

Einleitung	4
------------------	---

Ideensammlung

Ethik – Wie soll ich handeln?

Der ethische Dreischritt: sehen – urteilen – handeln	8
Gesinnungsethik und Verantwortungsethik – eine kollaborative Spurensuche	10
Ethische Grundbegriffe – mit digitalen Rätseltools erkunden	12
Ethikblog – ein digitales Tagebuch	14
Ethiktalk – der Podcast zu wichtigen Lebensthemen	16
Entscheide dich! – moralisch-ethische Gedankenexperimente	18
Ethische Fragestellungen in den Weltreligionen – ein digitales Stationenlernen	20
Künstliche Intelligenz – Chancen und Grenzen	22
Transidentität bei Kindern und Jugendlichen – ein Ethik-Twitterchat	24
Triage – Entscheidung über Leben und Tod	26

Dem Menschsein auf der Spur

„Mein Name ist Mensch“ – eine Spurensuche	28
Sei der Held deines Lebens! – Onlineberatungen auf dem Prüfstand	30
Sinnscouts – auf der Suche nach den wesentlichen Fragen	32
Dem Glück auf der Spur – das digitale Glücksrad	34
Selbstbestimmtes Leben und Sterben – eine Talkshow	36
Das Tagebuch eines Sinnsuchers – Book Creator	38
Freundschaft 2.0 – eine digitale Multimedia-Werkstatt	40
Ein Song für die Freiheit – eine Musik-Werkstatt	42
Was mir wichtig ist – eine digitale Werteausstellung	44

Medienethische Perspektiven

Sinnfluencer – Du bist, was du postest!	46
Was mein Smartphone alles (mit mir) macht	48
Influencer-Werkstatt	50
„Bad News“ – ein spielerischer Zugang zu Fake News	52
Medienkompetenz und Sicherheit auf TikTok	54
Medienethik – Leben in einer digitalen Welt	56
Verschwörungsmythen – eine Informationsbroschüre	58

Kreative, visuelle und kommunikative Zugänge

Konflikte erkennen und lösen – eine Comicstory	60
Mobiler Lernparcours	62
Digitale Klimaaktivisten – ein visueller Aufschrei	64
Digitales ABC der Diskriminierung	66
Philosophisches Kopfkino	68
Eine multimediale (digitale) Themenshow	70
Kurzfilme im Ethikunterricht	72

Der amerikanische Autor Gary Shteyngart beschreibt in seinem dystopischen Roman „Super Sad True Love Story“ eine analphabetische, reizüberflutete und konsumversessene Epoche. Eine dekadente Welt, die bevölkert ist mit Wesen halb Mensch und halb Handy, und die ständig an ihren „Äppäräten“ herumspielen. Es handelt sich um verhaltensauffällige Internetsklaven, die ohne eine Suchmaschine nicht mehr wissen, wer sie wirklich sind. Sie können nicht mehr richtig lesen und denken, weil sie nur noch starren, talken und chatten. Sie hüpfen von Facebook zu Instagram, von YouTube zu Twitter, und schauen sich Bilder und Videos an. Hier ein Klick und da ein Klick, von Website zu Website. Ist das eine Vision oder bereits Realität?

Eine repräsentative Jugend-Digitalstudie von 2019 (im Auftrag der Postbank) ergab, dass sich Jugendliche in Deutschland pro Woche durchschnittlich 58 Stunden im Internet bewegen, im Jahr 2020 wegen der Corona-Krise sogar deutlich mehr mit 71 Stunden. Überwiegend nutzen sie dafür ihr Smartphone, das vielfältige multimediale Werkzeuge für die Bearbeitung von Text, Bild und Ton zur Verfügung stellt. Und es ist vor allem ein Kommunikationsinstrument, mit dessen Hilfe man überall und zu jeder Zeit erreichbar ist. Die meisten Jugendlichen sind technisch gut ausgestattet, was die genannte Studie bestätigte.

Das alles betrifft überwiegend den Freizeitbereich, denn wenn die jungen Menschen sich in die Schule begeben, gelangen sie nicht selten in eine mediale Steinzeit. Alte Rechner, schlechtes WLAN und viele überforderte Lehrkräfte bremsen ihr Interesse und auch ihre Kompetenzen aus.

Ethikunterricht in digitalen Zeiten

Neben der schleppenden digitalen Transformation sind es auch die Bedenkenräger, die den Prozess hier und da verlangsamen. Und immer wieder stellt sich die Frage: Macht Internet dumm? – Nein, nicht unbedingt, wenn man lernt, es intelligent zu nutzen. Dazu muss man zunächst über einige Grundfertigkeiten wie das Lesen und Schreiben verfügen. Das allein genügt aber nicht, denn man muss die Informationen verarbeiten und analysieren, bewerten und verstehen. Die Schüler*innen sollen lernen, Medien nicht nur zu konsumieren, sondern sie selbst aktiv zu gestalten. Längst ist klar, dass schlechter Unterricht mit digitalen Medien nicht unbedingt besser wird, sondern zunächst einmal nur anders. Aber der gute Unterricht kann davon profitieren, wenn der virtuelle Lernraum neben dem Lernen im Klassenraum neue Möglichkeiten und Kompetenzen eröffnet.

So können digitale Medien das Lehren und Lernen verändern (aktiv, kreativ, kollaborativ, offen). Es genügt nicht, die Schulen mit Geräten auszustatten – die Entwicklung von Inhalten in allen Fächern ist grundlegend. Digitale Medien sollten Einzug in den Unterricht halten. Dabei ist es wichtig, dass sie in das Fach methodisch-didaktisch integriert werden. Grundlegend ist dabei auch die Fort- und Weiterbildung von Lehrkräften und die Förderung der Medienkompetenz von Lernenden und Lehrenden. Das heißt aber auch, dass in einem zeitgemäßen Unterricht den Kindern und Jugendlichen mehr Verantwortung für die Gestaltung des eigenen Lernens übertragen wird. Ein selbstorganisiertes und projektorientiertes Lernen, das die analogen und digitalen Möglichkeiten ausschöpft, eröffnet neue Lernerfahrungen für Schüler*innen.

Und hier setzt auch der Ethikunterricht an, wenn er die Lernenden dabei unterstützt, nicht nur Wissen zu reproduzieren. Ein zeitgemäßer Ethikunterricht ist immer auch ein Lernen unter den Bedingungen der Digitalität. Dabei gilt es, die Lehrkräfte und die Schüler*innen mitzunehmen. Beide Gruppen sind auf einem gemeinsamen Weg in die digitale Transformation, der sich momentan nicht einfach gestaltet.

Das Fach Ethik beschäftigt sich vor allem mit der Frage, was gutes bzw. schlechtes Handeln ausmacht und unterstützt die jungen Menschen bei der Entwicklung ihrer ethischen Urteilsbildung. Dazu brauchen sie eine ethische Entscheidungskompetenz, die sich vor allem aus eigenen Lebenserfahrungen und lebenspraktischen Einsichten entwickelt.

Im Ethikunterricht wird das ethische Denken trainiert. Dabei ist es entscheidend, ein Problem zu umschreiben und zu analysieren und so Motive, Methoden und Folgen menschlichen Handelns genau in

notwendig. Der entsprechende Hinweis auf kostenfrei verfügbare Angebote findet sich ebenfalls zu Beginn jeder vorgestellten Idee.

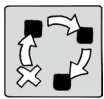
Für viele kreative Bild- oder Videomethoden eignen sich die Smartphones der Schüler*innen, die in der Regel über eine gute Grundausstattung verfügen.



Bei jeder Idee werden Hinweise zur Dauer gegeben, zum Beispiel „eine Doppelstunde“ oder auch „mehrwöchige Projektarbeit“.



Die formulierten Kompetenzen sind knappgehalten und bieten lediglich einen Anhaltspunkt für die konkrete unterrichtliche Umsetzung.



Zur besseren Orientierung sind die Ideen einzelnen Unterrichtsphasen (z. B. Einstieg, Erarbeitung, Präsentation) zugeordnet. Bei vielen Beispielen handelt es sich um Projektideen, die sich in der konkreten Umsetzung über mehrere Doppelstunden ziehen können.

Unter dem Punkt *Mögliche Fallstricke und Tipps* wird auf potenzielle Probleme hingewiesen, die sich mit den hier gegebenen Tipps leicht vermeiden lassen. Zudem finden sich Vorschläge für mögliche Variationen.

Der Hinweis auf die *Analoge Alternative* soll zeigen, dass die jeweilige Idee auch ohne digitale Medien umsetzbar ist.

Abschließend bietet jede Unterrichtsidee als Anregung für die eigene Unterrichtsgestaltung Hinweise auf Materialien, auf bestehende Umsetzungsbeispiele, die sich frei zugänglich im World Wide Web finden, auf Unterrichtsvorschläge sowie auf weiterführende Literatur (*Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten*). Hier werden jeweils die Links angegeben, über die QR-Codes können die jeweiligen Seiten direkt aufgerufen werden. Für die Nutzung der QR-Codes wird ein Smartphone oder Tablet mit installierter Barcode-Scan-App (kostenlos erhältlich über Google Play bzw. App Store) benötigt.

Zum Weiterlesen

- Arthur Thömmes: Digitale Werkzeugkiste. Eine dynamische, wachsende Sammlung mit Tools und Apps für den Unterricht. Praxisnahe Tipps, Tutorials und Beispiele:

Teil 1: <https://padlet.com/ajoth1/lw122tw6u4oh>

1

Teil 2: <https://padlet.com/ajoth1/qk5gjl0n6utq>

2

Teil 3: <https://padlet.com/ajoth1/h6v0jkfm5nwk>

3

- Auf der Homepage des Autors finden sich weitere kreative Unterrichtsideen, auch für den Ethikunterricht:

<https://www.fundgrube-religionsunterricht.de/>

4

- Ethik & Unterricht 1/2019: Mit digitalen Medien unterrichten

- Ethikblogs:

<https://ethikblogs.de>

5

- Hybrid-Unterricht 101. Ein Leitfaden zum Blended Learning für angehende Lehrer*innen. Das Gemeinschaftsprojekt aus den sozialen Netzwerken kann als PDF kostenlos heruntergeladen werden:

<https://visual-books.com/hybrid-unterricht-101/>

6

- Nele Hirsch: Unterricht digital. Methoden, Didaktik und Praxisbeispiele für das Lernen mit Online-Tools:

https://www.dropbox.com/s/n07ve8uqiy1ymbq/Nele_Hirsch-Unterricht_digital.pdf?dl=0

7

- Auf der Plattform fobizz gibt es 24 Mikrofortbildungen zu unterschiedlichen digitalen Themen:

https://plattform.fobizz.com/courses/56-24-mikrofortbildungen?mc_cid=83afcf0ff2&mc_eid=4b-686c2ea4&utm_source=adv

8

Weitere Praxishilfen für den Ethikunterricht:

- Arthur Thömmes: 55 Methoden Ethik. Einfach, kreativ, motivierend. Auer Verlag 2015
- Arthur Thömmes: Die schnelle Stunde Ethik. 30 originelle Unterrichtsstunden ganz ohne Vorbereitung. Auer Verlag 2013
- Arthur Thömmes: Spiele zur Unterrichtsgestaltung: Religion und Ethik. Verlag an der Ruhr 2009



1



2



3



4



5



6



7



8



Doppelstunde



Erarbeitung / Präsentation



Einführung in eine Methode ethischen Denkens und Handelns

Beschreibung

Die Schüler*innen werden eingeführt in ethisches Denken und Handeln und sollen dies anhand des Dreischritts *sehen – urteilen – handeln* exemplarisch einüben. Die Methode, die ursprünglich im Rahmen der christlich-sozialen Arbeiterbewegung entwickelt wurde, bietet für den Ethikunterricht eine gute Grundlage, um strukturiert – ausgehend von einer Lernsituation – das ethische Denken und Handeln zu trainieren. Nach einem Brainstorming arbeiten die Schüler*innen an konkreten Beispielen aus ihrer Lebenswelt.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Tablet, Notebook oder Computer mit Internetzugang pro Person
- Beamer
- Zugangslink zum onlinebasierten Tool Flinga (<https://flinga.fi>)

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Diese Unterrichtsidee bietet sich an als Einstiegsstunde in das ethische Denken und Handeln.
- Vorbereitung: Die Lehrkraft legt eine Startseite im onlinebasierten Tool Flinga an und nutzt dazu die Flinga Wall. Dazu muss sie sich zunächst selbst anmelden und einloggen.
- Damit ein kollaboratives Brainstorming durchgeführt werden kann, vergibt die Lehrkraft einen Titel (z. B. „Ethisches Denken und Handeln“). Dann legt sie drei Einträge in verschiedenen Farben an: *sehen – urteilen – handeln*.
- Die Schüler*innen brauchen sich auf Flinga nicht anzumelden, denn sie können den von der Lehrkraft mitgeteilten Link bzw. QR-Code nutzen.
- Es folgt eine kurze Einführung in das Thema:
 - *Sehen*: Es geht darum, genau hinzuschauen, um eine konkrete Situation, ein Problem oder eine Frage genau einordnen und analysieren zu können. Das Problem muss richtig und angemessen wahrgenommen und beschrieben werden.
 - *Urteilen*: Um richtig handeln zu können, muss man das Problem (das Gesehene) zunächst tiefer erfassen, analysieren und sich ein Urteil bilden. Man bildet sich aufgrund sehr unterschiedlicher Argumente (z. B. pro und kontra) eine eigene Meinung und bewertet das Problem.
 - *Handeln*: Es geht um die Frage, wie man sich richtig verhalten soll. Es reicht nicht, das Gute und Richtige zu erkennen, sondern man muss es auch tun.
- Jede*r in der Klasse kann dann seine*ihre Ideen und Gedanken in der passenden Farbe notieren.
- Zunächst betrachten die Schüler*innen ihre unterschiedlichen Beiträge in einer Slideshow, die in der linken Seitenspalte eingestellt werden kann.
- Im nächsten Schritt hat jede*r die Möglichkeit, drei Favoriten auszuwählen und mit einem Like (Herzchen) zu markieren. Die Einträge werden nun nach Gewichtung sortiert.
- Es folgt eine vertiefende Diskussion über die Bedeutung des ethischen Dreischritts für die eigene ethische Urteilsbildung und das sich daraus ergebende Handeln.

- Impulsfragen: Inwieweit kann uns ein solches strukturiertes Vorgehen helfen, die richtigen Entscheidungen zu treffen? Welche Probleme, Herausforderungen und Fragen ergeben sich? Wie werden die einzelnen Schritte durch subjektive Wahrnehmung und Erfahrung beeinflusst?
- Angelehnt an den Dreischritt versucht die Klasse nun in verschiedenen Gruppen konkrete ethische Fragestellungen aus ihrer Lebens- und Erfahrungswelt durchzuspielen.
- Die Ergebnisse werden ebenfalls mithilfe der Flinga Wall präsentiert. Dazu erhält jede Gruppe eine Vorlage.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Die Lehrkraft sollte darauf achten, dass die Klasse Schreibrechte erhält.
- In die Flinga Wall können auch zur Vertiefung der einzelnen Aspekte Links eingesetzt werden.
- Bei genauer Betrachtung ist die Methode *sehen – urteilen – handeln* nicht nur als lineare Folge, sondern auch als ein zirkulärer Prozess einzuordnen. Auch dieser Aspekt sollte bewusst werden.
- Die Lehrkraft sollte verdeutlichen, dass diese Methode nur ein Modell darstellt, um ethische Fragestellungen systematisch und vertiefend anzugehen.

Analoge Alternative

Es bieten sich alternative analoge Brainstorming-Methoden an, indem drei Spalten an der Tafel oder an einer Pinnwand mit Metaplankarten umgesetzt werden.

Beispiele und Infoseiten

- Anschauliche Einführung in das Tool Flinga mit folgenden Tutorials:
 - https://www.youtube.com/watch?v=2Dv-T5OGdPk&feature=emb_logo 1
 - https://www.youtube.com/watch?v=7VfuyUPLN44&feature=emb_logo 2
- Grundlagen zum Prinzip *sehen – urteilen – handeln* bietet die Seite der Christlichen Arbeiterjugend (CAJ): https://www.caj.de/multimedia/Textdokumente/statisch/Sehen_urteilen_handeln_-_Einige_Grundlagen.pdf 3



1



2



3



mehrwöchige Projektarbeit



Erarbeitung / Präsentation / Projekt



den ethischen Wert der Freundschaft erkunden und multimedial aufbereiten

Beschreibung

Freundschaft gehört für viele Kinder und Jugendliche zu den wichtigsten Werten. Mit Freunden kann man viel gemeinsam unternehmen, reden, Quatsch machen, Filme anschauen, Computerspiele spielen usw. Aber warum brauchen wir eigentlich Freundschaften? Die Schüler*innen versuchen, den Sinn von Freundschaften in schnelllebigen Zeiten zu ergründen. Dies stellen sie mit unterschiedlichen Medien dar.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphone, Tablet, Notebook oder Computer mit Internetzugang pro Person
- Beamer

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- Setting: Als Einstieg präsentiert die Lehrkraft der Klasse ein Foto, das Freundschaft symbolisieren soll. Das findet sich z. B. hier: <https://pixabay.com/de/images/search/freundschaft/>
- Die Schüler*innen sollen beschreiben, was sie sehen und was das Bild ausdrücken soll. Im zweiten Schritt ergänzen sie einen Satzanfang („Freundschaft ist wie ...“, „Wenn du Freunde hast, dann ...“, „Niemand sollte man Freunden ...“). Dazu wird das Online-Tool AnswerGarden genutzt (<https://www.answergarden.ch>). Die Arbeit damit braucht keine Anmeldung. Die Lehrkraft schreibt den Satzanfang rein und dann wird die Seite generiert. Die Schüler*innen erhalten den Link und können nun ihre Satzerweiterungen auf dem Smartphone / Tablet eintragen. Es entsteht eine Wortwolke mit den eingetragenen Sätzen. Diese ersten Schritte sollen dabei helfen, in das Thema „Freundschaft“ einzusteigen.
- Anschließend beschreibt die Lehrkraft das geplante Projekt: Die Lernenden sollen sich in Kleingruppen kritisch mit dem Thema „Freundschaft“ auseinandersetzen. Dazu werden einige hilfreiche Leitfragen formuliert:
Was ist Freundschaft überhaupt und warum braucht der Mensch sie? Bin ich glücklicher, wenn ich gute Freundschaften pflege? Was unterscheidet Freundschaften in sozialen Medien von realen Freund*innen? Wird sich Freundschaft in Zukunft ändern? Sollte man Freund*innen alles erzählen? Müssen Freund*innen immer die Wahrheit sagen? Was passiert mit Menschen, die keine Freundschaften haben?
- Die kreative Denk- und Gestaltungsaufgabe besteht darin, sich zunächst mithilfe der Leitfragen über das Thema auszutauschen. Dabei geht es vor allem um die Frage, wie sich Freundschaften durch die digitalen (Social Media, Smartphone) und gesellschaftlichen (Corona-Krise, Bildung, Freizeitverhalten) Gegebenheiten verändert hat. Die Lernenden formulieren eine markante, aussagekräftige und provokative Botschaft zum Thema „Freundschaft“ (z. B.: „Wenn alles um dich herum kaputt ist, ist es die Hand deines Freundes, die dich festhält!“).
- In einer anschließenden digitalen Multimedia-Werkstatt (Bild, Musik, Video, Texte usw.) packen die Schüler*innen in Gruppen ihre Botschaft in ein Werbeprodukt. Dabei geht es darum, die kreativen

1

Freiheiten zu nutzen und zu experimentieren. Grundlage der Arbeit ist aber das Thema „Freundschaft“, welches die Arbeitsgruppen immer im Blick behalten.

- Die Ergebnisse werden in ein Padlet (<https://padlet.com>) geladen, sodass sich alle Lernenden die Werbeprodukte ansehen können.
- Mit einem Reflexionsgespräch wird das Projekt beendet.

Mögliche Fallstricke und Tipps

- Es ist durchaus beabsichtigt, dass sich die Schüler*innen kritisch bis provokativ mit dem Thema auseinandersetzen.
- Alternativen:
 1. Ein interessanter Aspekt wäre es, in Liedern, Filmen oder Literatur das Thema „Freundschaft“ zu recherchieren und die Ergebnisse multimedial aufzuarbeiten.
 2. Die Schüler*innen schreiben Texte zum Thema und produzieren ein Hörbuch.
- Wenn die einzelnen Arbeitsgruppen damit einverstanden sind, können die multimedialen Freundschaftsprodukte auch anderen Klassen oder öffentlich präsentiert werden.
- Für kurze Zeit kann z. B. ein Instagram-Freundschafts-Account gestartet werden, auf dem die Ergebnisse präsentiert werden.

Analoge Alternative

Die Schüler*innen gestalten eine Zeitschrift zum Thema „Freundschaft“ mit Texten, Gedichten, Bildern, Kommentaren usw.

Materialhinweise, Beispiele und Infoseiten

- Unterrichts Anregungen für Jüngere bietet „Knietsche, der kleinste Philosoph der Welt“:
<https://www.planet-schule.de/wissenspool/knietsche-der-kleinste-philosoph-der-welt/inhalt/unterricht/freundschaft.html> 2
- Stationen zum Thema „Freundschaft“ mit Impulsen für eine ganzheitliche Auseinandersetzung:
<https://www.vormbaum.net/index.php/download-center/unterrichtstipps/607-stationenlernen-zum-thema-freundschaft/file> 3
- Ein Blick in die Philosophie: Freundschaft bei Aristoteles:
<http://www.whomes.uni-bielefeld.de/awitthus/ZusammenfassungA.pdf> 4
- Unterrichtseinheit „Freundschaft in sozialen Medien“:
https://www.verbraucherzentrale-bawue.de/sites/default/files/2019-02/2018_Ethik_Freundschaft%20in%20sozialen%20Medien.pdf 5



1



2



3



4



5



ca. 2 Doppelstunden



Erarbeitung / Präsentation



Spurensuche nach Sinngeschichten

Beschreibung

Viele Jugendliche präsentieren sich in den sozialen Medien. Sie kommentieren, erzählen, kritisieren und setzen sich selbst in Szene. Bei dieser Unterrichtsstunde geht es um die Frage, ob Instagram & Co. auch bei der Suche nach dem Sinn helfen können. Kann ich dort lernen, wie ich ein gutes und gelingendes Leben gestalten kann? Die Schüler*innen begeben sich auf Spurensuche.

Benötigte Materialien und technische Voraussetzungen

- Smartphone, Tablet, Notebook oder Computer mit Internetzugang pro Person
- Beamer

Ablauf und Methode an einem konkreten Beispiel

- **Setting:** Als Einstieg in das Thema bietet sich ein Gespräch über die unterschiedlichen Aktivitäten der Schüler*innen in den verschiedenen sozialen Medien an. Die Lernenden können ihren Auftritt in den sozialen Netzwerken präsentieren und ihre Motivation beschreiben.
- Es ergeben sich viele Fragen und Themen zur Diskussion: Welche Internetauftritte sind für mich peinlich? Will ich nur meinen Körper zeigen oder auch etwas von meiner Persönlichkeit? Trete ich für etwas ein (z. B. Klimaschutz, gegen Rassismus etc.)?
- Im zweiten Schritt werden Menschen gesucht und gezeigt, die etwas wagen und mehr bieten als beispielsweise Selfies. Dazu werden besondere Botschaften herausgesucht, z. B.:
 - Eine an Krebs erkrankte junge Frau, die Mut und Hoffnung gibt:
<https://www.instagram.com/pinguinkuh/>
 - Eine junge Pfarrerin, die die christliche Botschaft mit ihrer Person verknüpft:
<https://www.instagram.com/stories/theresaliebt/2376810128311892325/>
 - Ein Großvater auf Instagram ... Dabei geht es bei genauer Betrachtung um unsere Vorstellungen über ältere Menschen:
<https://www.instagram.com/jaadiee/>
 - Die Influencerin Laura Malina Seiler vertritt eine Selbstoptimierungsspiritualität:
<https://www.instagram.com/lauramalinaseiler/?hl=de>
 - Unter dem Hashtag #sinnsucher erzählen Menschen über ihr Leben und ihre Suche nach Sinn:
<https://www.instagram.com/explore/tags/sinnsucher/>
- So mancher Influencer bedient die Sehnsucht der Menschen nach Sinn und Halt. Die Lehrkraft lädt die Schüler*innen zu einem Experiment, einem total anderen Netzauftritt, ein. Dazu erfinden sie eine Kunstfigur und legen einen neuen Account auf Instagram an (z. B. @sinnfluencer oder @sinnsucher). Sie überlegen sich, was für einen solchen Sinnsucher wichtig wäre und welche Fragen ihn beschäftigen. Dazu formulieren sie immer wieder in ihren Beiträgen existenzielle Fragen und hoffen auf Antworten der Netzgemeinde. Dabei können sich alle beteiligen und etwas schreiben. Es ist ein Experiment mit offenem Ausgang.
- Nach einer festgelegten Zeit werden die Beiträge, die bestimmt nicht alle positiv sein werden, gemeinsam reflektiert: Was muss passieren, damit die sozialen Medien nicht nur zum Sammelbecken