

Inhalt

Dr. Katarina Barley, Bundesministerin für Familie, Senioren, Frauen und Jugend
(Juni 2017 – März 2018)

Grußwort anlässlich der Verleihung des Dieter Baacke Preises am 17. November in Frankfurt am Main

9

Friederike von Gross / Renate Röllecke

Make, Create & Play

11

Medienpädagogik zwischen Kreativität und Spiel

Teil 1: Beiträge aus Forschung und Praxis

Judith Ackermann

Urban Gaming: Von der Kunst, die Stadt zum Spiel zu machen

19

Künstlerisches Spiel mit und in der Stadt

Martin Geisler

Entfaltung und Wirksamkeit

25

Brücken zwischen Spieltheorie, kultureller Bildung und digitalem Spiel

Horst Pohlmann

Mobile Spielformen im Kontext von Spiel- und Medienpädagogik

31

Eine interdisziplinäre Betrachtung im Sinne einer kulturellen (Medien-) Bildung

Caroline Baetge / Sonja Ganguin

Games in der Schule: Potentiale und Herausforderungen

39

Sonja Di Vetta / Björn Friedrich / Sabrina Reith

Phones, Games & Education

47

Mobile Spiel- und Kreativ-Angebote für Kinder, Jugendliche und Geflüchtete

Jürgen Sleegers / Daniel Zils

Digitale Spielewelten – Computerspiele(n) im Unterricht

53

Torben Kohring / Markus Sindermann	
Digitale Spiele weitergedacht	59
Der kreative Einsatz von Games in der Kinder- und Jugendarbeit	
Andreas Hedrich / Vera Marie Rodewald / Christiane Schwinge	
Creative Gaming in Raum und Code	65
Schwerpunkte in der medienpädagogischen Arbeit	
Friederike Siller	
Internet of Toys und das vernetzte Kinderzimmer	69
Kristin Narr	
„Ich mach mir die Welt, widewide wie sie mir gefällt“	75
Making-Projekte mit Kindern	
Teil 2: Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises	
Pädiko e.V. – Kita Colorito, Kiel	
Das Pädiko Medienatelier – digitale Medien als eine von 100 Sprachen	83
(Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)	
zukunftswerkstatt dresden gemeinnützige GmbH in Kooperation mit OUTLAW gGmbH und dem Hort der 26. Grundschule im Stadtteil Dresden-Pieschen	
medienlaboratorium – eine medienpädagogische Spielwiese für Hortkinder	89
(Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)	
SAEK Leipzig	
Die Zeit läuft – Das Abenteuer-Rätsel-Projekt	97
(Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)	
Offener TV-Kanal Bielefeld e.V. / Kanal 21	
Fernsehmagazine „Begin Your Integration“ und „Young Refugees TV“	107
(Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)	
EigenSinn e.V., Bielefeld	
Durchblick im Netz	115
(Kategorie D – Intergenerative und integrative Projekte)	

Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, Institut für Erziehungswissenschaft,
Arbeitsgruppe Medienpädagogik, in Kooperation mit Kriminalpräventive
Sicherheitspartnerschaft Ingelheim mit Unterstützung der Schulsozialarbeit
der Grundschule

Ingelheimer Medientage und Mini-Medientage

125

(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

Bremische Landesmedienanstalt und ServiceBureau Jugendinformation
in Kooperation mit der Oberschule Findorff und dem Lidice Haus

Smarte Regeln statt Verbote – „Smart“Phone-Projekt

135

(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)

JFF – Institut Jugend Film Fernsehen Berlin-Brandenburg e.V.
in Kooperation mit Aktive Naturschule Prenzlau, gefördert von der Medien-
anstalt Berlin-Brandenburg (mabb) und dem Deutschen Kinderhilfswerk (DKHW)

TRUMP IT! Medienwahlkampf macht Schule

141

(Sonderpreis 2017 – Thema „Medienkritik“)

Teil 3: Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999)

Was ist Medienkompetenz?

153

Einfach bewerben

***Dieter Baacke Preis – die bundesweite Auszeichnung
für medienpädagogische Projekte***

155

Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis

157

Abbildungsnachweis

159