



Sonja Gerber

studierte Wirtschaftspädagogik (BWL und Geschichte) an der Universität Mannheim. Sie ist Oberstudienrätin, Systembetreuerin und Multimediaberaterin an der Käthe-Kollwitz-Schule Bruchsal. Der Schwerpunkt ihrer Unterrichtstätigkeit liegt neben Geschichte und Wirtschaftslehre vor allem im DV-Bereich. Außerdem ist sie Lehrbeauftragte am Staatlichen Seminar für Didaktik und Lehrerbildung (Berufliche Schulen) Karlsruhe und seit Sept. 2002 Redakteurin bei den Online-News am LEU. Nach Abschluss eines medienpädagogischen Online-Studiums arbeitet sie nebenberuflich als Teletutorin und E-Learning-Expertin u.a. am Zentrum für Universitäre Weiterbildung der Universität Kaiserslautern.

Sonja.Gerber@web.de
<http://www.gerberonline.de>
<http://www.webquest.de>

1 WebQuest – ein Konzept für sinnvollen Computer- und Interneteinsatz an Schulen

Lost in cyberspace - Internet im Unterricht?

In immer mehr Unterrichtsfächern wird in den letzten Jahren das Internet eingesetzt. Die Erfahrungen zeigen aber, dass es auch vielschichtige Unklarheiten und Probleme gibt, wenn Schülerinnen und Schüler eine Internetrecherche durchführen sollen.

Sehr häufig bekommen Schülerinnen und Schüler die Aufgabe, Informationen zu sehr allgemeinen Begriffen / Themen im Internet zu suchen. So führt der unspezifizierte Auftrag, über "Krebs" zu recherchieren, mit Google beispielsweise zu ca. 829.000 oder die Suchanfrage „Sozialversicherung“ zu 276.000 Treffern (jeweils Stand September 2003). Eine Suchanfrage „Sozialversicherung Überblick“ bringt es immerhin noch auf über 31.000 Treffer. Mit dieser Informationsflut kann niemand ohne weitere Hilfe umgehen. Sehr schnell verlieren die Schülerinnen und Schüler den Überblick und tauchen in den Weiten des Internets ab. Es kommt zum Phänomen von „**lost in cyberspace**“, wo sie eigentlich nicht mehr wissen, was sie suchen sollen bzw. sich ablenken lassen von anderen interessanten Seiten, die nicht unbedingt etwas mit der ursprünglichen Thematik zu tun haben. Ursache hierfür ist zumindest teilweise, dass die Schülerinnen und Schüler nicht in der Lage

sind, zielgerichtet und zeitökonomisch, die gesuchten Informationen zu finden.

Selbst wenn davon ausgegangen wird, dass vermutlich unter den ersten 20 Treffern die wichtigsten Informationen sein werden (vorausgesetzt, dass entsprechende Suchbegriffe eingegeben wurden), bleibt das Problem der Bewertung und vor allem auch die Frage nach der „Weiterverarbeitung“ der gefundenen Informationen. Es ist wenig sinnvoll, die gefundenen „wichtigsten“ Seiten auszudrucken und abzuheften. Dennoch stellt dies teilweise die Realität einer Internetrecherche dar, da die Suche der Informationen zu zeitintensiv ist, so dass für Analyse und Auswertung zu wenig bzw. keine Unterrichtszeit mehr bleiben.

In diesem Heft der Online-News wollen wir Ihnen mit sogenannten WebQuests ein Konzept aufzeigen, wie Unterricht mit dem Internet anders verlaufen und für alle Beteiligten befriedigendere Ergebnisse bringen kann. Dabei wollen wir auf folgende Fragestellungen eingehen:

1. Was ist ein WebQuest?
2. Wie kann ein WebQuest aussehen?
3. Wie ist ein WebQuest didaktisch aufgebaut?
4. Welche Arten von WebQuests gibt es?
5. Was ändert sich beim Einsatz von WebQuests?
6. Wo können WebQuests eingesetzt werden?
7. Wo lassen sich fertige WebQuests für den Unterricht finden?
8. Was sollte bei der Erstellung von WebQuests beachtet werden?
9. Was sollte beim Unterrichtseinsatz von WebQuests beachtet werden?
10. Welche technischen Kompetenzen sind zum Einsatz von WebQuests erforderlich?

Zu diesen Fragestellungen werden Sie Information erhalten, die es Ihnen ermöglichen, den Einstieg in einen Unterricht mit WebQuests zu bewerkstelligen

Abschließend wollen wir fragen, welchen didaktischen Mehrwert WebQuests für den Unterricht an beruflichen Schulen haben und ob es Patentrezepte für WebQuests gibt?

1. Was ist ein WebQuest?

Frei übersetzt bedeutet WebQuest "abenteuerliche Spurensuche im Internet". Man könnte auch sagen, dass es sich bei einem WebQuest um eine „Schnitzeljagd“ im Internet handelt. In der Literatur werden WebQuests auch als komplexe computer-gestützte Lehr- / Lernarrangements bezeichnet. WebQuests können über das Internet abgerufen werden oder sie sind lokal auf

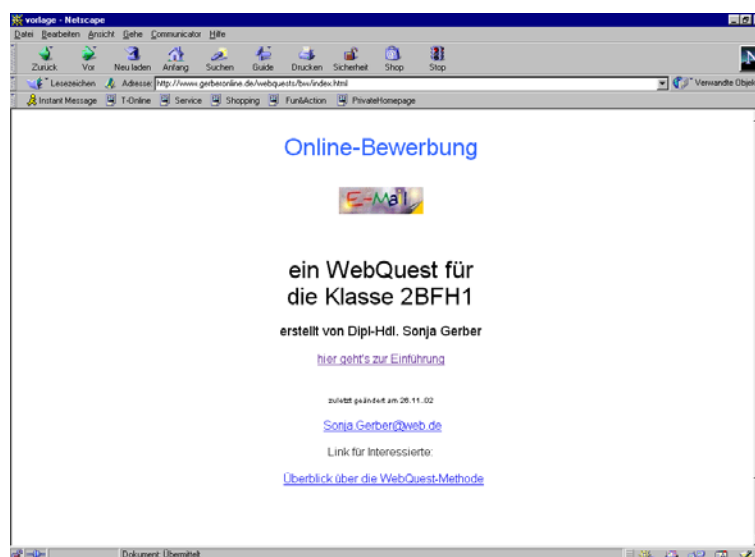
den Rechnern der Lerner/innen als html-Dateien abgelegt. In der Regel sind sie nach einer mehr oder weniger einheitlichen Struktur aufgebaut. Im Rahmen von WebQuests arbeiten Schüler/innen aktiv an der Aneignung von Wissen. WebQuests sind ein didaktisches Modell, um sinnvoll mit PC und Internet zu arbeiten.

WebQuests werden erstellt, um die (Unterrichts-) Zeit, die mit dem Internet verbracht wird, effizient zu nutzen. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Informationsnutzung und nicht auf der Informationssuche. Die von den Schülerinnen und Schülern benötigten Informationen werden zum größten Teil oder ausschließlich aus dem Internet abgerufen. Sie fördern die Medienkompetenz und bieten die Möglichkeit, dass sich Schülerinnen und Schüler explorativ mit authentischen Problemen, Fragestellungen usw. auseinandersetzen. Hierfür erhalten sie durch das WebQuest Struktur und Anleitung.

Dieses didaktische Modell wurde 1995 von dem Amerikaner Bernie Dodge und dem Australier Tom March entwickelt. Im deutschsprachigen Raum wurden WebQuests in den vergangenen Jahren zunächst von dem Schweizer Heinz Moser bekannt gemacht.

2. Wie kann ein WebQuest aussehen?

In aller Regel verfügt ein WebQuest über eine Eingangsseite, aus der die Thematik erkennbar wird. Im vorliegenden Beispiel handelt es sich um ein WebQuest, das für eine spezielle Klasse (Zweijährige Berufsfachschule) zum Thema Online-Bewerbung erstellt wurde und unter <http://www.gerberonline.de/webquests/bw/> zu finden ist.



Eingangsseite zum WebQuest „Online-Bewerbung“

Die Eingangsseite ist mit der Einführung in die Gesamtproblematik verlinkt. Hier wird bereits die auf allen Seiten gleich bleibende Navigation über die Navigationsleiste erkennbar. Eine weitere Navigationsmöglichkeit stellen interne und externe Links dar.



Einführungsseite „Online-Bewerbung“

Vom Seitenlayout finden sich im WWW sehr unterschiedliche Formen. Teilweise sind alle Informationen auf einer Seite vorhanden, was aber u.U. zu etwas lästigem Scrollen führt. Die meisten WebQuest-Ersteller entwickeln im Laufe der Zeit ein eigenes Layout, das sie immer wieder auf ihre WebQuests anwenden.

3. Wie ist ein WebQuest didaktisch aufgebaut?

Jedes WebQuest beginnt mit einer **Einführung** in ein Problem, einer authentischen Fragestellung usw., in die sich die Schülerinnen und Schüler hineinversetzen können und deren Lösung für sie Bedeutung hat.

Im Beispiel der Online-Bewerbung sieht die Einführung folgendermaßen aus:

Endlich eine Anzeige gefunden, auf die Sie sich sofort bewerben wollen! Es ist wirklich **d e r Ausbildungsplatz**, von dem Sie immer geträumt haben. Sofort die Bewerbung in Angriff genommen, aber es gibt ein kleines Problem: Die Bewerbung soll gemailt werden. Eine postalische Anschrift wird gar nicht angegeben.

Was tun?!

Hieran schließen sich konkreten **Aufgaben** an.

Aufgabe 1:

Erstellen Sie eine Checkliste, was bei einer Online-Bewerbung unbedingt beachtet werden muss.

Aufgabe 2:

Entwerfen Sie eine Online-Bewerbung für Ihren Traumberuf (Ausbildung) und schicken Sie die komplette Bewerbung ab.

Die Aufgabenstellung wird ergänzt durch eine Beschreibung der Vorgehensweise: **Prozess**.

- Für die Erarbeitung von Aufgabe 1 und 2 haben Sie 4 Unterrichtsstunden Zeit.
- Die Materialien verweisen auf einige Seiten im Internet und geben wichtige Hinweise für die Lösung der Aufgaben.
- Für die Erstellung der Checkliste empfiehlt sich die Zusammenarbeit in einer Gruppe (3-5 Gruppenmitglieder), die arbeitsteilig vorgehen kann.
- Die Checkliste soll nach ca. 1,5 Stunden den anderen Gruppen präsentiert werden. Vergessen Sie bitte nicht die Quellenangaben.
- Die Online-Bewerbung sollte von jedem selbst erstellt werden. Dabei ist es jedoch wichtig, dass Sie sich gegenseitig beraten.
- Bevor Sie die eigene Bewerbung endgültig abschicken, suchen Sie sich bitte jemand, der die Bewerbung nochmals kritisch durchliest.

Die Prozessbeschreibung kann sehr stark an die jeweilige Klasse angepasst werden. Das vorliegende Beispiel wurde für eine Klasse konzipiert, die relativ unselbständig arbeitete (zudem war es eine der ersten Unterrichtsstunden bei der neuen Fachlehrerin.

Materialien/Links

Hier werden zumindest die Materialien angegeben, die den Ausgangspunkt für die Bearbeitung bilden.

- Tipps und Hilfen rund um die Bewerbung per E-Mail:
<http://www.jobware.de/ra/rb/ob/1.html>
- Online zum Job:
<http://www.lernnix.de/Material/Bewerbung/onlinebewerbung.htm>
- Wann ist eine Online-Bewerbung sinnvoll?
<http://www.make-it-better.de/bewerbung/bewerb18.htm>

Je nach Kompetenz der Klasse bzw. einzelner Schülerinnen und Schüler kann auch zu weiterer Recherche aufgefordert werden. Bei der Durchführung des WebQuests erwies es sich als sehr positiv, dass einzelne Schüler eigene Offline-Unterlagen zur Bewerbung mit in den Unterricht einbrachten. Grundsätzlich ist es nicht notwendig, dass alle Materialien aus dem Internet kommen. Auch Printmedien haben ihre Berechtigung!

Evaluation

Hier werden den Schülerinnen und Schülern die Bewertungskriterien dargelegt, an denen sie sich bei der Lösung der Aufgaben orientieren können. Grundsätzlich sollte jedes WebQuest evaluiert werden. Dabei kommt der Selbstevaluation durch die Schüler/innen, die aufgefordert sind, über ihren eigenen Arbeitsprozess und die Qualität ihres Arbeitsergebnisses zu reflektieren, große Bedeutung zu. Außerdem sollten die Schüler/innen möglichst ein (schriftliches) Feedback über ihre Arbeit vom Lehrer bzw. der Lehrerin erhalten. Es kann eine Bewertung in Form von Noten erfolgen. Die Bewertungskriterien sollten den Schülern/innen an dieser Stelle offengelegt werden.

Da das Beispiel-WebQuest für eine relativ unerfahrende Klasse erstellt wurde, wurden die Angaben zur Evaluation kurz gehalten:

Aufgabe 1 wird als Gruppenaufgabe gewertet. Sie erhalten eine gemeinsame Note.

Aufgabe 2 wird als Einzelaufgabe gewertet. Sie erhalten eine Einzelnote.

Dodge geht davon aus, dass dieser Teil des Webquests nicht zwingend notwendig ist. Er fehlt tatsächlich in vielen WebQuests. Dennoch bietet er die Möglichkeit einer Zusammenfassung der Erfahrungen und die Ermutigung zur Reflexion der Vorgehensweise, der Ausweitung oder Generalisierung des Gelernten und somit einer Einbettung in die eigene Wissenswelt.

Empfehlenswert ist, ein detailliertes Anforderungsprofil zu formulieren, das auf unterschiedliche Leistungsniveaus der Schülerinnen und Schüler zugeschnitten ist. Ein Beispiel finden Sie im Artikel von Christine Bescherer in diesem Heft oder unter folgender Adresse: <http://www.vib-bw.de/tp2/vortraege/vortragLehrer2/webquests/webquest1/bewertung.html>.

Mit den Elementen Einführung, Aufgaben, Prozess, Materialien und Evaluation wird in den meisten WebQuests gearbeitet. Die Elemente Fazit und Präsentation sind eher selten und sollen als Hintergrundinformationen beschrieben werden.

Zum Abschluss des WebQuests kann ein **Fazit** gezogen werden, wobei Dodge davon ausgeht, dass auch dieser Teil des Webquests

nicht unbedingt notwendig ist. Im Beispiel der Online-Bewerbung könnte das Fazit wie folgt aussehen:

Sie haben eine Checkliste erstellt, was Sie alles bei einer Online-Bewerbung beachten sollten und selbst eine Bewerbung per Mail verfasst. Zum Schluss könnten Sie sich noch weitere Fragen stellen:

- Sind Sie mit Ihrem Arbeitsergebnis zufrieden?
- Sehen Sie noch Optimierungsbedarf?
- Wie verlief die Gruppenarbeit? Gab es Probleme?

Als weiteres Element kann die Präsentation der Arbeitsergebnisse hinzukommen.

Präsentation

Der Schweizer Heinz Moser fügt dem Konzept von Dodge und March als weiteres Element die Präsentation der Arbeitsergebnisse im Internet hinzu. Seiner Grundidee folgend, wird hier Wissen dargestellt, um es mit anderen auszutauschen und zu teilen.

Meines Erachtens ist die Präsentation der Ergebnisse innerhalb der Klasse zu bevorzugen, da hierdurch die Schülerinnen und Schüler ein direktes gegenseitiges Feedback erhalten und auch ihre sprachlichen Kompetenzen gefördert werden können.

4. Welche Arten von WebQuests gibt es?

Hauptunterscheidungskriterium ist vor allem der Zeitraum, über den sich WebQuests erstrecken. Dodge differenziert zwischen Short Term WebQuests (kleine WebQuests) und Longer Term WebQuests (große WebQuests):

Kleine WebQuests dienen zur Akquisition von Wissen und dessen Integration. Die Schülerinnen und Schüler erhalten eine bestimmte Menge an neuen Informationen über ein Sachgebiet und setzen sich mit ihnen innerhalb weniger Unterrichtsstunden auseinander. Ungeordnete Informationen eines Sachthemas werden nach Kriterien strukturiert und in den Wissenshorizont integriert sowie von den Schülerinnen und Schülern präsentiert.

Große WebQuests dienen der Bearbeitung einer komplexen Fragestellung über einen längeren Zeitraum (u.U. über ein Schulhalbjahr) hinweg. Ziel ist der Ausbau und das Vertiefen von Wissen. Die Schülerinnen und Schüler analysieren und transformieren ein Wissensgebiet tiefgründig und umfassend, indem sie ein neues umfassendes Konstrukt als Online- oder Offline-Präsentation erstellen, damit andere darauf reagieren.

Daneben können weitere Arten von WebQuests unterschieden werden:

- a) WebQuests, in denen Informationen zu Wissen- und Erfahrungswelten verdichtet werden: Informationen werden zusammengetragen, strukturiert und Wissens- und Erfahrungswelten geschaffen.
- b) WebQuests, mit denen Probleme gelöst werden:
Es geht nicht allein darum, Informationen zu sammeln und Wissenswelten zu schaffen. Wissen wird dabei bereits vorausgesetzt und zur Problemlösung angewendet.
- c) WebQuests im kommunikativen Austausch:
Über die Kommunikationsmöglichkeiten des Internet nehmen die Schülerinnen und Schüler Kontakt zu externen Experten auf. Als zweite Möglichkeit kann aber auch eine (u.U. internationale) Zusammenarbeit mit Schülerinnen und Schülern an anderen Schulen organisiert werden.
- d) WebQuests, die ein Rollenspiel integrieren:
Die Schülerinnen und Schüler agieren in unterschiedlichen Rollen und tragen so zu einer multiplen Sichtweise auf einen Sachverhalt, ein Problem usw. bei.

5. Was ändert sich beim Einsatz von WebQuests?

Wenn Schüler/innen dazu angeleitet werden sollen, sich selbst Wissen in einem handlungsorientierten Prozess anzueignen, wie er Grundvoraussetzung in einem WebQuest ist, kann die Rolle des Lehrers bzw. der Lehrerin als Wissensvermittler/in wie in einem lehrerzentrierten Unterricht nicht mehr beibehalten werden. Die Lernerzentrierung erfordert eine Veränderung der Rolle und der Aufgaben der Lehrenden.

Im Vorfeld des Unterrichts stehen die Planung und konkrete Erstellung der Lernumgebung als Hypertext, in den vielfältige Materialien, die wiederum vorher im Internet gefunden und hinsichtlich der Verwendbarkeit im Unterricht überprüft werden müssen, eingebunden werden. Dies kann je nach Thematik im Team mit anderen Kollegen durchgeführt werden und knüpft an Lehrplanvorgaben, z.B. zum fächerübergreifenden Unterricht, an. Dabei sollten die Interessen und Erfahrungen der Schüler/innen miteinbezogen und auf Authentizität geachtet werden. Technisch-administrativ gesehen muss das erstellte WebQuest danach publiziert, d.h. ins Internet gestellt werden oder mindestens auf den Schülerrechnern lokal verfügbar gemacht werden. Danach sollte unbedingt nochmals überprüft werden, ob das WebQuest technisch vollständig funktionsfähig ist.

Im Unterricht selbst muss der Lehrer bzw. die Lehrerin viel stärker als bisher jeden Schüler und jede Schülerin individuell beachten bzw. beobachten, deren persönliche Stärken und Schwächen sehen und auf dieser Grundlage fördern und beraten. Dabei wird der Lehrer / die Lehrerin zur Moderator/in, Lernorganisator/in und Lernberater/in von individuellen Lernprozessen, die sich nicht ständig in den Vordergrund drängen. Hilfeleistungen werden dann angeboten, wenn die Schülerinnen und Schüler ohne sie in ihrem Arbeitsprozess nicht mehr weiterkommen würden oder wenn es notwendig wird, den Arbeitsprozess neu zu organisieren.

Das Unterrichtsergebnis ist im Grunde nicht mehr eindeutig vorher bestimmbar, selbst wenn die Schüler/innen „nur“ auf die im WebQuest angegebenen Materialien zurückgreifen würden. Dies kann u.U. Kontrollverlust des Lehrers bzw. der Lehrerin bedeuten, die damit umgehen (lernen) müssen.

Ergebnisse des WebQuests müssen von den Schülerinnen und Schülern immer bewertet und kritisch reflektiert werden. Die Bewertung des Unterrichtsergebnisses kann so nicht alleinige Aufgabe des Lehrers / der Lehrerin bleiben, sondern es sollten mit den Schülerinnen und Schülern gemeinsam Beurteilungskriterien entwickelt und angewendet werden.

Insgesamt gesehen, benötigen Lehrerinnen und Lehrer im handlungsorientierten Unterricht und somit auch im Unterricht mit WebQuests umfassendere Kompetenzen: Zur Fachkompetenz kommt Medienkompetenz hinzu. Darüber hinaus sind Beratungs-, Führungs- und Konfliktlösungskompetenzen erforderlich.

In WebQuests erfolgt die Einführung in die Gesamtproblematik über eine authentische Problemstellung, die die Bereitschaft der Lernerinnen und Lerner zur Auseinandersetzung mit der Thematik, dem Problemfeld usw. herstellen soll. Eine klare Aufgabenstellung verbunden mit der Prozessbeschreibung ermöglicht eine aktive Beteiligung der Schüler/innen, die mit Hilfe des bereitgestellten (aktuellen) Materials aus dem Internet sowie anderer Materialien selbstgesteuert lernen können und neue Wissenskonstrukte erstellen und präsentieren. Dabei erfolgt das Lernen in spezifischen Kontexten – der Lernprozess ist somit situativ. Wissen wird nicht vom Lehrer bzw. der Lehrerin oder von einem Programm vermittelt, instruiert bzw. transportiert, sondern die Schülerinnen und Schüler konstruieren ihr Wissen individuell. Lernen ist damit ein konstruktiver Prozess, in dem die Lernenden möglichst wenig Außensteuerung erfahren. Die Lehrenden fungieren als Berater bzw. Mitgestalter von Lernprozessen. Wissen, Fertigkeiten und Einstellungen werden von und in Gemeinschaft mit anderen erworben.

Lernen mit WebQuests ist ein

- aktiver,
- selbstgesteuerter,
- konstruktiver,
- situativer und
- sozialer Prozess

und ist somit Lernen auf der Basis des Konstruktivismus, wie es zum Beispiel von Mandl und Reinmann-Rothmeier beschrieben wird.

6. Wo können WebQuests eingesetzt werden?

WebQuests können in jeder Schulart, also ab der Grundschule in jeder weiteren Schulart, in jeder Klassenstufe und in jedem beliebigen Unterrichtsfach eingesetzt werden, da sie individuell durch den Lehrer bzw. die Lehrerin auf das Leistungsvermögen der Schüler/innen zugeschnitten werden können. Mittlerweile werden sie auch in der beruflichen Bildung und in der Erwachsenenbildung genutzt.

WebQuests könnten auch als „Nachfolgemodell“ des klassischen Arbeitsblattes angesehen werden und dieses teilweise ersetzen. Allerdings enthalten WebQuests eine Fülle von Funktionen, die ein Arbeitsblatt nicht enthalten könnte und sie sind eingebettet in ein ganzes Lernarrangement, dem ein (gemäßigt) konstruktivistischer lerntheoretischer Ansatz zugrunde liegt.

Wenn das WebQuest im Internet veröffentlicht wird, haben die Schülerinnen und Schüler nicht nur im Unterricht Zugriff auf die Materialien und Fragestellungen, sondern auch von jedem anderen internetfähigen PC – z.B. von zuhause oder von einer Medienecke in der Schule.

7. Wo lassen sich „fertige“ WebQuests für den Unterricht finden?

Im Internet sind unzählige WebQuests vorhanden. Die meisten WebQuests liegen allerdings auf amerikanischen Servern.

Beispiele:

<http://webquest.sdsu.edu/> = Die WebQuest-Seite!
<http://sesd.sk.ca/teacherresource/webquests.htm>
http://www.memphis-schools.k12.tn.us/admin/tlapages/web_que.htm

Im deutschsprachigen Raum gibt es momentan keine vergleichbaren Sammlungen. Ein erster interessanter Ansatz findet sich unter <http://www.webquest-forum.de>. Auf der deutschen WebQuest-Site <http://webquests.de> sind beispielhafte WebQuests zusammengetragen, die im Unterricht eingesetzt werden können, allerdings ohne Anspruch auf Vollständigkeit.

Für den Landesbildungsserver Baden-Württemberg werden derzeit (Stand Oktober 2003) einige WebQuests für berufliche Schulen entwickelt, die im Laufe des Schuljahres veröffentlicht werden. Im beruflichen Bereich besteht im Moment noch generell das Problem, dass auch im WWW relativ wenige WebQuests zur Verfügung stehen. Deshalb empfiehlt es sich, im Team mit Kolleginnen und Kollegen, selbst WebQuests zu erstellen.

8. Was sollte bei der Erstellung von WebQuests beachtet werden?

Da WebQuests für den ganz normalen Unterrichtseinsatz konzipiert sind und nicht als Bonbon für den Ausnahmefall Projekttag, sollte zunächst das Thema lehrplankonform ausgewählt und kritisch hinterfragt werden, ob der Interneteinsatz einen didaktischen Mehrwert bringt.

Dem gemäßigt konstruktivistischen Ansatz folgend, sollte für die Schüler ein authentisches Szenario formuliert werden, das zur Auseinandersetzung mit dem Thema reizt. Dies ist von zentraler Bedeutung damit die Schülerinnen und Schüler einen persönlichen Zugang zur jeweiligen Thematik finden und **selbst** zu einer Problemlösung kommen wollen.

Auf die Thematik bezogen sollte eine mach- und lösbare Aufgabenstellung formuliert werden. Wenn es möglich ist, sollten die Schüler und Schülerinnen in diesen Schritt miteinbezogen werden. Sehr wichtig ist dabei, dass nicht eine Fülle kleinschrittiger Aufgaben / Fragen formuliert wird.

Bei der Auswahl der Internetquellen sollte größte Sorgfalt angelegt werden, damit die Quellen gesicherte Erkenntnisse enthalten.

Die Navigation sollte einfach und auf allen Seiten gleich sein. Selbstverständlich müssen alle Links funktionieren.

Das Layout sollte sich an der Altersgruppe orientieren. Allzu viele multimediale Effekte führen zu langen Ladezeiten und werden u.U. ziemlich schnell lästig.

9. Was sollte beim Unterrichtseinsatz von WebQuests beachtet werden?

Sowohl Schülerinnen und Schüler als auch den Unterrichtenden müssen ihre Rolle klar sein, die Sie im Unterricht einnehmen, da es sich nicht um einen lehrerzentrierten Unterricht handelt. Nicht die Lehrenden stehen im Mittelpunkt des Unterrichtsgeschehens, sondern die lernenden Schülerinnen und Schüler, die möglichst selbstorganisiert arbeiten sollten.

Bei den räumlichen Voraussetzungen sollte darauf geachtet werden, dass Arbeitsgruppen gebildet und kommunikativer Austausch stattfinden kann.

Bei der Präsentation der Gruppenergebnisse sollte unbedingt darauf geachtet werden, dass alle Gruppen ausreichend Zeit haben, um ihre Arbeit darzustellen. Hier sollte auf den kommunikativen Aspekt großer Wert gelegt werden.

10. Welche technischen Kompetenzen sind für die Erstellung von WebQuests erforderlich?

Um einfache WebQuests ohne sogenannte Frames erstellen zu können, reichen Grundkenntnisse im Erstellen von Hypertextseiten z.B. mit Netscape Composer oder evtl. mit WORD aus. Dies bedeutet, dass die Kompetenzen im Erstellen von html-Seiten soweit gehen sollten, um folgende Elementen einzubinden:

1. Texte incl. Formatierungen
2. interne Links zur Navigation innerhalb des WebQuests
3. externe Links, um Verknüpfungen zu Informationen im Internet bereitzustellen
4. Grafiken und Animationen

Es sollten zudem Kompetenzen vorhanden sein, um alle Dateien, die für das Webquest benötigt werden zusammenzustellen - z.B. in einem Verzeichnis/Ordner auf einem Datenträger – damit sie auf die schulischen Computer übertragen werden können. Letzteres stellt allerdings nur eine Krücke dar, falls der Lehrer bzw. die Lehrerin nicht in der Lage ist, die Dateien ins Internet zu stellen (oder stellen zu lassen).

Im Idealfall sind auch die Kompetenzen vorhanden, um die Dateien mit Hilfe eines ftp-Programmes auf einen Server hochzuladen, damit das Webquest im Internet zur Verfügung steht.

Diese Kompetenzen konnten viele Kolleginnen und Kollegen u.a. durch die Fortbildungen innerhalb der Intel-Initiative bereits erwerben.

Mehrwert von WebQuests im Unterricht an beruflichen Schulen

Der Unterricht an beruflichen Schulen befindet sich zur Zeit in einer Phase der Um- und Neuorientierung. Dies zeigt sich beispielsweise besonders deutlich in den Anforderungsprofilen an Schüler und Schülerinnen in der Berufsschule (heute und morgen), wie sie in den LEU-Handreichungen für die neuen Lernfelder formuliert werden:

„Schüler

- lernen im Team,
- präsentieren die Lernergebnisse,
- wenden neue Lern- und Arbeitsformen an,
- dürfen entdeckend lernen,
- dürfen selbstorganisiert lernen,
- lernen in Prozessen,
- lernen an einer beruflichen bedeutsamen Handlung,
- steigern ihre Kreativität und Kompetenz,
- lernen verantwortungsbewusstes und problemlösendes Handeln“.

All dies kann z.B. auch mit Hilfe von WebQuests realisiert werden, wenn Sie didaktisch sinnvoll geplant werden und zum eigenständigen Arbeiten und Lernen anregen. Sie fördern die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler, die praktisch in allen Berufen und auch für die private Lebensbewältigung immer wichtiger wird.

Im Entwurf des Bildungsplanes (berufliches Gymnasium) für das Fach Spanisch (http://www.leu.bw.schule.de/beruf/lp/bg_pdf/01_3248-04-Spanisch_A.pdf) von August 2003 wird als Ziel für den Spanischunterricht formuliert, von der Reproduktion zur Produktion in der Fremdsprache zu gelangen. Dabei wird der Bewältigung von arbeits- und profilorientierten Situationen und der Förderung von Schlüsselqualifikationen wie Teamfähigkeit eine besondere Bedeutung eingeräumt. Als eine Methode, mit der diese Zielsetzung realisiert werden soll, werden ausdrücklich WebQuests genannt.

Zum Schluss: Patentrezepte für „gelingende“ WebQuests?

Leider gibt es keine Patentrezepte für „gelingende“ WebQuests. Grundvoraussetzung für das Gelingen ist allerdings, dass den Schülerinnen und Schülern Freiraum für eigenverantwortliches Lernen gegeben wird. Dies schließt mit ein, Lernziele und Lernwege gemeinsam zu besprechen und Lernwege nicht zwingend von Seiten der Lehrkräfte vorzuschreiben. Selbstverständlich sind nicht alle Schülerinnen und Schüler in der Lage, den gegebenen Freiraum zu nutzen. Hier müssen ggf. individuelle Hilfestellungen gegeben werden, um den gesamten Lernprozess nicht zu gefährden. Ziel von WebQuests bleibt es jedoch, den Schülerinnen und Schülern zu verdeutlichen, dass Lernen ein aktiver und selbstgesteuerter Prozess ist, den sie im Rahmen ihrer Möglichkeiten mitgestalten können. Deshalb: Fordern Sie Ihre Schülerinnen und Schüler heraus - zum Denken!

Literatur / Links

Bartel, Karin; Esser-Krapp, Peter; Krapp, Gertrud; Schmitt-Kölzer, Wolfgang:
Neues Lernen mit neuen Medien? Darmstadt 2003

Dodge, Bernie:
Some Thoughts About WebQuests
http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html

Gerber, Sonja:
Einführung in die WebQuest-Methode.
<http://webquests.de/eilige.html>

Mandl, Heinz und Reinmann-Rothmeier, Gabi:
Lernen auf der Basis des Konstruktivismus. Wie Lernen aktiver und anwendungsorientierter wird.
http://www.lili.uni-bielefeld.de/~lili_lab/virtseminare/umt/biblio/texte/mandl/txt.htm

Moser, Heinz:
Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests, Zürich 2000