**A 31.1 - iDEAS:lab**

**Arbeitsstation 1: Health Detectives**

Diese Station widmete sich der Erforschung der Verbreitung von Krankheiten und deren Zusammenhang mit dem Klimawandel. Anhand von historischen und aktuellen Karten wurden Epidemien analysiert, wobei Geoinformatik und KI-Algorithmen zum Einsatz kamen. Besonders anschaulich war die Nutzung der sogenannten "Cholera Map" von John Snow aus dem Jahr 1854, die zeigte, wie Datenvisualisierung bereits damals zur Seuchenbekämpfung genutzt wurde. Heute werden moderne digitale Werkzeuge wie HealthMap eingesetzt, um Krankheitsausbrüche in Echtzeit zu verfolgen. Durch interaktive Formate wie die "Detective Academy" und einen Escape Room wurden die TeilnehmerInnen spielerisch an epidemiologische Fragestellungen herangeführt. Im Team wurden Rätsel zu einer fiktiven Pandemie gelöst und dabei die Bedeutung von Datenanalyse und Geoinformation in der Krankheitsbekämpfung verdeutlicht. Zudem wurden die Eigenschaften verschiedener Krankheitserreger (Viren, Bakterien, Pilze und Parasiten) sowie deren Übertragungswege (Wasser, Tröpfcheninfektion, Vektoren) thematisiert.

**Persönliche Stellungnahme:**

Diese Station ist gesellschaftlich und schulisch hochrelevant, da sie nicht nur Wissen über Krankheitsverbreitung vermittelt, sondern auch den Einfluss des Klimawandels auf globale Gesundheitsrisiken verdeutlicht. Besonders spannend ist die Verbindung von historischen und modernen Daten, die den SchülerInnen ein Verständnis für raum-zeitliche Zusammenhänge vermittelt. Im Unterricht könnte dieser Ansatz genutzt werden, um fächerverbindend Themen aus Geographie, Biologie und Sozialkunde zu verknüpfen. Ein weiteres wichtiges Thema, das angeschnitten wurde, ist die gesellschaftliche Verantwortung bei Epidemien: Die Prävention durch Impfprogramme und frühe Warnsysteme ist ein zentraler Aspekt der modernen Epidemiologie.

**Arbeitsstation 2: Digital Navigator**

Diese Station fokussierte sich auf digitale Kompetenz und die Herausforderungen im digitalen Raum, insbesondere für Mädchen und Frauen. Themen wie Quellenkritik in sozialen Medien, digitale Grundbildung und Karrieremöglichkeiten wurden interaktiv vermittelt. Ein wichtiges Element war die Reflexion über die Darstellung von Frauen in digitalen Medien und die damit verbundenen Herausforderungen für ihre berufliche Zukunft.

Eine besondere Übung bestand darin, Bewerbungsprofile zu analysieren und die Auswirkungen digitaler Spuren auf Berufschancen zu reflektieren. Die TeilnehmerInnen durften in die Rolle von Personalverantwortlichen schlüpfen und anhand von zehn fiktiven Bewerbungen entscheiden, welche Personen sie zum Vorstellungsgespräch einladen würden. Dabei wurde erörtert, welche Rolle soziale Medien und Online-Präsenzen bei der Berufswahl spielen und wie bewusst man mit den eigenen digitalen Spuren umgehen sollte. Zusätzlich wurden Dashboards erstellt, um statistische Daten zur Benachteiligung von Frauen in verschiedenen Berufsfeldern sichtbar zu machen.

**Persönliche Stellungnahme:**

In einer zunehmend digitalisierten Welt ist die kritische Auseinandersetzung mit digitalen Medien essenziell. Diese Station bietet wertvolle Einblicke in die Mechanismen sozialer Medien und deren Auswirkungen auf Karrierechancen. Gerade im Schulunterricht sollte verstärkt auf digitale Medienkompetenz eingegangen werden, um SchülerInnen für eine reflektierte Nutzung digitaler Plattformen zu sensibilisieren. Besonders wichtig ist es, Jugendliche darauf vorzubereiten, wie sie sich im Internet sicher und professionell präsentieren können. Zudem ist es gesellschaftlich relevant, digitale Bildung geschlechtersensibel zu gestalten und Barrieren für Frauen in der digitalen Arbeitswelt abzubauen.

Abschließend lässt sich sagen, dass beide Stationen eindrucksvoll gezeigt haben, wie interaktive und praxisnahe Methoden genutzt werden können, um komplexe gesellschaftliche Herausforderungen anschaulich zu vermitteln. Sowohl die Epidemiologie als auch die digitale Medienkompetenz sind zentrale Zukunftsthemen, die in Schule und Gesellschaft eine immer wichtigere Rolle spielen werden.