



Die unendliche Exkursion

Virtuelle Globen im Geographieunterricht

Skadi Jasker & Alexander Henkes



1. Hintergrund

Innerhalb der letzten Jahre haben sich computer- und internetgestützte Anwendungen in vielen Bereichen der Arbeit, der Forschung, des politischen und auch privaten Lebens umfangreich etabliert und sind ein Teil der alltäglichen Lebenswelt geworden.

Der Großteil der Kinder und Jugendlichen wird als »Digital Natives« bezeichnet, da jene bereits verstärkt im Einklang mit digitalen Medien aufwachsen und diverse Endgeräte in Freizeit und Schule zu nutzen wissen. Diese Medien finden bereits seit einigen Jahren Eingang in die Institution Schule und den Unterricht. Für die erfolgreiche Umsetzung eines medienkompetenzorientierten Unterrichts sind bspw. die Infrastruktur, die Soft- und Hardware, demnach die digitalen Lernmittel von Bedeutung.

Karten, Kartenwerke bzw. Atlanten und Globen sind bereits seit dem »analogen Zeitalter« ein unabdinglicher Bestandteil der Schullandschaft und des schulischen Unterrichts. Sie dienen dabei vor allem als wissenschaftliche Instrumente, demnach als Demonstrations-, Zeige- und Verweisobjekte. In den letzten Jahren stieg dabei die Zahl und Vielfalt digitaler Angebote und Umsetzungen immens an.

2. Forschungsziel

Mithilfe des angedachten Forschungsprojekts wurde angestrebt, herauszuarbeiten, welche Kriterien ein »Virtueller Globus« zu erfüllen habe, um sich in Hinblick auf die Herausbildung eines didaktischen und pädagogischen Mehrwerts behaupten zu können.

1. Leitfrage

Inwiefern unterscheiden sich »Virtuelle Globen« von ihren traditionellen, nicht-digitalen Gegenstücken (→ Stärken-Schwächen-Analyse des pädagogischen, inhaltlichen Mehrwerts)?

→ 1. Hypothese

Mithilfe Virtueller Globen lassen sich, im Vergleich zu ihren klassischen Pendanten, theoretisch und praktisch Unterrichtsvorhaben und -ziele zeitsparender, effektiver, kompetenzorientierter oder überhaupt erst erreichen (= Virtuelle Globen bringen einen Mehrwert mit sich). →

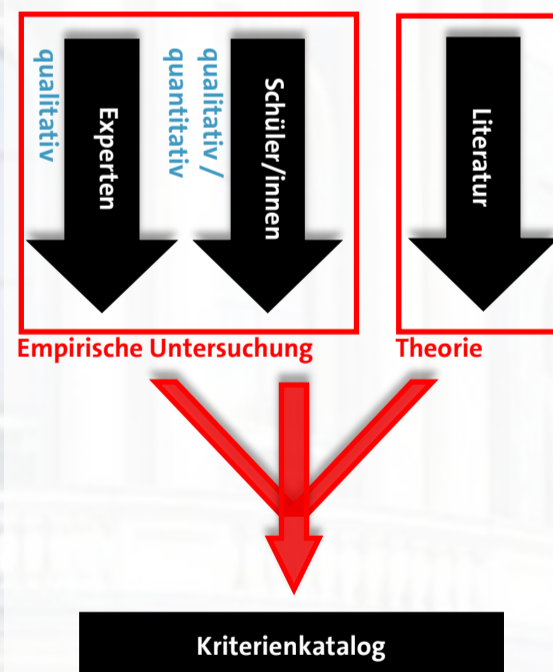
2. Leitfrage

Welchen Kriterien müssen die Umsetzungen »Virtueller Globen« gerecht werden, um im Kontext der Schule und des Unterrichtsgeschehens produktiv und kompetenzfördernd eingesetzt werden zu können? Welche Globen sind geeignet und welche weniger?

→ 2. Hypothese

Aufgrund der didaktisch geschulten Redaktion des Diercke-Verlags und der unmittelbaren Ausrichtung des Produkts »Diercke Globus Online« auf die Anwendung in Schule und Unterricht sind jenes und vergleichbare Anwendungen für den Unterrichtseinsatz besser geeignet als solche (bspw. Google Earth), die nicht explizit für den Schulalltag entwickelt worden sind.

3. Vorgehen



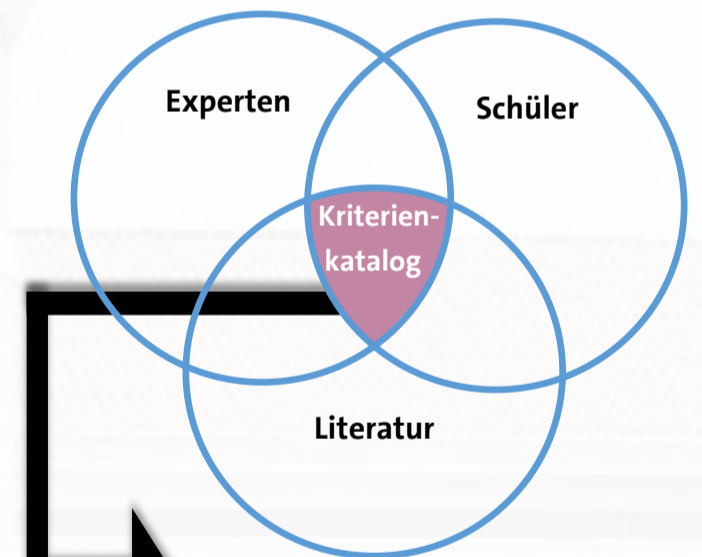
Im Rahmen des Projekts sollten zwei geeignete Unterrichtsstunden konzipiert werden, für deren Durchführung Globen genutzt werden müssen. Zum direkten Vergleich sollte jeweils eine Unterrichtsstunde mit »Diercke Globus Online« und eine weitere mit »Google Earth« durchgeführt werden. Zur Untersuchung der aufgestellten Hypothesen sollte hierbei ein quantitativer, gleich-

wie qualitativer Erhebungsfragebogen genutzt werden, um die Schülerinnen und Schüler aus ihrer Sicht zu befragen, welcher »Virtuelle Globus« (aus Schülerperspektive) besser geeignet sei.

Gleichsam wurden, als qualitative Ergänzung, diverse Expertenbefragungen durchgeführt. Hierbei wurden Experten aus verschiedenen Fachgebieten und Disziplinen zurate gezogen:

- Prof. Dr. Sandra Sprenger (Leitung der Geographiedidaktik der UHH)
- Thomas Michael und Dr. Erik Braune (Diercke-Verlag)
- Dipl.-Geogr., M.Sc., EUR ING Bennet Schulte
- Dipl.-Geogr. Jonathan Otto (wiss. Mitarbeiter, Lehrer)

4. Ergebnisse



- Plattformunabhängigkeit
- Ortsunabhängigkeit
- Systemoffenheit (APIs, Plug-Ins etc.)
- Ressourcenangemessenheit
- Autarkie (~~externe Datenquellen~~)
- Aktualität
- Transparente Funktionalität / Visualisierung
- Didaktisierung der Inhalte / Funktionen
- Intuitive Bedienbarkeit
- Effektivität und Zeitersparnis
- Werkzeuge und Funktionsvielfalt
- Layerprinzip