

A 32.1- iDEAS:lab

Das iDEAS:lab in Salzburg dient der Forschung mit Kindern. Dazu gibt es OpenDays (auch speziell für Lehrer*innen) bei welchen Geoinformatik für die allgemeine Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. Das iDEAS:lab besteht aus zwei Räumen. In Raum 1 findet der theoretische Teil statt, welcher durch bereitstehende Computer ergänzt wird. In Raum 2 sind verschiedene praktische Arbeitsstationen aufgebaut, bei welchen die Schüler*innen selbstständig den Bereich Geoinformatik erforschen können. Folgende zwei Arbeitsstationen fand ich besonders interessant:

Station 1: Digitale Resilienz

Der Workshop „Digitale Resilienz“ können die Schüler*innen durch Fake-Instagram-Profile die Herausforderungen und Risiken der digitalen Welt – vor allem von Social Media (Instagram) entdecken und Fähigkeiten entwickeln, wie diese vermeidbar sind. Es wird beispielsweise gezeigt, was mit unseren geposteten Informationen passieren kann und welche Cyberbedrohungen damit einhergehen.

Unterrichtsrelevanz:

Gerade heute ist in einer digitalen Welt Aufklärung einer der wichtigsten Bestandteile für heranwachsende Kinder und Jugendliche. Dabei gilt es vor allem die digitale Kompetenz zu fördern, Online-Gefahren und Schutz zu kennen und auch die damit einhergehende Eigenverantwortung zu vermitteln. Durch den Workshop können diese Punkte interessant und praktisch aktiv angeeignet werden.

Station 2: Augmented Reality Sandbox

Bei der Augmented Reality Sandkiste werden Methoden des analogen Modellierens mit Methoden der 3-D Visualisierung kombiniert. Im Sandkasten können „Berge“ und „Seen“ gebildet werden. Diese topographische Oberflächenformen werden mit der Augmented-Reality Technik durch Höhenlinien mit abgestufter Farbskala durch einen Beamer mittels Visualisierungssoftware (UC Davis) dargestellt.

Unterrichtsrelevanz:

Die Augmented Reality Sandkiste ist aus pädagogischer Sicht relevant, da sie verschiedene Lernziele unterstützt und eine interaktive, erlebnisbasierte Lernumgebung schafft. Beispielsweise können komplexe topographische Konzepte auf eine anschauliche und erlebnisreiche Weise erfasst werden. Durch das Modellieren im Sand können Schüler*innen "Berge" und "Seen" in Echtzeit erstellen und dabei die Auswirkungen auf die topographische Landschaft verstehen. Weiteres wird durch die Nutzung von Augmented Reality die Integration moderner Technologien in den Unterricht ermöglicht, was wiederum die technologischen Kompetenzen der Schüler*innen fördert.