






I N H A L T

1. EINFÜHRUNG	1
2. UNTERRICHTSVERLAUF	2–11
3. MATERIALIEN	12–31


Maßstab Mensch 12–17

- m1 Siegeszug des Fernsehens – *Der Mensch als passiver Konsument.* 
- m2 Homo medialis – *Der Mensch im Medienzeitalter.* 
- m3 Das christliche Menschenbild – *Der Mensch zwischen Mitmenschen, Selbst und Gott.*
- m4 Schönheit per Mausclick – *Die Werbeindustrie und ihr künstliches Schönheitsideal.*

Ein Freund, ein guter Freund ... 18–24

- m5 Was ist ein Freund? – *Definitionen einer besonderen Beziehung.*  
- m6 Virtuelle Freundschaften – *Freundschaften im Internet kritisch reflektieren.*
- m7/1 Virtueller Exhibitionismus – *Gründe für die Selbstdarstellung in Social Communities.*
 - ↳ m7/2 Virtueller Exhibitionismus – *Reflexion über das eigene Verhalten in Social Communities.*
- m8 Karrierebremse Web 2.0 – *Wie Selbstdarstellung im Internet die berufliche Zukunft gefährden kann.*
- m9 Voll sozial? (Folie 1) 
- m10 Cyber-Mobbing – *Fallbeispiele zu Mobbing im Internet.*
- m11 Die Goldene Regel im Medienzeitalter – *Einen Bibeltext der Bergpredigt konkretisieren.*

Mein Leben als Avatar 25–28

- m12 Mein zweites Ich – *Warum sich Jugendliche mit ihrem Avatar identifizieren.*
- m13 Von der Spielsucht gepackt – *Merkmale und Auswirkungen der Computersucht.*
- m14 Wege aus der Sucht – *Hintergrundinformationen und Beratungsstellen.*
- m15/1 Töten und getötet werden am PC – *Über Killerspiele und Ego-Shooter ins Gespräch kommen.*
 - ↳ m15/2 Töten und getötet werden am PC (Folie 2) 

Christentum 2.0 29–31

- m16 „Ihr seid der Newsletter Christi“ – *Aktualisierung eines Bibeltextes.* 
- m17 Konfiweb – *Christliche Online-Community für Konfirmanden und Ex-Konfirmanden.*
- m18 Destination 2064 – *Internet-Spiel rund um den Reformator Calvin.*

4. Ideenbörse	32
---------------	----