

*Wolf-Rüdiger Wagner*

**Wege durchs Dickicht digitaler Bilder.  
Digitale Bilder interpretieren und produzieren lernen**

Der Autor macht deutlich, wie sich die Digitalisierung auf Bilder auswirkt und warum Bilder gerade vor diesem Hintergrund ein Thema in der Schule sein sollten. Dem entgegen stehen jedoch Vorurteile gegenüber der Nutzung von Bildern im Unterricht. Die Gründe für diese Vorbehalte liegen – wie der Autor ausführt – eher in einem Missverständnis in Bezug auf die Interpretation von Bildern als im inhaltlichen Gehalt der Bilder selbst. Der Artikel gibt eine Orientierung in Bezug auf die Auseinandersetzung mit Bildern, wobei auch neue Möglichkeiten für handlungs- und produktorientierte Ansätze skizziert werden.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 91, S. 6–9.*

*Uwe Klemm*

**Orbis Pictus 2.0.  
Bilder als Lernmedien einsetzen**

Der Autor beschreibt in kurzer Form, wie sich Bilder im Unterricht für das Lernen einsetzen lassen und welche Möglichkeiten hierbei insbesondere digitale Medien bieten. Dabei zeigt sich, dass sich durch die Digitalisierung auch neue Formen des Lernens mit Bildern und insbesondere Chancen für mehr Handlungsorientierung eröffnen. Das Lernen mithilfe digitaler Bilder wird in verschiedenen Unterrichtsbeispielen aus einem breiten Spektrum an Fächern verdeutlicht.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 91, S. 10–11.*

*Wolf-Rüdiger Wagner*

**Bilder sehen lernen.  
Entwicklung von Bildlese- und Gestaltungskompetenz  
in Bezug auf (digitale) Fotos**

Der Autor stellt wichtige Aspekte vor, die bei der Komposition und Produktion digitaler Bilder eine Rolle spielen. Neben klassischen Gestaltungsregeln, die teilweise bereits aus der Kunstgeschichte bekannt sind, spielen bei digitalen Bildern auch die besonderen Bedingungen ihrer technischen Herstellung eine Rolle. Darüber hinaus sind bei der Rezeption von Bildern auch Text-Bild-Bezüge zu berücksichtigen, da die meisten Bilder in Texte eingebunden sind.

*Computer+Unterricht 23 (2013), Heft 91, S. 27–29.*