

Walfried Schubert

WebQuest „Der Kampf um Troja“ oder: „Alter Wein in neuen Schläuchen“

Der Film „Troja“ hat einer breiteren, meist jüngeren Bevölkerungsschicht den Zugang – wenn auch in „Hollywood-Verpackung“ – zu einem zentralen Thema der griechischen Mythologie geöffnet. Bei aller Kritik der Konzeption – z.B. fehlt die Handlungsebene der Götter! – kann der Film doch gerade der Ausgangspunkt einer intensiveren Beschäftigung sein, in der man zu einer werkgerechteren Sichtweise gelangt.

Der WebQuest „Der Kampf um Troja“ (als Link auf der Seite www.prolatein.de zu finden) will in diesem Zusammenhang Lernenden die Möglichkeit bieten, auf spielerische und detailliertere Weise die griechische Mythologie kennen zu lernen und die Neuen Medien in einem Großprojekt anzuwenden.

Die Ausgangslage „pro Antike“ ist eigentlich günstig: Nicht nur Monumentalkino mit entsprechender Starbesetzung, sondern auch viele Dokumentarfilme zeigen, wie faszinierend die Welt der Mythen und Sagen auch und gerade für heutige Menschen sein kann. Der vorliegende WebQuest will dieses wieder erwachte Interesse nutzen: In einer spannenden Rahmengeschichte berichtet der Lernende als Reporter in CNN-Manier aus dem brennenden Troja und muss Informationen über die handelnden Personen und erwähnten Orte sammeln. Spielerische Elemente kommen auch nicht zu kurz: Erst die Lösung dreier interaktiver Spiele öffnet dem Lernenden den Zugang zum nächsten Abenteuer. So kann der Reporter z.B. durch ein Raum-Zeit-Tor der Katastrophe entkommen, wenn er einen Lückentext richtig ausfüllt. In anderen Aufgaben werden Szenen mit Odysseus und Aeneas abgeschlossen.

Was ist ein WebQuest?

„WebQuest“, ein Verfahren, das Mitte der 90er Jahre an der Universität von San Diego entwickelt worden ist, bedeutet soviel wie „abenteuerliche Suche im Internet“. Es soll aber nicht wahllos herumgesurft, sondern zielgerichtet und sachorientiert nach bestimmten Inhalten im Internet gesucht werden (Lernen in und mit dem Internet). Es gilt, sich intensiv mit einem Thema zu beschäftigen, Antworten und Lösungen auf Fragen und Arbeitsaufträge in Texten des Internets oder anderen Medien zu finden (Steigerung der Lesefähigkeit)

und dann die Ergebnisse auszuwerten und abschließend in einer Präsentation darzustellen. Der vorliegende WebQuest enthält nicht einen bloßen Fragen- und Aufgabenkatalog, der „abgearbeitet“ werden muss, sondern bietet auch Elemente von Adventure-Games, einem Genre, das den Lernenden ja sehr vertraut ist und die Motivation erhöht. (Verbindung von Wissenserwerb und Unterhaltung/Spannung).

Prinzipiell kann ein WebQuest als computer- und mediengestütztes Lernprojekt mit den Fragen, Aufgaben und den Materialien (Internetseiten, Büchern etc.) von der Lehrkraft vorbereitet werden und dann von den

Lernenden gelöst werden, oder die Klasse ist (gruppenweise und mit Verteilung der Aufgaben) am Entstehungsprozess des WebQuest beteiligt und löst dann das selbst erstellte WebQuest. Der vorliegende WebQuest „Kampf um Troja“ ist auf die zuletzt genannte Art entstanden und bietet sehr viel mehr didaktisches und pädagogisches Potenzial als der erste Typ. Während der Lektüre der Aeneis entstand die Idee, sich auf diese Weise intensiver mit dem Thema zu beschäftigen. Auf die jeweiligen Rollen verteilt, wurden zu den drei Personen der Cassandra, des Odysseus und des Aeneas Fragen und Arbeitsaufträge von den Lernenden erstellt, deren Lösungen im Internet zu finden sind. Der Lehrer koordinierte die Einzelaktivitäten und schuf die Rahmengeschichte.

Wie verläuft ein WebQuest?

Ein WebQuest besteht normalerweise aus sechs verschiedenen Stationen:

- Einführung in das Thema: Problem, Fragestellung (die Motivation muss geweckt werden)
- Aufgabenstellung
- Materialien (sollten vorgegeben werden, da dann die Qualität der Ergebnisse erfahrungsgemäß besser ist)
- Prozess (konkrete Handlungshilfen und Unterstützung)
- Präsentation der Ergebnisse
- Evaluation (kritische Reflexion und Bewertung der Ergebnisse am Ende des WebQuests)

Dieses Schema kann variiert werden, wie bei dem vorliegenden WebQuest, dessen Material von den Lernenden selbst ausgearbeitet worden ist.

Pegasus-Onlinezeitschrift IV/2 (2004), 54

Lernziele

Inhaltliche Lernziele

Die Lernenden sollen

- Evaluation (kritische Reflexion und Bewertung der Ergebnisse am Ende des WebQuests) mit wichtigen Aussagen der griechischen Mythologie rund um das Thema „Troja“ vertraut werden und dabei die handelnden Götter und Helden kennen lernen.
- Evaluation (kritische Reflexion und Bewertung der Ergebnisse am Ende des WebQuests) sich kritisch mit der Hollywood-Adaption des Themas auseinandersetzen.
- sich prinzipiell für Themen, Geschichten und Inhalte der Antike öffnen und interessieren.
- ein Thema/eine Aufgabe strukturiert und sachgerecht bearbeiten und lösen.
- die Ergebnisse der Gruppenarbeiten zu einem Gesamtprojekt zusammenfügen.
- in diesem Prozess ihre Teamfähigkeit fördern.
- Suchstrategien zum Auffinden von Informationen lernen und anwenden.
- Texte und Materialien zielgerecht auf ihre Verwendbarkeit hin untersuchen und auswerten.

Lernziele aus dem Bereich der Medienkompetenz

Die Lernenden sollen

- generell die Anwendungs- und Gestaltungsmöglichkeiten der Neuen Medien kennen lernen und anwenden.
- Sicherheit im Umgang mit den Neuen Medien gewinnen.
- (wenn vorhanden) die Scheu vor den Neuen Medien verlieren.
- effektiv und zielgerichtet Informationen im Internet suchen (Internetrecherche).
- die Ergebnisse der Arbeit im Internet mit entsprechenden Programmen darstellen (Webeditoren und Animationsprogramme; dieses Lernziel gilt nur die „Spezialisten“ in der Klasse, da hier entsprechendes

Vorwissen erforderlich ist und der Grad der Kenntnisse für die Gesamtklasse zu hoch ist).

- mit Programmen der Neuen Medien ihre Ergebnisse präsentieren.
- das WebQuest nach der Erstellung durchspielen und lösen.
- die „Fun- and Chat-“ Medien „Computer und Internet“ als effiziente Lernmedien kennen lernen.

Da die Lernenden die Aufgaben und Fragen des WebQuests mit verteilten Rollen selbst erstellt haben, ist das Kennenlernen und Anwenden wichtiger Funktionen/Aspekte der Neuen Medien (z.B. gezielte Internetrecherche, Auswerten von Internetseiten, Erstellen einer Internetseite, Präsentieren eigener Ergebnisse) ein wesentlicher Bestandteil dieser Unterrichtsreihe. Ihr Motto könnte lauten: Alter Wein (Mythologie) in neuen Schläuchen (Neue Medien).

Hilfen

Eine gute Internetrecherche ist die Basis für das Gelingen von WebQuests. Deshalb ist eine kurze Unterrichtseinheit „Internetrecherche“ für alle Lernenden sinnvoll. Als Anleitung bekamen die Lernenden zwei Texte meines Kollegen Herrn Ludwigs aus dem Arbeitskreis lingu@Konzept (www.linguakonzept.de) an die Hand:

<http://www.linguakonzept.de/Praxis/Internetrecherche/Google.pdf>

<http://www.linguakonzept.de/Praxis/Internetrecherche/IntRech.pdf>

Als Schritt-für-Schritt-Anleitung für die spätere Präsentation der Ergebnisse dient ebenfalls ein Text von Herrn Ludwigs:

„Erste Schritte mit PowerPoint® 2000“:

<http://www.linguakonzept.de/Praxis/PowerPoint/PPERsteSchritte.pdf>.

Für die Erstellung von interaktiven Unterrichtsmaterialien und Lernspielen verweise ich auf mein Tutorial zu den einzelnen Modulen von Hot Potatoes (auf der Datenbank für Online-Unterrichtsmaterialien

www.klou.info):

http://www.klou.info/klou_static/klou_start_neu/template_hotpot.pdf

Links:

<http://webquest.sdsu.edu/>: die „Mutter“ aller WebQuests!!

<http://www.Webquests.de/eilige.html> : Einführung in das Thema „WebQuest“

<http://www.webquests.de/material.html>: Link-Übersicht zu WebQuests

<http://www.webquests.de>

<http://www.webquests.de/fobi/fseite1.html>: Didaktische Aufarbeitung <http://www.lehrerforum.at/texte>

[/webquest.pdf](#): WebQuests - ein Modell für den sinnvollen Einsatz der alten und neuen Medien in der Schule (didaktisch grundlegend!) <http://www.klemm-site.de/23f9ae942509dad10/23f9ae94250c40615>

[/23f9ae94250c78420.html](http://www.klemm-site.de/23f9ae94250c78420.html): (WebQuest-Bereich der „klemm-site“)

<http://www.webquest-forum.de>

Information zum Autor

Walfried Schubert (webmaster@prolatein.de) unterrichtet die Fächer Latein und Katholische Religionslehre an der Marienschule in Mönchengladbach und ist Lehrbeauftragter für Lateinkurse an der Heinrich-Heine-Universität in Düsseldorf. Außerdem hat er zusammen mit Herrn Ludwigs den Arbeitskreis lingu@Konzept („effektiver Einsatz von Neuen Medien im Sprachenunterricht“) gegründet: <http://www.linguakonzept.de>. Seine Homepage ist <http://www.prolatein.de>.

Walfried Schubert

Nelkenstr. 46

41066 Mönchengladbach

Tel.+Fax: 02161-971418

www.prolatein.de

webmaster@prolatein.de