GMK Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur



Dieter Baacke Preisträger*innen 2026 – ausgezeichnet für herausragende Medienpädagogik

Mit Sonderpreis „Pick-Me-Girls und Alphamales – geschlechtersensible Medienbildung in digital geprägten Lebenswelten“

Pressemitteilung
Stuttgart, 13. November 2026

Das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) und die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) haben heute im Max-Bense-Forum der Stadtbibliothek Stuttgart acht herausragende medienpädagogische Projekte mit dem Dieter Baacke Preis 2026 ausgezeichnet.

Was auf den ersten Blick wie ein harmloses Lifestyle-Video wirkt, kann rechtsextreme Botschaften transportieren, Hass auf Frauen schüren und traditionelle Machtverhältnisse zwischen den Geschlechtern zum verbindlichen Maßstab erheben. Genau hier setzt „ULAT – Unlearning Anti-Feminism on TikTok“ an. Das Projekt von medialepfade.org – Verein für Medienbildung und der Universität zu Köln verbindet Forschung und politische Medienbildung. Auf der Grundlage von Interviews mit jungen Menschen entstanden 13 frei zugängliche Bildungsmodule und zwei Workshopkonzepte. Sie wurden gemeinsam erprobt und weiterentwickelt und unterstützen die Jugendlichen dabei, den frauenverachtenden Clips etwas entgegenzusetzen. Beim „TikTok-Puzzle“ etwa entschlüsseln Jugendliche, welche Gefühle ein Video auslöst und welche politischen Erzählungen darin stecken. Der Ansatz ist hochaktuell, denn antifeministische Narrative aus der sogenannten Manosphere verbreiten sich zunehmend über alltägliche Unterhaltungstrends. Für seine fundierte und lebensweltnahe Arbeit erhält ULAT den Dieter Baacke Sonderpreis 2026.

Karin Prien, Bundesministerin für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend: „Antifeministische Botschaften begegnen jungen Menschen heute oft dort, wo sie Unterhaltung, Orientierung oder Tipps für den Alltag suchen: zwischen Lifestyle-Videos und vermeintlichen Erfolgscoaches. Dahinter verbergen sich häufig Weltbilder, die Frauen abwerten und rückwärtsgewandte Geschlechterrollen propagieren. Genauso wichtig ist es, dass junge Menschen extremistische und rassistische Muster durchschauen und ihnen etwas entgegensetzen können. Kinder und Jugendliche sollen Medien sicher, selbstbestimmt und kreativ nutzen können. Dafür brauchen sie Gelegenheiten, Neues auszuprobieren, Informationen kritisch zu hinterfragen und ihre eigene Stimme einzubringen. Die heute ausgezeichneten Projekte eröffnen genau diese Möglichkeiten und zeigen eindrucksvoll, wie sie sich kritisch mit diesen Inhalten auseinandersetzen, eigene Perspektiven entwickeln und digitale Räume aktiv mitgestalten.“

Mit originellen Methoden greifen die prämierten Projekte gesellschaftliche Herausforderungen auf und eröffnen neue Perspektiven auf Medien und ihre Wirkungen. „Honest Liars – Was Zauberkunst über Manipulation verrät“ verbindet auf herausragende Weise die Förderung von Medienkompetenz, politische Medienbildung und Jugendmedienschutz. Hier lernen junge Menschen anhand von Zaubertricks, wie leicht sich Wahrnehmung beeinflussen lässt. Dieses Wissen übertragen sie auf Desinformation und manipulative Online-Inhalte. „Real Reel“ bringt Themen wie Cybermobbing, Rassismus und ständige Erreichbarkeit in einer innovativen Theater-, Tanz- und Filmperformance auf die Bühne. Live gespielte Szenen werden dabei mit geschönten Social-Media-Versionen derselben

Situationen hinterlegt und ermöglichen Jugendlichen, über Selbstdarstellung im Netz und mediale Beeinflussung zu reflektieren. Einen kritischen Blick trainiert ebenfalls das Projekt „KI spielerisch durchschauen“, in dem junge Menschen eigene KI-Chatspiele entwickeln. Sie erfahren dabei, warum generative KI falsche Informationen erzeugen oder ihren Nutzer*innen scheinbar immer recht geben kann. In allen drei Projekten lernen Jugendliche, Täuschungen zu erkennen und eigene Handlungsstrategien zu entwickeln.

„Wer selbst einen Zaubertrick vorführt, eine Social-Media-Fassade inszeniert oder einer KI die Spielregeln schreibt, lernt Manipulation von innen kennen und erkennt sie im eigenen Feed wieder“, erklärt Rüdiger Fries, Co-Vorsitzender der GMK. „Darin liegt die Stärke politischer Medienbildung: Junge Menschen erfahren, dass sie Täuschungen nicht ausgeliefert, sondern handlungsfähig sind. Sie lernen, Inhalte und die Interessen dahinter einzuordnen, sich ein eigenes politisches Urteil zu bilden und die digitale Öffentlichkeit selbst mitzugestalten.“

Besonders eindrucksvoll sind die intensive Beteiligung und Zusammenarbeit, mit denen die preisgekrönten Projekte junge Menschen stärken und ihre Gestaltungsmöglichkeiten erweitern. Bei „Raus aus dem Haus“ erkunden drei- bis sechsjährige Kinder die Dortmunder Nordstadt und verwandeln ihre Eindrücke in eine selbst erfundene Geschichte, die sie mit unterschiedlichen Medien erzählen. „Expanding Narratives“ verbindet Jugendliche aus Deutschland und Tansania, die Vorstellungen von Nachhaltigkeit hinterfragen und ihre Perspektiven fotografisch ausdrücken. In Kassel übernehmen junge Menschen bei „Gaming Galaxy“ die Planung eines Gaming-Events – von Turnieren über Trailer bis zur Gestaltung eigener Pokale. Auf Peer-Beratung setzt das langjährig etablierte Netzwerk „#webcoaches“, indem es junge Menschen zu Ansprechpersonen für Gleichaltrige ausbildet. Sie informieren unter anderem über Cybermobbing, Cybergrooming und Desinformation und vermitteln Kontakte zu Beratungen und Unterstützungsangeboten.

Die ausgezeichneten Projekte verdeutlichen die gesellschaftliche Bedeutung einer Medienpädagogik, die aktuelle Entwicklungen aufgreift, kritische Urteilsfähigkeit fördert und jungen Menschen Gestaltungsspielräume eröffnet. Der mit insgesamt 12.000 Euro in sechs Kategorien dotierte Dieter Baacke Preis würdigt die Innovationskraft und das Engagement der beteiligten Fachkräfte und Einrichtungen. Als bundesweite Auszeichnung zeigt er, welche Impulse von solchen Angeboten für ein selbstbestimmtes Aufwachsen mit Medien und für das demokratische Zusammenleben ausgehen können.

--

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend verleihen seit 2001 gemeinsam die bundesweite Auszeichnung für herausragende medienpädagogische Arbeit. Der Dieter Baacke Preis präsentiert Beispiele und Methoden, wie aktuell, vielseitig, digital oder auch gut vernetzt Medienbildung heute sein kann. Herausragende Medienprojekte mit Kindern und Jugendlichen stehen im Mittelpunkt des mit 12.000 € dotierten Preises. Diese und weitere Informationen und Videos finden Sie auf der Website www.dieter-baacke-preis.de.

Zu den einzelnen Preisträger*innen-Projekten:

Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“

Raus aus dem Haus

Querformat e.V.

Was passiert, wenn Kinder die Regie übernehmen? Im Projekt „Raus aus dem Haus“ des Vereins Querformat e.V. erfinden drei- bis sechsjährige Kinder aus der Dortmunder Nordstadt ihre eigene fantastische Geschichte. Figuren, Eigenschaften und Motive stammen ausschließlich von den Teilnehmenden. Bei der Dramaturgie unterstützen Medienpädagoginnen und Medienpädagogen. Für den Entstehungsprozess gehen die Kinder „raus aus dem Haus” und erkunden ihre Umgebung, um Inspiration für ihre Charaktere zu finden. Aus Naturbeobachtungen werden Superkräfte, aus Straßenkreide auf dem Asphalt entstehen gigantische Filmkulissen. Das Ergebnis spiegelt die Vielfalt unserer Umwelt und auch die diversen Stärken der beteiligten Kinder wider. Ob Stop Motion, Schauspiel, Marionetten oder bunte Zeichnungen. All das findet eigene Zugänge und trägt zum Gesamtkunstwerk bei. Durch vielfältige Medienformate wird die Geschichte individuell an die Bedürfnisse der Kinder angepasst, um unterschiedliche Rezeptionsweisen wie Film, Hörfilm, Bilderbuch und Hörspiel zu ermöglichen. Gekrönt wird das Ganze durch eine große Premiere auf der echten Kinoleinwand. Ein herausragendes Projekt und Modell der kreativen Medienbildung mit Kindern, das zeigt, wie aus kindlicher Experimentierfreude und konzentriertem Schaffen faszinierende Kunstwerke entstehen.

Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“

Real Reel

STATTwerke e.V.

Zwischen dem analogen Leben und der inszenierten digitalen Identität liegt oft eine riesige Kluft. Das Projekt „Real Reel” begibt sich in diesen Zwischenraum, um sich kreativ und kritisch mit den Herausforderungen dieser Bereiche auseinanderzusetzen. Mehr als 30 Schülerinnen und Schüler verbinden Theater, Tanz und Film zu einer spartenübergreifenden Performance. Die live gespielten Szenen auf der Bühne treffen im ständigen Wechsel auf Social-Media-Filmeinspieler und Live-Chats. Dabei beschäftigt sich das Projekt unter anderem mit Meinungsbildung, demokratischen Werten und dem Einfluss von sozialen Medien auf unser Denken und Handeln. Die Jugendlichen schreiben ihre Skripte selbst, führen Regie, stehen vor und hinter der Kamera und entscheiden über Licht, Ton und Schnitt. Dabei verarbeiten sie Themen wie Cybermobbing, Rassismus oder den Druck ständiger Erreichbarkeit. Getragen wird das Projekt von STATTwerke e.V. in Kooperation mit der Carl-Diercke-Oberschule Kyritz und dem Flusskultur e.V. Ein inspirierendes Projekt, das digitale Selbstinszenierung kritisch hinterfragt und die Jugendlichen in gemeinschaftlicher kultureller Medienarbeit auf die Welt von heute vorbereitet.

HONEST LIARS – Was Zauberkunst über Manipulation verrät

Medienzirkus e.V.

Ein Kartentrick, eine falsche Fährte, eine verschwindende Münze. Zauberkunst fasziniert uns schon seit Generationen. Doch was hat das Erleben unerklärlicher magischer Momente eigentlich mit unserem heutigen digitalen Alltag zu tun? Im Projekt „HONEST LIARS“ werden Jugendliche in einer interaktiven Laborwerkstatt zu Zauberkünstlerinnen und Zauberkünstlern. In fünf Workshops erforschen sie die psychologischen Mechanismen hinter Illusionen, Täuschungen und Tricksereien. Sie lernen nicht nur, wie Täuschungsstrategien bei Zaubertricks funktionieren. Zusätzlich erforschen die Jugendlichen, wo ähnliche Strategien der Manipulationen in unserer digitalen Lebensrealität wirken. Gemeinsam mit dem Medienzirkus e.V. und BLINDSPOTLAB schlagen sie die Brücke zu Fake News, Social-Media-Kampagnen und Desinformation. Die Jugendlichen erstellen dafür eigene Videoclips in humorvollen Kampagnen und machen damit sichtbar, wie leicht unsere Wahrnehmung ausgenutzt werden kann. Ein magisches, hochaktuelles Projekt für mehr kritische Medienkompetenz.

Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“

Expanding Narratives – Youth and their Images of Sustainability

Universität zu Köln

Ist das Verständnis von Nachhaltigkeit eigentlich überall auf der Welt gleich? Das von der Universität zu Köln koordinierte internationale Forschungs- und Bildungsprojekt „Expanding Narratives“ lässt Jugendliche auf verschiedenen Kontinenten eine Antwort auf diese Frage finden. Über mehrere Monate hinweg befassen sich junge Menschen aus Deutschland und Tansania mit historischen und aktuellen Medienbildern zum Thema Nachhaltigkeit. Sie hinterfragen Machtstrukturen und erforschen, wie visuelle Kommunikation unsere Sicht auf die Welt prägt. An zwei Workshop-Wochenenden tauschen sich die Gruppen über Videokonferenzen aus. Unter anderem analysieren sie dabei vergleichend Archiv-Fotografien aus Deutschland und Tansania. Ausgerüstet mit Kameras werden die Jugendlichen zur Produktion eigener Fotografien angeregt. Die Ergebnisse zeigen, wie unterschiedlich und auch ähnlich Vorstellungen von Nachhaltigkeit, Gemeinschaft und Zukunft sein können und zelebrieren gleichzeitig den interkulturellen Dialog. Die dabei entstandenen 80 eindrucksvollen Fotos wurden in einer parallelen hybriden Ausstellung in Köln und Dar Es Salam sowie online in Form eines Booklets präsentiert. Das Projekt schlägt damit eine starke Brücke über Kontinente hinweg.

Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“

KI spielerisch durchschauen – Jugendliche entwickeln eigene KI-Spiele in der Offenen Jugendarbeit

JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis

Künstliche Intelligenz ist zu einem integralen Bestandteil unseres Alltags geworden. Aber wie geht man mit ihr verantwortungsvoll um? Welche Grenzen erfahren wir in der Nutzung von KI und welchen moralischen Fragen sehen wir uns ausgesetzt? Das Projekt „KI spielerisch durchschauen“ vom JFF – Institut für Medienpädagogik lässt Jugendliche ihre eigenen KI-Chatspiele entwickeln und dabei selbst erfahren wie Prompts wirken, warum KI halluziniert und welchen Antrieb sie hat allem zuzustimmen. Statt komplexer Code-Tools nutzen die Jugendlichen dafür einfach ihre Sprache. Im Open Source

Programm ChatGameLab erschaffen sie textbasierte Abenteuer, fantasievolle Welten und Spielregeln ganz nach ihren eigenen Ideen. Das Ganze funktioniert in verschiedenen Sprachen und auch per Spracheingabe. Damit konnten beispielsweise zwei ukrainische Jugendliche ihr Spiel in ihrer Muttersprache schreiben. Spielerisch entsteht so ein tiefer, kritischer Einblick hinter die Kulissen komplexer Algorithmen. Ein starkes, niedrigschwelliges Modellprojekt für zeitgemäße Medienbildung, das zeigt: Wer KI verstehen will, sollte sie spielen.

Kategorie E „Netzwerkprojekte“

Gaming Galaxy – Jugendliche gestalten ihr eigenes Gaming-Event

Netzwerk Wallhack

Bei der „Gaming Galaxy” in Kassel handelt es sich um ein medienpädagogisches Beteiligungsprojekt, das junge Menschen, Jugendeinrichtungen und Fachkräfte aus Gaming, Kultur und Medienbildung zusammenbringt. Nachdem das Projekt im Januar 2025 erstmals stattfand, erwuchs der Wunsch, die Jugendlichen bei der nächsten Ausgabe stärker in die Planung, Gestaltung und Durchführung einzubeziehen. Über mehrere Monate hinweg übernahmen Kinder im Alter von 10 bis 16 Jahren zentrale Aufgaben bei der Vorbereitung der zweiten Gaming Galaxy. Mithilfe des Netzwerk Wallhack, dem Medienbildungszentrum Nord, der Stiftung Digitale Spielekultur und weiteren Partnern des Wallhack-Netzwerks planten sie Turniere und Gaming-Areas. Sie produzierten Trailer, führten Interviews durch, kontaktierten Spieleentwicklerinnen und Spieleentwickler. Außerdem wurden Plakate und Social-Media-Inhalte produziert. Sogar ihre eigens gestalteten Pokale wurden im 3D Druck hergestellt. Die zweite Ausgabe der Gaming Galaxy fand dann gleich zu Anfang des Jahres im Haus der Jugend in Kassel mit rund 260 Besucherinnen und Besuchern statt. Ein krönender Abschluss für dieses herausragende Netzwerkprojekt.

#webcoaches – ein kommunales Netzwerk für Peer-to-Peer-Medienbildung im Landkreis Harburg

Reso-Fabrik Jugendhilfeträger gGmbh

Der digitale Alltag birgt heutzutage allerlei Herausforderungen und Gefahren. Cybermobbing, Cybergrooming und Desinformation bilden dabei nur die Spitze des Eisbergs. Um für den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu sensibilisieren, gibt es im Landkreis Harburg genau dafür die „#webcoaches“. In enger interdisziplinärer Zusammenarbeit mit der Reso-Fabrik Jugendhilfeträger gGmbH, der Kreisjugendpflege des Landkreises Harburg und der Polizeiinspektion Harburg werden Jugendliche zu kompetenten Ansprechpartnerinnen und -partnern für digitale Themen ausgebildet. Im Anschluss geben sie ihr Wissen auf Augenhöhe an andere Mitschülerinnen und Mitschüler in Workshops, Projekttagen und Schulaktionen weiter. Die Jugendlichen entwickeln dabei nicht nur fachliche Kompetenzen, sondern übernehmen Verantwortung, stärken ihre Kommunikationsfähigkeit und erleben Selbstwirksamkeit. Darüber hinaus lernen sie die Fachkräfte ihrer Gemeinde persönlich kennen, wodurch niederschwelliger Zugang zu Unterstützung und Beratung über den Projektrahmen hinaus entsteht. Ein herausragendes Modell eines Peer-to-Peer-Netzwerks.

Kategorie F | Sonderpreis 2026 „Pick-Me-Girls und Alphamales – geschlechtersensible Medienbildung in digital geprägten Lebenswelten "

ULAT – Unlearning Anti-Feminism on TikTok

medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V.

Vermeintlich harmlose Lifestyle-Videos wollen Jugendliche auf TikTok für rechtsradikales und antifeministisches Gedankengut begeistern. Das Pionierprojekt „ULAT“ entwickelt hierzu innovative Bildungsangebote, um junge Erwachsene für radikale Codes zu sensibilisieren. Hierbei bezieht das gemeinschaftliche Projekt von mediale pfade und der Universität zu Köln junge Menschen aktiv und kreativ in die Entwicklung und Überprüfung der Konzepte ein. Ausgangspunkt für die Bildungsangebote sind qualitative Interviewstudien, in denen 14- bis 27-Jährige ihre Erfahrungen mit problematischen Inhalten teilen. In intensiven Workshops erproben junge Menschen dann die Materialien und entwickeln sie weiter. Ein wertschätzendes Projekt der politischen Medienbildung, das junge Menschen als Bildungspartnerinnen und -partner ernst nimmt und ihr demokratisches Handeln im digitalen Raum stärkt.

Dieter Baacke Preis – Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte:
Der Dieter Baacke Preis richtet sich an Projekte außerschulischer Träger (z.B. Jugendzentren, Kindergärten, Träger der Jugendhilfe oder Familienbildung, Medienzentren und Medieninitiativen) und Kooperationsprojekte zwischen schulischen und außerschulischen Trägern. Die Projekte sollten im Vorjahr entstanden oder im laufenden Jahr bis zur Bewerbungsfrist beendet sein. Bewerben können sich Institutionen, Initiativen oder Einzelpersonen mit innovativen, originellen oder mutigen Projekten zur Förderung einer pädagogisch orientierten Medienkompetenz. Bewerbungsschluss ist der 31. Juli des laufenden Jahres.

Ausführliche Informationen und Bewerbung: www.dieter-baacke-preis.de

Dieter Baacke (1934-1999) war Professor für Pädagogik an der Universität Bielefeld. Von 1984 bis 1999 war er Vorsitzender der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK). Sein pädagogisch begründeter Begriff der Medienkompetenz inspiriert dauerhaft Wissenschaft, Praxis und Politik.

Kontakt: GMK-Geschäftsstelle | Obernstr. 24a | 33602 Bielefeld | Tel.: 0521 67788 | E-Mail: gmk@medienpaed.de | Web: www.gmk-net.de oder www.dieter-baacke-preis.de

Gefördert vom: Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Im Rahmen von: KJP Kinder- und Jugendplan des Bundes

GAmM Gutes Aufwachsen mit Medien