



**Fonds für Unterrichts- und Schulentwicklung
(IMST-Fonds)**

S1 „Lernen und Lehren mit Neuen Medien“

DER MENSCH IM WEBQUEST - LERNABENTEUER IM INTERNET

Kurzfassung

ID 591

Dipl. Päd. Silvia Thonhauser

Hauptschule Wolfsberg3 – St. Marein

St. Marein 22

9431 St. Stefan

Wolfsberg, Juni 2007

Ausgangssituation

Das Projekt „Der Mensch im WebQuest – Lernabenteuer im Internet“ wurde im Schuljahr 2006/2007 an der Hauptschule Wolfsberg 3 – St. Marein (www.hs-wolfsberg3.ksn.at) in zwei 4. Klassen im Gegenstand Informatik durchgeführt. In der 8. Schulstufe gab es an unserer Schule drei Klassen (A, B und C). Jede dieser Klassen war im Informatikunterricht in 2 Gruppen geteilt. Von diesen 6 Informatikgruppen nahmen 2 Gruppen, (aus der 4B und der 4C) an diesem Projekt teil.

Ziele des Projektes

Hauptziel dieses Projektes war es, die Schülerinnen und Schülern dazu anzuregen, sich aktiv und selbstständig Wissen anzueignen. Erreicht sollte dieses Ziel damit werden, dass die teilnehmenden Schülerinnen und Schüler zum weiten Thema „Mensch“ ein WebQuest erstellen. Aus einem Themenkatalog konnten sie sich in Zweierteams einem Thema widmen, das sie besonders interessierte. Die Schülerinnen und Schüler recherchierten dazu im Internet und fanden Links zu interessanten Seiten ihres Themengebietes. Selbstständig erforschten sie diese Seiten auf „Brauchbarkeit“ und erstellten einen Fragenkatalog. Die Antworten darauf fanden sie auf den zuvor entdeckten Seiten.

Ein weiteres Ziel des Projektes war es, den Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe 1 die Software „Dreamweaver“ näher zu bringen, sie so weit zu befähigen, dass sie damit einen einfachen Webauftritt kreieren können. Die Schülerinnen und Schüler setzten dieses Können um, indem sie mit ihrem Fragenkatalog ein WebQuest erstellten und es Schülerinnen und Schülern der Sekundarstufe 1 zur Verfügung stellen.

Projektverlauf

Wann?	Was?	Wer?
September	Den Schülerinnen und Schülern wird das Projekt vorgestellt und die Teilnahme erklärt.	Lehrerin
Oktober	Erhebung des Computernutzungsverhalten der Schülerinnen und Schüler Schülerinnen und Schüler lernen WebQuests durch das „Einstein WebQuest“ (www.webquest.ch) kennen. Sie arbeiten in Zweiergruppen.	Lehrerin Schüler Schülerinnen und Schüler
November	Internetrecherche – Welche interessanten WebQuests gibt es noch im Internet? Zusammenstellen einer Linkliste zum Thema WebQuest	Schülerinnen und Schüler durchforsten das Internet
Dezember	Vorstellen der Programme „Macromedia-Dreamweaver“ und „Macromedia-Fireworks“ (Grafikprogramm). Erstes Hineinschnuppern in die Arbeitsumgebung der Software „Fireworks“ (Übung: Gestalten einer Visitenkarte)	Lehrerin Schülerinnen und Schüler

Jänner	Grundkurs – Dreamweaver: <ul style="list-style-type: none"> • Grundfunktionen – Site einrichten Wo finde ich passende Links zu meinem Themenbereich? Recherche im Internet	Lehrerin Schülerinnen und Schüler Schülerinnen und Schülern
Februar/ März	Grundkurs – Dreamweaver <ul style="list-style-type: none"> • Texte formatieren • Tabellen einfügen • Ü-Homepage: Zoobesuch 	Lehrerin Schülerinnen und Schüler
März/April	Konzept und Grundgerüst für das Web-Quest erarbeiten WebQuest mit Dreamweaver erstellen	Lehrerin Schülerinnen und Schüler Berater
Mai	Evaluation – Test PowerPoint-Präsentation über das WebQuest erstellen WebQuest im Internet veröffentlichen	Schülerinnen und Schüler Lehrerin Berater
Juni	Berichte über das WebQuest-Projekt in verschiedenen Lokalzeitungen veröffentlichen Vorstellung des Projektes bei einem Elternabend (Elternverein)	Lehrerin Lehrerin Direktor

Erwartungen und Resümee

Was ich erfahren wollte:

- ⇒ *Ist die Software „Dreamweaver“ für Schülerinnen und Schüler der 4. Klasse Hauptschule (Sekundarstufe I) ein geeignetes Programm zur Erstellung von Internetseiten?*
- ⇒ *Ist es für die Schülerinnen und Schüler motivierend, im Internet selbstständig nach Informationen für ihr Thema zu suchen?*
- ⇒ *Wie weit hat das Wissen der Schülerinnen und Schüler im Biologieunterricht durch die Arbeit am Projekt zugenommen?*

Zusammenfassend kann ich sagen, dass das Projekt aus meiner Sicht doch etwas anders verlaufen ist, als ich es mir vorgestellt hatte. Die Schülerinnen und Schüler hatten große Probleme, aus den vielen Informationen, die sie im Internet fanden, passende Fragen zu definieren. Die Zeitverschiebung, die sich dadurch im Projektverlauf ergeben hat, hat eine Evaluation der Frage *„Wie weit hat das Wissen der Schülerinnen und Schüler im Biologieunterricht durch die Arbeit am Projekt zugenommen?“* nicht mehr zugelassen.

Positiv war für mich, dass die Schülerinnen und Schüler sich immer wieder motiviert auf die verschiedenen Aufgabenstellungen, die sich im Projektverlauf ergaben, einließen und bereitwillig mitgearbeitet haben. Dafür möchte ich ihnen an dieser Stelle meinen Dank und meine Hochachtung aussprechen.

Das WebQuest ist auf folgender Seite frei zugänglich:
<http://schulen.eduhi.at/menschquest>.