

Lutz Stroppe Staatssekretär im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend	
Grußwort	9
Jürgen Lauffer/Renate Röllecke	
Chancen digitaler Medien für Kinder und Jugendliche	11
Medienpädagogische Konzepte und Perspektiven	

Teil I Beiträge aus Forschung und Praxis

Andreas Hepp	
Medienkultur – die Kultur mediatisierter Welten	19
Ellen Kruhöfer/Timm Mädler	
Kinder und Jugendliche als digitale Vordenker	25
Digitale Nutzungsgewohnheiten im Wandel – und die Internet-Generation an dessen Spitze	
Ulrike Wagner/Niels Brüggem/Peter Gerlicher/Mareike Schemmerling	
Wo der Spaß aufhört ...	29
Studienergebnisse zu Jugendlichen und Online-Konflikten	
Ilona Cwielong	
Sprudeln im Hypermodus	35
Was Jugendliche ans Netz bindet	
Silke Schneider/Stefan Warth	
Kinder und Jugendliche im Internet	42
Emotionaler und praktischer Nutzen	
Günther Anfang	
Handyclips – neue Wege der kreativen Filmarbeit	48
Katja Friedrich	
Mobiles Lernen in der Schule	53
Das Handy als kulturelle Ressource für Bildung nutzen	

Sebastian Ring	
Wie kommt die Moral ins Spiel?	59
Spielerdiskurse über moralische Implikationen des Spiels Grand Theft Auto IV	
Daniel Seitz/Eike Rösch	
Digitale Bildungskultur	65
Neue Chancen für die Medienpädagogik	
Martina Ide/Thomas Winkler	
Hypervideo – neue ästhetische Prozesse im Web 2.0	71
Hyperstrukturen in Lernprozessen	

Teil II Prämierte Projekte des Dieter Baacke Preises

Beschreibungen & Interviews

Tageseinrichtung für Kinder	
„Die Abenteuer von Okarla und Jolise“	81
(Kategorie A – Projekte von und mit Kindern)	
Medienkulturzentrum Dresden	
Create your game	88
(Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)	
Institut für Computerspiel Spawnpoint im Plattform e.V.	
Mein Avatar und ich	95
Projektwoche zum Thema Identität am Gutenberggymnasium Erfurt (Kategorie B – Projekte von und mit Jugendlichen)	
Fachstelle für interkulturelle Bildung & Beratung e.V.	
MedienFit – SprachFit	102
(Kategorie C – Interkulturelle und internationale Projekte)	
JFF – Institut für Medienpädagogik	
Generationen im Dialog. Mediale Brücken zwischen Jung und Alt	110
(Kategorie D – Intergenerative und integrative Projekte)	
jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V./ Klaus Küchmeister, Gymnasium Meiendorf, LI Hamburg	
MobileMovie – urbane Mobilität im künstlerischen Handyfilm	117
(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)	
Landesarbeitsgemeinschaft Medien M-V e.V.	
Schulversuch „Schulische Medienbildung in M-V“	123
(Kategorie E – Projekte mit besonderem Netzwerkcharakter)	

Hochschule für Film und Fernsehen „Konrad Wolf“ Kinderfilmuniversität Babelsberg (Besondere Anerkennung)	132
Medienpädagogik Praxis-Blog (Besondere Anerkennung)	139

Teil III Zum Dieter Baacke Preis

Dieter Baacke (1999) Was ist Medienkompetenz?	145
Einfach bewerben: Dieter Baacke Preis für medienpädagogische Projekte	147
Fragen und Antworten zum Dieter Baacke Preis	149
Abbildungsnachweis	151