



WebQuests



(in Anlehnung an H. Moser: Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests; Zürich 2000)

Ein WebQuest ist eine didaktische Struktur, in deren Rahmen entdeckungsorientierte Schüleraktivitäten mit dem Internet und anderen Medien geplant werden. Das Konzept geht auf Bernie Dodge, San Diego State University 1995, zurück und wurde von Heinz Moser am Pestalozzianum in Zürich weiterentwickelt. Ziel ist die selbständige Aneignung und Präsentation von Wissen, auch Wissenswelten genannt. Mit WebQuests werden sowohl die Aufgabenstellungen an die Schüler verstanden als auch deren Ergebnisse und Präsentationen im Netz.

WebQuests folgen dem Grundsatz: Einsatz des Computers und der Neuen Medien nur, wenn sie anderen Medien und damit verbundenen methodischen Ansätzen überlegen sind und ein besseres Lernarrangement ermöglichen, es gibt keine exklusive Nutzung des Internets.

Didaktischer Mehrwert der Neuen Medien: Mögliche positive Veränderungen, die von Fachdidaktikern bei einer sinnvollen Integration Neuer Medien in den Unterricht gesehen werden (interaktives Lernen):

- hohes Maß an Eigenständigkeit und selbstbestimmtes Lernen der Schüler
- hohe Identifikation mit Lernaufgaben und damit verbundene Konzentrationssteigerung
- Einsatz einer Vielfalt von Arbeitsmitteln und Medien (Unterrichtsraum wird zur Lernwerkstatt)
- Öffnung des Unterrichts zur Lebenswirklichkeit
- spielerische Handlungsformen und Präsentationsmöglichkeiten tragen zu höherer Lernfreude bei

Ziel ist der **SMART-Lerner**:
S = successful (erfolgreich)
M = motivated (motiviert)
A = autonomous (autonom)
R = responsible (verantwortungsvoll)
T = thoughtful (durchdacht)

Nach **Daniel Goleman** (Autor von "Emotionale Intelligenz") ist die wichtigste Variable der Schülerintelligenz die **Selbstwirksamkeit**, d.h. die Überzeugung, dass man die Ereignisse des eigenen Lebens meistert und sich den Herausforderungen stellen kann, so wie sie uns im Leben begegnen.

Lehrerrolle:

- Offenheit und Komplexität der Aufgabenstellung dem Entwicklungsstand der Schüler anpassen
- Eigenständiges Lernen erfordert Beratung und Unterstützung
- eine "starke Lernumgebung" schaffen (Rahmen, bzw. Gerüst an welchem sich Schülerinnen und Schüler orientieren → klarer und eindeutiger Aufbau von Webquests)

WebQuests können sich hinsichtlich der Vorgaben (Lenkung des Lernprozesses, z.B. durch Arbeitsblätter) und hinsichtlich des Umfangs und der Anforderungen in kleine und große WebQuests unterscheiden:

- **Große WebQuests:** Bearbeitung einer komplexen Fragestellung über einen größeren Zeitraum
- **Kleine WebQuests:** Schüler erarbeiten sich in wenigen Unterrichtsstunden ein Sachthema, indem sie Informationen suchen und für eine Präsentation aufarbeiten, d.h. ungeordnete Informationen werden nach Kriterien strukturiert und in den Wissenshorizont der Schüler integriert.