

OpenStreetMap bearbeiten

mit Hilfe des iD-Editors ein Bänkli, einen Brunnen oder einen Abfallkübel eintragen

Ein Arbeitsblatt für Lehrpersonen



Mit diesem Arbeitsblatt und dem in den Online-OpenStreetMap-Editor "iD" eingebauten "Rundgang" (ein Software-Geführter Einführungskurs) lernst du, OpenStreetMap-Daten mit diesem Editor zu bearbeiten. So kannst du die Karte selbst verbessern und ergänzen.

Auf OpenStreetMap kannst du nicht nur die Weltkarte anschauen, sondern diese auch editieren. Um Daten zu ergänzen oder abzuändern, brauchst du zuerst ein Benutzerkonto.

Übersicht

Ziel

Nach Bearbeiten des zugehörigen Arbeitsblattes sind die SuS in der Lage, auf openstreetmap.org Daten zu ergänzen oder abzuändern, wie ein Bänkli, einen Brunnen oder einen Abfallkübel, mit Hilfe des iD-Editors.

Zielgruppe

SuS im Lehrplan-21-Zyklus 2 oder 3 (4. bis 9. Schuljahr)

Zeitplanung

- Registrierung: 5 Minuten
- Rundgang für den Editor: 20–30 Minuten
- Selber auf OpenStreetMap Daten eintragen: 20–30 Minuten

Das Arbeitsblatt sollte etwa eine Lektion (45 Minuten) dauern.

Vorbereitung

Für diese Aufgabe benötigen die SuS ein OSM-Konto.

Benutzerkonto erstellen und anmelden

Um ein Benutzerkonto zu erstellen drückst du auf die Schaltfläche "Registrieren" oben rechts. Dazu musst du deine Email-Adresse angeben und dir einen Benutzernamen und ein Passwort aussuchen. Falls du bereits ein OpenStreetMap-Benutzerkonto hast, kannst du stattdessen natürlich direkt auf "Anmelden" klicken.

Nachdem du dich durch die Registrierung ganz durchgeklickt hast, schickt dir OpenStreetMap ein Email und die Adresse, die du angegeben hast, um zu prüfen, ob du wirklich über diese Email-Adresse erreichbar bist. In dieser Email-Nachricht wirst du einen Bestätigungs-Link finden, den du besuchen musst, um die Registrierung abzuschliessen.



Alternativ kann man sich auch mit einem Google-, Facebook- oder Microsoft-Konto einloggen.

Sprache umstellen (falls nötig)

Wenn die Knöpfe auf openstreetmap.org nach der Anmeldung nicht in deutscher Sprache angezeigt werden, kannst du das folgendermassen ändern:


1. Klicke oben rechts auf den Knopf mit deinem Benutzernamen
2. Wähle im Dropdown-Menü "Settings" aus
3. Unter der Einstellung "Preferred Languages" ersetzt du den Text mit **de-CH de**
4. Klicke den "Save Changes"-Knopf ganz unten, um diese Änderung zu speichern

Der im Folgenden verwendete Editor wird die selbe Sprache verwenden, falls verfügbar.

iD, der Web-Editor von OpenStreetMap

Es gibt verschiedene Editoren, mit denen OpenStreetMap bearbeitet werden kann. Wir werden den Editor namens "iD" verwenden, der auf der openstreetmap.org-Website bereits eingebaut ist.

Rundgang

Um diesen Editor kennenzulernen, solltest du zuerst dessen eingebauten "Rundgang" durcharbeiten. Dazu drückst du auf den "Bearbeiten"-Knopf oben links. Falls dir danach eine Willkommens-Nachricht angezeigt wird, drückst du auf "Rundgang starten". Andernfalls drückst du auf den -Knopf (auf der rechten Seite) und startest von dort aus den Rundgang.



Bitte spielen Sie den Rundgang einmal durch, bevor Sie OpenSchoolMap Ihren Schülern vorstellen.

Mögliche Fragen, die von Ihren Schülern aufkommen könnten:



- **Wie vervollständigt man eine Fläche?** Eine Fläche wird erstellt, sobald mal den Umriss beendet hat, indem man wieder den ersten Punkt anklickt oder Enter drückt.
- **Der Kreis um den Tank ist zu gross!** Die viereckige Fläche, die für den Kreis verwendet wird, muss im Tank drin sein und mit den Ecken den Rand berühren.

Ansonsten sollte das Tutorial selbsterklärend sein.

Und los geht's!

Alle Änderungen, die du während des "Rundgangs" gemacht hast, waren nur zur Übung und wurden nicht wirklich in OpenStreetMap eingetragen.

Fehlt auf der OpenStreetMap-Karte etwas, oder ist etwas gar falsch? Vielleicht fällt dir an deinem Wohnort oder in der Gegend deines Schulhauses etwas auf, das verbessert oder ergänzt werden kann. Gibt es z.B. ein Bänkli, einen Brunnen oder einen Abfalleimer, der noch fehlt?

Da du im Rundgang gelernt hast, wie du Dinge in OpenStreetMap eintragen und ändern kannst, kannst du nun fehlendes eintragen und falsches korrigieren! Innerhalb von 5–30 Minuten werden deine Änderungen durchgeführt und auf die Karte angewendet!

OpenStreetMap speichert Objekt-Eigenschaften in Form von so genannten Tags. Diese siehst du auf der linken Seite im iD-Editor, nachdem du ein Objekt angewählt hast, wie du in [Abbildung 1](#) siehst.



Wenn du das Feld "Alle Eigenschaften" aufklappst, siehst du alle Tags des Objekts, wie in [Abbildung 2](#).

Wenn du nicht weisst, welchen Tag du verwenden sollst, kannst du im Cheatsheet nachschauen.

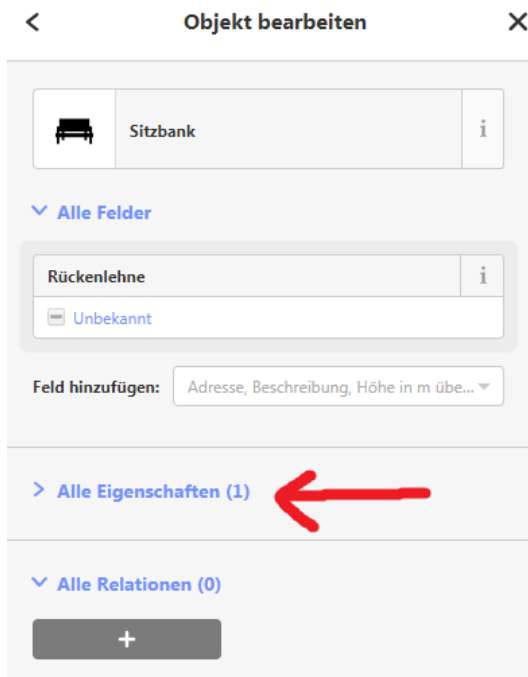


Abbildung 1. Die Tags finden sich im Abschnitt "Alle Eigenschaften", der eventuell zugeklappt ist.

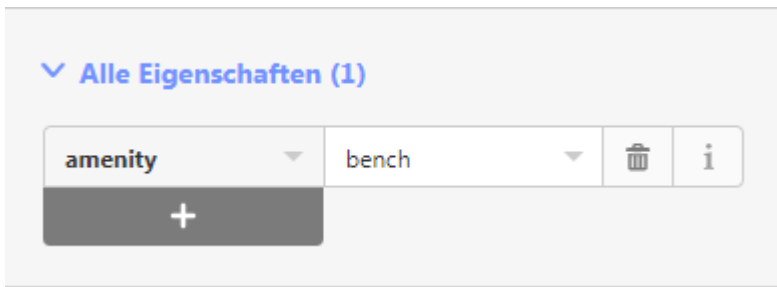



Abbildung 2. Mit einem Klick kann der Abschnitt "Alle Eigenschaften" aufgeklappt werden.

Falls dir selbst nichts aufgefallen ist, was geändert oder ergänzt werden müsste, klicke auf das "OpenStreetMap"-Logo oben links, um den iD-Editor zu verlassen und zur Karte zurückzukehren. Klicke dann auf den "Ebenen"-Knopf (der mit den gestapelten Flächen  als Icon) und wähle die Checkbox "Hinweise/Fehlermeldungen" an. Schau, ob du Notizen anderer Kartenbenutzer siehst, die auf Fehler oder Auslassungen hinweisen, die du durch Änderungen beheben kannst. Wenn du etwas gefunden hast, klicke wieder auf "Bearbeiten".



Frei verwendbar unter CC0 1.0: <http://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/>