

Medienethik

Hrsg: Alexander König

basis

Alexander König

Zum Begriff der Medienethik. Theorien für die Praxis

Lorena Jaume-Palasi

Digitale Grundrechte? Eine Kritik in zehn Punkten

Matthias Rath

„Cool, oder?“ Viralität als ethische Chance und Herausforderung

souverän im Netz

Ulf Frank Kerber

Die Macht der Bilder. Visuelle Kompetenz im Umgang mit politischer Propaganda im Internet

Stefan Leibfarth

Ein dunkler Ort? Vom Darknet und seinen Funktionen

social media

Philippe Wampfler

Verantwortungsvoll kommunizieren. Soziale Netzwerke in ethischen (und schulischen) Zusammenhängen

Silke Knabenschuh

Entblößung, Mobbing, Straftat? Wie umgehen mit Sexting unter Jugendlichen?

Nora Fritzsche

#VielfaltstattEinfalt. Zum Umgang mit Hass im Netz

www.amadeu-antonio-stiftung.de

<https://no-hate-speech.de>

www.hass-im-netz.info

www.klicksafe.de

www.ufuq.de

Projekte gegen Hass im Netz

werbung

Nina Köberer

Jugendliche als Wirtschaftsfaktor. Die Vermessung der digitalen Welt aus werbeethischer Perspektive

René Scheppler

Unterrichtsmaterial auf Abwegen. Werbung und Lobbyismus in der Schule

daten

Jürgen Geuter

Zusammen, was (nicht) zusammengehört. Big Data und die Ethik des Algorithmus

Matthias Andrasch

Was kopiert werden kann, wird kopiert! Zum Umgang mit der Vervielfältigung von Daten

Games

Daniel Zils

Ernsthaft? Serious Games im Unterricht

Nina Kiel, Jürgen Slegers und André Weßel im Gespräch mit Alexander König

„Games holen Jugendliche da ab, wo sie stehen“. Nina Kiel, Jürgen Slegers und André Weßel über ihr Projekt „Ethik und Games“ an der TH Köln

https://www.th-koeln.de/angewandte-sozialwissenschaften/ethik-und-games_29971.php

<http://spielraum.web.th-koeln.de/>

Projekte von Kiel, Slegers und Weßel an der TH Köln

<https://digitale-spielewelten.de/>

Online-Kompetenzplattform für Medienpädagogik in der digitalen Spieleskultur

Alexander König

Die Medienethik in einem Handbuch

<http://www.springer.com/de/book/9783476025579>

Link zum besprochenen Titel.