



SketchBook im Kunstunterricht

Anwendungsbeispiele, Integrationsmöglichkeiten und mehr

Anregungen aus dem Rahmenplan *Digitale Kompetenzen*

1. Mediale Gestaltungsmittel und Werkzeuge erproben, deren Wirkung analysieren und beurteilen.

- Erstellen von Plakaten/Postern, Gestalten von Werbekampagnen
- Verfremdung eines Werkes: Vergleichen der unterschiedlichen Wirkungen
- Entwurf eines adressatengerechten Logos (Schülerfirma, Unternehmer, Gruppe)
- Kreieren von Beispielen zum ansprechenden und unangemessenen Einsatz von medialen Gestaltungsmitteln

SketchBook ist überschaubarer aufgrund des reduzierten Funktionsumfangs und schließt den Gebrauch auf dem Smartphone nicht aus - anders als Layout- oder Fotobearbeitungsprogramme wie InDesign, Photoshop, Lightroom und Gimp.

2. Infografiken (adressatengerecht) aufarbeiten

- Gestalten von Handouts mit Zeichnung, Bild, Schrift, Formen, etc.
- Sketchnotes während eines Vortrags (gesprochene Worte in Piktogrammen, kleinen Zeichnungen und Stichworten festhalten)
- Aufbereiten von Epochen der Kunstgeschichte in einem Zeitstrahl mit Piktogrammen

SketchBook ist durch die Ebenen einfacher handhabbar als Word oder PowerPoint, wenn viele verschiedene Formate und Elemente kombiniert werden sollen.

3. Entwicklungsstände eigener Werke dokumentieren

- digitale Stoffsammlung, Notizen, Skizzen, Studien und Entwürfe in der App speicherbar – später auch als Bilddatei (spart Papier und geht nicht verloren)

Anwendung der App mit dem Schwerpunkt *Digitales Zeichnen*

- Erstellen eines persönlichen Avatars in Anlehnung an die Ästhetik digitaler Spielwelten
- Selbstportrait (Foto) künstlerisch mit individueller Note verfremden
- Bildelemente in Fotos einzeichnen, um eine bestimmte Wirkung hervorzurufen oder den Kontext zu verändern (witzig, magisch, unpassend)
- Gestalten von Ornamenten, Mandalas, Mustern, etc. mithilfe des Symmetrietools

Anwendung der App mit dem Schwerpunkt *Bildanalyse*

Tipp: Das Original (Gemälde, Radierung, Fotografie) einfügen und in die erste Ebene legen, darüber auf den neuen Ebenen arbeiten (funktioniert wie das Abpausen).

- Farbanalysen (qualitativ und quantitativ) durch das Pipettenwerkzeug
- Fluchtpunkte und perspektivische Darstellung durch das Nachzeichnen der Verlaufslinien nachvollziehen und verstehen
- Verhältnisse zwischen Flächen und Formen ermitteln
- gedachte Linien im Bild verfolgen (statisch oder dynamisch)