Modul Digitale Medien

Instrument für den Einsatz digitaler Medien in der AT-Praxis

Titel Instrument	Google Maps: spielerisch die Welt erkunden

Worum geht`s	Mithilfe von Google Maps kann man im Einzel-, Gruppensetting oder in der aktivierenden Alltagsgestaltung verschiedene spielerische Geografie-Schätz- und Rätselfragen bearbeiten.
Ziele	• Zielschwerpunkt kognitive Fähigkeiten: Orientierung, Konzentration, Erinnerung, Merkfähigkeit, Informationen verstehen und verarbeiten • Zielschwerpunkt Kommunikationsfähigkeiten und soziale Beziehungen: Ausdrucksfähigkeit, Sprachfähigkeit, sich einbringen, Partizipation • Zielschwerpunkt emotional motivationale Fähigkeiten: Motivation, Zutrauen, autobiografische Erinnerungen
Zielgruppe	Ist für Klient:innen geeignet, die sich für den Globus interessieren, unter anderem für Personen in Langzeiteinrichtungen, die so spielerisch die Welt entdecken können. Die Klient:innen brauchen keine Kenntnisse über Geografie, es kann geschätzt und geraten werden. Es braucht seitens Klient:innen keine Kenntnisse über digitale Medien, da die Anwendung durch die Leitung der Sequenz erfolgt. Kann in Einzel-, Gruppentherapien oder aktivierender Alltagsgestaltung angewendet werden.
Dauer	Spieldauer frei wählbar. Je nach Konzentration 15 – 45 Minuten.
Technik	Tablet, Beamer oder Fernseher, Internetverbindung (WLAN Verbindung oder Mobilfunk)
Durchführung	Die spielerische Anwendung von Google Maps kann in diversen Settings eingesetzt werden. Unter anderem als Kurzaktivierung, im Gedächtnistraining oder bei einem Spielevent. **Sequenz 1: Zeitdauer schätzen** In der ersten Sequenz werden die verschiedenen Reisedauern zu einem bestimmten Ort geschätzt. Die Spielleitung stellt den Klient:innen Fragen zu der Reisezeit mit einem bestimmten Verkehrsmittel. Eine Frage könnte beispielsweise sein: Wie lang hätten wir von Bern nach Oslo mit dem Fahrrad? - Die Teilnehmenden können nacheinander Schätzen, danach wird die Lösung präsentiert. - Bei der Wahl der Destinationen können die Klient:innen einbezogen werden. Dabei können auf Fragen und Wünsche der Teilnehmenden eingegangen werden. - Die Fragen können mit verschiedenen Varianten formuliert werden, diese sind: zu Fuss, per Flugzeug, Velo, Auto oder mit den öffentlichen Verkehrsmitteln **Sequenz 2: Distanzen schätzen** Die Gruppenleitung stellt beispielsweise die Frage: Wie groß ist die Entfernung zwischen Bern und Paris in Kilometern? Diese Information kann

	nur für die Transportarten "zu Fuß", "Fahrrad" und "Auto" angezeigt werden. **Sequenz 3: Wo bin ich?** In dieser Sequenz wird ein Standort auf der Karte markiert. Die Teilnehmenden versuchen den Ort gemeinsam herauszufinden. Durch den Zoommodus kann das Schwierigkeitslevel variiert werden. **Sequenz 4: Wohin geht's?** Bei dieser Sequenz wird mit der Option Street View ein bekannter Ort angezeigt. Die Teilnehmenden versuchen anhand der Abbildung von Street View herauszufinden, um welchen Ort es sich handelt. In einem weiteren Schritt gibt die Leitungsperson eine Richtung an, und fragt wohin man kommt wenn man der gezeigten Strasse entlang geht. Dieses Spiel setzt voraus dass die TN den Ort kennen
Tools	Tablet: App Google Maps Anleitung für die Bedienung der App siehe separates Anleitungsblatt
Variante	Teilnehmende bestimmen die Orte oder bedienen die Technik.

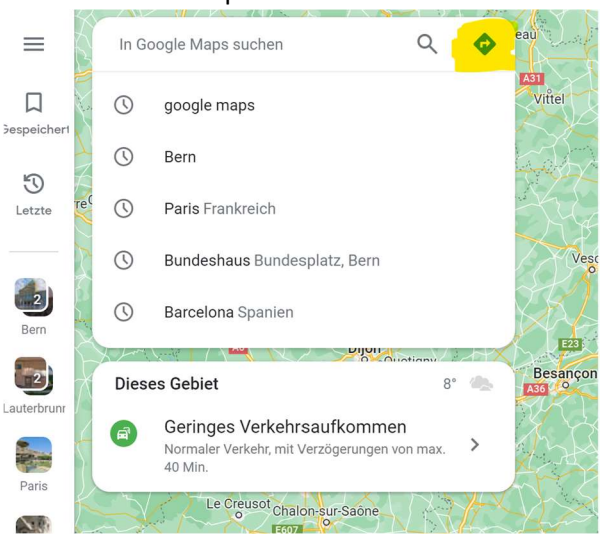
Ersteller:innen	Anja Vogel, Isabelle Kast, Sarah Graf

Anleitungsblatt Google Maps: spielerisch die Welt entdecken

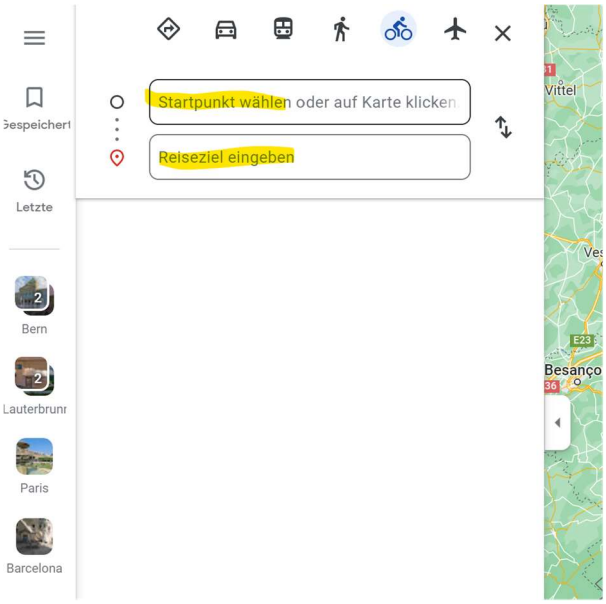
Öffne das Google Maps App oder lade es auf Google Pay oder im Apple Store herunter.

Für Sequenz 1.-2.:

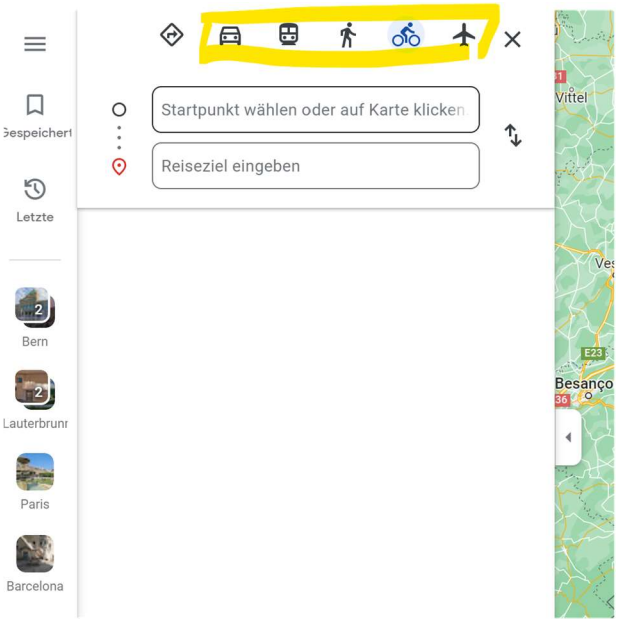
Klicke auf «Routenplaner» - der blaue Pfeil welcher nach rechts zeigt.



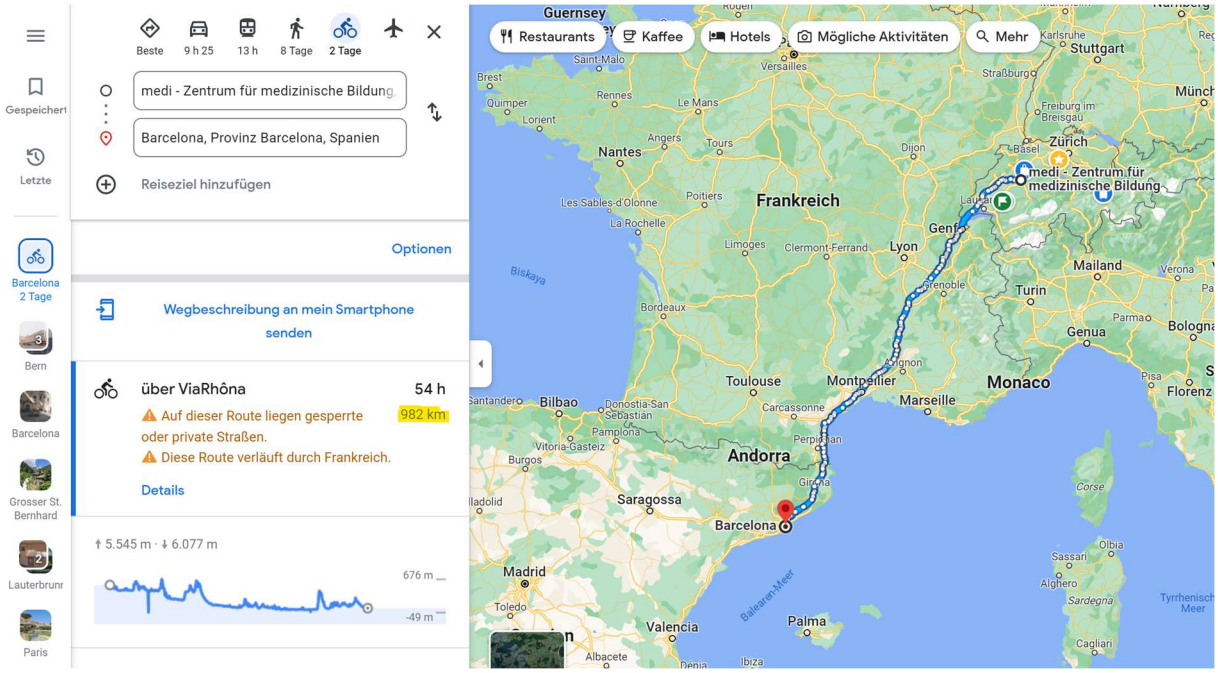
Gebe die gewünschten Orte ein.



Oberhalb siehst du die verschiedenen Funktionen, wie dir der Weg angezeigt werden soll.

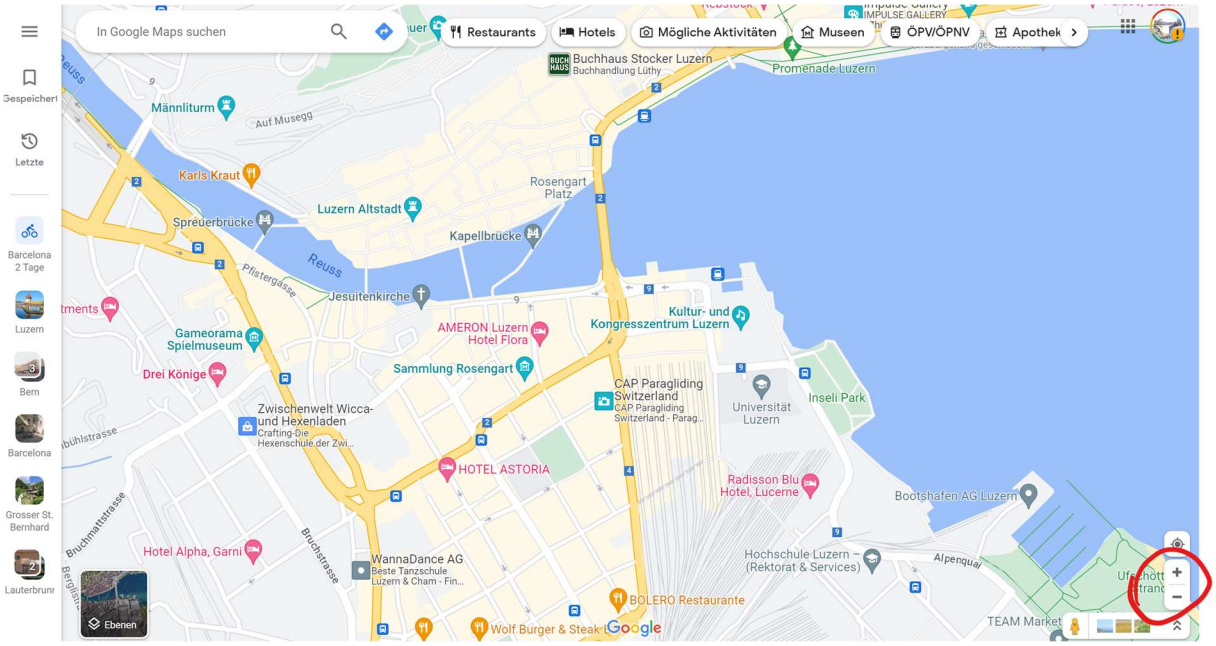


Beispiel:
Vom Medi nach Barcelona. Die Km sind gelb markiert, diese könnt ihr gebrauchen für die 2. Sequenz. Nun seht ihr oben bei der Funktion: Fahrrad, Unten über ViaRhôna benötigt man 54h und es sind 982 km.

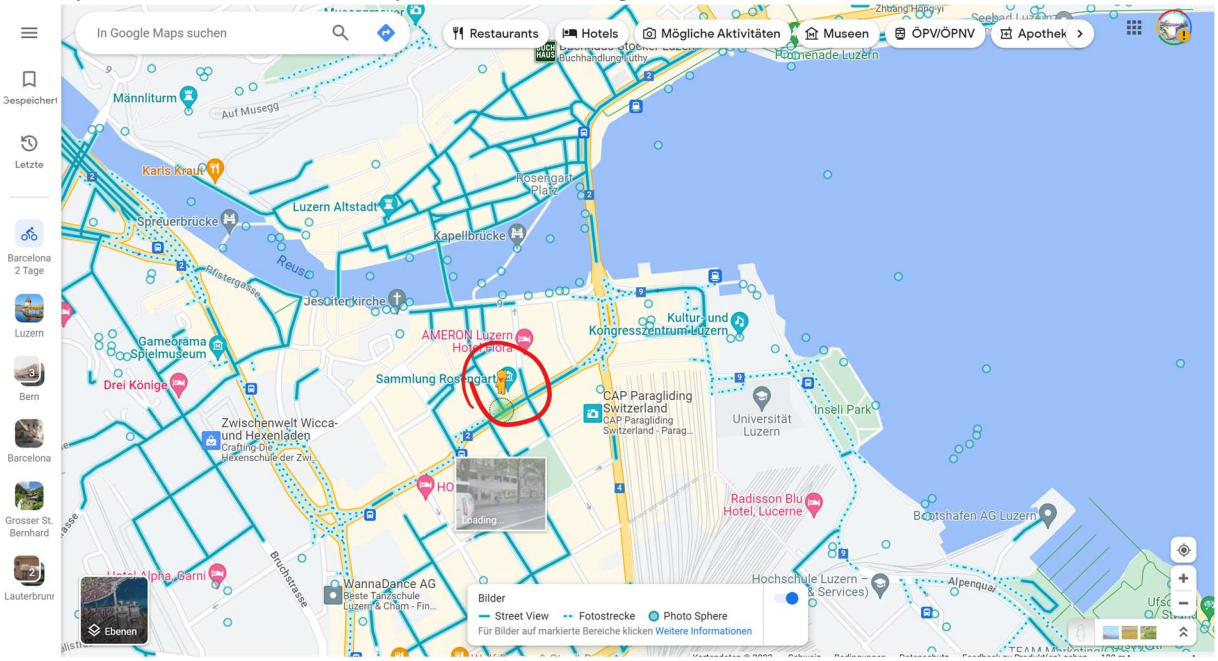


Bilder für 4. Sequenz

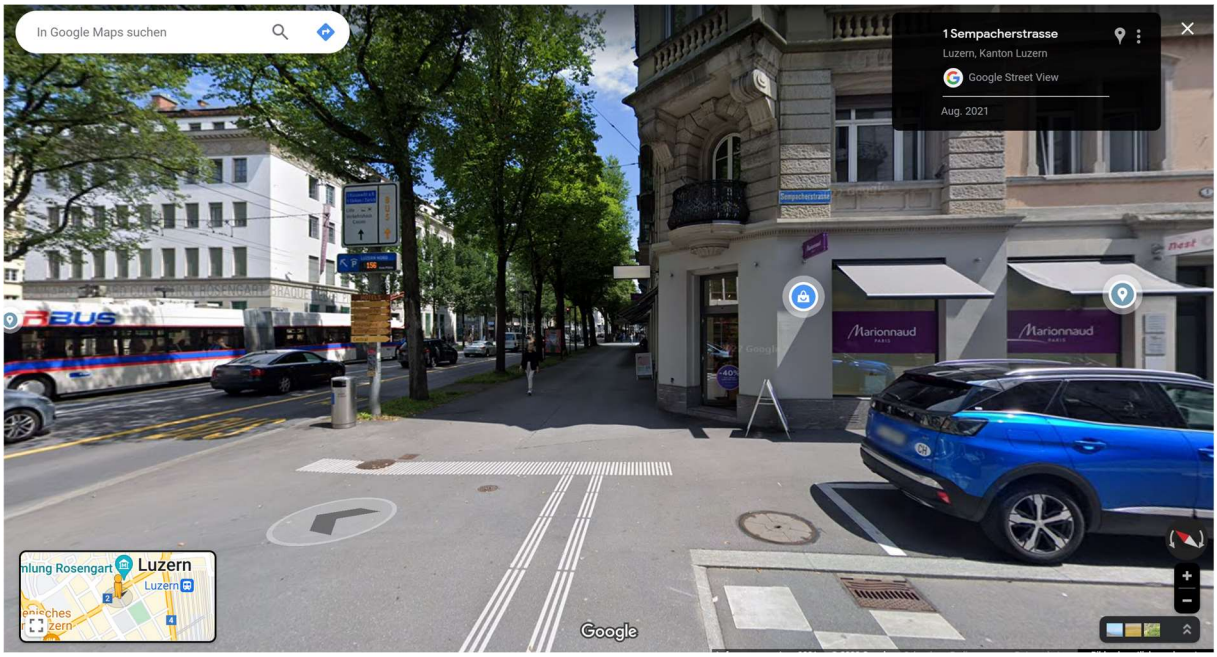
Zoomt am besten gleich in den gewünschten Bereich hinein, z.B. Luzern. Dies könnt ihr mit den zwei Fingern auf dem Tablet hineinzoomen oder auf das Plus unten rechts.



Nun «packt» das kleine Menschsymbol mit dem Finger uns setzt es auf eine blau markierte Strasse.



Nun öffnet es euch automatisch die «Street View» Ansicht, welche folgendermassen aussieht:



Mit der Maus (oder auf dem Tablet mit dem Finger) kann nun nach belieben «herumgeschaut» werden, indem man mit der Maus etwas packt und herumschiebt. Um herumzugehen klickt man auf die Strassenrichtung geklickt und die Street View wird in diese Richtung gehen.
Bei unserem Beispiel klicke ich auf die linke Strassenseite auf den Pfeil.



Nun können die Strassen nach Belieben erkunden werden!