Programm 43. Forum Kommunikationskultur 2026

Medienbildung stärkt Demokratie – Für Beteiligung, Bündnisse und gelebte Haltung



13. – 15. November 2026
Hochschule der Medien, Stuttgart

Stand: 10.11.2026
Aktuelle Programmänderungen unter:
gmk-net.de/veranstaltungen/43-forum-kommunikationskultur-2026/

Tagungsmoderation:

- **Leonie Maderstein,** SWR
- **Mark Kleber,** SWR

Freitag, 13.11.2026

14:30 – 15:00: Ankommen

15:00 – 15:30:

Begrüßungen (i003 – Audimax)

- **Prof. Dr. Boris Kühnle**, Rektor, Hochschule der Medien, Stuttgart
- **Frank Buchheit**, Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)
- **Dr. Wolfgang Kreißig,** Präsident der Landesanstalt für Kommunikation
- **Prof. Dr. Eik-Hennig Tappe** und **Rüdiger Fries**, GMK-Co-Vorsitzende

15:30 – 16:00

Veröffentlichung der JIM-Studie 2026: Medienverhalten Jugendlicher in Deutschland

(i003 – Audimax)
in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation (LFK), Stuttgart

- **Yvonne Gerigk** und **Stephan Glöckler,** Autor*innen der JIM-Studie, Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest, Landesanstalt für Kommunikation (LFK), Stuttgart und Medienanstalt Rheinland-Pfalz

Abstract: Die JIM-Studie (Jugend, Information, Medien) des Medienpädagogischen Forschungsverbunds Südwest (mpfs) bietet seit 1998 Einblicke in den Medienalltag von Jugendlichen im Alter von 12 bis 19 Jahren in Deutschland. In diesem Vortrag werden erstmals die Ergebnisse der neuen JIM-Studie 2026 vorgestellt. Neben dem

generellen Medienverhalten und der Freizeitgestaltung der Jugendlichen werden insbesondere die Entwicklungen bei der Nutzung von Social Media und KI sowie des Informationsverhaltens dieser Altersgruppe beleuchtet.

16:00 – 16:45:
Keynote 1: Flood the zone with truth – Wie Medienpädagogik in der Aufmerksamkeitsökonomie gelingt (i003 – Audimax)
in Kooperation mit dem SWR

- **Fabian Grischkat,** Moderator, Autor und Newsfluencer, Berlin

Kaffeepause bis 17:00 (Foyer)

17:00 – 18:00

- **Meet the Speaker** (i003 – Audimax) oder
- **Demokratiewerkstätten. Handlungsempfehlungen im Kontext von Beteiligung, Bündnissen und gelebter Haltung**:
  1. Eltern und Familie (Prof. Dr. Katrin Schlör) (Raum s202)
  2. Frühe Bildung, Schule, Ausbildung, Hochschule (Björn Friedrich) (Raum s104)
  3. Kinder- und Jugendhilfe sowie Soziale Arbeit: (Heiko Wolf) (Raum s105)
  4. Gesundheit, Beratung und Therapie (Sabine Eder) (Raum s204)
  5. Plattformen, Anbieter und Industrie (Rüdiger Fries) (Raum s303)
  6. Forschung (Dr. Jan-René Schluchter) (Raum s206)

Abstract: Die Arbeitsgruppen orientieren sich an den Handlungsempfehlungen der Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“. Darin werden gemäß dem sog. „verantwortungsbasierten Modell“ alle Handlungsempfehlungen bestimmten Akteur*innengruppen zugeordnet, die die jeweiligen Bedingungen maßgeblich gestalten, finanzieren, umsetzen oder durchsetzen können und müssen. In den Werkstätten erarbeiten wir Antworten auf Fragen, inwieweit wir als Medienpädagog*innen gemeinsam mit vielfältigen Partner*innen die Umsetzung die Handlungsempfehlungen mitinitiieren, mitgestalten und begleiten können.

19:00 Uhr:

Empfang und Dieter Baacke Preisverleihung (Herz und Max-Bense-Forum, Stadtbibliothek Stuttgart, Mailänder Platz 1, 70173 Stuttgart)

Eine zusätzliche Anmeldung ist erforderlich!

- Einlass: 19:00 Uhr
- Eröffnung des Buffets: 19:15 Uhr
- Beginn der Preisverleihung: 20:30 Uhr

Begrüßung:

- **Miriam Junker-Ojo,** Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ)
- **GMK-Vorsitz** und **Vorstand**

Moderation:

- **Ralph Caspers,** Fernsehmoderator und Autor

Samstag, 14.11.2026

09:00 – 09:15:

Begrüßung, Organisatorisches (i003 Audimax)

09:15 – 10:00:

Keynote 2: Wer ordnet die Welt? Künstliche Intelligenz und die Neuvermessung der Demokratiebildung (i003 – Audimax)

- **Prof. Dr. Inken Heldt,** Professur für das Politische System der Bundesrepublik Deutschland und Politische Bildung, Universität Passau

Abstract: Wer ordnet die Welt? Die unbequeme Antwort: Zunehmend KI-Systeme, über deren Regeln und Ziel kaum demokratisch mitentschieden wird. Eine eigene Studie zu alltäglichen Denkweisen über KI zeigt: Problematisiert werden vor allem sichtbare Erzeugnisse wie Deepfakes oder erfundene Quellen, nicht jene KI, die auswählt, kategorisiert und vorentscheidet. Nötig ist eine Verschiebung – von KI als Bildungsthema zu KI als Bedingung, unter der informiert, geurteilt und gestritten wird. Der Vortrag schärft Begriffe und stellt Unterscheidungen bereit, mit denen sich in den Workshops und Arbeitsgruppen weiterarbeiten lässt.

10:00 – 11:00

- **Meet the Speakerin** (i003 – Audimax) oder
- **Demokratiewerkstätten. Handlungsempfehlungen im Kontext von Beteiligung, Bündnissen und gelebter Haltung**:
  1. Eltern und Familie (Prof. Dr. Katrin Schlör) (Raum s202)
  2. Frühe Bildung, Schule, Ausbildung, Hochschule (Björn Friedrich) (Raum s104)
  3. Kinder- und Jugendhilfe sowie Soziale Arbeit: (Heiko Wolf) (Raum s105)
  4. Gesundheit, Beratung und Therapie (Sabine Eder) (Raum s203)
  5. Plattformen, Anbieter und Industrie (Rüdiger Fries) (Raum s205)
  6. Forschung (Dr. Jan-René Schluchter) (Raum s206)

Abstract: Die Arbeitsgruppen orientieren sich an den Handlungsempfehlungen der Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt“. Darin werden gemäß dem sog. „verantwortungsbasierten Modell“ alle Handlungsempfehlungen bestimmten Akteur*innengruppen zugeordnet, die die jeweiligen Bedingungen maßgeblich gestalten, finanzieren, umsetzen oder durchsetzen können und müssen. In den Werkstätten erarbeiten wir Antworten auf Fragen, inwieweit wir als Medienpädagog*innen gemeinsam mit vielfältigen Partner*innen die Umsetzung die Handlungsempfehlungen mitinitiieren, mitgestalten und begleiten können.

11:00 – 11:30:

Kaffeepause (Raum i002)

11:30 – 12:30:

Mitreden. Mitgestalten. Mitentscheiden. Junge Perspektiven auf demokratiestärkende Medienbildung (i003 – Audimax)

- **Dr. Anna Grebe,** Speakerin, Beraterin und Moderatorin, Berlin
- **Emilia Sommer,** Gesellschaft für Informatik e.V.
- **Zeno Geiger,** BzKJ-Beirat
- **Kimberly Weinmann,** klicksafe Youth Panel

Abstract: Demokratie lebt davon, dass junge Menschen an Entscheidungen beteiligt werden – gerade dort, wo ihre Lebenswelten unmittelbar betroffen sind. Doch was bedeutet wirksame Jugendbeteiligung im Kontext digitaler Medien und politischer Öffentlichkeit? Wo erleben Jugendliche tatsächlichen Einfluss, wo stoßen sie auf Grenzen? Und wie lassen sich Beteiligungsformate so gestalten, dass sie auch junge Menschen erreichen, die von Diskriminierung, Ausgrenzung oder Armut betroffen sind?

Nach der Eröffnung des Panels durch einen kurzen Impuls von Beteiligungsexpertin Dr. Anna Grebe bringen drei Jugendliche Erfahrungen aus ihrem gesellschaftspolitischen Engagement ein. Im Mittelpunkt stehen ihre Perspektiven auf Voraussetzungen gelingender Teilhabe, auf die Rolle von Erwachsenen und Institutionen und auf die Bündnisse, die es braucht, damit junge Menschen digitale Öffentlichkeiten mitgestalten und antidemokratischen Entwicklungen wirksam begegnen können.

12:30 – 13:30:

Mittagsimbiss (Raum i002)

12:30-13:15:

Vernetzungstreffen der Lokalen Netzwerke GAmM (Raum N.N.)

13:30 – 14:30:

Markt der Möglichkeiten (Raum s003)

13:30 – 14:15:

Triff die GMK-Fach- und Landesgruppen!

- Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse (Raum s203)
- Fachgruppe Netzpolitik (Raum s104)
- Fachgruppe Global Media Literacy (Raum s302)
- Fachgruppe Außerschulische Medienpädagogik (Raum s105)
- Landesgruppe Sachsen-Anhalt (Raum s206)
- Landesgruppe Saarland (Raum s204)
- Landesgruppe Baden-Württemberg (Raum s205)
- Landesgruppe Niedersachsen (Raum s202)
- Fachgruppe Bürgermedien (Raum s004)
- Landesgruppe Berlin/Brandenburg (Raum s303)
- Landesgruppe Bayern (Stehtisch im Foyer)
- Fachgruppe Film (Stehtisch im Foyer)
- Fachgruppe Medienpädagogik und Nachhaltigkeit (Stehtisch im Foyer)
- Fachgruppe Games (Stehtisch im Foyer)

14:30 – 16:00:

Workshop-Slot I (Workshops 1-9)

Workshop 1: Against Manosphere: Wie medienpädagogische Praxis frauenfeindliche Narrative auf TikTok dekonstruiert (Raum s104)

GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse

Abstract: TikTok-Algorithmen spielen Jungen, die sich für Fitness, Muskeln und teure Autos begeistern, gezielt Clips der Manosphere zu. Wie die Studie „Soziale Netzwerke, Geschlechterbilder und Werte“ (IZI, 2026 – noch nicht veröffentlicht) zeigt, übernehmen sie daraus frauenfeindliche Deutungsmuster und sehen Akteure wie Andrew Tate als Vorbild. Doch die Studie beweist auch: Mit dem richtigen medienpädagogischen Ansatz lassen sich Gegenbilder schaffen – etwa durch gezielt produzierte TikTok-Clips. In diesem Workshop erarbeiten wir, wie die Erkenntnisse der Studie für eine geschlechtersensible medienpädagogische Praxis nutzbar gemacht werden können. Gemeinsam entwickeln wir Strategien, um Jugendliche für kritische Medienreflexion zu begeistern und frauenfeindlichen Narrativen entgegenzuwirken.

Moderation:

- **Denise Gühnemann,** Arbeitsgemeinschaft Kinder- und Jugendschutz (AJS) NRW

Referent*in:

- **Dr. Maya Götz,** Internationales Zentralinstitut für das Jugend- und Bildungsfernsehen (IZI)

Workshop 2: Media Literacy for Democratic Resilience: Global Perspectives, Policy Innovation and Youth Empowerment (Raum s303)

GMK-Fachgruppe Global Media Literacy, Kooperationspartner: klicksafe

Abstract: Media literacy has evolved from a set of media-related, digital competencies into a fundamental life skill and democratic value. In an era shaped by disinformation, artificial intelligence, social media influence and overlapping global crises, media literacy offers a holistic framework for strengthening democratic participation, critical thinking and social resilience. This interactive workshop explores global perspectives on media education, drawing on international policies and hands-on experience by UNESCO and different European initiatives.

Central to the discussion will be the question: What kind of information do young people want and need? Rather than relying on restrictive approaches, the workshop advocates meaningful youth engagement, participatory learning and interdisciplinary collaboration. It will highlight evidence-based practices from the Global South and Europe and showcase innovative examples from Greece on creative media literacy and lifelong learning. Participants will have the opportunity to test the methods demonstrated in a short hands-on phase. The workshop will conclude by putting forward four strategic imperatives for future media education for a joint discussion: How can we embed media literacy as a cornerstone of democratic resilience in the digital age?

Moderation:

- **Anja Pielsticker,** Freiberufliche Medienpädagogin
- **Isabel Rodde,** Freiberufliche Medienpädagogin, Kulturwissenschaftlerin, Journalistin

Referentin:

- **Irene Andriopoulou,** EU & Global Media Literacy Expert / UNESCO Global Media and Information Literacy (MIL) Representative EU & North America / Advocate / Researcher / Practitioner

Workshop 3: Demokratie braucht Orte der Medienbildung – Bibliotheken als kreative Räume für KI-Kompetenz, Teilhabe und Medienpraxis (Raum s203)

GMK-Fachgruppe Medienbildung in Bibliotheken

Abstract: Bibliotheken übernehmen im digitalen Wandel eine zentrale Rolle als offene Bildungs- und Begegnungsorte. Der Workshop zeigt anhand zweier Praxisprojekte, wie Bibliotheken Medienkompetenz, demokratische Teilhabe und kreative Mitgestaltung fördern können. Das ausgezeichnete Projekt „MedienMosaik – Kreativ.Digital.Gemeinsam“ der Mediathek Bad Krozingen verbindet analoge und digitale Kreativmethoden in generationenübergreifenden Workshops. Gemeinsam gestaltete Papp-Fliesen mit Illustrationen und QR-Codes führen zu digitalen Geschichten und schaffen interaktive Erfahrungsräume für kulturelle Teilhabe und reflektierte Mediennutzung. Ergänzend stellt die Stadtbibliothek Ulm

ihre Workshop-Reihe „Bewusster Umgang mit Künstlicher Intelligenz“ für Schulklassen ab Klasse 8 vor. Vermittelt werden praxisnah Kompetenzen zu KI-Anwendungen, Prompting, Quellenkritik, Deepfakes sowie Fragen von Ethik, Nachhaltigkeit und demokratischer Verantwortung. Der Workshop verbindet beide Ansätze zu einer Perspektive auf Bibliotheken als Räume demokratischer Medienbildung und diskutiert konkrete Methoden, Formate und Kooperationen für die Umsetzung in Bibliotheken und anderen Bildungseinrichtungen.

Moderation:

- **Susan Panzer,** Leipziger Städtische Bibliotheken

Referenten:

- **Rustam Mantyeyev,** Amt für Bildung, Familie und Soziales Bad Krozingen/Mediathek Bad Krozingen, BW
- **Sebastian Alejandro Yun Christmann,** Stadtbibliothek Ulm

Workshop 4: Kindgerechte Angebote im Fediverse: Ist Kinder- und Jugendmedienschutz mit offenen Standards vereinbar?

Kooperationspartner: DKHW | Moderation: Martin Fischer, Deutsches Kinderhilfswerk | Referent: Torsten Krause, Stiftung Digitale Chancen

+++ Der Workshop fällt aus! +++

Workshop 5: Informationskompetenz vs. Verbotsdebatte: Social Media zur (politischen) Informationsgewinnung (Raum s105)

GMK-Fachgruppe Netzpolitik

Abstract: In der Debatte um die Altersbeschränkung auf Social-Media-Plattformen ist aus dem gleichseitigen Kinderrechte-Dreieck "Schutz - Befähigung - Teilhabe" ein Punkt geworden, denn: Das Potenzial für politische Informationsgewinnung auf TikTok und Co. und die Mitgestaltung des Netzes durch junge Menschen wird derzeit oft in Frage gestellt, noch öfter aber als dem Schutz nachrangig bewertet. Wie hilfreich ist diese Abwägung, um Kinder und Jugendliche stark für eine digitale Gegenwart zu machen? Wie können wir in der medienpädagogischen Praxis die Informationskompetenz der Heranwachsenden stärken? Wie lässt sich die Tatsache, dass Social-Media-Angebote zu den wichtigsten Informationsquellen unter Jugendlichen zählen, konstruktiv aufgreifen und aktiv in Bildungskontexte einbetten? Und inwiefern können wir auch alternative Angebote wie das Fediverse als Raum für Kompetenzvermittlung und politische Medienbildung nutzen? Diesen und weiteren Fragen gehen wir in unserem Workshop auf den Grund.

Moderation:

- **Björn Friedrich,** SIN – Studio im Netz, München
- **Friedhelm Lorig,** Landesbeauftragter für Datenschutz RLP
- **Prof. Dr. Andreas Büsch,** Katholische Hochschule Mainz

Referent*innen:

- **Dr. Anna Grebe,** Expertin für Jugendpolitik, Jugendbeteiligung und Medienbildung

Workshop 6: „Hallo, ich bin neu hier“ – Ankommen, Teilhabe und demokratische Grundwerte in der Kita (Raum s206)

GMK-Fachgruppe Kita

Abstract: Kitakinder tragen nicht die Verantwortung für die Sicherung von Menschenrechten, die Erhaltung demokratischer Grundwerte oder die öffentliche und mediale Debattenkultur. Für Kitakinder beginnt Demokratie im Alltag – oft in kleinen, scheinbar unspektakulären Momenten. „Hallo, ich bin neu hier“: das Ankommen in einer neuen Kita-Gruppe, der Wechsel in eine andere Kita, der erste Besuch auf dem Spielplatz nachdem die Familie umgezogen ist. Wie fühlt es sich an, irgendwo neu zu sein? Wann fühle ich mich angekommen? Was hilft mir dabei, meine Stimme einzubringen und Teil einer Gemeinschaft zu werden? Der Workshop lädt dazu ein, demokratische Prozesse bereits im Kita-Alltag durch medienpädagogische Angebote sichtbar und erlebbar werden zu lassen. Den Impuls bietet das kindgerechte Thema "Neu sein" und "Ankommen". Methoden mit klaren Reflexionsfragen und Elementen aus der Kunstpädagogik werden vorgestellt und weiterentwickelt. Im Mittelpunkt steht das Kind und die Kindergruppe als Gemeinschaft, die sich aktiv an der Gestaltung ihres demokratischen Raumes beteiligt. Der Workshop verbindet Reflexion, Austausch und praxisnahe Ideen mit dem Ziel, einen konkreten Mehrwert für Kinder zu schaffen. Eine demokratische Gesellschaft entsteht dort, wo Menschen erfahren: Ich bin willkommen. Ich werde gehört. Unterschiede dürfen ausgehandelt werden.

Moderation:

- **Selma Brand,** Freiberufliche Medienpädagogin und Bildungsreferentin
- **Sophia Wohlfahrt,** Staatsinstitut für Frühpädagogik und Medienkompetenz (IFP)

Referentin:

- **Sabine Eder,** Blickwechsel e.V.

Workshop 7: Demokratie braucht Alternativen: Europäische KI & lokale KI als Gegenentwurf zu Big Tech aus den USA (Raum s202)

GMK-Fachgruppe Künstliche Intelligenz

Abstract: Künstliche Intelligenz prägt zunehmend, wie wir lernen, kommunizieren und uns informieren. Doch wer kontrolliert diese Technologien? Während globale Tech-Konzerne aus den USA mit ihren KI-Systemen nicht nur Märkte, sondern auch öffentliche Diskurse dominieren, wächst in Europa der Widerstand: Immer mehr Akteur*innen setzen auf europäische Alternativen und/oder lokale Modelle. – aus Gründen des Datenschutzes, der demokratischen Gestaltungsmacht und der technologischen Souveränität.

Dieser Workshop stellt praxisnah europäische KI-Lösungen und lokale KI-Modelle für die Bildungsarbeit vor, die bewusst jenseits von Big Tech entwickelt werden. Wir fragen:

- Warum Europa? Welche Vorteile bieten KI-Tools, die auf der DSGVO basieren und lokale Infrastruktur nutzen – für Medienpädagog*innen, aber auch für demokratische Prozesse?
- Warum lokale KI-Modelle? Welches Potenzial steckt in lokalen KI-Modellen und welche Abläufe sind jetzt schon problemlos möglich?
- Wo liegen die Grenzen? Auch europäische Lösungen sind nicht per se „besser“: Wie vermeiden wir neue Abhängigkeiten oder Ausschlüsse?

- Was bedeutet das für die Praxis? Wie können wir KI in der Bildungsarbeit einsetzen, ohne uns von kommerziellen Plattformen vereinnahmen zu lassen?

Im Mittelpunkt stehen der kollegiale Austausch und das gemeinsame Erproben ausgewählter Anwendungen: Teilnehmende bringen eigene Erfahrungen ein – sei es mit Open-Source-Tools, datenschutzfreundlichen Anwendungen oder kritischen Projekten, die KI hinterfragen. Gemeinsam diskutieren wir Kriterien und konkrete Lösungen für eine demokratiefreundliche KI.

Moderation:

- **Tobias Albers-Heinemann,** Zentrum Bildung und Gesellschaft der Evangelischen Kirche Hessen und Nassau

Referenten:

- **Lukas Spahlinger,** Zentrum Bildung und Gesellschaft der Evangelischen Kirche Hessen und Nassau
- **Frank Schlegel,** digitaldurstig.de

Workshop 8: Wie Medienpädagogik ältere Menschen dabei unterstützt, mit digitalen Überforderungen, Polarisierung und Vertrauensverlust umzugehen (Raum s204)

Kooperationspartner: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Abstract: Der Workshop nimmt aktuelle gesellschaftliche Spannungen im digitalen Raum in den Blick und fragt nach den Herausforderungen für die medienpädagogische Arbeit mit Erwachsenen und älteren Menschen. Im Fokus stehen digitale Überforderung, Desinformation sowie Prozesse gesellschaftlicher Polarisierung. Ausgehend von der Leitfrage, wie Menschen unterstützt werden können, die sich aus digitalen Diskursräumen zurückziehen, verbindet der Workshop fachliche Impulse mit Austauschformaten. Ziel ist es, Perspektiven aus Medienbildung und der Beratung für Weltanschauungsfragen zusammenzuführen und gemeinsam praxisnahe Handlungsansätze für die Medienbildung zu entwickeln.

Moderation:

- **Lukas Schega,** Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)

Referentin:

- **Dr. Sarah Pohl,** ZEBRA-BW

Workshop 9: „ARD YOUNG REPORTER – die Klassenredaktion“: die Macht der vierten Gewalt (Raum s302)

Kooperationspartner: SWR

Abstract: Beim Schulprojekt „Young Reporter Klassenredaktion“ befähigen wir Jugendliche in einem zweitägigen Redaktionsworkshop, Missstände oder Themen journalistisch aufzuarbeiten. In allen denkbaren Text-, Audio- und Video-Gattungen nutzen sie ihre Stimme und erleben ihre Selbstwirksamkeit als „vierte Gewalt“ im schulischen oder politischen Nahraum ganz unmittelbar. Im Workshop spielen wir mit euch einzelne Bausteine des

Projekts durch und laden ein, euch diese Elemente für eure eigene Medienbildungsarbeit ganz praktisch anzueignen.

Moderation:

- **Sandra Tell,** Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)

Referentinnen:

- **Julia Kaltenbacher,** SWR
- **Franziska Lenhardt,** SWR

16:00 – 16:30:

Kaffeepause (Raum i002)

16:30 – 18:00

Workshop-Slot II (Workshops 10-17)

Workshop 10: Learning Jam: Antifeminismus in der Medienbildung (Raum s303)

Abstract: Learning Jams sind kollaborative Sprintformate. Die Idee stammt von sogenannten Game Jams, kreativen Sprints, bei denen Expert*innen aus Entwicklung, Design und Kunst innerhalb einer kurzen, vorgegebenen Zeit gemeinsam ein spielbares Produkt entwickeln. Übertragen auf die politische Medienbildung geht es beim Learning Jam um das gemeinsame Ausprobieren und die konkrete Handlungsfähigkeit. Die entwickelten Ergebnisse werden geteilt und auf ihre Einsetzbarkeit für außerschulische Medienbildung, Jugendarbeit, politische Bildung und schulische Kontexte. Learning Jams können zu verschiedenen Schwerpunkten durchgeführt werden. Da Antifeminismus als zentraler Mobilisierungsfaktor der autoritären Rechten gilt und derzeit ein zentrales demokratiegefährdendes Phänomen darstellt, dient das Thema hier als Aufhänger. Nach einem kurzen Input zu antifeministischen Erzählungen, Codes und Plattformlogiken entwickeln die Teilnehmenden in Kleingruppen selbst erste Bildungsprototypen – etwa Gesprächsimpulse, Reflexionsfragen, Mini-Lerneinheiten, Rechercheaufgaben oder interaktive Übungen. Learning Jams sind ein Format des Projekts „Update Medienkompetenz – Lehrende fitmachen gegen Extremismus, Desinformation und Hate Speech“. Alle gemeinsam entwickelten Materialien können nach dem Workshop finalisiert, als OER unter CC BY 4.0 veröffentlicht und genutzt werden.

Moderation/Referentinnen:

- **Tami Kelling,** mediale pfade
- **Lara Niederberger,** mediale pfade

Referentin:

- **Katrin Hünemörder,** mediale pfade

Workshop 11: Deep Fake? Nein! Neue Methoden zu Desinformation und Deepfakes (Raum s104)

Abstract: Die Nutzung von generativen KI-Systemen für die Erstellung von Deepfakes breitet sich aus und beeinflusst das Informationshandeln nicht nur (sehr) junger Menschen. Die Forschung liefert mittlerweile erste Erkenntnisse zur Verbreitung und Wirkung von Deepfakes, wobei die Übersetzung dieses Wissens in Angebote der politischen Medienbildung größtenteils noch aussteht. Der Atlas: Wahrheit und Wissen im digitalen Wandel von IDZ und GMK, der Anfang 2026 veröffentlicht wurde, bündelt aktuelle Studienergebnisse zu Verbreitung und Wahrnehmung von Deepfakes sowie zu Fähigkeiten im Umgang mit ihnen (https://atlas.machine-vs-rage.net/ki-und-desinformation/). Ausgehend von einem hybriden Methodensprint der GMK (Juni 2026, Offenbach a.M.) werden diese aktuellen Erkenntnisse im Sommer/Herbst 2026 genutzt, um pädagogische Methoden für die Bildungsarbeit gegen Desinformation/Deepfakes zu entwickeln und damit Lücken in der Methodenlandschaft zu füllen. Die Veröffentlichung unter freier Lizenz ist für Ende 2026 geplant. Der Workshop bietet zunächst einen kurzen Input zum Gegenstandsbereich sowie zu bisherigen Bildungsangeboten. Anschließend werden, vsl. unter Beteiligung von Teilnehmenden des Methodensprints, neue Methoden aus dem Methodensprint vorgestellt, ggf. in Kleingruppen erprobt und diskutiert.

Moderation:

- **Dr. Valentin Dander,** GMK/toneshift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation
- **Melina Honegg,** GMK/toneshift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation
- **Carolin Rössler,** GMK/toneshift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation

Referent*innen:

- **Filiz Tokat,** Stadtjugendring Stuttgart
- **Frank Schlegel,** digitaldurstig
- **Till Neitsch,** Freiberuflicher Medienpädagoge, Hamburg
- **Julian Kasten,** Medienzirkus e.V., Leipzig
- **Jaqueline Bloem,** Bildungsreferentin, Stiftung Jugend und Medien der Sparkasse KölnBonn
- **Mag. Dr. Agnes Gotthardt,** Medienpädagogin, saferinternet.at-Trainerin, Trainerin für Extremismusprävention und Trainerin für digitale Kompetenzen

Workshop 12: (DEMO)CREATURES – Digitale Companions als Zugang zu Care und Demokratiebildung? (Raum s202)

Abstract: „Empathie und Perspektivübernahme, Verantwortung und Solidarität, Fairness und Gerechtigkeit“ sind „soziomoralische Werte“ (de Haan et al. 2007: 4), auf denen demokratische Grundprinzipien aufbauen. Diese Werte sind an Care anschlussfähig, verstanden als „unabdingbare Lebensform und Praxis einer geteilten Verantwortung für das Wohlergehen aller sowie für die Akzeptanz von Dissens und Unterschiedlichkeiten in technologischen Umwelten“ (Digital-Care-Play Lab 2026). Ziel des Workshops ist es, Care als Voraussetzung für Demokratiebildung erfahrbar zu machen. Fokus liegt auf digitalen Companions, wie z.B. dem Cupboo – einem KI-gestützten interaktiven Begleitroboter in Form eines Plüschtiers, der auf Berührungen, Stimmen u. Nähe reagiert und emotionale Interaktion simuliert (ZKM 2026). Seit Tamagotchis, Furbys u.a. zählen künstliche Wesen zum Alltag vieler Kinder. Sie laden dazu ein, Beziehungen zu ihnen aufzubauen. Im Workshop

(DEMO)CREATURES erkunden wir: Welche Perspektiven haben Menschen auf das jeweilige Wesen, welche Handlungsmacht, Eigenschaften u. Bedürfnisse schreiben sie ihm zu? Wo entstehen Irritationen, Kollaborationen, Rollenzuschreibungen? Wie können „(AI-)interfaced robotic toys“ (Su & Yang 2024) Kreativität + emotionale Kompetenzen unterstützen? Im Workshop laden die (DEMO)CREATURES zur Exploration ein, Kleingruppen erstellen Profile u. entwickeln mit Rapid-Prototyping Ideen, wie (DEMO)CREATURES gestaltet werden können, um Formen von Care zu initiieren.

Moderation:

- **Christine Nowak,** HS Düsseldorf

Referent*innen:

- **Leyla Dewitz,** FHP – Fachhochschule Potsdam
- **Tobias Eichhorn,** fjmk – Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW

Workshop 13: Mitmachen & Mitreden – Medienwerkstatt Demokratie | Demokratieförderung durch Aktive Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen in Risikolagen (Raum s205)

Abstract: Formate und Methoden der politischen Medienbildung richten sich häufig an Kinder und Jugendliche, die auch in formalen Bildungskontexten gut zurechtkommen. Dabei sind es gerade außerschulische Settings, die andere Zugänge ermöglichen und so auch Kindern und Jugendlichen aus sogenannten Risikolagen Bildungserfolge und Selbstwirksamkeit bieten können. Alle Kinder und Jugendlichen haben Wünsche, Meinungen und Perspektiven, die gehört werden sollten. Die Ausgangsfrage unseres Workshops lautet: Wie können außerschulische medienpädagogische Angebote niedrigschwellige Zugänge zu digitaler Öffentlichkeit und politischer Teilhabe eröffnen? Wir stellen Projekte und Methoden der Kultur-macht-stark-Initiative Labs4Future vor, die gezielt Kinder und Jugendliche in Risikolagen erreichen. Good Practices aus Gamedesign, Film und Multimedia verdeutlichen, wie die Auseinandersetzung mit politischen Themen und demokratischen Prozessen mit dieser Zielgruppe gelingen kann. Im Fokus steht, wie junge Menschen durch Kreativität aktiv werden und ihre Anliegen ausdrücken. Der Workshop lebt vom Mitmachen und dem aktiven Austausch: Teilnehmende bringen ihre Erfahrungen ein und nehmen direkt neue Ansätze und erprobte Methoden für ihren beruflichen Alltag mit.

Moderation/Referentin:

- **Nora Bünger,** Freiberufliche Medienpädagogin

Referentin:

- **Julia Behr,** JFF – Institut für Medienpädagogik, Berlin

Workshop 14: Grundrechte im Internet still loading – Warum wir über Grundrechte in digitalen Räumen sprechen sollten und wie das geht (Raum s302)

Abstract: Digitale Geräte und Angebote durchdringen den Alltag junger Menschen und berühren ihre Grundrechte. Aber ist ihnen (und auch uns Erwachsenen) das Ausmaß dessen bewusst? Und anhand welcher Beispiele und Phänomene wird die

Bedeutung und Verletzung von Grundrechten im Internet sicht- und diskutierbar? Spätestens in Zeiten, in denen „digitale Souveränität" breit diskutiert wird, sollten wir in (medien-)pädagogischen Kontexten dazu mit Jugendlichen ins Gespräch kommen. Hier kommen das Buch „Grundrechte im Digitalen" sowie das daran angelehnte gleichnamige Kartenset von Wikimedia Deutschland e.V. ins Spiel. Das Kartenset bietet praktische Ansätze für pädagogische Fachkräfte, die sich gemeinsam mit Jugendlichen ab ca. 14 Jahren mit folgenden Fragen beschäftigen möchten: Wie wirken Grundrechte im digitalen Zeitalter, wo sind sie in Gefahr und wie können wir sie alle in einer vernetzten Welt schützen? Jugendliche lernen verschiedene Konzepte rund um Grundrechte im Digitalen kennen, nehmen die Perspektiven unterschiedlicher Personen ein, diskutieren deren Bezug zu Grundrechten in digitalen Räumen und lernen Möglichkeiten kennen, sich für Grundrechte im Internet einzusetzen. Im Workshop stellen wir Buch und Kartenset vor, testen verschiedene Anwendungsszenarien der unterschiedlichen Kartentypen und diskutieren anschließend deren Einsatzmöglichkeiten. Komm vorbei, wenn du das Thema Grundrechte im digitalen Raum kritisch, aktivierend und alltagsnah mit Jugendlichen bearbeiten möchtest.

Moderation/Referentin:

- **Caroline Boos,** Wikimedia Deutschland e.V.

Workshop 15: „Es ist schwer, mir von jungen Menschen sagen zu lassen was und wie ich arbeiten soll..." (Raum s204)

GMK-Fachgruppe Jugendmedienschutz

Abstract: Jugendbeteiligung hat in den letzten Jahren auch im Bereich des Jugendmedienschutzes zahlreiche Erprobungsräume erfahren. Gleichwohl bleibt die Frage virulent, inwieweit partizipative Prozesse tatsächlich Entscheidungsrelevanz entfalten – oder ob sie strukturell auf eine beratende Funktion begrenzt bleiben. Der Workshop greift diese Spannung auf und beleuchtet sie anhand konkreter Praxisbeispiele: Die Stiftung Digitale Chancen stellt die Ergebnisse aus dem Beteiligungsprozess zur Expertenkommission „Kinder- und Jugendschutz in der digitalen Welt" der Bundesregierung und Juuuport stellt mit JUUU-KI! ein methodisch erprobtes Format niedrigschwelliger Jugendbeteiligung vor. Beide Beiträge bilden die Grundlage für eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem Konzept der Verantwortungsübertragung: Unter welchen Bedingungen werden junge Menschen mit einem Maß an Verantwortung konfrontiert, das ihre Handlungsmöglichkeiten übersteigt? Welche strukturellen und pädagogischen Voraussetzungen müssen Erwachsene schaffen, damit Verantwortungsübernahme gelingen kann? Und welche institutionellen Mechanismen verhindern, dass Jugendbeteiligung auf die Entscheidungsebene durchdringt? In einer moderierten Kleingruppenarbeit reflektieren die Teilnehmenden diese Fragen anhand eigener Praxis. Den Abschluss bildet das Deutsche Kinderhilfswerk mit Erkenntnissen aus seinem Projekt zur Jugendbeteiligung im gesetzlichen Jugendmedienschutz sowie einem praxisorientierten Leitfaden mit strukturierten Handlungsempfehlungen.

Moderation:

- **Jessica Euler,** Aktion Kinder- und Jugendschutz Brandenburg

Referent*innen:

- **Torsten Krause,** Stiftung Digitale Chancen
- **Hannah Bömig,** DKHW

Workshop 16: KI als Gefahr und als Chance für die Demokratie – ein handlungsbezogener Workshop (Raum s105)

Kooperationspartner: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Abstract: Künstliche Intelligenz verändert digitale Öffentlichkeiten strukturell: Sie erzeugt synthetische Inhalte in großem Maßstab und beeinflusst algorithmisch, welche Stimmen sichtbar werden. Diese Entwicklungen prägen auch den schulischen Alltag und die Lebenswelt von Schüler*innen. Der Workshop überführt sie deshalb in ein medienpädagogisch und schulisch einsetzbares Werkzeug: das Analyse-Raster „KI – Macht – Bildung". Es verbindet vier Dimensionen – technische Beschreibung, Machtanalyse, demokratische Normen wie Teilhabe, Transparenz und Pluralismus sowie konkrete pädagogische Handlungsmöglichkeiten.

Nach einer wissenschaftlichen Rahmung erproben die Teilnehmer*innen das Raster anhand von vier KI-Szenarien und entwickeln passende Interventionen für die pädagogische Praxis. Das niedrigschwellige Raster kann sowohl von Lehrkräften zur Unterrichtsplanung als auch gemeinsam mit Schüler*innen genutzt werden. Es hilft dabei, Erfahrungen mit KI zu reflektieren, algorithmische Entscheidungen kritisch einzuordnen und eigene Handlungsmöglichkeiten zu erkennen. So verschiebt sich Medienpädagogik von reiner Risikoaufklärung hin zur Befähigung: Schüler*innen lernen, algorithmische Macht zu hinterfragen und digitale Öffentlichkeiten selbstbestimmt mitzugestalten.

Moderation:

- **Constantin Schnell,** Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Referent:

- **Lukas Flad,** Lehrkraft an einem Sonderpädagogischen Bildungs- und Beratungszentrum/Medienpädagoge

Workshop 17: Serious Games als Erfolgsfaktor in der Demokratiebildung – dargestellt anhand von öffentlich finanzierten Spielen (Raum s203)

Kooperationspartner: Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Abstract: Der Workshop zeigt auf, wie digitale Spiele erfolgreich in der Demokratiebildung eingesetzt werden können. Dabei stehen die Reflexion von Gaming-Kulturen, Chancen und Risiken digitaler Spielwelten sowie konkrete Einsatzmöglichkeiten im Umfeld demokratiebildender Maßnahmen im Mittelpunkt. Anhand von vier aktuellen Beispielen werden konkrete Einsatzszenarien dargestellt. Durch das breite Feld der Referent*innen wird eine Betrachtung aus unterschiedlichen Perspektiven möglich, angefangen vom öffentlichen Auftraggeber über umsetzende Spieleentwickler bis hin zu im Feld tätigen Medienpädagoginnen und -pädagogen.

Moderation:

- **Frank Buchheit,** Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ)

Referent*innen:

- **Simonović,** Stadtmedienzentrum Stuttgart
- **André Spang,** Staatskanzlei NRW

- **Dr. Martin Thiele-Schwez,** Medienwissenschaftler und Produzent für didaktische Spiele
- **Lilly Kurz,** Internationaler Bund e.V. Süd
- **Salome Eibinger,** Jugendstiftung Baden-Württemberg/Fachbereich Engagement und Demokratie

19:00 – 23:30:

Empfang und Netzwerkabend (StadtPalais – Museum für Stuttgart, Konrad-Adenauer-Straße 2, 70173 Stuttgart)

Eine zusätzliche Anmeldung ist erforderlich!

Sonntag, 15.11.2026

09:30 – 09:45

Begrüßung, Organisatorisches (i003 – Audimax)

09:45 – 10:30

Keynote 3: Widersprechen auf digitalen Plattformen: Emanzipatorische Potenziale in umkämpften Öffentlichkeiten (i003 – Audimax)

- **Prof. Dr. Tanja Thomas,** Professorin für Medienwissenschaft mit dem Schwerpunkt Transformationen der Medienkultur, Eberhard Karls Universität Tübingen

Abstract: Emanzipatorische Akteur*innen nutzen seit Jahrzehnten Medien, um marginalisierte Positionen sichtbar zu machen, Kritik zu äußern und Öffentlichkeit herzustellen. Auf kommerziellen Plattformen jedoch schränken Hassrede, algorithmische Diskriminierung und digitale Repression die Handlungsräume für demokratische Beteiligung zunehmend ein. Am Beispiel einer TikTok-Fallstudie zeigt der Vortrag exemplarisch, unter welchen gesellschaftlichen und technologischen Bedingungen Gesellschaftskritik in digitalen Öffentlichkeiten sichtbar werden kann. Abschließend werden Potenziale der Beschäftigung mit Praktiken des Widersprechens für eine demokratiestärkende, kritische Bildungsarbeit mit Jugendlichen diskutiert, die Selbstwirksamkeit, Partizipation und eine reflektierte Haltung fördert.

10:30 – 11:00

GMK-Camp für Demokratie und Teilhabe

Einführung und Organisation (i003 – Audimax)

Moderation:

- **Rüdiger Fries,** GMK-Co-Vorsitzender
- **Nadine Berlenbach,** GMK-Vorstandsmitglied
- **Marie-Therese Stedry,** Medienpädagogin M.A., Waldspatz-Medien

11:00 – 11:15

Kaffeepause

11:15 – 12:00

Sessions I

12:00 – 12:15

Kaffeepause

12:15 – 13:00

Sessions II

13:00 – 13:30

Ausblick, Verabschiedung (i003 – Audimax)

Die Tagung wird von der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), dem Landesmedienzentrum Baden-Württemberg (LMZ) und der Hochschule der Medien in Stuttgart veranstaltet. Sie wird gefördert vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ), dem Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW), klicksafe, der Dieter Schwarz Stiftung, der Beisheim Stiftung und der Stiftung MedienKompetenz Forum Südwest (MKFS) und findet in Kooperation mit der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK), der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (LpB), dem Landesverband Baden-Württemberg im Deutschen Bibliotheksverband (dbv), der Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e.V. und weiteren Partnern statt. Unterstützt durch Gutes Aufwachsen mit Medien (GAmM) und den Südwestrundfunk (SWR).

Weitere Informationen unter: https://www.gmk-net.de/veranstaltungen/43-forum-kommunikationskultur-2026/#info.

Kontakt: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V. (GMK) | Obernstr. 24a | 33602 Bielefeld | +49 521 67788 | gmk@gmk-net.de | gmk-net.de