Was mache ich mit dem Netz und was macht es mit mir? Die untenstehende Liste zeigt eine Auswahl von Internet-Anwendungen, die beliebig ergänzt werden kann.

**Aufgabe:**

Präsentiert in Kleingruppen möglichst anschaulich die Funktionsweise der Anwendung

und berichtet, wann und warum ihr sie wie (be-)nutzt.

Bereitet euch auch kritische Rückfragen vor und diskutiert mit eurem Publikum, ob Reiz und Faszination des Internetangebotes nachvollziehbar sind.

**Internet-Anwendungen:**

* Pokémon Go
* Virtual Reality
* online Rollenspiel
* Minecraft
* Instant-Messenger
* Youtube
* Soziale Netzwerke
* Spotify
* …

**Für die Lehrkraft:**

Abschließend versuchen die Schülerinnen und Schüler zu abstrahieren und entdecken, wie viele Lebensdimensionen digital „bedient“ werden, wie umfänglich das Leben digital durchdrungen sein kann und wie vielfältig die Möglichkeiten sind, das Leben digital zu führen:

* Pokémon Go (Story, Abenteuer im Alltag)
* Virtual Reality, VR-Brillen (Realität, Transzendenz)
* online Rollenspiele (Identität)
* Aufbauspielen (Allmacht, Kreativität)
* Chatten (Gemeinschaft, Gemeinsamkeit durch Austausch)
* Youtube (Information; Ablenkung, Story-Telling, Fantasie)
* Snapchat (erzähle deine eigene Geschichte)
* Instagram (zeige dein Leben als digitales Foto-Album)
* Facebook, Twitter (Nachrichtenstrom, Teilhabe)
* …