

Inhalt

Einführung

Ahmet Camuka & Georg Peez
Kunstpädagogik – digital mobil gestalten und lernen
Einleitende Überlegungen 11

Isabell Meyer
Körper – Werkzeug – Prothese
Körper-Repräsentation und Weiblichkeit im Rahmen interdisziplinärer
Diskurse 25

Fotografie und Film/Video

Christina Otto
Tablets in der Grundschule – auch ohne Klassensatz
Unterrichtsprojekte zur Förderung von Kunst- und Medienkompetenz
(Jahrgangsstufe 1 bis 4) 39

Raphael Spielmann
Filmisches Erzählen
Einsatz von Apps zu Kamera, Farbe, Licht & Co (Jahrgangsstufe 8) 53

Carolin Wiese
Mobiles digitales Sammeln als künstlerische Strategie
Drei alltagsbezogene Ansätze mit Foto und Video im Kunstunterricht
(Sekundarstufe I u. II) 69

5

Robert Hausmann & Matthias Laabs
Loops und Fakes ... Interaktive Raumeignung zwischen analog und digital
Neudeutungen der Wirklichkeit durch Smartphone-Fotografie
(Sekundarstufe I und II) 79

Jörg Grütjen
Produktive Kunst- und Bildaneignung am Beispiel von Picassos „Guernica“
Fotos mit Smartphone und Tablet für Digital-Analog-Kombinationen
(Jahrgangsstufe 12) 95

Multimedia und Augmented Reality

Dana Schällert, Christina Jendrzok, Julia Staatz, Martina Hesse & Malin Schweiger
Digital – mit allen Sinnen
Das Smartphone als Medium ästhetischer Forschung und
Wahrnehmungsschulung praktisch erprobt (Jahrgangsstufe 5 u. 6) 103

Carolin Wiese
„Nicht so gerne mag ich das Wetter, es ist sehr feucht und kalt.“
Eine Vorbereitungsklasse setzt sich filmpraktisch mit ihrem
neuen Wohnort auseinander (Jahrgangsstufe 9 bis 11) 121

Tina Kothe & Marlene Pruss
Augmented Reality Games – ästhetische Erlebnisräume entstehen
Erkenntnisse aus verschiedenen Projekten zu „erweiterten Wirklichkeiten“ 129

Georg Peez
Pokémon GO – in verschiedenen Wirklichkeiten zugleich
Potenziale und Risiken eines Augmented-Reality-Spiels aus
kunstpädagogischer Sicht 145

Plastisches Gestalten und 3D-Design

Caio Schucht Lessa

Eine Soundbox für mein Smartphone

Erstellung und Gestaltung eines Werkstücks aus Holz (Jahrgangsstufe 8) 161

Magdalena Eckes

3D-Design und 3D-Druck

Vom Tablet in die Welt (Jahrgangsstufe 8) 167

Mobile Learning und Vermittlungsszenarien

Nathalie Werner

„Das fliegende Klassenzimmer“

Gestalterische Prozesse am Tablet durch Screen-Mirroring visuell nachvollziehen und reflektieren (Jahrgangsstufe 8) 177

Werner Bloß

Video-Tutorials im Unterricht

Methodische Überlegungen und Erfahrungen 187

Alfred Czech

Vermittlung mit Tablets im Museum

Erläutert an einer „Licht-Bilder“-Serie digital erstellter Bildvarianten 195

Linda Dickert

Web Based Trainings im Kunstunterricht

Über eine Form des E-Learnings als Unterstützung im Kunstunterricht 199

Anna Maria Loffredo

Kunstunterricht mit analogen und digitalen Mitteln

Ein transkultureller Blick in eine kalifornische iPad-High School 209

Ahmet Camuka & Georg Peez

„Mobile Learning“ in der Kunstpädagogik

Am Beispiel eines Hochschulseminars 217

Inhalt

7

Ahmet Camuka & Georg Peez

Mit einer „WebApp“ Kinder- und Jugendzeichnungen gemeinsam erkunden

Vertiefung, Reflexion und Partizipation durch den Einsatz eines elektronischen Feedbacksystems in der Hochschullehre

229

Verzeichnis der Autorinnen und Autoren

243