

Inhalt

Einleitung

- Vorwort und Danksagung 5
- Hinweise für Lehrerinnen und Lehrer 6
- Struktur der Unterrichtseinheiten 7
- Mit Bonni im Internet 9
- Die Zeichenwerkzeuge von Word 10
- Zeichnen und Malen im Kunst- und Computerunterricht 11
- PC-Kunst-Stücke mit Bonni und Logi 12

Unterrichtseinheiten

Mit AutoFormen spielen und ein abstraktes Bild wie Kandinsky gestalten 13

- Die abstrakten Bilder von Wassily Kandinsky 15
- Eine Seite einrichten und eine „Leinwand“ für ein abstraktes Bild herstellen 16
- Farbige Weltraum- und Traumgeschichten erzählen 18

Flächen verändern und färben und Fliegerbilder wie Delaunay gestalten 19

- Robert Delaunay – Maler des technischen Fortschritts 21
- Flächen, Linien und Pfeile zeichnen und verändern 22
- Flächen und Linien färben 24
- Mit Robotern und anderen Supermaschinen auf fernen Planeten 26

Wie Paul Klee in Liniengeflechten fantastische Wesen entdecken 27

- Paul Klee – Maler und Musiker 29
- Mit dem Werkzeug „Skizze“ spielen und daraus etwas hervorzaubern 30
- Zeichnen nach Musik 32

Mit dem Werkzeug „Skizze“ ein farbiges Selbstbildnis à la Warhol malen 33

- Andy Warhol – der König der Pop-Künstler 35
- Ein poppiges Selbstporträt malen 36
- Wie aus einem Warhol ein Picasso wird 38

Mit AutoFormen eine Indianer-Geschichte wie Kandinsky schreiben 39

- Mit AutoFormen eine Bildergeschichte schreiben 40
- Geheimbriefe, Schatzkarten und andere geheimnisvolle Schriftstücke 42

Ein Arcimboldo-Spiel: Grafiken in den Vorder- oder Hintergrund stellen 43

Die seltsamen Bilder des Malers Giuseppe Arcimboldo 45

Ein Arcimboldo-Spiel mit Grafiken: Der Herbstmann kommt und geht 46

Arcimboldo-Bilder im Kunst- und Computerunterricht 48

Aus einem gemusterten Dürer-Nashorn einen „Rhinosaurier“ machen 49

Der Maler, Zeichner und Holzschneider Albrecht Dürer 51

Ein Rhinozeros mit Mustern zeichnen 52

Rhinosaurier im Kunst- und Computerunterricht 54

Mit geometrischen Körpern aus AutoFormen fantastische Türme bauen 55

Aus Flächen geometrische Körper machen 56

Fantastische Türme 58

Mit AutoFormen und WordArt eine Weihnachtspostkarte gestalten 59

Ein Engel für die Weihnachtskarte 60

Geschenkanhänger und Osterkarten 62

Initialen ausgestalten – wie die Mönche im Mittelalter 63

Initialen aus WordArt mit Mustern füllen und ausgestalten 64

Mit Buchstaben und Zahlen spielen 66

Mit AutoFormen Bild-Alphabete erstellen 67

Die Natur ist voller Buchstaben 69

Mit WordArt und AutoFormen ein Hasen-Alphabet zeichnen 70

Mit der Digi-Kamera auf Buchstaben-Jagd 72

Eine Textseite mit einem schmückenden Seitenrand verzieren 73

Eine Schmuckleiste für einen Muttertagsbrief 74

Verschiedene Briefe mit Schmuckrändern gestalten 76

Als Belohnung eine Urkunde aus dem Internet! 77

Anhang

Internetadressen für Bildersuche und Museen 78

Bildquellenverzeichnis 79