**Teil A:**

Zitat: „Die nächste Schule muss die Themen und Problemstellungen, an denen sich ihre Schüler bilden sollen, in den Horizont und Kontext der digital vernetzten Weltgesellschaft stellen“ (Baecker, 2007, zitiert nach Meyer, 2013, S. 213).

Ich stimme dem oben genannten Zitat von Baecker voll und ganz zu. Wie bereits in der Vorlesung „Geoinformation und Geokommunikation“ besprochen wurde, existiert in der modernen Gesellschaft der Echtzeit keine Trennung zwischen digitaler und realer Welt mehr. Das einst herrschende „Cyberspace“, in welches man eintreten konnte und sich dort „verlieren“ konnte, verschwimmt heute ganz und gar mit der Realwelt. Deshalb ist es auch so wichtig, diese Entwicklung im Schulalltag zu beachten und somit mit der Zeit zu gehen. Für manche Lehrer\*innen mag dies wahrscheinlich eine große Umstellung sein, doch für die heutigen Schüler und Schülerinnen ist das Digitale bereits bestehender Teil des Alltags. Das Smartphone ist für viele täglicher Begleiter, weshalb die Funktionen solch eines Gerät durchaus in den Unterricht miteinfließen sollten. Problemstellungen, die Baecker in seinem Zitat erwähnt, könnten hier beispielsweise Cybermobbing, der Schönheitswahn, das Darknet oder Fake News sein. Dies sind Themen, die das Leben der Schüler und Schülerinnen betreffen und somit aus ihrem Umfeld gegriffen sind. Da sie durch das ständige online sein den oben genannten Risiken stets ausgeliefert sind, ist es von großer Bedeutung, hier für Aufklärung und Hilfe zu sorgen. Die Schule ist schließlich ein Ort der Bildung und soll auf das zukünftige Leben der Schüler und Schülerinnen vorbereiten – ein Leben, das mit genau jenen Problemen zu kämpfen hat. Im Kontext des Geographie- und Wirtschaftskundeunterrichts könnte vor allem Digitalisierung selbst zur Problemstellung gemacht werden. Als Unterrichtsgegenstand, der versucht, die Einflüsse von Wirtschaft, Politik, Umwelt und Gesellschaft zu behandeln und für den der Mensch im Mittelpunkt steht, ist Geographie- und Wirtschaftskunde besonders dafür geeignet, die Entwicklung der aktuellen medialen Kommunikation kritisch zu hinterfragen. Überlegungen wie „Welche Vorteile und Nachteile bringt die digitale Transformation?“ „Ist ihre Entwicklung in jedem Land gleich?“ oder „Wie beeinflusst die digitale Transformation das Wirtschaften und Leben eines Menschen?“ sind nur wenige von vielen Möglichkeiten, das Thema infrage zu stellen und die Schüler und Schülerinnen somit zu mündig handelnden Personen in der Gesellschaft zu machen.

Zusammenfassend lässt sich also sagen, dass das Vermischen von digitaler und realer Welt zu vielen neuen Problemstellungen in der Schule führt, die vor allem im Geographie- und Wirtschaftskundeunterricht behandelt werden können.

Quelle:

Meyer, T. (2013): Das Weltweit-Werden und der umgestülpte Cyberspace. In: Gryl, I., Nehrdich, T. & Vogler, R (Hrsg..): geo@web. Medium, Räumlichkeit und geographische Bildung. Wiesbaden (Springer VS), 201-214.

**Teil B:**

Begründen Sie, warum moderne digitale Geomedien nicht einfach nur als digitale Variante analoger Karten, sondern vielmehr als Plattformen verstanden werden müssen

Früher dienten Karten zur Festhaltung räumlicher Daten und Visualisierung dieser Information (Strobl, 2009). Sie galten als Kommunikationsmittel zwischen Personen, die die Karte konstruiert hatten und jenen, die sie lasen (Traun et al., 2013). Im Laufe der Zeit hat sich die Aufgabe einer Karte jedoch durch die Nutzung technischer Medien geändert. Dies sollte auch im Lehrplan berücksichtigt werden, indem die heutigen digitalen Medien integriert werden (Strobl, 2009).

Ein wesentliches Merkmal der aktuellen Kartenfunktion stellt die Verbindung von Kartographen und Kartenlesenden dar. Traun et al. (2013, S. 12) beschreibt dies als „das Verschwimmen der Grenzen zwischen Produzenten und Konsumenten räumlicher Information“. Die Karte ist heute also nicht nur Informationsübermittler, sondern Schnittstelle zwischen digitaler und realer Welt. Konsumenten und Konsumentinnen werden zu Prosumenten und Prosumentinnen. Das bedeutet, dass jene Personen, die mit Geomedien arbeiten, heute nicht mehr nur gewisse Daten entziffern, sondern diese Daten auch wesentlich mitgestalten können (Strobl, 2009).

Digitale Geomedien entwickeln sich deshalb von einer digitalen Visualisierung einer Karte hin zu Plattformen, die von jeder Person mit Internetzugriff nicht nur genutzt, sondern auch verändert werden können. User von OpenStreetMap sind beispielsweise nicht mehr länger darauf beschränkt, nur Informationen von der generierten Karte abzulesen, sondern eigene Informationen hinzuzufügen. Dieses Mitgestalten der Konsumenten und Konsumentinnen öffnet deshalb eine gänzlich neue Perspektive im Hinblick auf Geomedien und kreiert eine neue Community, die besonders in Bereichen wie Planung oder Katastrophenschutz hilfreich sein kann (Strobl, 2009).

Ein weiterer wesentlicher Unterschied zwischen digitalen Geomedien als digitale Varianten analoger Karten und Geomedien als Plattformen ist, dass letztere mit Echtzeitinformationen arbeiten. Daten werden also nicht einfach reproduziert und visualisiert, sondern stetig aktualisiert und schaffen damit größere Mengen an Information.

Fasst man die oben genannten Punkte also zusammen, stellt man fest, dass die Funktion von Geomedien einem ständigen Wandel unterliegt, der sich zur Zeit der Digitalisierung dadurch erkennen lässt, dass Karten heutzutage eine Interaktivität ermöglichen (Strobl, 2009).

Quellen:

Strobl, J. (2009) Kartographie als Benutzerschnittstelle für Geoinformation.- In: Karel Kriz, Wolfgang Kainz & Andreas Riedl, Geokommunikation im Umfeld der Geographie. Tagungsband zum Deutschen Schulgeographentag 2009 in Wien. Wien. (= Wiener Schriften zur Geographie und Kartographie, Bd. 19). S. 204 - 208.

Traun, C., Jekel, T., Loidl, M., Vogler, V., Ferber, N. & Gryl, I. (2013): Neue Forschungsansätze der Kartographie und ihr Potential für den Unterricht. In: GW-Unterricht, 129, 5-17. <http://www.gw-unterricht.at/images/pdf/gwu_129_005_017_traun_et_al.pdf>