

GeoGuessr

Steckbrief

	<p>Lernbereich Information / Kommunikation</p> <p>Fachbereich Räume und Zeiten (Geographie)</p> <p>Kompetenz ICT und Medien Die Schülerinnen und Schüler können aktuelle Medien zielgerichtet nutzen, kennen den Umgang mit aktuellen Webinhalten, wie etwa Google Maps und können sich in der Welt orientieren.</p> <p>Grobziel (Fachbereich Räume und Zeiten) Sich auf der Erde auskennen</p>
Autor / Autorenteam	Tobias Sutter, Selwyn Isler, Maik Miller
ICT-Voraussetzungen	Umgang mit dem Browser und Google Maps
Software	Standard-Browser
Zeitbedarf	2 Lektionen
Zielsetzung	Die Schüler erkennen, dass die Erde aus verschiedenen Klimazonen besteht und lernen diese auf interaktiver Weise mit Hilfe der Website http://geoguessr.com kennen.
Einführung Umsetzung Reflexion	<p>Einführung: SuS werden in die Benutzung von GeoGuessr eingeführt und spielen zu zweit gegeneinander.</p> <p>Umsetzung: Die SuS spielen nichtsahnend das Spiel GeoGuessr und merken Schritt für Schritt, dass unterschiedliche Orte verschiedene, aber auch gemeinsame Merkmale in der Vegetation aufweisen und machen dadurch einen Bezug zu den fünf Klimazonen</p> <p>Reflexion: Schliesslich spielen die SuS erneut gegeneinander, nun sollten sie aber merken, dass es ihnen sichtlich einfacher fällt, da sie nun ein Werkzeug in der Hand haben, mit dem sie Orte präziser auf einer Weltkarte einteilen können.</p>
Zusatzmaterial	Schriftliche Anweisungen zur Nutzung von http://geoguessr.com/
Bemerkungen	

GeoGuessr

Beschreibung der Lektionsreihe

Lektion	Sozialform Arbeitsform	Durchführung, Ablauf der Lektionen	Medien Material
1	PA	<p>Einführung:</p> <p>Spiel wird anhand der schriftlichen Anweisung zur Nutzung von Geoguesser erklärt</p> <p>SuS spielen in Partnerarbeit das Spiel auf „geoguesser.com“ ohne Vorwissen und schreiben sich Merkmale ihres Standortes/Ausschnittes auf. (Sprache, Aussehen,..)</p> <p>Danach werden die Merkmale auf der Wandtafel nach Oberbegriffen, zusammengetragen: Sprache der Strassenschilder/Plakate, Architektur, Kultur, Menschen, Natur.</p> <p>→ gemeinsam wird auf das Schlüsselwort „Vegetationszonen“ aufmerksam gemacht/hingearbeitet</p>	Internet, Beamer, PC/ Laptop
	PA	<p>SuS spielen das Spiel ein zweites Mal und merken sich dieses Mal Merkmale, worin Unterschiede zwischen unterschiedlichen Vegetationszonen bestehen könnten.</p> <p>Zusätzlich tragen die SuS ihren persönlichen Standort auf einer Weltkarte auf www.zeemaps.com ein. Dabei sollen sie die Merkmale der verschiedenen Vegetationszonen gleichzeitig vermerken. Mithilfe dieses Online-Tools können alle SuS gleichzeitig ihre Merkmale mit Pinpoints versehen. Auf diese Weise entsteht ein Überblick über alle durchgespielten Orte mit ihren zugehörigen Merkmalen zur Vegetation.</p>	Internet, Beamer, PC/ Laptop
2	PA	<p>Überleitung zu geographischen Klimazonen. Definierung welche es gibt, und welche Eigenschaften sie aufweisen:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Die Tropen 2 Die Subtropen 3 Gemässigte Zone 4 Subpolargebiete 5 Polargebiete <p>SuS spielen das Spiel erneut und finden anhand der Eigenschaften von Klimazonen ihren Standort eher heraus.</p>	Internet, Beamer, PC/ Laptop, Geographie Buch, Arbeitsblätter

K = Arbeit mit der ganzen Klasse, GA = Gruppenarbeit mit Anzahl Personen, PA = Partnerarbeit, EA = Einzelarbeit



GeoGuessr: Lernen, sich in der Welt zu orientieren

Auftrag

Mit Hilfe von GeoGuessr sollen die SuS herausfinden, welche Möglichkeiten man hat, sich in der Welt zu orientieren und auf was für Besonderheiten man achten kann. Diese Lektionsreihe richtet sich vor allem auf das Erkennen der unterschiedlichen Vegetationszonen.

Methode

GeoGuessr versetzt den Benutzer virtuell an einen zufälligen Standort. Das Ziel ist es herauszufinden, wo man sich auf der Welt befindet und diesen Standort möglichst genau in einer Karte einzutragen. GeoGuessr verwendet das gleiche System wie Google Street View und ermöglicht dem Benutzer herumzuschauen und sich fortzubewegen. Die SuS sollen erkennen, in welcher Vegetationszone sie sich befinden, um damit einfacher ihre Position bestimmen zu können.

Anleitung

1. Öffne den Internetbrowser und gib folgende Internetadresse ein: www.geoguessr.com
2. Als erstes zeigt die Webseite an, welche Schritte man unternehmen muss um fortzufahren.

Navigationsbereich
Benutze die Tasten um dich zu orientieren.

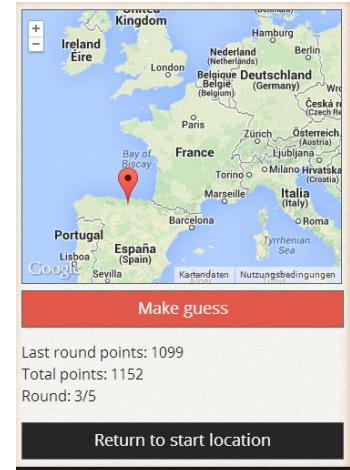
Weltkarte
Hier markierst du deine geschätzte Position. Die Karte kann auch vergrößert werden.

Klicke hier, wenn du deine Position markiert hast, um zu sehen, wie gut deine Schätzung war.

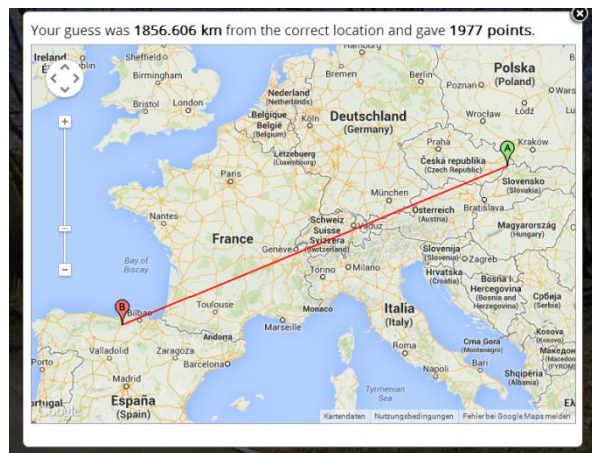
Punktestand
Hier kannst du sehen, wie viele Punkte du gemacht hast und in welcher Runde du dich befindest.

GeoGuessr - Let's explore the world!
Help Feedback Share
Make guess
Last round points: 0
Total points: 0
Round: 1/5

3. Du kannst nun loslegen und anfangen dich zu bewegen, um herauszufinden, wo du dich befindest. Dazu können die Maus oder die Tastatur verwendet werden.
4. Wenn du denkst, du weißt, wo du dich befindest, kannst du deine Schätzung machen: Klicke auf die Weltkarte, um einen Marker zu setzen. Der Marker kann auch verschoben und die Weltkarte kann vergrößert werden.
5. Hast du deinen Marker gesetzt, kannst du auf „Make guess“ klicken, um deine Position auswerten zu lassen.



6. Bei der Auswertung kannst du gleich sehen wie gut du deine Position schätzen konntest. Es wird angezeigt, wie viele Kilometer der korrekte Punkt entfernt war. Je näher deine Schätzung mit der korrekten Position, desto mehr Punkte bekommst du. Diese Punkte werden bei jeder Runde zusammengezählt. Das Fenster kann wieder geschlossen werden, um in die nächste Runde zu gelangen.



Erweiterte Möglichkeiten

GeoGuessr kann auch gemeinsam als Wettkampf gespielt werden. Klickt man auf „Set time limit/create challenge“, kann man eine zeitliche Limite setzen und einen Link teilen. Somit wird bei allen Teilnehmer/innen immer die gleiche Position angezeigt. Dies ist sehr nützlich wenn man die Anwendung als Lehrer mit der ganzen Klasse demonstrieren möchte und alle die gleiche Position haben sollen. Das zeitliche Limit kann helfen die Zeit zu kontrollieren.

