**Kartographie als Benutzerschnittstelle für Geoinformation**

Strobl Josef

**1 Karten – gestern, heute, und morgen?**

Computerunterstützung wurde als Automatisierungswerkzeug verstanden

**2 Ziele: Schule, Geographie und Karte**

Erstellen von Karten und Auswertung wird als Vorstufe für kompetentes Kartenlesen betrachtet

Karte als Modell der Realität

Erweiterte Zielsetzungen im Bereich alltagsorientierter Kompetenzen – bisher: Stadtplan, Straßenkarte; ausgeweitet: Medien, Plattformen. Beispiele heute:

* Suchen einer Adresse mit Onlinedienst
* Navigationsdienst
* Aufsuchen eines Ortes mit GPS-Handy
* Orientierung über/in Urlaubsort vor der Reise

Voraussetzungen dafür:

* Nutzung von Orientierungs- und Navigationssystemen
* Teilnahme an geo-sozialen Netzwerken

**3 Von Interaktion zur Partizipation**

Gedruckte Karten sind Einweg-Kommunikation

Nicht alles muss ersichtlich sein – dazu- und wegschalten

Jederzeit Anpassungen möglich

Geoweb 2.0, zB geoching, geotagging 🡪 Bürgerbeteiligung und gesellschaftliche Entscheidungsprozesse als Ziel (Voraussetzung)

Information ist Macht

**4 Bedienungsabläufe an der Benutzerschnittstelle Karte**

Früher: Karte = Lesen, Interpretieren und Analysieren

Heute: Bedienen von kartographischen Schnittstellen + gestalten + entdecken

Bedienungsabläufe dürfen nicht vom Medium gesteuert werden, sondern von Sachfragen und Arbeitsabläufen

Schwerpunkt kann weder auf GIS, noch auf Kartographie liegen, sondern auf generischen Kompetenzen und grundlegendem Verständnis der räumlichen Domäne!

**5 Zurück zur Perspektive**

Traditionelle Technik deckt nicht alle Kompetenzen ab

Neue Trends, Bsp.: Autonavigationssysteme

Sichtweise aus Schulkartographie: keine Vernachlässigung der Kommunikationsfähigkeit über vertikale Sicht auf virtuelle Globen, sondern deren Ergänzung mit perspektivischen Ansichten

Wechsel zwischen Perspektiven braucht Übung

**6 Zielqualifikationen**

Weiterentwicklung der Schulkartographie 🡪 Geo-Medienkompetenz

* Geographische Kompetenz als Grundlage
* Aktiver Zugang
* Selbstverständnis als Prosumer
* Kritikfähigkeit
* Visuell-räumliches Denken

Beispiele:

* „Wo bin ich“ – Lokalisierung
* Einschätzungen von Dimensionen (Maßstab)
* Orientierung von ZoomIn / ZoomOut
* Lokalisierung einer Destination
* Navigation mit Routenfindung und Routenverfolgung
* Wechsel von Ansichten, Aktivierung von Ebenen
* Navigation virtueller Globen
* Partizipation in geo-sozialen Netzwerken
* Führung eines Geo-Reisetagebuch-Blogs (tags, places, tracks)

**🡪 Kartographie entwickelt sich weiter!**