

Małgorzata Rostkowska

WebQuest propozycją tworzenia projektów gimnazjalnych

We wszystkich koncepcjach klasyfikacji metod nauczania te oparte na czynnościach praktycznych, przeżywaniu, eksperymentowaniu, rozwiązywaniu problemów są uważane za najbardziej efektywne. We współczesnej szkole mówi się tak wiele o przygotowywaniu uczniów do pracy w zespole, o realizowaniu interdyscyplinarności w nauczaniu, a jednocześnie o zindywidualizowaniu i dostosowaniu trybu nauki do możliwości uczniów, że wielu nauczycieli stosuje metodę projektów w nauczaniu już od wielu lat. Obecnie nauczyciele w gimnazjach są do stosowania metody projektów „przymuszeni” rozporządzeniem ministerialnym z sierpnia 2010 roku.

Rozejrzyjmy się wokół: cyfrowi tubylcy, urodzeni w czasach wszechobecnego Internetu i rozwijających się technologii – to uczniowie w naszych szkołach. Świat się zmienia na naszych oczach, a czy szkoła korzysta z tego, co dobre w tym zmieniającym się świecie?

WebQuest, co to jest?

WebQuest jest metodą nauczania zorientowaną na samodzielne zdobywanie wiedzy przez ucznia, gdzie głównym źródłem informacji, z którego uczeń korzysta, jest sieć Internet. Po prostu jest to praca metodą projektu z wykorzystaniem sieci Internet.

Nazwa „WebQuest” pochodzi od złożenia angielskich słów: *web*, czyli pajęczyna (sieć) i *questionnaire*, czyli kwestionariusz (ankieta). Od strony technicznej WebQuest jest odpowiednikiem instrukcji dla ucznia, którą opracowuje nauczyciel przed przystąpieniem do pracy metodą projektu.

Model budowania własnej wiedzy w oparciu o Internet został opracowany w 1995 roku przez Berniego Dodge’a i Toma Marcha, dwóch nauczycieli matematyki z San Diego State University w USA, i od tego czasu stosuje go wiele szkół nie tylko w Stanach Zjednoczonych. W Polsce WebQuest został wprowadzony po raz pierwszy przez pracowników Uniwersytetu Wrocławskiego.

OIEiZK od 2005 roku proponuje nauczycielom stosowanie WebQuestów w kształceniu uczniów w duchu konstruktywizmu. Konstruktywizm jako teoria uczenia się i zdobywania wiedzy zakłada, że to uczeń sprawuje kontrolę nad własnym uczeniem się oraz konstruowaniem znaczeń. W wyniku aktywnego działania uczniowie sami tworzą swoją wiedzę oraz poszerzają możliwości tworzenia i kreowania indywidualnej wiedzy, która jest dla nich zrozumiała.

Metoda WebQuestu jest odpowiedzią na wyzwania edukacyjne XXI w. łączącą nowe teorie pedagogiczne, wprowadzenie metody projektów do gimnazjum oraz konsekwentne, acz powolne wprowadzanie technologii informacyjno-komunikacyjnej (TIK) do edukacji.

Istotą WebQuestów jest rozwiązywanie problemów odpowiednich (zwłaszcza atrakcyjnych) dla uczniów i organizowanie nauczania wokół różnych podstawowych pojęć. Ponadto realizują one jeden z podstawowych postulatów konstruktywizmu, dotyczący poszukiwania i doceniania uczniowskiego punktu widzenia w procesie kształcenia. Zdobycie wiedzy zachodzi w głowie ucznia, nauczyciel stwarza uczniom tylko możliwość działań poznawczych, wykorzystując do pozyskiwania informacji Internet i jego zasoby.

Struktura WebQuestu

WebQuest, czyli instrukcja dla uczniów, organizująca ich pracę, umieszczona w sieci Internet składa się z:

- wprowadzenia, które ma zainteresować uczniów i dać ogólne rozeznanie w tym, czego dotyczy WebQuest,
- zadania, które określa cel działań uczniów, jest atrakcyjne, zrozumiałe i możliwe do wykonania,
- opisu procesu, czyli kolejnych kroków, które uczniowie mają wykonać, aby zrealizować zadanie, uzupełnionego o wykaz źródeł informacji, głównie internetowych, z których należy skorzystać,
- kryteriów oceny, które jasno opisują, za co i jak uczeń będzie oceniany,
- konkluzji, która podsumowuje pracę uczniów i zachęca ich do dalszej pracy.

Przedstawienie przez nauczyciela wykazu źródeł informacji jest bardzo ważne, gdyż zabezpiecza ucznia przed bezmyślnym dryfowaniem po sieci Internet, oszczędza czas, który może być przeznaczony na analizę materiałów i opracowanie efektu końcowego. Wśród źródeł informacji mogą znaleźć się adresy stron internetowych, adresy pocztowe ekspertów, którzy mogą służyć pomocą, adresy baz danych oraz książki i inne publikacje w postaci niekoniecznie elektronicznej, dostępne uczniowi.

Zazwyczaj uczniowie pracują metodą WebQuestu w zespole, chociaż jest możliwa również praca indywidualna, np. w warunkach nauczania na odległość.

Warto w tym momencie przypomnieć, że założeniem projektu gimnazjalnego jest rozwiązywanie problemów oraz praca grupowa uczniów.

Wprowadzenie może mieć postać intrygującej historii, zawierać elementy motywujące ucznia, takie jak przydział ról do odegrania (reporter, naukowiec, detektyw). WebQuest może dotyczyć jednego przedmiotu lub służyć projektom międzyprzedmiotowym.

Rezultaty pracy uczniów przybierają różne formy, ale zazwyczaj wymagają stosowania narzędzi technologii informacyjnej. Wyniki pracy mogą być publikowane w sieci Internet, co zwiększa atrakcyjność proponowanej metody i mobilizuje uczniów do solidnego opracowania przydzielonego zadania.

Ponieważ WebQuest jest metodą projektów zorganizowaną w sposób atrakcyjny dla ucznia, uczniowie chętnie biorą udział w takiej formie pracy. Po wprowadzeniu rozporządzenia ministerialnego o projektach gimnazjalnych Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów proponuje, aby nauczyciele gimnazjum tworzyli WebQuesty dla swoich uczniów i w ten sposób przeprowadzali i realizowali część swoich pomysłów.

Na stronie <http://mrostkow.oeiizk.waw.pl/wq> jest zgromadzonych wiele WebQuestów wymyślonych przez nauczycieli. Są wśród nich niedoskonałe, zrobione wiele lat temu, więc mogą mieć nieaktualne źródła. Wiele może nie spełniać wymogów projektów gimnazjalnych (nie rozwiązują problemu), ale zapewne wszystkie mogą stanowić inspirację dla WebQuestu, który nauczyciel może przedstawić swoim uczniom. Warto zwrócić uwagę, jak szeroka jest rozpiętość odbiorców WebQuestów. Mimo że podzielone są na trzy poziomy edukacyjne, można wśród nich znaleźć i te przeznaczone dla maluchów z przedszkola (wraz z rodzicami), i te skierowane do rady pedagogicznej szkoły. Zresztą sam temat, pomysł WebQuestu może być taki sam jak ten z niższego lub wyższego poziomu edukacyjnego – należy tylko postawić inne, odpowiednie dla poziomu uczniów zadanie.

Jakie zadania stawiają nauczyciele konstruując WebQuest dla swoich uczniów?

Najczęściej są to zadania typu:

- opracuj dokument, stronę internetową, album, magazyn *online*,
- przygotuj komiks, prezentację, film,
- przeanalizuj i odpowiedz na pytania,
- przygotuj publiczne wystąpienie,
- zbadaj, rozwiąż zagadkę, rozstrzygnij problem,
- zaplanuj,
- zbierz opinie i porównaj z własnymi przemyśleniami,
- opisz i przedstaw problem itd.

Rady dla nauczycieli, na co mają zwrócić uwagę, tworząc WebQuest dla uczniów

- **Na początku warto omówić i przedyskutować z uczniami wszystko to, co zawiera przygotowany dla nich WebQuest.** Nauczyciel decyduje o wszystkim i najlepiej wie, jakie posta-

wił cele podczas realizacji tego WebQuestu. Warto jednak pamiętać, że na początku pracy należy omówić z uczniami cały proces, odpowiedzieć na wszystkie ich pytania i wątpliwości (może coś trzeba będzie po tym uściślić w zapisie). Uczniowie powinni dokładnie wiedzieć, jak będzie oceniona ich praca i „Na Co Będziesz Zwracać Uwagę” (NaCoBeZu ©). Tu należy zwrócić uwagę uczniów, że każdą pracę przy komputerze należy dokładnie zaplanować, przemyśleć, a dopiero potem wykonywać. Niestety wiele osób siada do komputera i zaczyna „coś robić”, dopiero potem zaczyna myśleć – należy odwrócić tę kolejność. Warto przy okazji tego projektu nauczyć tej zasady uczniów (a może czasem i samemu się do niej zastosować?).

- **Nie należy się martwić, wszystkiego nie można przewidzieć.** Podczas tworzenia projektu może czasem zdarzyć się coś niezgodnego z planem. Zawsze należy zostawić furtkę – niech uczniowie wiedzą, że mogą liczyć na nauczyciela, poradzić się, że pewne sprawy mogą negocjować. WebQuest jest nauczyciela, ale dla jego uczniów. Nawet już w trakcie realizacji WebQuestu, jeśli to zostanie wcześniej uzgodnione z uczniami a nie przeszkodzi w realizacji, można wprowadzić drobne poprawki – uściślenia do jego treści.
- **Praca przy komputerze w sieci może być niebezpieczna lub/i nieetyczna.** Należy pamiętać o tym, uprzedzić swoich uczniów i czuwać nad ich pracą, a przede wszystkim sprawdzać uważnie źródła, do których odsyła ich WebQuest. Nawet przy wskazanych zasobach może się zdarzyć, że „popłyną” bezwiednie dalej w sieci – nauczyciel musi czuwać nad nimi. Należy zwrócić uwagę, aby uczniowie nie łamali praw autorskich, korzystając z zasobów w sieci, i jeśli coś umieszczają w swoich pracach, muszą podać źródło. Nauczyciel powinien mobilizować ich do tworzenia własnych prac graficznych, zdjęć itp. Powinien dawać przykład – jeśli w WebQuestie korzysta ze zdjęcia, wykresu lub innego produktu, którego sam nie wykonał, to zawsze podaje źródła. Należy zwrócić uwagę na to, żeby tworzyć WebQuest na licencji umożliwiającej innym nauczycielom korzystanie z niego – <http://creativecommons.pl/wybierz-licencje>.
- **Podziału na grupy należy dokonać rozsądnie i z wyczuciem.** Właściwy podział uczniów na grupy może sam w sobie spełnić wiele celów wychowawczych. Może podnieść samoocenę ucznia, którego nauczyciel wskazał na lidera grupy. Kierując uczniów do grup, można dać im szansę zaistnienia wśród kolegów, wykazania się swoimi zdolnościami, dotąd ukrytymi. Nauczyciel może tak pokierować uczniami, by utworzone grupy były zgodne z jego zamierzeniami, ale sprawić wrażenie, że uczniowie sami się dobrali. To nie manipulacja (może trochę), ale cel jest szczytny.
- **Właściwie rozplanowany czas na realizację WebQuestu.** Ważna jest decyzja nauczyciela, gdzie i w jaki sposób uczniowie będą pracować (na lekcji, w domu, poza lekcjami w szkole). Część pomysłów, uzgodnień będzie zapewne odbywać się poza lekcjami, a może WebQuest będzie realizowany tylko na spotkaniach pozalekcyjnych? Być może będzie obejmował więcej niż jeden przedmiot, jeśli autor WebQuestu uzgodni taką możliwość z innymi nauczycielami. Czas, jaki nauczyciel przeznaczy na realizację WebQuestu przez uczniów (razem z prezentacją wyników) na pewno też będzie miał wpływ na temat i zadanie, jakie postawi uczniom. Nie może to być tak przekrojowe i realizujące tyle celów zadanie, jak to w przykładowym WebQuestie „Warszawa – moje miasto”. Uczniowie realizują je przez cały semestr, ale poza tematem WebQuestu uczą się także zaawansowanych technik tworzenia stron WWW. Jeśli nauczyciel tworzy WebQuest na innym przedmiocie niż informatyka czy zajęcia z komputerem, powinien dowiedzieć się, jakie są umiejętności jego uczniów. Czy potrafią pisać i redagować dokumenty tekstowe, przygotowywać prezentacje komputerowe itp. Warto zapoznać się z uwagami dotyczącymi czasu realizacji, zapisanymi przez autorkę na stronie <http://mrostkow.oeiizk.waw.pl/efs/a5/JKS>.
- **Nadzór pracy uczniów podczas realizacji projektu.** Nawet jeśli nauczyciel wymyśli superatrakcyjny temat, wyraźnie określi cel pracy, bardzo dokładnie rozpisze proces oraz poda wszystkie źródła i idealnie podzieli uczniów na grupy, musi pamiętać o tym, aby nie zostawiać uczniów samych z projektem. Nawet najbardziej zaangażowani uczniowie mogą nie dotrzymywać terminów albo „zatracić się” w surfowaniu po Internecie. Nauczyciel powinien nadzorować uczniów, kontrolować przebieg pracy i dotrzymywanie terminów, sprawdzać, czy w grupie wszyscy pracują, mobilizować, jeśli ktoś z czymś zalega.

- **WebQuest koniecznie powinien zakończyć się wykonanym i zaprezentowanym dziełem.** Bardzo ważne w każdym WebQuestcie jest zaprezentowanie przez uczniów wyników. Ponieważ w większości są to prace wykonane za pomocą nowych technologii (strony WWW, prezentacje, dokumenty Word, filmy, albumy zdjęć, gazetki elektroniczne itp.), łatwo więc je przesłać np. rodzicom, dołączyć do strony szkolnej, umieścić na serwisie YouTube itp. Nauczyciel może zorganizować to tak, żeby upublicznianie tego, co wykonają uczniowie, dodatkowo motywowało ich do pracy. Prezentacja efektów pracy uczniów może mieć formę dołączenia linków do ich prac na stronie szkolnej, pokazu przed rodzicami, gośćmi, np. uczniami z innej grupy, klasy, innymi nauczycielami. Podczas prezentacji efektów projektu gimnazjalnego można zaproponować nauczycielom, aby prezentacja przybrała formę, np. spotkania (wieczoru, poranka, Pecha Kucha). Wtedy to w sposób interesujący i w stosunkowo krótkim czasie będzie można przed dużą publicznością uczniów, rodziców lub/i nauczycieli pokazać efekty pracy uczniów nad projektami. Jedną sprawą, to docelowe pokazanie tych prac uczniowskich w sieci (w środowisku, w którym uczniowie pracowali), a drugą, osobiste zaprezentowanie ich przez uczniów np. kolegom. Wskazane jest zrobienie i jednego, i drugiego, ale ważniejsze jest to drugie.

Doświadczenia z WebQuestem od strony nauczycieli

Już w poprzednich numerach „Meritum” były opisywane WebQuesty. Warto zajrzeć do „Meritum” 4(7)/2007 „Komputer w szkole” i zapoznać się z artykułami „WebQuest i jego zastosowanie w nauczaniu” Natalii Guzowskiej oraz „WebQuest w kształceniu zintegrowanym” Małgorzaty Tkacz-Rutkowskiej. Zwraca w nich uwagę to, że mimo różnych przeszkód nauczycielki podkreślają, iż warto było pracować tą metodą. Zachęcają także swoich kolegów do pracy nad własnymi WebQuestami.

OEIiZK od wielu lat promuje wśród nauczycieli tworzenie WebQuestów. Nauczyciele tworzą WebQuesty podczas przedmiotu metodyka na studiach podyplomowych, dających uprawnienia do uczenia przedmiotów informatycznych. Wiele WebQuestów powstało w związku z dwoma edycjami konkursu „WebQuest w Webuzzie”, przeprowadzanymi przez OEIiZK razem z Microsoftem, a także dwoma szkoleniami e-learnin-

gowymi, które odbyły się na platformie Moodle OEIiZK – „WebQuest – jak to łatwo powiedzieć... i zrobić”.

Na stronie <http://mrostkow.oeiizk.waw.pl/wq>, prowadzonej przez autorkę artykułu, zgromadzone są informacje na temat WebQuestów oraz linki do przykładowych projektów.

Do ubiegłego roku (2010) WebQuesty tworzone przez nauczycieli były publikowane na koncie autorki artykułu. Miało to swoje dobre i złe strony. Dobra strona to ta, że taki WebQuest nie zniknie nagle z sieci, zaś zła, że nauczyciel nie ma do niego dostępu. Gdyby chciał z niego skorzystać, musi sprawdzić źródła, uaktualnić je i albo publikować WebQuest w innym miejscu sieci, albo zwracać się z prośbą o aktualizację do prowadzącej stronę.

Od 2010 roku proponujemy nauczycielom publikowanie ich WebQuestów jako strony na stronie Blogger.com. Korzystający z tej możliwości przyznają, że jest to bardzo łatwy sposób tworzenia stron WWW. Nauczyciele obiecują, że nie usuną swoich prac spod adresu, pod którym opublikowali swój WebQuest, aby był on stale dostępny dla ich kolegów. Nauczyciele publikujący WebQuesty są także proszeni o umieszczanie w stopce strony informacji, na jakiej licencji Creative Commons publikują swoje dzieło: <http://creativecommons.pl/wyberz-licencje>. Nauczyciele początkujący w stosowaniu TIK, którzy samodzielnie tworzyli „WebQuest w Webuzzie” (poprzez udział w konkursie) oraz Ci biorący udział w szkoleniu e-learningowym OEIiZK („WebQuest – jak to łatwo powiedzieć... i zrobić”) stwierdzają, że zamieszczenie strony na stronie Blogger.com według instrukcji dołączonych do szkolenia jest dużo prostsze niż poprzednia forma publikacji.

Nie ulega wątpliwości, że wiele WebQuestów zachwyca kreatywnością i pomysłami nauczycieli. Należy zdawać sobie jednak sprawę z tego, że najlepsze WebQuesty powstaną, gdy nauczyciele przeprowadzą je choć raz ze swoimi uczniami i poprawią wszystko to, co okaże się niezbędne do poprawienia.

Czytając WebQuesty, w wielu wypadkach od razu można zauważyć, że autor nigdy nie organizował uczniom pracy metodą projektu. Widoczne jest to przede wszystkim w opisie procesu, który musi pokazać całą organizację projektu, krok po kroku. Wiele trudu sprawia też przedstawienie kryteriów oceniania projektów. Niektórzy powielają znajdujące się w innych projektach błę-

dy, np. przyznając punkt za całkowicie wadliwe dokonania uczniów. Podczas szkolenia te i inne uchybienia są wskazywane i nauczyciele starają się je poprawiać.

Podsumowanie

Stworzenie WebQuestu wymaga od nauczycieli znajomości konstruktoryzmu jako teorii wiedzy, poznawania i uczenia się, a ponadto odpowiednich kwalifikacji i umiejętności takiego stosowania technologii informatycznych i funkcjonowania w Internecie, które pozwolą na efektywny kontakt z uczącymi się, aranżowanie wirtualnych sytuacji problemowych, w pełni spełniających kryterium powiązania z realnym życiem i praktyką, a wreszcie rzetelną ewaluację osiągnięć każdego ucznia.

Aby pomóc nauczycielom w łatwy sposób zdobyć te umiejętności, autorka zaprasza do udziału w szkoleniu e-learningowym „WebQuest – jak to łatwo powiedzieć... i zrobić”, organizowanym w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie (<http://www.oeiizk.waw.pl>). Jest ono przeznaczone dla nauczycieli wszystkich przedmiotów, wszystkich etapów edukacyjnych, którzy nie muszą być mocno zaawansowani w używaniu narzędzi TIK.

Autorka jest nauczycielem konsultantem w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie oraz byłym długoletnim nauczycielem informatyki i doradcą metodycznym w zakresie informatyki



Strona o WebQuestach prowadzona przez autorkę artykułu