



Kita, KI und Demokratie – Kreativ und kritisch mit Medien: Dieter Baacke Preisträger*innen 2024 – Herausragende Medienpädagogik ausgezeichnet

Mit Sonderpreis „Nie wieder ist jetzt – Mit Medienpädagogik für
Demokratie und Menschenrechte“

Pressemitteilung
Rostock, 15. November 2024

Bundesfamilienministerium und Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) zeichnen medienpädagogische Projekte aus

Demokratie als Muskel, den es vielfältig zu trainieren gilt, hierbei hilft inspirierendes medienpädagogisches Zirkeltraining. Also ab ins *Democracy Gym*: Das mit dem Sonderpreis 2024 ausgezeichnete Projekt verfügt über eine ausgeklügelte Methodik und ein für Jugendliche attraktives Setting. Denn so viel ist klar: Medienbildung und politische Bildung sind heute mehr denn je unverzichtbar miteinander verknüpft, das hebt auch **Rüdiger Fries**, Co-Vorsitzender der GMK, in seinem Grußwort hervor. Und das zeigen auch weitere Projekte, die mit dem Dieter Baacke Preis 2024, der bundesweiten Auszeichnung für Medienpädagogik, prämiert sind. Medienprojekte mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen stehen im Mittelpunkt der Auszeichnung, die damit auch die Pädagogischen Fachkräfte für ihr medienpädagogisches Wirken und ihre Methodik ehrt. „Herausforderungen in den sozialen Medien wie Desinformation, Hatespeech und die Chancen und Risiken von Künstlicher Intelligenz sind aktuelle Aufgaben von Medienpädagogik“, hob **Bundesjugendministerin Lisa Paus** in ihrer Videobotschaft zum 40. Jubiläum der GMK auf dem Forum Kommunikationskultur am Nachmittag hervor. Sie fügte weiter hinzu: „Für das Bundesfamilienministerium ist die GMK ein wichtiger Partner. Denn von Anfang an war und ist es ihr Ziel, gerade Kindern und Jugendlichen ein gutes Aufwachsen mit Medien zu ermöglichen.“ Im Rahmen der medienpädagogischen Jahrestagung wird der mit 12.000 € in sechs Kategorien dotierte Dieter Baacke Preis vergeben. Für die Hansestadt Rostock begrüßte **Oberbürgermeisterin Eva-Maria Kröger** die Teilnehmenden.

Wie lassen sich KI, Algorithmen und auch Datenschutz medienpädagogisch aufgreifen? Mit Spaß und Spannung involvieren gleich zwei herausragende Projekte Jugendliche und regen sie zu kreativem Agieren und kritischem Reflektieren an. Bei den *Smart Detectives* begeben sich die Jugendlichen mit digitalen Methoden auf die Suche nach einem verloren gegangenen Handy und lernen spielerisch vieles über Datenspuren und Datensicherheit. Im Projekt *NEXT LEVEL* experimentieren und reflektieren Jugendliche in einem vielschichtigen Ansatz die Chancen, Risiken und Unzulänglichkeiten von KI.

Fast magisch geht es zu *im Garten der Erinnerungen*: Selbstgestaltete virtuelle Pflanzen aus vielfältigen Herkunftsländern verschönern nicht nur als VR-Umgebung eine eher triste Straße in Köln, die Pflanzen sind mit Erzählungen der Beteiligten verbunden. So entsteht ein fantastisches, lebendiges Setting, das Nachbarn und deren Herkunftsgeschichten allen Interessierten näherbringt. Das Projekt **Sec* wiederum regt marginalisierte Jugendliche zu künstlerischem Agieren, journalistischer Teilhabe und kreativer Zusammenarbeit an.

Raus aus der Kita mit all dem digitalen Zeug? Von wegen! Die Kinder selbst und ihre Themen und Fragen stehen im Mittelpunkt von zwei herausragenden Projekten: *Einmal Uppsala und zurück* und *Eine Kiste irgendwas*. Ausgehend von einem situativen Ansatz, ermöglichen die medienpädagogischen Projekte Befähigung und Teilhabe im geschützten Rahmen. Wissensdrang, Kreativität und die entstehende Expertise der Kinder spielen dabei die wesentliche Rolle.

Wie Medienbildung in Netzwerken nachhaltig gelingt und sich strategisch klug realisieren lässt, innerhalb von Kommunen oder in weitläufigen ländlichen Gebieten, zeigen zwei weitere Projekte. Dabei widmet sich

Medienbildung in Wolfsburger frühkindlichen Bildungsorten dem Bereich Kita und jumbLR der Jugendarbeit im ländlichen Brandenburg.

Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für 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 Webseite www.dieter-baacke-preis.de.

Zu den einzelnen Preisträger-Projekten:

Kategorie A: Projekte von und mit Kindern

[Einmal Uppsala und zurück – ein digitales naturwissenschaftliches Kita-Abenteuer](#)

Haus für Kinder St. Sebastian, Dettelbach

Was hat es mit dem ominösen schwedischen Vulkanologen Prof. Dr. Valentin R. Troll auf sich? Und was hat das mit der Kita St. Sebastian zu tun? Wie funktioniert eigentlich so ein Vulkan? In einem situativen Ansatz verbindet das Projekt MINT-Themen mit Medienpädagogik und reichert so kreativ das Kita-Leben an. Kinder agieren dabei nachhaltig als Forschende und wirken als Expert*innen, indem sie ihr Know-how weitergeben und mediale Ausdrucksformen gekonnt einsetzen.

[Eine Kiste Irgendwas: Philosophische und digitale Experimente](#)

Stadtbibliothek Bremen

Wie spannend und beglückend Philosophie mit Kita-Kindern in Verbindung mit kreativem digitalem wie analogem Handeln sein kann, zeigt dieses Projekt. Was ist eine Kiste Irgendwas? Können wir das Irgendwas sehen, riechen oder hören? Und ist das Irgendwas an verschiedenen Orten immer das gleiche Wesen oder verändert es sich mit der Umgebung? Die Prinzipien „Mit Fragen die Welt entdecken“ und „Digitale Medien als Kreativwerkzeuge begreifen“ werden dabei ausgehend von einem Bilderbuch kombiniert. Dabei experimentieren, basteln und gestalten die Kinder nach eigenen Ideen. Sie nutzen hierfür auch kreative digitale Werkzeuge wie Tag Tool und Chatter Pix. Das alles geschieht in diesem inspirierenden Modell partizipativ in einem situativen Setting.

Kategorie B: Projekte von und mit Jugendlichen

[NEXT LEVEL ?! Was junge Menschen über Künstliche Intelligenz denken](#)

Gallus Zentrum e.V., Frankfurt

Künstliche Intelligenz (KI) als Ausgangspunkt für ein reflektierendes, kritikförderndes und zugleich kreatives Medienprojekt. Film, Foto und Audio kommen dabei zum aktiven Einsatz. Das Gallus Zentrum geht das Thema vielschichtig an: Die Jugendlichen gestalten zunächst ein klassisches digitales Fotoprojekt und lassen ihre Ideen dann per Prompting als Zweitversion von einer KI nachstellen. Das kann zugleich sehr witzig sein und die Augen öffnen für die bislang noch sehr klischeehaften Kreationen der KI, die vielfach stereotypen Vorstellungen folgen. Zur Reflexion des umfassenden Themas KI fangen die Jugendlichen zudem in Interviews Meinungen und Erfahrungen von Passant*innen in ihrem Sozialraum ein und experimentieren mit Video-KI. Das Projekt kombiniert vielfältige Methoden und geht weit über einfaches Prompten und Experimentieren hinaus.

Smart Detectives

Landesvereinigung Kulturelle Jugendbildung (LKJ) Baden-Württemberg e.V.

Ein Handy ist verloren gegangen und soll an seine Besitzer zurückgegeben werden. Eingebunden in eine Story beschäftigen sich die Jugendlichen detektivisch, kreativ mit Datenschutz und Datensicherheit sowie der Nutzung von KI im Kontext von Social-Media-Posts. Sehr kreativ und mit viel Spaß geht es dabei zu. Die Detektiv*innen nutzen nicht nur Bilderrückwärtssuche, sie kreieren vielfältige Bilder, Sounds, Postings, Reels und gestalten ein immer komplexeres Persönlichkeitsprofil der Gesuchten. Zugleich werden Themen wie Persönlichkeitsrechte, Datenschutz und weitere KI-Themen intensiv aktiv agierend reflektiert.

Kategorie C: Interkulturelle und internationale Projekte

Der Garten der Erinnerungen

Integrationshaus e.V., Köln

Der Garten der Erinnerungen ist ein Virtual-Reality-Projekt, das in einem sozialen Brennpunkt von Köln angesiedelt, genauer gesagt gepflanzt ist. Natur und Flora sind in diesem städtischen Lebensraum kaum ausgeprägt. Ganz anders im selbst gestalteten virtuellen Raum derselben Straße. Das Projekt bringt Menschen vielfältiger Herkünfte und unterschiedlicher Altersgruppen in einen kreativen Prozess: Blumen, Bäume und weitere Pflanzen aus den Herkunftsländern der Beteiligten (oder deren Vorfahren) werden mit VR gestaltet und virtuell in der Straße gepflanzt. Zusätzlich sind sie mit persönlichen Geschichten der Beteiligten versehen. Ein wegweisendes, interkulturelles Medienprojekt, das vielfältig präsentiert wurde und kontinuierlich erweitert werden kann.

Kategorie D: Inklusive und intersektionale Projekte

Sec* – das intersektionale Jugendmagazin

ROOTS & ROUTES Cologne e.V.

Diversität nicht nur im regionalen Raum zusammenbringen, sondern Jugendliche und junge Erwachsene kreativ und journalistisch beteiligen, mit intersektionalen Themen in die Öffentlichkeit gehen: Das zeigt das Projekt, welches nicht als Onlineplattform, sondern in einem umfangreichen und facettenreich gestalteten Printmedium Ausdruck und Verbreitung findet. Alle Arbeitsprozesse werden von den Beteiligten übernommen, es entsteht ein gedrucktes Medium, das nicht einfach wegzusipen ist.

Kategorie E: Netzwerkprojekte

jumblr – Jugendmedienbildung im ländlichen Raum

Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V. (lmb)

„Extremismus und Haltung“, „Künstliche Intelligenz“ und „In Bewegung sein“, das sind Jahresthemen dieses umfangreichen Netzwerkes. *jumblr* bringt Fachkräfte der Jugend(sozial)arbeit aus Brandenburg zusammen und bildet diese medienpädagogisch kontinuierlich aus. Aktuelle Themen, Bedarfe der Beteiligten und spannende Methoden kommen der Kinder- und Jugendsozialarbeit im ländlichen Bereich vorbildlich zugute.

Medienbildung in Wolfsburger frühkindlichen Bildungsorten

Blickwechsel e.V.

Wie vielschichtig Medienbildung in der Kita funktionieren kann und welche Akteur*innen alle einzubeziehen und wie sie zu begeistern sind, zeigt dieses von Blickwechsel e.V. begleitete kommunale Netzwerk aus Wolfsburg. Der IT-Bereich und alle Träger sind dabei in einen Prozess eingebunden, der gemeinsam Methoden und Wege erarbeitet und zum Ziel hat, kreative Medienbildung kontinuierlich in die Kitas zu bringen. So entsteht eine Verantwortungsgemeinschaft, in der auch Kinderrechte auf Schutz, Teilhabe und Befähigung großgeschrieben werden.

Kategorie F: Sonderpreis 2024 „Nie wieder ist jetzt – Mit Medienpädagogik für Demokratie und Menschenrechte“

Democracy Gym

Medien und Bildung RLP gGmbH

Medienpädagogisches Zirkeltraining: Im *Democracy Gym* wird Demokratie als ein Muskel angesehen, den es zu trainieren gilt. Hierfür wird die Metapher des Fitnessstudios genutzt, um junge Menschen anzusprechen, für das Thema zu sensibilisieren und ihre Demokratie- und Medienkompetenz zu stärken. Dies geschieht in verschiedenen Trainingsstationen, in welchen diverse Online-Tools und Aufgaben zum Einsatz kommen. Dabei setzen sich die Teilnehmenden ganz alltagsnah mit Fragen und Problemlagen des demokratischen Miteinanders auseinander. Selbst gestaltete Plakate, Memes oder Foto-Statements runden den Prozess ab. Das Projekt kombiniert kreative und kritikfördernde Medienkompetenz und politische Medienbildung in einem spannenden neuen Setting.

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 sein 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.

<p>Kontakt: GMK-Geschäftsstelle, Oberstr. 24a, 33602 Bielefeld, Tel.: 0521.67788, E-Mail: gmk@medienpaed.de Web: www.gmk-net.de oder www.dieter-baacke-preis.de</p>

Gefördert vom:



Bundesministerium
für Familie, Senioren, Frauen
und Jugend

Im Rahmen von:

GaMM
Gutes Aufwachsen
mit Medien