

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

Ideensammlung

Ich bin ich

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

Glaubenswelten erschließen

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

Sinn suchen und Geschichten erzählen

Storytelling – digitale Sinngeschichten	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

Glaubenspraxis und Brauchtum erfahren

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

Kommunikation und Kollaboration üben

Relitalk „Religionskritik“ – ein Twitterchat	54
WhatsApp von Gott ... – biblische Chatstorys	56
Kollaboratives Arbeiten mit digitalen Tools	58

Kreative, musische und spielerische Zugänge ermöglichen

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