

Medienkritik in pädagogischen Handlungsfeldern – ausgewählte Praxis- und Projektbeispiele

Wenn man die Überschriften anklickt, gelangt man auf die entsprechende Website.

Knipsclub – Online-Angebot des JFF – Institut für Medienpädagogik (München)

„Im Internet fehlte lange eine Plattform, auf der Kinder eigene Fotos veröffentlichen und im Rahmen einer Community mit anderen teilen und sich darüber austauschen können. Kinder fotografieren gern und sehen sich auch gern Bilder an, die andere Kinder gemacht haben. In unserer Fotocommunity speziell für 8- bis 12-Jährige können diese Interessen bedient und Kindern eine Kommunikationsplattform geboten werden, die ihre spezifische Sicht auf die Welt darstellt. Darüber hinaus werden durch Animationen, Videoclips und Mitmachaktionen Informationen über Fotografie und sicheres Verhalten im Internet vermittelt. Ein solches medienpädagogisches Onlineangebot vermittelt Kindern wichtige Kompetenzen, die sie später für die Nutzung von kommerziellen Communitys benötigen und sensibilisiert sie für Datenschutz, Urheberrechte und sichere Kommunikation mit anderen.“

Digitales Kinderzimmer – Online-Angebot der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema „Digitales Kinderzimmer“ in Zusammenarbeit mit der GMK-Fachgruppe Kita und Blickwechsel e.V.

„Die Spielzeug-Hersteller entdecken immer mehr die Kleinkinder als Zielgruppe, wenn es um interaktive und vernetzte Spielzeuge geht. Dies geschieht einerseits über Geräte, die der Kontrolle und Überwachung dienen und Eltern das Gefühl von Sicherheit suggerieren. Auf der anderen Seite sind es Spielzeuge, die zeitgerechte und lebensweltorientierte Spielerfahrungen und Lernpotenziale versprechen. Sprachgesteuerte Puppen und Kuscheltiere mit Kameras, Smartwatches und -nuckel, Überwachungs- und Windelapps haben somit den Weg in die Kinderzimmer gefunden. Das bietet jedoch nicht nur Potenziale und zeitgemäße Spieleversionen, sondern schafft auch einige Probleme. Spielwarenhersteller erheben Daten in teils erheblichem Ausmaß und die Persönlichkeitsrechte von Kindern werden mitunter nicht gewahrt. Auch aus Sicht des Verbraucherschutzes tun sich Problemfelder auf, wenn Apps und Geräte nach kurzer Zeit nicht mehr funktionstüchtig sind.“

MakerSpaces in der Volksschule – Kooperationsprojekt der PH Thurgau und der FHS St. Gallen

„‘Digitale Mündigkeit‘ ist für das Leben in der Gesellschaft von Morgen eine wichtige Voraussetzung. Hierzu zählen nebst produktiven und kritisch-reflexiven Kompetenzen im Umgang mit digitalen Medien auch nicht-automatisierbare Fähigkeiten wie Kreativität, Problemlösen und Kollaboration (...) Neigungsorientiertes und kreatives Tüfteln, das digitale und analoge Verfahren kombiniert, wird mit der Vermittlung von Medien- und Informatikkompetenzen im Sinne des Lehrplan 21 verknüpft. Schülerinnen und Schüler machen den Schritt vom User zum Prod-User von Produkten. Sie nutzen digitale und mediale Techniken und wenden sie in eigenen Erfindungen praktisch an.“

Zur Begleitforschung des Projekts siehe Maurer/Ingold 2019 (vgl. Literaturverzeichnis im Beitrag „Medienkritik und pädagogisches Handeln“ auf kubi-online (Niesyto 2019).

spinxx – Angebot des jfc Medienzentrum (Köln)

„spinxx.de bietet 10-18-jährigen eine Plattform zur aktiven Auseinandersetzung mit aktuellen Medienproduktionen. Im Mittelpunkt stehen dabei Kinder- und Jugendfilme aus Kino und TV. Ergänzt wird dies durch Berichte von Filmveranstaltungen, Interviews mit SchauspielerInnen und Hintergrundreportagen. Durch ihre redaktionelle Arbeit zu Medien erwerben Kinder und Jugendliche ein vertieftes Verständnis der Medienwelt und reflektieren so auch ihre eigene Mediennutzung (...) spinxx.de steht nicht nur den in Redaktionsgruppen organisierten jungen spinxx-Redakteuren offen. Alle interessierten Kinder und Jugendliche können Gastkritiken und -reportagen verfassen und über die Website einreichen. spinxx.de versteht sich daher als breit angelegte Qualifizierungsinitiative im Bereich Film- und Fernseherziehung, sowohl für Pädagoginnen und Pädagogen als auch und vor allem für die beteiligten Kinder und Jugendlichen. spinxx.de will mit den authentischen, lebendigen Beiträgen der jungen Kritiker/innen dazu beitragen, die öffentliche und pädagogische Aufmerksamkeit für das Thema Medienkritik zu steigern.“

Menschen verändern Bilder – Bilder verändern Menschen. Dossier von Peter Holzwarth, PH Zürich (2012)

„Die Dossiers in der Reihe «Medien im Kontext» greifen zum einen gesellschaftlich relevante Themen und Aufgabenfelder der Medienbildung auf und widmen sich andererseits praktischen Unterrichtsthemen (...) Die Dossiers sollen Lehrpersonen, Studierenden und Erziehenden Anregungen geben, wie sie Unterricht mit Medien gestalten und medienbildnerische Prozesse anregen können. Das vorliegende Dossier enthält Anregungen für die Auseinandersetzung mit den Themen Bildgestaltung und Manipulation. Wie lassen sich Bilder gestalten und verändern? Wo liegen die Grenzen zu Manipulation und Täuschung? Wie beeinflussen und prägen Bilder unsere Sicht der Welt? Ziel des Dossiers ist es, Hinweise für einen kritischen und kompetenten Umgang mit Bildern zu geben. Hierfür werden kreative sprach- und handlungsorientierte Unterrichtsideen vorgestellt.“

webdaysmooc – Online-Weiterbildungsangebot des IJAB e.V. für junge Erwachsene

„Im Kurs dreht sich alles um deine digitale Selbstbestimmung, unsere Datenspuren, Influencer und die vernetzte Welt in 2038. Die Teilnahme ist für alle offen und kostenlos. Wenn du wissen willst, wer und was hinter der ganzen Datensammelei steckt und was du selbst damit zu tun hast, dann melde dich an. Wir wollen herausbekommen, welche Daten wir eigentlich hinterlassen und wie sie genutzt werden. Wir wollen überlegen, wie unser Alltag in 2038 aussehen könnte und sollte. Bei diesem Online-Kurs geht es nicht um stumpfes Auswendiglernen! Es erwarten dich: Videos voller interaktiver Elemente, ein Interview mit Walulis, andere Expert*innen-Interviews, zum Beispiel mit einer Zukunftsforscherin, ein Game zu schrägen Zukunftsbildern, der Austausch mit anderen aus dem Kurs und haufenweise Tutorials und Hilfestellungen für die eigene digitale Selbstbestimmung uvm.“

how2influence – Projekt von medialepfade e.V. in Kooperation mit dem JFF – Institut für Medienpädagogik, Büro Berlin

„Sechzig Schülerinnen und Schüler aus 9. Klassen von drei Berliner und Brandenburger Schulen haben in kleinen Teams über vier Monate lang Konzepte für eigene Instagram- und Youtubekanäle entwickelt und umgesetzt (...) Das von der Medienanstalt Berlin-Brandenburg (mabb) geförderte Projekt ‚How to Influence‘ geht zusammen mit Jugendlichen zwischen 14 und 16 Jahren der Frage nach, welche Bedeutung Influencer für die Sozialisation, die Identität und Wertevorstellungen Jugendlicher haben und unter welchen Bedingungen und Motiven Influencer agieren. Schülerinnen und Schüler entwickeln hierzu auf der Grundlage vereinbarter Kriterien selbst Kanal-Konzepte und produzieren eigene Inhalte, die sich kritische-reflexiv mit der Rolle, Wirkung und Verantwortung von Influencern beschäftigen. Sie werden dabei durch medienpädagogische Fachkräfte und Lehrkräfte an der eigenen Schule begleitet. Die Kanäle bestreiten schließlich eine Challenge um die bestmögliche Umsetzung der selbst gewählten Kriterien und werden bei einer öffentlichen Abschlussveranstaltung präsentiert.“

Jugend hackt – Angebot von Open Knowledge Foundation Deutschland und medialepfade e.V.

„Unter dem Motto ‚Mit Code die Welt verbessern‘ tüfteln die Teilnehmer*innen gemeinsam mit der Hilfe ehrenamtlicher Mentor*innen an Prototypen, digitalen Werkzeugen und Konzepten für ihre Vision einer besseren Gesellschaft (...) Einblicke in den Ablauf und die Atmosphäre einer Jugend hackt Veranstaltung, geben unsere Dokuvideos. Außerdem beschreibt unser 2016 herausgegebenes Handbuch das Konzept hinter Jugend hackt und bietet einen detaillierten Einblick in unsere Arbeitsweise.“

Aus dem Handbuch: „Bei Hackathons handelt es sich um ein Format, das aus der Entwicklerszene stammt und bei dem es häufig darum geht, innerhalb eines klar umgrenzten Zeitraums zu einer speziellen Thematik oder Problemstellung in Teams lauffähige Prototypen zu entwickeln (...) Am Ende entstehen dann beispielsweise Projekte wie Awareness bei ‚Jugend hackt‘ 2014 in Berlin: Awareness ist ein selbst designtes, 3D-gedrucktes Armband, das vibriert, wenn es in die Nähe einer Überwachungskamera kommt. Die Projektgruppe wollte damit das abstrakte Thema der digitalen Überwachung spürbar und erfahrbar machen.“

Spielbar.de – Online-Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele

„spielbar.de informiert über Computerspiele und erstellt pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer sind eingeladen, ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare zu veröffentlichen (...) Die Spielbesprechungen auf spielbar.de gliedern sich jeweils in einen objektiven, beschreibenden Teil und einen subjektiven, beurteilenden Teil. Die Beschreibung liefert allgemeine Informationen etwa zur Hintergrundgeschichte zum Spiel, Spielablauf und Spielziel. Die (pädagogische) Beurteilung hat einen wertenden Charakter und greift wichtige Punkte des Spielinhalts auf, die unter anderem Rückschlüsse auf die spielerische Qualität und die Alterseignung des Spiels (und ggf. die pädagogische Eignung) zulassen.“

Spieleratgeber-NRW – Online-Plattform der Fachstelle für Jugendmedienkultur Nordrhein-Westfalen

„Der Spieleratgeber-NRW ist die pädagogische Informationsplattform zu Computer-, Konsolenspielen und Apps. Kinder und Jugendliche werden in redaktionelle Prozesse aktiv mit eingebunden. Ihre Meinung ist der Grundstein unserer Beurteilungen. Als Ergänzung zu den gesetzlichen Kennzeichen der USK bieten wir zu den Spielen eine pädagogische Alterseinschätzung sowie objektive Informationen zu Inhalt, Präsentation, Kosten, Anforderungen, Umfang, Wirkung und Bindungsfaktoren. Weiterhin versteht sich der Spieleratgeber-NRW als pädagogischer Reflektor der Gaming-Kultur. Er berichtet über Veranstaltungen und beleuchtet aktuelle Trends, Studien und die pädagogische Praxis. Außerdem bieten wir wertvolle Anregungen zur zeitgemäßen Medienerziehung und Didaktik.“

webhelm.de – Online-Angebot des JFF – Institut für Medienpädagogik (München) für pädagogische Fachkräfte und interessierte Erwachsene

„Das Projekt widmet sich der Frage, wie Kinder und Jugendliche sich Online-Medien aneignen und wie sie dabei von Fachkräften und Eltern unterstützt werden können. Welche Apps sind gerade angesagt, wie können sie sinnvoll genutzt werden und welche Risiken entstehen? Dazu gibt es Hintergrundinformationen zu relevanten Themen und beliebten Anwendungen wie WhatsApp, Instagram und Snapchat. Im Rahmen von webhelm finden seit 2009 vielfältige Praxisprojekte zur Förderung der Medienkompetenz statt. Aus den medienpädagogischen Praxisprojekten sind neben multimedialen Produkten auch erprobte Methodenvorschläge für die pädagogische Arbeit mit Jugendlichen hervor gegangen. Zusätzlich bietet webhelm auch Fachvorträge an.“

Projekte des JFF im Schnittfeld Medienpädagogik/politische Bildung

„Kinder und Jugendliche wachsen in Deutschland in einer vielfältigen Gesellschaft auf. Mit unterschiedlichen Aktivitäten begleitet und unterstützt das JFF sie auf ihrem Weg zu mündigen Bürger_innen. Zentral ist in diesem Zusammenhang die Auseinandersetzung mit den Prinzipien der Demokratie und entsprechend gegenläufigen Tendenzen. In diesem Kontext spielen auch Themen wie Respekt, Toleranz und Kritikfähigkeit eine wesentliche Rolle. Projektaktivitäten, die sich explizit mit religiös begründetem Extremismus, Rassismus oder auch Antisemitismus auseinandersetzen, gehören ebenso zum Repertoire, wie solche, die jungen Menschen die konkrete Möglichkeit geben am politischen Geschehen ihres Lebensumfelds mitzuwirken. In der Forschung untersucht das JFF, welche Bedeutung aktuelle Medienstrukturen für die politische Sozialisation und aktive Beteiligung von Heranwachsenden haben. Auf Basis wissenschaftlicher Ergebnisse entstehen Handreichungen für die Umsetzung.“

Let's talk about – Veranstaltung der GMK in Kooperation mit dem Offenen Kanal Merseburg-Querfurt e.V., fjp >media, der Landeszentrale für politische Bildung Sachsen-Anhalt und der Landesvereinigung kulturelle Kinder- und Jugendbildung

„Mit der Entwicklung der Dienste im Internet wurden Hoffnungen auf einen pluralistischen herrschaftsfreien Raum geweckt, in dem eine offene Kommunikation stattfinden, Netzwerke entstehen und Wissen allgemein zugänglich sein sollte. Dieser utopische Gedanke ist in den letzten Jahren mit immer mehr Fragezeichen versehen worden. Haben wir alle gleichberechtigten Zugang zu Informationen, Bildung und Teilhabe? Wo bleibt Chancengleichheit, wenn einige wenige Player die Ökonomie und Kommunikation dominieren?“

Wir möchten das Thema aus Sicht von Jugendschutz, Jugendverbandsarbeit, kultureller Bildung, politischer Bildung und Netzpolitik beleuchten und auch Medienpädagogik somit aus Sicht von verschiedenen Disziplinen oder Ansätzen betrachten. Hierbei wollen wir der Frage nachgehen, wie es gelingt, zukunftsträchtige Arbeit zu initialisieren, die dort ansetzt wo sich Menschen aufhalten: Im Netz. Darüber hinaus besprechen wir, wie dieser Raum aussehen muss, damit Entfaltung und Bildungsarbeit gelingen kann – auch, um zu verhindern, dass das Potential des Internet zu einem dystopischen Szenario verkommt.“

Die Veranstaltung ist ein Beispiel für ein neues Veranstaltungsformat im Schnittfeld von Medienpädagogik, kultureller und politischer Bildung.

Onlineangebot „Medienpädagogik der Vielfalt“ der Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) e.V.

„Digitale Medien und die praktische Medienarbeit können auf eine vielfältige Art und Weise einen enormen Beitrag für die Integration leisten: bei der gesellschaftlichen Teilhabe, beim Einstieg in das Ausbildungs- oder Berufsleben. Sie können deutsche Sprachkenntnisse erweitern und Orientierung im neuen Lebensumfeld bieten. Auch zentrale Kenntnisse im Jugend-, Verbraucher- und Datenschutz spielen zunehmend eine wichtigere Rolle bei der Mediennutzung und gehören zur Medienarbeit dazu (...) *Medienpädagogik der Vielfalt* bietet niederschwellige Methoden und Fortbildungen zur Unterstützung an.“

Ziele des Projektes: Sprachförderung durch kreative Medienarbeit; Ausbau der eigenen medienkritischen Haltung; niederschwellige Methoden zum Einsatz von Medien bereitstellen und vermitteln; kultursensible Medienpädagogik; Umgang mit Fake News; Informationen zu Verbraucherschutz und kostenfreien Apps; Auseinandersetzung mit Datenschutz und Privatsphäre; Qualifizierung von Mitarbeiter*innen; Einführungen in Technik.“

TRUMP IT! Medienwahlkampf macht Schule

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

„Was kann die Medienpädagogik von Trump & Co. lernen? Welche Rolle spielen Populismus, Fake News und Gerüchte für Wahlen in einer Mediendemokratie? Von der Parteigründung bis zur Wahl – sieben Tage lang lernen die Schüler*innen zentrale Stationen eines Wahlkampfs spielerisch kennen. Das Wechselspiel der verschiedenen Akteure verwandelt die Schule in eine mediendemokratische Bühne, auf der politische Themen und deren mediale Inszenierung diskutiert werden können. Ein herausragendes Projekt, welches politische Bildung und Medienpädagogik miteinander verbindet, die Medienkritik vielfältig entwickelt, auch als Modell der Kooperation zwischen Schule und außerschulischer Institution.“

Das Projekt erhielt 2017 den Dieter Baacke Preis zum Sonderthema „Medienkritik“.

Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur e.V.

„Als größter medienpädagogischer Dach- und Fachverband für Institutionen und Einzelpersonen ist die GMK Plattform für Diskussionen, Kooperationen und neue Initiativen. Die Geschäftsstelle koordiniert die bundesweiten GMK-Aktivitäten sowie die Außenvertretung der GMK. Die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) setzt sich als bundesweiter Fachverband der Bildung, Kultur und Medien für die Förderung von Medienpädagogik und Medienkompetenz ein. Auch in der Schweiz und in Österreich ist die GMK aktiv. Sie bringt medienpädagogisch Interessierte und Engagierte aus Wissenschaft und Praxis zusammen und sorgt für Information, Austausch und Transfer.“

Neben der Durchführung von Tagungen und Wettbewerben gibt die GMK regelmäßig Publikationen heraus. So informiert z.B. das Handbuch 14 über „Instagram und YouTube der (Pre-)Teens“ (von Gross/Röllecke 2019) u.a. über Medienprojekte, in denen die Förderung von Medienkritikfähigkeit besonders wichtig ist.

Medienprojekt Wuppertal – Aktive Videoarbeit

„Der Wuppertaler Ansatz von aktiver Jugendvideoarbeit nutzt Video nicht (vorrangig) als zeitgemäße, pädagogisch wirksame Methode der Freizeit- oder Bildungsarbeit, sondern will Jugendlichen durch selbstproduzierte Filme die Möglichkeit zur kreativen Artikulation ihrer Ästhetiken, Meinungen und Lebensinhalte geben. Das Motto ist: das bestmögliche Video für das größtmögliche Publikum. Video wird als kommunikative, neue Kulturtechnik gesehen; die Lust am Film und am künstlerischen wie inhaltlichen Ausdruck stehen bei den TeilnehmerInnen wie den unterstützenden MitarbeiterInnen im Vordergrund. Das Kino als Präsentationsort ihrer Filme wird so die Bühne, wo Jugendliche ihre sinnhaften oder sinnlosen Geschichten erzählen können; von dem, was in ihren Herzen und Köpfen vorgeht, und wo sie sich selbst sexy, intelligent, witzig oder politisch darstellen können.“

Uzwei im Dortmunder U – Angebot des Zentrum für Kulturelle Bildung (Dortmund)

„In Kooperation mit Partnern von der lokalen bis zur internationalen Ebene werden Programme gestaltet, in denen Kinder und Jugendliche, junge Erwachsene und Multiplikatoren Kunst erleben, kreativ werden und neue Medien erkunden können. Ein besonderer Fokus liegt auf der Positionierung im digitalen Zeitalter: Kulturelle Bildung hat hier die Aufgabe, die künstlerische Anwendung von Medien insbesondere bei jungen Menschen zu fördern, einen kritischen und selbstbestimmten Umgang mit den Medien zu stärken sowie alte und neue Medien miteinander in Bezug zu setzen. Im Fokus der Projekte stehen Themen aus Kunst und Kultur, Wissenschaft und Gesellschaft. Ihre künstlerische Bearbeitung, unter Einsatz der neuen Medien, wie zum Beispiel die Produktion elektronischer Musik, der Umgang mit dem Internet und Web 2.0, Herstellung und Einsatz von Videosequenzen in Tanz- und Theaterproduktionen oder die kreative Produktion von Spielen, soll erprobt und vermittelt werden.“

Nachdenken über den digitalen Klimawandel (Unterrichtsmaterial, Uni Innsbruck)

„Nachdenken über den ‚digitalen Klimawandel‘ kann eine große Bereicherung sein, aber auch unangenehme Folgen haben. Es kann helfen die Welt der Medien besser zu verstehen und sich im Dschungel der vielfältigen Informationsangebote und Unterhaltungsmöglichkeiten besser zu orientieren. Es kann auch sein, dass manche Dinge zwischendurch kompliziert erscheinen und dass einflussreiche Leute keine Freude damit haben, wenn

Du Deinen Horizont über das erwünschte Maß hinaus erweiterst und eigenständig Deine Konsequenzen aus den Überlegungen ziehest.“

Das Unterrichtsmaterial wurde von Theo Hug (Universität Innsbruck) als Übungsaufgabe für den schulischen Unterricht erstellt.

handysektor.de – Projekt der Landesanstalt für Medien NRW und des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (mpfs) in Kooperation mit klicksafe.de

„Der Handysektor ist deine unabhängige Anlaufstelle für deinen digitalen Alltag – mit vielen Tipps, Informationen und auch kreativen Ideen rund um Smartphones, Tablets und Apps. Wir unterstützen dich jederzeit bei Fragen oder Problemen mit digitalen Medien. Bei uns gibt es keine Verbote oder den erhobenen Zeigefinger – stattdessen machen wir dich fit, so dass du selbst kompetent entscheiden kannst, wie du mit digitalen Medien umgehen willst.“ Zielgruppe sind Jugendliche, Eltern und Fachkräfte.

klicksafe.de – Online-Projekt der Landeszentrale für Medien und Kommunikation (LMK) Rheinland-Pfalz (Projektkoordination) und der Landesanstalt für Medien NRW

„Die Verbreitung von problematischen Inhalten und unlauteren Angeboten per Internet trifft letztlich alle, nur sind jüngere Menschen dagegen besonders schutzlos. Sie können leichter als Erwachsene auf unseriöse Geschäftsangebote eingehen, geben möglicherweise persönliche Daten oder Details arglos preis, halten die fingierte Identität eines Chat-Partners für echt. So soll durch die Arbeit von klicksafe in erster Linie eine sichere Nutzung des Internets durch Kinder und Jugendliche ins öffentliche Bewusstsein gerückt und somit verbessert werden. Da diese beiden Zielgruppen nicht ausschließlich direkt angesprochen werden können, geht der Appell ebenso an Eltern und Pädagogen, Lehrer, Erzieher, Jugendbetreuer und Sozialpädagogen, die in ihrer täglichen Arbeit und Nähe zu den Jugendlichen diese im Hinblick auf einen kompetenten Umgang mit dem Internet sensibilisieren können. (...) Zu problematischen Bereichen im Internet zählen ganz eindeutig Inhalte, deren Verbreitung in Deutschland gesetzlich verboten ist. Dazu gehören *Gewaltverherrlichung* und *rechtextremistische* oder *rassistische* Inhalte oder *Pädosexualität*. Als jugendgefährdend gelten jedoch nicht nur Inhalte, die gesetzlich verboten sind. Pornografie in bestimmten Formen ist für Erwachsene zwar legal, darf aber Minderjährigen nicht zugänglich gemacht werden. Ebenso die Verharmlosung von Drogenkonsum oder die Gefahren einer *Internet- oder Computerspielesucht* sind Themen, für die klicksafe sensibilisieren will.“

Die vorliegende Zusammenstellung ist ein Anhang zum Beitrag von Horst Niesyto über „**Medienkritik und pädagogisches Handeln**“. Der Beitrag erschien 2019 auf der Plattform [kubi-online](#). Die Zusammenstellung informiert in kompakter Form über *ausgewählte Praxis- und Projektbeispiele* zu verschiedenen Themen, Altersbereichen und Handlungsfeldern. Die Texte basieren auf der Selbstdarstellung der jeweiligen Projekte im Internet.

Es gibt viele weitere wichtige Beispiele – die Auswahl möchte einen Eindruck von der Vielfalt medienkritischer Aktivitäten vermitteln. Horst Niesyto machte die Zusammenstellung im September 2019.