

Inhalt

Guido Bröckling/Rüdiger Fries/Kristin Narr (Hrsg.)

Mit Medienbildung die Welt retten?!

7

Medienpädagogik in einer Kultur der Digitalität

1. Medienbildung in einer Kultur der Digitalität – theoretische Rahmung

1.1 Caja Thimm

Herausforderungen digitaler Bildung

15

Technologiesouveränität in Zeiten von ChatGPT

1.2 Katja Berg/Maximilian Schober

„Die sind nicht ganz so schnell, die ganzen Algorithmen“

27

Umgang von Jugendlichen mit algorithmischen Empfehlungssystemen und deren Konsequenzen für die Medienpädagogik

1.3 Susanna Endres/Anna Kristina Steimer

Moral als Lifestyle?

41

Medienethische Perspektiven auf Weltretter*innen im Netz und medienpädagogische Anschlussmöglichkeiten

1.4 Sigrid Kannengießer/Björn Maurer/Jan-René Schluchter/Karen Schönherr/Christian Hoiß

Medienbildung für nachhaltige Entwicklung

55

Gesellschaftliche Herausforderungen, Nachhaltigkeit und pädagogische Zugänge

2. Praxisfelder und methodische Ansätze – bekannte Felder, neue Frage

2.1 Kira Thiel

„Ich habe darüber nachgedacht, wie das wäre, wenn ich das erleben würde...“

83

Medienpädagogische Potenziale und Herausforderungen verschiedener Repräsentationen des Ukraine-Kriegs auf TikTok

2.2	Raik Roth/Angela Tillmann <i>Geschlechterreflektierte heteronormativitätskritische Medienpädagogik</i> Impulse für Theorie und Praxis	97
2.3	Jessica Euler/Anna Grebe/Dominik Ringler/Björn Schreiber <i>Kein Netz und keine Fachkräfte?</i> Medienpädagogik und Jugendbeteiligung als Standortfaktoren in ländlichen Räumen	117
2.4	Uwe Breitenborn/Guido Bröckling <i>Peer Education in der schulischen Medienbildung – Wie Medienscouts Transformationsprozesse begleiten und Schulentwicklung fördern können</i> Ein Einblick in Theorie und Praxis	131
2.4.1	Claudia Kuttner <i>Medienscouts als Transformationsbegleiter*innen</i>	133
2.4.2	Ute Parthum im Gespräch mit Sabine Müller-Bunzel und Angelika Pilz <i>Auf Augenhöhe im Reflexionsraum</i> Ein Potsdamer Peer-Projekt im Praxischeck	147
2.5	Igor Krstoski <i>Alltagstechnologien als Assistive Technologien im schulischen Kontext</i>	157
3.	Digitaler Kapitalismus – Medienbildung zwischen Kommerz und Freiheit	
3.1	Valentin Dander <i>„Der“ digitale Kapitalismus als Gegenstand von Medienbildung mit Jugendlichen</i>	175
3.2	Initiative Bildung und digitaler Kapitalismus <i>Bildung und digitaler Kapitalismus – ein Positionspapier</i>	187

3.3 Frank Karlitschek im Interview mit Kristin Narr <i>Das Internet dezentralisieren – mit der Open-Source-Software Nextcloud</i>	195
3.4 Daniel Leisegang <i>Die Zukunft der sozialen Netzwerke</i>	203
3.5 Heike Gleibs im Interview mit Kristin Narr <i>Freier Zugang zu Wissen und Bildung am Beispiel der Wikipedia</i>	213
 4. Make. Code. Play.	
4.1 Guido Bröckling/Kristin Narr <i>Make. Code. Play.</i> Plädoyer für eine technologie- und zukunftsorientierte Medienpädagogik	221
4.1.1 Hannah Bunke-Emden <i>Mit Making die Welt ein bisschen besser machen</i>	223
4.1.2 Michelle Pröhl <i>Mit Coding die Welt verbessern</i>	235
4.1.3 Matthias Löwe <i>Realms of Impact</i> Das interaktive Abenteuer zur Erkundung von Games zur gesellschaftlichen Transformation	247
 Autor*innen	 253
Abbildungsnachweis	261