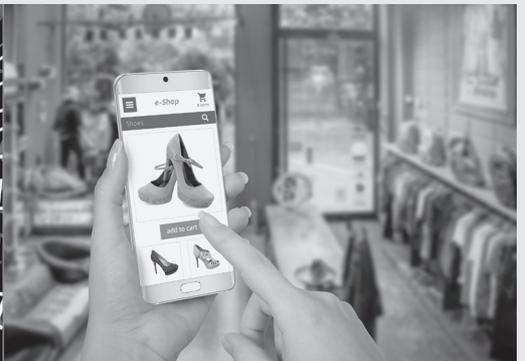
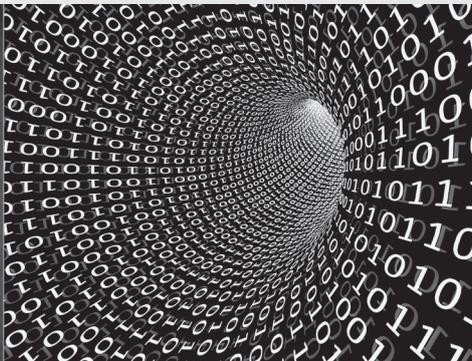


themenschwerpunkt



basis

- 4** Zum Begriff der Medienethik
Theorien für die Praxis
‣ Alexander König
- 8** Digitale Grundrechte?
Eine Kritik in zehn Punkten
‣ Lorena Jaume-Palásí
- 11** „Cool, oder?“
Viralität als ethische Chance und
Herausforderung
‣ Matthias Rath

souverän im netz

- 13** Die Macht der Bilder
Visuelle Kompetenz im Umgang mit
politischer Propaganda im Internet
‣ Ulf Frank Kerber
- 16** Ein dunkler Ort?
Vom Darknet und seinen Funktionen
‣ Stefan Leibfarth

social media

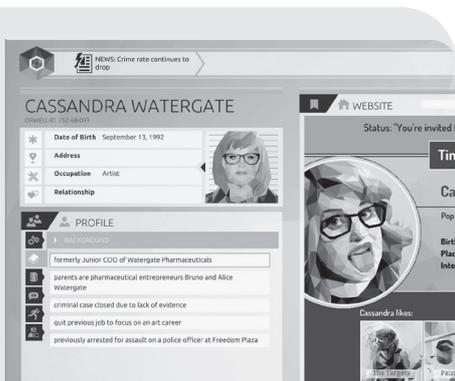
- 19** Verantwortungsvoll kommunizieren
Soziale Netzwerke in ethischen (und
schulischen) Zusammenhängen
‣ Philippe Wampfler
- 22** Entblößung, Mobbing, Straftat?
Wie umgehen mit Sexting unter
Jugendlichen?
‣ Silke Knabenschuh
- 25** *praxisimpulse*
#VielfaltstattEinfalt
Zum Umgang mit Hass im Netz
‣ Nora Fritzsche

werbung

- 28** Jugendliche als Wirtschaftsfaktor
Die Vermessung der digitalen Welt
aus werbeethischer Perspektive
‣ Nina Köberer
- 32** Unterrichtsmaterial auf Abwegen
Werbung und Lobbyismus in der
Schule
‣ René Scheppeler

daten

- 34** Zusammen, was (nicht)
zusammengehört
Big Data und die Ethik des
Algorithmus
‣ Jürgen Geuter
- 37** Was kopiert werden kann, wird
kopiert!
Zum Umgang mit der Vervielfältigung von Daten
‣ Matthias Andrasch



games

40 **Ernsthaft?** **Serious Games im Unterricht**

▸ *Daniel Zils*

interview

43 **„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**

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

info

rezension

46 **Die Medienethik in einem Handbuch**

▸ *Alexander König*

48 *vorschau/impressum*

Kurzfassungen unter
www.friedrich-verlag.de

Ihre Nummern im Friedrich Verlag:

- Leserservice: 0511/40004-153
- Redaktion: 0511/40004-125