

# Inhalt

Friederike von Gross/Renate Röllecke <b>Postdigitale Kulturen Jugendlicher</b> Medienpädagogische Gestaltungs- und Identitätsräume	9
--	---

## Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

---

Markus Gerstmann <b>Digitale Medien in der Jugendarbeit</b> Zwischen Neuem und Altem	15
Kai-Uwe Hugger <b>Formen und Praktiken der Sozialität jugendlichen Medienhandelns</b>	23
Sonja Ganguin/Johannes Gemkow <b>Mediatisierte Vergemeinschaftungen von Jugend</b>	29
Judith Ackermann/Benjamin Egger <b>Postdigital Wellbeing und Influencer*innen</b> Empathische Feedbackschleifen zwischen queeren Sportler*innen und Jugendlichen	35
Juliane Ahlborn <b>KI-Kunst als kreativer Zugang zu Data Literacy</b>	45
Philip Karsch/Dan Verständig <b>Raum und Entgrenzung</b> Digitale Jugendkulturen im Spannungsfeld von Singularisierung und kollektiven Aktionsformen	51
Janne Stricker <b>Out of Orientierung</b> Über den Einfluss des Digitalen auf die Identitätsentwicklung Jugendlicher	61

## Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

---

Die Amsel und Kubus – Jugendkulturzentrum Hamm <b>Cubes – digitale Welten. Experimentieren &amp; Gestalten</b> (Kategorie A „Projekte von und mit Kindern“)	71
Büro Berlin des JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis <b>TruthTellers... trust me, if you can?</b> Ein skeptisches Projekt über die Kraft des Erzählens (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	79
medialepfade.org – Verein für Medienbildung e.V. <b>„AntiAnti: Prävention von Online-Radikalisierung“</b> (Kategorie B „Projekte von und mit Jugendlichen“)	85
Filmprojekt „don't stop motion“ <b>don't stop motion</b> (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	91
Kinder- und Jugendhilfeträger OstkreuzCity gGmbH <b>Dreh's Um – vietdeutsche Perspektiven</b> (Kategorie C „Interkulturelle und internationale Projekte“)	99
LAG Lokale Medienarbeit NRW e.V. <b>nimm!-Akademie</b> (Kategorie D „Inklusive und intersektionale Projekte“)	109
LAG Jugend & Film Niedersachsen e.V. <b>„Game Days“ in Osnabrück und Göttingen</b> (Kategorie E „Netzwerkprojekte“)	117
medienblau gGmbH <b>#CoR – Gemeinsam. Nachhaltig. Handeln.</b> (Kategorie F   Sonderpreis 2022 „Let's save our planet – Medienpädagogische Projekte zur ökologischen Transformation“)	127
Netzwerk Gaming im Bielefelder Jugendring e.V. <b>BESSER SPIELEN! #gamingbielefeld</b> (Besondere Anerkennung)	135

## Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

---

Dieter Baacke (1999)	
<b><i>Was ist Medienkompetenz?</i></b>	<b>147</b>
<b><i>Einfach bewerben:</i></b>	<b>149</b>
Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung für medienpädagogische Projekte	
<b><i>Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis</i></b>	<b>153</b>
<b><i>Abbildungsnachweis</i></b>	<b>155</b>