

<b>Einleitung</b> .....	<b>4</b>
<b>Ideensammlung</b>	
<b>Ich bin ich</b>	
Wer bin ich? – ein Selfieprojekt .....	8
„Du sollst nicht lügen!“ – Fake News entlarven .....	10
Meine digitale Biografie.....	12
„Was du nicht willst, das man dir tut, ...!“ – Cybermobbing.....	14
Moralisch-ethische Gedankenexperimente.....	16
<b>Glaubenswelten erschließen</b>	
Orte und Personen des Glaubens – eine interaktive Schnitzeljagd.....	18
Mit Wortwolken biblische Texte erschließen .....	20
Wer ist Gott? – Ideen sammeln auf der digitalen Pinnwand Padlet .....	22
Mit Pecha Kucha Gottesbilder präsentieren .....	24
ReliBreakout – eine Bibel-Schatzkiste soll geknackt werden .....	26
Podcast – erzähltes religiöses Wissen .....	28
Die Zehn Gebote – eine multimediale Entdeckungsreise .....	30
<b>Sinn suchen und Geschichten erzählen</b>	
Storytelling – digitale Sinnengeschichten .....	32
Sinnsuche – mit Erklärvideos in Szene gesetzt.....	34
Die wichtigen Fragen des Lebens – eine Entdeckungsreise .....	36
Geschichten visualisieren mit Stop-Motion-Filmen.....	38
Gezeichnete Geschichten – Comicstory .....	40
<b>Glaubenspraxis und Brauchtum erfahren</b>	
Meditieren mit digitalen Medien .....	42
Das Kirchenjahr multimedial entdecken.....	44
Digitaler Adventskalender .....	46
Das Internet als virtuelle Gedenkstätte – Trauer- und Erinnerungsportale .....	48
Pantomimische Gebetsfilme – lebendige Gebete .....	50
Virtuelle Reisen zu den heiligen Orten der Weltreligionen .....	52
<b>Kommunikation und Kollaboration üben</b>	
Relitalk „Religionskritik“ – ein Twitterchat.....	54
WhatsApp von Gott ... – biblische Chatstorsys .....	56
Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Tools.....	58
<b>Kreative, musische und spielerische Zugänge ermöglichen</b>	
Wir produzieren ein Musikvideo.....	60
Hip-Hop-Werkstatt.....	62
Reli auf Sendung – Radiomagazin zu religiösen Fragen.....	64
Kreuzworträtsel-, Suchsel- und Lückentext-Generatoren.....	66
Lernen in kleinen Häppchen mit Learning Snacks.....	68
LearningApps – multimediale Lernbausteine .....	70
Gamification – spielerisches Lernen im Religionsunterricht.....	72