

Autorin: Sonja Gerber
 Portalbereich: Didaktisches Design
 Stand: 06.02.2007

Inhaltsverzeichnis

.....

1	Was sind WebQuests?	1
2	E-Learning mit WebQuests.....	2
2.1	WebQuests im Präsenzunterricht / in Präsenzveranstaltungen.....	3
2.2	WebQuests erweitert um E-Kommunikationstools.....	4
2.3	WebQuests als Strukturierungsmöglichkeit innerhalb einer Lernplattformen	7
3	Fazit.....	11
	Literatur.....	12
	Glossar.....	12

1 Was sind WebQuests?

.....

Unter WebQuests sind Lehr-/Lernarrangements zu verstehen, die von der Grundidee her über das Internet verteilt und somit frei zugänglich zur Verfügung gestellt werden (Abplanalp, 1997). WebQuest bedeutet frei übersetzt abenteuerliche Spurensuche im Internet (Gerber, 2004a). Erfinder von WebQuests sind der Amerikaner Bernie Dodge und der Australier Tom March. WebQuests basieren auf einer gemäßigt *konstruktivistischen*¹ Auffassung von Lernen und gehen nach einer mehr oder weniger einheitlichen didaktischen Struktur vor. Sie eignen sich insbesondere für *kooperatives Lernen*. Abbildung 1 visualisiert die Elemente eines WebQuests.

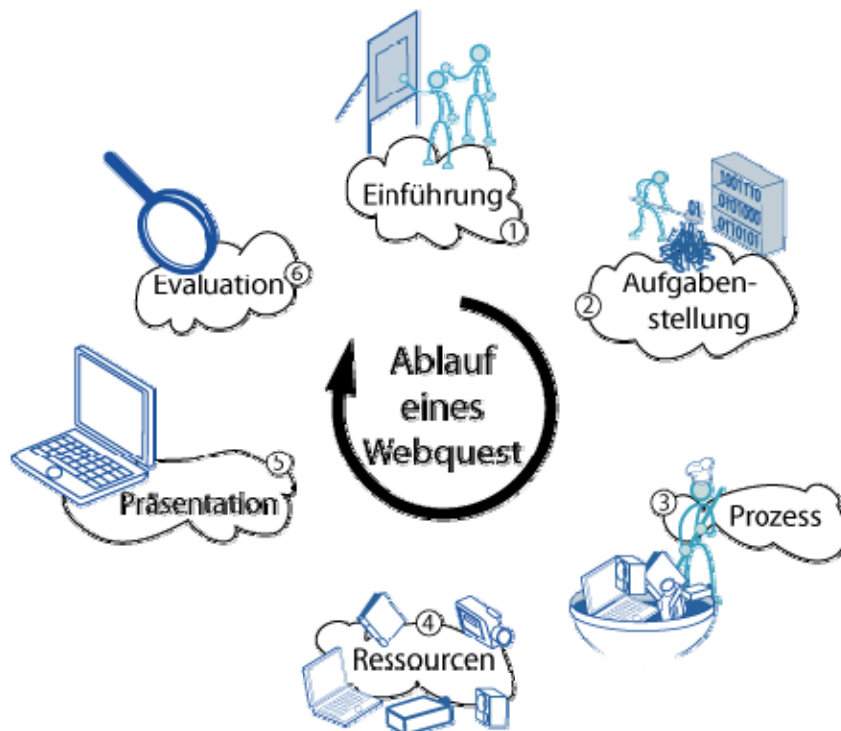


Abbildung 1: Ablauf eines WebQuests

¹ Kursiv geschriebene Begriffe werden im Glossar erläutert.

Einführung, Aufgabenstellung, Prozessbeschreibung, Ressourcen und Evaluation werden den Lernerinnen und Lernern normalerweise im Internet zugänglich gemacht, so dass sie das WebQuest bearbeiten können. Die Präsentation der Arbeitsergebnisse kann, muss aber nicht im Internet erfolgen.

Tabelle 1 zeigt, wie die Strukturelemente eines Webquests ausdifferenziert werden.

Einführung	<ul style="list-style-type: none"> - Kurze Hinführung zum Thema - Knüpft bereits an Erfahrungswelt der Lernenden an - Weckt das Interesse am Problem bzw. einer Situation - Bezug zu curricularen Bildungsinhalten
Aufgabenstellung	<ul style="list-style-type: none"> - Klare und präzise Aufgabenformulierung und / oder Problemstellung - Berücksichtigung authentischer Aspekte, evtl. fallbasiert - Weitgehende Vermeidung reiner Reproduktionsaufgaben
Hinweise zum Ablauf, Prozessbeschreibung	<ul style="list-style-type: none"> - Informationen über Arbeitsorganisation - Vorschläge für einzelne Arbeitsschritte, - Sozialform (Gruppen- oder Einzelarbeit), - evtl. Aufteilung der Gesamtaufgabe in einzelne Gruppenaufgaben, - grundsätzliche Regeln, - Verteilung einzelner Rollen
Ressourcen	<ul style="list-style-type: none"> - Vorauswahl von Links z.B. auf Texte, Audios, Videos - Literaturhinweise (z.B. auf Lehrbuch) - sonstige Materialien bzw. Tools, die zur Verfügung stehen
Präsentation	<ul style="list-style-type: none"> - Vorstellung der Arbeitsergebnisse
Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> - Kriterien für Produkt- und oder Prozessevaluation - Reflexion des eigenen Lern- und Arbeitsprozesses - Feedback

Tabelle 1: Phasen eines WebQuests

Bei der gestalterischem Umsetzung gibt es verschiedene Varianten: So finden sich Strukturelemente und die dazugehörigen Ausführungen entweder auf einer einzigen HTML-Seite (Beispiel von Ch. Bescherer: WebQuest zu „Offenem Unterricht“, <http://www.bescherer.de/webquests/webquests/offen/index.html>) oder als Menüpunkte auf den einzelnen HTML-Seiten, die die jeweiligen Ausführungen enthalten (Beispiel von S. Gerber: Online-Bewerbung, <http://www.gerberonline.de/webquests/bw/problem.html>).

2 E-Learning mit WebQuests

.....

Schließt man sich Kerres und de Witt an, so sind alle Varianten von Lehr- und Lernaktivitäten, die das Internet zur Information oder Kommunikation nutzen, unter dem Begriff E-Learning zu fassen (Kerres & de Witt, 2004). E-Learning-Arrangements setzen sich nach Kerres und de Witt aus den Komponenten Content, Communication und Construction zusammen.

Dabei wird keine Aussage darüber getroffen, in welcher Relation die einzelnen Komponenten zueinander stehen bzw. wie stark diese Komponenten auf elektronischem Wege genutzt werden.

Völlig offen bleibt auch der weitere technische Weg zur Nutzung einer, zweier bzw. aller der genannten Komponenten über das Internet, also die Frage nach der Nutzung von Lernplattformen, Groupware, Kommunikationstools oder der bloße Distribution von Informationen (Content) über Webseiten im Internet.

Im Folgenden soll verdeutlicht werden, dass mit Hilfe der didaktischen Struktur von WebQuests sowohl Anfänger als auch Fortgeschrittene E-Learning-Arrangements erstellen und auf unterschiedlichen Kompetenzstufen nutzen können.

2.1 WebQuests im Präsenzunterricht / in Präsenzveranstaltungen

Im Präsenzunterricht bzw. in Präsenzveranstaltungen bieten WebQuests die Chance, aktuelles und authentisches Material aus dem Internet in den Unterricht mit einzubeziehen, ohne dass die Lernerinnen und Lerner eine zeitaufwändige Internetrecherche durchführen müssen. Die Links (Contentkomponente), die in WebQuests zur Verfügung gestellt werden, sind durch den Lehrenden vorselektiert und bieten damit die Gewähr, dass ihr Inhalt qualitativ und quantitativ auf die jeweilige Zielgruppe (z.B. Kurs, Seminar usw.) abgestimmt ist und somit Relevanz für die zu bearbeitende Thematik aufweist. Voraussetzung ist natürlich, dass der Lehrende das WebQuest selbst konzipiert. Ein großer Vorteil dieser Vorgehensweise besteht darin, dass der Content nicht selbst produziert werden muss, sondern in aller Regel kostenlos im Internet zur Verfügung steht und lediglich verlinkt werden muss. Gegebenenfalls können auch Lehrbücher, Broschüren usw. problemlos zur weiteren Informationsbeschaffung zur Verfügung gestellt werden, da sich Lehrende und Lernende nicht virtuell, sondern innerhalb einer Unterrichtsveranstaltung präsent begegnen. Eine komplette Digitalisierung aller Materialien ist somit nicht erforderlich.

Des Weiteren gehören zur Contentkomponente eines WebQuests: Die Aufgabenstellung sowie Hinweise zum Gesamt Ablauf, also Vorschläge zur Kommunikation und Kooperation der Lernenden untereinander und zur Präsentation der erarbeiteten Ergebnisse.

Die kommunikativen Lernaktivitäten werden sinnvoll wohl kaum elektronisch abgewickelt werden, wenn alle Beteiligten präsent miteinander arbeiten und kommunizieren können. Der kommunikative Austausch (Kommunikationskomponente) zwischen allen am Lernprozess Beteiligten findet auf „traditionellem“ Wege statt und unterliegt hier nicht den besonderen Anforderungen von Online-Kommunikation. Somit treten auch „nur“ die normalen gruppenspezifischen (Kommunikations-) Probleme auf, die aus dem Präsenzunterricht hinlänglich bekannt sind.

Die Konstruktionskomponente umfasst innerhalb des WebQuests die Lösung der Aufgabenstellung, des Problems usw. Aus *konstruktivistischer* Sicht ist dabei Kooperation und Kommunikation unabdingbar, um Lernen zu ermöglichen. Bei der Konstruktion spielt der Einsatz elektronischer Medien auch beim Einsatz von WebQuests im Präsenzunterricht eine wichtige Rolle. Die Lernenden können z.B. die (Teil-) Ergebnisse digital erfassen und gemeinsam weiter bearbeiten. Häufig werden Zusammenfassungen in einem Word-Dokument als Grundlage für die spätere gemeinsame Präsentation festgehalten. Als förderlich erweist sich dabei, wenn ein lokales Netzwerk die Möglichkeit eröffnet, dass die gesamte Gruppe auf alle erstellten Dokumente Zugriff hat. Die endgültige Präsentation der Arbeits- bzw. Lernergebnisse erfolgt meist mittels elektronischer Medien. So sieht Moser (2005) für den Unterricht an Schulen vor, dass Schülerinnen und Schüler ihre Ergebnisse des WebQuests wiederum im Internet veröffentlichen sollten. Gerber (2004b) legt den Schwerpunkt eher auf Kommunikation und sieht vor, dass die Lernenden ihre Ergebnisse innerhalb des Kurses vortragen und hierfür beispielsweise eine PowerPoint-Präsentation erstellen.

Die Evaluation kann anhand der vorgegebenen Kriterien im gemeinsamen Gespräch erfolgen. Es hat sich allerdings bewährt, wenn insbesondere die Fremdevaluation durch die Lehrkraft in schrift-

licher Form vorliegt. Hierfür ist in einer Präsenzveranstaltung die Verwendung elektronischer Medien zur Verteilung nicht unbedingt erforderlich.

Ein WebQuest, das mehr oder weniger ausschließlich in einer Präsenzveranstaltung eingesetzt werden soll, erfordert relativ geringe technische Kompetenzen vom Ersteller bzw. von der Erstellerin, selbst wenn es im Internet veröffentlicht werden soll. Zur Veröffentlichung kann ggf. auf kostenloses Webspaces zurückgegriffen werden. Unter <http://www.zebis.ch/tools/easywebquest/> bietet der Zentralschweizer Bildungsserver die Möglichkeit, über eine Eingabemaske, ganz ohne HTML-Kenntnisse, WebQuest-Seiten entsprechend der Strukturelemente mit Inhalt zu füllen, Grafiken einzufügen und kostenlos zu veröffentlichen. Somit können Anfänger, die weder über einen eigenen Webserver noch über eigenen *Webspaces* verfügen, unkompliziert ihren Lernenden ein E-Learning-Angebot machen, selbst wenn sie selbst über keinerlei HTML-Kenntnisse verfügen.

Um in Präsenzveranstaltungen eingesetzt zu werden, eignen sich vor allem so genannte „short-term WebQuests“, da sämtliche Aktivitäten, die den Lernprozess betreffen, innerhalb eines relativ eng begrenzten Zeitraumes abgewickelt werden können. Idealerweise bleibt die Gruppe bzw. die einzelnen Untergruppen so lange örtlich zusammen bis ein Endergebnis erstellt werden kann. Muss der Lernprozess unterbrochen werden, da das WebQuest beispielsweise nur in bestimmten Unterrichtsstunden gemäß Stundenplan bearbeitet werden kann, ist zu überlegen, inwieweit den Lernenden außerhalb dieses festgelegten Zeitrahmens und außerhalb des institutionellen Rahmens, zusätzliche Möglichkeiten zum kooperativen Arbeiten gegeben werden kann. Kooperation setzt jedoch immer irgendwie geartete Kommunikation voraus.

2.2 WebQuests erweitert um E-Kommunikationstools

Werden WebQuests in Präsenzveranstaltungen eingesetzt, sind Lernende und Lehrende zeitgleich vor Ort. Entsprechend müssen keine besonderen Tools zur Verfügung gestellt werden, die die Kommunikation erst ermöglichen. Anders sieht es aus, wenn die Lernenden nicht oder nicht immer die Gelegenheit haben, sich regelmäßig präsent zu treffen, um gemeinsam ein WebQuest zu bearbeiten, sondern örtlich verteilt sind und unter Umständen auch kein einheitliches Zeitfenster zur Verfügung steht. Hier reicht es nicht aus, nur den Content über das Internet digital zur Verfügung zu stellen, sondern es müssen auch Möglichkeiten geschaffen werden, die Kommunikation und Konstruktion für die Lernenden zumindest teilweise auf elektronischem Wege zu ermöglichen. Dabei sollte auch berücksichtigt werden, dass die Lernenden Unterstützung und Feedback von den Lehrenden erwarten bzw. erhoffen.

Zum asynchronen Austausch ist vor allem ein Diskussionsforum erforderlich. Hier sollte es auch möglich sein, den einzelnen Beiträgen Anhänge (z.B. ein Word-Dokument) anzufügen, so dass auch auf einzelne Dateien zurückgegriffen werden kann, die von den unterschiedlichen Gruppenmitgliedern weiter bearbeitet werden können. Teilweise wird von den Lernenden auch ein *Chat*modul zum synchronen Austausch gewünscht. Kommunikation per E-Mail ist in aller Regel über bereits vorhandene persönliche Mail-Accounts möglich.

In der Praxis ist die Erweiterung eines WebQuests um Kommunikationstools relativ einfach zu bewerkstelligen: es wird innerhalb des WebQuests auf die Einstiegsseite z.B. einer *Groupware* verlinkt (Gerber, 2004b).

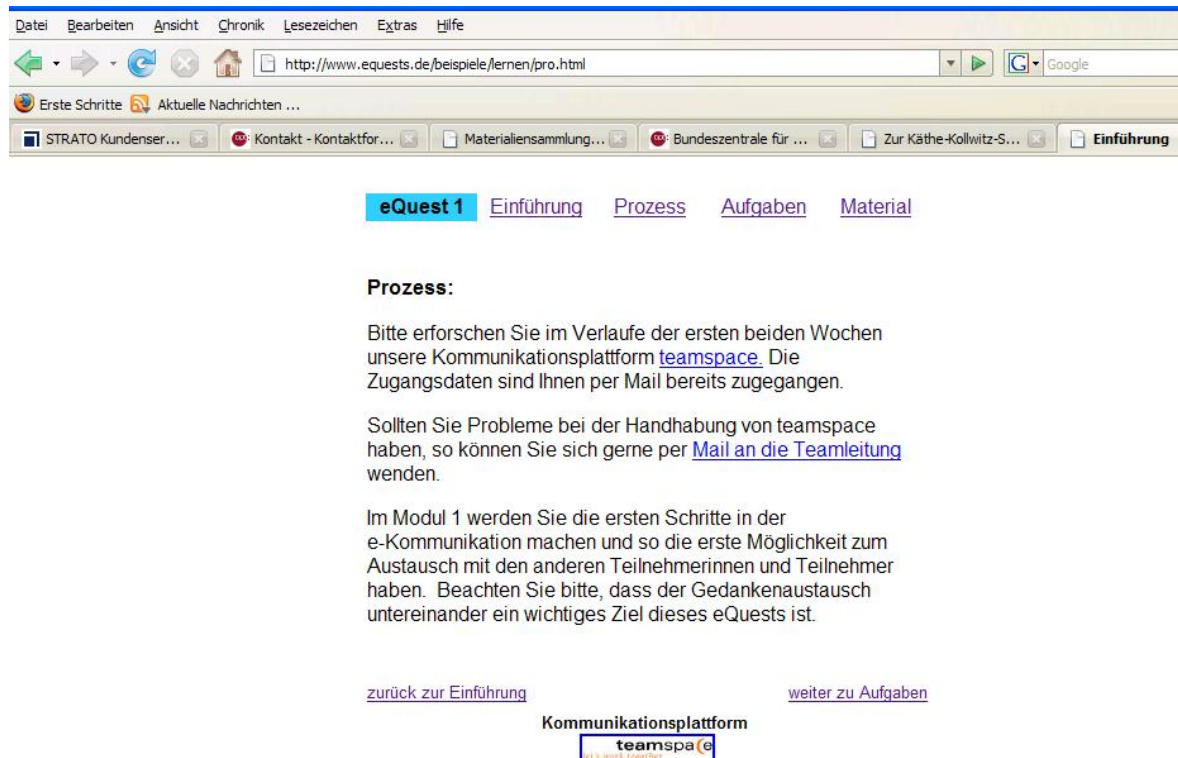


Abbildung 2: Screenshot der Einstiegsseite des Angebots eQuest

Bei der Auswahl der *Groupware* ist darauf zu achten, dass nicht noch spezielle Software auf den Rechnern der Lernenden installiert werden muss, um ihnen Zugang zu *Chat* oder Foren zu ermöglichen. Dies kann zu unüberwindbaren technischen Problemen auf Seiten der Lernenden führen. *Groupware* sollte deshalb möglichst mit gängigen Browsern zu nutzen sein. Beispiele für derartige *Groupware* sind *teamspace*² und *BSCW*, die zu unterschiedlichen Konditionen nutzbar sind. Daneben können anstelle von *Groupware* im Internet frei verfügbare Chatmodule und / oder Diskussionsforen eingebunden werden. Die Zugangsvoraussetzungen und Nutzungsbedingungen müssen im Einzelfalle abgeklärt werden. Auf alle Fälle ist darauf zu achten, dass Foren bzw. Chat nur passwortgeschützt und somit nicht öffentlich zugänglich sind, damit die Beiträge nur von der Lerngruppe gelesen werden können. Selbst in geschlossenen Bereichen haben Lernende teilweise Angst bzw. Hemmungen, sich online „öffentlich“ zu äußern.

Die Erweiterung von WebQuests um Kommunikationstools stellt Lernende und Lehrende vor neue Herausforderungen, auch wenn sich technische Probleme bei guter Planung und eingehenden Tests der Technik in engen Grenzen halten können. Sowohl Lernende als auch Lehrende haben meist wenig Erfahrung mit Online-Kommunikation innerhalb von Lernprozessen. Es reicht seitens der Lehrenden nicht aus, die Kommunikationstools den Lernenden zur Verfügung zu stellen und zu hoffen, dass sich E-Kommunikation automatisch ergeben wird.

Lehrende sollten auf alle Fälle über theoretisches Rüstzeug in der Moderation von E-Kommunikation verfügen. Hier sei insbesondere auf die Schriften von Christina Rautenstrauch (2001) sowie

² Teamspace ist auch für unerfahrene „E-Lerner“ relativ intuitiv zu bedienen. Allerdings ist das Programm kostenpflichtig. Weitere Informationen sind unter <http://www.teamspace.de> zu finden.

Gilly Salmon (2000) hingewiesen. Daneben spielt praktische Erfahrung im Umgang mit den zu verwendenden Kommunikationstools eine ganz entscheidende Rolle.

Je nach Alterstruktur der Lernenden verfügen diese über sehr unterschiedliche Erfahrungen mit E-Kommunikation. Studenten und Studentinnen nutzen *Chats* als Freizeitaktivität mit einer ganz anderen „Gesprächsführung“, als sie bei „Arbeitschats“ notwendig wäre. Bei älteren Lernerinnen und Lernern sind Chaterfahrungen eher wenig oder gar nicht vorhanden. Auch die Diskussion in Foren ist für viele Lernende Neuland.

Für Lehrende ergeben sich im Vergleich zum Einsatz von WebQuests in Präsenzveranstaltungen ein Fülle von Fragestellungen, wenn die E-Kommunikationstools eine wichtige Rolle für den Prozess der Kommunikation und Kooperation innerhalb des gesamten Lern- und Konstruktionsprozesses erhalten. Die folgenden Fragestellungen sind beispielhaft aufzufassen:

Fragen zur Zielgruppe:

- Über welche / wieviel Medienkompetenz verfügt die Zielgruppe hinsichtlich der Nutzung von Internet, Diskussionsforen und *Chat*?
- Ist eine Einführung in die E-Kommunikation erforderlich?
- Welche Maßnahmen können bzw. müssen ergriffen werden, um die Medienkompetenz im Einzelfall oder insgesamt zu steigern?
- Sollte eine *Netiquette* vereinbart werden?
- Haben die Lernerinnen und Lerner außerhalb der institutionellen Lehrveranstaltungen überhaupt Gelegenheit, auf das WebQuest zuzugreifen und die Kommunikationstools zu nutzen?
- Ist selbst organisiertes Lernen von der individuellen Lernbiographie gesehen überhaupt (schon) möglich?

Fragen zu den Kommunikationstools

- Welche Kommunikationstools sind für die Kommunikation und Kooperation innerhalb des WebQuests unerlässlich, welche lediglich wünschenswert?
- Haben immer alle Lernerinnen und Lerner Zugriff auf alle Foren oder lassen sich spezielle Gruppenzugriffe einrichten?
- Wie stabil steht die Technik zur Verfügung? So neigen manche *Chat*module z.B. zu Abstürzen.

Fragen zur Moderation

- Welche grundsätzliche Rolle nimmt die Lehrkraft ein? Ist die *konstruktivistische* Ausrichtung des Lernprozesses mit WebQuests auch mit der eigenen (Lehrer-)Persönlichkeit vereinbar?
- Wie viel Lenkung bzw. Zurückhaltung im Moderationsablauf ist erforderlich?
- Wer kann, darf, soll die Kommunikation strukturieren? Soll überhaupt strukturiert werden?
- Wie wird die Moderation bzw. Betreuung durch die Lehrkraft zeitlich sichergestellt? Ist sie aus zeitökonomischen Gründen überhaupt machbar?

Grundsätzliche Fragestellung zum Lernen innerhalb des WebQuests:

- Wird der (gesamte) Lernprozess sowohl von Seiten der Lehrenden als auch von Seiten der Lernenden als ein kooperativer Prozess aufgefasst?

- Wird die Sinnhaftigkeit von Kooperation und Kommunikation für den gemeinsamen Lernprozess bzw. Lernerfolg gesehen und akzeptiert?

Ingesamt bedarf ein WebQuest, das über zusätzliche Tools zur E-Kommunikation verfügt und über den Präsenzunterricht hinaus von den Lernenden bearbeitet werden soll, eine wesentlich intensivere (didaktische) Vorbereitung als für den reinen Präsenzunterricht. Auch die zeitliche Inanspruchnahme der Lehrenden durch die Moderation sollte nicht unterschätzt werden. Von Seiten der Lernenden bedarf es bei dieser Vorgehensweise größerer Selbstständigkeit und Selbstorganisation als während Präsenzveranstaltungen. Es besteht hier eher die Gefahr von „dropouts“. Allerdings darf diese Gefahr nicht überbewertet werden. Auch in Präsenzveranstaltungen gibt es „geistige dropouts“. Sie fallen nicht so sehr auf, da sie zwar physisch anwesend sind, ihre individuellen Aktivitäten innerhalb von Lerngruppen meist im Einzelnen nicht oder nur sehr schwer nachvollzogen werden können.

Die Möglichkeiten der E-Kommunikation und E-Kooperation außerhalb der Präsenzveranstaltungen ist insbesondere auch dann unumgänglich, wenn die Lernenden von der Thematik fasziniert sind und sowohl von Präsenzunterricht zeitlich unabhängig als auch eigenständig und selbst organisiert weiterarbeiten wollen. Als hinderlich erweist sich dabei aber häufig, dass die zur Kommunikation verwendeten Tools zwar im WebQuest verlinkt sind, aber jeweils eigene passwortgesicherte Zugänge aufweisen. Dies wird von den Lernenden teilweise als Hemmnis empfunden. Hinzu kommt, dass nicht durchgängig die gleiche Oberfläche zur Verfügung stehen kann. Insgesamt ist eine solche Kombination von Tools nur dann empfehlenswert, wenn die Bearbeitung des WebQuests lediglich über einen begrenzten Zeitraum geplant ist und keine Zugriffsmöglichkeit auf eine Lernplattform besteht. E-Learning-Anfänger tun sich zudem erfahrungsgemäß schwer, unterschiedliche Werkzeuge zu nutzen.

2.3 WebQuests als Strukturierungsmöglichkeit innerhalb einer Lernplattformen

Lernplattformen beinhalten in aller Regel diverse Tools zur Kommunikation und Kooperation und bieten selbstverständlich auch die Möglichkeit, Content einzustellen. Vorteil ist hierbei, dass Lehrende und Lernende unter einer einheitlichen Oberfläche lernen und arbeiten können. Teilweise können Lernplattformen sehr intuitiv genutzt werden. An vielen Hochschulen stehen den Lehrenden Unterstützungseinrichtungen (z.B. Universitätsrechenzentrum) zur Verfügung, die das *Lernmanagementsystem* verwalten.

Je einfacher die technische Bedienbarkeit der Lernplattform ist, umso leichter wird für Lehrende die Erstellung eines E-Learning-Arrangements. Nicht immer wird dabei in ausreichendem Maße über das didaktische Design des Angebotes nachgedacht. So entsteht „digitaler Frontalunterricht“, in dem die Möglichkeiten und Chancen, die eine Lernplattform für Kommunikation und Kooperation und damit für Lernprozesse bietet, nur sehr unzureichend genutzt werden. Z.T. entstehen E-Learning-Arrangements, in denen die Lernenden vor allem eine rezeptive Rolle einnehmen, was den Erstellerinnen und Erstellern bei der Konzeption nicht unbedingt bewusst ist. Unbewusst findet eine Orientierung an einer *behavioristischen* Auffassung von Lernen statt, bei der die Vermittlung von Faktenwissen („träges“ Wissen“) im Vordergrund steht. Sollen im Rahmen des E-Learning-Angebotes über Faktenwissen hinausgehende Kompetenzen vermittelt werden, so müssen im Vorfeld hierfür bewusste didaktische Entscheidungen getroffen werden. Dabei kann eine Orientierung an der WebQuest-Methode und ihren Strukturelementen von Nutzen sein, die, wie bereits beschrieben, eine gemäßigt *konstruktivistische* Auffassung von Lernen zu Grunde legt. Im Vordergrund muss die Fragestellung stehen, was ist didaktisch sinnvoll und nicht, was ist technisch alles machbar?

Schon bei der Auswahl des Themengebietes sollte die potentielle Sichtweise der Zielgruppe auf das Lerngebiet und die Anknüpfung an deren (künftige) Erfahrungswelt eine wichtige Rolle spielen.

Die Aufgabenstellung sollte Kommunikation und Kooperation erforderlich machen. Natürlich dürfen curriculare Aspekte nicht aus den Augen verloren werden.

Häufig wird sich ein E-Learning-Arrangement innerhalb einer Lernplattform als so genanntes long-term WebQuest über mehrere Wochen, teilweise auch über ein ganzes Semester erstrecken. Es ist im Vorfeld unabdingbar, dass die Lernenden die Möglichkeit haben, sich über die Erwartungen, die an sie gestellt werden, vorab zu informieren. Hierzu gehören mindestens:

- die Dauer der Gesamtmaßnahme,
- der zeitliche Aufwand, der von den Lernenden z.B. wöchentlich erwartet wird,
- Hinweise zur E-Kommunikation und E-Kooperation,
- die Anforderungen, die sie erfüllen müssen, um einen Schein, ein Zertifikat bzw. eine Note zu erhalten.

Es hat sich in der Praxis als wenig zielführend erwiesen, derartige Informationen den Lernenden erst innerhalb der Lernplattform, beispielsweise unter den Punkten „Evaluation“ bzw. „Hinweise zum Vorgehen“, zur Verfügung zu stellen. Die oben genannten Angaben gehören unbedingt in die Kurs-Ankündigung. Innerhalb der Lernplattform müssen sie selbstverständlich wiederholt werden, damit sie von den Lernenden immer wieder eingesehen werden können.

Technisch gesehen finden sich hinter den Links zu den Strukturelementen von WebQuests innerhalb einer Lernplattform wesentlich umfangreichere Informationen und Tools als in der HTML-Basisstruktur (vgl. Abbildung 3).

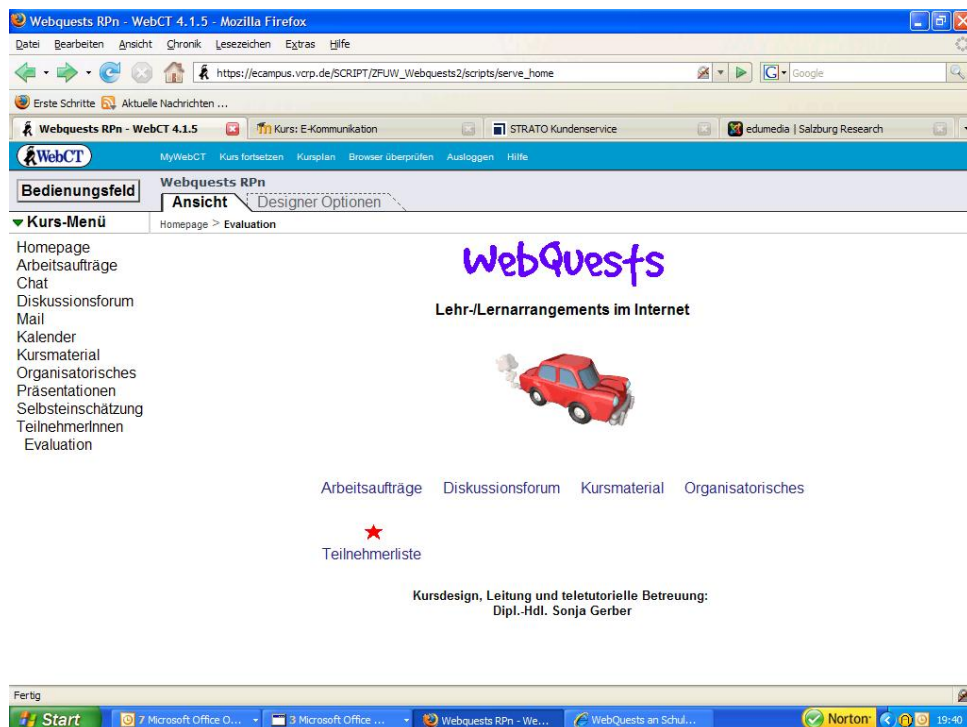


Abbildung 3: Screenshot der Strukturelemente innerhalb einer Lernplattform

Wegen des größeren Umfanges ist es in aller Regel den Lernerinnen und Lernern nicht mehr möglich, sich mehr oder weniger linear durch das Angebot hindurch zu lesen, wie es z.B. bei einem WebQuest innerhalb von Präsenzunterricht an Hand der Basisstruktur in aller Regel möglich wäre. Dadurch ergeben sich strukturelle Änderungen (vgl. Tabelle 2).

Basistruktur von WebQuests	Erweiterte Struktur von WebQuests in einer Lernplattform
Einführung	Kommunikation <ul style="list-style-type: none"> • Forendiskussion • <i>Chat</i> • E-Mail
Aufgabenstellung	
Ressourcen	Kursmaterialien <ul style="list-style-type: none"> • Einführung • Aufgabenstellung bzw. Arbeitsaufträge • Lehrtexte • Externe Links • Literaturliste • Glossar
Prozessbeschreibung → Hinweise zum Ablauf	Organisatorisches <ul style="list-style-type: none"> • Allgemeiner Ablauf, Dauer, zeitliche Taktung • Anforderungen für Schein, Zertifikat usw. • Hinweise zu Kommunikation und Kooperation
Präsentation	Dateiaustausch <ul style="list-style-type: none"> • Austausch gemeinsamer Dokumente • Präsentation der Ergebnisse
Evaluation	Evaluation

Tabelle 2: Basisstruktur vs. Lernplattform

Vergleicht man beide Möglichkeiten, so fällt auf, dass innerhalb der Lernplattform alle Elemente auftauchen, die auch normalerweise innerhalb der Basisstruktur von WebQuests vorkommen. Allerdings ist die Anordnung innerhalb der Lernplattform eine andere und es werden explizit, nicht nur als externer Links, die Möglichkeiten zu Kommunikation und Kooperation aufgeführt: *Chat*, *Foren*, Mail sowie Dateiaustausch (z.B. per *Shared Workspace*). Sie spielen für den Lernprozess eine entscheidende Rolle. Nur so ist es räumlich verteilten Lernenden möglich zu kommunizieren, kooperativ zu arbeiten und gemeinsam Wissen zu konstruieren. Außerdem spielen organisatorische Fragen eine weitaus größere Rolle.

Um einer Überforderung der Lernenden vorzubeugen, ist es möglich, die gesamte Lerneinheit innerhalb der Lernplattform organisatorisch in einzelne Module / Themen aufzusplitten und getaktet zur Verfügung zu stellen, wobei sich jedes einzelne Modul wieder an der Struktur von WebQuests orientiert. Abbildung 4 zeigt einen entsprechenden Ausschnitt aus einer Kursumgebung, in dem das aktuelle Modul durch farbige Hervorhebung kenntlich gemacht wird.

The screenshot shows a Moodle course page in a Mozilla Firefox browser. The browser's address bar displays the URL: <https://www.kks-bruchsal.ka.schule-bw.de/moodle/course/view.php?id=3&studentview=on&sesskey=1>. The course title is 'Kurs: E-Kommunikation - Mozilla Firefox'. The page layout includes a left sidebar with navigation options like 'Personen', 'Suche in Foren', 'Administration', and 'Meine Kurse'. The main content area is titled 'Themen dieses Kurses' and features a section for 'E-Learning-Häppchen' with a sub-heading 'Virtuelle Kommunikation für Teams an der KKS - E-Kommunikation im Team -' and dates '07.02.07 - 29.03.07'. Below this, there is a list of topics, including 'Thema 1: Virtuelle Teamarbeit - Allgemeine Grundlagen -' with dates '07.02.07 - 13.02.07' and sub-topics like 'Einführung und Ziele', 'Arbeitsaufträge', 'Materialien', and 'Forum virtuelle Teamarbeit'. A right sidebar contains 'Mitteilungen', 'Neueste Nachrichten', and 'Neueste Aktivitäten'. The Windows taskbar at the bottom shows the Start button and several open applications, including Microsoft Office, the current course page, and a document editor.

Abbildung 4: Screenshot Modularer Aufbau innerhalb einer Lernplattform

Da sich der Bearbeitungszeitraum innerhalb einer Lernplattform über mehrere Wochen oder gar Monate erstrecken kann, können an authentischen Situationen ausgerichtete, sehr komplexe Arbeitsaufträge, Fallbeispiele, Problemfälle, Projekte o.ä. vorgegeben werden, die die Lernerinnen und Lerner einerseits zu eigenständigen Lösungen in den Arbeitsgruppen herausfordern, andererseits kooperative Aktivitäten notwendig machen. So können multiple Sichtweisen zum Tragen kommen. Der Arbeitsauftrag sollte auch die Dokumentation des Arbeits- bzw. Lernprozesses mit enthalten, die dann am Ende des Bearbeitungszeitraumes zur gemeinsamen Reflexion herangezogen werden kann. Die Ergebnisse der Arbeitsaufträge können beispielsweise im Dateiaustauschbereich oder über *Wikis* in die Lernplattform für alle zugänglich eingestellt werden.

Orientiert sich der Ersteller bzw. die Erstellerin des E-Learning-Arrangements an den Grundgedanken eines WebQuests, so werden die Materialien, die eingebunden werden sollen, nicht selbst erstellt, sondern es wird auf informative Seiten im WWW verlinkt. Dies spart einerseits Zeit und Kosten, bietet andererseits aber auch die Chance authentisches Material einzubinden. Selbstverständlich können aber auch speziell erstellte Materialien eingebunden werden. Bei der Einführung in das Thema ist dies in aller Regel ohnehin unumgänglich.

Während des Bearbeitungszeitraumes ist darauf zu achten, dass die Lernerinnen und Lerner regelmäßig die Lernplattform besuchen. Nur so kann gewährleistet werden, dass ein kooperativer und *konstruktiver* Austausch zwischen den Lernenden stattfindet und ein gemeinsames Ergebnis, Produkt o.ä. erstellt und präsentiert werden kann. Dabei ist es wichtig, dass die Lernenden bei

Bedarf Unterstützung vom Lehrenden erhalten. Entsprechend der *konstruktivistischen* Auffassung von Lernen haben die Lehrenden hauptsächlich eine Moderatorenrolle inne.

Von ganz besonderer Bedeutung für die Lernenden ist die Evaluation. Einerseits wird ihr „Produkt“ einer kritischen Würdigung durch die anderen Gruppen und / oder durch den Lehrenden unterzogen. Die Kriterien hierfür sollten bereits zu Beginn des Arbeitsprozesses zugänglich sein. Andererseits sollte eine Reflexion des gesamten Lern- und Arbeitsprozesses initiiert werden. Hilfreich kann dabei ein schriftliches Feedback sein, das die Lernenden vom Lehrenden erhalten. Dabei sollte nicht nur das „Endprodukt“ im Mittelpunkt stehen, sondern vor allem auch die E-Kommunikation der Lernenden, die die Kooperation und somit den Lernprozess gefördert oder auch behindert hat. Für Lernende ist es z.T. ungewohnt, dass sie ein Feedback über ihr Kommunikation- bzw. Kooperationsverhalten erhalten. Dennoch ist dies als Grundlage für die Reflexion des gesamten Lernprozesses wichtig. Für die Reflexion sollte im Diskussionsforum oder innerhalb einer Präsenzveranstaltung Zeit und Raum gegeben werden, so dass es zu einem Austausch aller am Lernprozess Beteiligten kommen kann.

Innerhalb einer Lernplattform ist es möglich, alle Komponenten eines E-Learning-Arrangements online zur Verfügung zu stellen bzw. zu unterstützen. Eine Orientierung an den Strukturelementen von WebQuests ist insbesondere für unerfahrenere Ersteller und Erstellerinnen eines E-Learning-Angebotes dann hilfreich, wenn damit auch Überlegungen verbunden werden, wie Lernende und Lehrende vor allem online interaktiv agieren können.

3 Fazit

.....

E-Learning-Arrangements, die sich an der Grundidee von WebQuests orientieren, bieten den Lernenden authentische Fragestellungen und Materialien an. Ob bzw. inwieweit E-Tools für Zwecke der Kommunikation und Kooperation notwendig und sinnvoll sind, muss im Einzelfall entschieden werden. WebQuests, die für Präsenzunterricht konzipiert sind, eignen sich m.E. sehr gut, um aus Sicht der Lehrenden erste Erfahrungen mit E-Learning zu sammeln, auch wenn hauptsächlich nur die Content-Komponente online zur Verfügung steht und Kommunikation und Kooperation auf traditionellem Wege, also nicht virtuell, stattfindet. Einfache Veröffentlichungsmöglichkeiten im WWW, wie dies z.B. über www.easywebquest.com praktisch ohne jeglichen technischen Aufwand, Kosten und Kenntnisse möglich ist, sind insbesondere für E-Learning-Einsteiger empfehlenswert, um die eigene Handlungskompetenz zu steigern. Werden WebQuests mit Kommunikationstools verbunden oder als Strukturierungsmöglichkeit innerhalb einer Lernplattform verstanden, so müssen vor allem didaktische Entscheidungen im Hinblick auf die Förderung kooperativer Lernprozesse getroffen werden, damit für die Lernenden nicht Belehrung, sondern Wissenskonstruktion im Vordergrund stehen kann. Hier kann der *konstruktivistische* Ansatz von WebQuests auch Fortgeschrittenen und Könnern Orientierungshilfe bieten, um handlungsorientiertes E-Learning didaktisch kompetent zu realisieren.

Literatur

.....

- Aplanalp, Christoph S. (1997) Möglichkeiten, Chancen und Grenzen des Lernens mit dem Internet im Vergleich zu traditionellen Aus- und Weiterbildungsformen sowie Auswirkungen auf die Rolle der Lehrkräfte - eine kritische Analyse http://paedpsych.jk.uni-linz.ac.at/paedpsych/NETSCHULE/NETSCHULE_LITERATUR/Abplanalp97.html
- Bloh, Egon. (2005) Grundzüge und Systematik einer Methodik netzbasierter Lehr-Lernprozesse. In: Burkhard Lehmann und Egon Bloh (Hrsg.) *Online-Pädagogik 2*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 7 -85.
- Gerber, Sonja. (2004a). *WebQuests für Eilige* <http://www.webquests.de/eilige.html>
- Gerber, Sonja.(2004b). *eQuests, die Weiterentwicklung von WebQuests. Ein Blended-Learning-Ansatz für Schule und Weiterbildung** <http://www.equests.de/>
- Dodge, Bernie. *The WebQuest Page*, <http://webquest.sdsu.edu/>
- Kerres, Michael und de Witt, Claudia. (2004) Pragmatismus als theoretische Grundlage für die Konzeption von eLearning. In: Horst O. Mayer und Dietmar Treichel (Hrsg.) *Handlungsorientiertes Lernen und eLearning*. München und Wien: Verlag Oldenbourg,
- March, Tom. *Best WebQuests?* <http://bestwebquests.com/>
- Moser, Heinz. (2000) *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum
- Moser, Heinz. (2005) WebQuests als didaktische Modell für den Unterricht. In: Burkhard Lehmann und Egon Bloh (Hrsg.) *Online-Pädagogik*, Baltmannsweiler: Schneider Verlag Hohengehren, S. 146 - 156
- Rautenstrauch, Christina. (2001) *Tele-Tutoren. Qualifizierungsmerkmale einer neu entstehenden Profession*. Bielefeld: W. Bertelmann Verlag
- Salmon, Gilly. (2000) *E-Moderation*. London: Verlag Kogan

Glossar

.....

Account

Zugangsberechtigung zu einem Computer, Online-Dienst oder Mailbox-Konto bei einem Internet-Anbieter (Provider). Zu jedem Account gehören ein Benutzername und ein Passwort, mit denen sich der Nutzer bei der Anwahl seines Providers identifiziert und durch die beispielsweise der Zugriff auf E-Mails möglich wird.

Behaviorismus

Im Behaviorismus wird Lernen als Reaktion des Individuums auf Umweltreize erklärt; Lernprozesse können gemäß dieser Modellvorstellung von außen gesteuert werden. Bewusstseinsvorgänge bleiben dabei unberücksichtigt.

BSCW (Basic Support for Cooperative Work)

BSCW ist die Bezeichnung für Software, die die Zusammenarbeit von Gruppen über das Intra - oder Internet unterstützt. In gemeinsamen Arbeitsbereichen (Shared Workspace) können die Benutzer Dokumente ablegen, verwalten, gemeinsam bearbeiten und austauschen. Außerdem stellt BSCW Werkzeuge für die synchrone Kommunikation zur Verfügung.

Chat (-programm)

Der Chat (Verb: chatten) ist eine textbasierte Kommunikation zwischen zwei oder mehreren Nutzern in Echtzeit. Anwendungsprogramme für die Durchführung von Chats über das Internet sind zum Beispiel ICQ, MIRC und MSN Messenger. Zu unterscheiden sind Internet Relay Programme (IRC), die über einen Server zur Verfügung stehen, und Instant Messenger Systeme, die bei den Chatteilnehmern clientseitig installiert werden.

Forum

Ein Forum ist ein virtueller Nachrichten- beziehungsweise Diskussionsbereich zur asynchronen Kommunikation, in dem zwei oder mehrere Nutzer in Diskussion treten können. Man unterscheidet Foren, die allen Nutzern offen stehen, von geschlossenen Diskussionsforen, zu denen nur ein bestimmter Nutzerkreis Zugang hat. Über den Thread bekommt der Teilnehmende einen Überblick über den aktuellen Diskussionsverlauf. Über Postings kann der Benutzer selbst Beiträge in Foren einbringen.

Groupware

Als Groupware wird die Soft- und Hardware zur Unterstützung der Gruppenarbeit am Computer (CSCW) bezeichnet. Die Software enthält meist ein Zeitmanagement-Programm, ein E-Mail-Programm, eine Dokumentenverwaltung und ein Videokonferenz-System. Verbreitete Groupware Produkte auf dem Softwaremarkt sind: Lotus NotesTM, CoordinatorTM, GroupSystemsTM.

HTML

HTML ist eine Auszeichnungs- (Markup -) Sprache, die Texte strukturiert, indem sie die logischen Elemente eines Textdokuments (Überschriften, Absätze, Listen, Tabellen, Formulare usw.) definiert. Über Referenzen können Grafiken und Medienformate eingebunden werden. Außerdem lassen sich in HTML Verweise (Hyperlinks) zu bestimmten Stellen innerhalb des Dokuments oder zu jeder beliebigen Webseite legen.

Konstruktivismus

Konstruktivistische Ansätze gehen davon aus, dass Wissen durch subjektive Interpretation und Konstruktion entsteht. Lernen wird als selbstgesteuerter, aktiver Prozess begriffen.

Kooperatives Lernen

Kooperatives Lernen, auch Gruppenlernen oder Gruppenarbeit, bezeichnet eine Aktivität, bei der Lernende ihr Wissen teilen, ein gemeinsames Problemverständnis entwickeln und koordiniert an einer Lösung der ihnen gestellten Aufgabe arbeiten.

LMS (Lernmanagementsystem)

Ein Lernmanagementsystem (LMS), auch Learning Management System oder Lernplattform genannt, bildet in der Regel den technischen Kern einer komplexen webbasierten E-Learning Infrastruktur. Es handelt sich dabei um eine auf einem Webserver installierte Software, die das Bereitstellen und die Nutzung von Lerninhalten unterstützt und Instrumente für das kooperative Arbeiten und eine Nutzerverwaltung bereitstellt.

Netiquette

Netiquette ist eine Zusammenziehung von: Netz-Etiquette. Sie enthält allgemein akzeptierte Verhaltensregeln für das Web. Die Netiquette wurden 1995 von Arlene H. Rinaldi zusammengestellt, mit dem Ziel allgemeine Umgangsformen für die Interaktion von Benutzern im Internet zu formulieren, die allen als Hilfestellungen dienen können.

Shared Workspace

Als Shared Workspace wird ein gemeinsamer Arbeitsbereich im Intranet oder Internet bezeichnet, wie er für das E-Learning oder die verteilte Gruppenarbeit typisch ist.

Wiki

Wikis sind Werkzeuge zur kooperativen Erstellung und Bearbeitung von Internetseiten. Das Besondere an Wikis ist die Offenheit der Systeme. Sie basieren auf dem Prinzip, dass Nutzer alle Seiten innerhalb der Wiki-Umgebung nach eigenen Wünschen bearbeiten und verändern können. Indem die Nutzer die eingestellten Seiten untereinander verlinken, entstehen hypertextuelle Strukturen.

Die Autorin:



Name Sonja Gerber

Internet: <http://www.gerberonline.de/person.htm>
<http://www.webquests.de>

E-Mail: gerber@gerberonline.de

Studium der Wirtschaftspädagogik, danach Schuldienst an beruflichen Schulen in Baden-Württemberg. Langjährige Erfahrung in der Lehrerfort- bzw. Weiterbildung. Nach einer mediendidaktischen Online-Weiterbildung nebenberuflich teletutorielle Betreuung von Online-Seminaren für Hochschullehrende mit dem Schwerpunkt Didaktik von E-Learning. Entwicklung und Betreuung von Teletutorenkursen im Auftrag des Kultusministeriums Baden-Württemberg. Mitglied der Konzeptionsgruppe Sonderpädagogik Online in Baden-Württemberg. Erstellung und Betreuung von diversen E-Learning-Kursen für die Lehrerfortbildung. Interessensschwerpunkte: Kommunikationsprozesse beim E-Learning, virtuelle Zusammenarbeit in Online-Seminaren, Didaktik und E-Learning. Betreiberin der Deutschen WebQuest-Site <http://www.webquests.de>