

ORIENTIERUNG

- 4 **Wenn Pädagogen über neue Medien diskutieren**
Alte Muster und neue Verhältnisse
KLAUS-JÜRGEN TILLMANN, KERSTIN WOHNÉ
- 8 **Jugendszenen online**
Vorurteile und Erkenntnisse
KAI-UWE HÜGGER, 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 Jugendlichem 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
- 48 **Aggressiv, dumm und abhängig?**
Zur Wirkung von Computerspielen
CHRISTOPH KLIMMT
- 50 **„Klar schaue ich Pornos“**
Erkundung zwischen Identitätssuche, Aufklärung und Erregung
JOHANNES GERNERT
- 52 **Digitales Drangsalieren**
Gewalt via Handy und Internet
PETRA GRIMM
- 54 **Was Spiele für Kinder und Jugendliche attraktiv macht**
Denkanstoß zu Sinn, Spaß und Selbstwirksamkeit
KONSTANTIN MITGUTSCH

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
- ALEXANDER KÖNIG
102 **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