













































Inhalt

Ein Wort vorweg	7
1 Ein neues Zeitalter – die digitale Generation	9
1.1 Always on	9
1.2 Schnellebigkeit der Gesellschaft	10
1.3 Wissen ist zweitrangig	10
1.4 Veränderte Ethik	11
1.5 Veränderter Medienkonsum	11
2 Leben im digitalen Zeitalter	12
2.1 Digitales Leben   	13
2.2 Wie war das bei euch?   	17
2.3 Das Internet lässt die Welt kleiner werden  	20
2.4 Ein Leben ohne Internet  	21
2.5 Lieder über Digital Natives   	23
2.6 Internet und Agenda Setting 	26
2.7 Das Internet und die Energie   	28
2.8 Medienfreiheit 	31
2.9 Nachrichten rund um die Uhr 	35
2.10 Online-Shopping 	37
2.11 Wikipedia   	42
2.12 Die fünf Weltreligionen im digitalen Zeitalter  	44
2.13 JIM-Studie  	52
3 Soziale Netzwerke	53
3.1 Verhalten in sozialen Netzwerken   	56
3.2 Klassengruppen   	59
3.3 Cybermobbing   	74
3.4 Gewalt im Internet   	84
3.5 Liebe digital  	86
4 Smartphones	92
4.1 Smartphones im Leben der Schüler/innen  	92
4.2 Das Smartphone als Statussymbol 	96

4.3	Die Flatrate	7/8	9/10	105	
4.4	Arbeiten mit Karikaturen	7/8	9/10	105	
4.5	Handy-Fasten	5/6	7/8	9/10	106
4.6	Smartphone und Umwelt	7/8	9/10	116	
4.7	Rechtschreibung im digitalen Zeitalter	5/6	7/8	9/10	117
5	Computerspiele			120	
5.1	Computerspiele in Zahlen	5/6	7/8	9/10	120
5.2	Die tolle Welt der Computerspiele	5/6	7/8	9/10	120
5.3	Vernünftiger Umgang mit Computerspielen	5/6	7/8	9/10	122
5.4	Sinnhaftigkeit von Computerspielen	5/6	7/8	9/10	124
5.5	Spielsucht	5/6	7/8	9/10	125
5.6	Online leben?	5/6	7/8	9/10	130
5.7	Computerspiele und Gewalt	7/8	9/10	132	
5.8	Avatar	5/6	7/8	9/10	136
6	Fernsehen			138	
6.1	Fernsehnutzung	5/6	7/8	9/10	138
6.2	Fernseh-Fasten	5/6	7/8	9/10	138
6.3	Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK)	5/6	7/8	9/10	144
6.4	Gewalt im TV	7/8	9/10	145	
6.5	Nachrichten im Vergleich	9/10		147	
6.6	Reality-TV	9/10		149	
7	Bildkartei			151	
8	Literatur und Internet-Adressen			159	