

ORIENTIERUNG

- 4 **Wenn Pädagogen über neue Medien diskutieren**
Alte Muster und neue Verhältnisse
KLAUS-JÜRGEN TILLMANN, KERSTIN WOHNE
- 8 **Jugendszenen online**
Vorurteile und Erkenntnisse
KAI-UWE HUGGER, ILONA CWIELONG
- 12 **Was heißt heute Medienkompetenz?**
Herausforderungen und Ansätze
NORBERT NEUSS

1. KAPITEL: SICH SUCHEN, SICH FINDEN

- 16 **„Ich habe 180 Freunde!**
Freundschaften von Jugendlichen im Internet
NICOLA DÖRING
- 20 **Den Alltag managen**
Wie und wozu Jugendliche das Social Web nutzen
INGRID PAUS-HASEBRINK
- 22 **Rund um die Uhr bei Facebook**
Auskünfte zum Leben im Netzwerk
- 24 **„Nicht ohne mein Handy!“**
Alltagsnutzung, Risiken und Bildungschancen
KLAUS RUMMLER, JUDITH SEIPOLD
- 28 **Mädchen chatten, Jungen zocken?**
Geschlechtsspezifischer Umgang mit Computer und Internet
NICOLA DÖRING
- 30 **Wenn Medienkonsum zum Risikofaktor wird**
Gespräch mit einem Berliner Schulpsychologen
- 34 **Gibt es eine „Generation Internet“?**
Plädoyer gegen Schubladendenken
WILFRIED FERCHHOFF

2. KAPITEL: SICH AMÜSIEREN

- 38 **Nicht nur ballern!**
Vielfalt der Computerspiele
JOHANNES FROMME
- 44 **Mal richtig zocken mit den Jungs**
Ein Samstag mit einem 16-jährigen Konsolero
CHRISTOPH KLIMMT
- 48 **Aggressiv, dumm und abhängig?**
Zur Wirkung von Computerspielen
JOHANNES GERNERT
- 50 **„Klar schaue ich Pornos“**
Erkundung zwischen Identitätssuche, Aufklärung und Erregung
P. TRÆGRIMM
- 52 **Digitales Drangsalieren**
Gewalt via Handy und Internet
KONSTANTIN MITGUTSCH
- 54 **Was Spiele für Kinder und Jugendliche attraktiv macht**
Denkanstoß zu Sinn, Spaß und Selbstwirksamkeit

3. KAPITEL: SICH AUSDRÜCKEN

- 58 **„Ich chatte einfach mit meinen Freunden“**
Kommunikationswege Jugendlicher im Netz
TOBIAS PRASCHAK
- 60 **Zwischen Selbstvermarktung und Selbstreflexion**
Wie Jugendliche sich im Netz präsentieren
ANGELA TILLMANN
-
- 62 **PLANKING**
-
- 64 **Gewalt mit neuen Mitteln**
Von Cyber-Mobbing und Internethetze
KLAUS SEIFRIED
- 68 **MobileMovie**
Schulprojekt zu Handyfilmen
KLAUS KÜCHMEISTER
-
- 72 **COSPLAY**
-
- 74 **Von Mangas und Animes**
Faszination einer weiblich dominierten Szene
JUTTA ZAREMBA
- 78 **Selber machen, selber präsentieren**
Jugendliche gestalten das Netz
SARA BURKHARDT



4. KAPITEL: SICH BETEILIGEN

HEINZ MOSER

- 84 **Demokratie 2.0?**
Das Internet als Medium politischer Partizipation

- 87 **Über Mailings zum Smartmob**
Informationen zum Umweltengagement

ULRIKE WAGNER

- 88 **Mitmachen, mitreden, mitgestalten**
Warum sich Kinder und Jugendliche mit neuen Medien befassen

ELKE SALZMANN

- 92 **Kaufen mit einem Klick**
Internetshopping und seine Fallen

94 GEOCACHING

JUTTA ZAREMBA

- 96 **„Dann lad' ich das schnell mal hoch!“**
Nutzung von Videoplattformen und Tauschbörsen

KERSTIN WOHNE

- 98 Mit der Tauschbörse in die Rechtsfalle

5. KAPITEL: SICH BILDEN

CHRISTINE FEIL, CHRISTOPH GIEGER

- 100 **„Das google ich mal eben!“**
Wie Sechs- bis 13-Jährige Informationen finden, be-, und verwerten

- 102 ALEXANDER KÖNIG
Copy-Paste in Schule und Unterricht

CHRISTIAN WOLF

- 104 **Anders denken durch Computer?**
Wie digitale Medien geistige Fähigkeiten beeinflussen

THOMAS SEIDEL

- 106 **„Kann man da auch ein Smartphone anschließen?“**
Unterricht zwischen interaktivem Whiteboard und Kreidetafel

MARIO FILECCIA

- 110 **Durch den Dschungel der Social Communitys**
Gefahren in sozialen Netzwerken pädagogisch angehen

HEINZ HENGST

- 114 **Analog? Digital? Fast egal**
Betrachtungen zu Medienkonvergenz und Partizipation

ZAHLEN, DATEN, FAKTEN

THOMAS RATHGEB

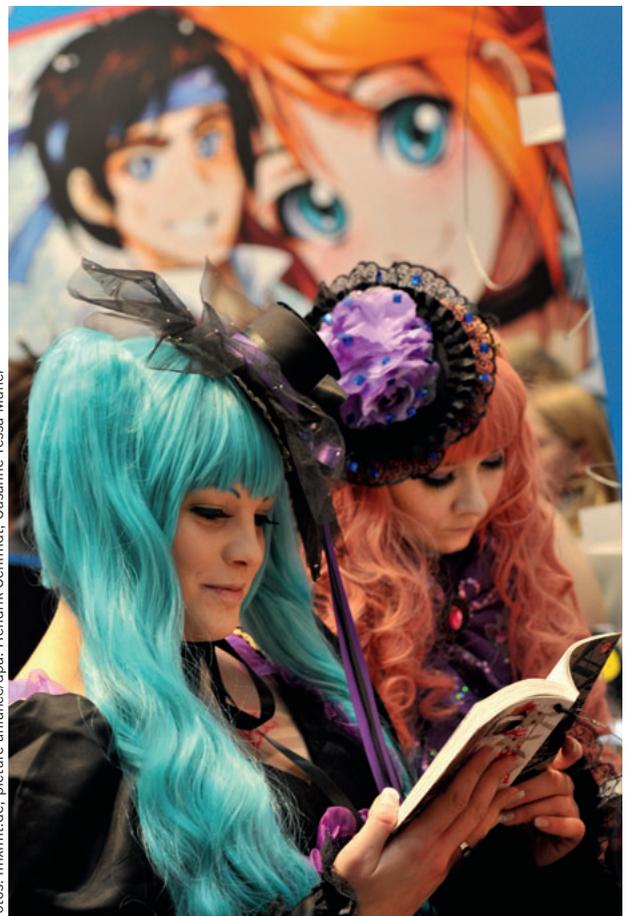
- 120 **Ausstattung und Umgang Jugendlicher mit Medien**
Daten der aktuellen JIM-Studie

AGNES WYLEZOL, KERSTIN WOHNE

- 123 **Wegweiser durch die Medienwelt**
Ratgeber zu Handy, Internet & Co.

- 126 **Glossar**

- 129 **Impressum/Verzeichnis der Autorinnen und Autoren**



Fotos: mixmit.de; picture-alliance/dpa; Hendrik Schmidt; Susanne Tessa Müller