

# IO3 Fortbildungsprogramm und Handbuch

## Wichtige Lernergebnisse

Lerninhalte für MODUL 2  
im Präsenz-Lernen  
Universität von Sevilla

*Past-Times*



## Inhaltsverzeichnis

Einführung .....	3
Präsenz-MODUL 2: WIE ENTWICKELT MAN WEBQUESTS .....	4
Vorbereitungs-Workshop.....	4
<b>EINHEIT 1:</b> Was ist ein Webquest?.....	4
<b>EINHEIT 2:</b> Struktur eines Webquests .....	6
<b>EINHEIT 3:</b> Entwicklung eines Webquests .....	7
Präsenz-MODUL 2: Materialien .....	9
<b>MATERIAL FÜR EINHEIT 1:</b> Was ist ein Webquest?.....	9
<b>MATERIAL FÜR EINHEIT 2:</b> Struktur eines Webquests .....	11
<b>MATERIAL FÜR EINHEIT 3:</b> Entwicklung eines Webquests .....	14
Online-MODUL 2: WIE ENTWICKELT MAN WEBQUESTS .....	16
<b>EINHEIT 1:</b> Was ist ein Webquest?.....	16
<b>EINHEIT 2:</b> Struktur eines Webquests .....	17
<b>EINHEIT 3:</b> Entwicklung eines Webquests .....	19
Online-MODUL 2: Materialien .....	20
<b>MATERIAL FÜR EINHEIT 1</b> .....	20
<b>MATERIAL FÜR EINHEIT 2</b> .....	22
<b>MATERIAL FÜR EINHEIT 3</b> .....	24
Präsentationen .....	26
Zusammenfassung .....	26
Auswertungsbogen .....	26

## Einführung

Das berufsbegleitende Fortbildungsprogramm soll sicherstellen, dass sowohl PädagogInnen der Erwachsenenbildung als auch Fachkräfte der Migrationssozialarbeit in Bezug auf die folgenden beiden Ziele geschult und vorbereitet werden:

- 1) Die Nutzung des Potenzials der Material-Reihe, die im Rahmen des Projekts PAST-TIMES entwickelt wurde, um junge MigrantInnen beim Aufbau wichtiger transversaler Schlüsselkompetenzen zu unterstützen und ihr Bewusstsein für bürgerschaftliches Engagement, Soziales und Kultur zu fördern, um so die Integration dieser jungen Menschen in ihrem Aufnahmeland zu unterstützen.
- 2) Das aktive Altern von SeniorInnen zu unterstützen und ihnen zu helfen, die notwendigen Fähigkeiten und Eigenschaften zu entwickeln, um die Integration junger MigrantInnen in einem generationenübergreifenden Lernprogramm zu fördern.

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

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



## Präsenz-MODUL 2: WIE ENTWICKELT MAN WEBQUESTS

### Vorbereitungs-Workshop

Das Modul 2 beinhaltet einen vorbereitenden Workshop, der sich auf die folgenden Fortbildungseinheiten über Webquests bezieht. Hier wird die Definition und Struktur von Webquests auf der Grundlage des ARCS-Modells erklärt.

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

Nachdem die Grundlagen von Webquests erläutert wurden, geht es um die Struktur eines Webquests. Dabei folgt das Fortbildungsprogramm dem ARCS-Modell, wie es von John Keller in den 1980er Jahren geschaffen wurde. Du kannst dir die dazugehörige Präsentation [hier](#) anschauen.

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

### EINHEIT 1: Was ist ein Webquest?

Modul 2	WIE ENTWICKELT MAN WEBQUESTS		
Einheit 2.1	Was ist ein Webquest?	Lernergebnis	Erörtern, was Webquests sind, sein könnten und was nicht
Lernmaterial	Arbeitsblatt	Lernmethode	Präsenz-Training
Titel des Materials	<a href="#">R.M2.U1</a>	Dauer	2 Stunden
Details zur Aktivität	Das Ziel dieser Aktivität ist es, unter den Teilnehmenden einen Austausch darüber anzuregen, was ein Webquest ist und was nicht, und eine Liste ihrer Schlussfolgerungen zusammenzustellen.		
Anleitungen	<p>Schritt 1 - Die Teilnehmenden sollten sich in Gruppen zusammenfinden.</p> <p>Schritt 2 - Die Teilnehmenden lesen den auf dem zugehörigen Arbeitsblatt verfügbaren Text (3 Min).</p> <p>Schritt 3 - Unter Berücksichtigung der Konzepte, die Webquests zugrunde liegen, und unter Verwendung des Arbeitsblatts sollten die Teilnehmenden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>darüber diskutieren, was Webquests sind und was nicht.</li> <li>ihre Schlussfolgerungen dazu auflisten (22 Min).</li> </ul>		

	<p>Schritt 4 - Jede Gruppe stellt ihre Ergebnisse den anderen vor (15 Min/Gruppe).</p> <p>Unterstütze die Präsentation, indem du den Prozess moderierst, mögliche Fragen notierst und eine offene Diskussion anregst (10 Min).</p>	
<b>Arbeitsblatt</b>	<p><b>Was ist ein Webquest?</b></p> <p>Ein Webquest ist "eine Art abenteuerliche Spurensuche im Internet, bei der einige oder alle Informationen, mit denen die Lernenden arbeiten, aus Online-Ressourcen stammen".</p> <p>Die Aufgabe kann sich an einer „großen Frage“ oder einem Problem entzünden. Die Teilnehmenden sollten versuchen, sie durch Online-Recherchen zu beantworten. In einer Einführung wird das Thema des Webquests mithilfe eines Szenarios oder eine kurzen Aufgabenerklärung vorgestellt. Sie richtet sich an andere Lernende/Teilnehmende.</p> <p>Laut Dodge ist ein Webquest darauf ausgelegt, dass:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• die Zeit der Teilnehmenden gut genutzt wird</li> <li>• der Schwerpunkt darauf liegt, die Informationen zu verarbeiten statt nach ihnen zu suchen</li> <li>• das Denken der Lernenden auf den Ebenen der Analyse, der Synthese und der Evaluierung unterstützt wird</li> </ul> <p>Die Teilnehmenden müssen zu dem Problem Stellung beziehen, um ihre gewählte Antwort zu verteidigen oder abzulehnen. Sie müssen also eine persönliche Haltung einnehmen, die sich in ihren Meinungsäußerungen widerspiegelt.</p> <p><b>Quellen:</b>  <a href="http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest">http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest</a>, zuletzt geöffnet am 30.10.2019  <a href="https://webquest.cepedorcera.org/wq/vert/1">https://webquest.cepedorcera.org/wq/vert/1</a> (Spanisch)</p> <p><b>Aufgabe:</b></p>	
	<b>Webquests sind:</b>	<b>Webquests sind nicht:</b>
	- - -	- - -

### Weiterführende Links:

- 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](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: Struktur eines Webquests

Modul 2		Wie entwickelt man Webquests	
<b>Einheit 2.2</b>	<b>Struktur eines Webquests</b>	<b>Lernergebnis</b>	Analyse der sechs Bestandteile eines Webquests
<b>Lernmaterial</b>	<b>Arbeitsblatt</b>	<b>Lernmethode</b>	Präsenz-Training
<b>Titel des Materials</b>	<a href="#">R.M2.U2</a>	<b>Dauer</b>	5 Stunden
<b>Details zur Aktivität</b>	Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmenden ein Beispiel für einen guten Webquest analysieren, insbesondere einen gut strukturierten, und über seine Stärken diskutieren. Außerdem sollen sie versuchen, weiteres Verbesserungspotential zu erkennen.		
<b>Anleitungen</b>	<p>Schritt 1 - Die Teilnehmenden finden sich in Gruppen zusammen. (maximal 4 Gruppen).</p> <p>Schritt 2 - Die Teilnehmenden öffnen den Link zu der Webquest-Seite, der auf dem zugehörigen Arbeitsblatt abgedruckt ist. Jede Gruppe sollte einen Abschnitt dieses Webquests auswählen und analysieren (10 Min).</p> <p>Schritt 3 - Die Teilnehmenden verwenden das Arbeitsblatt, um:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- den ausgewählten Teil des Webquests zu analysieren.</li> <li>- zu besprechen, was die Stärken dieses Abschnitts sind und wie er möglicherweise verbessert werden könnte.</li> <li>- Stärken und Verbesserungsvorschläge auszuwählen und aufzulisten (40 Min).</li> </ul> <p>Schritt 4 - Jede Gruppe sollte den anderen Teilnehmenden ihre Ergebnisse zu den fünf/sechs Bestandteilen eines Webquests präsentieren: Einleitung, Aufgabe, Ablauf, Auswertung und Schlussfolgerung.</p>		

	Unterstütze die Präsentation, indem du den Prozess moderierst, mögliche Fragen notierst und eine offene Diskussion anregst (20 Min).
<b>Arbeitsblatt</b>	<p>Ressourcen zu den Bestandteilen eines Webquests:  <a href="http://zunal.com">http://zunal.com</a> (EN)  <a href="http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html">http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html</a> (EN)</p> <p><b>Aufgabe:</b>  Ausgewählter Webquest-Abschnitt –   Stärken –   Verbesserungsvorschläge –</p>

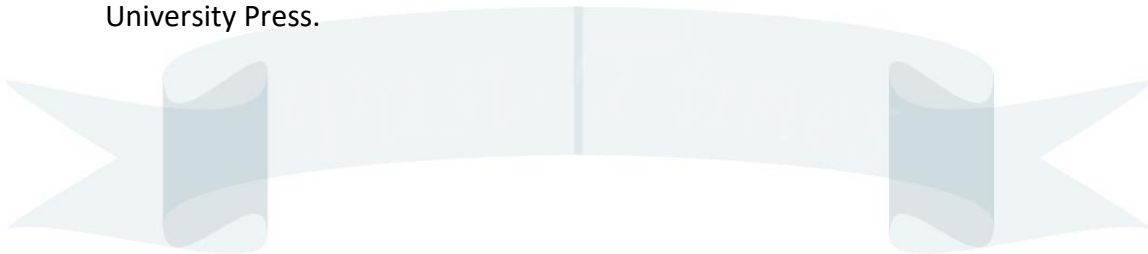
### EINHEIT 3: Entwicklung eines Webquests

<b>Modul 2</b>	<b>Wie man Webquests entwickelt</b>		
<b>Einheit 2.3</b>	<b>Entwicklung eines Webquests</b>	<b>Lernergebnis</b>	Einen Webquest mithilfe einer Vorlage entwickeln
<b>Lernmaterial</b>	<b>Arbeitsblatt</b>	<b>Lernmethode</b>	Präsenz-Training
<b>Titel des Materials</b>	<a href="#">R.M2.U3</a>	<b>Dauer</b>	5 Stunden
<b>Details zur Aktivität</b>	Ziel dieser Aktivität ist es, dass die Teilnehmenden erkennen, dass ein Webquest keine spezifischen technischen Kenntnisse voraussetzt. Man braucht nur ein wenig Planung und Kreativität.		
<b>Anleitungen</b>	<p>Weitere Informationen zu den einzelnen Schritten findest du im Lernmaterial:</p> <p>Schritt 1 - Ausarbeitung einer Skizze mit den sechs Schritten.  Schritt 2 - Entwicklung eines Designs.  Schritt 3 - Fokus auf Abschnitt 2: „Aufgaben“.  Schritt 4 - Auswertung und Austausch mit den anderen.</p>		
<b>Arbeitsblatt</b>	<b>Aufgabe:</b> 1.- Das Thema		

- |  |  |
|--|--|
|  | <ol style="list-style-type: none"><li>2.- Die Aufgabe</li><li>3.- Der Ablauf</li><li>4.- Die Materialien und Hilfsmittel</li><li>5.- Die Auswertung</li><li>6.- Schlussfolgerung</li></ol> |
|--|--|

### Weiterführende Links:

- 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: Materialien

### MATERIAL FÜR EINHEIT 1: Was ist ein Webquest?

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
<a href="#">R.M2.U1</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U1</a>	Was ist ein Webquest – und was nicht
<b>Überblick</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Ziele:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zusammenarbeit</li> <li>○ Für sich selbst denken</li> <li>○ Integration von Technologie</li> <li>○ Problemlösungsfähigkeiten entwickeln</li> <li>○ Öffentliches Sprechen</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Anweisungen</b>		
<p>Der/die ModeratorIn nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Der/die ModeratorIn bittet die Teilnehmenden, Gruppen zu bilden, dann das Arbeitsblatt zu lesen und eine Diskussion darüber anzuregen, was ein Webquest ist und was nicht. Am Ende wird jede Gruppe Schlussfolgerungen ziehen. Hierfür finden sich im nächsten Abschnitt einige Anregungen, falls die Teilnehmenden nicht von selbst diese Ideen äußern.</p>		
<b>Details der Aktivität</b>		
<p>Der/die PädagogIn könnte auch folgende Merkmale berücksichtigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Verwendung eines unangemessenen Themas.</b> 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.</li> <li>○ <b>Aufgaben, die nicht einzigartig genug sind.</b> Der Sinn eines Webquests besteht darin, die 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, verlieren sie vermutlich schnell das Interesse. Insbesondere sind Webquests ungeeignet, um SchülerInnen konkrete Verfahren beizubringen oder um zum Faktenlernen anzuregen. Diese Dinge in die Aufgaben eines Webquests einzubeziehen, würde seinen Sinn verfehlen.</li> <li>○ <b>Aufgaben, die nicht authentisch genug sind.</b> 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 solltest, die</li> </ul>		

nur in Schulen zu "leben" scheinen, wie z.B. die Aufgabe, 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 einseitigen Materialien und Hilfsmitteln.** Eine wesentliche Aufgabe von Webquests ist es, 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 ganz einfach, wenn du ihnen nur Material gibst, die alle das gleiche zu sagen scheinen.

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

#### Bewertung der Aktivität

- Der/die ModeratorIn wird dafür sorgen, dass sich alle an der Diskussion beteiligen. Der/die ModeratorIn 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.



## MATERIAL FÜR EINHEIT 2: Struktur eines Webquests

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
<a href="#">R.M2.U2</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U2</a>	Analyse der sechs Bestandteile eines Webquests
<b>Überblick</b>		
<p>❖ <i>Ziele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zusammenarbeit</li> <li>○ Selbständig denken</li> <li>○ Integration von Technologie</li> <li>○ Problemlösungsfähigkeiten entwickeln</li> <li>○ Öffentliches Sprechen</li> </ul>		
<b>Anweisungen</b>		
<p>Der/die ModeratorIn nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Jeder Webquest besteht aus sechs Abschnitten. Dazu gehören die Einleitung, die Aufgabe, der Ablauf, die Materialien und Hilfsmittel, die Auswertung und die Schlussfolgerung:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Einleitung.</b> Hier definierst du, was das Thema dieses speziellen Webquests ist, und sagst der Gruppe insgesamt, was ihre Rolle ist. Die Einleitung soll die Teilnehmenden einbinden und sie zur Teilnahme an der Aktivität motivieren. Daher ist es oft ratsam, Themen zu wählen, die ihren Alltag widerspiegeln oder Themen, die mit ihren Interessen oder Zielen übereinstimmen.</li> <li>- <b>Aufgabe.</b> Im Abschnitt "Aufgabe" beschreibst du genau, was deine TeilnehmerInnen am Ende der Aktivität erreichen sollen. Versuche die Aufgabe so zu gestalten, dass die Lernenden sie unterhaltsam, visuell ansprechend und sinnvoll finden werden. Bei einigen Webquests erhalten die Gruppen die Aufgabe, eine Webseite oder andere Arten von Multimedia-Präsentationen zu erstellen und dabei die ihnen zur Verfügung stehende Technologie zu verwenden. Bei anderen müssen sie im Rahmen einer webbasierten Forschungsinitiative mit Fachleuten zusammenarbeiten. Eine großartige Möglichkeit, Teilnehmerinnen und Teilnehmer für Webquests zu begeistern, besteht darin, ihnen mehrere Beispiele von abgeschlossenen Webquest-Aufgaben zeigen. So bekommen sie einen Eindruck davon, was sie erreichen können.</li> <li>- <b>Ablauf.</b> Im Wesentlichen werden hier die Schritte aufgeführt, die die TeilnehmerInnen zur Erfüllung der Aufgabe durchführen sollen. Oft wird ihnen in diesem Abschnitt erklärt, worauf sie bei der Suche nach Materialien und Hilfsmitteln (die als nächstes kommen!) achten müssen und wie sie diese Informationen nutzen können, um etwas Neues zu schaffen. Je nach Art des Webquests, kannst du hier auch zusätzliche Fragen an die Teilnehmenden aufwerfen.</li> </ul>		

- **Materialien und Hilfsmittel.** Dieser Abschnitt ist ziemlich einfach. Hiermit ist eine Liste angemessener Ressourcen gemeint, die deine Teilnehmenden verwenden können. Bei den meisten Webquests ist es sehr wichtig, dass du zuerst deine eigenen Nachforschungen anstellst und deine Materialien und Hilfsmittel sorgfältig auswählst – je nachdem, was die Teilnehmenden bei dem Webquest lernen sollen. Wenn du sie die Materialien und Hilfsmittel selbst auswählen lässt, kann dies dem Ergebnis schaden. Oft führt es dazu, dass die Aktivität zur reinen „Fakten-Suche“ wird, statt die Lernenden zur Interpretation der Informationen anzuregen.
- **Auswertung.** Alle Webquests haben Rubriken, die Pädagoginnen und Pädagogen zur Bewertung des Arbeitsstands ihrer Lernenden nutzen sollten. Wenn du deine Auswertungsrubrik erstellst, dann achte darauf, nur das zu überprüfen, was auf der Grundlage der gegebenen Aufgabe gefordert war, damit die Bewertung aller Lernenden einheitlich, klar und fair ist. 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 gut und was schlecht gelaufen ist, was ihnen gefallen und was ihnen missfallen hat. Außerdem können sie eigene Vorschläge unterbreiten, um den Quest besser oder ansprechender zu gestalten.

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

#### Details der Aktivität

Die Teilnehmenden müssen sich für einen der sechs Abschnitte eines Webquests entscheiden (oder die Abschnitte so untereinander aufteilen, dass am Ende alle Abschnitte abgedeckt sind).

Diskutiere über mit ihnen über die Stärken und Verbesserungsvorschläge, die sie herausgearbeitet haben (einige Ideen findest du weiter unten).

#### Bewertung der Aktivität

- Der/die ModeratorIn leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitsunterlagen 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](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 Blended Classroom: Was haben die SchülerInnen davon?

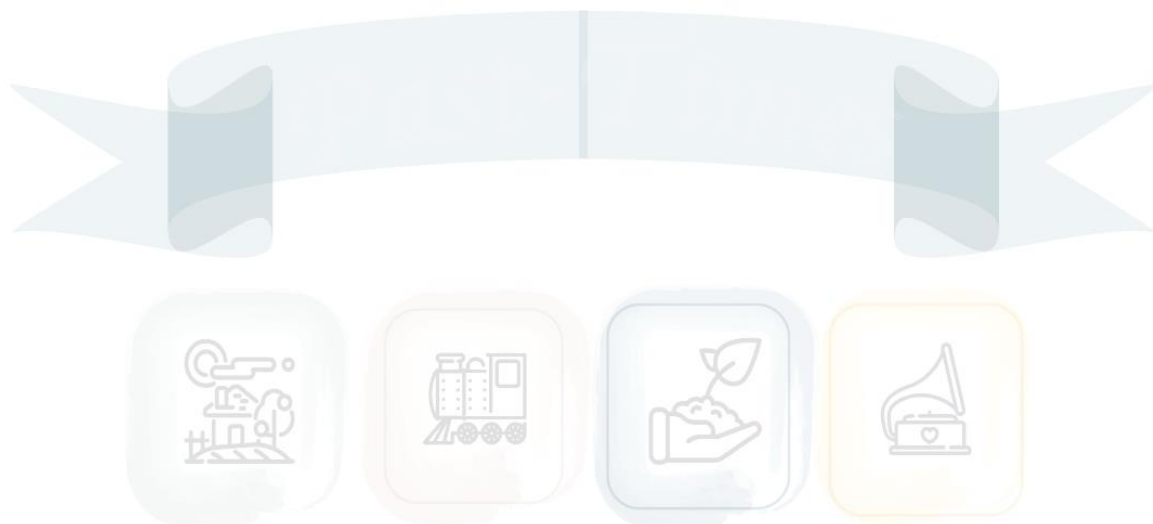
[https://www.researchgate.net/publication/268819576\\_Webquest\\_development\\_in\\_the\\_blended\\_classroom\\_What\\_do\\_students\\_gain](https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blended_classroom_What_do_students_gain)

Verwendung des Webquest-Modells zur Verbesserung des Leseverständnisses der TeilnehmerInnen

[https://www.academia.edu/32654821/USING\\_WEBQUEST\\_MODEL\\_TO\\_IMPROVE\\_THE\\_STUDENTS\\_READING\\_COMPREHENSION](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](https://www.researchgate.net/publication/228968296_WebQuest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact)



## MATERIAL FÜR EINHEIT 3: Entwicklung eines Webquests

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
<a href="#">R.M2.U3</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U3</a>	Einen Webquest mithilfe einer Vorlage entwickeln
<b>Überblick</b>		
<p>❖ <i>Ziele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zusammenarbeit</li> <li>○ Selbständig denken</li> <li>○ Integration von Technologie</li> <li>○ Problemlösungsfähigkeiten entwickeln</li> <li>○ Öffentliches Sprechen</li> </ul>		
<b>Anweisungen</b>		
<p>Der/die ModeratorIn nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Er/sie leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitspapieren und Ergebnissen der einzelnen Gruppen. Der/die ModeratorIn fördert die Zusammenarbeit in jeder Gruppe, die an einer im Arbeitsblatt enthaltenen Skizze arbeitet.</p>		
<b>Details der Aktivität</b>		
<p><b>Schritt 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die „Einführung“ gibt den Teilnehmenden eine Orientierung und weckt ihr Interesse.</li> <li>- Die „Aufgabe“ beschreibt das Endprodukt der Aktivität.</li> <li>- Der „Ablauf“ erklärt verschiedene Strategien, die die Teilnehmenden zur Erfüllung der Aufgabe anwenden sollten.</li> <li>- Die „Materialien und Hilfsmittel“ sind die Webseiten, die die TeilnehmerInnen zur Lösung der Aufgabe verwenden werden.</li> <li>- Die „Auswertung“ misst die Ergebnisse der Aktivität.</li> <li>- Die „Schlussfolgerung“ fasst die Aktivität zusammen und regt die Teilnehmenden an, über den Arbeitsprozess und die Ergebnisse nachzudenken.</li> </ul> <p><b>Schritt 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Das Thema.</b> 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 und das du in- und auswendig kennst, dann fang dort an", sagt March. Du kannst auch Marchs "Idea Machine" erkunden, die dir 50 Eingabeaufforderungen bietet, um den Einstieg ins Brainstorming zu erleichtern.</li> <li>• <b>Die Aufgabe.</b> "Die Aufgabe", so Dodge, "ist der wichtigste Teil eines Webquests". Seine <a href="#">Webquest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks</a> bietet elf verschiedene Arten von Aufgaben, darunter journalistische Aufgaben, Mystery-Aufgaben, Überzeugungsaufgaben und Beurteilungsaufgaben.</li> </ul>		

- **Der Ablauf.** In diesem Abschnitt beschreibst du die Rollen, die die Teilnehmenden übernehmen werden, und die Schritte, die sie zur Durchführung der Aktivität ausführen sollen. März' [Designing for Success](#) bietet nicht nur eine Checkliste für den Entwurf eines Webquests, sondern auch einige anklickbare "freundliche Ratschläge" für die kreativ Herausgeforderten!
- **Die Materialien und Hilfsmittel.** Finde heraus, welche verfügbaren Online-Ressourcen zu deinem Thema passen, indem du ein Brainstorming mit einer Liste verwandter Wörter durchführst und diese Liste für die Suche nach relevanten Webseiten verwendest. Erstelle während der Suche eine Besten-Liste mit aktuellen, präzisen und altersgerechten Webseiten, die das Interesse der Teilnehmenden wecken.
- **Die Auswertung.** 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 Lehrplanzielen 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](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

#### Bewertung der Aktivität

- Der/die ModeratorIn leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitsunterlagen und Ergebnissen jeder Gruppe.

#### Referenzen/Weiterführend

Materialien: <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](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

## Online-MODUL 2: WIE ENTWICKELT MAN WEBQUESTS

### EINHEIT 1: Was ist ein Webquest?

Modul 2	Wie entwickelt man Webquests		
Einheit 2.1	Was ist ein Webquest?	Lernergebnis	Webquests anhand von Bewertungskriterien beurteilen
Lernmaterial	Arbeitsblatt	Lernmethode	Online-Training
Titel des Materials	<a href="#">R.M2.U1</a>	Dauer	2,5 Stunden
Details der Aktivität	In dieser Aktivität muss man die Teilnehmenden darauf vorbereiten, einen Webquest zu beurteilen. Sie wählen zwei oder drei Webquests aus dem Internet aus und beurteilen diese mittels einer Checkliste. Die dafür notwendigen Kriterien sind auf dem Arbeitsblatt verfügbar.		
Anleitung	<p><b>Schritt 1</b> – Lies die auf dem Arbeitsblatt angeführten Kriterien durch.</p> <p><b>Schritt 2</b> – Wähle einige Webquests aus dem Internet aus. Schau dir dort ein paar Beispiele für Materialien und Hilfsmittel an.</p> <p><b>Schritt 3</b> – Erstelle eine Checkliste mit Kriterien, die auf diese Webquests zutreffen. Vergleiche sie miteinander.</p> <p><b>Schritt 4</b> – Bewerte die ausgewählten Webquests und prüfe, ob die folgenden Kriterien in dem jeweiligen Webquest erfüllt sind oder nicht. Falls du ein Kriterium nicht auf den Webquest anwenden kannst, notiere <i>nicht anwendbar</i>.</p>		
Arbeitsblatt	<p><b>Einige Kriterien, die ein Webquest erfüllen sollte:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimmt mit deinen üblichen Standards in einem oder mehreren Themenbereichen überein, einschließlich Technologie.</li> <li>2. Erfordert komplexere kognitive Kompetenzen, einschließlich Analyse, Synthese und Bewertung.</li> <li>3. Multidisziplinarität (einschließlich Technologie).</li> <li>4. Ermöglicht gemeinschaftliches Arbeiten in Gruppen und Einzelarbeit. Dazu kann auch der Austausch von E-Mails mit ExpertInnen auf dem Themengebiet gehören.</li> <li>5. Sorgt für ein nachweisbares Ergebnis.</li> <li>6. Besitzt eine abschließende, zusammenfassende Aktivität.</li> <li>7. Fordert den Einsatz verschiedener „high-level“ und „low-level“ Technologien.</li> <li>8. Verwendet mehr als einer Software, die leicht zu bedienen ist, für den Fall, dass die Lernenden sie vorher noch nicht benutzt haben.</li> </ol>		



	<ol style="list-style-type: none"> <li>9. Motiviert die Lernenden durch verschiedene Rollen, die gespielt werden können.</li> <li>10. Stellt eine Vielzahl von Aktivitäten verschiedener Schwierigkeitsgrade bereit.</li> <li>11. Stellt eine Vielzahl von Aktivitäten für unterschiedliche Lernstile bereit.</li> <li>12. Gibt klare Anweisungen.</li> <li>13. Optisch ansprechend; beinhaltet Grafiken und Sound.</li> <li>14. Beinhaltet keine kulturellen und geschlechtsspezifischen Vorurteile</li> <li>15. PädagogInnen übernehmen moderierende Rolle; man sollte die Lernenden „machen lassen“.</li> <li>16. Appelliert an die natürliche Neugierde der Lernenden.</li> <li>17. Ermöglicht die Ausdehnung auf andere Kontexte, damit sich weitere Menschen einbringen können.</li> <li>18. Ermöglicht Anpassung und Erweiterung der Aktivitäten, um die Lernenden herauszufordern.</li> </ol> <p>Quelle: <a href="https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests">https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests</a>, am 30.10.2019</p>
--	---

## EINHEIT 2: Struktur eines Webquests

Modul 2	Wie entwickelt man Webquests		
Einheit 2.2	Struktur eines Webquests	Lernergebnis	Entscheiden, wann man einen Webquest nutzen sollte.
Lernmaterial	Arbeitsblatt	Lernmethode	Online-Training
Titel des Materials	<a href="#">R.M2.U2</a>	Dauer	5 Stunden
Details der Aktivität	<p><b>Webquests: Wann ist der richtige Moment dafür?</b></p> <p>In dieser Aktivität sollst du nach guten Beispielen für Webquests suchen, die in bestimmten Situationen oder Kontexten verwendet werden. Analysiere sie zuerst und finde heraus, warum sie funktionieren. Anschließend wirst du eine Mindmap erstellen, um deine Schlussfolgerungen zusammenzufassen.</p> <p>Die Mindmap soll als Werkzeug dienen, das man später als eine Art „Best Practice“ und als Leitfaden nutzen kann.</p>		

<p><b>Anleitung</b></p>	<p>Berücksichtige die Situationen oder Kontexte, in denen Webquests erfolgreich eingesetzt werden können (s. Arbeitsblatt) und beachte die folgenden Schritte:</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 von dir gewählten Situationen oder Kontexte sein könnten.</p> <p>Schritt 3 - Analysiere diese Webquests. Achte besonders auf: ihre Stärken; Warum die Verwendung eines Webquests in dieser Situation eine gute Entscheidung war; Was verbessert werden könnte; Ggf. andere Umstände, unter denen derselbe Webquest zum Einsatz kommen kann.</p> <p>Schritt 4 - Erstelle eine Mindmap, um alle Schlussfolgerungen zusammenzufassen.</p>
<p><b>Arbeitsblatt</b></p>	<p>Ein Webquest kann in folgenden Situationen oder Kontexten eingesetzt werden:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- als Einstieg in eine neue Lerneinheit</li> <li>- im "Flipped classroom"</li> <li>- als Fallbeispiel</li> <li>- für differenziertes Lernen</li> <li>- zum Brainstorming</li> <li>- für „Microlearning“</li> <li>- als gebündelte Aufgabensammlung</li> <li>- als Schatzsuche</li> </ul> <p>Quelle: <a href="https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom">https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom</a>, am 30.10.2019</p> <p>Gewählte Situation oder Kontext:</p> <p>1<sup>a</sup> –</p> <p>2<sup>a</sup> –</p> <p>3<sup>a</sup> –</p> <p>4<sup>a</sup> –</p> <p>Erstelle eine Mindmap, wie in den Anweisungen beschrieben (oder folge dem verlinkten Lernmaterial).</p>

### EINHEIT 3: Entwicklung eines Webquests

<b>Modul 2</b>	<b>Wie entwickelt man Webquests</b>		
<b>Einheit 2.2</b>	<b>Entwicklung eines Webquests</b>	<b>Lernergebnis</b>	Produktion eines Webquests unter der Verwendung von „Google Sites“
<b>Lernmaterial</b>	<b>Arbeitsblatt</b>	<b>Lernmethode</b>	Online-Training
<b>Titel des Materials</b>	<a href="#">R.M2.U3</a>	<b>Dauer</b>	5 Stunden
<b>Details der Aktivität</b>	Es kann sein, dass AnfängerInnen vorher einen Entwurf des Webquests auf Papier oder auf einem Plakat erarbeiten müssen, um anschließend leichter ein Online-Ergebnis erstellen zu können. Man kann diesen Schritt überspringen, wenn die TeilnehmerInnen bereits geübter sind.		
<b>Anleitung</b>	<p>Wir werden einen Webquest mithilfe von Google Sites erstellen:</p> <p>Schritt 1 – Anmeldung eines Google-Kontos unter <a href="https://sites.google.com/new">https://sites.google.com/new</a></p> <p>Schritt 2 – Gib die erforderlichen Daten ein, wähle einen Stil für deine Seite und erstelle deine Webseite. Bitte gehe auf die Registerkarte „Ressourcen“ um mehr zu erfahren.</p> <p>Schritt 3 – Denke über die Webquest-Struktur nach; entscheide auf der Grundlage deines Webquest-Entwurfs, wie du die Seite gestalten willst.</p> <p>Schritt 4 – Wähle ein Thema, einen Titel, Dauer und Schwierigkeitsstufe.</p> <p>Schritt 5 – Führe eine erste Suche nach Informationen im Internet durch. Speichere Links und Bilder ab.</p>		
<b>Beispiele</b>	<p>Schau dir folgende Beispiele an:</p> <p>Auf Spanisch: <a href="https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest">https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest</a></p> <p>Auf Englisch: <a href="https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/">https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/</a></p>		

## Online-MODUL 2: Materialien

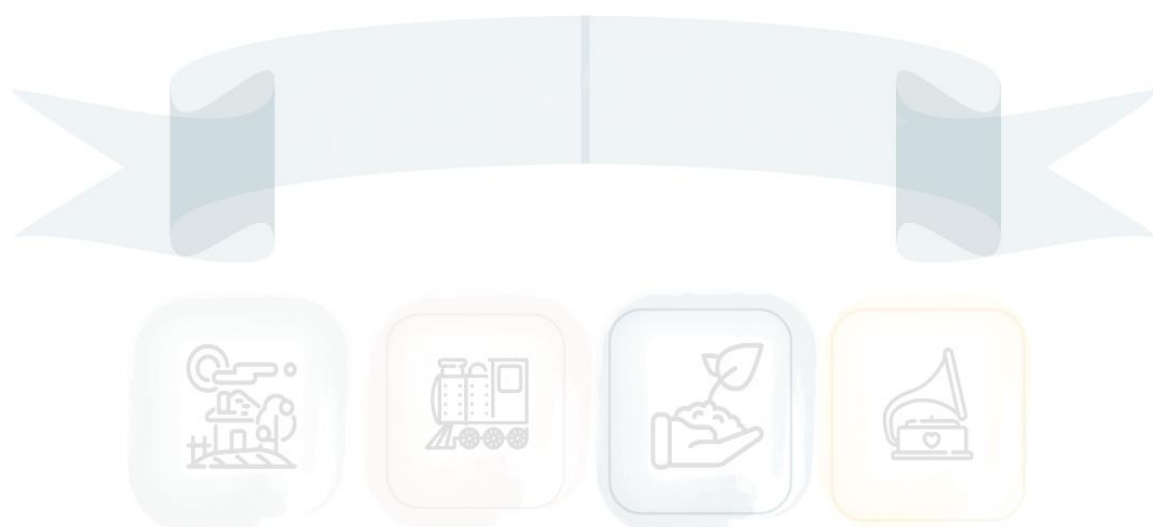
### MATERIAL FÜR EINHEIT 1

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
<a href="#">R.M2.U1</a>	<a href="#">PPT.OLT.M2.U1</a>	Was ist ein Webquest?
<b>Überblick</b>		
<p>❖ <i>Ziel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Entscheidungen besser treffen können</li> <li>- die Bedeutung von Recherchen vor der Entscheidungsfindung verstehen</li> <li>- die Bedeutung von Vergleichen und Abwägungen vor der Entscheidungsfindung verstehen</li> </ul>		
<b>Anweisungen</b>		
<p>Der/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. Sie wählen zwei oder drei Webquests aus dem Internet aus und beurteilen diese mittels einer Checkliste. Die dafür notwendigen Kriterien sind auf dem Arbeitsblatt verfügbar.</p> <p>Dabei sollte man immer beachten, dass es zwar Beurteilungskriterien für Webquests gibt, diese in einigen Fällen aber unterschiedliche Perspektiven und mehr als nur eine richtige Antwort zulassen.</p>		
<b>Details zur Aktivität</b>		
<p><b>Schritt 1.</b> - Die Teilnehmenden haben möglicherweise noch Zweifel an Webquests. Erinnere sie an die fünf/sechs Abschnitte eines Webquests: die Einführung, die Aufgabe, den Ablauf, die Auswertung und eine Schlussfolgerung. Danach werden sie das vorgelegte Arbeitsblatt sorgfältig lesen.</p> <p><b>Schritt 2.</b> - Die Teilnehmenden fühlen sich vielleicht wohler, wenn sie zwei Webquests aus der hier unten aufgeführten Liste von Referenzen oder ein anderes Beispiel aus dem Internet nutzen können.</p> <p><b>Schritt 3.</b> - Die Bewertungskriterien befinden sich auf dem gegebenen Arbeitsblatt. Nutze das Arbeitsblatt wie eine Einkaufsliste: Es wird dir helfen, dich auf das zu konzentrieren, was du brauchst, und herausfiltern, was du nicht brauchst oder nicht gebrauchen kannst. Nicht jeder Webquest wird jedes Mal alle Kriterien erfüllen. Du kennst deine Teilnehmerinnen und Teilnehmer am besten und kannst entscheiden, welche Bereiche für deine sie am vorteilhaftesten und für deine spezielle Unterrichtssituation am besten geeignet sind.</p>		
<b>Bewertung der Aktivität</b>		
<p>Der/die ModeratorIn leitet die Diskussionen, hat Zugang zu den Arbeitsunterlagen und Ergebnissen jeder Gruppe und überprüft, ob alle Schritte eingehalten wurden.</p>		
<b>Referenzen/Weiterführend</b>		

Online Webquests zur Auswahl:

<http://ozline.com/webquests/croolzone/intro.htm>

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



## MATERIAL FÜR EINHEIT 2

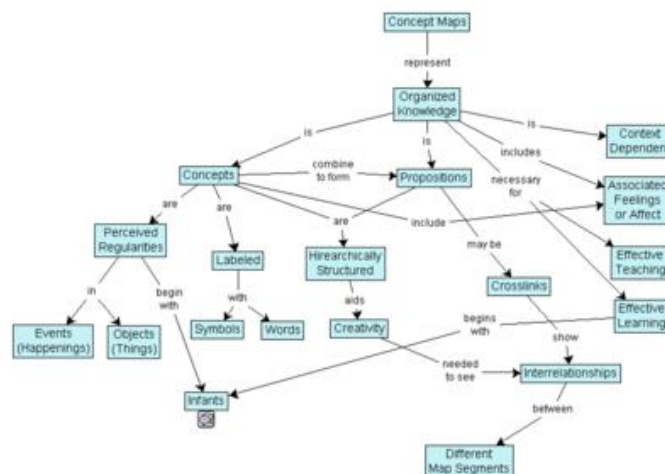
Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
<a href="#">R.M2.U2</a>	<a href="#">PPT.OLT.M2.U2</a>	Entscheiden, wann man einen Webquest nutzen sollte
<b>Überblick</b>		
<p>❖ <i>Ziel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wissen, wann man Webquests nutzt</li> <li>- Webquests von anderen Aufgabentypen unterscheiden können</li> </ul>		
<b>Anweisungen</b>		
<p>Der/die ModeratorIn nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Die Teilnehmenden arbeiten weiterhin mit ihrem Arbeitsblatt über:</p> <p style="padding-left: 40px;">Ausgewählter Webquest-Abschnitt –</p> <p style="padding-left: 40px;">Stärken –</p> <p style="padding-left: 40px;">Verbesserungsvorschläge –</p>		
<b>Details zur Aktivität</b>		
<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 von dir gewählten Situationen oder Kontexte sein könnten.</p> <p>Schritt 3 - Analysiere diese Webquests. Achte besonders auf: ihre Stärken; Warum die Verwendung eines Webquests in dieser Situation eine gute Entscheidung war; Was verbessert werden könnte; Ggf. andere Umstände, unter denen derselbe Webquest zum Einsatz kommen kann.</p> <p>Schritt 4 - Erstelle eine Mindmap, um alle Schlussfolgerungen zusammenzufassen.</p> <p><b>Schritt 1.</b> - Wähle vier spezifische Situationen oder Kontexte aus der Liste auf dem Arbeitsblatt aus.</p> <p><b>Schritt 2.</b> - Suche im Internet nach Webquests, die gute Beispiele für die von dir gewählten Situationen oder Kontexte sein könnten.</p> <p><b>Schritt 3.</b> - Nachdem du die Webquests analysiert und passende Anwendungssituationen gefunden hast, hier eine Liste mit weiteren möglichen Gründe für den Einsatz von Webquests:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Sie bieten PädagogInnen eine einfache Möglichkeit, das Internet sowohl kurz- als auch langfristig in den Sprachunterricht zu integrieren - es ist</li> </ul>		

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 als rein linguistisches Werkzeug verwendet werden, können aber auch interdisziplinär sein und den Übergang in andere Themen- und Fachbereiche ermöglichen.
- Sie fördern die Fähigkeit zum kritischen Denken, einschließlich Vergleichen, Klassifizieren, Induzieren, Ableiten, Analysieren von Fehlern, Abstrahieren, Analysieren von Perspektiven usw. Die Lernenden können Informationen, die sie finden, nicht einfach wiedergeben, sondern werden zu einer Verarbeitung dieser Informationen angeregt, 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 "Nützliches" 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 folge der Struktur nach unten.



#### Bewertung der Aktivität

Der/die ModeratorIn leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitsunterlagen und Ergebnissen jeder Gruppe. Er/sie überprüft, ob die Teilnehmenden alle Schritte einhalten und ob die Mindmaps kohärent sind.

#### Referenzen/Weiterführend

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

## MATERIAL FÜR EINHEIT 3

Aktivitäts-Code	PowerPoint	Titel
<a href="#">R.M2.U3</a>	ENTF.	Entwicklung eines Webquests mithilfe von Google Sites
<b>Überblick</b>		
<p>❖ <i>Ziel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Webquests auf Google-Sites erstellen können</li> <li>- Kreativ sein</li> <li>- Die Ebenen einer Webseite und ihre Hierarchie verstehen</li> <li>- Wissen in die Praxis umzusetzen</li> </ul>		
<b>Anweisungen</b>		
<p>Der/die ModeratorIn nutzt die PowerPoint-Präsentation, um die Aktivität vorzustellen und zu leiten. Es kann sein, dass AnfängerInnen vorher einen Entwurf des Webquests auf Papier oder auf einem Plakat erarbeiten müssen, um anschließend leichter ein Online-Ergebnis erstellen zu können. Man kann diesen Schritt überspringen, wenn die TeilnehmerInnen bereits geübter sind.</p>		
<b>Details zur Aktivität</b>		
<p>Jetzt werden wir ein Webquest mit Google Sites erstellen:</p> <p><b>Schritt 1</b> – Erstelle ein Konto bei Google und gib Google Sites ein (siehe obere rechte Ecke oder suche bei Google danach).</p> <p><b>Schritt 2</b> – Entscheide auf der Grundlage deines Webquest-Entwurfs, wie du die Seite gestalten willst.</p> <p><b>Schritt 3</b> – Lege den Titel, die Dauer und die Schwierigkeitsstufe fest.</p> <p><b>Schritt 4</b> – Gestaltung und Vervollständigung der Homepage mit den notwendigen Basisdaten:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Verfasse einen Code und erstelle die Webseite.</li> <li>2. Organisation der Webquest-Struktur: Dazu musst du Seiten hinzufügen, bis die Struktur vollständig ist. Klicke also auf "Seite erstellen".</li> <li>3. Auf derselben Seite: Wähle „Webseite“ und gib ihr einen Namen. Kreuze "die Seite auf der obersten Ebene platzieren" an.</li> <li>4. Klicke zum Abschluss "Seite erstellen"</li> <li>5. Wenn die von dir erstellte Seite geladen ist, öffnet sich der Editor.</li> <li>6. Auch wenn man noch nichts geschrieben hat, sollte man auf „Speichern“ klicken, um zur Hauptseite zurückzukehren.</li> <li>7. In der Seitenleiste erscheint nun das Navigationsmenü mit den Seiten, die wir erstellt haben.</li> <li>8. Das System sortiert die Seiten standardmäßig in alphabetischer Reihenfolge. Um sie nach einem anderen Kriterium zu sortieren, klicke auf "Seitenleiste bearbeiten".</li> <li>9. Gehe in das Administrations-Panel und klicke im Abschnitt "Navigation" auf "Bearbeiten".</li> <li>10. Deaktiviere unter "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. Man kann die Seiten markieren und mit den Pfeilen</li> </ol>		



auf- und abwärts bewegen. Zum Schluss, klicke wie immer auf "Akzeptieren".

11. Einige der erstellten Seiten benötigen möglicherweise Sekundärseiten, zum Beispiel "Aktivitäten". Hierfür befolgt man das gleiche Verfahren wie für "Eine Seite erstellen", aber in diesem Fall klickt man auf "Die Seite in Hauptseite einordnen" und "einen anderen Ort auswählen".
12. Wähle die Seite aus, die du in der Hierarchie überordnen willst, klicke auf "Auswählen" und im nächsten Feld auf "Seite erstellen".
13. Wenn du auf die Hauptseite zurückkehrst, siehst du, dass sie nicht in der Seitenleiste erscheint. Um angezeigt zu werden, musst du zu "Seitenleiste bearbeiten" zurückkehren und dort auf "Navigation" klicken und die Einstellung entsprechend bearbeiten. In diesem Feld wählst du "Seite hinzufügen".
14. Auf dem nächsten Feld wählst du die neue Seite, die du erstellt hast, und klickst auf "Akzeptieren".
15. Mit den Auf- und Abwärtspfeilen platzierst du sie unterhalb der Seite, zu der sie gehört. Die Markierung dient zur Verdeutlichung der Hierarchie. Klicke "Akzeptieren" um die Einstellung zu beenden.

Wähle als nächstes "Änderungen speichern" und "Zurück zur Webseite", um deine Einstellungen zu kontrollieren. Wiederhole den Vorgang so oft wie nötig.

#### **Bewertung der Aktivität**

Der/die ModeratorIn leitet die Diskussionen und hat Zugang zu den Arbeitsunterlagen und Ergebnissen jeder Gruppe.

#### **Referenzen/ Weiterführend**

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

## Powerpoint-Präsentationen

Alle Präsentationsbeispiele findest du hier:

<https://pasttimes.eu/de/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 im folgenden Abschnitt angebotene Formular auszufüllen.

Bestehe darauf, dass die Auswertung anonym bleibt und dir dabei hilft, dich und dein Weiterbildungsangebot zu verbessern. Jede konstruktive Kritik ist erwünscht!

## Auswertungsbogen

Code der Aktivität	Titel
Auswertungsbogen	Auswertung des Workshops
<b>Übersicht</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Ziel:</i> die 25 Stunden Online-Training bewerten und die Fähigkeiten des/er ModeratorIn verbessern</li> <li>• <i>Dauer:</i> 10 min</li> </ul>	
<b>Anleitung</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Der/ie ModeratorIn verteilt Kopien des Handouts (s. unten) an alle Teilnehmenden und bittet sie, es auszufüllen.</li> <li>• Die Auswertung ist freiwillig und anonym.</li> <li>• Der/ie ModeratorIn sollte dabei betonen, dass eine Bewertung ihm oder ihr hilft, sich zu verbessern.</li> </ul>	
<b>Details der Aktivität</b>	
<p><b>Fragebogen zur Auswertung</b></p> <p>1) Warst du insgesamt zufrieden mit dem Training?</p> <p><input type="checkbox"/> Ja, vollkommen.</p> <p><input type="checkbox"/> Ja.</p> <p><input type="checkbox"/> Nein.</p> <p><input type="checkbox"/> Nein, überhaupt nicht.</p>	

2) Fandest du die Dauer des Trainings angemessen?

- Ja, vollkommen.
- Ja.
- Nein.
- Nein, überhaupt nicht.

3) Hat das Training deine Erwartungen erfüllt?

- Ja, vollkommen.
- Ja.
- Nein.
- Nein, überhaupt nicht.

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

- Ja, vollkommen.
- Ja.
- Nein.
- Nein, überhaupt nicht.

5) Möchtest du etwas empfehlen oder anmerken?

.....

.....

.....

.....

**Vielen Dank, dass du den Fragebogen ausgefüllt hast!**



**Bewertung der Aktivität**

ENTF.

**Referenzen/ Weiterführende Literatur**

ENTF.

# PAST-TIMES



*Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness*



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