

WebQuest: WAS und WIE

Im Mai 2022 wurde ein Impuls-Workshop zum Thema «WebQuest: Was und wie?» angeboten. Christian Rempfler, Biologie- und Sportlehrer an der aprentas, berichtete von den Erfahrungen mit WebQuests aus seinem Unterricht und stellte seine Materialien zur Verfügung. Im Anschluss daran fand ein Austausch der Teilnehmer zum Thema statt.

Was ist ein WebQuest?

Ein WebQuest folgt einem spielerischen Ansatz: Aufgaben sollen mit Hilfe von Informationen aus dem Netz „bezwungen“ werden. Ein WebQuest ist somit eine Gamificationvariante. Ursprünglich auf eine Helden- oder Abenteuerreise eines Ritters zurückzuführen, winken am Ende Ruhm und Ehre aber auch eine Erfahrung, mit der das angestrebte Ziel erreicht werden konnte. Hier ist das ein Lernprodukt (Erklärvideo, Podcast...).

WebQuests konkret in fünf Punkten

- 1) In der **Einführung** wird den SuS der Ablauf eines WebQuests mit wichtigen Hintergrundinformationen erläutert. Idealerweise werden die SuS den WebQuest in Zweiergruppen oder auch alleine bearbeiten.
- 2) Die **Aufgaben** bestehen aus verschiedenen Fragen, die mit Hilfe von Informationen aus dem Netz beantwortet werden sollen.
- 3) Die **Ressourcen** bestehen aus einer Sammlung von Links (von der LP ausgewählt).
- 4) Der **Prozess** wird zeitnah von der LP begleitet und unterstützt. Die Antworten werden in geteilten Worddateien abgelegt und mit Quellenangaben belegt, was das wissenschaftliche Arbeiten fördert. Die LP kann in der Worddatei Rückmeldungen geben und frühzeitig Probleme erkennen.
- 5) Als **Lernprodukt** erstellen die Schüler ein Erklärvideo oder Podcast, in welchem sie die wesentlichen Erkenntnisse festhalten. Die Zeit dafür wird begrenzt, um eine Fokussierung auf das Wesentliche zu erreichen. Die Lernprodukte werden von den Schülern reflektiert und am Schluss einem Peer- sowie einem Lehrpersonenfeedback unterzogen.

WebQuests weitergedacht in fünf Punkten

- 1) Die Ressourcen können erweitert werden mit Kontaktdaten zu «Experten» mit deren (Interview-) Hilfe die Aufgaben «bezwungen» werden können.
- 2) Die Aufgaben sollten bei Klassengrößen von mehr als 10 SuS variiert werden. Damit wird einer ungewollten Zusammenarbeit der Gruppen entgegengewirkt, aber wichtiger ist die Erhöhung der Vielfalt, die auch zu einem Interesse an den anderen Lernprodukten führt.
- 3) WebQuest können mit einem Escape-Room-Gedanken verknüpft werden: erst das «Bezwungen» der einen Aufgabe führt zur nächsten.
- 4) Impressionen und Inspirationen finden sich unter www.webquests.de oder www.e-teaching.org.
- 5) Weiterdenken kann man auch mit vorgefertigten WebQuests unter www.webquests.de oder www.webquests.ch.