LE02: Geodaten, Geoinformationen und Geomedien

Geodaten, Geoinformationen und Geomedien sind aus unserem heutigen Alltag nicht mehr wegzudenken. Privat oder in der Schule helfen sie uns, Informationen in einen räumlichen Kontext zu setzen. Erst dadurch ist eine Orientierung (zum Beispiel das Finden einer bestimmten Adresse) überhaupt möglich. Über den unmittelbaren Nutzen hinaus, ermöglichen uns Geodaten und Geoinformationen übergeordnete Zusammenhänge zueinander in Beziehung zu setzen. Die folgende Lerneinheit bietet dabei eine Grundlage zur Reflektion der Bedeutung von (digitalen) Geoinformationsdiensten sowohl im gesellschaftlichen, als auch im subjektiven Kontext.

Inhalte der Lerneinheit

- Entwicklung, Verbreitung und Nutzung von Geoinformationen in den letzten Jahrzehnten
- Reflektieren Ihres eigenen alltäglichen Gebrauchs von Geoinformationsdiensten in unterschiedlichen Bereichen

Materialien

- AB02-1: Digitale Geomedien – eine theoretische Annäherung
- M02-1: Was sind Geomedien?
- M02-2: Verschiedene Geomedien-Apps

Lernergebnisse und Kompetenzen

Nach Abschluss dieser Lerneinheit können Sie…

- Virtuelle Räume als Medien der Informationsbeschaffung nutzen und Methoden der Informationsgewinnung anwenden.
- Ihren individuellen Geomedienkonsum sowie die Herkunft und mögliche Intention genutzter Geoinformationen 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).

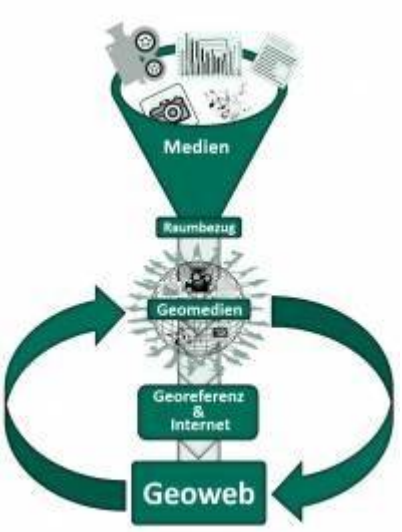


Abbildung 1: Das GeoWeb Entwurf: David Burger

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 (vgl. KANWISCHER, 2014).

Das Leben in der Geoinformationsgesellschaft erfordert von jedem Einzelnen einen reflektierten Umgang mit den zur Verfügung gestellten Geodaten. Wie oben beschrieben, nutzen wir 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.

Literatur

- Kanwischer, D. (2014): Digitale Geomedien und Gesellschaft. Zum veränderten Status

geographischen Wissens in der Bildung. In: Geographische Rundschau, H. 6 / 2014, S. 12 – 17. (http://www.geographischerundschau.de/heft/51140600/Ausgabe-Juni-Heft-6-2014-Digitale-Geographie)

Metadaten dieser Lernressource
Name: Geodaten, Geoinformationen und Geomedien
LearningResourceType: Lerneinheit
Description: Erarbeiten, was Geomedien sind und wo sie Anwendung finden
Keyword(s): Geodate; Geoinformationen; (digitale) Geomedien
Author: Melanie Lauffenburger, Isabelle Muschaweck & Christina Reithmeier
Language: Deutsch
License: CC BY SA 4.0
URL: https://foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:sus:locationalprivacy:lerneinheit:le03
Creation Date: 2022-06-02
Modification Date: 2023-07-03

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

Permanent link:
https://foc.geomedienlabor.de/doku.php?id=courses:sus:locationalprivacy:lerneinheit:le03

Last update: **2025/09/29 14:01**