

WEBQUESTS BEIM FREMDSPRACHENLERNEN. EIN LANDESKUNDLICHER VERSUCH AUS DEM DAF-BEREICH

WEBQUESTS IN FOREIGN LANGUAGE LEARNING. A CULTURAL-GEOGRAPHICAL SCENARIO FOR TEACHING GER- MAN AS A FOREIGN LANGUAGE

Mateja Žavski Bahč

*Philosophische Fakultät, Universität Maribor, Maribor, Slowenien
Faculty of Arts, University of Maribor, Maribor, Slovenia*

Zusammenfassung

Der Mensch im 21. Jahrhundert wird täglich mit unterschiedlichen Medien konfrontiert, die einen großen Teil der Informations- und Kommunikationstechnologien darstellen, sei es im privaten oder beruflichen Bereich. Auch in der schulischen Ausbildung zeigen sich Tendenzen zum Einsatz mediengestützter Lerninhalte. Als ein effizientes Fachbeispiel aus der Praxis ist der Einsatz von WebQuests zu nennen, der den Lernenden ermöglicht, ihre Kompetenzen im Bereich der Informations- und Kommunikationstechnologien zu erweitern. Der vorliegende Artikel hat die Absicht, die WebQuest-Methode als einen Arbeitsprozess im DaF-Unterricht zu präsentieren, der verschiedene Lerntechniken in den Lernprozess integriert. In der Einleitung wird der Zustand geschildert, wie sich in Deutschland die Lehrkräfte mit den erwähnten Technologien auseinandersetzen. Es folgen theoretische Kapitel, die die Arbeitsmethode WebQuest näher beschreiben. Zuerst wird der Begriff genau definiert. Anschließend erfolgt eine Klassifikation des WebQuests. Danach werden konstruktivistische Grundlagen des didaktischen Modells vorgestellt. Dann wird auf die einzelnen Arbeitsphasen für die Erstellung des WebQuests eingegangen. Um die einzelnen Phasen zu veranschaulichen, wird in jede einzelne Phase ein konkretes Beispiel zu einem landeskundlichen Thema integriert. Im Anschluss daran folgt das Kapitel, in dem die Vorteile dieser Arbeitsmethode aufgelistet und näher erläutert werden. Im Fazit wird auf die Erkenntnisse aus der Neurowissenschaft zum positiven Einfluss des Internets auf den Lernprozess eingegangen, die den Einsatz der IKT in der schulischen Ausbildung bekräftigen.

Abstract

Every individual living in the 21st century is in private or professional life every day confronted with different media representing a large part of ICT. Even in school education a trend towards an accelerated use of media-based learning content is recognizable. WebQuests appear to be an efficient example for the use of ICT, as they enable the learners to deepen their expertise in the field of ICT. In the present article WebQuests are presented as a learning method in foreign language classroom, integrating different learning techniques into the learning process. In the introduction it is described how the teachers in Germany deal with the mentioned technologies. The following theoretical chapters describe the working method WebQuest more deeply. First, the term is defined exactly. This is followed by a classification of WebQuests. Then the constructivist foundations of the didactic model are presented. This is followed by a discussion of the various phases of work in the process of creating WebQuests. In each phase a concrete example of a national heritage theme is integrated in order to illustrate the different phases. In the next chapter the advantages of this method are listed and explained in more detail. In the conclusion the findings from neuroscience concerning the positive impact of the Internet on the learning process is discussed, endorsing the use of ICT in school education.

1 Einführung

Immer wieder wird in verschiedenen Artikeln darauf hingewiesen, dass in der heutigen Gesellschaft moderne Technologien wie z. B. I-Pads, I-Phones, I-Pods und natürlich Computer und Internet im alltäglichen Leben so wie im privaten als auch im beruflichen Bereich anzutreffen sind. Demnach könnte man voraussetzen, dass diese Technologien auch in die schulische Ausbildung integriert werden. Zwar werden in vielen Ländern zusätzliche Kurse für Lehrkräfte angeboten, in denen sie die Möglichkeit bekommen, sich mit der modernen Technologie nicht nur bekannt zu machen, sondern auch zu erfahren, wie sie diese effektiv im Unterricht einsetzen können. Theoretisch könnte das den Anschein erwecken, dass in jeder Schule nur noch computergestützt unterrichtet wird. Die Realität zeigt oft ein anderes Bild. In Deutschland stellte die Enquete-Kommission „Internet und digitale Gesellschaft“ des Deutschen Bundestages (Mai 2010 – April 2013) fest, dass im Vergleich mit den OECD-Staaten Deutschland stark zurückbleibt. In ihrem Bericht eruiert sie, dass trotz zur Verfügung stehender IKT-Technologien, wie Computer und Internet, diese in geringem Maß genutzt werden, da 50 bis 66 Prozent der befragten Lernenden erläuterten, im Unterricht nie mit digitalen Medien konfrontiert worden zu sein /1/. Auch neuere Untersuchungen aus dem Jahr 2013 belegen, dass IKT-Technologien in der jetzigen schulischen Ausbildung immer noch zu wenig Anwendung finden. Zwar gaben ca. 60 Prozent der Lehrer an, digitale Medien bei ihrem Lehrprozess anzuwenden, wie zum Beispiel um Filme oder verschiedene Internetseiten zu präsentieren, aber lediglich 9 Prozent der Lehrkräfte berichteten, ihre Lernenden mit digitalen Medien aktiv arbeiten zu lassen /2/. Es gibt Lehrkräfte, die einerseits eine große Distanz zur Informations- und Kommunikationstechnik hegen, da sie selber ohne den Einsatz verschiedener moderner Hilfsmittel ihre schulische Ausbildung absolviert haben und deshalb deren Einsatz im Unterricht nicht nachvollziehen können, andererseits finden sich aber Lehrende, denen das Lehrwerk selbst genügt, obwohl viele Informationen, Bilder und statistische Daten darin schon veraltet sind und dringend aktualisiert werden sollten.

Der Einsatz moderner Medien wie der Computer und das Internet bieten dafür eine angemessene Gelegenheit. Letztendlich denken auch viele Lehrkräfte, dass die Vorbereitungen zu den Stunden, in denen moderne Technologien eingesetzt werden, sehr zeitaufwändig sind und die Arbeit damit im Klassenraum eine reine Zeitverschwendung darstellt. In diesem Artikel wird anhand einer computergestützten Methode namens WebQuest zu einem landeskundlichen Thema versucht, darzustellen, wie auch nur mit Basiswissen zum Medieneinsatz Unterrichtsstunden effizient ausgeführt werden können. Dabei wird mit Computer und Internet, einschließlich authentischer Texte, sinnvoll und zielorientiert gearbeitet. In diesem Lernprozess werden aktualisierte und moderne Themen aufgegriffen, Medienkompetenz, Kreativität und Sozialkompetenz im Sinne der Teamfähigkeit und des Verantwortungsbewusstseins in der entsprechenden kooperativen Situation bei den Lernenden gefördert.

2 Definition des Begriffs WebQuest

Mit dem Begriff *WebQuest* benannte Bernie Dodge das 1995 an der San Diego Universität zusammen mit Tom March entwickelte didaktische Modell. Er definierte den WebQuest folgendermaßen: „A WebQuest is an inquiry-oriented lesson format in which most or all the information that learners work with comes from the web.“ /3/. Es handelt sich also um eine computergestützte, rechenorientierte Aktivität, bei der das Internet als die im Vordergrund stehende Informationsquelle verwendet wird. Das Internet wird oftmals als die größte Enzyklopädie der Welt missdeutet /4/, da die Informationsflut zwar „lawinenartig anschwillt“, die Informationen aber qualitativ sehr variabel sind. Während die Inhalte für Enzyklopädien von Experten nach exaktem Erforschen objektiv geschrieben und alphabetisch angeordnet werden, können Inhalte im Internet von jedem frei und beliebig veröffentlicht werden, wobei es sich zum Beispiel um subjektive Meinungen, Schilderungen, Beurteilungen oder aber auch um wissenschaftliche Arbeiten, Nachrichten und anderes handeln kann – mit anderen Worten gesagt, während Inhalte in Enzyklopädien geordnet und über-

prüft und vertrauenswert angeboten werden, herrscht bei den Inhalten im Internet ein fast unüberschaubares Durcheinander von Fakten. Unter den Informationen finden sich aber auch die aktuellsten, die in den Enzyklopädien gar nicht vorkommen in einer bestimmten Situation und von Bedeutung sind. WebQuests werden so konzipiert, dass nicht die Informationssuche selbst im Fokus steht, sondern die Beurteilung bzw. Bewertung der im Internet gefundenen Information und deren Nutzung in einer realitätsnahen Situation, die zur Lösung einer Aufgabe bzw. eines Problems führt. Die WebQuests weisen eine einheitliche Struktur mit Anweisungen auf, die den Lernenden durch den Bearbeitungsprozess führt und begleitet. Diese Struktur besteht nach Dodge /5/ aus folgenden Bausteinen:

1. "introduction" - Einführung in das Thema,
2. "task" –Aufgabenstellung,
3. "set of information sources" –Hinweise zur WWW-Recherche und zu anderen Materialien,
4. "description of the process" –Beschreibung des Arbeitsprozesses,
5. "guidance" –Angaben zur Präsentation der Arbeitsergebnisse und
6. "conclusion" –Hinweise zur Bewertung und zur Evaluation.

Auf die Struktur und die Funktion jedes einzelnen Bausteins wird im Kapitel 5 näher eingegangen.

3 Klassifizierung von WebQuests

Unter den WebQuests unterscheidet Dodge /6/ minimal zwei Gruppen, die so genannten "Short Term WebQuests" und "Longer Term WebQuests". Diese unterscheiden sich hinsichtlich der Länge und Zielsetzung. Die kurzen WebQuests erstrecken sich von einer bis zu drei Schulstunden. Ihr Ziel ist der Erwerb von konkreten Informationen zu einem bestimmten Wissensbereich. Lernenden werden ungeordnet Informationen zu einem bestimmten Thema angeboten. Sie befassen sich mit den Informationen, indem sie diese nach vorgegebenen Kriterien strukturieren und in ihr bereits vorhandenes Wissen integrieren, so wie sie diese wahrgenommen haben. Die langen WebQuests werden so geplant, dass sie im Zeitraum von einer Woche bis zu einem Monat durchgeführt werden können. Ihr Ziel ist prinzipiell das Wissen zu vertiefen bzw. das Wis-

sen zu erweitern. Bei solchen WebQuests analysieren und transformieren Lernende ausführlich und tief Sinnig einen Wissensbereich. Folglich sensibilisieren sie sich für die Auswahl konkreter Informationen, die ihrem zu behandelnden Thema entsprechen. Letztendlich konzeptualisieren die Lernenden anhand der neu erworbenen Informationen ihre Wissenswelt. Diese präsentieren sie in einer vorher vereinbarten Form wie zum Beispiel mit einem Plakat, Handout, einer Power-Point-Präsentation, einem Blogbeitrag usw. Im Hinblick auf die Steuerungsebene unterscheidet man freie, teilgesteuerte und gesteuerte WebQuests /7/. Diese Klassifizierung betrifft die Quellenangabe bei der Bearbeitung der Aufgabenstellung. Werden die Webseiten, die erforscht werden müssen, treffsicher angeführt, dann ist die Rede von gesteuerten WebQuests. Wenn nur einige Rahmenseiten mitgeteilt werden, die zu bearbeiten sind, redet man von teilgesteuerten WebQuests. Sobald es sich aber um eine freie Recherche handelt, bei der nicht einmal die Suchmaschinen benannt werden, spricht man von freien WebQuests. Eine weitere Klassifizierung erfolgt nach der Breite der gestellten Fragen und erwarteten Antworten /8/. Diese betrifft die Aufgabenstellung, die im didaktischen Sinne das Kernstück eines WebQuests darstellt, da sie den Lernenden das Ziel und folglich ihren Aktivitäten eine bestimmte Richtung festlegt. Mit den gestellten Aufgaben bilden sich die vorgesehenen Lehrziele der Lehrkraft ab /9/. Man unterscheidet offene, teils offene und geschlossene WebQuests. In den geschlossenen WebQuests ist die Aufgabenstellung so konzipiert, dass die Antworten entweder richtig oder falsch sind, wie zum Beispiel die Suche nach bestimmten Informationen zur Beantwortung gestellter Fragen. Dodge /10/ benennt die eben erwähnte Konzipierung der Aufgabenstellung in seiner Aufgabentypologie als „Retelling Tasks“. Teils offene WebQuests beinhalten Aufgabenstellungen, bei denen das Welt- und Sprachwissen der Lernenden, ihre persönlichen Einstellungen zum thematisierten Gebiet und Kreativität gefordert werden, um die Aufgabe zu lösen. Als Beispiel dafür kann man Dodges „Design Tasks“ und „Creative Product Tasks“ anführen. In der erst erwähnten Auf-

gabentypologie geht es sich darum, für ein bestimmtes Vorhaben einen Plan zu entwickeln und in der zweiten darauf folgend ein kreatives Produkt zu erstellen und zu präsentieren. Die Aufgabenstellung in den offenen WebQuests wird in Form eines Problems, einer Entscheidung oder einer Einschätzung formuliert. Ein Beispiel dazu wäre Dodges „Consensus Building Tasks“. Hier geht es darum, dass eine bestimmte Problematik behandelt wird, wobei die Lernenden diese aus unterschiedlichen Perspektiven thematisieren und dabei verschiedene Ansichten vertreten und letztendlich zu einer Einigung gelangen.

Diese unterschiedlichen Aufgabenstellungen stimulieren und festigen verschiedenartige Handlungen. Darunter interpretiert man Aktivitäten wie Klassifizieren, Vergleichen, Fehler analysieren, Beweise aufführen, Ableiten, Schlussfolgern, Abstrahieren und zuletzt Standpunkte und Ansichten analysieren /11/. Solche Fähigkeiten werden in der Gesellschaft des 21. Jahrhunderts als wesentliche Kompetenzen für die Zukunft erwartet. Deswegen ist es erforderlich, solche Denkaktivitäten fachübergreifend in der schulischen Ausbildung zu fördern.

4 Konstruktivistische Grundlagen vom WebQuest-Modell

Das didaktische Konzept des WebQuests basiert auf dem Konstruktivismus /12/, der darauf aufbaut, dass das Lernen als selbstgesteuerter, aktiver Konstruktionsprozess begriffen wird. An diesem Prozess sind gleichermaßen eingehende Stimuli in Form von neuen Informationen und bereits vorhandenes Wissen beteiligt. Dieser Prozess wird durch den Lernenden autonom durchgeführt. Fragen bzw. Aufgaben, die den Lernenden dabei gestellt werden, werden gewöhnlich in Form von Gruppenarbeit erforscht und mithilfe von Informationen aus dem Internet, in einer authentischen Lernumgebung bearbeitet und gelöst. Nach Wolff /13/ muss eine konstruktivistische Lernumgebung so konstruiert sein, dass der Lernende sie als authentisch annimmt und die Lerninhalte in dieser quasi authentischen Lernumgebung eingebunden werden können. Das ermöglicht ein entdeckendes und autonomes Lernen, bei dem jeder Einzelne seine individu-

ellen Problemlösestrategien entwickeln, überprüfen und je nach Bedarf einsetzen kann. Eine Lernumgebung, konzipiert nach diesem Modell, soll auch den Lernenden die Gelegenheit bieten, ihre Wissenskonstruktionen, die auf ihren persönlichen Weltwissen basieren, realisieren zu können, indem sie Hypothesen bilden, diese unter verschiedenen Gesichtspunkten überprüfen und in Thesen umwandeln können. Innerhalb dieses Konstruktionsprozesses erzielt jeder Einzelne bestimmte Ergebnisse und entfaltet auf diese Weise seine eigenen Wissenskonstruktionen.

5 Struktur des WebQuests am Beispiel des WebQuests „Auf nach Jena!“

Von 1995 bis heute entstanden weltweit zahlreiche WebQuests. Interessant dabei ist, dass alle Entwürfe, unabhängig davon, ob sie für einen Sprachunterricht, Mathematikunterricht, Sachunterricht oder andere Fachbereiche vorbereitet wurden, dieselbe von Dodge /14/ vorgeschlagene Struktur aufweisen, auf die schon im Kapitel 2 eingegangen wurde. Damit die Entstehung und der Aufbau eines WebQuests richtig verstanden werden, wird im Folgenden anhand eines Beispiels aus dem DaF-Bereich der genaue Verlauf dazu in Phasen erläutert.

I. Einführung: In der Einführung wird zum Thema übergeleitet, indem ein Bezug zur Wissenswelt der Lernenden hergestellt wird und das Interesse und die Neugier für das Thema geweckt werden.

Im Weiteren wird ein Beispiel des WebQuests mit dem Titel „Auf nach Jena!“ angeführt, das von der Autorin entworfen wurde. Die Einführung für dieses Beispiel lautet folgendermaßen:

Seid ihr auch schon müde von den vielen schulischen Verpflichtungen? Könntet ihr auch einen kurzen Urlaub gebrauchen? Ich habe eine tolle Idee! Machen wir doch eine Reise nach Jena, in die Stadt der Sieben Wunder! Ich habe gehört, Jena ist eine Stadt der Dichter und Forscher, dort sollten sogar Goethe und Schiller ihre Spuren hinterlassen haben. Habt ihr Lust, diese und auch andere Spuren in der romantischen Stadt zu untersuchen?

II. Aufgabenstellung: In dieser Phase werden eindeutige Aufgaben ausformuliert. Diese müssen die Lernenden in diesem WebQuest in Gruppen behandeln und aufarbeiten. Dabei

bekommt jede Gruppe ihre eigene Aufgabenstellung.

Die Aufgabenstellung für dieses Beispiel lautet wie folgt:

Zuerst bilden wir vier Gruppen. Jede Gruppe erhält einen Bereich, den sie bearbeiten muss. Die Bereiche, die zur Auswahl stehen, sind:

- Kultur,
- Geschichte,
- Unterkunft und Verpflegung,
- Wissenschaft und Bildung.

Jede Gruppe soll zu ihrem Bereich folgende Fragen behandeln:

* Gruppe 1– Kultur: die interessantesten Sehenswürdigkeiten aus dem Bereich der Kultur und Architektur Jenas herausuchen, sie jeweils kurz vorstellen und ihre Besonderheiten hervorheben (zum Beispiel Kunstsammlungen, Ausstellungen, Öffnungszeiten ...)

* Gruppe 2– Geschichte: eine historische Übersicht über die Entwicklung der Stadt und die Entstehung der Friedrich-Schiller-Universität Jena erstellen (kurzer Überblick von den Anfängen bis zum 19. Jahrhundert, ausführliche Darstellung von Jena im 20. Jahrhundert bis heute)

* Gruppe 3– Unterkunft und Verpflegung: verschiedene Unterkunftsmöglichkeiten suchen und buchen (Jugendherberge, Hotels, private Pensions,...), gastronomische Angebote überprüfen und die besten empfehlen (Restaurants a la carte, Fast-food-Angebote, Gasthäuser, Kneipen,...)

* Gruppe 4– Wissenschaft und Bildung: verschiedene Bildungsinstitutionen herausuchen und präsentieren (Hochschule, Universität, Kurse, ...), die ihr interessant findet.

III. www-Recherche: In diesem Abschnitt des WebQuests haben die Lernenden die Aufgabe, unterschiedliche Informationen zu den gestellten Aufgabenstellungen zu suchen und aufzulisten, damit sie diese im weiteren Arbeitsprozess überarbeiten können. Um ihnen das Suchen nach Informationen im Internet zu vereinfachen und dadurch ein zielloses Suchen im Internet zu unterbinden, kann die Lehrkraft Linklisten zum vorgegebenen Thema vorbereiten. Dabei dürfen die Lernenden auch andere Informationsquellen wie Zeitschriften, Artikel, Bücher, Bilder usw. gebrauchen.

Im vorliegenden WebQuest wird dieser Teil folgend ausformuliert:

Eure Aufgabe ist es, möglichst viele Informationen zu eurem Bereich zu finden. Für jede Gruppe wurden einige Links für den leichteren Start vorbereitet. Das gesammelte Material muss bearbeitet und in einer Power-Point-Präsentation vorbereitet werden. Am Ende der Präsentation soll das Literaturverzeichnis (Bücher, mit denen gearbeitet wurde, www- Adressen) aufgelistet werden. Ein Handout für die anderen WebQuest-Teilnehmer/Innen ist erwünscht. Viel Erfolg!

Kultur

Städtische Museen Jena. Jena Homepage [online]. Zugänglich auf: http://www.museen.jena.de/index.php?cmd=stm_kontakt [7.7.2014]

Jugendhaus. Theaterhaus Jena [online]. Zugänglich auf: <http://www.theaterhaus-jena.de/jugendhaus/> [7.7.2014]

Zeiss- Planetarium Jena: Home Flash [online]. Zugänglich auf: <http://www.planetarium-jena.de> [7.7.2014]

Jena, Stadt in Thüringen - Geschichte, Tourismus, Bilder, Fotos. Entdecke Jena [online]. Zugänglich auf: <http://www.entdecke-jena.de/> [7.7.2014]

Geschichte

Geschichte- Jena, 2007. Jena online [online]. Zugänglich auf: http://www.jenaonline.de/jena_geschichtlicher_ueberblick.shtml [7.7.2014]

Geschichte der Universität Jena, 2013. Universität Jena [online]. Zugänglich auf: <http://www.uni-jena.de/Geschichte.html> [7.7.2014]

Jena - Geschichte der Universitäts- und Zeiss-Stadt in Thüringen. Entdecke Jena <http://www.jenacenter.uni-jena.de/> [7.7.2014]

Geschichte. Volksbad Jena [online]. Zugänglich auf: <http://www.volksbad-jena.de/> [7.7.2014]

Unterkunft und Verpflegung

Übernachten in Jena. Jena Tourismus. [online]. Zugänglich auf:

http://www.jenatourismus.de/de/jena_buchen/hotels_und_unterkuenfte/321805#/?a=336555&ad=4&af=2 [7.7.2014]

Starseite Hostel. Alpha Hostel Jena [online]. Zugänglich auf: <http://www.hostel-jena.de/hostel/startseite+hostel.html> [7.7.2014]

Willkommen in Jena. Jenhostel Check Inn[online]. Zugänglich auf: <http://www.jenhostel.com/> [7.7.2014]

Restaurants Jena – Speisekarten, Tipps, Empfehlungen. [online]. Zugänglich auf:

<http://www.speisekarte.de/jena/restaurants>
[7.7.2014]

Wissenschaft und Bildung

Studium in Jena. Jena Universität [online]. Zugänglich auf: http://www.uni-jena.de/Studium_in_Jena.html [7.7.2014]

Universität Jena. Einrichtungen der Philosophischen Fakultät [online]. Zugänglich auf: http://www.uni-jena.de/phil_institute.html [7.7.2014]

Geschichte. AIESEC.de. [online]. Zugänglich auf: http://www.aiesec.de/de/aiesec_jena/ [7.7.2014]

Sprachkurse am IIK Jena. Institut für Interkulturelle Kommunikation e.V. [online]. Zugänglich auf: http://www.iik.de/sprachkurse_jena [7.7.2014]

IV. Prozess: Hier geht es um den eigentlichen Arbeitsprozess der Lernenden. In dieser Phase listen die Lernenden ihr Material auf, gliedern und bearbeiten es, indem sie Informationen aus verschiedenen Quellen vergleichen und letztendlich ihre Präsentation vorbereiten. Eine Gruppenarbeit ist nach Kerres /15/ „so zu konstruieren, dass ein Mehrwert durch das gemeinsame Arbeiten entsteht. Ein bloßes Aufteilen von Teilaufgaben auf verschiedene Lernende sollte vermieden werden, denn ein wesentliches Ziel der Bearbeitung von Gruppen- und Partnerarbeiten besteht in den kommunikativen Aktivitäten und dem intensiven Austausch zwischen den Lernenden, um die Positionen anderer wahrzunehmen, auf diese einzugehen, alternative Positionen zu vertreten, Meinungen anderer aufzugreifen und zu einem Ganzen zusammenzuführen.“

Das WebQuest „Auf nach Jena!“ wurde für den Präsenzunterricht geplant, da die Lernenden zum ersten Mal mit dieser Arbeitsmethode konfrontiert worden waren und durch diesen Prozess der Aneignung dieser Arbeitsweise durch die Lehrkraft geleitet werden mussten, um sich diese Technik der Informationssuche und Verarbeitung aneignen zu können. Deswegen war es erforderlich, dass der Lehrer in dieser Phase die ganze Zeit anwesend war. Bei den WebQuests fungiert der Lehrer als Tutor, Betreuer, da er während der Arbeit den Lernenden Anweisungen und Hilfestellung geben kann, falls die Lernenden sie benötigen,

sonst beobachtet er aber nur jeden Einzelnen während des Arbeitsprozesses.

V. Präsentation: Am Schluss des Arbeitsprozesses muss jede Gruppe ihre Resultate vorstellen. Die Form der Präsentation ist nicht vorgeschrieben, jedoch muss sie von der Lehrkraft in Bezug auf ihre Lernziele beim WebQuest vorher genau bestimmt werden. Sie kann als z.B. ein Aufsatz /16/, als eine Power-Point-Präsentation, ein Hörspiel, ein Theaterstück, ein Vortrag usw. gestaltet werden. Im Artikel behandelten WebQuest wurde dieser Arbeitsschritt wie folgt konzipiert:

Jede Gruppe stellt ihren Bereich in Form einer Power-Point-Präsentation vor. Plant die Präsentation so, dass jedes Mitglied der Gruppe über einen Teilbereich berichtet! Dabei müsst ihr auf ein grammatisch korrektes, klares, deutliches, flüssiges und verständliches Sprechen achten. Die Präsentation darf nicht länger als 20 Minuten dauern.

Dadurch wurde bei den Lernenden ihre Medienkompetenz (hier: das Visualisieren und Präsentieren) und Kreativität gefördert.

VI. Bewertung der Präsentation: Nach der Präsentation jeder einzelnen Gruppe wird gemeinsam evaluiert und von jedem Einzelnen, auch außerhalb der Arbeitsgruppe, bewertet. Die Bewertungskriterien müssen allen Beteiligten bekannt, klar und eindeutig sein, bevor sie mit der Arbeit angefangen haben. Diese Phase wurde im WebQuest „Auf nach Jena!“ folgend formuliert:

Die Lehrerin und die anderen WebQuest- TeilnehmerInnen bewerten die Präsentation jeder einzelnen Gruppe.

Derselbe Bewertungsbogen für die Gruppe wird von der Lehrerin und den WebQuest- TeilnehmerInnen ausgefüllt. Beide Bewertungen ergeben die Gruppennote.

Bewertet werden:

- *die Sprache: klar, verständlich, flüssig, grammatikalisch korrekt (35%)*
- *der Inhalt: vielfältige Informationen (30%)*
- *die Präsentation: Darstellung, Bilder, Handout (35%)*

Bei dem WebQuest „Auf nach Jena!“ wurden die Arbeitsresultate im Unterricht vorgestellt, so dass jeder ein unmittelbares Feedback

durch die Mitlernenden und die Lehrkraft erhielt und der Arbeitsprozess auch aufgrund dessen noch einmal reflektiert und selbstevaluiert werden konnte.

VII. Lernziele des WebQuests: Diesen letzten Strukturteil erläutert Dodge nicht. Der Grund dafür liegt in der Tatsache, dass er das WebQuest nicht explizit für den Fremdsprachenunterricht entwarf. Da es im Internet schon eine größere Zahl an Unterrichtsbeispielen WebQuests gibt /17/, ist es für die Fremdsprachenlehrer wichtig, dass in den WebQuests die Lernziele und die Zielgruppen definiert sind. Das erleichtert den Lehrkräften festzustellen, ob ein WebQuest für ihre eigenen Lernenden geeignet ist. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, auch das entsprechende Sprachniveau anzugeben /18/.

Das vorliegende WebQuest „Auf nach Jena!“ wurde für Germanistikstudierende auf dem Sprachniveau B2 geplant, wobei folgende Lernziele festgelegt wurden:

Landeskundliches Lernziel:

Die Lernenden beschäftigen sich anhand konkreter Aufgaben mit einem Aufenthalt in einer fremden Stadt und machen sich mit den Besonderheiten einer Planung des Aufenthalts vertraut.

Sprachliche Lernziele:

- **Sprechen:**
 - * *Die Lernenden sprechen während der Recherche in Gruppenarbeit und den sich daraus ergebenden Diskussionen deutsch.*
 - * *Die Lernenden sprechen bei der Präsentation mithilfe von Notizen frei und auf Deutsch.*
- **Lesen:**
 - * *Die Lernenden setzen das kursorische Lesen zielgerichtet ein, um sich in der Informationsfülle einen Überblick zu verschaffen,*
 - * *Die Lernenden wenden das selektive Lesen gezielt an, um nach bestimmten Informationen zu suchen.*
 - * *Die Lernenden setzen das detaillierte Lesen zielgerecht ein, um konkrete Fragen zu beantworten.*
- **Schreiben:**
 - * *Beim Zusammentragen der Informationen verfassen die Lernenden zuerst Notizen, später formulieren sie Kernsätze daraus.*

Mediale Kompetenz:

Die Lernenden entwickeln ebenfalls die fachübergreifenden Schlüsselkompetenzen Visualisieren und Präsentieren weiter.

Es gibt unterschiedliche Möglichkeiten, wie man den Zugriff zum WebQuest umsetzt. Entweder veröffentlicht die Lehrkraft das WebQuest in ihrem Web-Blog, schickt es in Form von einem Hypertext den Lernenden zu oder veröffentlicht es auf einer Lernplattform, so dass die Lernenden immer wieder auf das WebQuest und dessen Inhalt zurückgreifen können. Die einzelnen Strukturteile und die dazu passenden Erläuterungen können entweder auf einer einzigen HTML-Seite /19/ oder als Menüpunkte auf den einzelnen HTML-Seiten, die die jeweiligen Erläuterungen implizieren /20/, umgesetzt werden.

6 Vorteile der Arbeit mit einem WebQuest

WebQuests bieten eine große Anzahl an Vorteilen, die erstmals ausführlicher von March /21/, einem der Begründer des WebQuests, und darauffolgend von verschiedenen Autoren eruiert wurden. Im Weiteren werden einige davon näher erläutert. Die Arbeit mit einem WebQuest fördert die Lernmotivation, da die Lernenden nicht nur auf den Gebrauch ihrer Lehrbücher beschränkt sind, sondern auch mit dem Internet arbeiten können. Der Vorteil des Internets liegt darin, dass nicht nur unterschiedliche authentische Texte, sondern auch Fotos, Lieder und Bilder zur Verfügung stehen. Auf diese Weise werden verschiedene Lerntypen angesprochen. Die Authentizität der Texte weckt noch zusätzlich das Interesse der Lernenden für das gewählte Themengebiet. Die Arbeit mit den WebQuests verläuft autonom. Somit können die Lernenden selbst auswählen, wie und in welchem Tempo sie ihr Thema bearbeiten werden. Die Arbeit selbst läuft gewöhnlich in Gruppen ab. Dabei können neben der Lehrkraft auch andere Mitlernende mit einer besseren Sprachkompetenz ihren Arbeitskollegen in der Gruppe Unterstützung leisten. Die Verschiedenartigkeit des im Internet veröffentlichten Materials vereinfacht die Erschließung von neuen Ausdrücken und Wendungen, da dessen Sinn anhand der Kombination aus Texten und Bildern leichter er-

kennbar ist. Auch verschiedene Lesetechniken werden bei den WebQuests unterstützt. Hierbei handelt es sich um das kursorische Lesen, das eine Übersicht über die Vielzahl der Informationen sichert, das selektive Lesen, das eine Hilfe nach der Suche nach Informationen darstellt, und das detaillierte Lesen, das das Beantworten von bestimmten Fragen ermöglicht. Die Arbeit mit den WebQuests endet mit einer Präsentation, die verschiedene Formen annehmen kann. Dadurch stimuliert man gleichzeitig die Kreativität der Lernenden und fördert ihre Medienkompetenz, was schon im Kapitel 5 erwähnt wurde. Abschließend werden diese Präsentationen bewertet und kritisch reflektiert. Dabei beurteilt nicht nur die Lehrkraft das entstandene Endprodukt, sondern auch die Lernenden werden dazu miteinbezogen. Letztendlich muss an dieser Stelle nochmal hervorgehoben werden, dass WebQuests unterschiedliche Kompetenzen fördern können, von der sprachlichen Kompetenz wie z.B. die Rechtschreibung, die Grammatik usw., der landeskundlichen (Interkulturalität), Sozialkompetenz, Konfliktlösungskompetenz bis hin zur Medienkompetenz. Nachdem die Lernenden die Arbeitsweise nach dieser Methode im Präsenzunterricht erprobt haben und die potenziellen Zweifelsfälle aufgehoben werden, kann die Arbeit auch anders angelegt werden. Die Lehrkraft kann ihr WebQuest in einer einzigen Stunde an einem einzigen Computer im Unterricht präsentieren, ihre Lernenden eingruppiert und die Aufgabenstellung jeder einzelnen Gruppe verdeutlichen. Die Lernenden können dann selbst bestimmen, wann, wo und in welchem Arbeitstempo sie das WebQuest bearbeiten werden. In einem solchen Fall muss man aber bedenken, dass die Kommunikation online angelegt werden muss /22/, damit den Lernenden die kommunikativen Aktivitäten (Ideen- und Meinungs austausch) ermöglicht werden, die das Wesen der Gruppenarbeit im Unterricht darstellen.

7 Fazit

Wie schon mehrmals im Artikel angedeutet, stehen die Beteiligten im institutionellen Ausbildungssystem im 21. Jahrhundert vor einer großen Herausforderung. Der rasche technische Fortschritt verändert unsere Gesellschaft

zu einer „Mediengesellschaft“. Die Prioritätsaufgabe im Ausbildungsbereich sollte dementsprechend heißen, Lernende auf das Leben, Lernen und für die Arbeit in dieser zukünftigen Gemeinschaft vorzubereiten. Das heißt, dass die Wissensvermittlung selbst wohl nicht mehr genügt. Von einem gesellschaftlichen Anforderungen angepassten Schulsystem erwartet man solche Zielsetzungen, durch welche die Lernenden im Ausbildungsprozess das Selbstlernen erwerben, sich Vorgehensweisen zur kritischen Beurteilung von verschiedenen Informationsquellen aneignen, dabei unterschiedliche Denkstrategien wie Klassifizieren, Vergleichen, Abstrahieren, Schlussfolgern u.a. entwickeln und im Lernprozess Selbstverantwortung für eigene Entscheidungen übernehmen. Lernende sollten für das lebenslange Lernen geschult werden, das ihnen ermöglichen wird, Schritt mit der sich schnell entwickelnden Gesellschaft und deren Anforderungen zu halten. Das heißt unter anderem auch, in der Lage sein, mit (einem) anderen im Team an einer Problemlösung aktiv und autonom zu arbeiten, wobei verschiedene Medien, auch das Internet als eine nützliche Informationsquelle, angewendet werden müssen. Dabei muss noch erwähnt werden, dass auch die Neurowissenschaftler einen positiven Einfluss des Internets auf das menschliche Gehirn bestätigen können /23/. Bei denjenigen, die regelmäßig das Internet benutzen, arbeiten die Frontallappen, die bei komplexen Denkvorgängen wie die Analyse, Synthese, das Schlussfolgern, die Handlungsplanung, Handlungssequenzen aktiviert werden, wesentlich aktiver sind als bei denjenigen, die nur selten das Internet anwenden. Weiterhin haben die neurowissenschaftlichen Untersuchungen gezeigt, dass bei einer gezielten Internetsuche mehrere Gehirnbereiche gleichzeitig mobilisiert werden, was als ein Beweis für eine komplexe mentale Arbeit gehalten werden kann. Feinstein /24/ setzt fort, dass der Internetgebrauch die Gehirnfähigkeit zur Informationsverarbeitung, Informationsspeicherung, Informationsrekonstruktion und Neukonzipierung sublimiert und die Stärkung motorischer Fertigkeiten fördert – genau die Fähigkeiten und Fertigkeiten, die in der heutigen Welt immer mehr geschätzt werden.

Von den Lehrkräften wird erwartet, dass mediengestützte didaktische Konzepte und Methoden, wie etwa das im vorliegenden Artikel präsentierte WebQuest, die diese Strategien und Kompetenzen bei den Lernenden entwickeln und fördern, nicht nur entworfen werden, sondern auch in die Curricula fest verankert und überlegt in den Unterrichtsprozess eingeführt werden. Für das gesamte Ausbildungssystem bedeutet das „eine zumeist weitreichende Veränderung von gewohnten Prozessen für alle Beteiligten und die Organisation als Ganzes“ /25/.

Notizen

- /1/ Steuer, S., 2012. Bundestag kritisiert Rückstand des digitalen Lernens an deutschen Schulen. *Magazin Online Lernen*. [online]. Zugänglich auf: <http://www.digitaler-lernen.de/nachrichten/netzpolitik/einzelansicht/artikel/bundestag-kritisiert-rueckstand-des-digitalen-lernens-an-deutschen-schulen.html> [3.7.2014]
- /2/ Die EU-Initiative für mehr Sicherheit im Netz, 2013. *Digitales Lernen in der Schule: Große Unterschiede in Ausstattung und Einsatz*. [klicksafe.de](http://www.klicksafe.de) [online]. Zugänglich auf: <http://www.klicksafe.de/service/aktuelles/news/detail/digitales-lernen-in-der-schule-grosse-unterschiede-in-ausstattung-und-einsatz/> [3.7.2014]
- /3/ Dodge, B., 2007. *WebQuest.org* [online]. 2007. Zugänglich auf: <http://webquest.org/index.php> [3.7.2014].
- /4/ March, T., 1998. *Why WebQuests?* [online]. Zugänglich auf: <http://tommarch.com/writings/why-webquests/> [3.7.2014]
- /5/ Dodge, B., 2007. *WebQuest.org* [online]. 2007. Zugänglich auf: <http://webquest.org/index.php> [3.7.2014].
- /6/ Ibidem
- /7/ Bradač, K., 2008. *Naloge spletnega iskanja in avtonomno učenje*. In: *Vzgoja in izobraževanje* 39, 5, 35-39.
- /8/ Ibidem
- /9/ Wagner, W., 2004. *WebQuest – ein didaktisches Modell zur Veränderung der Lernkultur*. [pdf] Zugänglich auf: http://nline.nibis.de/elis/forum/upload/public/moderator/wagner_webquestkonzept.pdf [3.7.2014]
- /10/ Dodge, B., 2002. *A Taxonomy of WebQuest Tasks* [online]. Zugänglich auf: <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html> [3.7.2014].
- /11/ Dodge, B., 1997. *Some Thoughts About WebQuests*. [online] Zugänglich auf: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [3.7.2014].
- /12/ Gerber, S., 2007. *E-Learning nicht nur für Anfänger*. [pdf] [e-teaching.org](http://www.e-teaching.org). Zugänglich auf: <http://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/webquest/WebQuest.pdf> [3.7.2014].
- /13/ Wolff, D., 2002. *Fremdsprachenlernen als Konstruktion. Grundlagen für eine konstruktivistische Fremdsprachendidaktik*. Frankfurt am Main: Europäischer Verlag für Wissenschaften.
- /14/ Dodge, B., 1997. *Some Thoughts About WebQuests*. [online] Zugänglich auf: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [3.7.2014].
- /15/ Kerres, M., 2013. *Mediendidaktik. Konzeption und Entwicklung mediengestützter Lernangebote*, 4. Auflage. Oldenburg: Wissenschaftsverlag.
- /16/ Podgoršek, S., 2008. *Naloge spletnega iskanja kot primer sistematične in ciljne uporabe svetovnega spleta pri pouku tujih jezikov*. In: Orel, M. (et al.) *Mednarodna konferenca Splet izobraževanja in raziskovanja z IKT – SIRIKT 2008* (Sammelband). Ljubljana: Arnes, 2008, S. 313-320. Auch im Pdf-Format zugänglich auf: http://skupnost.sio.si/sio_arhiv/sirikt/www.sirikt.si/fileadmin/sirikt/predstavitve/2009/ZBORNIK_Sirikt2009.pdf [3.7.2014]
- /17/ Gerber, S., 2004. *WebQuests für Eilige* [online]. Zugänglich auf: <http://www.webquests.de/eilige.html> [3.7.2014].
- /18/ Mlakar Gračner, D., 2009. *WebQuests im DaF-Unterricht*. In *Schaurein*. 21/1, S.13-18.
- /19/ Ibidem
- /20/ Podgoršek, S., 2008. *Naloge spletnega iskanja kot primer sistematične in ciljne uporabe svetovnega spleta pri pouku tujih jezikov*. In: Orel, M. (et al.) *Mednarodna konferenca Splet izobraževanja in raziskovanja z IKT – SIRIKT 2008* (Sammelband). Ljubljana: Arnes, 2008, S. 313-320. Auch im Pdf-Format zugänglich auf: http://skupnost.sio.si/sio_arhiv/sirikt/www.sirikt.si/fileadmin/sirikt/predstavitve/2009/ZBORNIK_Sirikt2009.pdf [3.7.2014]
- /21/ March, T., 1998. *Why WebQuests?* [online]. Zugänglich auf: <http://tommarch.com/writings/why-webquests/> [3.7.2014]
- /22/ Gerber, S., 2007. *E-Learning nicht nur für Anfänger*. [pdf] [e-teaching.org](http://www.e-teaching.org). Zugänglich auf: <http://www.e-teaching.org>

-
- | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/le
rnspiele/webquest/WebQuest.pdf [3.7.2014]. | uments/ll-no9-final-lr-links.pdf#page=71
[3.7.2014]. |
| /23/ Feinstein, S., 2011. The Teenage Brain and
Technology. [pdf] In: <i>Learning Landscapes</i> , 5,1,
71-84. Zugänglich auf:
http://www.learninglandscapes.ca/images/doc | /24/ Ibid |
| | /25/ Kerres, M., 2013. Mediendidaktik. Konzeption
und Entwicklung mediengestützter
Lernangebote, 4. Auflage. Oldenburg:
Wissenschaftsverlag. |