

Mapathon evenemang

Målgrupp	Gymnasiet - GE4 – Geomedia
Mål med undervisningen	• Inspirera eleverna • Ge insikt i hur geomedia kan användas i praktiska uppgifter • Förse eleverna med grundläggande kunskaper inom kartering • Ge insikt i kartografins vitala betydelse i samhället
Bedömning	• Bedömningen baseras på skriftlig rapport om Mapathon – tillfället, med beskrivning av utförandet, subjektiva åsikter samt diskussion gällande för- och nackdelarna med denna typ av kartering. <i>Hur kan dessa projekt hjälpa utvecklingsländer? Hur säkerställer man informationens riktighet?</i>

Vem?

Denna uppgift är planerad för gymnasieelever som går kursen GE4 – Geomedia. Målet med uppgiften är att eleverna ska få en insikt i hur geomedia kan användas till praktiska uppgifter i samhället. Eleverna får lära sig grundläggande kunskaper inom kartering och de får vara med och ge konkret hjälp till samhällen i olika delar av världen. Bedömningen kunde basera sig på att eleverna skulle göra en skriftlig rapport om hur Mapathon – tillfället gick, där de beskriver vad de har gjort och varför, samt vad för- och nackdelarna med denna typ av kartering är. Efter en kort introduktion kan eleverna själva lära sig att kartera, och eftersom man kan välja hur stora områden man karterar går uppgiften lätt att anpassa beroende på hur mycket tid man har.

Vad?

Mapathon är en tillställning där en grupp människor samlas för att rita kartor över områden, baserat på information från satellitbilder. Projektet baserar sig på samarbete mellan frivilliga från hela världen och är viktigt för att underlätta humanitärt arbete i sårbara områden. De aktuella uppdragen hittas på Task manager med specifika karteringsinstruktioner för alla uppdrag. På basis av satellitbilder från Open Street Map karterar man objekt som t.ex. vägar eller hus, beroende på vilket uppdrag man har valt.

För att få mer information om hur Mapathon fungerar kan man gå in på missing maps (<https://www.missingmaps.org>). Missing maps är en utmärkt sida för att komma igång med att kartera.

Varför?

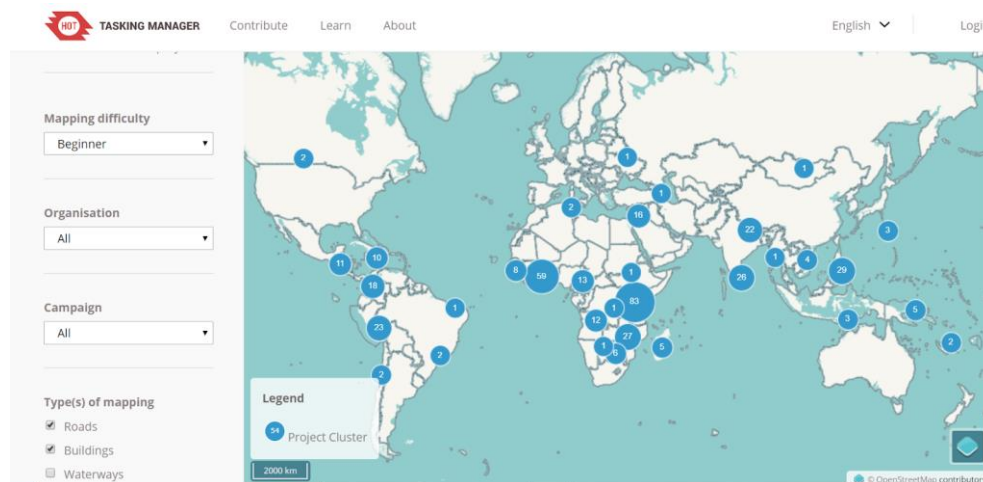
En sjundedel av världens befolkning lever i urbana slummiljöer. I dessa områden är bostäderna dåligt byggda, infrastrukturen otillräcklig och områden ofta väldigt befolkningstäta. Dessa områden utlöper således en större risk för att drabbas hårdare av olika katastrofer. Genom projektet motiveras frivilliga att hjälpa dessa områden genom att producera kartor, för att ge myndigheterna bättre möjligheter att kunna hjälpa människorna i dessa områden. Aktuellt just nu är kartering av områden drabbade av COVID-19 bl.a. i Peru, detta för att underlätta regeringen med information om bostäder och vägar i avlägsna områden. Denna information används sedan för att planera hjälpinsatser.

Arbetsinstruktioner

Du behöver: En dator med tillgång till internet och datormus.

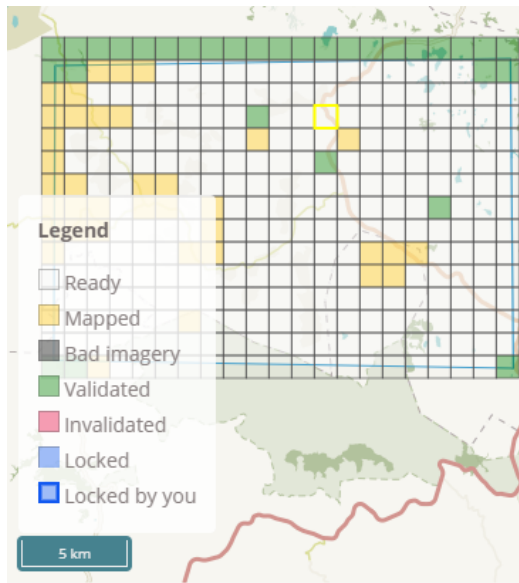
Gör så här:

1. Börja med att skapa ett konto i Open street map via länken:
<https://www.openstreetmap.org/user/new>. Bekräfta din e-mail.
2. Gå sedan till <https://tasks.hotosm.org> och klicka på **start mapping**.
3. Klicka på **Map view** för att se alla tillgängliga uppdrag på kartan.



4. Sök efter förutbestämt uppdrag eller välj för lektionen lämpligt uppdrag genom att ändra svårighetsgrad till **Beginner**. Öppna uppdraget.
5. Läs igenom uppdragets instruktioner för att få reda på vilka objekt som behöver karteras.

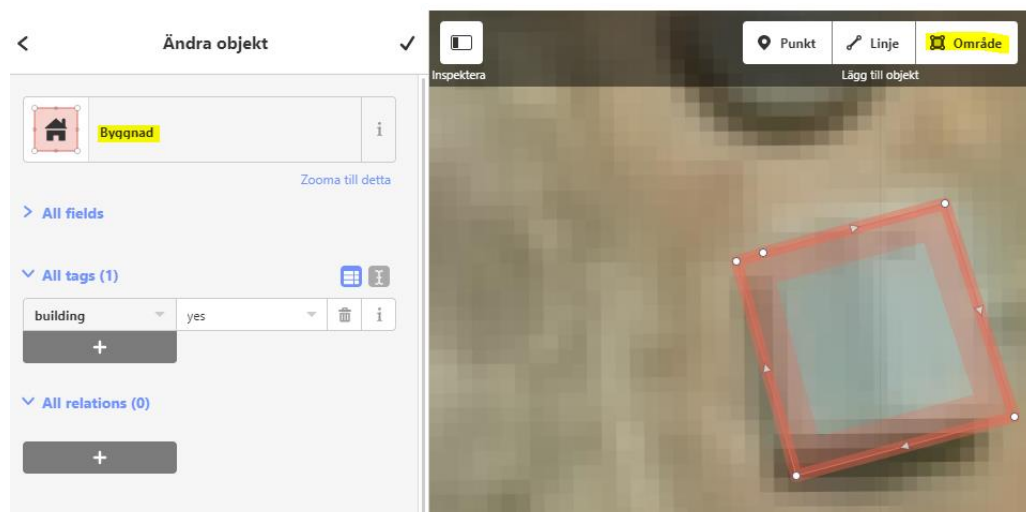
6. Zooma in på kartan för att se vilka delar av området som redan har karterats (se bild 1).



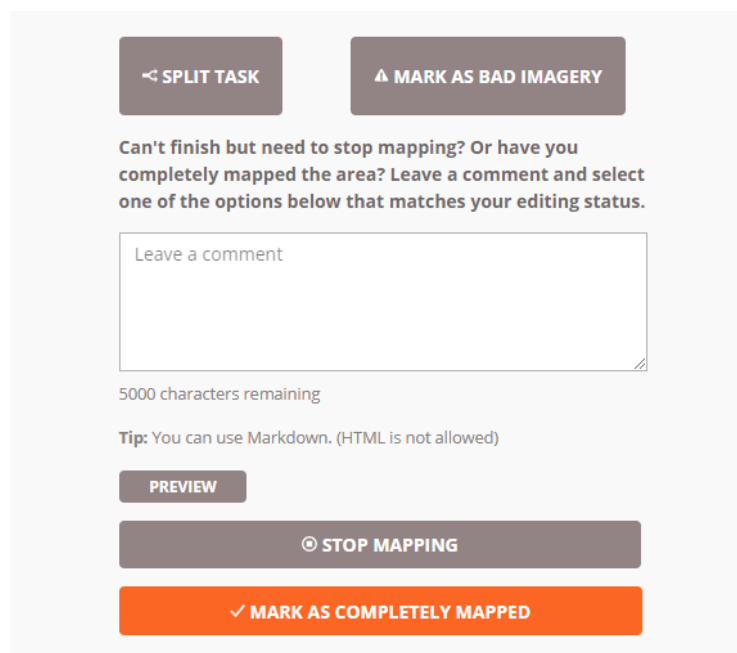
- ☐ Redo för att karteras
- ☐ Redan karterad, väntar på godkännande
- ☐ Redan karterad och godkänd
- ☐ Satellitbilden är suddig
- ☐ Någon annan håller på med den

Bild 1: Skärmlapp från: <https://tasks.hotosm.org/project/8159?task=192>

7. Välj en av de vita rutorna.
8. Gå längst ner på sidan och tryck på **map**.
9. Välj **ID editor** och klicka på **Start editor**. (Uppdraget öppnas i Open street map)
10. Börja med att lägga till byggnader. Zooma in så att du kan se byggnadernas konturer från satellitbilden.
11. Klicka på **Område** [snabbkommando = 3] och rita ut en valfri byggnads konturer. När du har ritat runt hela byggnaden, klickar du på **byggnad** i den vänstra spalten för att programmet ska veta vad för sorts objekt det är. Högerklicka på objektet och välj räta upp [snabbkommando = Q], för att göra byggnadens kanter rätvinkliga.



12. När du har övat på att kartera byggnader kan du prova att kartera andra objekt.
Byggnader karteras som områdesobjekt, medan t.ex. vägar och floder karteras som linjeobjekt.
13. När man är klar med en ruta klickar man på **spara** som finns uppe i kartans högra hörn. Klicka sedan på **Ladda upp** för att lägga till dina objekt till alla kartor i Open street map.
14. Gå sedan tillbaka till <https://tasks.hotosm.org> och klicka på **Mark as completely mapped**. Då syns din ruta som orange, och övriga användare kan gå och godkänna den.



The screenshot shows a web interface for task completion. At the top, there are two buttons: a grey one with a left arrow and the text 'SPLIT TASK', and a grey one with an up arrow and the text 'MARK AS BAD IMAGERY'. Below these is a text prompt: 'Can't finish but need to stop mapping? Or have you completely mapped the area? Leave a comment and select one of the options below that matches your editing status.' Under the prompt is a large text input field with the placeholder 'Leave a comment'. Below the input field, it says '5000 characters remaining'. A tip below that reads 'Tip: You can use Markdown. (HTML is not allowed)'. There are three buttons at the bottom: a grey 'PREVIEW' button, a grey button with a circle and slash icon and the text 'STOP MAPPING', and an orange button with a checkmark icon and the text 'MARK AS COMPLETELY MAPPED'.

15. Om du inte fick hela rutan karterad kan du klicka på **Stop mapping**. Då blir din ruta vit och du kan komma tillbaka och fortsätta senare, eller så kan någon annan kartera den. Dina ändringar finns sparade i Open street map.
16. Om det finns tid börjar du med en ny ruta eller ett nytt uppdrag.