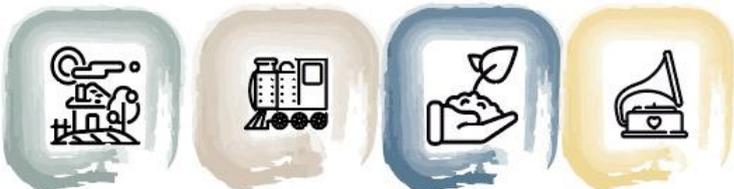


IO3 Fortbildungsprogramm und Handbuch

Wichtigste Lernergebnisse

Lerninhalte MODUL 2

“Activity Sheets” Universität Sevilla



Inhalt

Einleitung4

Präsenz MODUL 2: WIE MAN WEBQUESTS ENTWICKELT5

Vorbereitender Präsenz-Workshop..... 5

Einheit 1: Definieren eines Webquests5

R.M2.U15

Einheit 2: Ein Webquest strukturieren7

R.M2.U27

Einheit 3: Erstellen eines Webquests8

R.M2.U38

Präsenz MODUL 2: Ressourcen10

Einheit 1 RESSOURCEN: Definieren eines Webquests10

R.M2.U110

Einheit 2 RESSOURCEN: Ein Webquest strukturieren12

R.M2.U212

Einheit 3 RESSOURCEN: Erstellen eines Webquests15

R.M2.U315

Online Training MODUL 2: Wie man Webquests entwickelt17

Einheit 1: Definieren eines Webquests17

R.M2.U117

Einheit 2: Ein Webquest strukturieren18

R.M2.U218

Einheit 3: Erstellen eines Webquests20

R.M2.U320

Online Training MODUL 2: RESSOURCEN21

Einheit 1 RESSOURCEN21

R.M2.U121

Einheit 2 RESSOURCEN23

R.M2.U223

Einheit 3 RESSOURCEN24

R.M2.U324

Präsentationen27

Zusammenfassung27

Evaluation Formular27



Einleitung

Das berufsbegleitende Fortbildungsprogramm zielt darauf ab, dass PädagogInnen und MigrationshelferInnen für die folgenden beiden Ziele ausgebildet und vorbereitet werden:

- 1) Die Nutzung des Potenzials des PAST-TIMES-Ressourcenpakets zur Unterstützung junger MigrantInnen, um transversale, hochwertige Schlüsselqualifikationen aufzubauen und die Integration junger MigrantInnen in ihr neues Gastland durch den Aufbau eines staatsbürgerlichen, sozialen und kulturellen Bewusstseins zu unterstützen.
- 2) Das aktive Altern von Senioren und Seniorinnen zu unterstützen und ihnen zu helfen, die notwendigen Fähigkeiten und Eigenschaften zu entwickeln, um die Integration junger MigrantInnen durch ein generationsübergreifendes
- 3) Lernprogramm zu unterstützen.

Es umfasst insgesamt 50 Lernstunden, die in 3 Module unterteilt sind, die sich wie folgt gliedern:

- 4 Stunden vorbereitender Präsenz-Workshop
- 21 Stunden, d.h. ein 3-tägiges Präsenz-Schulungsprogramm.
- 25 Stunden selbstgesteuertes Online-Lernen.



Präsenz MODUL 2: WIE MAN WEBQUESTS ENTWICKELT

Vorbereitender Präsenz-Workshop

Das Modul 2 umfasst einen vorbereitenden Workshop, der sich auf die Entwicklung der folgenden Einheiten über Webquests bezieht, um diese und ihre Struktur nach dem ARCS-Modell zu erklären.

Zu Beginn wird der/die Pädagoge/in bzw. der/die Moderator/in definieren, was Webquests sind und welche Auswirkungen sie auf die Lernenden haben. Du kannst dir die Präsentation [hier](#) ansehen.

Danach, nachdem die Grundlagen von Webquests erläutert wurden, wird die Struktur eines Webquests nach dem ARCS-Modell entwickelt, wie es von John Keller in den 80er Jahren geschaffen wurde. Du kannst dir die Präsentation [hier](#) anschauen.

Nach diesem vorbereitenden Workshop kannst du mit den drei Einheiten beginnen.

Einheit 1: Definieren eines Webquests

Modul 2	WIE MAN WEBQUESTS ENTWICKELT		
Einheit 2.1	Definieren eines Webquests	Lernergebnis	Erörtern, was Webquests sind, sein könnten und was nicht
Lernressource	“Activity sheet”	Lernmethode	Präsenz-Training
Titel der Ressource	R.M2.U1	Dauer	2 Stunden
Details zur Aktivität	Das Ziel dieser Aktivität ist es, die Teilnehmenden dazu zu bringen, darüber zu diskutieren, was eine Webquest ist und was nicht, und eine Liste ihrer Schlussfolgerungen zusammenzustellen.		
Anleitungen	<p>Schritt 1 - Die Teilnehmenden sollten in Gruppen organisiert werden</p> <p>Schritt 2 - Die Teilnehmenden sollten den auf dem zugehörigen Arbeitsblatt verfügbaren Text lesen (3min).</p> <p>Schritt 3 - Unter Berücksichtigung des Konzepts der Webquests und unter Verwendung des Arbeitsblatts sollten die Teilnehmenden den Text auf dem Arbeitsblatt lesen und:</p> <ul style="list-style-type: none"> • darüber diskutieren, was Webquests sind und was nicht. • ihre Schlussfolgerungen dazu auflisten (22min). <p>Schritt 4 - Jede Gruppe sollte ihre Ergebnisse den anderen präsentieren (15min/Gruppe).</p>		

	<p>Unterstütze die Präsentation, indem du den Prozess moderierst, mögliche Fragen notierst und eine offene Diskussion führst (10min).</p>	
<p>Arbeitsblatt</p>	<p>Was ist ein Webquest?</p> <p>Ein Webquest ist "eine anfrageorientierte Aktivität, bei der einige oder alle Informationen, mit denen Lernende interagieren, aus Ressourcen im Internet stammen".</p> <p>Es kann eine durch eine Leitfrage gesteuerte Aufgabe sein. Die Teilnehmenden sollten versuchen, sie durch Online-Recherchen zu beantworten. In einer Einführung wird das Thema der „Webquests“ mit einem Szenario oder einem Fokus auf die Aufgabe vorgestellt. Die Zielgruppe sind die anderen Teilnehmenden.</p> <p>Laut Dodge ist eine Webquest darauf ausgelegt, dass:</p> <ul style="list-style-type: none"> • die Zeit der Teilnehmenden gut genutzt wird • der Fokus auf der Nutzung der Informationen und nicht auf der Suche liegt. • Das Denken der Lernenden auf den Ebenen der Analyse, der Synthese und der Evaluierung zu unterstützen <p>Die Teilnehmenden müssen zu dem Problem Stellung nehmen, um die gewählte Antwort zu verteidigen oder abzulehnen. Daher nehmen sie eine persönliche Haltung ein, die sich in der Manifestation ihrer eigenen Meinungen widerspiegelt.</p> <p>Quellen: http://www.specialconnections.ku.edu?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest, retrieved 30.10.2019 https://webquest.cepdeorcera.org/wq/vert/1 (Spanish)</p> <p>Aufgabe:</p>	
	<p>Webquests sind:</p>	<p>Webquests sind nicht:</p>
	<p>- - -</p>	<p>- - -</p>

Weiterführend:

- Webquest Generator: <http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm>

- Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think
https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml
- How to Make a Webquest <https://www.wikihow.com/Make-a-Webquest>
- QuestGarden <https://webquest.org/index-create.php>

Einheit 2: Ein Webquest strukturieren

Modul 2		Wie man Webquests entwickelt	
Einheit 2.2	Ein Webquest strukturieren	Lernergebnis	Analyse der sechs kritischen Teile eines Webquest
Lernressource	“Activity sheet”	Lernmethode	Präsenz-Training
Titel der Ressource	R.M2.U2	Dauer	5 Stunden
Details zur Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, die Teilnehmenden dazu zu bringen, ein Beispiel für ein gutes Webquest, insbesondere ein gut strukturiertes, zu analysieren und über seine Stärken zu diskutieren. Außerdem sollen zu versuchen, Optimierungspotential zu erkennen.		
Anleitungen	<p>Schritt 1 - Die Teilnehmenden sollten in Gruppen organisiert werden (maximal 4 Gruppen).</p> <p>Schritt 2 - Die Teilnehmenden sollten zu der Webquest-Seite gehen, deren Link auf dem zugehörigen Arbeitsblatt ist, und jede Gruppe sollte einen Teil dieses Webquests zur Analyse auswählen (10min).</p> <p>Schritt 3 - Die Teilnehmenden sollten das Arbeitsblatt verwenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - um den ausgewählten Teil des Webquests zu analysieren. - um zu besprechen, was die Stärken dieses Teils sind und was mögliche Optimierungen sein könnten. - um diese Stärken und Optimierungen zu identifizieren und aufzulisten (40min). <p>Schritt 4 - Jede Gruppe sollte den anderen ihre Ergebnisse zu den fünf/sechs Teilen eines Webquests präsentieren: die Einleitung, die Aufgabe, den Prozess, die Auswertung und eine Schlussfolgerung.</p> <p>Unterstütze die Präsentation, indem du den Prozess moderierst, mögliche Fragen notierst und eine offene Diskussion führst (20min).</p>		

Arbeitsblatt	Ressourcen zu den strukturellen Teilen eines Webquests: http://zunal.com http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html Aufgabe: Webquest ausgewählter Teil – Identifizierte Stärken – Vorgeschlagene Optimierungen -

Einheit 3: Erstellen eines Webquests

Modul 2	Wie man Webquests entwickelt		
Einheit 2.3	Erstellen eines Webquests	Lernergebnis	Entwerfen eines Webquests mit einer Vorlage
Lernressource	"Activity sheet"	Lernmethode	Präsenz-Training
Titel der Ressource	R.M2.U3	Dauer	5 Stunden
Details zur Aktivität	Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmenden erkennen, dass ein Webquest keine spezifischen technischen Kenntnisse voraussetzt. Sie erfordert lediglich etwas Planung und Kreativität.		

Anleitungen	<p>Weitere Informationen zu den einzelnen Schritten findest du bei den Ressourcen:</p> <p>Schritt 1 - Ausarbeitung einer Skizze mit den sechs Schritten. Schritt 2 - Designprozess. Schritt 3 - Fokus auf Schritt 2: Aufgaben Schritt 4 - Auswertung und Austausch mit den anderen.</p>
Arbeitsblatt	<p>Aufgabe:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.- Das Thema 2.- Die Aufgabe 3.- Der Prozess 4.- Die Ressourcen 5.- Die Auswertung 6.- Schlussfolgerung

Weiterführend:

- Benz, P. (2001). *Webquests, a Constructivist Approach*. <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquests.htm>
- Marzano, R.J. (1992). *A different kind of class: Teaching with dimensions of learning*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development
- March, T. (1997). *The Webquest Design Process* - <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and the Language Classroom*. Cambridge University Press.



Präsenz MODUL 2: Ressourcen

Einheit 1 RESSOURCEN: Definieren eines Webquests

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Webquest: Was es ist und was nicht
Überblick		
<p>❖ <i>Ziele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Zusammenarbeit ○ Für sich selbst denken ○ Integration von Technologie ○ Problemlösungsfähigkeiten entwickeln ○ Öffentliches Sprechen 		
Anweisungen		
<p>Der Moderator/ die Moderatorin nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Der/die ModeratorIn wird die Teilnehmenden auch ermutigen, Gruppen zu bilden und dann das Arbeitsblatt zu lesen und eine Diskussion darüber anzuregen, was ein Webquest ist und was nicht. Jede Gruppe wird Schlussfolgerungen ziehen, zu denen einige Ideen unten angeboten werden, wenn sie nicht von den Teilnehmenden nicht selbst gesagt werden.</p>		
Details der Aktivität		
<p>Der Pädagoge/ die Pädagogin kann diese Merkmale ebenfalls berücksichtigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Verwendung eines unangemessenen Themas. Nicht jedes Thema funktioniert für ein Webquest - so einfach ist das. Aber selbst darüber hinaus wirst du vielleicht feststellen, dass das von dir gewählte Thema deine Teilnehmerinnen und Teilnehmer nicht so begeistert, wie du es dir erhofft hast. Deshalb ist es so wichtig, sich auf große, wichtige Themen zu konzentrieren, die für sie relevant sind oder die einen Aspekt ihrer Interessen widerspiegeln. ○ Zuweisung einer Aufgabe, die nicht einzigartig ist. Der Sinn eines Webquests besteht darin, Ihre Teilnehmenden in eine Aufgabe einzubinden, die neu, aufregend und interessant erscheint. Wenn es sich um etwas handelt, das sie genauso einfach mit ihrem Lehrbuch lernen könnten, besteht eine gute Chance, dass sie nicht sehr interessiert sein werden. Insbesondere sind Webquests nicht besonders gut darin, den Schülern Verfahren beizubringen oder ihnen zu helfen, sich Fakten einzuprägen, so dass das Einbeziehen dieser Dinge als Teil ihrer Aufgabe den Sinn eines Webquests verfehlt. ○ Zuweisung einer Aufgabe, die nicht authentisch ist. Webquests sollen von der realen Welt handeln und Dinge widerspiegeln, die Menschen in der realen Welt interessieren und wissen müssen. Das bedeutet, dass Du dich von Aufgaben fernhalten musst, die nur in Schulen zu "leben" scheinen, wie z.B. sie zu bitten, einen 		

Aufsatz zu schreiben. Stattdessen sollten die Aufgaben Dinge widerspiegeln, mit denen sich Erwachsene in der realen Welt beschäftigen oder die sie wissen müssen.

- **Auswahl von Ressourcen, die einseitig sind.** Ein Teil dessen, was ein Webquest tun soll, besteht darin, verschiedene Standpunkte darzustellen und die Schülerinnen und Schüler ihre eigene Meinung bilden zu lassen, nachdem sie über "Fakten" gelesen haben, die oft gegensätzlich sind. Leider ist das nicht einfach, wenn man Ressourcen verwendet, die alle das gleiche zu sagen scheinen.

Quelle: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Bewertung der Aktivität

- Der Moderator/Pädagoge bzw. die Moderatorin/Pädagogin wird dafür sorgen, dass sich alle an der Diskussion beteiligen. Der Moderator/Pädagoge bzw. die Moderatorin/Pädagogin hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen jeder Gruppe.

Referenzen/Weiterführend

Dodge, Bernie. "[Some Thoughts About WebQuests.](#)" 1995.

March, Tom. "[Why WebQuests?](#)" 1998.

McGee, Patricia and Claxton, Deborah. [WebQuest Template.](#)

Schrock, Kathy. [WebQuest Examples.](#)

Schrock, Kathy. [WebQuest in Our Future: The Teacher's Role in Cyberspace.](#)

School.Discovery.com.

Starr, Linda. "[Meet Bernie Dodge.](#)" Educationworld.com, 2012.



Einheit 2 RESSOURCEN: Ein Webquest strukturieren

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Analyse der sechs kritischen Teile eines Webquest
Überblick		
<p>❖ Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Zusammenarbeit ○ Für sich selbst denken ○ Integration von Technologie ○ Problemlösungsfähigkeiten entwickeln ○ Öffentliches Sprechen 		
Anweisungen		
<p>Der Moderator/ die Moderatorin nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Jedes Webquest besteht aus sechs Teilen. Dazu gehören die Einführung, die Aufgabe, der Prozess, die Ressourcen, die Auswertung und die Schlussfolgerung:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einführung. Hier definierst du, was das Thema dieses speziellen Webquests ist, und sagst der Gruppe insgesamt, was ihre Rolle ist. Das Ziel ist es, Ihre Teilnehmerinnen und Teilnehmer einzubinden und sie zur Teilnahme an der Aktivität zu motivieren. Daher ist es oft ratsam, Themen zu wählen, die ihren Alltag widerspiegeln oder mit ihren Interessen oder Zielen übereinstimmen. - Aufgabe. Im Abschnitt "Aufgabe" beschreibst du genau, was deine TeilnehmerInnen bis zum Ende der Aktivität erreichen sollen. Du möchtest, dass ihre Aufgabe etwas ist, von dem du glaubst, dass sie es unterhaltsam, visuell ansprechend und sinnvoll finden werden. Bei einigen Webquests müssen die Gruppen Webseiten oder andere Arten von Multimedia-Präsentationen unter Verwendung der ihnen zur Verfügung stehenden Technologie erstellen. Bei anderen müssen sie im Rahmen einer webbasierten Forschungsinitiative mit Fachleuten zusammenarbeiten. Eine großartige Möglichkeit, Ihre Teilnehmerinnen und Teilnehmer für die Aktivität zu begeistern, besteht darin, ihnen mehrere Beispiele von abgeschlossenen Aufgaben für diese Webquest zu zeigen, damit sie einen Eindruck davon bekommen, was sie erstellen können. - Prozess. Im Wesentlichen sind dies die Schritte, die die TeilnehmerInnen durchführen sollen, um die Aufgabe zu erfüllen. Oft wird ihnen in diesem Abschnitt erklärt, worauf sie bei der Suche nach den Ressourcen (die als nächstes kommen!) achten sollen und wie sie diese Informationen nutzen sollen, um etwas Neues zu schaffen. Je nach Art des Webquests, auf welches du sie ansetzt, haben sie möglicherweise auch zusätzliche Fragen. 		

- **Ressourcen.** Dies hier ist ziemlich einfach. Es ist die Liste der akzeptablen Ressourcen, die Ihre Teilnehmenden verwenden können. Bei den meisten Webquests ist es sehr wichtig, dass Du zuerst deine eigenen Nachforschungen anstellst und deine Ressourcen sorgfältig danach auswählst, was Ihre Teilnehmenden bei dem Webquest lernen sollen. Wenn du sie ihre eigenen Ressourcen auswählen lässt, kann dies dem Ergebnis schaden, da die Aktivität eher wie eine „Fact-Finding“-Mission erscheint, als wie eine, bei der sie Informationen interpretieren.
- **Bewertung.** Alle Webquests haben Rubriken, die Pädagoginnen und Pädagogen zur Bewertung der Arbeit ihrer Teilnehmerinnen und Teilnehmer verwenden sollten. Wenn du deine Rubrik erstellst, stelle sicher, dass du die Teilnehmenden anhand der spezifischen Aufgabe bewertest, die ihnen gestellt wurde, damit die Bewertungen aller einheitlich, klar und fair sind. Es ist ratsam, ihnen Beispiele früherer Webquests zu zeigen, die du für schlecht, akzeptabel und ausgezeichnet hältst, damit sie eine konkrete Vorstellung davon haben, was sie anstreben sollen.
- **Schlussfolgerung.** Ähnlich wie bei einer Untersuchung in der Unternehmenswelt können sowohl die TeilnehmerInnen als auch der/die PädagogIn am Ende eines Webquests darüber sprechen, was schief gelaufen ist, was richtig gelaufen ist, was ihnen gefiel und was ihnen missfallen hat, und alle Vorschläge unterbreiten, die sie haben, um die Quest zu ändern und sie besser oder ansprechender zu gestalten.

Quelle: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Details der Aktivität

Die Teilnehmenden müssen eine Aufgabe erfüllen, bei der sie sich für einen der sechs Teile einer Webquest entscheiden müssen (oder so viel, dass sie die sechs Teile unter den Gruppen vervollständigen müssen).
Diskutiere über ihre identifizierten Stärken und Verbesserungsvorschläge (einige Ideen findest du weiter unten in der weiteren Lektüre)

Bewertung der Aktivität

- Der Moderator/Pädagoge bzw. die Moderatorin/Pädagogin leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen jeder Gruppe.

Referenzen/Weiterführend

Stärken & Schwächen von Webquests

https://winksite.com/xhtml/ms_fo_pg_v.cfm?fid=30385&id=22492&susid=37158

Vorteile der Nutzung von Webquests im Klassenzimmer

<https://missmwebquest.weebly.com/advantages-to-webquests.html>

Stärken & Schwächen von Webquests

<https://sites.google.com/site/uoregonmidtermproject/advantages-disadvantages-of-web-quest-1>

Webquest-Entwicklung im gemischten Klassenzimmer: Was haben die Studierenden davon?

https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blended_classroom_What_do_students_gain

Verwendung des Webquest-Modells zur Verbesserung des Leseverständnisses der TeilnehmerInnen

https://www.academia.edu/32654821/USING_WEBQUEST_MODEL_TO_IMPROVE_THE_STUDENTS_READING_COMPREHENSION

Webquest im Klassenzimmer - Analyse der Auswirkungen der Webquest:

https://www.researchgate.net/publication/228968296_WebQuest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact



Einheit 3 RESSOURCEN: Erstellen eines Webquests

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
R.M2.U3	PPT.F2F.M2.U3	Entwerfen eines Webquests mit einer Vorlage
Überblick		
<p>❖ Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Zusammenarbeit ○ Für sich selbst denken ○ Integration von Technologie ○ Problemlösungsfähigkeiten entwickeln ○ Öffentliches Sprechen 		
Anweisungen		
<p>Der Moderator/ die Moderatorin nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Der Moderator/ die Moderatorin leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen der einzelnen Gruppen. Der Moderator/ Die Moderatorin fördert die Zusammenarbeit in jeder Gruppe, die an einer im Arbeitsblatt enthaltenen Skizze arbeitet.</p>		
Details der Aktivität		
<p>Schritt 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Die Einführung gibt den Teilnehmenden eine Orientierung und weckt ihr Interesse. - Die Aufgabe beschreibt das Endprodukt der Aktivität. - Der Prozess erklärt Strategien, die die TeilnehmerInnen zur Erfüllung der Aufgabe anwenden sollten. - Die Ressourcen sind die Websites, die die TeilnehmerInnen zur Lösung der Aufgabe verwenden werden. - Die Evaluation misst die Ergebnisse der Aktivität. - Die Schlussfolgerung fasst die Aktivität zusammen und regt die TeilnehmerInnen an, über den Prozess und die Ergebnisse der Aktivität nachzudenken. <p>Schritt 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Das Thema. Möglicherweise hast du dich bereits für ein Thema entschieden, das sich auf aktuelle Ereignisse oder auf einen Bereich des Lehrplans bezieht, der in den verfügbaren Texten nicht ausreichend behandelt wird. Wenn du jedoch immer noch auf der Suche nach einem Thema bist, schlägt Tom March, der die ersten Webquests mit Bernie Dodge entwickelt hat, vor, "dort anzufangen, wo du gerade stehst". "Wenn du ein Gebiet hast, das dein Spezialgebiet ist, etwas, das du mit Begeisterung unterrichten kannst, das du in- und auswendig kennst, hoch und runter, fang dort an", sagt March. Du kannst auch Marchs "Idea Machine" erkunden, die 50 Eingabeaufforderungen bietet, die den Beginn des Brainstorming-Prozesses erleichtern sollen. • Die Aufgabe. "Die Aufgabe", so Dodge, "ist der wichtigste Teil einer Webquest". Seine Webquest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks bietet elf verschiedene Arten von Aufgaben, darunter journalistische Aufgaben, Mystery-Aufgaben, Überzeugungsaufgaben und Beurteilungsaufgaben. 		

- **Der Prozess.** In diesem Abschnitt beschreibst du die Rollen, die die Teilnehmenden übernehmen werden, und die Schritte, die sie zur Durchführung der Aktivität ausführen werden. März's [Designing for Success](#) bietet nicht nur eine Checkliste für Designer, sondern auch einige anklickbare "freundliche Ratschläge" für die kreativ Herausgeforderten!
- **Die Ressourcen.** Identifiziere die zu deinem Thema verfügbaren Online-Ressourcen, indem du ein Brainstorming mit einer Liste verwandter Wörter durchführst und die Liste für die Suche nach relevanten Websites verwendest. Erstelle während der Suche eine Hotlist aktueller, genauer und altersgerechter Websites, die das Interesse der Teilnehmenden wecken.
- **Die Bewertung.** Wie Kenton Letkeman betont: "Traditionelle Evaluationstechniken sind nicht das beste Mittel, um die Ergebnisse von Webquests zu bewerten, da nicht alle TeilnehmerInnen den gleichen Inhalt lernen können. Es sollten individuelle Bewertungsrubriken entwickelt werden, die den Lehrplanziele folgen und für die TeilnehmerInnen leicht verständlich sind". Diese Rubrik für die Evaluierung von Webquests ([Rubric for Evaluating WebQuests](#)) bietet auch eine Reihe von Kriterien für die Evaluierung des Webquest-Erfolges der TeilnehmerInnen.

Quelle: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

Bewertung der Aktivität

- Der Moderator/Pädagoge bzw. die Moderatorin leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen jeder Gruppe.

Referenzen/Weiterführend

Resources: <http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html>

WebQuest *Taskonomy*: A Taxonomy of Tasks <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think

https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml



Online Training MODUL 2: Wie man Webquests entwickelt

Einheit 1: Definieren eines Webquests

Modul 2	Wie man Webquests entwickelt		
Einheit 2.1	Definieren eines Webquests	Lernergebnis	Webquests anhand von Bewertungskriterien zu beurteilen
Lernressource	“Activity sheet”	Lernmethode	Online Training
Titel der Ressource	R.M2.U1	Dauer	2,5 Stunden
Details zur Aktivität	In dieser Aktivität muss man die Teilnehmenden darauf vorbereiten, ein Webquest zu beurteilen. Zwei oder drei Webquests werden aus dem Internet ausgewählt und mittels einer Checkliste anhand der Kriterien, die auf dem Arbeitsblatt verfügbar sind, beurteilt.		
Anleitungen	<p>Schritt 1 - Lies die auf dem entsprechenden Arbeitsblatt aufgeführten Kriterien.</p> <p>Schritt 2 – Wähle Webquests aus dem Internet aus. Schau dir die Ressourcen für einige Beispiele an.</p> <p>Schritt 3 – Erstelle eine Checkliste mit den in diesen Webquests verfügbaren Kriterien. Vergleiche sie.</p> <p>Schritt 4 – Bewerte die ausgewählten Webquests und prüfe, ob diese Kriterien in der jeweiligen Webquest erfüllt sind oder nicht. Falls nichtzutreffend markiere sie als <i>nicht zutreffend</i>.</p>		
Arbeitsblatt	<p>Einige der Kriterien, die ein Webquest erfüllen sollte:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Übereinstimmung mit Ihren üblichen Standards zur Entwicklung von Webquests in einem oder mehreren Bereichen, einschließlich Technologie. 2. Demonstration von Denkfähigkeit, einschließlich Analyse, Synthese und Bewertung. 3. Multidisziplinarität (einschließlich Technologie). 4. Ermöglicht gemeinschaftliche Aufgaben und Einzelarbeit. Dazu könnte der Austausch von E-Mails mit Experten auf dem Studiengebiet gehören. 5. Sorgt für ein nachweisbares Ergebnis. 6. Besitzt eine finale Aktivität. 7. Demonstration des Einsatzes verschiedener “high- and lowlevel” Technologien. 		

	<ol style="list-style-type: none"> 8. Verwendung von mehr als einer Software mit einer schnellen Lernkurve, nur für den Fall, dass die Lernenden sie vorher noch nicht benutzt haben. 9. Motivation der Lernenden durch verschiedene Rollen, die gespielt werden können. 10. Bereitstellung einer Vielzahl von Aktivitäten verschiedener Schwierigkeitsgrade. 11. Bereitstellung einer Vielzahl von Aktivitäten zur Anpassung an verschiedene Lernstile. 12. Klare Anweisungen. 13. Optisch ansprechend; Inklusion von Grafiken und Sound 14. Freiheit von kulturellen und geschlechtsspezifischen Vorurteilen 15. Übernahme der Rolle des Moderators; es sollte die Lernenden "machen" lassen. 16. Appelle an die natürliche Neugierde der Lernenden 17. Ermöglichung der Ausdehnung auf andere Kontexte, damit sich andere Menschen einbringen können. 18. Erlauben von Anpassung und erweiterten Aktivitäten, um die Lernenden herauszufordern. <p>Quelle: https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests, am 30.10.2019</p>
--	---

Einheit 2: Ein Webquest strukturieren

Modul 2	Wie man Webquests entwickelt		
Einheit 2.2	Ein Webquest strukturieren	Lernergebnis	Zu Entscheiden wann man ein Webquest nutzen sollte.
Lernressource	"Activity sheet"	Lernmethode	Online Training
Titel der Ressource	R.M2.U2	Dauer	5 Stunden
Details zur Aktivität	<p>Webquest: Wann kann es genutzt werden?</p> <p>In dieser Aktivität soll man nach guten Beispielen für Webquests suchen, die in bestimmten Situationen oder Kontexten verwendet werden. Nach der Analyse und der Feststellung warum sie funktionieren soll eine Karte erstellt werden, um die Schlussfolgerungen zusammenzufassen.</p>		

	<p>Die Karte sollte als ein Werkzeug gesehen werden, das man danach als eine Art „Best Practice“ und als Leitfaden benutzen kann.</p>
<p>Anleitungen</p>	<p>Unter Berücksichtigung der Situationen oder Kontexte, in denen Webquests verwendet werden können, solltest du folgendes berücksichtigen:</p> <p>Schritt 1 - Wähle vier spezifische Situationen oder Kontexte aus der Liste auf dem Arbeitsblatt aus.</p> <p>Schritt 2 - Suche im Internet nach Webquests, die gute Beispiele für die gewählten Situationen oder Kontexte sind.</p> <p>Schritt 3 – Analysiere diese Webquests, insbesondere ihre Stärken; warum die Verwendung eines Webquests in dieser Situation eine gute Option war; was verbessert werden könnte; gegebenenfalls andere Umstände, unter denen ein Webquest ebenfalls auf die gleiche Weise verwendet werden könnte.</p> <p>Schritt 4 - Erstelle eine Mindmap, um alle Schlussfolgerungen zusammenzufassen.</p>
<p>Arbeitsblatt</p>	<p>Ein Webquest kann in folgenden Situationen oder Kontexten eingesetzt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zu Beginn der Arbeitssitzungen - “Flipped classroom” - Fallstudien - Differenziertes Lernen - Brainstorming - Microlearning - Anweisungsbündel - Schatzsuche <p>Quelle: https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom, am 30.10.2019</p> <p>Gewählte Situation oder Kontext:</p> <p>1^a –</p> <p>2^a –</p> <p>3^a –</p> <p>4^a –</p> <p>Erstell eine Mindmap, wie in den Anweisungen beschrieben (oder folge der Ressource).</p>

Einheit 3: Erstellen eines Webquests

Modul 2	Wie man Webquests entwickelt		
Einheit 2.3	Erstellen eines Webquests	Lernergebnis	Produktion eines Webquests unter der Verwendung von „Google Sites“
U	“Activity sheet”	Lernmethode	Online Training
Titel der Ressource	R.M2.U3	Dauer	5 Stunden
Details zur Aktivität	Es kann sein, dass die AnfängerInnen vorher mit einem Entwurf des Webquests auf einem Papier oder Poster arbeiten müssen und dann leichter an der Online-Erstellung des Produkts arbeiten können. Man kann diesen Schritt überspringen, wenn die TeilnehmerInnen bereits gut darin sind.		
Anleitungen	<p>Wir werden ein Webquest mit Google Sites erstellen:</p> <p>Schritt 1.- Anmeldung bei Google-Konten unter https://sites.google.com/new</p> <p>Schritt 2.- Gebe die erforderlichen Daten ein, wähle einen Stil für deine Seite und erstelle deine Website. Bitte gehe auf die Registerkarte Ressourcen, um mehr zu erfahren.</p> <p>Schritt 3 – Denke über die Webquest-Struktur nach; entscheide dich für ein Design der Seite auf der Grundlage des Webquest-Designs.</p> <p>Schritt 4 – Wähle ein Thema, einen Titel, eine Dauer und eine Schwierigkeitsstufe.</p> <p>Schritt 5 - Führe eine erste Suche nach Informationen im Internet durch. Sichere Adressen und Bilder.</p>		
Beispiele	<p>Schau dir folgende Beispiele an:</p> <p>Auf Spanisch: https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest</p> <p>Auf Englisch: https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/</p>		

Online Training MODUL 2: RESSOURCEN

Einheit 1 RESSOURCEN

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Definieren eines Webquests
Überblick		
<p>❖ <i>Ziel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Entscheidungen besser treffen können - Die Bedeutung einer Recherche vor der Entscheidungsfindung bewusst machen - die Bedeutung von Vergleichen bewusst machen, bevor Entscheidungen getroffen werden 		
Anweisungen		
<p>Der Moderator/ die Moderatorin nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. In dieser Aktivität müssen die TeilnehmerInnen auf die Beurteilung eines Webquests vorbereitet werden. Zwei oder drei Webquests werden aus dem Internet ausgewählt und anhand einer Checkliste unter Berücksichtigung der Kriterien, die auf dem Arbeitsblatt verfügbar sind, beurteilt.</p> <p>Es ist wichtig, sich in Erinnerung zu rufen, dass es zwar Beurteilungskriterien für Webquests gibt, aber in einigen Fällen kann es unterschiedliche Perspektiven und nicht die eine richtige Antwort geben.</p>		
Details zur Aktivität		
<p>Schritt 1.- Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer haben möglicherweise noch Zweifel an Webquests. Erinnere sie an die fünf/sechs Teile eines Webquests: die Einführung, die Aufgabe, den Prozess, die Auswertung und eine Schlussfolgerung. Dann werden sie das vorgelegte Arbeitsblatt sorgfältig lesen.</p> <p>Schritt 2.- Die Teilnehmenden fühlen sich vielleicht wohler, wenn sie zwei Webquests aus der hier unten aufgeführten Liste von Referenzen oder eine andere im Internet nutzen können.</p> <p>Schritt 3. Bewertungskriterien befinden sich in unserem Arbeitsblatt. Stelle es dir wie eine Einkaufsliste vor: Es wird dir helfen, dich auf das zu konzentrieren, was du brauchst, und herauszufiltern, was du nicht brauchst oder nicht gebrauchen kannst. Nicht jede Webquest wird jedes Mal alle Kriterien erfüllen. Du kennst deine Teilnehmerinnen und Teilnehmer am besten und kannst entscheiden, welche Bereiche für deine Teilnehmerinnen und Teilnehmer am vorteilhaftesten und für deine spezielle Unterrichtssituation am besten geeignet sind, sei es ein Ein-Computer-Klassenzimmer oder ein Computerlabor.</p>		
Bewertung der Aktivität		
<p>Der Moderator/Pädagoge die Moderatorin/Pädagogin leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen jeder Gruppe. Überprüfe, ob alle Schritte befolgt wurden.</p>		
Referenzen/Weiterführend		
<p>Online Webquests zur Auswahl:</p>		

<http://ozline.com/webquests/croolzone/intro.htm>
<http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm>



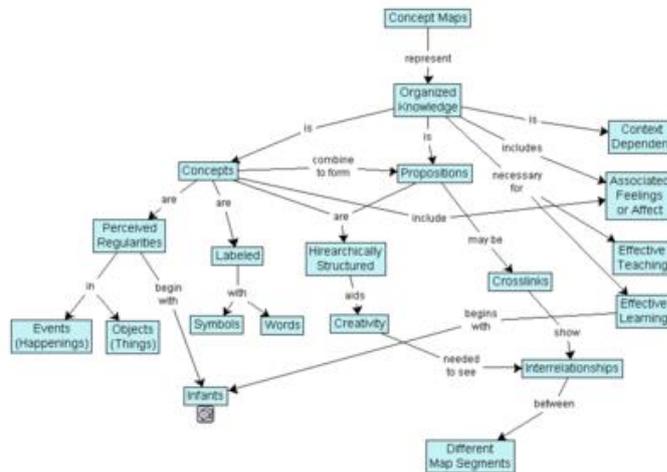
Einheit 2 RESSOURCEN

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Zu Entscheiden wann man ein Webquest nutzen sollte.
Überblick		
<p>❖ Ziel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zu wissen wann man Webquests nutzt - Webquests von anderen Typen unterscheiden 		
Anweisungen		
<p>Der Moderator/ Die Moderatorin nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Die TeilnehmerInnen behalten ihr Arbeitsblatt bei sich:</p> <ul style="list-style-type: none"> Webquest ausgewählter Teil – Identifizierte Stärken – Vorgeschlagene Verbesserungen - 		
Details zur Aktivität		
<p>Schritt 1. - Wähle vier spezifische Situationen oder Kontexte aus der Liste auf dem Arbeitsblatt aus.</p> <p>Schritt 2. - Suche im Internet nach Webquests, die gute Beispiele für die gewählten Situationen oder Kontexte sind.</p> <p>Schritt 3. – Nach der Analyse, der Auswahl von Situationen oder Kontexten können andere Gründe für den Einsatz von Webquests sein:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sie sind eine einfache Möglichkeit für PädagogInnen, das Internet sowohl kurz- als auch langfristig in den Sprachunterricht zu integrieren - es ist kein spezielles technisches Wissen erforderlich, um sie zu erstellen oder zu benutzen. • Oft handelt es sich dabei um Gruppenaktivitäten, die sich daher eher für die Kommunikation und den Austausch von Wissen eignen - zwei Hauptziele des Sprachunterrichts selbst. • Sie können einfach als linguistisches Werkzeug verwendet werden, können aber auch interdisziplinär sein und den Übergang in andere Abteilungen und Fachbereiche ermöglichen. • Sie fördern die Fähigkeit zum kritischen Denken, einschließlich Vergleichen, Klassifizieren, Induzieren, Ableiten, Analysieren von Fehlern, Konstruieren von Unterstützung, Abstrahieren, Analysieren von Perspektiven usw. Die Lernenden können Informationen, die sie finden, nicht einfach wiedergeben, sondern werden zu einer Verarbeitung dieser Informationen geleitet, um eine bestimmte Aufgabe zu erfüllen. • Sie können sowohl motivierende als auch authentische Aufgaben sein und die Lernenden ermutigen, die Aktivitäten, die sie durchführen, als 		

etwas "Reales" oder "Nützlich" zu betrachten. Dies führt unweigerlich zu mehr Anstrengung, größerer Konzentration und einem echten Interesse an der Aufgabenerfüllung.

Quelle: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/webquests>

Schritt 4.- Erstelle eine Mindmap: Mindmaps sind ein auf grafischer Darstellung basierendes Lernwerkzeug, hierarchisch verteilt mit geometrischen Figuren, die durch Linien miteinander verbunden sind und Wörter miteinander verbinden. Beginne oben mit "Webquest" und gehe mit der Struktur nach unten.



Bewertung der Aktivität

Der Moderator/Pädagoge bzw. die Moderatorin/Pädagogin leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen jeder Gruppe. Stelle sicher, dass die Lernenden alle Schritte befolgen und dass die Mindmaps kohärent sind.

Referenzen/Weiterführend

Online Mindmaps: <https://www.mindmaps.app/> oder <https://www.mindmup.com/>

Einheit 3 RESSOURCEN

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
R.M2.U3	N/A	Erstelle ein Webquest mit Google Sites
Überblick		
<p>❖ <i>Ziel:</i> Die vorgeschlagene Aktivität hat die folgenden Ziele:</p> <ul style="list-style-type: none"> - In der Lage sein, Webquests auf Google-Sites zu erstellen - Kreativ zu sein - Die Hierarchieebenen einer Webseite verstehen - Das Wissen in die Praxis umzusetzen 		
Anweisungen		
<p>Der Moderator nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Es kann sein, dass die AnfängerInnen vorher mit einem Entwurf der Webquest auf einem Papier oder Poster arbeiten müssen, dann wird es ihnen leichter fallen das Produkt online zu erstellen. Man kann diese Schritte überspringen, wenn die TeilnehmerInnen bereits gut darin sind.</p>		
Details zur Aktivität		

Jetzt werden wir ein Webquest mit Google Sites erstellen:

Schritt 1. – Erstelle ein Konto bei Google und gib Google Sites (obere rechte Ecke) ein oder suche bei Google danach.

Schritt 2. – Entscheide über die Gestaltung der Seite auf der Grundlage der zuvor entworfenen Webquest.

Schritt 3. – Den Titel, die Dauer und das Niveau festlegen.

Schritt 4 - Gestaltung und Vervollständigung der Homepage mit den Basisdaten:

1. Verfasse den Code und erstelle die Website. Das ist deine Website.
2. Organisation der Webquest-Struktur: Erstellen wir die Webquest. Dazu müssen wir Seiten hinzufügen, bis die Struktur vollständig ist. Klicke auf "Seite erstellen".
3. Auf dieser Seite: Wähle „Webseite" Gib ihr einen Namen. Kreuze "die Seite auf der obersten Ebene platzieren" an.
4. Zum Abschluss "Seite erstellen"
5. Wenn die von uns erstellte Seite geladen ist, öffnet sich der Editor.
6. Auch wenn wir nichts geschrieben haben, klicken wir auf Speichern, um zur Hauptseite zurückzukehren
7. Das Navigationsmenü erscheint in der Seitenleiste mit den Seiten, die wir erstellt haben
8. Das System sortiert die Seiten standardmäßig in alphabetischer Reihenfolge. Um sie nach einem anderen Kriterium zu sortieren, klicke auf "Sidebar bearbeiten".
9. Gehe in das Administrationspanel und klicke im Abschnitt "Navigation" auf "Bearbeiten".
10. Deaktiviere in "Navigation konfigurieren" die Option "Navigation automatisch organisieren", die standardmäßig aktiviert ist. Auf diese Weise erscheinen die Liste der Seiten und einige Pfeile auf der rechten Seite. Wir markieren die Seite und heben oder senken sie mit den Pfeilen an. Zum Schluss, wie immer, klicke auf "akzeptieren".
11. Einige der erstellten Seiten benötigen möglicherweise Sekundärseiten, zum Beispiel "Aktivitäten". Hierfür befolgen wir das gleiche Verfahren wie für "eine Seite erstellen", aber in diesem Fall klicken wir auf "die Seite in Hauptseite klassifizieren" und "einen anderen Ort auswählen"
12. Wähle die Seite aus, der wir in der Hierarchie übergeordnet sein wollen, klicke auf "Auswählen" und auf dem nächsten Bildschirm auf "Seite erstellen".
13. Wenn wir auf die Hauptseite zurückkehren, sehen wir, dass sie nicht in der Seitenleiste erscheint. Um angezeigt zu werden, müssen wir zur "Seitenleiste bearbeiten" und innerhalb der "Navigation" zurückgehen und bearbeiten. "In diesem Bildschirm wählen wir "Seite hinzufügen".
14. Auf dem nächsten Bildschirm wählen wir die neue Seite, die wir erstellt haben, und drücken auf "akzeptieren".

15. Mit den Auf- und Abwärtspfeilen platzieren wir sie unter der Seite, von der sie abhängt. Die Markierung dient zur Verdeutlichung der Hierarchie. Drücke "akzeptieren" um zu beenden.

Auf dem nächsten Bildschirm "Änderungen speichern" und "Zurück zur Website" zur Kontrolle. Wiederhole den Vorgang so oft wie nötig.

Bewertung der Aktivität

Der Moderator/Pädagoge bzw. die Moderatorin/Pädagogin leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen jeder Gruppe.

Referenzen/ Weiterführend

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=8o9BHt5tdGQ>



Präsentationen

Alle Präsentationsbeispiele findest du hier:

<https://pasttimes.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Zusammenfassung

Das Training ist nun beendet, und die Teilnehmenden haben 25 Stunden Online-Schulung absolviert. Du kannst am Ende der letzten Sitzung in einer freundlichen Atmosphäre eine Evaluation organisieren. Dazu schlagen wir vor, dass Du die Teilnehmenden bittest, das in der letzten Ressource hier unten angebotene Formular auszufüllen.

Bestehe darauf, dass die Evaluation anonym bleibt und Ihnen hilft, sich zu verbessern, um die bestmögliche Ausbildung anzubieten. Alle konstruktiven Kritiken sind gut zu hören!

Evaluation Formular

Aktivitäts-Code	Titel
Evaluations Formular	Das Training evaluieren
Überblick	
<ul style="list-style-type: none"> • <i>Ziel:</i> die 25 Stunden Online-Schulung zu bewerten und so die Fähigkeiten der lehrenden Person zu verbessern • <i>Dauer:</i> 10 min 	
Anweisungen	
<ul style="list-style-type: none"> • Der Pädagoge/ Die Pädagogin verteilt Kopien des Formulars (unten) an alle Teilnehmenden und bittet sie, es auszufüllen. • Der Pädagoge/ Die Pädagogin besteht darauf, dass die Bewertung nicht obligatorisch und anonym ist. • Der Pädagoge/ Die Pädagogin sollte die Tatsache betonen, dass die Bewertung für ihn/sie vorgenommen wird, um sich selbst zu verbessern. 	
Details zur Aktivität	
<p style="text-align: center;">Evaluations Fragebogen</p> <p>1) Warst du insgesamt mit dem Training zufrieden?</p>	

- Ja vollständig
- Ja
- Nein
- Überhaupt nicht

2) Fandest du die Dauer angemessen??

- Ja vollständig
- Ja
- Nein
- Überhaupt nicht

3) Hat das Training deine Erwartungen erfüllt?

- Ja vollständig
- Ja
- Nein
- Überhaupt nicht

4) Warst du mit der Art und Weise zufrieden, wie das Training durchgeführt wurde?

- Ja vollständig
- Ja
- Nein
- Überhaupt nicht

5) Hast du Empfehlungen?

.....

.....

.....

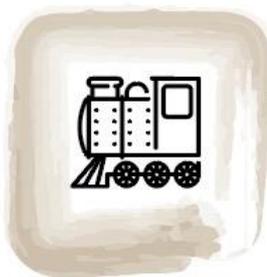
.....

.....

Vielen Dank für das Ausfüllen des Fragebogens!

Bewertung der Aktivität
N/A
Referenzen/ Weiterführend
N/A

PAST-TIMES



Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness



inn^oventum



INNEO

S V E B
F S E A



Erasmus+

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:2018-1-FR01-KA204-047883