

Inhalt

Einführung

- Ahmet Camuka & Georg Peez
Integration mobiler digitaler Medien in den Kunstunterricht
Einleitende Überlegungen 11
- Marc Fritzsche
Smartphones, Tablets und ihre Vorläufer
Zur Entwicklung von Interfaces und deren Paradigmen 31

Fotografie

- Maya Osiander
Digital eine Scheinwelt schaffen
Fotografie und Bildbearbeitung auf dem Tablet in der Grundschule –
angeregt durch ein Werk von Gerhard Richter (Jahrgangsstufe 3 u. 4) 47
- Benedikt Sunderhaus
(Er-) Finde Deinen eigenen Planeten!
Analoger und digitaler Aufbruch zu einer galaktischen Reise (Sekundarstufe I) 59
- Sandra Kruse
Surreale Fotografie im Kunstunterricht
Handynutzung mit ästhetischem Anspruch (Jahrgangsstufe 9 u. 10) 67

- Inhalt 5

Tobias Thuge		
Recherchieren – Fotografieren – Gestalten – Reflektieren		
Die Foto-App „Instagram“ im Kunstunterricht (Jahrgangsstufe 10 u. 12)		77
Miriam Schmidt-Wetzel		
Das „Snapchat“-Experiment		
Gemeinschaftsprojekt zum Umgang mit bildbasierter digitaler Kommunikation (Jahrgangsstufe 12)		89
<hr/>		
Stop-Motion-Film		
<hr/>		
Friederike Rückert		
Wie die Menschen fliegen lernten!		
Pixilationen zum Thema „Superheldinnen und Superhelden“ mit dem Tablet (Jahrgangsstufe 1)		101
Stephanie Host		
Ein Schulmaskottchen wird zum „Trickfilm-Star“		
Umsetzung einer Filmidee mittels verschiedener Verfahren und Materialien in Stop-Motion-Technik (Jahrgangsstufe 3 u. 4)		111
Helene Siebermair-Sommerer		
Bildern Beine machen!		
Filmen mit dem „Animationsmobil“ (Jahrgangsstufe 6)		119
Kai Aschmutat & Markus Iske		
„Pappemon GO!“		
Pappfiguren erkunden mit Stop-Motion-Animation den Raum (Jahrgangsstufe 4 u. 9)		129
Anja Schweickert		
Klebezettel-Stop-Motion-Film		
Ein Projekt im fächerverbindenden Unterricht (Jahrgangsstufe 9)		139
Karl-Heinz Mauermann		
Stop-Motion-Film: eine „Traum“-Fabrik		
Legetrick-Animationen mit Tablet und PC (Jahrgangsstufe 9)		145

Natascha Ehrenheim & Lisa Winkler

Animierte Superhelden

Knet-Animation mit einer Stop-Motion-App (Sekundarstufe I und II) 155

Digitales Zeichnen und Malen

Susanne Kiebler & Vinzenz Morger

Digitales Fingermalen

Nutzung von iPods im Gestaltungsunterricht (Jahrgangsstufe 5 u. 6) 167

Jan Florian Sievert

Strich für Strich. Ebene für Ebene

Zeichnen auf Tablets am Beispiel von Selbstporträts (Jahrgangsstufe 8) 179

Efstathios Tsirogiannis

Anaglyphische 3D-Zeichnung mit dem Tablet

Ein Konzept zur alternativen Darstellung von Raumtiefe (Jahrgangsstufe 9) 193

Anja Mohr & Tina Kothe

Das browserbasierte Mal- und Bildbearbeitungsprogramm „ArtEater“

Konzeption, Entwicklung und Einsatz auf Tablet-Computern –
Bericht aus einer anwendungsorientierten Forschung 201

Georg Peez

Berühren, Wischen, Zoomen und der Pinzettengriff

Ergebnisse der Kinderzeichnungsforschung zur Sensomotorik
als Voraussetzung für die Nutzung berührungssensitiver Bildschirme 213

Isabell Meyer & Georg Peez

Farbspuren auf dem Touchscreen

Eine Fallstudie zum Fingermalen bzw. -zeichnen
eines dreieinhalbjährigen Kindes 227

Raphael Spielmann

Digitale Kinderzeichnung am Tablet

Beobachtungen, Kategorisierungen, Vergleiche und Reflexionen 241

Inhalt

7

Andreas Krämer & Georg Peez Spuren, Muster und Markierungen Fallforschung zu grafischen Äußerungen eines Sechsjährigen mit dem Smartphone	253
Verzeichnis der Autorinnen und Autoren	267