



Dieter Baacke Preisträger*innen 2025 – Herausragende Medienpädagogik ausgezeichnet

Mit Sonderpreis „Aufwachsen zwischen Alexa und AI Companion –
Junge Menschen für Datenschutz sensibilisieren“

Pressemitteilung
Oldenburg, 15. November 2025

Das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend (BMBFSFJ) und die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) haben am 15. November 2025 in der Alten Stadtkasse in Oldenburg herausragende medienpädagogische Projekte im Rahmen einer festlichen Verleihung mit dem Dieter Baacke Preis 2025 ausgezeichnet.

Jugendliche errichten auf einem Minecraft-Server ein demokratisches Metaverse und füllen es in regelmäßigen Versammlungen mit Leben. Dort handeln sie Regeln für Spiel und Gemeinschaft aus, indem sie diskutieren, Argumente vorbringen, Für und Wider abwägen. Letztlich entscheiden sie per Abstimmung – und lernen dabei, auch Mehrheitsentscheidungen verantwortungsbewusst zu akzeptieren, die sie allein vielleicht anders getroffen hätten. Das Projekt *Cubix – Deine Welte. Deine Stimme. Dein Abenteuer!* zeigt beispielgebend, wie eine alltägliche mediale Freizeitbeschäftigung zum pädagogischen Werkzeug umfunktioniert werden kann – in einem niedrighschwelligen, methodisch innovativen Setting, dass die jungen Menschen als Expert*innen ihrer eigenen Lebenswelten ernst nimmt.

Cubix ist nur ein Beispiel aus der Reihe der 2025 prämierten Projekte, die in beeindruckender Weise zeigen, wie Medienbildung bereits mit jungen Zielgruppen bedeutende politische Themen unserer Zeit adressieren kann – von demokratischen Werten und Prozessen über Umweltschutz und Nachhaltigkeit bis hin zu Diversität und Inklusion oder KI und Datenschutz.

Mit den Worten „**Medienbildung ist die Grundlage für eine starke, demokratische und gerechte digitale Gesellschaft**“ schloss Karin Prien, Bundesministerin für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend, ihre Videobotschaft im Rahmen der Verleihung des Dieter Baacke Preises. Sie betonte: „**Wichtig ist, dass junge Menschen lernen, selbstbestimmt mit Daten umzugehen. Wir dürfen Kinder im Internet nicht allein lassen. Kinder- und Jugendmedienschutz ist eine gesamtgesellschaftliche Aufgabe.**“

Deutlich wird somit die gesellschaftliche Relevanz handlungsorientierter Medienpädagogik und die Notwendigkeit, pädagogische Fachkräfte und Einrichtungen für ihre großartige Arbeit zu würdigen. Der mit 12.000 Euro in sechs Kategorien dotierte Dieter Baacke Preis übernimmt als bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte diese ehrenvolle Aufgabe, entfaltet jedoch auch darüber hinaus Signalwirkung: „Dieser Abend ist mehr als ausgezeichnete Projekte – er ist ein politisches Statement. Medienbildung ist demokratische Infrastruktur und schafft Gemeinschaft: Räume, in denen man gemeinsam ausprobiert, scheitert, neu beginnt und Verantwortung übernimmt. Der Dieter-Baacke-Preis macht diese Räume sichtbar und erinnert: Investitionen in Medienbildung sind Investitionen in Demokratie, Chancengerechtigkeit und einen respektvollen Diskurs“, betont Rüdiger Fries, Co-Vorsitzender der GMK.

Die prämierten Projekte veranschaulichen auf inspirierende Weise, wie vielfältig und kreativ medienpädagogische Arbeit aussehen kann. Wie lässt sich Medienbildung mit Naturerfahrung kombinieren? Für den *Atlas der Bäume* gestalten Kinder eigenständig Medienprodukte, um die Natur in ihrem Sozialraum sinnlich und wissenschaftlich zu erkunden. Mädchen* produzieren in *GIRLS GO MOVIE* kreative Filme und entwickeln berufsrelevante Kompetenzen für den möglichen Einstieg in eine männerdominierte Branche. Das interkulturelle Projekt *Jugendfilmrausch* verbindet Jugendliche aus Dunkerque und Rostock, sich mit filmischen Mitteln über ihre Städte sowie kulturelle Gemeinsamkeiten und Unterschiede auszutauschen. Im innovativen *NEULAND* arbeiten junge Menschen mit und ohne Sehbeeinträchtigung zusammen, um Audiodeskriptionen für Filme zu erstellen und Inklusion praktisch zu erfahren. Das *Medienpädagogik Praxis Camp* praktiziert und fördert seit über 10 Jahren bundesweit den Austausch von Fachkräften zu Medienbildung – auf Augenhöhe im frei gestaltbaren Barcamp-Format. Der diesjährige Sonderpreis geht an das Projekt *Kinder verstehen (KI)nder*, bei dem Sechstklässler*innen kritisch mit KI und Datenschutz umzugehen lernen, indem sie einen Schul-Chatbot entwickeln und eigene Materialien für eine sichere digitale Teilhabe erstellen. Eine besondere Anerkennung erhält das Projekt *Easy IT*, denn hier hat ein Verein für Behindertenhilfe sich selbst auf den Weg gemacht, ein medienpädagogisches Angebot für mehrfach diskriminierte junge Menschen zu erschaffen, wo es an öffentlichen Förderstrukturen mangelt.

--

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“

Atlas der Bäume

bild+begegnung e.V.

Medienpädagogik kombiniert mit Naturerfahrung. Der von Grundschulkindern selbst gestaltete *Atlas der Bäume* lässt Kinder Gestalt und Leben der Bäume ganzheitlich erfahren. Medien dienen dabei der tieferen Erkundung und kreativen Verarbeitung sowie Dokumentation des Gesehenen. Beim naturwissenschaftlichen und sinnlichen Erkunden entstehen Videos, Audios und Fotos in großer Formenvielfalt. Kinder berichten aus der Perspektive des Baumes, verarbeiten das Wahrgenommene in ideenreichen Produktionen. Sie rappen, fotografieren, dichten und spielen Szenen. QR-Codes an den Bäumen führen auf eine Übersichtskarte, auf denen die Medienprodukte der Kinder auch für Passant*innen nachhaltig zur Verfügung stehen.

Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“

Cubix – Deine Welt. Deine Stimme. Dein Abenteuer!

Wortmann Medienwerkstatt GbR

Dass Kinder und Jugendliche fantasievolle Welten nach eigenen Vorstellungen erschaffen können, ist mit der Plattform Minecraft schon lange möglich. Doch wie lässt sich dies gemeinschaftlich demokratisch gestalten und aushandeln? Wie soll die digitale Erfahrungswelt und Gesellschaft aussehen? Wie wollen wir uns darin verhalten? *Cubix* geht diesen entscheidenden Schritt, und die Kinder und Jugendlichen schaffen auf der großartig selbst gestalteten Plattform im geschützten Rahmen eine Art Metaverse, auf der sie weitere Schritte gemeinsam auf Ratsversammlungen diskutieren und verhandeln. Eine beispielgebende Verbindung von politischer Bildung und kreativem Medienhandeln.

GIRLS GO MOVIE

Stadtjugendring Mannheim e.V.

Wie vielen Mädchen* hat *GIRLS GO MOVIE* schon kreativen Selbstausdruck und gemeinschaftliches mediales Gestalten ermöglicht? Es sind Tausende, die in den vergangenen zwanzig Jahren dabei waren und eigene Filme entwickelt, produziert und präsentiert haben. In den kreativen Prozessen erleben sie Self-Empowerment, künstlerisches Agieren und bereichernde Gruppenerfahrungen. *GIRLS GO MOVIE* steht zugleich für Kontinuität: Viele bleiben dem Projekt langfristig verbunden, das zudem berufsbildend wirkt und neue Perspektiven eröffnet. Das aktuelle Feriencamp wird ausgezeichnet, mit dem Wunsch nach Verstetigung und weiterer Verbreitung dieses erfolgreichen und künstlerisch inspirierenden Modells.

Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“

Jugendfilmaustausch: Kamerafahrt von Dunkerque nach Rostock

Medienwerkstatt Rostock am Institut für neue Medien gGmbH

Zwei historisch bedeutsame Städte, hoch im Norden am Meer. Ein Austauschprojekt mit jungen Menschen verbindet die Partnerstädte. Die Medienwerkstatt Rostock unterstützt diesen Prozess auf herausragend kreative Art, indem sie die Teilnehmenden zur vielfältigen filmischen Auseinandersetzung anregt. Was verbindet beide Städte? Welche Ähnlichkeiten gibt es? Das Wasser, das Meer als grenzüberschreitendes Element. Gemeinsam gestalten die Jugendlichen Filme und lernen sich selbst wie auch die anderen in ihrer Vielfalt und Individualität kennen. Die entstandenen Werke werden auf einem Festival präsentiert. Der *Jugendfilmaustausch* ist ein gelungenes Beispiel dafür, wie internationaler und interkultureller Austausch durch kreative Medienarbeit gefördert werden kann.

Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“

NEULAND – Inklusiver Audiodeskriptionsworkshop des Jungen Kurzfilm Festivals Hamburg MO&FRIESE

Kurzfilm Agentur Hamburg e.V.

Welch großartiges Potenzial in selbst gestalteter Audiodeskription steckt, zeigt dieses herausragende Projekt. Die gesprochene Beschreibung der visuellen Ebene eines Films für Menschen mit eingeschränktem Sehvermögen fordert zum genauen Hinschauen und exakten Formulieren auf. Es gilt, visuelle Filmelemente in gesprochene Sprache zu transferieren. Im Projekt gestalten nicht Profis oder eine KI diesen Prozess, sondern junge Menschen mit und ohne Sehbeeinträchtigung arbeiten gemeinsam daran. Die Jugendlichen mit Sehbeeinträchtigung fungieren dabei als Fachleute. Beide Gruppen lernen intensiv etwas über filmische Mittel, Filmsprache und über das Sehen und Hören. Ein exzellentes medienpädagogisches und inklusives Projekt, das seine Methode und Ergebnisse erfolgreich verbreitet.

Kategorie E „Netzwerkprojekte“

10 Jahre Medienpädagogik Praxis Camp

Medienpädagogik Praxis-Blog

Vernetzung inspiriert und hält Medienpädagogik lebendig und aktuell. Welche Themen, medialen Phänomene, Diskussionen und Methoden sind gerade relevant? Was ist erfolgreich, wo hakt es? Welche Finanzierungsmodelle, welche Herausforderungen und Lösungsstrategien gibt es? Wie sieht es in jeweils anderen Bundesländern aus? Ein solcher bundesweiter Austausch für Fachkräfte gelingt besonders gut kollaborativ auf Augenhöhe im frei gestalteten Barcamp-Format. Genau das praktiziert das Medienpädagogik Praxis Camp seit über zehn Jahren in exzellenter Weise: Über 365 Sessions wurden rund 1.000 Teilnehmenden angeboten. Ein herausragendes Netzwerk mit jeweils wechselnden lokalen Partnerinstitutionen.

Kategorie F | Sonderpreis 2025 „Aufwachsen zwischen Alexa und AI Companion – Junge Menschen für Datenschutz sensibilisieren“

Kinder verstehen (KI)nder

LHS Lebenshilfe in der Schule gGmbH

Mit KI zu experimentieren oder mit Chatbots zu kommunizieren, gehört für viele inzwischen fast zum Alltag. Doch wie funktioniert eigentlich so ein Chatbot? Wo liegen die Herausforderungen in der Kommunikation und beim Datenaustausch? Sechstklässler*innen der Medien-AG der Berliner Andersen-Schule setzten sich kreativ und kritisch mit KI, Chatbots und Social Media auseinander. Sie erstellten eine Checkliste zur Quellenkritik. Eigene Empfehlungen zu Datenschutz und persönlichem Umgang setzten sie in einem Flyer um. Vor allem entwickelten sie im geschützten Rahmen einen eigenen schulischen Chatbot, den SedaCyberBot, der die Mitschüler*innen in einfacher Sprache bei Fragen der Onlinesicherheit unterstützt. Ein herausragendes und vielschichtiges Modell dafür, wie Medienbildung in Schul-AGs durch Kooperation mit außerschulischer Medienpädagogik gelingt.

Besondere Anerkennung in der Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“

Easy IT – Digitale Teilhabe

Duha e.V. – Verein für soziale Dienste

Das Projekt setzt neue Impulse. Durch die Integration von Medienpädagogik in der Behindertenhilfe eröffnet es ein bislang kaum beachtetes Themenfeld und unterstreicht die Notwendigkeit, solche innovativen Ansätze zu fördern und zu refinanzieren. *Easy IT* fokussiert dabei den mehrsprachigen Zugang zu Medienbildungsmaßnahmen für Menschen mit Behinderung und Migrationshintergrund. Diese doppelte Benachteiligung bleibt oft unsichtbar, ist jedoch zentral für gesellschaftliche Teilhabe. Eltern werden einbezogen, der intergenerationale Ansatz stärkt den Austausch mit den Teilnehmenden und fördert Selbstwirksamkeit sowie sichere Mediennutzung durch praxisnahe Tipps und Peer-Unterstützung statt Beschränkungen und Verbote. Anhand von Social Media werden in selbst produzierten Formaten alltagsrelevante Inhalte vermittelt, die Teilnehmenden agieren als Expert*innen ihrer Lebenswelten. Als Ergebnisse entstehen Schulungen, Handouts und Videos (u.a. für Instagram und TikTok) als nachhaltiger Leitfaden für einen reflektierten Umgang mit digitalen Medien.

--

Dieter Baacke Preis – Die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte:

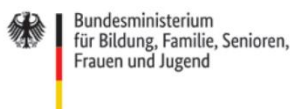
Der Dieter Baacke Preis richtet sich an Projekte außerschulischer Träger (z. B. Jugendzentren, Kindergärten, Träger der Jugendhilfe oder Familienbildung, Medienzentren und Medieninitiativen) und Kooperationsprojekte zwischen schulischen und außerschulischen Trägern. Die Projekte sollten im Vorjahr entstanden 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 Oberstr. 24a 33602 Bielefeld Tel.: 0521 67788 E-Mail: gmk@medienpaed.de Web: www.gmk-net.de oder www.dieter-baacke-preis.de

Gefördert vom:



Im Rahmen von:

