

O WebQuestach w OEIiZK

Dorota Janczak, Ewa Kędracka, Małgorzata Rostkowska
OEIiZK Warszawa

Pantha rei... Także w ośrodkach doskonalenia nauczycieli, które - wstrzymując oddech przed planowanymi w MEN (rewolucyjnymi) zmianami w systemie wspierającym rozwój nauczycieli i szkół – nie zasypują gruszek w popiele i nie ustają w zaspokajaniu potrzeb edukacyjnych nauczycieli.

Nie inaczej dzieje się w Ośrodku Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie (OEIiZK).

21 marca 2011 r. rozpoczęła się druga edycja **konkursu „WebQuest w Webuzzie”** trwająca aż do 6 maja.

4 maja rusza druga edycja **kursu** online na platformie Moodle **„WebQuest– jak to łatwo powiedzieć... i zrobić!”**

W obu przedsięwzięciach może wziąć udział każdy nauczyciel dowolnego przedmiotu na dowolnym etapie edukacyjnym, byleby był zainteresowany stosowaniem w nauczaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych.

DLACZEGO KURS I KONKURS?

Obie propozycje mają tę samą treść – przygotowują do tworzenia WebQuestów i ich wykorzystywania w praktyce szkolnej, natomiast różnią się metodycznie.

Konkurs przeznaczony jest dla osób, które motywuje **rywalizacja** i perspektywa zdobycia nagrody rzeczowej.

Kurs e-learningowy ucieszy wszystkich, którzy preferują uczenie się społeczne (*social learning*), we **współpracy** z innymi nauczycielami.

DLACZEGO WEBQUEST?

Coraz popularniejszy w edukacji WebQuest jest metodą nauczania, w której stawia się na samodzielne zdobywanie wiedzy przez ucznia oraz na korzystanie głównie z informacji znalezionych w Internecie. Od strony technicznej WebQuest jest odpowiednikiem instrukcji dla ucznia, którą opracowuje nauczyciel przed przystąpieniem do pracy metodą projektu i którą publikuje w postaci strony WWW.

To metoda, która znakomicie wiąże dwa kluczowe elementy nowoczesnej dydaktyki i dwie grupy aktorów procesu kształcenia: pracę metodą projektów edukacyjnych oraz wykorzystanie TIK w nauczaniu (nauczyciele) i uczeniu się (uczniowie).

PREZENTACJA KURSU „WEBQUEST– JAK TO ŁATWO POWIEDZIEĆ... I ZROBIĆ!”

Do uczestnictwa w kursie, który zostanie przeprowadzony **na platformie Moodle**, zaproszeni są wszyscy nauczycieli, którzy preferują mniej stresujące warunki uczenia się niż konkurs. Nauczyciel-uczestnik może liczyć na wszechstronne wsparcie prowadzących kurs oraz nauczycieli współuczestniczących w szkoleniu, zgodnie z możliwościami gwarantowanymi przez platformę Moodle (takimi jak fora, informacje zwrotne, ćwiczenia, głosowania itp.).

WebQuesty opracowane przez uczestników będą opublikowane z wykorzystaniem narzędzia, które głównie kojarzy się z tworzeniem blogów, ale świetnie sprawdza się także jako prosty, ale wszechstronny edytor stron WWW- czyli z pomocą Bloggera.

PREZENTACJA KONKURSU „WEBQUEST W WEBUZZIE”



KonKURS poprzedzony jest kursem online dostępnym za darmo, wymagającym jedynie podłączenia do Internetu. Webbuzz to program, który w pozwala nauczycielowi stworzyć i opublikować w Internecie stronę z WebQuestem w prosty i bezstresowy sposób.

Kurs poprzedza konkurs, konkurs wieńczy kurs. W ten sposób każdy z uczestników ma możliwość, po zdobyciu wiedzy na temat WebQuestu, wypróbowania w praktyce tego, czego nauczył się w trakcie kursu i poddania produktu swojej pracy pod osąd jury (z nadzieją na zdobycie nagrody!)

Nagrodami - poza oczywistą satysfakcją ze zdobytej wiedzy i nowych umiejętności - są: netbook, aparaty cyfrowe, kamery internetowe, nagrody książkowe.

Organizatorami konkursu są: Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie odpowiedzialny za merytoryczną część konkursu oraz Microsoft sp. z o. o. z siedzibą w Warszawie będący patronem technicznym konkursu i sponsorem nagród.

Pierwsza edycja konKURSu odbyła się w 2010 r. i została bardzo wysoko oceniona przez jej uczestników. Z wynikami tej edycji konKURSu oraz z informacjami o nowej edycji można zapoznać się na stronie: www.pdp.edu.pl/konkurswebquest.

Z KONKURSEM PRZEZ WEBQUEST, CZYLI POŻYTECZNE DOŚWIADCZENIA Z UBIĘGOROCZNEGO KONKURSU

Hołdując zasadzie wynikającej z cyklu uczenia się Kolba, że refleksja zdobytych doświadczeń stanowi nieodzowny warunek wszelkiego uczenia się, zachęcamy Czytelników do poświęcenia chwili na lekturę wniosków i rad wynikających z ubiegłorocznej edycji konkursu. Regulamin zwracał uwagę min. na następujące aspekty WebQuestów:

1. Oryginalność pomysłu, koncepcji, sformułowanego tematu i jego atrakcyjności dla ucznia
2. Wartość merytoryczna i edukacyjna projektu, wymagania wobec uczniów
3. Zgodność z teorią budowy instrukcji WebQuest
4. Zaprezentowanie WebQuestu w sposób interesujący i przyciągający uwagę
5. Współpraca w grupie

1. ORYGINALNOŚĆ POMYSŁU, KONCEPCJI, SFORMUŁOWANEGO TEMATU I JEGO ATRAKCYJNOŚCI DLA UCZNIA

To ważne, aby uczniów zainteresować przedsięwzięciem już przez sam pomysł, czy sformułowanie tematu – oryginalne, atrakcyjne. Oczywiście za efektowną etykietą musi się kryć głęboki sens sięgnięcia po nowe i nowoczesne narzędzie dydaktyczne. Proponowana punktacja eksponowała zwłaszcza to, czy WebQuest jest najbardziej odpowiednim narzędziem do zaproponowanego tematu oraz wartość dodaną przedsięwzięcia wynikającą z zastosowania TI.

W ogromnej większości uczestnicy pierwszej edycji konkursu wywiązali się z zadania, choć kwestia, co można zrobić TYLKO wykorzystując TIK jest mocno dyskusyjna (w końcu dawaliśmy, dajemy i powinniśmy sobie wszyscy dawać radę – w razie konieczności - bez komputera i Internetu).

Niestety, zdarzały się w zgłoszonych pracach zadania typu: „Omówienie...”, „Podanie przykładów...”, ale na szczęście – rzadko!

Nie powinno być tak, że celem wykonania zadania jest przygotowanie prezentacji - bo to tylko środek do osiągnięcia celów dydaktycznych.

Nauczycielu! Posłuchaj Kiplinga:

*Sześciu służących człowiek ma
Dzięki nim wie, co wie...
Zwą się DLACZEGO, CO i JAK,
KIEDY i KTO, i GDZIE...*

Zanim zadasz uczniom zadanie, nie żałuj czasu na namysł. Po co mają podjąć określone zadania – jakie są ich cele dydaktyczne? Co się będzie działo, jak, gdzie, kiedy?... Kto co będzie robił, dla kogo?...

2. WARTOŚĆ MERYTORYCZNA I EDUKACYJNA PROJEKTU, WYMAGANIA WOBEC UCZNIÓW

W tym aspekcie wymagań konkursowych przewagę mieli nauczyciele, którzy pracowali już z uczniami metodą projektów i mają doświadczenie w jej stosowaniu.

Bo metoda projektów – choć wydaje się być popularna w polskiej oświacie – nie jest łatwa i niekoniecznie zawsze jest stosowana dostatecznie starannie czy refleksyjnie.

Niby prosta procedura (prosty schemat postępowania) nastrocza w praktyce wiele trudności:

- Jakie są cele przedsięwzięcia: czego uczniowie mają się nauczyć (wiedza, umiejętności, postawy)?
- Jakie działania mają wykonać? Stąd zapis: „Przewidziany wkład pracy ucznia proporcjonalny do uzyskanych efektów (przyrostu jego wiedzy i umiejętności)”
- Czy mają szansę nauczyć się tego, co zaplanowane, jeśli wykonają te działania?
- Po czym poznamy, że nauczyli się tego, co zaplanowane? (jakie wymagania stawiamy uczniom?) „Sformułowano podstawowe wymagania wobec uczniów.”

Z uznaniem odnotowujemy, że wiele osób pokazało związek swojego WebQuestu z podstawą programową. Niestety, w wielu wypadkach niejasne było, po co uczniowie mają wykonać zaplanowane zadania.

Jak już podjęta zostanie decyzja o zadaniu/działaniach, trzeba dobrze przemyśleć organizację pracy zespołów uczniowskich i/lub pojedynczych uczniów.

Ogólnie należy stwierdzić, że w opublikowanych propozycjach często widać było mało uwagi, czy wręcz kłopot nauczyciela ze zorganizowaniem pracy grupy, opisanie ról w projekcie. Często wydaje się, że główną rolą lidera w oczach nauczyciela ma być kontaktowanie się z nim. (Na ten temat – także pkt 5 o współpracy w grupie).

W wielu pracach brakuje śladów refleksji nad taką organizacją, która wynika z odpowiedzi na pytanie, **kto czego ma się nauczyć** w ramach realizacji WebQuestu.

Zasoby/źródła wskazywane przez nauczycieli nie wynikają często z namysłu – czy powinny być konkretne, potrzebne do wykonania zadania, czy szerokie, ogólnorozwojowe?... (a oba przypadki stwarzają dwie różne zupełnie sytuacje dydaktyczne).

Odpowiedni dobór narzędzi informatycznych to na pewno więcej niż wszechobecna nieomal prezentacja ppt...

Tak to zostało zapisane w regulaminie:

„Postawiono uczniom wysokie wymagania. Odpowiedni zakres pracy w ramach WebQuestu, umożliwiający wykonanie zadania w określonym czasie przez uczniów. Wartość dodana wynikająca z zastosowania TI (uczeń więcej zyskuje niż pracując inną metodą, efekty są szybciej widoczne), zaplanowany dobór odpowiednich narzędzi informatycznych.”

Analizując przedstawione WebQuesty trudno nie odnieść wrażenia, że zarządzanie i organizacja pracy ciągle nie jest naszą nauczycielską mocną stroną...

3. ZGODNOŚĆ Z TEORIĄ BUDOWY INSTRUKCJI WEBQUEST

Minimalnym wymaganiem była:

„Zgodność tematu z treściami pracy, ale występują np. niejasne sformułowania, brak kontaktu do autora WebQuestu, nieaktywne niektóre źródła, pominięcie elementu struktury WebQuest, „

Na maksimum punktów mógł liczyć autor, jeśli:

„WebQuest przygotowany bez zarzutu, dostarczone dodatkowe wskazówki i uzasadnienia dla innego nauczyciela (np. w uwagach), chcącego skorzystać z tego WebQuestu „

Z reguły konstrukcja WebQuestów była prawidłowa, ale też nie ma konieczności traktowania struktury bardzo ortodoksyjnie; możliwe są odstępstwa od nazw elementów, ich kolejności itp. Takie odstępstwa były oczywiście akceptowane, jeśli były uzasadnione i konsekwentne. Ale zdarzało się, że opis WebQuestu na stronie bywał pomieszaniem komunikatów dla różnych adresatów – co jest przeznaczone dla nauczycieli, co dla organizatorów konkursu, a co dla uczniów? Tego należy zdecydowanie unikać.

Nasz błąd – nie zwróciliśmy w szkoleniu dostatecznej uwagi na zdarzające się w publikacjach dotyczących WebQuestów wymienne stosowanie (niesłusznie) pojęć „ewaluacja” oraz „ocena (pracy uczniów)”. Dzieje się to także dlatego, że teksty nt. WebQuestów są tłumaczone przez różne osoby, a w Polsce dopiero ustala się nowy porządek pojęciowy – jednak zdecydowanie nie powinniśmy używać w języku polskim pojęcia „ewaluacja” w miejsce „oceniać pracę uczniów”.

Szczególne uznanie kierujemy pod adresem tych osób, które rozróżniły dwa elementy w swoich WebQuestach:

- kryteria oceny (na jaka ocenę może liczyć uczeń, za co będzie oceniana grupa, za co on?)
oraz
- (auto)ewaluację projektu (udziału w projekcie) – uczniowie poproszeni zostali o udzielenie informacji zwrotnej o przedsięwzięciu i swoim w nim udziale.

Polecamy do szerokiego upowszechniania sięganie po taką ewaluację (bardzo bliską filozofii nowoczesnego zarządzania i ducha nowego nadzoru pedagogicznego).

4. ZAPREZENTOWANIE WEBQUESTU W SPOSÓB INTERESUJĄCY I PRZYCIĄGAJĄCY UWAGĘ

Atrakcyjność WebQuestu, podkreślona w punkcie 1 od strony dydaktycznej (atrakcyjność merytoryczna), tu została wyeksponowana z powodu wzbudzenia motywacji do uczenia się. Trudno nie zgodzić się, że ważne jest, aby się uczniom „chciało się chcieć”! A będzie się chciało, gdy narzędzia proponowane będą atrakcyjne, dynamika pracy będzie odpowiadała naturze młodych ludzi itd. Nauczyciel musi dbać o bogatą i nowoczesną zawartość swojego „koszyka oddziaływań dydaktycznych” (Arends) i umiejętnie z niej korzystać, tak aby spełnić wymagania:

„Wykorzystane podstawowe narzędzia i efekty niezbędne w realizacji zadania WebQuestu

Dokonany dobór odpowiednich narzędzi informatycznych, efektów, zapewniona właściwa dynamika pracy uczniów”

5. WSPÓŁPRACA W GRUPIE

Po pierwsze – to umiejętność kluczowa i każda okazja jest dobra, aby wykorzystać ją do jej kształtowania.

Po drugie – to ważne, aby pokazać, że sieć i komputer nie przeszkadza, a wręcz może ułatwiać współpracę w grupie.

Regulamin dopuszczał *WebQuest przeznaczony dla jednego ucznia, ale wyżej premiował WebQuest właściwie organizujący pracę grupową uczniów*

DO WYBORU DO KOLORU

Wszyscy nauczyciele zainteresowani metodą WebQuest znajdą coś dla siebie w propozycjach OEliZK. Jeśli zapragną się pouczyć, mogą skorzystać z jednej z ofert szkoleniowych, jeśli

zechcą zapoznać się z przykładami wartościowych WebQuestów, mogą zapoznać się z bogatą bazą WebQuestów pozostałych po pierwszej edycji konKURSu oraz innych przedsięwzięć Ośrodka. Wystarczy chcieć.

Na koniec jeszcze informacja, co, gdzie, kiedy:

KonKURS „WebQuest w Webuzzie” trwający od 21 marca do 6 maja 2011r:

www.pdp.edu.pl/konkurswebquest

WebQuesty powstałe w czasie I edycji konkursu:

http://www.partnerstwodlaprzyszlosci.edu.pl/konkurswebquest/Shared%20Documents/kurs_modu%C5%82y/Wyniki_I_edycji_konkursu.aspx

Kurs online na platformie Moodle „WebQuest– jak to łatwo powiedzieć... i zrobić!” rozpoczynający się 4 maja 2011r:

<https://www.oeiizk.waw.pl/strona.php?id=693>

WebQuesty powstałe w czasie zajęć w OEIIZK:

<http://doradca.oeiizk.waw.pl/wqlista>