

Regenwald |

► WebQuest

Ein didaktisches Konzept
für konstruktives Lernen

Von Wolf-Rüdiger Wagner

Obwohl die Bezeichnung dies nahelegt, geht es bei WebQuests nicht vorrangig um die Vermittlung von Internetkompetenz, sondern darum, problemorientiertes und selbstständiges Lernen zu ermöglichen. Wenn man an handlungsorientierte Methoden wie Fallstudien und Pro-und-Contra-Diskussionen oder Rollen- und Planspiele denkt, handelt es sich hier nicht um einen völlig neuen didaktischen Ansatz. Die Bezeichnung WebQuest ist jedoch insofern berechtigt, als erst die Verfügbarkeit des Internets Voraussetzungen für die Realisierung derartiger handlungsorientierter Konzepte im Unterrichtsalltag schafft.

Wer bisher ein landeskundliches Thema wie die Planung einer (fiktiven) Exkursion in den Yellowstone-Park von seinen Schülerinnen und Schülern erarbeiten lassen wollte, konnte sich Materialien über Anreise- und Unterkunftsmöglichkeiten, zur Geschichte des Parks sowie über Tourenvorschläge usw. über Reisebüros besorgen. Dieses Material musste in ausreichenden Exemplaren für alle Schülerinnen und Schüler vorliegen oder vervielfältigt werden. Weiterhin hätte sich die Frage gestellt, wie die Ergebnisse der Gruppenarbeit der Klasse präsentiert werden können. Kann man einen Kopierer benutzen? Wer besorgt Kartons, Scheren, Klebstoff, Filzstifte usw.? An sich banale Fragen, aber nicht im Kontext des Schulalltags. Stehen Computerarbeitsplätze mit Internetanschlüssen für die Gruppenarbeit zur Verfügung, entfällt diese Art der organisatorisch-technischen Vorbereitung. Zu diesen nicht zu unterschätzenden unterrichtspraktischen Vorteilen kommen noch didaktische Überlegungen. Im Internet findet man u. a.

- ein breites Spektrum von Sachinformationen,
- authentische und aktuelle Texte,
- ebenso wie Bilder, Grafiken, Tonaufzeichnungen usw.,
- vertiefende Informationen zu vielen Sachgebieten,
- unterschiedliche Positionen zu kontrovers diskutierten Themen,
- Texte und Informationen zu Themen mit höherem Alltags- oder Lebensweltbezug für Schülerinnen und Schüler, als dies in Schulbüchern der Fall sein kann.

Der Zugriff auf die Informationen erleichtert die Vorbereitung derartiger Unterrichtsvorhaben und erweitert das Spektrum der zur Verfügung stehenden Informationsmöglichkeiten.

Ebenso wichtig ist jedoch die Erweiterung der Möglichkeiten, die Arbeitsergebnisse zu dokumentieren und zu präsentieren, die dadurch eröffnet wird, dass alle Informationen digital vorliegen. Hiermit öffnet sich der Unterricht nicht nur für multimediale Textwelten, sondern es bieten sich gleichzeitig sehr konkrete Möglichkeiten, über den Umgang mit dem Internet hinaus Medienkompetenz zu vermitteln.¹

Struktur und Elemente von WebQuests

Die didaktischen Ansprüche, die mit dem Konzept WebQuest im Sinne konstruktiven Lernens verbunden werden, werden jedoch nicht automatisch durch die Nutzung des Internets eingelöst. Ein erster inhaltlicher Zugang zu diesem Konzept eröffnet sich über den Aufbau eines ausgearbeiteten WebQuests. Formal besteht ein WebQuest aus

- einer *Einführung in das Thema (introduction)*,
- der *Aufgabenstellung (task)*,
- Hinweisen zu *Internetlinks* und anderen *Materialien (resources)*,
- der *Beschreibung des Arbeitsprozesses (process)*,
- Angaben zur *Präsentation* der Arbeitsergebnisse (*conclusion*),
- Hinweisen zur *Bewertung* und Hilfen zur *Evaluation (evaluation)*.

Dieses Schema ist inzwischen weit verbreitet. Die meisten Unterrichtsvorschläge, die sich unter der Bezeichnung WebQuests auf deutschsprachigen Websites finden, orientieren sich im besten Fall formal an diesem Schema, genügen jedoch nicht den inhaltlichen Anforderungen, die damit verbunden sind.

Oftmals handelt es sich bei diesen sogenannten WebQuests lediglich um Arbeitsblätter mit Fragen, die durch Internetrecherchen gelöst werden sollen. Aufgaben dieser Art zählen zur pädagogischen Routine entsprechen aber nicht den didaktischen Anforderungen an ein WebQuest.²

Im Folgenden werden daher die zentralen Anforderungen an die Gestaltung derartiger Lernarrangements beschrieben und begründet. Diese Darstellung orientiert sich an dem von Bernie Dodge an der San Diego University in den USA entwickelten Konzept. Damit ist jedoch nicht die Forderung verbunden, dass in jedem WebQuest alle diese Elemente voll-

ständig realisiert sein müssen. Zudem wird die Konstruktion und Ausgestaltung von WebQuests nach Fächern, Voraussetzungen der Lerngruppe und Aufgabenstellung variieren.

Einführung in das Thema und Aufgabenstellung

Die Aufgabenstellung ist mehr als nur die Nennung eines Themas – sie ist das didaktisch zentrale Element eines WebQuests. Zu einem ausgearbeiteten WebQuest gehört die Beschreibung einer Ausgangssituation, aus der sich nicht nur Fragen ergeben, sondern die vor allem eine zu bearbeitende Problemstellung umreißt.

- *Beispiel:* Bei einem Thema wie „Tier im tropischen Regenwald“ könnten die Ausgangssituation z. B. darin bestehen, dass ein Zoodirektor seine Regenwaldabteilung erweitern will, um die Attraktivität seines Zoos zu erhöhen. In seinem Auftrag begibt sich eine Gruppe von Wissenschaftlern in die Regenwälder Südamerikas, Afrikas und Südostasiens, um entsprechende Vorschläge zu erarbeiten. Bei einem Thema wie „Regenwald und Ökotourismus“ werden wiederum die Arbeitsgruppen zu Expertenteams mit der Aufgabe, Indianer im Regenwald von Ecuador über die Chancen und Risiken des Ökotourismus zu beraten (<http://oncampus.richmond.edu/academics/education/projects/webquests/rainforest/>).³

Dass es sich dabei in der Regel um fiktive Problemstellungen handelt, liegt in der Natur der Veranstaltung „Schule“. Nicht immer kann man einen Schulhof begrünen, und eine Kampagne zur Einführung von Schuluniformen ist auch nur in einer bestimmten Situation authentisch. Es wäre aber ein Irrtum, derartige Ausgangsbeschreibungen als pädagogisches Beiwerk abzutun. Lernumgebungen, die Ansprüchen an problemorientiertes und selbstständiges Lernen tatsächlich genügen, lassen sich ohne diese Situierung der Aufgabe nicht gestalten.

Aus diesem Grund wird im originären WebQuest-Konzept großer Wert darauf gelegt, Einführung und Aufgabenstellung als getrennte „Bausteine“ zu behandeln: Die *Einführung* hat die wichtige Aufgabe, das zu bearbeitende Problem für Lernende aus einer Ausgangssituation anschaulich und nachvollziehbar zu entwickeln. In der *Aufgabenstellung* werden dann, abgeleitet aus dieser Ausgangssituation, die Anforderungen an das Produkt, in denen sich Ergebnisse des Lernprozesses manifestieren sollen, möglichst genau beschrieben. Werden diese beiden Bausteine nicht getrennt ausformuliert, lässt sich die Tendenz beobachten, dass die Einführung, also der Entwurf einer Ausgangssituation, als „pädagogisches Beiwerk“ übergehen wird.

Rollenzuweisung und Perspektivität

Im Idealfall lässt sich aus der problemorientierten Einführung in die Aufgabenstellung die Zuweisung unterschiedlicher Rollen innerhalb einer Arbeitsgruppe ableiten.

- *Beispiel:* Der Beratergruppe zum Thema „Regenwald und Ökotourismus“ gehören ein Zoologe, ein Botaniker und ein Ethnologe an.

Die individuell zu erarbeitenden Teilergebnisse müssen von der Gruppe zu einem „Gutachten“ zusammengeführt werden. In manchen Fällen mag diese Rolleneinteilung verspielt anmuten. Folgt man dem WebQuest-Konzept, dann schaffen erst derartige Rollenzuweisungen eine wichtige Voraus-

setzung für kooperatives Lernen. Es geht um das Zusammenspiel von individueller Verantwortung und Zusammenarbeit (March 1998). Für die Aufgabenstellung bedeutet dies wiederum, dass sie so komplex sein sollte, dass arbeitsteiliges Vorgehen notwendig bzw. zumindest sinnvoll ist.

Neben dieser eher pragmatischen Begründung für binnendifferenzierte Gruppenarbeit – durch die nicht zuletzt auch die Bewertung individueller Schülerleistungen erleichtert wird – entspricht das Herangehen an ein Thema aus unterschiedlichen Perspektiven einem zentralen bildungstheoretischen Anliegen. Auch beim schulischen Lernen sollte immer wieder deutlich werden, dass Erkenntnis ein konstruktiver Akt des Suchens, Findens und Herstellens von Bedeutungszusammenhängen ist (Duncker/Sander 2005, S. 7).

Diesem Anliegen kommt das Internet mit seinem breiten Informationsangebot eher entgegen als Schulbücher, „die sich in aller Regel weniger um die Vielfalt von Betrachtungsmöglichkeiten bemühen, sondern um Ordnung, Übersicht und Eindeutigkeit“ (Besand 2006, S. 189).

Aufgabenformate

Bei allen Unterschieden in der Anpassung des Modells an die jeweiligen Lernvoraussetzungen und Ziele hat sich eine Reihe von Formaten für WebQuests herausgebildet (auf S. 10–13 wird die von Bernie Dodge entwickelte Typologie vorgestellt). Über eine solche qualitative Unterscheidung von Aufgabentypen, die sich sicherlich erweitern und modifizieren lässt, wird deutlich, dass mit der jeweiligen Aufgabenstellung ganz unterschiedliche Anforderungen an den Umgang mit Informationen verbunden sind. Hier bietet sich der Bezug zu Operatoren (Arbeitsanweisungen) an, wie sie von der Kultusministerkonferenz für die „Einheitlichen Prüfungsanfor-

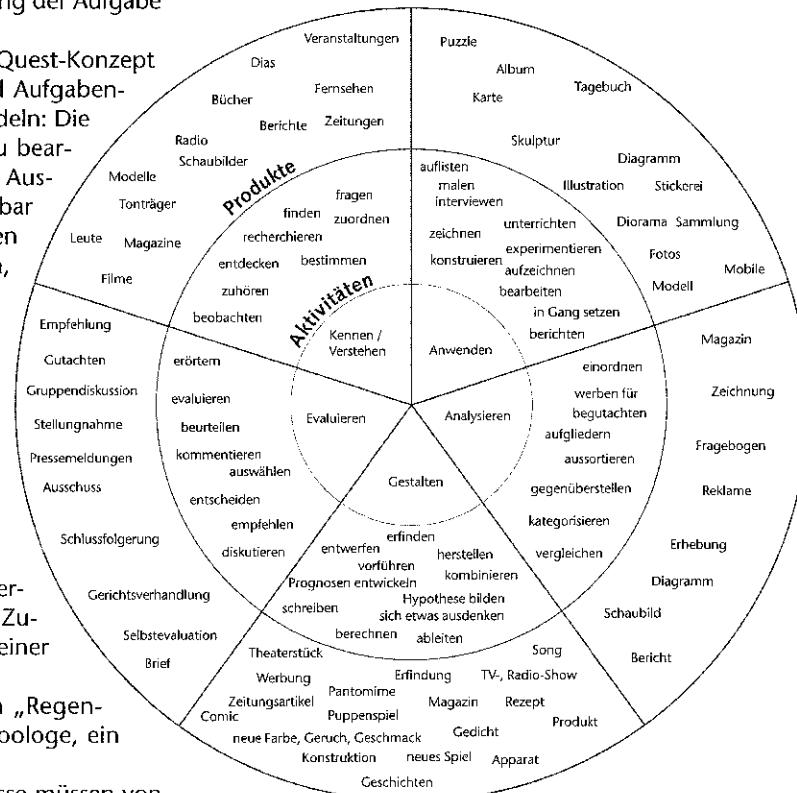


Abb. 1: Cognitive Taxonomy Circle (nach Smythe/Halonen;
Übersetzung: Wolf-Rüdiger Wagner)

derungen in der Abiturprüfung“ entwickelt wurden (<http://db2.nibis.de/1db/cuvo/ausgabe/index.php?mat1=8>), bzw. zu den in der PISA-Studie 2000 beschriebenen Subskalen der Lesekompetenz „Informationen ermitteln“, „Textbezogenes Interpretieren“, „Reflektieren und Bewerten“ (Deutsches Pisa-Konsortium 2001, S. 89).

Textsorten und Präsentation der Arbeitsergebnisse

Wie alle Ergebnisse selbstgesteuerter und kooperativer Lernprozesse müssen sich die Ergebnisse von WebQuests in Produkten manifestieren, um einen vorzeigbaren und überprüfbareren Ausdruck zu finden. Wenn man sich die Kriterien und die Beschreibung dieser Aufgabenformate im Einzelnen anschaut, ergibt sich schnell ein Bezug zwischen

- ▶ der situativen Einbettung der Aufgabe,
- ▶ dem Aufgabenformat (s. o. und S. 10–13) und
- ▶ den Textsorten, die sich für die Erarbeitung und Präsentation der Arbeitsergebnisse anbieten.

In der amerikanischen Diskussion über WebQuests wird dieser inhaltliche Zusammenhang zwischen Lernzielebenen, erforderlichen kognitiven Aktivitäten und den Textsorten in einem sogenannten „Cognitive Taxonomy Circle“ visualisiert (s. Abb. 1; Smythe/Halonen).⁴

Im Gegensatz dazu bleiben deutschsprachige WebQuests in der Beschreibung des Produkts, in dem die Arbeitsergebnisse festgehalten werden sollen, meist ausgesprochen ungenau. Die entsprechenden Angaben kommen oft nicht über die unpräzise Aufforderung hinaus, „ein Plakat, eine Wandzeitung oder einen Steckbrief“ zu erstellen. Nicht untypisch ist auch die Aufforderung, die Ergebnisse als Bericht in Form einer Website oder mittels Plakaten dazustellen oder in einer Wandzeitung festzuhalten, die auch ins Internet kommt.

Unpräzise sind derartige Vorgaben, weil kein Zusammenhang zwischen der Textsorte und den geforderten kognitiven Leistungen hergestellt wird. Mit der Vorgabe, ein Plakat zu erstellen, ist häufig ganz offensichtlich nur das DIN-Format gemeint ist, in dem das Ergebnis präsentiert werden soll.⁵ Das Besondere an WebQuests ist jedoch, dass sie aufgrund ihrer problemorientierten und situativen, also auf einen sozialen Kontext bezogenen Aufgabenstellungen, den Unterricht für authentische Textsorten aus anderen gesellschaftlichen Bereichen öffnen. Je nach Problemstellung könnte es darum gehen, beispielsweise

- ▶ eine Eingabe an den Gemeinderat zu verfassen,
- ▶ ein Flugblatt zu entwerfen,
- ▶ einen Kommentar zu schreiben,
- ▶ ein Gutachten zu erarbeiten,
- ▶ eine virtuelle Ausstellung zu konzipieren.

Die für WebQuests geforderte situative Einbettung von Aufgabenstellungen bietet letztlich die Chance, mit einem breiten Spektrum authentischer Textsorten im Unterricht zu arbeiten und damit auf die Veränderungen in den modernen Textwelten zu reagieren, für die neben dem Hypertextprinzip die Multimedialisierung kommunikativer Gesamteinheiten typisch ist, in denen Bild und Text unterschiedlichste Verbindungen eingehen (vgl. dazu Adamzik/Neuland 2005, S. 7). Dies ist um so wichtiger, als die von der Kultusministerkonferenz vorgelegten Bildungsstandards alle von einem erweiterten Textbegriff ausgehen, wodurch Lesen- und Schreibkompetenz wird zu einer multimediale Texte umfassenden erweiterten Lese- und Schreibkompetenz wird.

Da es sich bei Textsorten um „gesellschaftlich entwickelte Lösungen zur Bewältigung wiederkehrender Kommunikationsaufgaben“ (Becker-Mrotzek 2005, S. 77) handelt, kann

die Arbeit mit WebQuests – über die Nutzung des Internets hinaus – mit dem Bezug auf authentische Textsorten einen Beitrag zur Vermittlung von Medienkompetenz leisten, zur Fähigkeit sach-, situations- und adressatengerecht zu kommunizieren.

(Selbst-)Evaluation

Aus der Zielsetzung von WebQuests, zum selbstständigen Lernen anzuleiten, ergibt sich, dass die Beschreibung des Arbeitsprozesses einschließlich der Hinweise auf Hilfsmittel sowie zur (Selbst-)Evaluation ausführlich und nachvollziehbar ausfallen müssen. Möglich ist dies nur, wenn das Endprodukt in Form einer bestimmten Textsorte konkret vorgegeben wird. Voraussetzung hierfür ist aber – wie bereits mehrfach betont – eine Aufgabenstellung, die über die Nennung eines Themas hinaus ein Problem und eine Situation vorgibt.

Unabhängig davon, wie hoch man die Motivation der Schülerinnen und Schüler durch Vorgabe einer Ausgangssituation einschätzt, ist eine sich daraus ergebende problemorientierte Aufgabenstellung allein mit Blick auf die Bewertung der Arbeitsergebnisse sinnvoll.

- ▶ *Beispiel:* Das „Expertenteam“, das einen Vorschlag für die Erweiterung der Regenwaldabteilung eines Zoos erarbeiten soll, erhält nicht nur die Aufgabe, „interessante“ Informationen über eine bestimmte Anzahl von Regenwaldtieren zu sammeln, sondern soll Empfehlungen erarbeiten. Wenn diese Empfehlungen dem Zoodirektor bei der Entscheidungsfindung helfen sollen, ergeben sich daraus präzise Kriterien für die Sachangemessenheit der Arbeitsergebnisse, die sich auf einem anderen Niveau bewegen als die Zusammenstellung von Informationen für einen Eintrag in ein Tierlexikon.

In einem WebQuest, in dem die Schülerinnen und Schüler Internetseiten zum Thema „Sexualkunde“ untersuchen sollen, lautet der Arbeitsauftrag, zu einer von ihnen ausgewählten Homepage ein Werbeplakat oder einen Testbericht zu erstellen. Sicherlich spricht nichts dagegen, den Schülerinnen und Schüler die Wahlmöglichkeit zwischen diesen beiden unterschiedlichen Textsorten zu lassen. Bei der Textsorte „Werbeplakat“ könnte man sich auch auf die intuitive Textsortenkompetenz der Jugendlichen verlassen.⁶ Ob die intuitive Textsortenkompetenz der Jugendlichen auch für die Erstellung eines Testberichts ausreicht oder ob hier (gemeinsam) Kriterien eines Testberichts erarbeitet werden, ist eine andere Frage.

Bei Formulierungen wie „Präsentiert die Ergebnisse eurer Teamarbeit in geeigneter Form (Präsentation, Plakat, Broschüre, etc.) und veranschaulicht sie mit entsprechendem Bildmaterial“ oder „Veröffentlicht eure Arbeitsergebnisse auf einer Wandzeitung oder einer Folie“ lassen sich Kriterien zur Bewertung der Arbeitsergebnisse wohl kaum so beschreiben, dass sie den Schülerinnen und Schülern die eigene Bewertung ihres Arbeitsergebnisses ermöglichen. Ganz offensichtlich steht hinter solchen Formulierungen nicht das Ziel, Lernprozesse durch das Umsetzen eines Themas in verschiedene Textformen anzustoßen. Das wäre eine inhaltlich und medienpädagogisch anspruchsvolle Zielsetzung, mit der zudem noch die durch Internet und Digitalisierung vorangetriebene Tendenz zum „Cross-Media Publishing“, wie sie im Journalismus und anderen Bereichen professioneller Kommunikation zu beobachten ist, aufgegriffen würde.

Die Ausführlichkeit, mit der in WebQuests auf Fragen der Evaluation eingegangen wird, ergibt sich aus der Zielsetzung, das Lernen zu lernen. Die Möglichkeit zur Selbstevaluation

gilt hierbei als eine zentrale Voraussetzung. Lernen lernt man, indem man seinen Lernweg plant und sowohl über seine individuellen Leistungen als auch über den Verlauf und die Ergebnisse des Gruppenprozesses reflektiert. Die Raster zur Evaluation, die Bestandteil von WebQuests sind, bieten hierzu Hilfestellungen.

Hinweise und Hilfen für den Arbeitsprozess

Mit ungenauen Angaben zum Produkt, in dem sich die Arbeitsergebnisse manifestieren sollen, entfällt auch eine wichtige Unterstützung für die Lernenden zur Bewältigung ihrer Aufgabe. Das didaktische Konzept von WebQuests verlangt im Sinne konstruktivistischer Lerntheorien, den Lernenden Hilfestellungen anzubieten, die sie nach Bedarf abrufen können.

So finden sich bei WebQuests u. a. ausführliche Schreibanleitungen für die jeweils geforderte Textsorte. Dies gilt z. B. für die häufig eingesetzten appellativen Textsorten, aber selbst wenn Gedichte das Endprodukt eines WebQuests sind, werden die Lernenden nicht ihrer Kreativität überlassen, sondern können – falls erforderlich – auf Schreibhilfen zurückgreifen. Da diese Anleitungen und Hilfestellungen zumeist digital vorliegen, können die Lernenden schnell auf sie zugreifen.

Es spricht im Sinne des „Lernen-Lernens“ nichts dagegen, vor Beginn der Arbeit Arbeitsschritte, Lösungsstrategien und Beurteilungskriterien für das Endprodukt gemeinsam mit der Lerngruppe zu entwickeln. Die Möglichkeit für die Schülerinnen und Schüler, sich erst einmal unabhängig von der Lehrkraft bei auftretenden Fragen aus Anleitungen und Tutorials Unterstützung zu organisieren, schafft nicht nur die Voraussetzung für selbstständiges Lernen, sondern bereitet auch auf die Anforderungen des lebenslangen Lernens vor.

An den Hinweisen zu Visualisierungstechniken, die bei WebQuests sehr häufig Bestandteil der Beschreibung des Arbeitsprozesses bzw. der Hinweise zur Präsentation der Arbeitsergebnisse sind, zeigt sich exemplarisch, dass Methodentraining in die Arbeit mit WebQuests integriert ist. In einer vom Thüringer Institut für Lehrerbildung, Lehrplanentwicklung und Medien herausgegebenen Broschüre „Sachverhalte anschaulich darstellen“ heißt es (S. 6): „Graphic Organizers“ sind ... ein geeignetes Element, um Texte in ihren wesentlichen Aspekten zu erfassen, Gedankengänge und Arbeitsergebnisse strukturiert darzustellen und Lerngegenstände so zu präsentieren, dass sie sich leichter im Gedächtnis verankern. Das Repertoire der grafischen Strukturdarstellungen reicht von einfachen Formen wie dem Flussdiagramm über die ‚Mind Map‘ bis hin zum Begriffsnetz.⁷ Die Arbeit mit „Graphic Organizers“ ist im Zusammenhang mit WebQuests auch deswegen interessant, weil sich viele dieser grafischen Strukturdarstellungen, mit denen Prozesse, Abläufe, Zusammenhänge visualisiert werden, als „Baupläne“ für die Konstruktion von Hypertexten anbieten.⁸

Anmerkungen

- (1) Hier entsprechen WebQuests auch Anforderungen an den Unterricht, wie sie in Lehrplänen und Bildungsstandards aller Fächer formuliert werden (vgl. z. B. Hessisches Kultusministerium 2005, S. 12, oder die Beiträge auf S. 16–17, 18–19 und 20–21).
- (2) Andere Formen der unterrichtlichen Internetnutzung haben einen eigenständigen didaktischen Wert. Vgl. dazu die Überlegungen zu „Activity Formats“ von March Torn: <http://www.web-and-flow.com/help/formats.asp#webquest#webquest>.

- (3) Eine deutsche Adaption dieses WebQuests findet man auf der Homepage der Grundschule Friedrichsfehn: <http://www.grundschule-friedrichsfehn.de/projekte/zoowebquest/index.html>
- (4) Der „Cognitive Taxonomy Circle“ basiert auf Clark (2002).
- (5) Hilfreiche und für Schüler verständliche Hinweise zur Gestaltung von Plakaten finden sich unter http://www.schuelerwettbewerb-bw.de/artsformen/Arbeitsform_Plakat.pdf; Tipps und Informationen zu den meist als „Lernplakat“ bezeichneten Darstellungen mit Text, Schaubildern und Grafiken bietet <http://www.bpb.de/files/SOXMZL.pdf>; detaillierte Beurteilungskriterien für Lernplakate gibt es in: http://www.bildung-brandenburg.de/fileadmin/bbs/unterricht_und_pruefungen/rahmenlehrplaene/sekundarstufe_I/umgang_mit_leistung/Leistung1.pdf.
- (6) Allerdings wird im Weiteren die Anforderung formuliert, die Inhalte der ausgewählten Website auf dem Plakat zu präsentieren. Eine derartige Anforderung verträgt sich wohl nur eingeschränkt mit dem Charakter eines Werbeplakats.
- (7) Die Dateien mit „Graphic Organizers“ findet man im Internet unter der Adresse: <http://www.inform.th.schule.de>
- (8) Vgl. z. B. Schaubild „Menschenrechte“: http://www.dadalo-d.org/deutsch/Menschenrechte/Grundkurs_MR2/Materialien/schaub_2.htm

Literatur

- Adamzik, K.; Neuland, E.: Zur Linguistik und Didaktik von Textsorten. In: Der Deutschunterricht (2005), Heft 1, S. 2–11.
- Becker-Mrotzek, M.: Das Universum der Textsorten in Schülerperspektive. In: Der Deutschunterricht (2005), Heft 1, S. 68–77.
- Besand, A.: EIN-deutig, ZWEI-deutig, DREI-deutig. Das Problem der Eindeutigkeit bei der ästhetischen Gestaltung von Lernmaterialien und -medien. In: Duncker, L.; Sander, W.; Surkamp, C. (Hrsg.): Perspektivenvielfalt im Unterricht. Kohlhammer, Stuttgart 2005, S. 189–200.
- Clark, B.: Growing up gifted: Developing the potential of children at home and at school. Prentice Hall, New York 2002. – http://www.apa.org/ed/new_blooms.html
- Deutsches PISA-Konsortium (Hrsg.): PISA 2000. Basiskompetenz von Schülerinnen und Schülern im internationalen Vergleich. Leske+Budrich, Opladen 2001.
- Dodge, B.: Some Thoughts About WebQuests. 1997. – http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html
- Dodge, B.: A Taxonomy of Information Patterns. 1998. – <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss98/patterns-taxonomy.html>
- Dodge, B.: WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks. 2002. – <http://edweb.sdsu.edu/webquest/taskonomy.html>
- Duncker, L.; Sander, W.; Surkamp, C. (Hrsg.): Perspektivenvielfalt im Unterricht. Kohlhammer, Stuttgart 2005.
- Hessisches Kultusministerium: Lehrplan Deutsch für den gymnasialen Bildung der Jahrgangsstufen 5G bis 12G. 2002. – <http://lernarchiv.bildung.hessen.de/archiv/lehrplaene/gymnasium/deutsch/LPGymDeutsch.pdf>
- March, T.: Why WebQuests? An introduction. 1998. – http://tommarch.com/writings/intro_wq.php
- Smythe, K.; Halonen, J.: Using the New Bloom's Taxonomy to Design Meaningful Learning Assessments. – http://www.apa.org/ed/new_blooms.html

Dr. Wolf-Rüdiger Wagner,
Medienpädagoge.

Rauschenplatstr. 26
30659 Hannover
wolfriedigerwagner@arcor.de

Links

- <http://oncampus.richmond.edu/academics/education/projects/webquests/rainforest/>
englischsprachiges WebQuest zum Thema Regenwald und Ökotourismus
- <http://www.grundschule-friedrichsfehn.de/projekte/zoowebquest/index.html>
deutsche Adaption des Regenwald-WebQuests
- <http://www.lehrer-online.de/url/snl-webquests>
Lehrer-Online-Newsletter zum Thema „WebQuests“