

Inhalt

Dr. Ralf Kleindiek, Staatssekretär im Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend Rede anlässlich der Eröffnung des GMK Forums am 21.11.2014	9
Ida Pöttinger/Tanja Kalwar/Rüdiger Fries Doing politics – Politisch agieren in der digitalen Gesellschaft	11
Ida Pöttinger Zehn Gründe, warum gerade jetzt Medienkompetenz so wichtig ist	21

1. Theoretische Zugänge

Thomas Krüger Zwischen Filterblase und snapchat	27
Politische Partizipation im digitalen Wandel und die neuen/alten Aufgaben der Medienpädagogik	
Dagmar Hoffmann Good Citizens	39
Eine aktorsorientierte Perspektive auf die Bedingungen und Wirklichkeiten politischer Teilhabe	
Caja Thimm Digitale Demokratie im Kreuzfeuer	51
Der mühsame Weg zum Digitalen Citizen	
Ingrid Volkmer Public interest in der digitalen Welt	69
Der "Connected Young Citizen" als Ausgangspunkt für eine neue (Jugend-) Medienpolitik	

Max Fuchs		
	Wozu kulturelle Bildung?	83
	Politische Rahmenbedingungen, neue Akteurskonstellationen und Motivationen – erste Überlegungen	

2. Stellungnahmen des Deutschen Kulturrats

Deutscher Kulturrat		
	Zur Zukunft des Urheberrechts in Europa	105
Deutscher Kulturrat		
	Öffentlich-rechtlicher Rundfunk in der digitalen Medienwelt	113
Deutscher Kulturrat		
	Kultur und Medien in der digitalen Welt	119

3. Medienpädagogische Handlungspraxis

Niels Brüggem/Anna Soßdorf		
	Das neue Spiel nach Snowden	125
	Überwachte Medien als Grundlage von Partizipation?!	
Björn Friedrich		
	„Who's watching you?“	137
	Medienpädagogische Aktivitäten zu Überwachung, Privatsphäre & Datenschutz	
Leopold Grün/Christian Kitter/Ulrike Beckmann		
	Privat in der digitalen Welt?	147
	Ein interaktiver Diskurs der multimedialen Unterrichts-DVD-ROM „Faszination Medien“ (FaMe)	
Elke Zobl		
	„Making Art, Making Media, Making Change!“	157
	Partizipative Kultur- und Medienproduktion mit Jugendlichen	

Julia Behr/Johanna Gesing	
Medien als Chance	169
Inklusion in der politischen (Jugend-) Medienbildung am Beispiel JuMP NRW	
Daniel Heinz/Torben Kohring/Dirk Poerschke/Daniel Zils	
Politik in Games	179
Können Computerspiele unser gesellschaftliches Handeln beeinflussen?	
Ines Müller-Hansen	
Geschichte wird gemacht	191
Die Bedeutung filmischer Inszenierung von Geschichte für das Geschichtsbild von Schülerinnen und Schülern	
Andreas Büsch/Petra Missomelius/Sven Kommer	
Grundbildung Medien für pädagogische Fachkräfte	209
Selbstverständlichkeit oder Utopie?	
Heike Masan/Bernd Dörr	
Chaos macht Schule	215

4. Europäische Perspektiven

Ida Pöttinger	
Free your mind, the rest will follow	223
How can children and youth find a way to use media safely and competently?	
Autorinnen und Autoren	235
Abbildungsnachweis	243

