

# Forschungsinteresse am Thema durch gemeinsame Recherche mittels Webquest generieren

## Gruppenarbeit, Interesse / Motivation, Vorbereitung

Die Studierenden zeigen wenig Interesse an dem Thema einer Veranstaltung. In einer gemeinsamen Recherchephase werden offene Fragen, Widersprüche und Überraschendes zum Thema zusammengetragen, diskutiert und in der Veranstaltung bearbeitet. Dies geschieht mit Hilfe eines Webquests. Durch die gemeinsame Beschäftigung mit diesen offenen Fragen wird bei den Studierenden Neugier und thematisches Forschungsinteresse geweckt

### Metadaten

- Autoren/-innen: Eileen Lübcke
- Mentoren/-innen: Dorothea Ellinger
- DOI: 10.25592/pattern.015
- ISSN: 2628-829X
- CC-Lizenz: CC-BY (Bearbeitung erlaubt unter Namensnennung)
- Zitiervorschlag:

*Eileen Lübcke (2019): Forschungsinteresse am Thema durch gemeinsame Recherche mittels Webquest generieren. PatternPool. doi: 10.25592/pattern.015.*

### Problem

Die Studierenden sind nur wenig an dem Thema einer Veranstaltung interessiert. Daher ist auch eine vertiefte Beschäftigung mit den Inhalten kaum möglich.

### Anlass für die Entwicklung meiner erprobten Lehrpraxis war:

- Akutes Defizit bzw. akuter Konflikt
- Bestehendes bzw. strukturelles Problem

### Lösung

Auf einer Lernplattform wird ein WebQuest erstellt. Bei einem Webquest werden Aufgaben gestellt, die durch Gruppenrecherche im Internet gelöst werden können. Alle Kleingruppen steuern ihre genutzten Quellen, ihre Ergebnisse, Ideen und Forschungsfragen bei, so dass am Ende des Webquests ein gemeinsam entwickeltes Dokument entsteht, welches die Bearbeitung aller Webquest-Aufgaben sowie offene Fragen enthält. Diese Ergebnisse werden mit allen beteiligten

Studierenden diskutiert.

## Zusammenfassung in einem Satz

## Details

Ziel des Webquest ist es, dass Studierende sich selbständig das Wissen zur Lösung der Aufgabe erarbeiten. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass es nicht um reines Faktenwissen geht, sondern um komplexere Probleme, Gegenstände und Phänomene. Die Recherche wird durch eine Materialsammlung und weitere Hinweise auf Quellen begleitet. Das Webquest des Patterns „Selbstständige Recherche von Studierenden durch ein Webquest“ besteht aus drei Aufgaben, die je nach Interesse der Kleingruppen (2-4 Studierende) in beliebiger Reihenfolge bearbeitet werden können. Die Aufgaben sind so gestaltet, dass bei der Recherche Lücken und Widersprüche im Forschungsstand zum gegebenen Thema sichtbar werden. Die Lücken und Widersprüche werden von den Kleingruppen in Forschungsfragen umgewandelt.

## Das Pattern ist erprobt worden in:

- Vorlesung
- Praktikum

## Meine Lösung hat primär damit zu tun:

- Studierende methodisch darin zu unterstützen, sich Inhalte (allein oder in der Gruppe) anzueignen, diese zu reflektieren, zu verstehen, anzuwenden, weiterzuentwickeln, selbst zu generieren etc.

## Meine erprobte Lehrpraxis steht zur Forschung in folgender Beziehung:

- Forschung fließt als Inhalt in die Lehrmaßnahme ein, sodass sich Studierende zu Ergebnissen und/oder Prozessen des Forschens kundig machen können
- Forschung ist das Ziel der Lehrmaßnahme, sodass Studierende das Hand- und Denkwerkzeug für eigene Forschungsaktivitäten einüben

## Digitale Medien spielen in meiner Lösung:

- Eine gewisse bzw. mäßige Rolle (bspw. hybrides Lehrformat).

## Das Pattern fördert primär:

- Produktive Aktivitäten (dienen der Schaffung eigener Inhalte)

## Kontext

Ein in dieser Art konzipiertes Webquest kann in jedem Kontext angewendet werden, in dem sich Studierende in Gruppen selbständig ein Thema erarbeiten.

Das hier vorliegende Muster ist aus dem Pattern „Selbstständige Recherche von Studierenden durch ein Webquest“ entstanden. Das Pattern ist aus einem molekularbiologischen Praktikum hervorgegangen, das sowohl mit BA-Studierenden des Studiengangs Biologie als MA-Studierenden des Studiengangs Molecular Life Science durchgeführt wurde. Das Praktikum dauert 5 Tage, 1,5 Tage davon wurden für das Webquest genutzt.

Das Pattern ist erprobt worden an:

- Universität

Das Pattern ist in folgender Disziplin (oder mehreren) zu verorten:

- Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften

Die Zielgruppe des Patterns besteht primär aus:

- Studierenden im Masterstudium (oder im zweiten Studienabschnitt)

## Folgen

Vorteile

A) Durch die selbstentwickelten Fragen entsteht Interesse an den folgenden Veranstaltungen und an der selbständigen Beantwortung der Fragen durch die Studierenden.

B) Das Thema wird von den Studierenden besser verstanden und tiefer durchdrungen. Im verwandten Pattern "Selbstständige Recherche von Studierenden durch ein Webquest" zeigt sich ein gestiegenes Interesse an Abschlussarbeiten zum Thema der Veranstaltung.

Nachteile

A) Studierenden muss zu Beginn deutlich kommuniziert werden, dass eine Webquest-Aufgabe nicht vollständig oder eindeutig gelöst werden kann. Wenn Studierende mit der Vorstellung von klaren Antworten im Sinne eines Webquizz in die Arbeitsphase gehen, kann dies frustrierend wirken.

B) Rechercheleistungen können nicht mehr als individuelle Leistungen für Benotungen herangezogen werden.

Wirkungen

- [Gruppenarbeit](#)
- [Interesse / Motivation](#)
- [Vorbereitung](#)

## Kräfte

Der Kern eines Webquests ist, durch eine anspruchsvolle Aufgabe, welche die Studierenden gemeinsam im Team lösen, das Interesse am Thema zu wecken. Der Begriff „Quest“ verweist auf ein Gamification-Element, da in (Online-)Rollenspielen mit Quests die verschiedenen Aufträge bezeichnet werden, die man zur Bewältigung eines Spiels erledigen muss. Damit wird die Lebenswelt vieler Studierender aufgegriffen und in die Lehre integriert.

Für die Erstellung der Aufgaben ist es notwendig zu wissen, wie man in der eigenen Disziplin, im eigenen Feld recherchiert. Dies klingt zunächst trivial, da aber diese Tätigkeiten häufig so sehr zur Routine werden, kann es schwierig sein, den Studierenden angemessene Aufgaben und Ressourcen zur Lösung zur Verfügung zu stellen.

Mit dem klassischen Webquest ist bereits Gruppenarbeit verbunden; das vorliegende Webquest führt die Lösungen der einzelnen Gruppen zusammen und macht daraus Erkenntnisse für den gesamten Kurs.

Das Thema des Webquests ist eng mit den eigenen Forschungsinteressen der Lehrenden verbunden. Dadurch gelingt es, das wissenschaftliche Interessen des Lehrenden mit Fragen und Ergebnissen der Studierenden zu verknüpfen. Auch dies kann interessensförderlich wirken.

Die Studierenden müssen die Möglichkeit bekommen, ihre Forschungsfragen in nachfolgenden Veranstaltungen zu beantworten bzw. beantwortet zu bekommen.

Welche widersprüchlichen Anforderungen spielen in Ihrer bewährten Lehrpraxis eine Rolle?

- Selbst- und Fremdorganisation
- Lernen durch Zuhören/Lesen/Zusehen und Lernen durch eigenes Tun
- Fachsystematische und lernsystematische Vorgehensweisen

## Beispiele/ Weiterführende Informationen

### Links

- [https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/webquest/index\\_html](https://www.e-teaching.org/didaktik/konzeption/methoden/lernspiele/webquest/index_html)
- <https://www.patternpool.de/pattern/webquest-zur-vorbereitung-von-forschendem-lernen-und-offenem-experimentieren/>
- <https://www.patternpool.de/pattern/vorbereitungsphase-als-teil-der-veranstaltung/>

### Dokumente/ Anhänge

- Es wurden keine Anhänge hinterlegt.

### Weiterführende Literatur

Es wurde keine weiterführende Literatur angegeben.

Dies ist der Download eines Patterns vom Patternpool.