



TAGUNGSBROSCHÜRE



Digital und selbstbestimmt.

Wege zur souveränen Mediennutzung
in Jugendarbeit, Schule und
medienpädagogischer Praxis

24. bis 25. März 2026

#git26

Eine Veranstaltung von:



Landeshauptstadt
München
**Referat für
Bildung und Sport**



**studio
im netz**



**WIKIMEDIA
DEUTSCHLAND**





Inhalt

Programmablauf	3
Dienstag, 24. März 2026	3
Mittwoch, 25. März 2026	4
Raumaufteilung	6
Anfahrtsbeschreibung	7
Abstracts	8
Gemeinsam? Selbst? Bestimmt? Netzpolitische, medienpädagogische und informatische Dimensionen von Medienbildungsprogrammen	9
Zukunftsgestaltendes Lernen: Über Möglichkeitsmut und digitale Mündigkeit in der Bildung	11
Was haben Grundrechte mit digitalen Diensten zu tun und wie kommt man dazu mit Jugendlichen ins Gespräch?	12
Die offene Bildungsmediathek MUNDO	14
Zukunft mit Minecraft gestalten: Digitaler Praxisworkshop für kreative Köpfe	15
Hands-on: Wie man junge Menschen für digitale Souveränität begeistern kann	17
Von Datenmacht zu Staatsmacht: Künstliche Intelligenz und autoritäre Politik	18
Jugendlicher Alltag in der Digitalität. Empirische Einblicke in Medienpraktiken und Handlungsspielräume aus dem Projekt „Digitale Souveränität Jugendlicher“	19



Digitale Souveränität in der offenen Kinder- und Jugendarbeit	20
Digitaler Unterricht mit Open Educational Resources (OER).....	21
Digital und selbstbestimmt – wie kann das gelingen?	22
26 Jahre Internettreffen: Tagungsthemen im Überblick	23
Seminar-Ankündigungen des Instituts Gauting.....	26
Hate Speech, Cybermobbing, Cybergrooming und Sexting	26
TikTok, Instagram, YouTube & Co.....	27
Fakt oder Fake?	28
Kreative KI-Tools im Praxiseinsatz.....	29
Medienpädagogische Praxis in der Jugendarbeit (Zusatzausbildung)	30



Programmablauf

Dienstag, 24. März 2026

11:00 **Begrüßung und Einführung**

- Martin Holzner, Institut für Jugendarbeit, Gauting
- Dr. Sonja Moser und Johanna Beier, Referat für Bildung und Sport der Landeshauptstadt München
- Björn Friedrich, SIN – Studio im Netz e.V., München

11:30 Keynote

Gemeinsam? Selbst? Bestimmt? Netzpolitische, medienpädagogische & informatische Dimensionen von Medienbildungsprogrammen

Dr. Valentin Dander (GMK, Berlin), Pia Hornickel (TU Darmstadt), Prof. Nina Grünberger, Ph.D. (TU Darmstadt)

12:30 Mittagspause

14:00 Keynote

Zukunftsgestaltendes Lernen: Über Möglichkeitsmut und digitale Mündigkeit in der Bildung

Nele Hirsch, eBildungslabor, Halle

14:45 Kaffeepause

15:00 **Praxisimpulse** in Kleingruppen

- **Was haben Grundrechte mit digitalen Diensten zu tun und wie kommt man dazu mit Jugendlichen ins Gespräch?**
Caroline Boos, Wikimedia Deutschland, Berlin
- **Die offene Bildungsmediathek MUNDO**
Christina König, FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht, Grünwald



- **Zukunft mit Minecraft gestalten: Digitaler Praxisworkshop für kreative Köpfe**

Danilo Dietsch, Q3.Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer,
Traunstein & Gregor Walter, Kids Lab, Augsburg

16:30 Open Space

Erfahrungsaustausch und Brainstorming

Austausch über Ideen und Konzepte zur souveränen Medien-
nutzung in Jugendarbeit, Schule und medienpädagogischer Praxis

18:00 Abendpause

19:30 Projektpräsentation

Digitale Souveränität

Präsentation von Projektergebnissen aus dem Förderprogramm
des Stadtjugendamts und des Netzwerks Interaktiv München,
Herbstausschreibung 2025

21:00 Filmabend

Ada & Zangemann

Eine Geschichte von Software, Skateboards und Himbeereis

Mittwoch, 25. März 2026

09:00 Keynote

Künstliche Intelligenz und digitaler Autoritarismus

Prof. Dr. Rainer Mühlhoff, Universität Osnabrück

09:50 Keynote

**Jugendlicher Alltag in der Digitalität. Empirische Einblicke in Medi-
enpraktiken und Handlungsspielräume aus dem Projekt „Digitale
Souveränität Jugendlicher“**

Dr. Jane Müller, Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg

10:40 Kaffeepause



11:00 **Praxisimpulse** in Kleingruppen

- **Hands-on: Wie man junge Menschen für digitale Souveränität begeistern kann**
Bonnie Mehring und Johannes Näder, Free Software Foundation Europe e.V., Berlin
- **Digitale Souveränität in der offenen Kinder- und Jugendarbeit**
Wolfgang Haberl, Fachstelle Medien und Technologie des Kreisjugendrings München-Stadt
- **Digitaler Unterricht mit Open Educational Resources (OER)**
Patrick Oberdörfer, Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet - ZUM e.V., München

12:30 Mittagspause

14:00 Talkrunde

Digital und selbstbestimmt – wie kann das gelingen?

mit Zaim Sari (IT-Referat der LH München), Caroline Boos (Wikimedia Deutschland), Johannes Näder (Free Software Foundation Europe) und jugendlichen Medienscouts

15:00 **Tagungsabschluss**

15:30 Ende



Raumaufteilung der Praxisimpulse

Dienstag, 24. März 2026, 15:00 – 16:30 Uhr

- Was haben Grundrechte mit digitalen Diensten zu tun und wie kommt man dazu mit Jugendlichen ins Gespräch? (Caroline Boos, Wikimedia Deutschland, Berlin)
=> Seminarraum
- Die offene Bildungsmediathek MUNDO (Christina König, FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht, Grünwald)
=> Bibliothek
- Zukunft mit Minecraft gestalten: Digitaler Praxisworkshop für kreative Köpfe (Danilo Dietsch, Q3.Quartier für Medien.Bildung.Aben-teuer, Traunstein & Gregor Walter, Kids Lab, Augsburg)
=> Erkerzimmer

Mittwoch, 25. März 2026, 11:00 – 12:30 Uhr

- Hands-on: Wie man junge Menschen für digitale Souveränität begeistern kann (Bonnie Mehring und Johannes Näder, Free Software Foundation Europe e.V., Berlin)
=> Seminarraum
- Digitale Souveränität in der offenen Kinder- und Jugendarbeit (Wolfgang Haberl, Fachstelle Medien und Technologie des Kreisjugendrings München-Stadt)
=> Bibliothek
- Digitaler Unterricht mit Open Educational Resources (Patrick Oberdörfer, Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet – ZUM e.V., München)
=> Erkerzimmer



Anfahrtsbeschreibung zum Institut Gauting

Mit der S-Bahn

S6 Richtung Tutzing (bzw. Starnberg) von München-Hbf (Fahrzeit ca. 25 Minuten) bzw. München-Pasing (Fahrzeit ca. 15 Minuten). Die S6 fährt ab München-Hbf jeweils 10, 30, 50 Minuten nach jeder vollen Stunde, ab Pasing 10 Minuten später. Vom Bahnhof Gauting ist der Weg zum Institut ausgeschildert (zu Fuß ca. 7 Minuten)

Mit dem Auto

A8, siehe oben; Richtung Lindau (A99 Westumfahrung) bis Abfahrt 34 Unterpfaffenhofen/Germering Süd; geradeaus bis zum ersten Kreisverkehr den Hinweisschildern nach Gauting folgen. Nach dem Ortsschild Gauting liegt das Institut für Jugendarbeit des BJR nach 600 m auf der linken Seite.

A9, A94; auf dem „Mittleren- oder Frankfurter Ring zur Autobahn Lindau A96, dann auf der Autobahn bis Abfahrt Unterpfaffenhofen-Germering und weiter wie oben beschrieben Richtung Gauting.

A 95; Ausfahrt Fürstenried/ Neuried, Richtung Neuried, in Neuried links, dem Hinweisschild nach Gauting folgen.

A96 von Lindau kommend, Ausfahrt Gilching/ Gauting, dann Richtung Unterbrunn und weiter nach Gauting (beschildert). In Gauting links in die Unterbrunner Straße zum Pippinplatz, dort wieder links in die Germeringerstrasse.



Abstracts zum

26. Gautinger Internettreffen



**Valentin Dander, GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik
und Kommunikationskultur, Berlin**
Nina Grünberger, Universität Innsbruck
Pia Hornickel, TU Darmstadt

Gemeinsam? Selbst? Bestimmt? Netzpolitische, medienpädagogische und informatische Dimensionen von Medienbildungsprogrammen

Häufig ist die Rede vom souveränen und selbstbestimmten Umgang mit digitalen Medien. Pädagogische Einrichtungen wie Schulen sollen dazu etwa durch Medienbildung und/oder informatische Bildung befähigen. Parallel dazu sind Rufe nach und die Hoffnung auf eine gemeinschaftliche, demokratischere und gerechtere Kultur der Digitalität vernehmbar. Wenn die Vermachtung digitaler Infrastrukturen als ‚Backbone‘ der Gestaltung von Bildungsangeboten nicht kritisch reflektiert wird, geraten ‚Form‘ und ‚Inhalt‘ von Bildung in Widerspruch zueinander.

Wir analysieren die komplexen Verflechtungen von Bildung mit digital-kapitalistischen Infra-/Strukturen aus interdisziplinären Perspektiven netzpolitisch, medienpädagogisch sowie informatisch. Anschließend befragen wir konkrete schulische Medienbildungsprogramme auf ihren kritischen Gehalt.



26. Gautinger Internettreffen Digital und selbstbestimmt 24. - 25. März 2026



Dr. Valentin Dander

ist Erziehungswissenschaftler und leitet für die GMK – Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur das Projekt in *toneshift – Netzwerk gegen Hass im Netz und Desinformation*. U.a. arbeitet er zu Macht- und Herrschaftskritik, Bildung und digitalem Kapitalismus.



Pia Hornickel

hat an der TU Darmstadt einen Bachelor of Science in Psychologie in IT und einen Master of Science in Informatik erlangt. Sie ist derzeit Studentin im Bachelor Pädagogik und war studentische Hilfskraft bei Nina Grünberger an der TU Darmstadt. Derzeit befasst sie sich mit Medienbildung, Bonus-Apps und digitaler Kund:innenbindung.



Prof.in Nina Grünberger, PhD

ist Professorin für Mediendidaktik und Digitale Grundbildung an der Universität Innsbruck und forscht zum Schulfach „Digitale Grundbildung“. Davor war sie u.a. Professorin an der TU Darmstadt sowie Vertretungsprofessorin für Medienbildung an der PH Heidelberg. Ihre Schwerpunkte in Forschung und Lehre liegen im Bereich Nachhaltigkeit, Digitalität, Dekolonialisierung und Medienbildung.



Nele Hirsch, eBildungslabor, Halle

**Zukunftsgestaltendes Lernen:
Über Möglichkeitsmut und digitale Mündigkeit in der Bildung**

Wir haben keine Kristallkugel, mit der wir die Zukunft verlässlich voraussagen könnten. Zukunftskompetenzen sind deshalb weniger Kompetenzen, die wahrscheinlich in der Zukunft gebraucht werden. Vielmehr geht es um Kompetenzen, mit denen Zukünfte entwickelt werden können. Ziel guter Bildung sollte deshalb vor allem sein, Lernende zu gesellschaftlicher Handlungsfähigkeit und kollektiver Wirksamkeit zu ermächtigen. Ausgehend von unserer zunehmend digital geprägten Gegenwart gilt es hierbei auch, den digitalen Raum als sozio-technisches System mit in den Fokus zu nehmen und Gestaltungsmöglichkeiten aufzuzeigen. Wie das in der Praxis aussehen kann, ist Inhalt dieses Impulses.



Nele Hirsch

ist Pädagogin im von ihr gegründeten eBildungslabor. Sie unterstützt und berät Schulen, Hochschulen, Einrichtungen der Erwachsenenbildung und zivilgesellschaftliche Organisationen bei der Gestaltung von guter Bildung in einer zunehmend digital geprägten Gesellschaft.



Caroline Boos, Wikimedia Deutschland, Berlin

Was haben Grundrechte mit digitalen Diensten zu tun und wie kommt man dazu mit Jugendlichen ins Gespräch?

Sie möchten erkunden, wie Grundrechte im digitalen Raum wirken, wo sie bedroht sind und wie Sie Jugendliche für dieses wichtige Thema sensibilisieren können? Lernen Sie in diesem interaktiven Workshop ein Buch und Kartenset von Wikimedia Deutschland e. V. kennen und probieren Sie Letzteres direkt aus.

Nahezu alle nutzen täglich digitale Geräte und Angebote, vor allem junge Menschen. Sie durchdringen ihren Alltag und berühren viele ihrer Grundrechte. Dies ist längst nicht allen Jugendlichen bewusst. Eine Sensibilisierung für das Thema ist deshalb wichtig und an (außer-) schulischen Lernorten gut möglich.

Das Buch Grundrechte im Digitalen und das darauf basierende Kartenset von Wikimedia Deutschland e. V. bieten praktische Ansätze für die pädagogische Arbeit hierzu. Die Publikation zeigt auf, wie Grundrechte im Digitalen wirken und wie man sie in einer vernetzten Welt schützen kann. Das Kartenset ermöglicht eine altersgerechte, pädagogisch angeleitete Auseinandersetzung mit der Bedeutung von Grundrechten in Zeiten der Digitalisierung für Jugendliche ab ca. 14 Jahren.

Im Workshop werden verschiedene Anwendungsszenarien des Kartensets präsentiert und ausprobiert. Abschließend wird die Anwendbarkeit in unterschiedlichen Lernkontexten in einer Diskussion evaluiert.

Sowohl das Buch als auch das Kartenset stehen als freie Bildungsressourcen für alle Interessierten zur Verfügung. Beides wurde von Wikimedia Deutschland e. V. unter der Lizenz CC-BY-SA 4.0 veröffentlicht.



Caroline Boos

arbeitet als Managerin Bildungspolitik bei Wikimedia Deutschland e. V. Hier setzt sie sich für freie offene Bildung ein und beschäftigt sich unter anderem mit der Wikipedia und ihren Einsatzmöglichkeiten im Bereich der schulischen Bildung. Vor ihrer Tätigkeit bei Wikimedia Deutschland hat sie in verschiedenen Projekten der außerschulischen Medienbildung in gemeinnützigen Organisationen gearbeitet.

(Foto von Jason Krüger, CC BY-SA 4.0-Lizenz)



**Christina König (M.A.), Redakteurin MUNDO/SODIX
FWU Institut für Film und Bild in Wissenschaft und Unterricht,
Grünwald**

Die offene Bildungsmediathek MUNDO

Der Workshop gibt einen Überblick über Angebote und Funktionalitäten des offenen Medienportals MUNDO, wie z.B. die Auffindbarkeit von OER, die Filterfunktion, das Anlegen von Merklisten und die Möglichkeit, eigene Medien einzureichen.

Außerdem erhalten die Teilnehmenden konkrete Tipps zum Thema OER: Es werden grundlegende Informationen zu offenen Bildungsmaterialien und zur Lizenzierung gezeigt, wo man OER finden, wie man sie mit Hilfe von Tools erstellen und wo man sie verbreiten kann.

In einem praktischen Teil wird gezeigt, wie man auf MUNDO selbst Materialien hochladen kann. In der letzten Phase folgt eine abschließende Diskussion über die Vorteile und eventuelle Problematiken von OER.



Christina König

war mehrere Jahre Referentin für Geschichte, Kunst und Musik am FWU sowie an der Informationsstelle OERinfo beteiligt. Seit 2020 gestaltet sie die offene Bildungsplattform MUNDO und fördert im Rahmen des SODIX Content-Hubs die Vernetzung von Bildungsakteuren und den Einsatz von OER in der Schule.



Gregor Walter – KidsLab, Augsburg

**Danilo Dietsch – Q3.Quartier für Medien.Bildung.Abenteuer,
Traunstein**

Zukunft mit Minecraft gestalten: Digitaler Praxisworkshop für kreative Köpfe

Dieser Praxisworkshop richtet sich an Fachkräfte, die Minecraft oder Minetest als kreatives Werkzeug für nachhaltige Zukunftsgestaltung entdecken möchten. Sie lernen, wie sich digitale Welten nutzen lassen, um Themen wie Umwelt, Stadtentwicklung oder soziale Innovationen spielerisch und praxisnah zu bearbeiten.

Der Fokus liegt auf aktivem Gestalten und dem Austausch mit anderen Fachkräften.

Neben technischen Grundlagen und methodischen Ansätzen bieten wir Raum für den Austausch und die Vernetzung. So entstehen Impulse, wie Minecraft in der eigenen (Jugend)arbeit als motivierendes und wirkungsvolles Medium eingesetzt werden kann. Vorkenntnisse sind hilfreich, aber nicht erforderlich.



Gregor Walter

war Profi-Programmierer, Teamleiter und Gründer in der IT, bevor er KidsLab in Augsburg gründete: Einen Ort für Maker, Hacker und Neugierige, wo Kinder lernen, wie man mit Computern kreativ sein kann. Die Robo-Schildkröte gehört zu den beliebtesten Kursen dort.



Danilo Dietsch

ist Geschäftsführer von Q3. Als ausgebildeter Medienpädagoge und Radiomacher ist er Programmverantwortlicher von Radio GalaxyMixed. Darüber hinaus führt zahlreiche medienpädagogische Projekte im Bereich Demokratiearbeit und Bildung für nachhaltige Entwicklung durch.



Bonnie Mehring & Johannes Näder
Free Software Foundation Europe (FSFE)

Hands-on: Wie man junge Menschen für digitale Souveränität begeistern kann

Wie kann man junge Menschen dabei unterstützen, selbstbestimmt mit Technik umzugehen? Wie kann man sie von digitaler Souveränität durch Freie Software als wichtigem Thema unserer Zeit begeistern? Die Free Software Foundation Europe richtet sich mit zwei Formaten an Kinder bzw. Jugendliche: Der Jugend-Programmierungswettbewerb **Youth Hacking 4 Freedom** sowie das beliebte Kinderbuch „**Ada & Zangemann**“.

In unserem Input möchten wir beide Formate vorstellen. Wir bringen Anekdoten und Erfahrungen aus unserer Praxis mit und überlegen gemeinsam, wie sie sich in Bildungsformate einbinden lassen, um jungen Menschen eine neue Perspektive auf Technik zu ermöglichen.



Bonnie Mehring

ist bei der Free Software Foundation Europe (FSFE) für den Jugendwettbewerb *Youth Hacking 4 Freedom* verantwortlich.



Johannes Näder

koordiniert die politische Arbeit der FSFE in Deutschland und wirbt für Digitale Souveränität durch Freie Software.



Prof. Dr. Rainer Mühlhoff, Universität Osnabrück

Von Datenmacht zu Staatsmacht: Künstliche Intelligenz und autoritäre Politik

Die Geschichte digitaler Technologien ist eine Geschichte politischer Macht: Von der Massendatenverarbeitung der 1930er Jahre bis zu heutigen KI-gestützten Steuerungs- und Überwachungssystemen verbinden sich Innovation und Autoritarismus. Der Vortrag analysiert die Entstehung eines „digitalen Autoritarismus“ – einer Allianz aus Tech-Eliten, politischem Einfluss und Ideologien, die Demokratie als ineffizient diskreditieren – und fragt nach seinen möglichen faschistischen Zügen im 21. Jahrhundert. An Beispielen aus den USA und Europa zeigt er, wie techno-utopische und transhumanistische Narrative anti-demokratische Programmatiken stützen, und diskutiert Strategien, mit denen demokratische Gesellschaften technologische Gestaltungsmacht und öffentliche Kontrolle zurückgewinnen können.



Rainer Mühlhoff,
Philosoph und Mathematiker, ist Professor für Ethik der Künstlichen Intelligenz an der Universität Osnabrück. Er forscht zu Ethik, Regulierung und kritischer Sozialtheorie in der digitalen Gesellschaft. In seiner interdisziplinären Arbeit untersucht er das Wechselspiel von Technologie, Macht und gesellschaftlicher Veränderung. Zuletzt erschienen sind von ihm: "Künstliche Intelligenz und der

neue Faschismus" (Reclam, 2025) und "Die Macht der Daten: warum künstliche Intelligenz eine Frage der Ethik ist" (Brill, 2023).



Dr. Jane Müller, Universität Erlangen-Nürnberg

Jugendlicher Alltag in der Digitalität. Empirische Einblicke in Medienpraktiken und Handlungsspielräume aus dem Projekt „Digitale Souveränität Jugendlicher“

Der Beitrag beleuchtet auf der Grundlage empirischer Erkenntnisse den Alltag junger Menschen in der Digitalität. Er zeigt, wie Sichtbarkeit, Privatheit, Teilhabe und Kontrolle in Medienpraktiken reguliert werden. Dabei wird deutlich, dass diese im Spannungsfeld von Plattformarchitekturen, sozialen Erwartungen und Bedürfnissen der Jugendlichen situativ ausgehandelt werden. Statt als individuell erwerb-bare Eigenschaft wird digitale Souveränität als analytische Perspektive verstanden, mit der Handlungsspielräume und ihre situative Hervorbringung in den Blick genommen werden. Der Vortrag diskutiert unter anderem empirisch sichtbar gewordene Grenzen individueller Selbstbestimmung.



Dr. Jane Müller

arbeitet als Postdoktorandin an der Universität Erlangen-Nürnberg. Seit 2021 leitet sie die vom BMBF/BMBFSFJ geförderte Nachwuchsforschungsgruppe Digitale Souveränität Jugendlicher (DiSoJu), mit der sie Agency in Medienpraktiken und den Alltag Jugendlicher in der Digitalität untersucht.



Wolfgang Haberl, Fachbeauftragter Medien und Technologie, Kreisjugendring München-Stadt

Digitale Souveränität in der offenen Kinder- und Jugendarbeit

Innerhalb der Auseinandersetzung mit alternativen digitalen Tools in der offenen Kinder- und Jugendarbeit (OKJA) bewegt sich die fachliche Diskussion meist zwischen den beiden Polen „Das geht nicht, weil der Datenschutz(-beauftragte) erlaubt das nicht“ und „Das ist aber die Plattform, die von unserer Zielgruppe genutzt wird“. Um dieses Spannungsverhältnis möglichst aufzulösen und Praxisangebote bereitzustellen, bietet die Fachstelle Medien und Technologie des Kreisjugendring München-Stadt den Einrichtungen und Projekten im Träger ein breites Angebot alternativer Tools an. Diese reichen von einer eigenen Cloud, hin zu vielen kleinen Tools und mehreren Fediverse-Instanzen. Die Bereitstellung dieser Tools steht immer unter folgender Zielsetzung: Praxisorientiert für die OKJA, Einhaltung des Datenschutzes und nicht zuletzt informationelle Selbstbestimmung für die Zielgruppe. Neben dem aktuellen Ist-Stand enthält der Praxisimpuls die konkrete Umsetzung – welche Angebote bewähren sich, welche Ressourcen werden hierfür benötigt.



Wolfgang „Yordin“ Haberl

saß das erste Mal 1982 an einem Computer (ZX81). Während dem Studium der Sozialen Arbeit war er an mehreren Projekten für verschiedene Träger und Einrichtungen zu den Themen Digitalisierung und Medienpädagogik beteiligt. Ab 1999 hat er in einer Einrichtung der offenen Kinder und Jugendarbeit des Kreisjugendring München-Stadt (KJR) mit den Schwerpunkten Medien und schulbezogene Angebote gearbeitet.

Seit 2019 ist er der behördliche Datenschutzbeauftragte und seit 2022 Fachbeauftragter Medien und Technologie im KJR.



Patrick Oberdörfer,
Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet – ZUM e.V.

Digitaler Unterricht mit Open Educational Resources (OER)

Digital und selbstbestimmt: OER als Haltung im Unterricht ermöglicht es Lehrkräften, sich von Verlagen und Tech-Konzernen zu emanzipieren. Der Workshop vermittelt Grundlagen zu CC-Lizenzen, stellt OER-Plattformen vor und zeigt konkrete erste Schritte in die Community. Praxisnah lernen Sie, wie Sie interaktives Material rechtssicher anpassen, teilen und kollaborativ weiterentwickeln – für mehr digitale Souveränität.

In Zeiten von KI und Deepfakes kann OER zu einem festen Bestandteil der Medienbildung werden: Der Workshop diskutiert, wie offene Lizenzen und transparente Quellen die kritische Reflexion digitaler Inhalte im Unterricht fördern und Lernende zu mündigen Nutzenden machen.

Zudem geht es um „OER-Beauftragte an Schulen“ und die Frage: Wie können sie Lehrkräfte vor Ort bei der Nutzung und Erstellung freier Materialien unterstützen und so digitale Souveränität im Schulalltag stärken?



Patrick Oberdörfer

Seit Jahren engagiert sich der Berufsschullehrer aus München, bei der Zentrale für Unterrichtsmedien im Internet e.V. (ZUM.de). Als Vorstandsmitglied betreut er den H5P-OER-Hub ZUM-Apps, betreibt den Blog H5P-Workflows und ist seit 2025 offizieller H5P Ambassador. Zudem organisiert er das monatliche ZUMinar, einen Online-Stammtisch zu OER und freien Bildungsangeboten.



Zaim Sari (IT-Referat der LH München), Caroline Boos (Wikimedia Deutschland), Johannes Näder (Free Software Foundation Europe) und jugendlichen Medienscouts vom Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium München

Digital und selbstbestimmt – wie kann das gelingen?



Zaim Sari (IT-Referat der LH München)



Medienscouts des Wilhelm-Hausenstein-Gymnasium München



Caroline Boos (Wikimedia Deutschland)



Johannes Näder (Free Software Foundation Europe)



26 Jahre Gautinger Internettreffen: **Die Tagungsthemen im Überblick**

2026: Digital und selbstbestimmt. Wege zur souveränen Mediennutzung in Jugendarbeit, Schule und medienpädagogischer Praxis

2025: Queer up! Diversität in der Medienpädagogik

2024: Be part of it!
Partizipation und Demokratiebildung als medienpädagogische Aufgabe

2023: Mehr als Spielen!
Mit Games die Bildung und Jugendarbeit bereichern

2022: Nachhaltigkeit und Medien.
Potenziale pädagogischer Arbeit in einer global vernetzten Welt

2021: MEDIEN. POP. KULTUR.
Zum Einfluss von Kinder- und Jugend-Trends

2019: #20 Jahre GIT
(Medien-)Pädagogik für eine digitalisierte Gesellschaft

2018: Digital ist besser?! Goldene Zeiten für Medienpädagogik, oder: Der Hype um digitale Bildung.

2017: Die neue Vermessung der Welt.
Digitale Selbstverteidigung oder Feudalismus 3.0?

2016: „spread the word!“: Aktive Teilhabe an der digitalen Gesellschaft

2015: Ein Netz für alle: Potentiale einer inklusiven Medienbildung

2014: Internet – das Lebensnetz: Bildung. Identität. Politik.

2013: Immer. Überall. Alles. Produzieren im Internet



- 2012:** Entscheidungsfaktor Internet:
Digitale Einmischung ohne doppelten Boden
- 2011:** Digitale Jugendbildung:
E-Partizipation in Jugendarbeit, Schule und Gesellschaft
- 2010:** Gutes Netz - böses Netz
- 2009:** Von den Computerfreaks zur Mediengeneration
- 2008:** Radikal im Netz: Pädagogische, psychologische und politische Aspekte der Internetnutzung von Jugendlichen
- 2007:** Allmächtige Medien!? Was machen die Medien mit den Jugendlichen?
Und was machen die Jugendlichen mit den Medien?
- 2006:** WWW –Weites Netz mit großen Lücken.
Zielgruppenspezifische Zugänge zum Web
- 2005:** Gut geklickt ist halb gelernt?
Formen des virtuellen Lernens
- 2004:** Just Imagine...
Digitale Inspirationen zur Förderung von Kreativität und Fantasie!
- 2003:** Computerspiele -Zwischen Fiktion und Wirklichkeit?
- 2002:** Die PC-Welt und künstlerische Ausdrucksformen.
Alte Kunst in neuen Schläuchen oder virtuelle Realitäten?
- 2001:** Multimedia für Kinder und Jugendliche:
Neue Ungleichheiten oder neue Chancen?
- 2000:** Projektpräsentationen zum Thema Jugendschutz und Internet



Das Internettreffen im Netz:

gautinger-internettreffen.de

instagram.com/internettreffen

facebook.com/internettreffen





Seminar-Ankündigungen des Instituts Gauting

Anmeldung jeweils unter institutgauting.de

Hate Speech, Cybermobbing, Cybergrooming und Sexting

Medienpädagogische Methoden für ein starkes Miteinander im Netz

Montag, 8. Juni 2026 | 11 Uhr bis
Mittwoch, 10. Juni 2026 | 13 Uhr

Cybermobbing, Hate Speech sind leider weit verbreitet, sie befeuern eine Kommunikations-Unkultur im digitalen Raum. "Hate Speech" gilt als Oberbegriff für gruppenbezogene Menschenfeindlichkeit, Hetze und Hass-Kommentare. Menschen werden diskriminiert und angefeindet. Junge Menschen werden mit herabwürdigenden Inhalten konfrontiert, oder verbreiten selbst Hass.

Weitere besorgniserregende Phänomene sind „Cybergrooming“, also die Kontaktaufnahme in Missbrauchsabsicht, sowie "Sexting", die Weiterverbreitung freizügiger Aufnahmen ohne Einverständnis.

Im Arbeitsalltag von pädagogischen Fachkräften spielt der Umgang mit derartigen Vorkommnissen zunehmend eine wichtige Rolle.

Deswegen werden folgende Inhalte behandelt:

- Grundlegende Kenntnisse über Hate Speech, Cybermobbing, Cybergrooming und Sexting
- Umgang mit Respekt und Respektlosigkeit
- Pädagogische Interventions- und Handlungsmöglichkeiten

Referierende:

Björn Friedrich und Bastian Krupp, SIN – Studio im Netz



TikTok, Instagram, YouTube & Co.

Einsatz von Webvideos in der Jugendarbeit

Mittwoch, 8. Juli 2026 | 14 Uhr bis

Freitag, 10. Juli 2026 | 16 Uhr

TikTok, Instagram und YouTube zählen derzeit zu den erfolgreichsten Plattformen für Videos, auch andere Online-Dienste setzen immer mehr auf Bewegtbild-Content. Dank Smartphones, Tablets und zahlreicher Schnitt-Programme sind Stories, Shorts und Co im Handumdrehen produziert und ins Netz gestellt. Allein auf YouTube gehen so pro Minute rund 350 Stunden Videomaterial online und in der Jugendkultur zählen Videos längst zu einem unersetzlichen Ausdrucks-, Informations- und Unterhaltungsmittel.

Für pädagogische Fachkräfte ist es essenziell, sich mit Video-Plattformen wie TikTok, Instagram und Co, mit deren Trends und den populären Content-Creators auseinanderzusetzen. In dem Seminar wird deshalb hinter die Kulissen von Videoformaten geblickt und es werden Anregungen für einen Einstieg in die Produktion und den Einsatz von Bewegtbildern in der Jugendarbeit geboten.

Deshalb werden folgende Punkte behandelt:

- Vermittlung von Grundwissen über Video-Formate
- Kennenlernen von Plattformen wie TikTok, Instagram, YouTube & Co
- Einblicke in die Produktion und Veröffentlichung von Bewegtbildern
- Content-Creation, Chancen und Herausforderungen für das Betreiben eigener Kanäle

Referentin:

Sonja di Vetta, SIN – Studio im Netz



Fakt oder Fake?

Zum Umgang mit Desinformation, Propaganda und KI-generierten Inhalten

Donnerstag, 12. November 2026 | 11 Uhr bis

Freitag, 13. November 2026 | 16 Uhr

Desinformation, Propaganda, Fake-News und Verschwörungsmysen gehören zu den großen Herausforderungen unserer digitalen Gesellschaft. Falsche Behauptungen und Darstellungen führen zu einer Verschiebung der Wahrnehmung und nehmen Einfluss auf das demokratische Zusammenleben.

Hinzu kommt, dass Medien nicht nur die Realität abbilden, sondern auch neue Realitäten schaffen – zum Teil durch generative Tools, die auf Basis "Künstlicher Intelligenz" neue Texte, Bilder, Audio- und Video-Inhalte erzeugen. Welche Folgen es haben kann, wenn Medien die Realität entgegen der Wahrheit abbilden, sehen wir in zahlreichen politischen Auseinandersetzungen.

Die Frage, was objektiv falsch oder richtig ist, und was (absichtlich oder versehentlich) in ein falsches Licht gerückt wurde, ist oft schwer zu beantworten. Besonders Heranwachsende sind der Macht von Bildern und Videos ausgeliefert und müssen Quellenkritik und Recherche erlernen.

Es werden folgende Inhalte behandelt:

- Medien, Realität und Fälschungen
- Propaganda, Verschwörungsmysen und ihre Auswirkungen
- Kennenlernen von Methoden (z.B. eigene Inhalte erstellen, Fälschungen erkennen)

Referierende:

Sonja di Vetta und Björn Friedrich, SIN – Studio im Netz



Kreative KI-Tools im Praxiseinsatz

Aktive Medienarbeit mit generativen KI-Tools

Das Seminar findet online statt.

Donnerstag, 26. November. 2026 | 9 - 12 Uhr

Generative Tools, die auf Basis „Künstlicher Intelligenz“ neue Inhalte erschaffen, sind mittlerweile im Arbeitsalltag als anregendes Hilfsmittel angekommen.

Generative KI-Anwendungen sind aber nicht nur hilfreiche Assistenz-Tools, sondern können auch in der Jugendarbeit Jugendliche zu einer aktiven und kreativen Beschäftigung anregen. Die Produktion beispielsweise von Flyern, Musik-Jingles, außergewöhnlichen Fotos oder auch von eigenen Escape-Rooms und Mini-Games erfährt durch die Zuhilfenahme generativer Software eine ganz neue Dimension.

In diesem kurzen Online-Impuls werden einige Möglichkeiten aufgezeigt, wie sich generative KI-Tools in der Jugendarbeit einsetzen lassen. Zudem wird kritisch reflektiert, welche pädagogischen und moralischen Fragen damit verbunden sind und wie diese aufgegriffen werden können.

Es werden folgende Inhalte behandelt

- Grundlagen Künstlicher Intelligenz
- Softwarelösungen auf Basis generativer KI
- Kennenlernen von Einsatzmöglichkeiten in der Jugendarbeit

Referent:

Björn Friedrich, SIN – Studio im Netz



Medienpädagogische Praxis in der Jugendarbeit IX

IX. Ausbildungsgang

Zusatzausbildung im Blended Learning-Format

Die Zusatzausbildung findet in Präsent- und Onlinephasen statt.

November 2027 | November 2028

Eine der Grundlagen von Jugendarbeit ist der Bezug zu aktuellen Lebenslagen von Kindern und Jugendlichen. Medien sind ein fester Bestandteil der jugendlichen Lebenswelt und ihrem Sozialraum. On- und offline lassen sich kaum noch trennen, denn sie gehen ineinander über. Medien sind gleichzeitig Kommunikations-, Freizeit-, Gestaltungs- oder Bildungsraum usw..

Die verschiedenen Phasen:

- Präsenzzeit: vier Seminarmodule und ein Abschlussmodul (in einem Umfang von insgesamt 15 Tagen)
- Onlinephasen: Vier Onlinephasen bestehend aus je einem Online-Seminar, einer Aufgabe, einem Online-Jourfixe zur Projektberatung
- Entwicklung, Durchführung eines medienpädagogischen Angebots
- Dokumentation, Präsentation und Reflexion dieses Angebots

Termine

- **Kursteil 1: 08. – 10. November 2027**
Grundlagen medienpädagogischer Praxis und Audioarbeit
- **Kursteil 2: 24. – 26. Januar 2028**
Fotografieren und Social media
- **Kursteil 3: 20. – 22. März 2028**
Inklusive Medienbildung, Partizipation und Elternarbeit
- **Kursteil 4: 03. – 06. Juli 2028**
Games und medienpädagogische Filmarbeit
- **Kursteil 5: 06. – 07. November 2028**
Projektpräsentationen und Abschluss

Referierende:

Tina Drechsel JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis
Prof. Dr. Annette Eberle, Kath. Stiftungshochschule München