ISSN: 2190-4790

LBzM Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik

Online-Magazin des Interdisziplinären Zentrums für Medienpädagogik und Medienforschung an der PH Ludwigsburg

Don’t Panic! Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch

Einblicke ins Forum Kommunikationskultur 2025 (14. bis 16. November 2025 in Oldenburg)

André Weßel und Friederike von Gross

Zusammenfassung

Was derzeit in der Welt geschieht, ist überaus herausfordernd. Demokratien und ihre Institutionen geraten zunehmend unter Druck. Der Klimawandel schreitet stetig voran und bringt schwerwiegende Folgen für Natur und Menschen mit sich. Künstliche Intelligenz und andere Technologien entwickeln sich schneller, als viele es verstehen und über eine selbstbestimmte, kritisch-reflektierte und sozial verantwortliche Verwendung nachdenken und entsprechende Regeln erarbeiten können. Manchmal lassen uns Menge und Tragweite der Herausforderungen ohnmächtig erscheinen. Jedoch: Wo Herausforderungen von Menschen gemacht sind, liegt es auch in ihrer Hand, einen verantwortungsvollen Umgang mit ihnen zu finden.

Ebendieses Credo sollte auch das Forum Kommunikationskultur 2025 vom 14. bis 16. November in Oldenburg prägen, welches vielfältige Wege und Methoden der Medienpädagogik aufzeigte, sich mit den aktuellen Entwicklungen auseinanderzusetzen. Dabei lag der Fokus auf Ansätzen, die herausfordernde Themen nicht nur ernst nehmen, sondern souverän und proaktiv angehen und damit helfen, Ängste zu überwinden und Resilienz zu stärken. Im Mittelpunkt stand eine kreative und lebensweltbezogene Medienpädagogik, die mutig und zuversichtlich in die Zukunft blicken lässt. Zudem wurde auf der Tagung deutlich, dass Medienkompetenz weit über die reine Nutzung digitaler Technologien hinausgeht und eng mit Fragen von Teilhabe, Resilienz, demokratischer Gestaltung und gesellschaftlicher Verantwortung verbunden ist. Eine selbstbestimmte und verantwortungsvolle Mediennutzung eröffnet Möglichkeiten, soll dabei aber auch kritisch sein, denn die kritische Analyse und Reflexion von digitalen Medien, auch unter Einbeziehung ethischer Gesichtspunkte, gilt als grundlegende medienbezogene Kompetenz.

Schlüsselbegriffe: ● *Medienpädagogik* ● *GMK-Forum* ● *Resilienz* ● *Don’t Panic* ● *Medienbildung*

Don't Panic!

Anstatt Unbehagen zu kultivieren und Ängste zu schüren, wurden auf dem Forum Kommunikationskultur die der digital geprägten Welt inhärenten Chancen sowie Potenziale medienpädagogischer Arbeit für uns und unsere Gesellschaft aufgezeigt. Kulturelle und politische Medienbildung fördern schließlich sowohl Selbstbestimmung, Kreativität und Partizipation als auch Teilhabe und bieten fruchtbare, positive Zugänge zu den wichtigen Themen unserer Zeit.

In Vorträgen, Workshops, Diskussionen, Barcamp-Sessions und Strategiewerkstätten wurden unterschiedliche Perspektiven auf Mut, Resilienz und Medienbildung in Zeiten gesellschaftlicher und technologischer Umbrüche eröffnet. Dabei standen Fragen demokratischer Teilhabe, digitaler Öffentlichkeit, Desinformation, Künstlicher Intelligenz, digitaler Teilhabe und des Umgangs mit Unsicherheiten ebenso im Mittelpunkt wie die Bedeutung von Gemeinschaft, Kreativität und politischer Medienbildung. Die Beiträge verdeutlichen, dass Resilienz zum einen als individuelle Fähigkeit verstanden werden kann, zugleich aber auch in sozialen Beziehungen, pädagogischen Räumen und demokratischen Strukturen entsteht und gestaltet werden muss.

Grußworte

Zu Beginn der Tagung sprachen Prof. Dr. Felicitas Macgilchrist als die Gastgeberin des Forums, André Nagel als Kooperationspartner sowie Prof. Dr. Eik-Henning Tappe und Rüdiger Fries, die Vorsitzenden der GMK, zu den Tagungsteilnehmer*innen.

Prof. Dr. Felicitas Macgilchrist, Professorin für Digitale Bildung in der Schule an der Carl von Ossietzky Universität Oldenburg, eröffnete die Tagung, indem sie die zentralen Fragen zur Rolle der Medienbildung in Schule und Hochschule. In vielen Bildungseinrichtungen findet ein intensiver Austausch über das Lernen mit Medien statt. Fachdidaktiken beschäftigen sich engagiert damit, digitale Werkzeuge in Unterricht und Lernprozesse zu integrieren. Dennoch fehlt nach ihrer Einschätzung im schulischen Alltag häufig Raum, um über Medien selbst zu sprechen: über ihre gesellschaftliche Bedeutung, politische Wirkung, Risiken und Chancen. Das Curriculum sei zu stark überfrachtet, ein eigenes Fach Medienbildung existiert nicht, und so bleibe auch politische Medienbildung oft randständig. Gleichzeitig benötigen Kinder, Jugendliche und pädagogische Fachkräfte – so Macgilchrist – vielfältige auch medienbezogene Kompetenzen, um digitale Öffentlichkeiten kritisch und demokratisch zu gestalten.

Macgilchrist erklärte, dass Begriffe wie Mut und Resilienz häufig als psychologische Eigenschaften einzelner Menschen verstanden werden. Ihre Wirkung entfaltet sich jedoch in Systemen, Netzwerken und Gemeinschaften. Resilienz entsteht im Zusammenspiel von sozialen, institutionellen und kulturellen Umwelten. Deshalb müssen Systeme resilient werden, nicht einzelne Personen. Gemeinschaften schaffen Räume für Austausch, Unterstützung und Handlungsfähigkeit. In diesem Sinne benötigen alle Schulformen medienpädagogische Expertise, auch Gymnasien benötigen Medienpädagog*innen.

Mit Blick auf Hochschulen verwies Macgilchrist darauf, dass Medienbildung dort bislang nicht strukturell verankert ist. Dennoch entstehen mitunter wichtige Möglichkeitsräume, für die Universität in Oldenburg nannte sie exemplarisch studentische Initiativen (z.B. im AStA)

sowie Peer-to-Peer-Angebote, die Austausch, Beratung und gegenseitige Unterstützung fördern. An der Universität Oldenburg wird zudem intensiv zu Resilienzkonzepten in ökologischer bzw. systemischer Perspektive geforscht. Im Mittelpunkt steht dabei die Frage, wie soziale Beziehungen, institutionelle Rahmenbedingungen und gesellschaftliche Umwelten dazu beitragen können, Krisen zu bewältigen und Handlungsspielräume zu eröffnen. Medienpädagogik begleitet diese Entwicklungen und stärkt Gemeinschaften, die demokratische Teilhabe unterstützen.

Für die Bundeszentrale für politische Bildung nahm André Nagel, Referatsleiter für Social Media und Gaming, das Grußwort wahr. Er beschrieb, dass Demokratien spürbar unter Druck stehen und das Vertrauen in zentrale Prozesse und Institutionen abnimmt. KI-generierte Inhalte und digitale Manipulationen zielen zunehmend darauf ab, Meinungen und gesellschaftliche Stimmungen zu beeinflussen. Für politische Bildner*innen und Medienpädagog*innen bedeutet dies eine hohe Dynamik, die sich in einem sehr schnellen Wandel der Kompetenzanforderungen zeigt. Nagel verwies darauf, dass Fähigkeiten, KI-generierte Inhalte zu erkennen (z.B. im Kontext von typischen Bildfehlern oder Unstimmigkeiten in Darstellungen), nach kurzer Zeit bereits wieder überholt sind. Die schnelle Entwicklung erfordert Selbstreflexion im Feld: Welche Wirkung entfalten medienpädagogische Angebote, wie schnell reagieren Institutionen und welche digitalen Räume gilt es stärker zu bespielen? Angebote für Plattformen wie TikTok entstanden teilweise zu spät und erreichten Zielgruppen nicht ausreichend. Nagel betonte, dass gesellschaftlicher Mut notwendig ist, um Menschen aus verschiedenen Milieus miteinander ins Gespräch zu bringen und dafür geeignete Beteiligungsräume zu schaffen. Institutionen müssen diese Räume öffnen, da andere Akteur*innen sie sonst für eigene Interessen besetzen. Politische und medienpädagogische Arbeit ermögliche Beteiligung und fördere die aktive Gestaltung digitaler Öffentlichkeiten.

Im anschließenden Grußwortgespräch mit den wiedergewählten GMK-Vorsitzenden Prof. Dr. Eik-Henning Tappe und Rüdiger Fries wurden die zentralen Fragen der Tagung reflektiert. Diskutiert wurde u. a., ob Medienpädagogik sich künftig stärker auf das Individuum beziehen muss. Tappe erklärte, dass pädagogische Arbeit grundsätzlich beim Individuum beginnt. Erst ausgehend von einzelnen Lernenden können soziale Kontexte, strukturelle Rahmenbedingungen und pädagogische Handlungsoptionen betrachtet und weiterentwickelt werden. Die aktuelle Debatte macht deutlich, dass keine einfachen Ursache-Wirkungsketten existieren. Wenn über Medien, Krisen und Gemeinschaften gesprochen wird, ist zu berücksichtigen, wer in welcher Situation handelt, welche Motive vorliegen und welche Ressourcen zur Verfügung stehen. Es ist notwendig, zunächst auf einzelne Menschen zu schauen, um daraus Erkenntnisse für Gruppen- oder Systemperspektiven abzuleiten.

Rüdiger Fries merkte in Anspielung an das Tagungsmotto „Don't Panic" an, dass Medienpädagogik einen „Reiseführer" benötigt, der unterstützende Wege im Umgang mit Unsicherheiten sichtbar macht. Fries führte dazu ein kleines Experiment im Tagungsraum durch. Auf seine Frage, wer aktuell Angst verspürt, meldeten sich viele Teilnehmende. Auf die Frage, wer Angst um die Ressourcen des medienpädagogischen Feldes hat, meldeten sich deutlich weniger. Anschließend formulierte er zwei Aufgaben an das Plenum. Gründe, weshalb die Welt morgen untergeht, wurden spontan und vielfältig genannt, darunter Klimakrise, autoritäre Po-

litik, atomare Bedrohungen oder digitale Manipulation. Gründe, weshalb die Welt morgen gerettet wird, wurden dagegen kaum genannt. Fries wünschte sich, dass die zweite Frage am Ende der Tagung leichter und überzeugender beantwortet werden kann, als Ausdruck gemeinsamer Gestaltungsfähigkeit und demokratischer Zuversicht.

Die Grußworte machten deutlich, dass die aktuellen gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen neue Anforderungen an politische und kulturelle Medienbildung stellen. Fragen nach Mut, Resilienz und verantwortungsbewusster Teilhabe standen im Zentrum: Wie entstehen in Bildungseinrichtungen Räume, in denen Menschen Medien reflektieren und zugleich selbstbestimmt handeln können? Wie gelingt es, in Zeiten von Desinformation, KI-basierten Manipulationen und gesellschaftlichen Spannungen demokratische Diskurse zu stärken und Beteiligung zu ermöglichen? Die drei einleitenden Beiträge verdeutlichten, dass Resilienz weniger eine individuelle Fähigkeit als vielmehr eine Aufgabe für Systeme, Institutionen und Gemeinschaften ist.

Vorträge und Diskussionen

Keynote 1 von Prof. Dr. Tong-Jin Smith: „Demokratie, quo vadis? Journalismus und Nachrichtenkompetenz in der digitalen Aufmerksamkeitsökonomie“

Tong-Jin Smith (Media University of Applied Sciences Berlin / futur eins Think & Do Tank) bat die Teilnehmenden zu Beginn ihres Vortrags[1], sich im Raum zu positionieren, um einzuschätzen, wie groß das Vertrauen in die Demokratie und in journalistische Nachrichtenmedien in Deutschland aktuell ist. Die Bewegungen im Hörsaal fielen zwar zurückhaltend aus, doch die Fragen markierten zentrale Leitlinien ihres Vortrags: Wie hängen Nachrichtenkompetenz und Demokratie zusammen und welche Rolle spielt Journalismus in einer digital fragmentierten Öffentlichkeit?

Smith verband diese Perspektiven mit Ergebnissen des Newstests und mit einem Nachrichten- und Informationskompetenzmodell der Stiftung Neue Verantwortung. Das Modell beschreibt unterschiedliche Rollen oder Skillsets, die für Nachrichtenkompetenz relevant sind: digitale Navigator*in, Journalist*in, Kommunikationswissenschaftler*in, Fact-Checker*in und Debatteur*innen. Diese Rollen entfalten ihren Wert jedoch erst im Mindset des Citoyen bzw. der Citoyenne – eines Menschen, der oder die um die Bedeutung von Meinungsfreiheit, unabhängigen Medien und Journalismus in einer Demokratie weiß.

Smith beschrieb das digitale Zeitalter grundsätzlich als paradox. Die digitale Revolution hat enorme Vielfalt ermöglicht und damit vieles eingelöst, was Jürgen Habermas sich für eine lebendige Öffentlichkeit gewünscht hat. Gleichzeitig prägen Hass, Falschinformationen und polarisierende Kommunikation die digitalen Räume. Der Strukturwandel der Öffentlichkeit vollzieht sich rasant: von Massenmedien über Web 1.0 und 2.0 hin zu plattformdominierten Öffentlichkeiten, deren Geschäftsmodelle auf Aufmerksamkeitsökonomie beruhen. Für Smith war dieser Wandel auch beruflich einschneidend: Mit dem Aufkommen des Web 2.0 stellte sich vieles, was zuvor gegolten hatte, für sie grundlegend infrage. Sie betonte, dass der Aufbau eines öffentlich-rechtlichen Internets verpasst wurde und privatwirtschaftliche Plattformen heute maßgeblich bestimmen, wie Informationen verbreitet werden.

[1] Vortragsfolien: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/Keynote1_Smith.pdf

Mit Blick auf Web 3.0 und KI erklärte Smith, dass weitere Fragmentierungen der Öffentlichkeit zu erwarten sind. Werbeetats wandern in großem Ausmaß von klassischen Medien zu Plattformen, Influencer*innen ermöglichen (vermeintlich) eine zielgenaue Ansprache der Adressat*innen. Zugleich stehen Redaktionen unter permanentem Produktionsdruck, weil Nachrichtenströme nicht mehr in Sendungen mit Anfang und Ende organisiert sind, sondern als dauerhafte Feeds laufen. Information Overload betrifft sowohl Publikum als auch Journalist*innen. Plattformlogiken begünstigen dabei lautstarke, polarisierende Inhalte oder vereinfacht gesagt: Wer am lautesten schreit, erhält am meisten Aufmerksamkeit.

Anhand aktueller Daten zeigte Smith, wie stark Online-Nachrichten genutzt werden: Zwei Drittel der Bevölkerung ab 18 Jahren nutzen sie mindestens wöchentlich, 42 Prozent nennen das Internet als Hauptnachrichtenquelle, bei den 18- bis 24-Jährigen sind es 65 Prozent. Die am häufigsten genutzten Social-Media-Plattformen für Nachrichten unterscheiden sich deutlich nach Altersgruppen. Eine ernsthafte Gefahr sieht Smith in der zunehmenden Nachrichtenvermeidung, die gemeinsame Realitäten und geteilte Bezugspunkte schwächt. In einer Multikrise, geprägt von Kriegen und globalen Konflikten, führt der Nachrichtenkonsum bei vielen Menschen zu Überforderung, was sich im Saal durch spontane Rückmeldungen bestätigte.

Smith betonte, dass junge Menschen keineswegs unpolitisch sind. Ihr Engagement nimmt jedoch andere Formen an: weniger in Parteien, stärker in konnektiven Praktiken, in sozialen Bewegungen und in kleineren Bezugsgruppen. Trotz hohen Informationskonsums ignorieren 27 Prozent der Befragten Nachrichten regelmäßig durch Weiterwischen. 81 Prozent fühlen sich gut informiert, 60 Prozent recherchieren nach – ein Hinweis darauf, dass Informationskompetenz vorhanden ist, aber unterschiedlich eingesetzt wird.

Mit Blick auf die Zukunft des Journalismus forderte Smith einen Paradigmenwechsel. Sie zitierte Paul Bradshaw, der bereits 2009 darauf verwies, dass professionelle Journalist*innen nicht mehr allein Inhalte weiterreichen können. Journalismus muss stärker auf einer Metaebene arbeiten, Inhalte einordnen, Prioritäten setzen und Orientierung geben. In den USA entstehen bereits „weiße Flecken“ in der Informationslandschaft, also Regionen, in denen lokale journalistische Angebote verschwinden oder stark ausgedünnt werden; Smith stellte die Frage, wie sich dieser Trend auf Deutschland auswirkt, wo lokale Berichterstattung bisher vergleichsweise stabil ist.

Als Antwort auf diese Entwicklungen stellte Smith den konstruktiven Journalismus vor. Dieser Ansatz setzt auf lösungsorientierte, faktenbasierte und zukunftsbezogene Berichterstattung. Ziel ist es, Rezipient*innen das Gefühl zu vermitteln, handlungsfähig zu sein. Vielfalt in den Redaktionen spielt dabei eine zentrale Rolle. Smith betonte, dass Perspektiven aus nichtakademischen und nicht-bürgerlichen Lebenswelten im Journalismus fehlen und dringend gebraucht werden, um gesellschaftliche Debatten breiter und inklusiver zu gestalten.

Darüber hinaus zeigte Smith verschiedene journalistische Strategien auf: plattformgerechter, aber nicht plattformkonformer Journalismus; partizipativer Journalismus, der Communitys einbindet; Social-Media-Journalismus, der Gesichter und Persönlichkeiten sichtbar macht; narrativer, entschleunigter Journalismus; Grafik- und Comic-Journalismus, der Konflikte weniger reißerisch darstellt; Formate des erlebbaren Journalismus wie Reporter-Slams oder Live-Walks. All diese Ansätze adressieren die Frage, wie Journalist*innen in einen echten Dialog mit ihrem Publikum treten können.

Für die Medienpädagogik leitete Smith zentrale Aufgaben ab. Medienmündigkeit in der digitalen Aufmerksamkeitsökonomie benötigt ein Mindset, das Orientierung ermöglicht, ohne zu überfordern: informieren, kuratieren, priorisieren, Pausen schaffen und verantwortungsvoll kommunizieren. Sie nannte ein notwendiges Skillset im Bereich der algorithmischen Kuration und Aufmerksamkeitsökonomie sowie aktive Vermittlungskompetenzen, die digitale Navigator*innen, Journalist*innen, Kommunikationswissenschaftler*innen, Fact-Checker*innen und Debatteur*innen stärken. Medienpädagogik trägt damit zur demokratischen Diskursfähigkeit, Ambiguitätstoleranz, Selbstwirksamkeit und Resilienz bei.

Zum Abschluss verwies Smith auf Hoffnungsperspektiven, die im Vortrag anklingen sollten. Trotz fragmentierter Öffentlichkeiten, Krisen und steigender Nachrichtenvermeidung ist es möglich, Informationsräume demokratisch zu gestalten. Entscheidend bleibt, wie Journalist*innen, medienpädagogische Akteur*innen und Rezipient*innen gemeinsam Verantwortung übernehmen und den Dialog suchen.

Spoken-Word-Performance von Antonia Josefa

Im Anschluss folgte eine Spoken-Word-Performance von Antonia Josefa, Spoken-Word-Künstlerin und Bühnenpoetin aus Hannover. Unter ihrem Künstlerinnenprofil @katzenknoten ist sie vor allem in Poetry-Slam-Formaten aktiv. Sie präsentierte zwei Texte, die im typischen Slam-Stil durch rhythmische Sprache, pointierte Beobachtungen und eine klare Haltung geprägt waren.

Der erste, eigens für die Tagung verfasste Text beschreibt das Internet als ein scheinbar grenzenloses, offenes Land, das Gemeinschaft, Identitätsfindung, politischen Austausch und inspirierende Momente ermöglicht. Gleichzeitig zeigt er seine dunklen Seiten: Hassrede, Manipulation, Überforderung, Abhängigkeiten und die Verstärkung gesellschaftlicher Ungleichheiten. Am Ende stellt der Text die Frage, ob ein Veränderungsprozess weniger das Internet, sondern vielmehr uns selbst betreffen muss und lädt dazu ein, sich eine gerechtere, menschlichere gemeinsame Welt vorzustellen. Der zweite Beitrag beschäftigte sich mit wahrscheinlichen und unwahrscheinlichen Ereignissen in menschlichen Lebens- und Alltagswelten, mit berechtigten und irrationalen Ängsten und dem Umgang damit.

Die Performance setzte einen künstlerischen Akzent im Programm und bot einen gelungenen atmosphärischen Übergang zwischen den eher klassischen Vortragsformaten.

Keynote 2 von Jürgen Geuter (tante): „Digitale Resilienz ist ein Teamsport"

Im zweiten Impuls stellte Jürgen Geuter, bekannt unter seinem Online-Namen tante, die These vor, dass digitale Resilienz nur gemeinschaftlich entstehen kann.[2] Digitale Herausforderungen lassen sich demnach nicht als individuelle Aufgaben begreifen, sondern müssen im Zusammenspiel von sozialen, technischen und politischen Strukturen bearbeitet werden. Geuter verwies auf eine gesellschaftliche Lage, die von globalen Krisen, Überforderung und beschleunigten technologischen Entwicklungen geprägt ist. KI, so seine zugespitzte Formulierung, kann sich wie ein „Todesstoß" für Kompetenzerwerb anfühlen. Viele Menschen sor-

[2] Vortragsfolien: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/Keynote2_Geuter.pdf

gen sich zugleich um ihre eigene Zukunft wie auch um die ihrer Eltern und Kinder. Entscheidend ist daher die Frage, wie junge Menschen Zugänge erhalten und Beteiligung ermöglicht wird.

Geuter kritisierte die starke Fokussierung auf individuelle Verantwortung in gesellschaftlichen Debatten über Digitalisierung und Mediennutzung. Begriffe wie digitale Souveränität oder der – nach seiner Einschätzung – häufig negativ gebrauchte Medienkompetenzbegriff verschleiern, dass Probleme nicht allein auf der Ebene einzelner Nutzer*innen entstehen, sondern strukturell bedingt sind. Damit verschiebt sich die Verantwortung weg von Einrichtungen, Plattformen oder politischen Rahmenbedingungen hin zu einzelnen Personen, die Inhalte konsumieren oder verbreiten. Diese Individualisierung greife jedoch zu kurz, wenn es darum geht, digitale Teilhabe wirklichkeitsnah zu gestalten.

Ausgehend von Langdon Winners Überlegungen zur Wirkung von Technologie erklärte Geuter, dass technische Systeme niemals neutrale Werkzeuge sind. Technologien verändern soziale Praktiken, Erwartungen und Organisationsformen. Schon das Vorhandensein eines digitalen Dienstes beeinflusst, wie Veranstaltungen geplant werden, welche Menschen erreicht werden und wie Kommunikation stattfindet. Selbst wer bestimmte Dienste nicht nutzt, ist von deren Logiken betroffen. Individuelle Rückzüge oder „Digitale-Prepper-Strategien“ können daher für ihn keine nachhaltige Lösung darstellen, da digitale Systeme immer in kollektive Zusammenhänge eingebettet sind.

Um digitale Räume handhabbar und demokratischer zu gestalten, braucht es strukturelle Veränderungen. Geuter verdeutlichte dies anhand eines Beispiels aus dem Straßenverkehr: Wenn Unfälle zunehmen, wird oft über Helmpflichten oder Einschränkungen für Radfahrer*innen gesprochen statt über sichere Infrastruktur. Ähnliches geschieht im Netz, wenn Fehlentwicklungen individualisiert werden, obwohl die Ursachen in Plattformlogiken, Geschäftsmodellen und fehlenden Regulierungen liegen. Digitale Plattformen bestärken zudem vereinzeltes Verhalten, indem sie Inhalte auf individuelle Profile zuschneiden und gemeinschaftliche kulturelle Bezugspunkte schwächen.

Geuter betonte, dass die Zukunft nicht in leicht modifizierten Kopien bestehender Plattformen liegt, sondern in neuen Architekturen. Er verwies auf Überlegungen von Ben Tarnoff, der ein „Internet für die Menschen“ fordert, das demokratisch, lokal verankert, vielfältig und strukturell anders aufgebaut ist als die gegenwärtigen, marktgetriebenen Plattformen. Geuter nannte fünf Anforderungen an eine solche Architektur: erstens Demokratisierung mit realen Mitbestimmungsmöglichkeiten; zweitens Verkleinerung, um Gemeinschaften klarer zu definieren und lokale Verantwortung zu stärken; drittens gestufte, erweiterbare Systeme, die Nutzer*innen Kontrolle über ihre sozialen Radien geben; viertens eine sichtbare und fair entlohnte Moderationsarbeit, die als Form digitaler Care-Arbeit anerkannt wird; und fünftens Räume, die Fehler zulassen und Ausprobieren ermöglichen, ohne Sicherheit zu vernachlässigen.

Viele der aktuellen Probleme sind für Geuter keine technischen, sondern soziale Probleme. Reaktionen wie der Ruf nach Ausschluss junger Menschen aus Social Media greifen zu kurz, da Inhalte dennoch über andere Wege geteilt werden. Zudem sei es unfair, jungen Menschen Möglichkeiten zu verwehren, die früheren Generationen selbstverständlich zur Verfügung standen. Kinder und Jugendliche sollten nicht in „digitalen Einkaufszentren“ aufwachsen, sondern in gestaltbaren, vielfältigen digitalen Nachbarschaften.

Digitale Resilienz entsteht laut Geuter dann, wenn neue Räume gebaut und soziale Strukturen so organisiert werden, dass Menschen ihre Handlungsspielräume erweitern können. Medienpädagog*innen kommt dabei eine zentrale Verantwortung zu. Sie gestalten die sozialen Umgebungen, in denen digitale Systeme genutzt, verstanden und eingeordnet werden. Geuter rief dazu auf, stärker gemeinschaftlich zu handeln und „Banden zu bilden", um jenseits individueller Strategien kollektive Lösungen zu entwickeln.

In der anschließenden Diskussion wurden die Fragen nach der Verwaltung digitaler Identitäten, dem Potenzial lokaler Internetstrukturen sowie der Rolle von Organisationen und Vereinen für den Aufbau digitaler Communitys vertieft. Geuter verwies darauf, dass Fediverse-Technologien bereits viele technische Voraussetzungen für alternative digitale Räume bieten. Die zentrale Frage bleibt jedoch, wie diese Räume sozial, politisch und pädagogisch gestaltet werden, sodass sie demokratische Teilhabe ermöglichen.

Keynote 3 von Prof. Dr. Angelika Beranek: „Zukunftsfähig dank Medienkompetenz? Und was Resilienz, Future Skills und IDGs damit zu tun haben"

In ihrem Beitrag widmete sich Prof. Dr. Angelika Beranek (Hochschule München) der Frage, welche Rolle Medienkompetenz in einer von Unsicherheiten und Transformation geprägten Zukunft spielt und wie Konzepte wie Resilienz, Future Skills und Inner Development Goals (IDGs) in diesem Zusammenhang einzuordnen sind.[3] Beranek erläuterte zunächst, dass an der Hochschule München fachübergreifende Arbeitsgruppen zu Digitalisierung, Green Tech oder ethischen Fragen längst etabliert sind. Was in anderen Kontexten als neu erscheint, gehört dort bereits zum Alltag, etwa die Auseinandersetzung mit algorithmischen Diskriminierungen in der Informatik. Ähnlich verhält es sich mit den Begriffen Resilienz und Zukunftsfähigkeit, die im Bildungsbereich intensiv diskutiert werden.

Beranek nahm drei Konzepte in den Blick: Resilienz, Future Skills und IDGs. Sie stellte die grundsätzliche Aufgabe für die Medienpädagogik heraus, vorhandene Modelle kritisch zu prüfen und zu klären, wie eigene Kompetenzen in diese Konzepte eingebracht werden können. Während Einigkeit darüber bestehe, dass klassische Kompetenzmodelle an Grenzen stoßen, herrsche Uneinigkeit darüber, welche Inhalte künftig vermittelt werden sollen, wer dafür zuständig ist und wie diese Ziele erreicht werden können. Die Frage, was Kinder und Jugendliche konkret für ihre Zukunft benötigen, bleibe ebenso offen wie die Verteilung der Zuständigkeiten zwischen Elternhaus, Schule, außerschulischer Bildung und Wirtschaft.

Die IDGs sind derzeit stark präsent, besonders in der Wirtschaft. Sie entstanden in Stockholm und sollten die Sustainable Development Goals der UN um eine innere Dimension ergänzen. Die IDGs richteten sich ursprünglich an Führungskräfte, die ihre persönliche Entwicklung vorantreiben sollen, um nachhaltige Transformationen zu ermöglichen. Beranek ordnete diese Herkunft kritisch ein und stellte heraus, dass persönliche Entwicklung zwar wichtig ist, die Entstehungskontexte jedoch reflektiert werden müssen. Dem gegenüber stehen die Future Skills, ein Konzept des Stifterverbands und von McKinsey, das seit 2021 Kompetenzanforderungen im globalen Wandel beschreibt. Es konzentriert sich jedoch stark

[3] Vortragsfolien: prezi.com/view/fdaMqFKD8eyqvZlSyrPI/

auf die Hochschulbildung und adressiert damit weder die breite Gesellschaft noch jene Zielgruppen, die Medienpädagogik traditionell begleitet.

Beranek zeigte anschließend, welche Anknüpfungspunkte sich für die Medienpädagogik innerhalb dieser Modelle bieten. Die fünf Bereiche der IDGs – Sein, Denken, Beziehung, Zusammenarbeit und Kreativität – weisen zahlreiche Schnittmengen mit medienpädagogischer Praxis auf: Selbstreflexion in aktiver Medienarbeit, kritisches Denken und Perspektivenübernahme, das Erleben von Verbundenheit innerhalb digitaler Communitys, kollaborative Gestaltung in Projekten sowie kreative Prozesse, die konventionelle Muster durchbrechen. Ähnlich lassen sich die Ebenen der Future Skills einordnen. Deren vier Ebenen – technologische Kompetenzen, digitale Schlüsselqualifikationen, klassische Kompetenzen sowie transformative Kompetenzen – sind Bestandteil medienpädagogischer Arbeit, werden jedoch nicht als reine Anwendungspraxis verstanden, sondern stets verbunden mit kritischer Reflexion, gesellschaftlicher Einbettung und ethischen Dimensionen.

In ihrem Fazit betonte Beranek, dass beide Frameworks aus wirtschaftsnahen und stark ökonomisch geprägten Kontexten stammen und sich vorrangig an Studierende oder Führungskräfte richten. Für die Medienpädagogik stellen sie dennoch eine Chance dar. Viele der Ziele, die IDGs und Future Skills formulieren, werden in der medienpädagogischen Arbeit längst adressiert, wenn auch oftmals mit ganz anderen Zielgruppen und mit einem breiteren Verständnis von Selbstwirksamkeit, Resilienz und gesellschaftlicher Teilhabe. Beranek plädierte dafür, diese Konzepte nicht aufgrund ihrer Herkunft und Prägung abzulehnen, sondern sie strategisch zu nutzen, insbesondere im Kontext von Förderlogiken und Antragstellungen. Medienpädagogik könne hierbei Anschlussfähigkeit herstellen und gleichzeitig die kritischen Aspekte der Modelle bearbeiten. Ihr Appell lautete, die eigene Arbeit sichtbarer zu machen und die vielfältigen Stärken des Feldes selbstbewusster zu vertreten.

In der anschließenden Diskussion wurde nach der Bedeutung der IDGs für den Resilienzbegriff gefragt. Beranek erklärte, dass die IDGs aufgrund ihrer Verbreitung und Relevanz in Entscheidungsprozessen besondere Aufmerksamkeit verdienen. Resilienz beschrieb sie als Fähigkeit, Krisen zu bewältigen, ohne in Panik zu geraten. Ein Kommentar aus dem Plenum beschrieb Anpassungsfähigkeit als hilfreich, doch es braucht ebenso Formen von Widerstandsfähigkeit, die Nein-Sagen und Renitenz ermöglichen. Weitere Fragen thematisierten das Risiko, durch solche Konzepte neoliberale Subjektlogiken zu verstärken. Beranek betonte, dass eine kritische Nutzung möglich ist und Konzepte im eigenen Praxisfeld anders ausgestaltet werden können. Sie verwies darauf, dass Medienpädagogik strategische Kommunikation ebenso erlernen muss wie die Fähigkeit, Anschlussfähigkeit zu schaffen.

Im Anschluss wurde kurz die sich in Gründung befindende GMK-Arbeitsgruppe zu Resilienzförderung und digitalem Wohlbefinden vorgestellt, die sich mit der kritischen Einordnung solcher Modelle befasst. Weitere Perspektiven bot die kurze Vorstellung des „Kompass Medienbildung und Nachhaltigkeit“ durch das Netzwerk BNE und Medienbildung. Der Kompass umfasst die fünf Dimensionen „Inhalte“, „Methoden und Sprache“, „Ressourcen“, „Visionsorientierung“ sowie „Rahmenbedingungen und Zugänglichkeit“ und zeigt weitere Anknüpfungspunkte zwischen Medienpädagogik, Nachhaltigkeit und Transformationsprozessen auf.

Paneldiskussion mit Steffen Ludwig, Sophie Fackert, Ronja Korfe, Gina Sperling, Lukas Schewe: „Empower yourself! Junge Stimmen für Fakten, Resilienz und digitale Teilhabe. Panel zur politischen Medienbildung“

In der Podiumsdiskussion standen Erfahrungen aus der politischen Medienbildung, Einblicke in Jugendarbeit und journalistische Projekte sowie Perspektiven von Studierenden im Mittelpunkt. Steffen Ludwig und Sophie Fackert von Salon5, der Jugendredaktion des gemeinwohlorientierten Medienhauses Correctiv, erläuterten zunächst, wie ihre Angebote an Schulen angenommen werden. Die Nachfrage nach Workshops zu Faktenchecks, Pressefreiheit, Medienkompetenz, TikTok oder Podcasting ist groß und übersteigt häufig die vorhandenen Kapazitäten. Gleichzeitig fehlen an Schulen oft personelle Ressourcen und strukturelle Verankerungen im Lehrplan. Zudem zeigt sich bei Themen wie Gewalt im Netz, Cybergrooming, Körperbilder oder sexualisierte Gewalt, wie sie etwa im Projekt „wtf“ bearbeitet werden, ebenfalls ein hoher Gesprächsbedarf.

Ronja Korfe vom ServiceBureau Jugendinformation Bremen erläuterte, dass Vertrauen in der Arbeit mit Schüler*innen eine zentrale Rolle spielt. Eine klare Abgrenzung zur Lehrkraft, der Einstieg über alltägliche Medienerlebnisse oder humorvolle Formate wie Memes erleichtern den Zugang. Gerade zu sensiblen Themen öffnen sich junge Menschen oft erst, wenn eine Vertrauensbasis besteht. Gleichzeitig stoßen Fachkräfte an Grenzen, wenn Inhalte angesprochen werden, die eigentlich in die Zuständigkeit von Beratungsstellen oder Polizei fallen. Hier wird auf passende Stellen verwiesen und transparent über mögliche Konsequenzen informiert. Zudem prägen auch politische Themen die Arbeit. Fragen zur Wehrpflicht, zu internationaler Politik oder zur Einordnung aktueller Entscheidungen beschäftigen viele Schüler*innen. Korfe berichtete, dass anonyme Rückmeldetools wie Mentimeter helfen können, Hemmschwellen abzubauen. In Situationen, in denen Schüler*innen aus Angst vor Reaktionen im Klassenraum schweigen, arbeiten viele Projekte mit fiktiven Fallbeispielen oder Materialien zu vergangenen Faktenchecks, um Diskussionen zu ermöglichen.

Die Studierenden Gina Sperling und Lukas Schewe beschrieben ihre Wahrnehmung des medialen Wandels aus einer (angehenden) professionellen Lehramtsperspektive. Sie berichteten, dass sich ihr Blick auf Medien durch das Studium und die Arbeit an Schulen verändert hat. Kritisches Hinterfragen, Sensibilität gegenüber Desinformation und die Auseinandersetzung mit KI gehören für sie zum professionellen Selbstverständnis. Zugleich erinnerten sie an ihre eigene Medienbiografien, in denen Unsicherheiten, fehlende Aufklärung und unreflektierte Nutzung eine Rolle spielten.

Ein weiterer Schwerpunkt der Diskussion war die Frage digitaler Teilhabe und ihrer Bedeutung für Demokratie. Medienkompetenz, KI-Kompetenz und ein sicherer Umgang mit Social Media wurden als grundlegende Voraussetzungen beschrieben. Ohne Präsenz auf Plattformen wie TikTok oder Instagram lässt sich die jugendliche Öffentlichkeit kaum erreichen. Gleichzeitig bleibt offen, wie junge Stimmen langfristig in journalistische Strukturen hineinwirken können. Die Panelist*innen nannten Beispiele, in denen Engagement in Jugendredaktionen zu Werkstudierendentätigkeiten oder beruflichen Einstiegen geführt hat, betonten aber auch, dass strukturelle Barrieren weiterhin bestehen. Zudem wurde auch die Reichweite der Ange-

bote thematisiert. Projekte wie Salon5 erreichen eine diverse Schüler*innenschaft aus verschiedenen sozialen Hintergründen und Schultypen. Jugendliche, die alternative Medien konsumieren, sprechen das in Workshops selten offen an. Anknüpfungspunkte entstehen dennoch durch praxisnahe Methoden, die auf das Einüben von Fähigkeiten wie Quellenkritik, Faktenprüfung und die Bewertung von Informationen abzielen, sowie durch vielfältige Beispiele und unterschiedliche Zugänge zu den Themen.

Zum Abschluss formulierten die Diskutant*innen Wünsche für eine demokratischere Gestaltung der digitalen Medien für die Zukunft. Sie hoben hervor, dass digitale und analoge Lebensräume nicht zu trennen sind und dass die Nutzung digitaler Medien bei jungen Menschen nicht vorrangig als Problem verstanden werden sollte. Genannt wurden der Wunsch nach einem Schulfach Medienkompetenz oder zumindest einer stärkeren Integration des Themas in bestehende Fächer, mehr Wertschätzung für die Stimmen junger Menschen sowie ein gesellschaftliches Klima, das weniger von Hetze und Polarisierung geprägt ist. Frieden, Dialogbereitschaft und echte Partizipationsräume standen im Zentrum der abschließenden Statements.

Lightning Talk mit Markus Gerstmann: „Jugendliche machen Jugendsachen – keine Panik, das gehört so“

Im anschließenden Lightning Talk setzte sich Markus Gerstmann vom ServiceBureau Jugendinformation Bremen und GMK-Vorstandsmitglied mit aktuellen Verbotsdebatten rund um die Mediennutzung junger Menschen auseinander.[4] Er verwies deutlich darauf, dass jugendliches Medienhandeln weder neu noch überraschend ist. Als Beispiel erwähnte er, dass am 1. Januar traditionell besonders viele Fotos hochgeladen werden, einfach weil Silvester für Jugendliche ein bedeutendes Ereignis darstellt, an das sie anknüpfen und das sie teilen möchten, und nicht, weil Neujahrsnächte stark problembehaftet sind, wie es in den letzten Jahren in Teilen der Medien dargestellt wird. Mediennutzung erfüllt grundlegende jugendliche Bedürfnisse: Kommunikation, Sichtbarkeit, Anerkennung, Zugehörigkeit, Sicherheit und die Möglichkeit, sich auszuprobieren und Geschichten zu erzählen.

Gerstmann stellte heraus, dass Jugendliche Resonanzräume benötigen, in denen sie gehört, gesehen und ernst genommen werden. Verbote greifen aus seiner Sicht zu kurz und verkennen sowohl die Lebenslagen junger Menschen als auch entwicklungspsychologische Grundlagen. Jugendliche wollen andere Menschen treffen als ihre Eltern, sich zeigen, Neues ausprobieren, sich erholen, unterwegs sein, Musik hören, spielen und digitale Inhalte nutzen. All dies gehört zu einer normalen, vielfältigen Jugendkultur. Statt Defizite zu betonen oder Risiken zu dramatisieren, sei es Aufgabe der pädagogischen Arbeit, Antworten auf die echten Herausforderungen zu finden – durch Beziehung, Begleitung und professionelle Bearbeitung, nicht durch Einschränkungen.

Er plädierte für dialogische Formen der Auseinandersetzung und für eine Haltung, die Jugendliche nicht retten oder bewahren will, sondern unterstützt und neugierig bleibt. Gute Jugendarbeit und Medienpädagogik schaffen Räume, in denen junge Menschen sich ausdrücken, Neues erkunden und gemeinsam Lösungen entwickeln können. Gerstmann verwies da-

[4] Vortragsfolien: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/Lightning_Talk_Gerstmann.pdf

rauf, wie viel Wissen entsteht, wenn Erwachsene Jugendlichen zuhören und mit ihnen in Beziehung treten. Statt in alten Argumentationsmustern über Verbote zu verharren, sollten pädagogische Fachkräfte gemeinsam mit Jugendlichen Perspektiven entwickeln, die ihnen ermöglichen, selbstbewusst und sicher ihre Wege zu gehen.

Zum Abschluss erinnerte Gerstmann daran, dass junge Menschen Phasen brauchen, in denen sie ausprobieren, Grenzen überschreiten und wachsen können. Ziel muss sein, dass sie aus diesen Phasen gestärkt hervorgehen. Medienpädagogik kann hierzu beitragen, indem sie z.B. digitale Themen in die offene Kinder- und Jugendarbeit integriert und dort Dialog statt Verbote fördert, oder indem sie niedrigschwellige Treffpunkte, Projekte und Gruppenangebote bereitstellt, die an den Interessen und Lebenswelten junger Menschen anknüpfen. Entscheidend sind positive Momente und gelungene Beziehungen, nicht Kontrolle und Sanktionen.

Pecha-Kucha-Vorträge

Maik Rauschke und Stefan Schaper: „Don't Panic and carry a mobile"

Im ersten Pecha-Kucha-Vortrag[5] stellten Maik Rauschke und Stefan Schaper vom Arbeitskreis Medien Niedersachsen ihre Perspektiven auf digitale Kinder- und Jugendarbeit vor. Sie beschrieben, dass der Slogan „Don't Panic" nicht nur Tagungsthema ist, sondern den Grundgedanken des Arbeitskreises prägt. Digitalisierte Lebenswelten sind für junge Menschen kein „Neuland", sondern alltäglicher sozialer Raum. Aufgabe pädagogischer Fachkräfte ist es deshalb, diese Lebenswelten zu verstehen, zu begleiten sowie die Sprache der Jugendlichen ernst zu nehmen.

Rauschke und Schaper betonten, dass es in der digitalen Kinder- und Jugendarbeit nicht um Kontrolle oder Defizitorientierung geht, sondern um Möglichkeiten, Neugier und Unterstützung. Medien können Probleme lösen, Abläufe vereinfachen, Beziehungen stärken, aber auch Konflikte hervorrufen. Entscheidend ist eine Haltung, die weniger reguliert und stattdessen versteht. Der Arbeitskreis Medien Niedersachsen versteht sich dabei als Ort des Austauschs und der geteilten Expertise. Fachkräfte treffen sich mehrmals im Jahr, online wie offline, um Methoden, Tools, Erfahrungen und Materialien zusammenzutragen und weiterzugeben. Die Gruppe ist bewusst divers zusammengesetzt und offen für alle, die sich beteiligen möchten, auch für Menschen ohne medienpädagogischen Hintergrund.

Aus Sicht der Vortragenden braucht es eine Weiterentwicklung der klassischen offenen Kinder- und Jugendarbeit hin zu einer stärker neugierigen, digitalen Praxis. Dazu gehört ein Verständnis für jugendkulturelle Ausdrucksformen, eine positive Grundhaltung gegenüber digitalen Medien und der Verzicht auf Deutungshoheiten darüber, was Jugendliche „richtig" oder „falsch" machen. Jugendarbeit im digitalen Raum ist integraler Bestandteil von Jugendbildung und kein Zusatzangebot. Wer junge Menschen begleiten möchte, muss sich mit den digitalen Räumen auseinandersetzen, in denen ihr Alltag stattfindet.

Der Arbeitskreis lädt regelmäßig zur Vernetzung ein und es wurde betont, dass Austausch und gemeinsames Lernen zentral für die Weiterentwicklung der Praxis sind. Neue Interessierte finden über Veranstaltungen, Fortbildungen oder informelle Kontakte Zugang. Für das kommende Jahr wurde ein medienpädagogisches Barcamp in der Region Celle angekündigt. Der

[5] Aufzeichnung des Beitrags: www.youtube.com/watch?v=2Yq7hua-y4w

Vortrag schloss mit dem Appell, in Bewegung zu bleiben, Wissen zu teilen und digitale Kinder- und Jugendarbeit als gemeinsames Abenteuer zu verstehen.

Isgard Walla: „Mut, Medien, Machen! jumblr – Jugendmedienbildung im ländlichen Raum"
Im zweiten Pecha-Kucha-Vortrag präsentierte Isgard Walla vom Landesfachverband Medienbildung Brandenburg das Projekt „jumblr", welches medienpädagogische Angebote systematisch in ländliche Regionen Brandenburgs bringt.[6] Ziel ist es, Jugendmedienbildung dorthin zu tragen, wo Angebote oftmals fehlen und große Entfernungen sowie begrenzte Ressourcen den Zugang erschweren. Gefördert durch das Brandenburger Ministerium für Bildung, Jugend und Sport erprobt „jumblr" seit mehreren Jahren vielfältige Formate und schafft Räume für Wissensvermittlung, Inspiration und Vernetzung in der Jugendsozialarbeit.

Walla erläuterte, dass „jumblr" aktuelle Debatten zu Demokratie und Teilhabe, Künstlicher Intelligenz und weiteren Schwerpunkten aufgreift und jährlich mit drei thematischen Leitlinien arbeitet. Die sogenannten „jumblr"-Sessions bieten in 90 Minuten fachlichen Input und intensiven Austausch zu den Jahresthemen. Ergänzt werden diese Online-Formate durch medienpädagogische Werkstätten in Präsenz, die gemeinsam mit lokalen Kooperationspartner*innen umgesetzt werden. Ziel ist es, Bedarfe vor Ort sichtbar zu machen, passgenaue Angebote zu entwickeln und Expert*innen sowie Praxisakteur*innen miteinander zu verbinden.

Als besonderes Ereignis stellte Walla das „jumblr"-Festival vor, das im November 2024 erstmals stattfand. Der Fachtag mit einem bedarfsorientierten Programm[7] stieß auf große Resonanz und zeigte die Bedeutung kreativer, flexibler Formate für den ländlichen Raum auf. Ausstellungen, Mitschnitte und Materialien wurden im Anschluss aufbereitet und online zur Verfügung gestellt.[8] Darüber hinaus sind mittlerweile zahlreiche Themenboxen und eine umfangreiche Methodensammlung entstanden, die Fachkräften praxisnahe Unterstützung bieten. Die Publikation „Landleben hat was" stärkt zudem die Identifikation junger Menschen mit ihrem sozialen Umfeld und verdeutlicht, wie Medienbildung lokale Räume sichtbar machen und aktivieren kann.

Das Projekt wurde 2024 mit dem Dieter Baacke Preis ausgezeichnet. Zum Netzwerk gehören regionale und überregionale Partner*innen, eine Karte zur Fachkräftevermittlung sowie weitere digitale Werkzeuge. Walla stellte zudem die „jumblr"-Tools-App vor, ein offenes Format für digitale Erlebnistouren, das als freie Alternative zu Actionbound entwickelt wurde. Ergänzend stehen neun Medienboxen mit Technik und pädagogischen Konzepten zur Ausleihe bereit. Zum Abschluss lud sie dazu ein, mit dem Team in Kontakt zu treten und die Angebote in der Fläche weiterzutragen.

Barcamp „Don't Panic – Dein Thema, dein Raum"

Das Barcamp gliederte sich in zwei parallele Sessionblöcke, in denen jeweils fünf Sessions zeitgleich stattfanden.[9] Die Sessions boten ein breites Spektrum medienpädagogischer Themen, außerdem wurden auch politisch-strategische, gesellschaftliche und strukturelle Fragen adressiert.

[6] Vortragsfolien: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/Pecha_Kucha_Walla.pdf
[7] Programmübersicht: medienbildung-brandenburg.de/jumblr-festival-2024-jugend-medien-kultur/
[8] Link: medienbildung-brandenburg.de/nachlese-zum-jumblr-festival-2024/
[9] Themensammlung: kurzlinks.de/ojmf

Sessionblock 1

Im ersten Block eröffnete die Session *90-Sekunden-Geschichte(n)* einen Einblick in die Produktion historisch-politischer Kurzvideos für Instagram und TikTok. Das Projekt „FuldaShalom" zeigt, wie komplexe Inhalte in 30 bis 90 Sekunden komprimiert und für eine jugendliche Zielgruppe aufbereitet werden können. Dabei stellte sich heraus, dass ein strukturierter Produktionsprozess mit klaren Skripten, Teleprompter-Apps und vorausgeplanter Content-Strategie ebenso wichtig ist wie ein durchdachtes Moderations- und Sicherheitskonzept zum Umgang mit Hatespeech. Die Diskussion machte deutlich, dass die Frage der Sichtbarkeit von Protagonist*innen sensibel zu behandeln ist, insbesondere im Hinblick auf Jugendliche und mögliche Risiken. Ergänzend wurden Werkzeuge zur Formatentwicklung vorgestellt, die Teams dabei unterstützen, eigene Storytelling-Formate für Social Media zu entwickeln.

Parallel dazu befasste sich die *Session zum medienpädagogischen Kinderbuch* mit frühkindlicher Medienbildung. Das vorgestellte Buchprojekt, das zugleich Forschungsgegenstand einer Masterarbeit ist, thematisiert kreative, reflexive Mediennutzung im Vorschulalter. Diskutiert wurden sowohl Einsatzmöglichkeiten in pädagogischen Einrichtungen als auch Fragen der Veröffentlichung, Zugänglichkeit und Professionalisierung durch begleitende Handreichungen. Der hohe Bedarf an kindgerechten, niedrigschwelligen Materialien zur Medienbildung wurde von vielen Teilnehmenden bestätigt.

Eine weitere Session im ersten Block widmete sich dem Thema „Spielen" und legte den Fokus auf analoge *Spiele als Türöffner für medienpädagogische Reflexionen*. Bewegungs- und Gruppenspiele wie der „Pinguinplatz" oder kooperative Übungen wie „Stühlekippeln" wurden genutzt, um Themen wie Solidarität, Kommunikationsprozesse oder Mobbing zu bearbeiten. Ergänzend entstand eine umfangreiche Methodenliste, darunter Spieladaptionen (z. B. Tabu, Activity), Meme-Kartenspiele und hybride Ansätze wie Draw your Game. Besonders hervorzuheben ist das Beispiel eines Leiterspiels zu Plattformkapitalismus und Arbeitskämpfen, das zeigt, wie analoge Formate auch komplexe digitale und gesellschaftliche Strukturen zugänglich machen können.

Die Session zum *Smartphoneverbot an Schulen* arbeitete an einem Leitfaden, der pädagogische – anstelle von rein regulativen Perspektiven – in den Mittelpunkt stellt. Neben den Bedürfnissen der unterschiedlichen Zielgruppen (Lehrkräfte, Erzieher*innen, Lehramtsstudierende) wurden notwendige Bausteine wie Kompetenzraster, Elternkommunikation, partizipative Verfahren und Argumentationshilfen erörtert. Große Aufmerksamkeit galt außerdem der Frage, wie medienpädagogische Fachkräfte aktiv an öffentlichen Debatten beteiligt sein können – etwa über Talking Points, spezifische Materialien oder durch die Platzierung von Inhalten in elternnahen Kommunikationsräumen. Darüber hinaus wurde grundsätzlich die Sinnhaftigkeit eines Verbots kritisch reflektiert.

Die fünfte Session befasste sich mit dem zunehmend relevanten Thema *KI und Intimität*. Die Teilnehmenden diskutierten die Rolle von KI-Agent*innen als Gesprächs- und Beziehungspartner*innen – ein Phänomen, das besonders bei Jugendlichen zu beobachten ist. Praxisbeispiele aus Workshops zeigten, wie Kinder und Jugendliche KI-Avatare personalisieren und emotionale Rückmeldungen ernst nehmen. Gleichzeitig wurden Risiken wie parasoziale

Abhängigkeiten, Geschlechterklischees und die Verstärkung verzerrter Selbstbilder hervorgehoben. Die medienpädagogische Herausforderung besteht darin, diese Entwicklungen kritisch zu begleiten, emotionale Reflexion anzuleiten und Machtstrukturen hinter KI-Systemen sichtbar zu machen, ohne dabei moralisch zu verkürzen.

Sessionblock 2

Die Session *Mut und Resilienz? Mehr Wut und Renitenz!* widmete sich den Möglichkeiten einer widerständigen, subversiven Medienpädagogik. Diskutiert wurden Haltungen, Mandate, Fragen der Parteilichkeit und der Umgang mit Wut als Motor für Veränderungsprozesse. Die Teilnehmenden thematisierten den Balanceakt zwischen individueller Resilienzförderung und struktureller Veränderungsarbeit und bezogen sich auf integrale Resilienzmodelle, Mikroaktivismus und die gesellschaftlichen Rahmenbedingungen der pädagogischen Arbeit.

Parallel dazu wurde in einer weiteren Session die Metapher *digitale Medien als Werkzeuge* kritisch hinterfragt. Angeregt durch philosophische Impulse wurden Alternativen zu instrumentellen Vorstellungen digitaler Technologien diskutiert, darunter Metaphern wie Ökosysteme, digitale Räume oder Agent*innen. Die Reflexion darüber, wie Sprache das Verständnis von Handlungsmöglichkeiten prägt, öffnete neue Perspektiven auf Medienpädagogik im Zeitalter algorithmischer und lernender Systeme.

Eine weitere Session widmete sich der Frage, wie man *Desinformation in Zeiten von KI* pädagogisch bearbeiten kann. Da Erkennungstools zunehmend unzuverlässig werden, verschieben sich die Schwerpunkte auf Haltungsarbeit, Emotionen, Medienvertrauen und analytische Kompetenzen. Es wurden Recherchemethoden, Workshopideen, Einstiegsübungen und Tools vorgestellt, etwa das Spiel „AI or not AI“ oder der Newstest. Die Diskussion zeigte, dass emotionale Trigger, narrative Muster und eigene Voreinstellungen zentrale Hebel für Verständnis und Prävention von Desinformation sind.

In der vierten Session des Blocks entwickelte eine weitere Gruppe konkrete Konzepte für einen *Makerspace für Kinder bis zwölf Jahre*. Die Diskussionen reichten von Betreuungsmodellen über Kooperationen mit Schulen, Kitas und Offenen Kanälen bis hin zu Ausstattungskonzepten für 3D-Druck, Audio-Produktion, digitale Musik, Trickfilm und robotische Tools. Ein Schwerpunkt lag auf niedrigschwelligen Workshopformaten, die weitgehend selbstständig nutzbar sind, etwa durch Erklärvideos an den Stationen und klare Produktziele für kurze Arbeitsphasen. Die Idee eines Makerspaces als inklusivem Lern- und Experimentierraum wurde dabei besonders betont.

Abgerundet wurde der zweite Block durch die Session zu *Lobbyarbeit für medienpädagogische Themen*. Die AG Lobbyarbeit stellte Strategien vor, um politische Akteur*innen wirkungsvoll anzusprechen. Zentrale Leitfragen waren: „Why should they care?“, „What can change?“ und „What exactly is our task?“ Die Teilnehmenden entwickelten in Kleingruppen Factsheets und reflektierten, wie man Botschaften klar, konstruktiv und adressat*innenorientiert formuliert. Herausforderungen bestanden insbesondere darin, nicht in Defizitrhetorik zu verfallen, sondern den Mehrwert medienpädagogischer Arbeit für Gesellschaft, Demokratie und Bildung sichtbar zu machen. Ergänzend wurden relevante GMK-Materialien, Positionspapiere und strategische Ressourcen vorgestellt.

Strategiewerkstatt

Thema I

Kristina Richter und Rüdiger Fries: „Stärkung gemeinschaftlicher Lobbyarbeit für die Medienpädagogik"

Bei dieser Strategiewerkstatt stellten Rüdiger Fries (GMK-Co-Vorsitzender; Landeszentrale für politische Bildung des Saarlandes) und Kristina Richter (GMK-Vorständin; Medienkulturzentrum Dresden) den Ansatz der Lobbyarbeit für die Medienpädagogik vor und gaben Hilfestellungen zur strategischen Planung von Maßnahmen.[10] Anhand der Leitfragen „Warum?", „Wofür?", „Wann?" und „Wie?" wurden die vier politischen Zeit-Räume in der Lobbyarbeit sowie ein Gerüst für die Maßnahmenplanung vorgestellt. In Gruppen wurden mögliche Ansätze und Lobbyarbeitsziele erarbeitet, konkretisiert und diskutiert. Insbesondere die Herausforderungen zu Beginn der Lobbyarbeit wurden sichtbar und besprochen. Die Arbeit der AG Lobbyarbeit wurde vorgestellt und alle Teilnehmenden zur Mitarbeit und zum Austausch in der AG eingeladen.

Thema II

Guido Bröckling und Heiner Coors: „Sichtbarmachen und Austausch über Methoden und Inhalte medienpädagogischer Praxis"

Die zweite Strategiewerkstatt beschäftigte sich mit der Frage, wie Methoden und Inhalte medienpädagogischer Praxis langfristig sichtbar, zugänglich und gemeinschaftlich weiterentwickelt werden können. Hintergrund war die bevorstehende Einstellung des „Medienpädagogik Praxisblogs", dessen Fortführung trotz intensiver Bemühungen eines Konsortiums aus GMK-Mitgliedern und weiteren Akteur*innen nicht realisiert werden konnte. Damit steht die Community vor der Aufgabe, einerseits die über Jahre entstandenen Inhalte zu sichern und andererseits neue Wege der gemeinsamen methodischen Weiterarbeit zu finden.

Zu Beginn erläuterten Guido Bröckling (JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis), Susan Panzer (Leipziger Städtische Bibliotheken), Isgard Walla (Landesfachverband Medienbildung Brandenburg e.V.) und Patricia Gläfcke (jfc Medienzentrum) die bisherigen Entwicklungen und Herausforderungen. Deutlich wurde, dass die redaktionelle und organisatorische Pflege eines solchen Angebots dauerhaft Ressourcen benötigt, die im bestehenden Rahmen nicht bereitgestellt werden können. Gleichzeitig bestätigten die Teilnehmenden, wie groß der Bedarf nach verlässlichen, gut kuratierten methodischen Materialien ist. In der Diskussion wurde betont, dass die Vielzahl existierender Methodensammlungen viele Fachkräfte eher überfordert, da Rahmungen, Qualitätskriterien und Erfahrungsberichte oft fehlen oder stark variieren.

Als ein wiederkehrender Wunsch wurde ein Bewertungssystem genannt, das mehr ermöglicht als einfache Likes und das Rückmeldungen aus der Praxis, Erfahrungen und Einschätzungen sichtbar macht. Besonders hervorgehoben wurde dabei die Bedeutung des gemeinsamen Ausprobierens: Methodentrainings und kollegialer Austausch gelten als unverzichtbar, um Methoden nicht nur kennenzulernen, sondern reflektiert einsetzen zu können.

[10] Vortragsfolien: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/strategiewerkstatt_lobbyarbeit.pdf

Aus dem Gespräch heraus wurden mehrere Ideen entwickelt. Eine zentrale Überlegung bestand darin, bestehende Sammlungen stärker zu bündeln und Synergien zu nutzen. Genannt wurden etwa Angebote des jfc oder die Weiterentwicklung der Online-Fachzeitschrift „medienconcret", ebenso wie Hinweise auf geplante KI-basierte Filtersysteme, die ab 2026 entstehen sollen. Ergänzend entstand die Idee einer „Methodenchallenge", bei der Fachkräfte sich gegenseitig sowohl online als auch in Präsenz Methoden vorstellen, ausprobieren und diskutieren können.

Als besonders praktikabel wurde ein regelmäßiger Austausch vorgeschlagen: ein monatlicher, community-orientierter Termin, der Inhalte aus der Praxis aufgreift und von GMK-Mitgliedern gestaltet wird. Diskutiert wurden unterschiedliche Zeitfenster, um verschiedenen Zielgruppen gerecht zu werden, etwa der offenen Kinder- und Jugendarbeit, der Schule oder der wissenschaftlichen Community. Susan Panzer bot an, die ersten drei Termine zu übernehmen. Darüber hinaus wurde langfristig ein digitales Community-Tool ins Auge gefasst: eine Meta-Methodensammlung, die nicht institutionell getragen wird, sondern gemeinschaftlich gepflegt und weiterentwickelt werden kann. Zwar wurde die Realisierung eines solchen Tools als herausfordernd angesehen, insbesondere ohne gesicherte Ressourcen. Dennoch wurden mögliche Kooperationspartner*innen wie der CCC oder Heart of Code genannt. Als ergänzende Finanzierungsmöglichkeit wurde die Option eines Crowdfundings über die GMK vorgeschlagen.

Zum Abschluss wurde auf die Möglichkeit hingewiesen, sich über die AG Methoden der GMK weiter in den Prozess einzubringen, unabhängig von einer GMK-Mitgliedschaft. Interessierte können über das GMK-Mitgliedernetz oder direkt per Kontaktaufnahme in die weitere Arbeit einsteigen und zur Entwicklung gemeinschaftlicher Strukturen beitragen.

Workshops

Die vierzehn Workshops[11] des Forums Kommunikationskultur spannten in zwei lebendigen Slots ein breites thematisches Feld auf: von KI-Kompetenzen in der Kita über Konfliktaushandlung in digitalen Räumen bis hin zu Zukunftsnarrativen junger Menschen. Praktische Formate wie Escape-Room-Settings, Actionbounds oder kreative Medienlabore machten zentrale Fragen demokratischer, ethischer und resilienter Medienbildung erfahrbar. Andere Workshops rückten Herausforderungen technischer Schutzsysteme, digitales Wohlbefinden oder netzpolitische Handlungsspielräume in den Fokus. Es folgen Kurzberichte der Workshopteams.

Workshop 01: Don't Panic Room – Wege zu mehr Resilienz in der Kita
GMK-Fachgruppe Kita (Workshop-Leitung: Sophia Wohlfarth, Steffi Krings, Frauke Hohberger, Sabine Eder und Selma Brand)
Die Fachgruppe Kita hat im Workshop „Don´t Panic Room – Wege zu mehr Resilienz in der Kita" einen Escape Room der anderen Art gebaut: Anstatt aus einer Situation ausbrechen zu müssen, hatten es die Teilnehmenden im Don´t Panic Room gemütlich. Hier konnten sie mal

[11] Der Workshop „Strengthening Resilience Through Media Literacy – Empowering Seniors in the Digital Age with MELISE" von Ioanna Eskiadi (MELISE-Projekt, Universität Thessaloniki) musste leider aus Krankheitsgründen kurzfristig abgesagt werden, weshalb nur 13 Workshops durchgeführt wurden.

kurz aus der Realität flüchten und in einem sicheren und fehlerfreundlichen Rahmen nützliche KI-Fähigkeiten und -Fertigkeiten für ihren Kita-Alltag entdecken (u. a. zu den Themen Datenschutz, Bias, Kreativ mit KI, Prompten). Dazu eingeladen hat das Stachelschwein aus der Seifenblase. Say no more. Alle Materialien werden als OER zur Verfügung gestellt.[12]

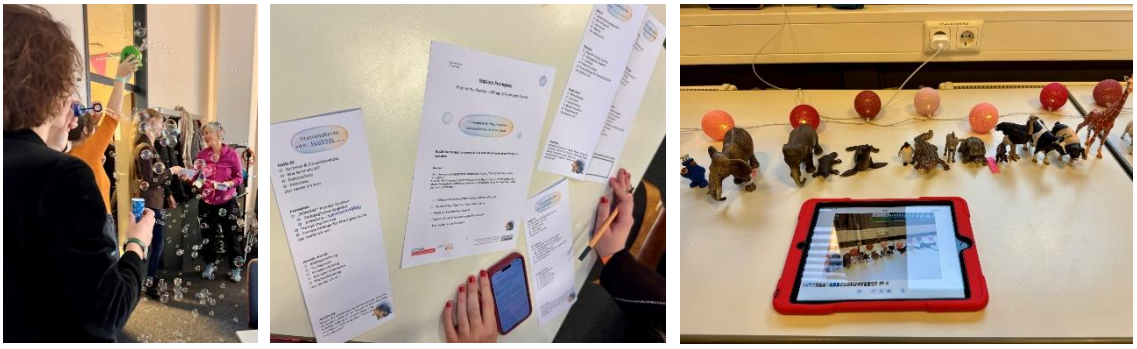


Abbildung 1: Eindrücke aus dem Workshop „Don't Panic Room – Wege zu mehr Resilienz in der Kita"

Workshop 02: Jugendliche in kommerziellen Medienumgebungen
FAU Erlangen-Nürnberg (Workshop-Leitung: Mareike Thumel, Jane Müller, Katrin Hünemörder und Valentin Dander)
Der Workshop setzte mit einem Input an, der empirische Ergebnisse aus dem Forschungsprojekt „Digitale Souveränität Jugendlicher (DiSoJu)" berichtete und zeigte, dass Jugendliche in stark kommerzialisierten und von Intransparenz geprägten Umgebungen ihren Alltag gestalten (müssen). Es wurde deutlich, dass sie sich häufig selbst schützen, Plattformen misstrauen und Verantwortung nie beim Staat verorten. In der Diskussion sowie in der angeleiteten Kleingruppenarbeit wurde herausgearbeitet, dass Handlungsmöglichkeiten sowohl systemisch als auch pädagogisch gestärkt und nicht-kommerzielle Räume bekannter gemacht werden müssen. Zentral ist es zudem, Beteiligung und Resilienz zu fördern.

Workshop 03: Gender. Medien. Mut – Medienpädagogische Impulse für eine geschlechtergerechte digitale Gesellschaft
GMK-Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse (Workshop-Leitung: Katja Lauth, Silke Knabenschuh und Denise Gühnemann)
Der Workshop „Gender. Medien. Mut" der Fachgruppe Medien und Geschlechterverhältnisse setzte diesmal auf praxisnahe Ansätze: Katja Lauth von *mediale pfade* führte zwei interaktive Methoden für eine geschlechtergerechte Medienpädagogik ein. Die Teilnehmenden starteten mit einer digitalen Schnitzeljagd per Actionbound[13], die sich kritisch mit Antifeminismus auf Social Media auseinandersetzte. Im Anschluss entwarfen sie in Kleingruppen ei-

[12] Bei Interesse an den Materialien genügt eine formlose Mail an fg-kita@gmk-net.de.
[13] Actionbound zu geschlechtsbezogener Diskriminierung im digitalen Raum (Hate Speech): de.actionbound.com/bound/actionbound-zu-geschlechtsbezogener-diskriminierung-im-digitalen-raum9259; Actionbound zu geschlechtsbezogener Diskriminierung im digitalen Raum (Antifeminismus): de.actionbound.com/bound/actionbound-zu-geschlechtsbezogener-diskriminierung-im-digitalen-raum9259

gene Memes – als kreative Gegenstrategie zu misogynen und gender-diskriminierenden Narrativen[14]. Den Workshop-Leiterinnen gelang ein inspirierender Mix aus Reflexion und Kreativität!

Workshop 05: Was uns wütend macht – Wut als Ressource in der Medienbildung
GMK-Fachgruppe Außerschulische Medienpädagogik (Workshop-Leitung: Isgard Walla, Laura Nagler und Julia Behr)
In diesem Workshop wurde der Frage nachgegangen, was Wut für uns bedeutet und wo sie uns in der Medienbildung begegnet. Nach einer Mentimeter-Abfrage gaben die Workshop-Leiterinnen einen kurzen Input zu Wut als Grundemotion und ihrer Bedeutung in verschiedenen Lebensphasen. Danach betrachtete man, was die anvisierten Zielgruppen auf persönlicher, struktureller und gesellschaftlicher Ebene wütend macht. In kreativen Stationen entstanden Memes, Wutmonster aus Knete, KI-Songs sowie analoge Moodboards und Collagen.[15] Dabei wurde deutlich: Wir können Wut wahrnehmen, verstehen und in konstruktive Energie verwandeln.

Workshop 06: Verbot oder Teilhabe – Wie ermöglichen wir altersgerechte digitale Erfahrungsräume für Kinder und Jugendliche?
Stiftung Digitale Chancen (Workshop-Leitung: Carla Schulz, Sophie Pohle und Torsten Krause)
Im Workshop haben sich rund 60 Personen zu den Chancen und Risiken des digitalen Umfelds für junge Menschen ausgetauscht. Im Mittelpunkt stand dabei die Frage, ob Zugangsverbote bspw. zu Angeboten der sozialen Medien oder generelle Nutzungsverbote von Smartphones im schulischen Kontext zielführend sein können.

Um den Austausch anzuregen, präsentierte zunächst Sophie Pohle (Deutsches Kinderhilfswerk) eine kinderrechtliche Einordnung. Hieran anschließend stellte Carla Schulz, jugendliches Mitglied des Beirates der Bundeszentrale für Kinder- und Jugendmedienschutz, eine Jugendperspektive auf das Thema vor. Geschlossen wurde der Workshop schließlich durch Ausführungen zum Schutz junger Menschen von Rüdiger Fries, Vorsitzender der GMK.

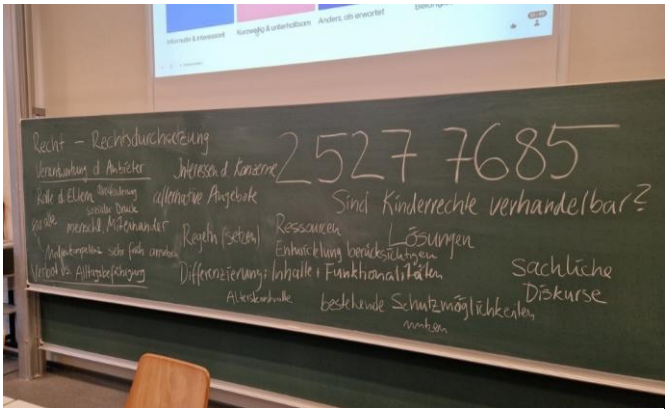


Abbildung 2: Ergebnisse des Workshops

Einen Überblick zu kinderrechtlichen und diskutierten Aspekten bieten die Folien von Sophie Pohle[16] sowie das Foto (vgl. Abbildung 2).

[14] Link: www.antiantifeminism.org/make_your_meme_come_true/
[15] Einblick in die Methoden und alle Ergebnisse: www.taskcards.de/#/board/7a63d993-1ae1-482d-add5-b3de3adfcd2d/view?token=782f4a31-1463-480b-a7a8-6a4f43c65693
[16] Link: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS6_Input.pptx

Workshop 07: DISKUTOPIA – Wie gelingt Konfliktaushandlung spielerisch, digital und demokratisch?
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis (Workshop-Leitung: Charlotte Oberstuke und Raphaela Müller)
Im Workshop wurde das Projekt DISKUTOPIA vorgestellt, in dem spielerische medienpädagogische Methoden zur Konfliktaushandlung online entwickelt werden.[17] Dabei wurden konkrete Methoden mit den Fachkräften ausprobiert und Erfahrungen aus der Praxis ausgetauscht und reflektiert. Im Zentrum stand dabei u. a. auch die Fragestellung, welche Rahmenbedingungen es braucht, um Braver Spaces in Workshopsettings herzustellen und wo dabei die Grenzen liegen.

Workshop 08: Zukunftsnarrative von Kindern und Jugendlichen
GMK-Fachgruppe Medienpädagogik und Nachhaltigkeit (Workshop-Leitung: Attila Strba, Karen Schönherr, Danny Schmidt, Jan-René Schluchter, Florian Lohmann, Johanna Fink, Alyssa Feick)
Im Workshop wurden zwei Projekte präsentiert und diskutiert. Im Projekt „FutureFreiham“[18] gestalteten Kinder und Jugendliche im derzeit entstehenden Münchner Stadtteil Freiham ihre Zukunftsvisionen. Durch VR-, AR-, Robotik-Workshops befassten sie sich mit ihren Vorstellungen einer Stadt der Zukunft, sie lernten Konzepten wie Schwammstadt oder 15-Minuten-Stadt bei Begehungen kennen.[19] Und in dem Projekt „Expanding Narratives“ hinterfragen Jugendliche aus Tansania und Deutschland historische und gegenwärtige Bilder und Narrative von Nachhaltigkeit in Medien, erstellen eigene Visionen fotografisch. Die Fotos werden veröffentlicht, um ihre Perspektive am Diskurs über Nachhaltigkeitsnarrative einzubringen.[20]

Workshop 09: Über den Umgang mit Umgehungstechnologien
Deutsches Kinderhilfswerk e.V. (Workshop-Leitung: Lilith Wittmann, Christa Gebel und Martin Fischer)
Im Workshop „Über den Umgang mit Umgehungstechnologien“ wurden die Herausforderungen des technischen Jugendmedienschutzes durch die Umgehungskompetenzen von Kindern diskutiert. Das JFF stellte dabei einige Einblicke aus ihrem „ACT On!“-Projekt vor, welches unter anderem einen Blick auf Parental Control Apps, deren Funktionalitäten sowie Nutzung in Familien wirft. Zudem wurden zahlreiche persönliche Eindrücke zu den Herausforderungen des Jugendmedienschutzes ausgetauscht.[21]

[17] Vortragsfolien: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS7_Diskutopia.pdf
[18] Link: kreativlabor-freiham.de/2025/03/31/futurefreiham/
[19] Vortragsfolien von Florian Lohmann, Danny Schmidt und Attila Strba: drive.google.com/file/d/126XJ53exkqLizZaobWkNb0mrhK5goElH/view?usp=sharing
[20] Vortragsfolien von Alyssa Feick und Johanna Fink: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS8_Praesentation_bereinigtbarrierearm.pdf
[21] Vortragsfolien von Christa Gebel und Lilith Wittmann: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS9_Umgehungstechnologien.pdf

Workshop 10: Entgrenzte Erreichbarkeit, Digital Well-Being und die Förderung von Resilienz GMK-Fachgruppe Erwachsenen- und Weiterbildung (Workshop-Leitung: Anne Schulze, Dorothee M. Meister, Simon Heid und Lukas Dehmel)

Im Workshop der GMK-Fachgruppe Erwachsenen- und Weiterbildung wurden am Beispiel der Fort- und Weiterbildung von Schulleitungen und Lehrkräften zentrale Rahmenbedingungen einer gelingenden digitalen Kommunikations- und Kooperationskultur an Schulen diskutiert. Anhand von Fallbeispielen[22] reflektierten die Teilnehmenden, wie Technostress entsteht und wie digitales Wohlbefinden durch klare Strukturen, Kompetenzen und unterstützende Infrastrukturen gefördert werden kann. Dabei standen besonders Herausforderungen permanenter Erreichbarkeit und veränderter Nähe-Distanzverhältnisse im Mittelpunkt.

Workshop 11: Broaden your horizon – Media education in co-creation. Addressing critical thinking and resilience in the Age of AI
GMK-Fachgruppe Global Media Literacy (Workshop-Leitung: Bérénice Vanneste, Isabel Rodde, Anja Pielsticker und Maria Leonida)

Der Workshop bot Einblicke in das europäische Projekt TADAM sowie in die medienpädagogischen Ansätze des griechischen Medienbildungszentrums KARPOS.[23]

Im Rahmen von TADAM arbeiteten Medienpädagog*innen, Wissenschaftler*innen und Journalist*innen aus 16 Ländern zusammen, um die Auswirkungen Künstlicher Intelligenz auf Medien und Öffentlichkeit zu reflektieren. Der transnationale und sektorübergreifende Ansatz ermöglichte es, unterschiedliche Perspektiven zusammenzuführen, Erfahrungen auszutauschen und gemeinsame Bildungsressourcen zu entwickeln. Als besonders produktiv erwies sich dabei das Format des „Media Edukathon", das sich an Hackathons orientiert und kollaborative Entwicklungsprozesse fördert.

Die Arbeit von KARPOS stellt audiovisuelle Ausdrucksformen in den Mittelpunkt der Medienbildung. Ausgangspunkt ist die Annahme, dass die bewusste Gestaltung von Bildern Menschen dabei unterstützt, eigene Perspektiven sichtbar zu machen und Geschichten aus ihrer Sicht zu erzählen. Im Workshop wurden entsprechende Methoden praktisch erprobt. So fotografierten die Teilnehmenden Details, die sie an anderen Personen interessant fanden, und nutzten die entstandenen Bilder, um mit ihren Smartphones kurze visuelle Erzählungen zu entwickeln. Die Übungen erwiesen sich als niedrigschwellig, anregend und vielseitig einsetzbar. Sie lassen sich sowohl in schulischen als auch in außerschulischen Bildungskontexten adaptieren.

Abschließend wurde auf Möglichkeiten zur internationalen Vernetzung hingewiesen, unter anderem über die Fachgruppe Global Media Literacy der GMK sowie die International Association for Media Education (IAME).[24]

[22] Vortragsfolien von Dorothee M. Meister und Simon Heid: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS10_LeadCom.pdf

[23] Vortragsfolien von Bérénice Vanneste: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS11_Berenice-Vanneste_Tadam.pdf

[24] Weitere Informationen sind online verfügbar: tadam.education; karposontheweb.org; iame.education

Workshop 12: Keep calm and reclaim your rights!
GMK-Fachgruppe Netzpolitik (Workshop-Leitung: Friedhelm Lorig, Björn Friedrich, Valentin Dander und Andreas Büsch)
Nach dem Input „Binaritäten des Tech-Autoritarismus entkommen – Neue (?) netzpolitische Herausforderungen (für die Medienpädagogik)" von Valentin Dander diskutierten die Teilnehmenden an drei Thementischen[25] je eine These zu möglichen bzw. notwendigen Strategien: 1. Alternative Angebote brauchen einen Abbau technischer Hürden ebenso wie politische Vorbilder, die sich aus der Oligarchie der großen Datenkonzerne lösen. Statt „entweder – oder" dürfte „sowohl – als auch" sinnvoller sein. 2. Ähnlich wurden die Alternativen zum Umgang mit den „Big Playern" diskutiert: Neben der Notwendigkeit eines kritischen Bewusstseins und der Stärkung von Alternativen gilt es vor allem, ab der Grundschule zu informieren und mit Alternativen vertraut zu machen. 3. Die Notwendigkeit, „Medienpädagogik" politischer zu denken wurde sehr breit diskutiert, von der Vernetzung mit Landeszentralen der politischen Bildung über die Ressourcenfrage (wenn kein Geld vorhanden ist für allseits als notwendig erachtete medienpädagogische Maßnahmen) bis hin zu einem noch nicht vorhandenen Transfermanagement, dass die Relevanz medienpädagogischer Projekte erhöht, indem Öffentlichkeit mitgedacht und hergestellt wird.[26]

Workshop 13: AI Impact – KI-Kompetenz als Zukunftskompetenz in Bildung und Gesellschaft
GMK-Fachgruppe Künstliche Intelligenz (Workshop-Leitung: Lukas Spahlinger und Tobias Albers-Heinemann)
In dem Workshop wurden die Projektergebnisse von „Wir mit KI" vorgestellt.[27] Dabei wurde der Begriff der KI-Kompetenz anhand einer Präsentation erläutert und die fünf zentralen Dimensionen – technisch, praktisch, rechtlich, gesellschaftlich und ethisch – vorgestellt. Im Anschluss hatten die Teilnehmer*innen die Möglichkeit, Conversational AI selbst auszuprobieren, und zwar anhand von vier verschiedenen KI-Personas. Der Fokus lag auf den Potenzialen, aber auch den Grenzen von verbaler Interaktion und Kommunikation mit KI. In der Diskussion wurde deutlich, wie wichtig ein reflektierter und kritischer Umgang mit KI ist, um ihre Möglichkeiten sinnvoll zu nutzen und gleichzeitig ihre Grenzen zu erkennen. Der Workshop endete mit einem Hinweis auf das Projektbuch „Wir mit KI – Künstliche Intelligenz verstehen und kompetent nutzen"[28], das als Vertiefung für Interessierte dient.

Workshop 14: Krieg auf den Bildschirmen: Wahrnehmung kriegerischer Darstellungen im Netz bei jungen Menschen als (medien-)pädagogische Aufgabe
GMK-Fachgruppe Jugendmedienschutz (Workshop-Leitung: Beatrice Kollinger, Jessica Euler und Niels Brüggen)
Der Workshop betonte die Vielfalt kriegsbezogener Inhalte auf Social Media – von journalistischen Berichten bis zu persönlichen Alltagseindrücken Betroffener – und thematisierte ihre

[25] Übersicht und weiterführende Links: yopad.eu/p/gmk25-ws12-365days
[26] Diskussion zu den einzelnen Thesen: yopad.eu/p/gmk25-12-1; yopad.eu/p/gmk25-12-2; yopad.eu/p/gmk25-12-3
[27] Vortragsfolien von Tobias Albers-Heinemann und Lukas Spahlinger: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS13_Abschlussprasentation.pdf
[28] Weitere Informationen sind online verfügbar: wir-mit-ki.de/das-buch/

potenziell belastende Wirkung für junge Menschen, z. B. durch Nähe, unerwartete visuelle Darstellung oder irritierende Inszenierung.[29] Die Arbeitsphase beleuchtete die Herausforderungen für die medienpädagogische Praxis.[30]

Der zweite Teil diente dazu, bewährte Methoden abzuleiten, um mit belasteten Jugendlichen pädagogisch fundiert umzugehen: Ziel ist, gefühlte und objektive Sicherheit herzustellen, stabile Beziehungen aufzubauen und durch Psychoedukation zu fördern. Im Rahmen des Workshops wurden diese traumapädagogischen Praktiken diskutiert, insbesondere die Bedeutung verlässlicher Beziehungen, das Erkennen und der Umgang mit eigenen Grenzen sowie Strategien zur Rückgewinnung von Eigenmacht und Selbstwirksamkeit.

Zusammenfassung und Kernergebnisse des 42. Forum Kommunikationskultur

Aus der Tagung lassen sich zentrale Impulse ableiten, die nach unserer Einschätzung für die Weiterentwicklung medienpädagogischer Praxis in einer krisenhaften, digital geprägten Gegenwart maßgeblich sind.

Deutlich wurde erstens, dass Medienbildung Mut erfordert: Mut zur kritischen Analyse digitaler Systeme, Mut zu strukturellen Veränderungen und Mut, Unsicherheiten nicht zu individualisieren, sondern als gemeinsame gesellschaftliche Aufgabe zu begreifen. Resilienz wird dabei nicht als persönliche Eigenschaft verstanden, sondern entsteht in Gemeinschaften, Institutionen und digitalen wie analogen Räumen, die Austausch, Beteiligung und Fehlerfreundlichkeit ermöglichen.

Zweitens zeigte sich, dass politische Medienbildung angesichts von Desinformation, algorithmischer Kuration und KI-generierten Inhalten an Bedeutung gewinnt. Demokratische Teilhabe braucht Orte, an denen Orientierung, Dialog und Ambiguitätstoleranz erlernt und eingeübt werden können. Medienpädagogik schafft diese Orte, wenn sie junge Menschen stärkt, ihre Perspektiven ernst nimmt und ihnen ermöglicht, ihre Öffentlichkeiten selbstbewusst mitzugestalten.

Drittens wurde die hohe Relevanz lebensweltlicher Zugänge sichtbar. Kinder und Jugendliche bewegen sich selbstverständlich und kreativ in digitalen Umgebungen und benötigen Fachkräfte, die nicht kontrollieren, sondern verstehen, begleiten und Resonanzräume schaffen. Die Tagung machte deutlich, wie wichtig es ist, Verbotsdebatten hinter sich zu lassen und stattdessen pädagogische Antworten auf aktuelle Herausforderungen zu entwickeln.

Viertens traten ästhetische, spielerische und experimentelle Zugänge als kraftvolle Formen der Medienbildung hervor. Ob Games, Storytelling, analoge Experimentierräume oder KI-gestützte kreative Verfahren – sie öffnen Möglichkeitsräume, in denen Zukunftsbilder entstehen, kulturelle Ausdrucksformen erprobt und demokratische Praktiken erfahrbar werden. Medienpädagogik wird hier zu einem Labor für gesellschaftliche Gestaltung.

Fünftens rückten strukturelle Bedingungen in den Fokus: fehlende Ressourcen, Lücken in der schulischen Verankerung, unzureichende digitale Infrastruktur, aber auch Potenziale von Vernetzung, communitygetragener Wissensproduktion und gemeinsamer Lobbyarbeit. Um

[29] Vortragsfolien von Kira Thiel: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS14_Input_ohne_bilder.pdf

[30] Dokumentation der Arbeitsphase ist online verfügbar: www.gmk-net.de/wp-content/uploads/2025/12/WS14_Dokumentation_Arbeitsphase.pdf

digitale Teilhabe für alle zu sichern, braucht es langfristige Strategien, nachhaltige Finanzierung, niedrigschwellige Zugänge und politische Rahmensetzungen, die medienpädagogische Expertise ernst nehmen.

Auf dieser Basis formulierte die Tagung die Einladung, Medienbildung weiterhin als kulturelle, politische und soziale Querschnittsaufgabe zu denken: als Praxis, die Menschen befähigt, in einer digital geprägten Welt handlungsfähig, kritisch und solidarisch zu bleiben. Die Beiträge und Diskussionen verdeutlichten, dass Resilienz, Teilhabe und demokratische Gestaltung nicht durch Rückzug entstehen, sondern durch gemeinschaftliches Handeln. Medienpädagogik kann diesen Prozess unterstützen, indem sie Räume öffnet, Verbindungen stärkt und Zuversicht stiftet. Das Forum Kommunikationskultur zeigte auch in diesem Jahr, wie solche Räume entstehen können – als Orte, an denen Reflexion, Austausch und praktische Erprobung zusammenfinden. Politische Medienbildung wurde dabei als zentrales Element einer demokratischen Gesellschaft sichtbar, die auf aktive Teilhabe, kritische Urteilsfähigkeit und solidarisches Handeln angewiesen ist. Mut entsteht dort, wo Menschen in Dialog treten, Perspektiven teilen und ihre Gestaltungsspielräume erweitern. Medienbildung trägt dazu bei, diese Räume zu öffnen und gesellschaftlichen Wandel konstruktiv zu begleiten.

Die vielschichtigen Ergebnisse und Materialien inklusive Videomitschnitte der Impulse und einer umfassenden Bildergalerie sind auf der GMK-Website abrufbar.[31] Zusätzlich begleiten drei Folgen des Podcasts „Raw & Uncut“[32] (Folgen 46, 47 und 48) die Inhalte der Tagung. Eine Dokumentation in Buchform folgt 2026.

Die Videointerviews des „Roten Sofas“ mit Referent*innen der Tagung sind auf dem GMK-YouTube-Kanal[33] abrufbar.

*Anmerkung der Autor*innen: Eine wichtige Grundlage des Berichts stellten die während des Forums entstanden Notizen von Jessica Wawrzyniak, Valentin Dander und André Weßel dar, die teils mit Unterstützung von generativer KI ausformuliert wurden. Die redaktionelle und inhaltliche Verantwortung liegt bei den Autor*innen. Für die Redaktion des Textes vor der Einreichung bedanken wir uns bei Tanja Kalwar.*

[31] Link: www.gmk-net.de/veranstaltungen/42-forum-kommunikationskultur-2025/#materialien+videos; Link zur Bildergalerie: www.gmk-net.de/veranstaltungen/42-forum-kommunikationskultur-2025/#bildergalerie

[32] Links: www.gmk-net.de/podcast/raw-and-uncut-folge-46-mit-prof-dr-angelika-beranek-future-skills-und-idgs/; www.gmk-net.de/podcast/raw-and-uncut-folge-47-mit-dr-mareike-thumel-digitale-souveraenitaet-und-medienhandeln-von-jugendlichen/; www.gmk-net.de/podcast/raw-and-uncut-folge-48-mit-dirk-von-gehlen-oekonomie-der-aufmerksamkeit/

[33] Link: www.youtube.com/@GMKnet

Informationen zu den Autor*innen



André Weßel: M.A. Medienwissenschaft, Politologie; M.A. Pädagogik und Management in der Sozialen Arbeit; seit 2025 Co-Geschäftsführer der GMK; zuvor Projektleitung #DigitalCheckNRW, wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Medienforschung und Medienpädagogik der TH Köln sowie Sozialpädagoge in unterschiedlichen Handlungsfeldern; Arbeits- und Interessenschwerpunkte: Mediensozialisation, Politische Medienbildung, Digitalisierung in der Sozialen Arbeit, Medienpädagogik in der digitalen Spielekultur.

a.wessel@gmk-net.de



Dr. Friederike von Gross: Erziehungswissenschaftlerin; seit 2016 Geschäftsführerin der GMK; war zuvor an der Universität Bielefeld als wissenschaftliche Mitarbeiterin im Bereich Medienpädagogik und Jugendforschung tätig. Arbeitsschwerpunkte: Medienpädagogik zwischen Theorie und Praxis, Kulturelle Medienpädagogik, Politische Medienbildung.

f.vongross@gmk-net.de

Zitationshinweis:
Weßel, André/von Gross, Friederike (2026): Don't Panic! Medienbildung für Mut und Resilienz in einer Welt im Umbruch. Einblicke ins Forum Kommunikationskultur 2025. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik – LBzM*, 26, S. 1–25. doi.org/10.21240/lbzm/26/22.