LE04: Digitale Geomedien

Die folgende Lerneinheit bietet die Grundlage zur Reflexion der Bedeutung von (digitalen) Geoinformationsdiensten sowohl im gesellschaftlichen, als auch im subjektiven Kontext.

Inhalte

Das Leben in der Geoinformationsgesellschaft erfordert von jedem Einzelnen einen reflektierten Umgang mit den zur Verfügung gestellten Geodaten. Wir nutzen täglich die unterschiedlichsten Geoinformationsmedien. Gleichzeitig bedarf es jedoch auch einer gewissen Vorsicht und Reflexion, um die Informationsflut auf ihre Korrektheit, Objektivität und Intention hin zu hinterfragen. Anhand der Arbeitsblätter und Materialien werden Sie in dieser Lerneinheit ihren eigenen Konsum von Geoinformationsmedien reflektieren. Als Einstieg setzen Sie sich mit den Fragen auseinander, was Geoinformationsmedien sind und wofür sie genutzt werden. Darauf aufbauend werden Sie sich mit Ihrer Nutzung von geomedialen Anwendungen auseinandersetzen.

Materialien

- AB04-1: Digitale Geomedien

Lernergebnisse und Kompetenzen

Nach Abschluss der Lerneinheit werden Sie in der Lage sein

- Digitale Geomedien zu nutzen und deren gesellschaftliche Bedeutung zu analysieren.
- Ihren individuellen Geomedienkonsum sowie die Herkunft und mögliche Intention genutzter Geoinformationen zu reflektieren.

Reflektierte Nutzung von Geoinformationsmedien

Der Traum von Al Gore's (1998) „Digital Earth" (http://portal.opengeospatial.org/files/?artifact_id=6210), d.h. „a multi-resolution, three-dimensional representation of the planet, into which we can embed vast quantities of georeferenced data", ist mittlerweile wahr geworden. In der Tat haben digitale Globen, GIS und GPS einen festen Platz in unserem Alltag eingenommen und werden es zunehmend tun, ähnlich wie die Schrift und der Buchdruck es in vergangenen Epochen getan haben. Wir nutzen GPS, um uns durch die Welt zu navigieren. Wir besuchen Empfehlungsportale, wie z.B. www.tripadvisor.de und informieren uns mittels digitaler Mundpropaganda über Hotels oder Restaurants. Wir fliegen mit GoogleEarth zu unserem nächsten Urlaubsort und untersuchen die räumliche Lagebeziehung unseres Hotels oder schauen uns die auf GoogleEarth hinterlegten Bilder an. Wir scannen QR-Codes, um unsere Sinneseindrücke mit ortsbezogenen Informationen aus dem Internet, wie z.B. Informationen zu Gebäuden oder Landschaftsausschnitten zu erweitern. Durch die Entwicklung ehemals komplexer Geoinformationssysteme hin zu massentauglichen selektiven Anwendungen, haben digitale Geomedien in den letzten Jahrzehnten immer mehr gesellschaftliche Bereiche durchdrungen. Ein Beispiel hierfür ist die Entwicklung und Bereitstellung von digitalen Globen Mitte der 2000er Jahre

sowie deren Verknüpfung mit Web 2.0 Anwendungen, die zur Entwicklung des GeoWeb geführt hat (vgl. Abb. 1).

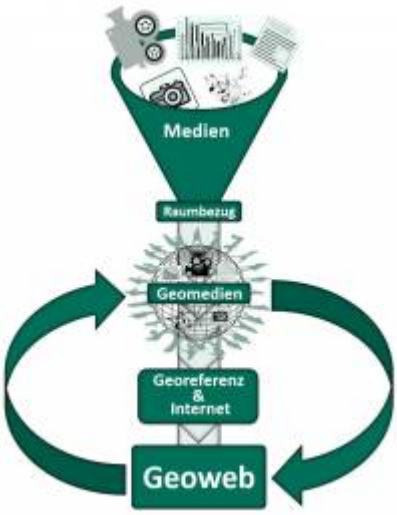

Abbildung 1: Das GeoWeb (Entwurf: David Burger)

Das GeoWeb bezeichnet die Bereitstellung von georeferenzierten Daten über einen Geobrowser (z.B. Google Earth) mit anderen Medien, wie z.B. Texten, Daten, Bildern und Videos. Hierbei ist es grundsätzlich möglich, dass eigene thematische Karten erstellt werden, die der Allgemeinheit zur Verfügung gestellt werden können. Durch diese informationstechnologische Innovation verändert sich auch die Produktion und Zirkulation von raumbezogenen Informationen: Freiwillige auf der ganzen Welt erstellen im Rahmen von Katastrophenkartierungen digitale Karten für den zeitnahen Einsatz vor Ort, um die Nothelfer zu unterstützen (vgl. www.hotosm.org). Naturinteressierte Laien dokumentieren Tier- und Pflanzenfunde georeferenziert und stellen die Daten dem amtlichen Naturschutz zur Verfügung (vgl. www.artenfinder.rlp.de). Kommunalpolitisch interessierte Bürger können sich vernetzen, um ihre Stadt zu gestalten (www.frankfurt-gestalten.de). Die Auslagerung bzw. die freiwillige Durchführung von Aufgaben an eine große Anzahl von Menschen – das Crowdsourcing – führt dazu, dass im digitalen Zeitalter räumliches und ortsbezogenes Wissen und Informationen nicht mehr ausschließlich von Experten zur Verfügung gestellt werden, sondern auch von der „Crowd“ generiert werden. Damit einher geht aber auch, dass die Menschen ein Bestandteil dieser Geoinformatiksysteme sind.

(aus: Kanwischer, D. (2014): Digitale Geomedien und Gesellschaft. Zum veränderten Status geographischen Wissens in der Bildung. In: Geographische Rundschau, H. 6 / 2014, S. 12 – 17.

From:
https://www.foc.geomedienlabor.de/ - **Frankfurt Open Courseware**

Permanent link:
https://www.foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:studierende:l:s-digi-geo:lerneinheit:le04&rev=1606157545

Last update: **2025/09/29 14:13**