



## Transformation, Kritikfähigkeit und Empowerment – Mit Medienbildung wirken:

### Dieter Baacke Preisträger\*innen 2022 – Auszeichnung für Medienpädagogik

Pressemitteilung  
Potsdam, 18. November 2022

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

*Mit Sonderpreis „Let’s save our planet –  
Medienpädagogische Projekte zur ökologischen Transformation“*

Verschwörungserzählungen und Rassismus angehen, dem menschengemachten Klimawandel entgegentreten, die Welt aus Kindersicht lebenswerter machen, Jugendkulturen vernetzen, Menschen aller Voraussetzungen mit Medienbildung erreichen und anregen. Groß sind die Ziele der ausgezeichneten medienpädagogischen Projekte und großartig die Umsetzung und die pädagogischen Modelle und Methoden, die diese Ziele voranbringen.

Was tun, sich engagieren und zusammenwirken – das zieht sich durch die ausgezeichneten medienpädagogischen Projekte 2022. Medienkompetenz hat soziale, politische, kulturelle und ethische Bestandteile. Der mit 12.000 Euro dotierte Dieter Baacke Preis wird gemeinsam vom Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend und der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) vergeben. In diesem Jahr gibt es acht Preisträger-Projekte in sechs Kategorien sowie eine besondere Anerkennung. Medienprojekte mit Kindern, Jugendlichen und jungen Erwachsenen stehen im Mittelpunkt des „Oskars der Medienpädagogik“, der Pädagogische Fachkräfte für ihr medienpädagogisches Wirken und ihre Methodik ehrt.

Für das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend begrüßte Katrin Neumann-Riedel die Teilnehmenden. Der lokale Förderer der Preisverleihung war durch Noosha Aubel vertreten, der Beigeordneten für Kultur und Bildung der Landeshauptstadt Potsdam.

Sabine Eder, GMK-Vorsitzende, betonte: „Mit Medienbildung die Welt retten – das ist das Thema unserer Jahrestagung. Hier erleben wir ebenso praktisch wie exzellent, welchen Beitrag die Medienpädagogik dazu leisten kann. Die ausgezeichneten Projekte verdeutlichen, wie sich politische und kulturelle Medienbildung verknüpfen lassen. Diese Modelle werden, müssen und sollen die Pädagogik, aber auch die Politik weiter beflügeln.“

*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 € ausgezeichneten Preises. Diese und weitere Informationen und Videos finden Sie auf der Webseite [www.dieter-baacke-preis.de](http://www.dieter-baacke-preis.de).*

## **Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“ (2000 €)**

---

### **Cubes – digitale Welten. Experimentieren & Gestalten**

*Die Amsel & Kubus Jugendkulturzentrum, Münster, NRW*

„Was stört dich an der Welt? Was willst du verändern? Zeig es kreativ!“. Zu den „17 Zielen für nachhaltige Entwicklung“ (Global Goals) der Vereinten Nationen (UN) agierten 50 Kinder mit medienpädagogischen Methoden. Sie erstellten Fotos, Videos und Collagen, diskutierten und reflektierten ihre Ansichten und Produkte. Zugleich geben die Kinder ihr Methodenwissen mit Handouts an andere weiter. Ein vielschichtiges medienpädagogisches Projekt, das explorative Aneignung von Medien(-techniken) mit der Auseinandersetzung mit einem global und lokal wichtigen Thema kombiniert.

## **Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“ (geteilt, je 1000 €)**

---

### **TruthTellers – Trust me, if you can...? Ein skeptisches Projekt über die Kraft des Erzählens**

*JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Berlin-Brandenburg*

Verschwörung, Wahrheit, Erzählung oder Ideologie? Soziale Medien transportieren vieles, was genauer zu durchleuchten ist. Kritikfördernde Medienkompetenz ist gefragt, um die Mechanismen und Funktionsweisen von Verschwörungserzählungen zu erkennen. *TruthTellers* verbindet das mit kreativen, spielerischen Methoden, bei dem die beteiligten Jugendlichen selbst entsprechende Stories erfinden und medial ausgestalten und deren Wirkung testen. So gelingt eine vielschichtige und kreative Auseinandersetzung mit Verschwörungsgeschichten und Fake News. *TruthTellers* bietet Schulen und außerschulischen Einrichtungen Methoden und Materialien zu diesem Kontext und hilft somit, den wichtigen Ansatz weiter zu tragen.

### **AntiAnti – Prävention von Online-Radikalisierung**

*medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V., Berlin*

Online kursieren neben Verschwörungsmymen auch weitere Formen von Rechtsextremismus, Antisemitismus und radikalem Islamismus. Jugendliche begegnen solchen Inhalten vielfach bei ihren Social-Media-Aktivitäten. Das Projekt *AntiAnti* kombiniert kognitiv-analytische sowie kreative Methoden, lässt Jugendliche und junge Erwachsene Verschwörungsmymen entwerfen, Memes erstellen, Hatespeech-Szenarien oder „GetBadNews“ durchspielen. Stets ergänzt durch pädagogische Einordnung und Gruppengespräche, kombiniert das nachhaltig wirkende Projekt gekonnt Politische Bildung und Medienkompetenz.

## **Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“ (geteilt, je 1000 €)**

---

### **don't stop motion**

*Filmprojekt Don't Stop Motion, Erfurt, Thüringen*

Fluchtgeschichten, kulturelle Bildung und interkultureller Austausch: Geflüchtete junge Erwachsene gestalten gemeinsam mit nicht-geflüchteten Jugendlichen und Medienpädagog\*innen aus Erfurt einen kunstvollen einstündigen Interview- und Stop-Motion-Film. In rassismuskritischen Workshops verbreiten sie im Anschluss Methoden und Inhalte an Kinder und Jugendliche, die sich mit diesen Themen auseinandersetzen und dazu mit dem Collagieren und Gestalten von Stop-Motion-Filmen experimentieren. Alle Beteiligten des Ursprungsprojektes erfahren so weitere Anerkennung und tragen das Modell kultureller und politischer Medienbildung selbst weiter.

## **Dreh's Um – Deutsch-vietnamesische Perspektiven**

*Ostkreuz City gGmbH, Berlin*

Nicht nur Geflüchtete, auch Menschen nicht-deutscher Herkunft, die seit mehreren Generationen in Deutschland leben, haben wichtige Geschichten zu erzählen rund um Identität, Rassismus und Integration. Dieses geschieht in den ergreifenden und intensiven Filmen, welche deutsch-vietnamesische Jugendliche und junge Erwachsene in ihren Dokumentarfilmen erzählen und gestalten. Die unter medienpädagogischer Anleitung von den Jugendlichen hergestellten Filme sind sehr hochwertig und zeigen eindrucksvoll die Gegenwart und Vergangenheit der Jugendlichen in Berlin. Die Filme kommen in Kinos in Berlin zur Aufführung und regen generell die Reflexion der Integrations- und Exklusionserfahrungen auch anderer Gruppen an. Ein herausragendes Modell wirkräftiger interkultureller Medienarbeit.

## **Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“ (2000 €)**

---

### **nimm!-Akademie – Gemeinsam durch die digitale Welt**

*LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V., Duisburg*

Alle Menschen digital und medienpädagogisch bilden und aktiv einbeziehen, darum geht es in der inklusiven *nimm!-Akademie*. Gestaltet wird dabei zu Themen wie: *Digital zusammen, Social? Sicher!, Coding & Making, Audio und Podcast*. Jugendliche Medienexpert\*innen zeigen online in Videotutorials, welche Tools für einen barrierefreien Zugang genutzt werden können, mit welchen Projekten ein einfacher Einstieg möglich ist und welche Ansätze und Methoden dies vertiefen. Zahlreiche Beispiele dazu sind verlinkt. Das Projekt bietet auch wieder Präsenzveranstaltungen. Es umfasst vielfältige medienpädagogische inklusive Methoden und Perspektiven und fungiert zugleich als Netzwerk.

## **Kategorie E „Netzwerkprojekte“ (2000 €)**

---

### **„Game Days“ in Osnabrück (September 2021) und Göttingen (Juli 2022)**

*LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V.*

Gaming-Kultur als Thema für Jugendliche, Eltern und Fachkräfte in einer Veranstaltung: Das Netzwerk-Projekt vereint analoges und digitales Spielen, Making-Projekte, Game-Design, Cosplay und kreativ interpretierte Videospieldmusik mit Eltern-LAN-Partys und Vorträgen für Jugendliche und Fachkräfte. Die *Game Days* gehen dabei auch auf Chancen und Risiken von Gaming ein. Dabei sind zahlreiche Kooperationen entstanden, die zu weiteren kreativen Projekten in Niedersachsen geführt haben. Inklusives Gaming wurde ebenfalls bei dem Festival behandelt. Ein vielschichtiges und wirksames Netzwerkprojekt.

## **Kategorie F | Sonderpreis „Let's save our planet – Medienpädagogische Projekte zur ökologischen Transformation“ (2000 €)**

---

### **#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.**

*medienblau, Kassel, Hessen*

Mit Medienbildung die Welt retten?! Und zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung (SDGs) mit medienpädagogischen Methoden zusammenwirken. An dem Projekt arbeiteten alle Schüler\*innen und das gesamte Kollegium einer Schule aktiv mit: Lehrkräfte wurden zunächst für die Konzeption und Umsetzung eigener Medienprojekte geschult (u.a. Fotografie, Stop-Motion-Animation, Audio-Produktion) und in der Projektphase durch Medienpädagog\*innen unterstützt. In den vielen Gruppen der 600 Schüler\*innen

umfassenden Schule entstanden so diverse Medienprodukte, die sich aus der Sicht der Kinder und Jugendlichen mit Nachhaltigkeitsaspekten befassen. Ein vielschichtiges, gut durchdachtes und kreatives Medienprojekt zum Thema Nachhaltigkeit, das eine ganze Schule medienpädagogisch involviert. Attraktiv präsentiert in Form einer digitalen 360-Grad-Umgebung.

## Besondere Anerkennung

---

### Besser spielen! #gamingbielefeld – Das Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V.

*Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V., NRW*

Rund 20 lokale Jugendinstitutionen bringt dieses Projekt kontinuierlich zu medienpädagogischen Aktionen zusammen. In dem Netzwerk werden verschiedene Veranstaltungsformate und dauerhafte Angebote rund um die Gaming-Kultur von Kindern und Jugendlichen geschaffen. Dazu kommen Fortbildungen und Netzwerktreffs der Institutionen und Pädagog\*innen. Für Kinder und Jugendliche gibt es Spieletestredaktionen, wiederkehrende „Game Days“ mit Festivalcharakter und eSports-Ligen. Das Netzwerk verfügt zudem über einen gemeinsamen Gaming-Server, den es pädagogisch betreut. Darüber hinaus gibt es Kreativ- und Spielangebote wie das Drehen von Kurzfilmen in *Minecraft*, Interviews mit Streamer\*innen, Coding mit Calliope, Escape Rooms oder Creating-Aktionen. Besondere Anerkennung als Netzwerk, das sich der Kinder- und Jugendmedienkultur dauerhaft aktiv und kreativ widmet.

### 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](http://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, Oberstr. 24a, 33602 Bielefeld, Tel.: 0521.67788, E-Mail: [gmk@medienpaed.de](mailto:gmk@medienpaed.de)  
Web: [www.gmk-net.de](http://www.gmk-net.de) oder [www.dieter-baacke-preis.de](http://www.dieter-baacke-preis.de)

Gefördert vom:



Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

Im Rahmen von:

