

Vorwort.....	4
Didaktisch-methodische Hinweise	6

Projekte

1. Analoge Umsetzung digitaler Inhalte – Potato Invaders (Invader) Klasse 5–7	8
2. Schablonen mit Adobe® Photoshop® / GIMP – Street-Art (Banksy) Klasse 9–13	13
3. Inszenierte Fotografie – Fiktive Kunstfiguren auf Instagram® (Andy Kassier, Amalia Ulman) Klasse 9–13	22
4. Inszenierte Fotografie – „Untitled Film Stills“ (Cindy Sherman) Klasse 10–13	33
5. Dokumentarische Fotografie – Klick it like Gursky (Andreas Gursky) Klasse 10–13	42
6. 3D-Architektur in SketchUp® – Comichelden im Altersheim Klasse 6 / 7	54
7. 3D-Architektur in SketchUp® – Neugestaltung unserer Schule Klasse 8 / 9	60
8. 3D-Architektur in SketchUp® – Pimp my home Klasse 7–13	67

Tutorials

1. Adobe® Photoshop® und GIMP	
• Schablonen erstellen	74
• Bilder nachbearbeiten	75
2. SketchUp®	
• Grundlagen	77
• Animationen erstellen	79
Quellennachweis	80