

Vorwort	5
Digitale Spiele – sinnvoller oder gefährlicher Zeitvertreib?	6
Didaktische Vorbemerkungen	6
Unterrichtsverlauf	6
Schreibformen und Lernzielkontrollen	9
Projekte	9
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder	10
Cybermobbing – Ursachen, Folgen und Maßnahmen	15
Didaktische Vorbemerkungen	15
Unterrichtsverlauf	15
Schreibformen und Lernzielkontrollen	18
Projekte	19
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder	20
Kommunikation in sozialen Netzwerken – Vorteile und Gefahren	25
Didaktische Vorbemerkungen	25
Unterrichtsverlauf	25
Schreibformen und Lernzielkontrollen	28
Projekte	29
Sekundärtexte, Abbildungen und Arbeitsblätter	30
Handyverbot an Schulen – Sinn oder Unsinn?	43
Didaktische Vorbemerkungen	43
Unterrichtsverlauf	43
Schreibformen und Lernzielkontrollen	45
Projekte	45
Sekundärtexte, Abbildungen und Tafelbilder	46
Das Smartphone – Fluch oder Segen?	48
Didaktische Vorbemerkungen	48
Unterrichtsverlauf	49
Schreibformen und Lernzielkontrollen	52
Projekte	52
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder	53
Informationsbeschaffung im Internet – Möglichkeiten und Tipps	63
Didaktische Vorbemerkungen	63
Unterrichtsverlauf	63
Schreibformen und Lernzielkontrollen	66
Projekte	67
Sekundärtexte, Arbeitsblätter und Tafelbilder	68
YouTube – Vor- und Nachteile	76
Didaktische Vorbemerkungen	76
Unterrichtsverlauf	76
Schreibformen und Lernzielkontrollen	78
Projekte	79
Sekundärtexte, Abbildungen, Arbeitsblätter und Tafelbilder	81