

A7 Persönliches Resümee zu einer Station im IdeasLab

Zusammenfassung

Am 20.12.2017 wurde eine Gruppe von Linzer GW-Studentinnen und Studenten von Prof. Strobl ins IdeasLab am TechnoZ Salzburg eingeführt. Das IdeasLab ist ein interaktives Labor, das den Ansatz des forschenden Lernens auf verschiedenen Ebenen im Bereich von Geoinformationssystemen und Digital-Earth Technologien unterstützen möchte. Besonders gut hat mir persönlich das Ausprobieren der Virtual-Reality-Brille gefallen.

Persönliche Stellungnahme zu Gesellschafts- und Unterrichtsrelevanz

Die Frage des Standorts gewinnt in der heutigen Zeit zunehmend an Bedeutung. Der Standort ist die Basis für sämtliche Daten, die dann damit verknüpft werden, wie z.B. Routenplanungen, Fotos mit Ortsspeicherung oder interaktive Spiele, wie Pokémon Go. Gerade weil so viele Services, auf die viele Menschen täglich oder zumindest regelmäßig zugreifen, etwas mit dem Standort zu tun haben, ist es wichtig dieses Thema auch im Unterricht aufzugreifen. Als Ergänzung zum Unterricht im Klassenzimmer bietet sich ein Besuch im IdeasLab an, da die Schülerinnen und Schüler hier einmal selbst die Möglichkeit haben ganz viele neue Innovationen im Bereich von Geoinformationssystemen und Digital-Earth Technologien kennen zu lernen. Eine Station, die mir persönlich, wie gesagt, sehr gut gefallen hat, war die Virtual-Reality-Brille. Mit dem Aufsetzen der Brille kann man einfach und spielerisch andere Teile der Erde kennen lernen, Distanzen einschätzen lernen und beispielsweise Sonnenaufgang und Sonnenuntergang simulieren. Da ich persönlich so etwas zuvor noch nie ausprobiert habe, hat es mir auch ein bisschen die Augen geöffnet wie viel technisch im Bereich virtual reality schon möglich ist. Auf den Unterricht bezogen, ist es aus meiner Sicht aber auch wichtig, dass die Schülerinnen und Schüler mit den Grenzen oder Gefahren von solchen Technologien vertraut gemacht werden. Im Rahmen unseres Besuches wurden wir z.B. schon darauf hingewiesen, dass die Brille nicht länger als 15 Minuten getragen werden sollte, damit auch der Bezug zur Realität nicht verloren geht. Des Weiteren sieht die Person, die die Brille gerade auf hat auch ein rotes Netz sobald sie sich zu weit vom ursprünglichen Standort entfernt. Dieses Netz sollte man nicht „berühren“, wodurch mögliche Gefahrenquellen, wie z.B. Stolperfallen, minimiert werden. Gerade weil so etwas auch für die Schülerinnen und Schüler neu ist, muss ihnen auch erklärt werden, dass beim Aufhaben immer das Risiko besteht, dass jemand die reale Welt kurz „vergisst“ während sie oder er sich auf die virtuelle Welt konzentriert. Solche virtual-reality-Anwendungen finden zunehmend auch im Spielbereich großen Zulauf und können mittlerweile auch schon für den Privatgebrauch einfach und relativ günstig erworben werden. Noch einmal auf den Unterricht bezogen sollte so ein Besuch im IdeasLab gut reflektiert werden, da manche Technologien natürlich auch Ängste in den Schülerinnen und Schülern auslösen können.