

## 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