

## **WebQuest**

### **1. Definition**

In den 1990er Jahren wurden in den USA von B. DODGE u.a. WebQuests (WQ) entwickelt. Mit ihnen wurde eine Möglichkeit angeboten das Internet als eine entdeckungsorientierte Aktivität, gestützt auf ein festes Ablaufschema in den Unterricht aller Fächer zu integrieren. SchülerInnen lösen dabei im Rahmen einer angeleiteten Suche forschend die gestellten (oder auch gemeinsam zu einem Thema erarbeiteten) problemorientierten Arbeitsaufgaben. WQs sollen, anders als so manche andere e-learning-Anwendung, keine primär lehrerzentrierten Drill- und Practiceprogramme sein, die hauptsächlich nur behavioristisch instruierend in Einzelarbeit auf das Auswendiglernen von Faktenwissen ausgerichtet sind.

WebQuests sind somit eher konstruktivistisch ausgerichtete Lernarrangements, die das selbständige Lernen fördern. Der englische Begriff "Quest" leitete sich ab von der Bezeichnung ritterlicher Abenteuerfahrten, wie sie in der Literatur des Mittelalters beschrieben werden. Im englischen Sprachgebrauch von heute wird er auch für eine anspruchsvolle Suche oder Nachforschung verwendet. Das zusammengesetzte Substantiv "WebQuest" steht für die Lösung von Aufgaben mit Hilfe von Informationen aus dem WWW. Als in Europa (u.a. von H. MOSER in der Schweiz, oder S. GERBER) dieses Konzept vorgestellt wurde, erfuhr es einige Ergänzungen, wie z.B. die zusätzliche Einbindung von traditionellen (gedruckten) Quellen, oder eine angestrebte Veröffentlichung, die selbst wieder im Sinne einer Lernspirale Anlass für weitere Lernprozesse werden kann..

### **2. Klassifikation**

WQs ermöglichen durch ihr didaktisches Konzept:

- Angeleitetes Lernen im IKT-Bereich mit Internet und Multimedia. Aber auch zusätzlicher Einbau traditioneller Medien (Atlas, u.U. von Sach- bzw. Schulbuch(er) ist möglich.
- Eigenständiges, selbst gesteuertes und auch kooperatives Lernen von Wissen und Fertigkeiten;
- Lernen z.B. in Partner- und Gruppenarbeit, projektorientierter Arbeit und/oder Freiarbeit;
- Erarbeitung eines Unterrichtsthemas durch gezielte forschende Recherche. Diese erfolgt aufgrund einer eingangs mitgegebenen Fragestellung und einer materiellen Grundausrüstung von ersten Ansatzpunkten, die gegebenenfalls von den Adressaten erweitert werden sollen;
- Verwendung von aktuellem und authentischem Unterrichtsmaterial
- Zielgerichtete und produktorientierte Präsentationen (s.u. bei WAGNER)
- Evaluation der Ergebnisse und der unterschiedlichen Wege zu ihnen. Dies ist auch später sinnvoll für eine Weiterentwicklung.
- B. DODGE et.al. geben dazu auch IKT-mäßig aufbereitete formale Rahmenstrukturen vor. Diese kann man frei downloaden, womit WQs auch für Nutzer ohne Programmierkenntnisse eine interessante methodische Variante wurden. WQ-Strukturen lassen sich aber genauso gut in jede Lernplattformlösung integrieren, da sie ein methodisches Angebot darstellen.

Eine Erweiterung dazu sind sogenannte WikiQuests: Aus technischer Sicht besteht der Unterschied und die Erweiterung des Konzepts darin, dass diese mit einem Wiki durchgeführt werden; d.h. die SchülerInnen arbeiten innerhalb des WikiQuests mit verlinkten Websites, die

sie selbst bearbeiten können. Aus didaktischer Sicht besteht der Hauptunterschied darin, dass nicht nur der/die individuelle SchülerIn aktiv in den Lernprozess eingebunden wird, sondern auch die Lerngruppe an sich: Die Gruppe kann z.B. gemeinsam Lernfragen erstellen (Soziales eLearning); außerdem wird das mit- und voneinander Lernen bei der Arbeit mit WikiQuests ganz groß geschrieben (Peer correcting). : (vgl. [http://wiki.uni-due.de/ang/index.php/WebQuest\\_und\\_WikiQuests\\_im\\_Vergleich\\_%28Maggi%27s\\_%22work\\_in\\_progress%22%29](http://wiki.uni-due.de/ang/index.php/WebQuest_und_WikiQuests_im_Vergleich_%28Maggi%27s_%22work_in_progress%22%29))

Heinz MOSER, der die WebQuest-Methode aus den USA in den deutschsprachigen Raum importiert hat, unterscheidet drei Grundformen von WQs:

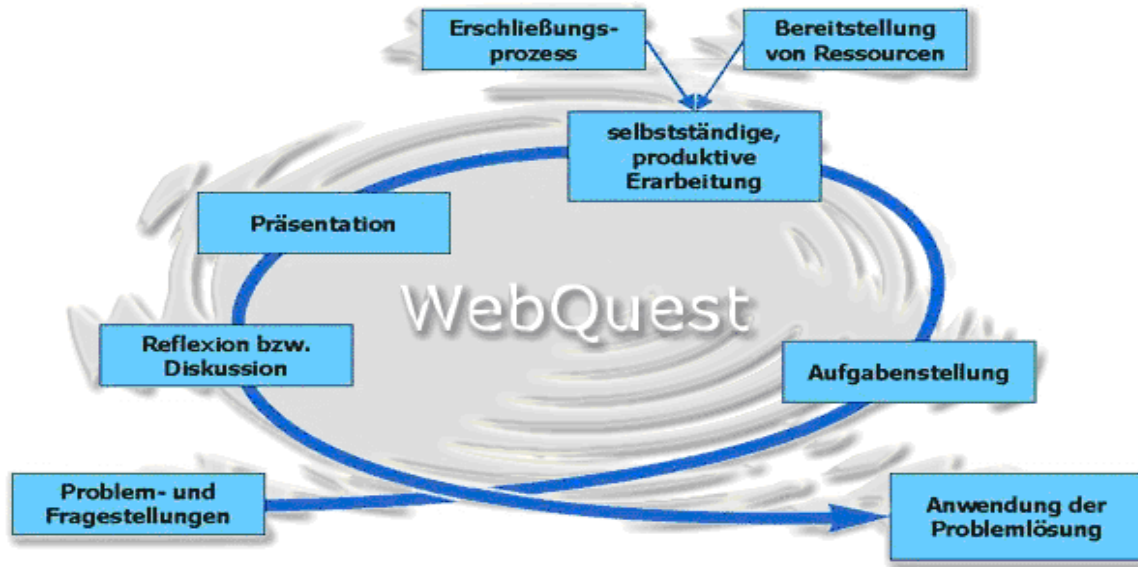
1. WQs, in denen Informationen zu Wissen- und Erfahrungswelten verdichtet wird.
2. WQs, mit denen Probleme gelöst werden.
3. WQs im kommunikativen Austausch. (Über die Kommunikationsmöglichkeiten des Internets nehmen die SchülerInnen Kontakt zu externen ExpertInnen oder anderen SchülerInnen auf.)

Daneben können WQs auch in der Form eines Rollenspiels oder als Grundlage dafür konzipiert werden: Die SchülerInnen bearbeiten ein Problem aus unterschiedlichen Rollen/Positionen heraus und kommen so zu unterschiedlichen Lösungen und Sichtweisen, beziehen unterschiedliche Positionen. ( Aus: <http://lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/webquest/einsatz.html> , bzw. WQ -Lernprogramm )

### **3. Zur geographiedidaktischen Diskussion**

Diese allgemeine Einführung zeigt schon ihre geografieaffinen Potentiale. Gerade im Geographie/Erdkundeunterricht stehen uns ja vielfältige Möglichkeiten einer IKT-Nutzung ( REUSCHENBACH / LENZ 2012) und traditionell überhaupt auch ein reiches anderes Medienangebot zur Verfügung. WQs ermöglichen in ihren konkreten Unterrichtsszenarien darüber hinaus eine variantenreiche Einbindung vieler anderer Anwendungen. Dies trifft gerade auch unter den Anforderungen eines kompetenzorientierten Unterrichts zu. In die Fragestellungen können auch ertragreich das Variieren der vier geografischen Raumbegriffe eingebaut werden, oder die Nutzung von Ansätzen der (neuen) politischen Geographie. Aber auch ein forschender Umgang mit rein naturwissenschaftlich ausgerichteten Fragestellungen und dabei möglicher Variation ihrer interessen geleiteten (öffentlichen bzw. adressatenbezogenen) Präsentationen erscheint sinnvoll. Hilfreich als Vorbilder dazu sind auch die vielfältigen, nicht nur gedruckt vorliegenden WQ-Beispiele (vgl. etwa dazu eine Suche nach dem Stichwort WebQuest bei [praxisgeographie.de](http://praxisgeographie.de), oder bei Geographie aktuell in H. 5/2010, 2/2005; online bei GERBER „WQ-für-Eilige“ u.a. WQ-Lernprogrammen).

Eine wichtige Schlüsselfunktion haben dabei immer die für einen WQ typischen Eingangsfragestellungen, die sogenannten „**Tasks**“. Ausführlich beschreibt W.-R.WAGNER (2007) in einem speziellen Themenheft WQs und erläutert ein Dutzend verschiedener „Task“-Szenarien mit unterschiedlichen Anforderungsgraden. Interessant sind drin insbesondere Aufgabenstellungen, die ein entsprechendes „Produkt“ als Ziel haben: So etwa ein journalistisches Ziel (Artikel für verschiedene Zeitung(sart)en, Leserbriefe, Petitionen); einen Plan-/Besichtigungsentwurf/virtuelle Exkursion, oder ein zielgruppenspezifisch erstelltes Dossier. SchülerInnen können auch gewählte Positionen mit Argumenten stützen bzw. Gegenpositionen entwickeln, kontroverse Argumente gegeneinander abwägen, Sachverhalte analysieren und Ähnlichkeiten und Unterschiede etwa für eine Fishbowldiskussion, oder Rollenspiel herausarbeiten, Entscheidungen für eine Jurysitzung vorbereiten. Oder es sind direkte „scientific“ Tasks, wo realistischen Forschungsaufgaben nachgegangen wird (Hypothese erstellen - Überprüfen anhand ausgewählter und selbst ergänzter Daten – verifizieren/falsifizieren – wiss. Bericht für Präsentation).



Aus: [www.lernen-mit-webquests.de/wbt/index.htm](http://www.lernen-mit-webquests.de/wbt/index.htm)

Im Allgemeinen sollte dann jeder **WQ folgende Strukturelemente** haben :

(erweitert aus: <http://lehrerfortbildung-bw.de>) :

1. Einführung: Die Einführung sensibilisiert für ein Thema, macht neugierig und sollte aufgrund der Authentizität den Wunsch in den SchülerInnen erwecken: Ich will „es“ wissen!
2. Aufgabe(n): Klar und präzise werden hier Aufgaben- und / oder Problemstellungen dargestellt und ggf. durch Schülervorschläge ergänzt. Allerdings sollten reine Reproduktionsaufgaben weitgehend vermieden werden. Sinnvoll ist es ein konkretes Produkt (vgl. WAGNER) einzufordern.
3. Ablauf: Ergänzend zu den Aufgaben werden hier Informationen über die Arbeitsorganisation zur Verfügung gestellt: z.B. Vorschläge (ev. Alternativen) für die einzelnen Arbeitsschritte, u.U. die Sozialform (Gruppen- oder Einzelarbeit), Aufteilung einer Gesamtaufgabe in einzelne Teilaufgaben, grundsätzliche Regeln, die beachtet werden sollten, zur Verfügung stehende Zeit usw.
4. Materialien/Hilfsmittel/Quellen: Hier wird eine Vorauswahl von WWW-Links (ev. auch Tools) zur Verfügung gestellt, die es den SchülerInnen unter zeitökonomischen Aspekten ermöglichen, in einem raschen Einstieg Informationen aus dem Internet zu beschaffen. Ergänzend können Hinweise auf weitere Literatur, sonstige Materialien (in Geographie etwa den Atlas, Karten oder CD-ROMs, Modelle), die z.B. in der Schülerbücherei oder im Arbeitsraum selbst zur Verfügung stehen, gegeben werden.
5. Bewertung (häufig auch Evaluation genannt): Grundsätzlich sollte jedes WQ auch evaluiert werden. Dabei kommt der Selbstevaluation durch die SchülerInnen, die aufgefordert sind, über ihren eigenen Arbeitsprozess und die Qualität ihres Arbeitsergebnisses zu reflektieren, große Bedeutung zu. SchülerInnen sollten möglichst auch ein (schriftliches) Feedback über ihre Arbeit von der Lehrkraft erhalten – hier nähert sich die WQ-Methode portfolioorientierten Arbeitsweisen an. Es kann auch eine Bewertung in Form von Noten erfolgen US-Beispiele geben dazu oft konkrete Punkte/Notenschlüssel an – für unseren Einsatz würde sich die Erfüllung der drei gebräuchlichen Kompetenzniveaustufen anbieten.
6. Präsentation: MOSER fügt zu dem Konzept von DODGE als weiteres Element die Präsentation der Arbeitsresultate der SchülerInnen hinzu. Seiner Grundidee folgend, wird hier Wissen dargestellt, um es mit anderen auszutauschen und zu teilen. Für ihn steht dieser Punkt wesentlich stärker im Mittelpunkt als in der Mehrzahl der amerikanischen WebQuests.

Eine interessante Variation dazu sind die etwas einfacher gemachten **britischen Web-enquiries**.

Interessant gerade in der brit. Geographiedidaktik ist, dass schon einige Jahre vorher ein Schulbuch in Papierform fast idente Lernszenarien angeboten hat ([BUNCE V; World Geography - case studies, Cambridge Univ.Press 1994](#) >>> siehe dort Arbeitsaufträge zu Materialseiten )

“Each web enquiry has a **stimulus** and a **big question** for students to engage with.

**Structure your enquiry** - It then follows a structured enquiry questions with web-links. It is about not only retrieving information but also questioning the validity of that information. It is about creating a critical literacy among students.

It should use questions like:

*Who is the source of information?*

*What is the purpose of that information?*

*What is their motivation?*

*Who is represented ? Who isn't represented?*

*How does the website persuade us?*

*Are there alternative views?* (vgl. [www.sln.org.uk/geography/enquiry/](http://www.sln.org.uk/geography/enquiry/) )

#### 4. Literatur (alle letzter Abruf 25.12.2012)

Dodge B. (1995 und 1997): Some thoughts about WebQuests . San Diego State University  
[http://webquest.sdsu.edu/about\\_webquests.html](http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html)

ders. (2002): <http://WebQuest.sdsu.edu/taskonomy.html>

Gerber S. (seit 2001 laufend upgedatete gr. Einführung): WebQuest : Einstiegs&Lernseite  
[www.webquests.de](http://www.webquests.de)

Reuschenbach M., Th. Lenz (2012): WWW, WebQuests, Whiteboard & Co. In: geographie heute 33.Jg. H. 303. S. 2-9

Wagner W-R.: (2007): Typologie von WebQuests. In: Computer + Unterricht 67. Friedrich Verl. S. 10-13

WQ Lernprogramm [www.lernen-mit-webquests.de/wbt/index.htm](http://www.lernen-mit-webquests.de/wbt/index.htm)

<http://lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/webquest/erstellen.html>

WQs. Suche: <http://lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/webquest/finden.html>

<http://wiki.zum.de/WebQuests>

Web - enquiries: [www.sln.org.uk/geography/enquiry/](http://www.sln.org.uk/geography/enquiry/) (Anleitung und Beispielliste)

#### Beispiele aus Geographie –

Etwa online über Suche bei [www.praxisgeographie.de](http://www.praxisgeographie.de) etwa

<http://www.praxisgeographie.de/suche/nach/schlagwort/WebQuest>

oder

aus : FD-PS blended-learning (ChSitte\_univie)

<http://communityrc2.schule.at/index.php?cid=7715&modul=0&folder=70967&cid=8540>