

Datenschutz	Cybermobbing	Fake News	Grundlagen Medienkompetenz	Gamification	Allgemeine Methoden	Mediensucht
<a href="#">Klicksafe</a> (umfassendes Lehrermaterial zu allen Themen)						
<a href="http://jfc.info">jfc.info</a> (Fachstelle für Kinder- und Jugendmedienarbeit)	<a href="#">Bundeszentrale für politische Bildung</a> (Material für mehrwöchiges Projekt)	<a href="#">So geht Medien</a>	<a href="http://internet-abc">internet-abc</a>	<a href="http://spielbar.de">spielbar.de</a>	<a href="#">Bob Blume</a> (Unterricht digital)	<a href="http://webC@RE">webC@RE</a> (Informationen, Ansprechpartner und Hilfe rund um das Thema Mediensucht)
<a href="http://myshadow.org">myshadow.org</a> (Digitale Spuren sichtbar machen)	<a href="#">Digitale Helden</a>	Webvideo-Projekt „ <a href="#">FakeFilter</a> “ mit YouTuber Mr. Trashpack	<a href="http://klick-tipps.net">klick-tipps.net</a> (Unterrichtsmaterial zur Medienbildung an Grundschulen)	<a href="#">Classcraft</a> (unterrichtsbegleitendes Rollenspiel)	<a href="#">Philippe Wampfler</a> (Experte für Lernen mit neuen Medien)	<a href="http://ins-netz-gehen.de">ins-netz-gehen.de</a> (Selbsttest „Bin ich süchtig?“)
<a href="#">Data Detox Kit</a> (Tipps rund um Datenschutzeinstellungen)	<a href="#">Jugendschutz-Niedersachsen</a> (Material & Information für pädagogische Fachkräfte)	<a href="#">Übersicht zur Bewertung von Internetquellen</a> vom Referat Medienpädagogik am Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg	<a href="http://saferinternet.at">Saferinternet.at</a> (Material Digitale Grundbildung)	<a href="#">Broschüre</a> „Digitale Spiele in der Schule“ von <a href="#">Digitale Spielewelten</a>	<a href="#">Jan Vedder</a> (Digitale Methoden für den Unterricht)	
<a href="http://saferinternet.at">Saferinternet.at</a> (Privatsphäre-Leitfäden)		<a href="#">ARD-Faktenfinder</a> (Aufdeckung Falschmeldungen)		<a href="#">Martin Luther auf der Spur</a> (Zeitreise-Abenteuer)	<a href="http://saferinternet.at">Saferinternet.at</a> (Verschiedene Quiz zu unterschiedlichen Themen)	
<a href="#">Metaverse</a> (Programm für AR-Anwendungen)		<a href="#">Good News – Bad News – Fake News</a> (Interaktive Lernbausteine zum Thema)		<a href="#">Minecraft</a> (Open-World-Programmierspiel)		
		<a href="#">App „Fake News Check“</a> (Erkennung von Fake News im Netz)		<a href="#">EduBreakout</a> (Teambuilding-Spiel)		
		<a href="#">Unterrichtsmaterial „Fake News und Social Bots im digitalen Zeitalter“</a> vom Niedersächsischen Kultusministerium		<a href="#">VocabiCar</a> (Lernspiel für Englischvokabeln)		
		<a href="#">Medien in die Schule</a> – Meinung im Netz gestalten (Unterrichtseinheiten)		<a href="#">CureRunners</a> (Lernspiel – Umgang mit Geld)		
				<a href="#">Last Exit Flucht</a> (Simulations-/Rollenspiel)		
				<a href="#">The inner World</a> (Spiel zur Leseförderung)		