**Angebote im iDEAS:lab**

**Angebot 1: Profiling Report**

An dieser Station besteht die Aufgabe der Schüler und Schülerinnen (SuS) darin, sich auf Tablets mit „fake“ Instagram Profilen auseinanderzusetzen. Dabei müssen sie Informationen wie Wohnort, Beruf, Arbeitszeiten, Name, Follower, Geburtsdatum und zuletzt das Passwort der Person herausfinden. Haben sie das geschafft, können sie versuchen, den Account der Person zu hacken und so zu einem Goldschatz gelangen.

Dieses Angebot zeichnet sich durch große Gesellschafts- und Unterrichtsrelevanz aus. Schließlich betrifft das Thema Social Media die Jugendlichen in ihrem alltäglichen Leben. Durch den Versuch, so viele Informationen wie möglich von einer Person anhand ihres Instagram Profils herauszufinden, lernen die SuS, wie viel man tatsächlich nur durch ein paar Posts über einen Menschen erfahren kann. Es lehrt ihnen, vorsichtig damit zu sein, was sie von sich selbst im Internet preisgeben. Schließlich ist es ziemlich einfach, das Passwort des Fake Accounts zu ermitteln, obwohl dieses nicht eindeutig gepostet wurde. Damit wird den SuS bewusst, dass jede Information, die man im Internet veröffentlicht, Aufschluss über sich selbst gibt und Hacker dazu einlädt, ihre Identitäten zu stehlen. Man lehrt den SuS also, wie man richtig mit Social Media umgeht und führt sie so zum Entwickeln einer sogenannten „media literacy“. Dies ist von großer Bedeutung im Alltag jedes Jugendlichen, da sie ständig mit den Sozialen Netzwerken konfrontiert sind und deshalb über Gefahren dieser Medien aufgeklärt werden müssen. Die spielerische Aufgabe, die sie dazu einlädt, einen Schatz zu finden, hilft bei dieser Aufklärung sehr, da es die Motivation der SuS fördert und Neugier weckt.

**Angebot 2: VR-Brille**

Weiters bietet das iDEAS:lab den SuS die Möglichkeit, eine Virtual Reality Brille zu testen. Diese führt sie in eine virtuelle Welt der Geographie und ermöglicht ihnen, durch Straßen und Gebäude zu spazieren, ohne wirklich vor Ort zu sein. Nacheinander können sie den Globus erkunden und neue Wege kennenlernen.

Das Eintauchen in eine digitale Welt ermöglicht den SuS, Orte zu erkunden, die sie sonst nicht erreichen würden. Dadurch erweitern sie ihren Horizont der Topographie. Außerdem lernen die Jugendlichen, wie man sich in gewissen Gebieten bewegen und navigieren kann, was für ihr alltägliches Leben von großer Bedeutung ist. Zusätzlich können die SuS Vergleiche anstellen zwischen dem, wie die Umgebung in einer virtuellen Welt dargestellt wird und wie sie tatsächlich aussieht. Dadurch erhalten sie ein Gefühl für Verzerrungen und Fehler in der digitalen Welt und bemerken, dass man nicht alle Informationen, die dort angezeigt werden, für richtig halten sollte. Auch werden die Lernenden mit 3D Objekten konfrontiert und erhalten so ein räumliches Denken, was ebenfalls notwendig für das Orientieren im Raum ist.