

Joanna Wojdon

Technologia informacyjna w warsztacie nauczyciela

– *webquest*

Webquest to najkrócej mówiąc scenariusz lekcji (lub cyklu lekcji) do przeprowadzenia metodą projektów, gdzie większość materiałów źródłowych pochodzi z Internetu. Został on opracowany na amerykańskim uniwersytecie San Diego w 1995 roku i do tej pory zyskał wielu zwolenników w różnych krajach świata¹. W Polsce metodę *webquest* propagował między innymi zespół informatyków z Uniwersytetu Wrocławskiego².

Jako rodzaj projektu *webquest* powinien wymagać od uczniów samodzielnych poszukiwań i przygotowań. Powinien mieć wymierny i praktyczny efekt. Powinien pozostawać w związku z realnymi życiowymi problemami, a najlepiej odwoływać się do ról, doświadczeń, zadań osób dorosłych, dawać uczniom możliwość zmierzenia się (na razie w symulacji, zabawie) z wyzwaniami, jakie stają przed dorosłymi. Nie może więc przedmiotem *webquestu* być przygotowanie się do sprawdzianu, rozwiązanie testu, sporządzenie notatki czy opracowanie referatu do wygłoszenia. Może być natomiast uszycie stroju, ugotowanie posiłku, przygotowanie inscenizacji czy sfałszowanie dokumentu. Wynik pracy nie musi (choć może) mieć postać elektroniczną. To materiały powinny pochodzić z Internetu, nie rezultaty.

Charakterystyczną cechą *webquestów* jest ich ujęcie w stałej, dość sztywnej strukturze. Składają się na nie plansze (slajdy, strony): tytułowa, wprowadzenie, zadanie, proces, ewaluacja i podsumowanie, a opcjonalnie również: źródła, refleksja metodyczna i podziękowania.

Strona tytułowa zawiera tytuł i autorów projektu. Precyzuje się tam także adresatów projektu: poziom szkoły, klasy, przedmiot lub przedmioty nauczania³.

Wprowadzenie ma stworzyć atmosferę i zachęcić uczniów do pracy. Najczęściej przyjmuje formę swego rodzaju wprowadzenia do dramy: „Pewnego poranka obudziłeś się w jaskini..., dawno, bardzo dawno temu ...”. Albo: „Wyobraź sobie, że jesteś XVI-wiecznym żeglarzem z pewnego nadmorskiego miasteczka. Twój ojciec, stary wilk morski, postarał się o to, abyś pokochał morze, ryzyko i przygodę. Obyłeś już kilka podróży – byłeś majtkiem, bosmanem i pierwszym oficerem. Nadszedł czas, abyś sprawdził się jako kapitan. Musisz jedynie postarać się o hojnego sponsora, który sfinansuje Twoją wyprawę w nieznane”.

Zadanie – tu uczniowie dowiadują się w ogólnym zarysie, nad czym będą pracowali i do czego ma zmierzać ich wysiłek: „Zanim zwrócisz się o wsparcie do potencjalnego sponsora, musisz wykonać projekt i makietę statku, którym wyruszysz

¹ Więcej informacji na stronie: www.webquest.org (10 III 2008).

² E. Gurbiel, G. Hardt-Olejniczak, E. Kołczyk, H. Krupicka, M. Sysło, *Technologia informacyjna na lekcjach historii w szkole ponadgimnazjalnej*, w: *Edukacja historyczna i obywatelska na szkolnictwie ponadgimnazjalnym*, pod red. G. Pańko i J. Wojdon, Toruń 2003, s.446-456.

³ W niniejszym szkicu opierać się będę na *webquestie* „Wyprawa w nieznane”, przygotowanym przez Lidię Ciemną i Grażynę Chudzičką, uczestniczki tegorocznych Podyplomowych Studiów Historii na Uniwersytecie Wrocławskim.

w nieznaną, opracować trasę podróży, skompletować załogę oraz przygotować listę zakupów”.

Szczegółowe wskazówki co do sposobu uzyskania ostatecznego efektu znaleźć się powinny na planszy **Proces**. To tam ustalamy, czy zadania są indywidualne, czy grupowe, czy wszyscy mają wykonać wszystkie polecenia, czy tylko wybrane. Określamy poszczególne etapy pracy, radzimy, jak się za nie zabrać, precyzujemy formy, rozmiary, techniki pracy, słowem, próbujemy przewidzieć wszystkie pytania, jakie mogą się u uczniów zrodzić w związku z postawionym zadaniem, i z góry na nie odpowiadamy. Na przykład: „Tworząc projekt statku weź pod uwagę, że jesteś żeglarzem żyjącym w XVI wieku. Twój statek nie może mieć silnika, powinien być wyposażony w żagle prostokątne i trójkątne, nie zapomnij o kole sterowym i wydzieleniu pod pokładem pomieszczenia dla marynarzy, ładowni, kuchni i kajuty dla kapitana. Projekt narysuj na brystolu o wymiarach 100 x 80 cm. Makietę wykonaj z naturalnych materiałów np.: tektury, białego lnianego płótna, drewnianych patyczków. **PLASTIKU WTEDY NIE BYŁO!**”

Tutaj też powinny się znaleźć szczegółowe dane, dotyczące materiałów, z których uczniowie powinni skorzystać w swojej pracy. Można te materiały zamieścić na osobnej planszy **Źródła**, jednak doświadczenia twórców *webquestu* wskazują, że bardziej praktyczne jest zamieszczenie źródeł razem ze wskazówkami. Ważne, by większość źródeł pochodziła z Internetu. Nauczyciel powinien tak sformułować zadania, by w Sieci znajdowała się wystarczająca ilość materiałów. Oczywiście, można się odnosić także do materiałów drukowanych (książek, czasopism itp.), do danych na nośnikach elektronicznych, takich jak płyty CD czy DVD, albo do obiektów w terenie, ale istotą *webquestu* jest, by podstawę pracy stanowił Internet. Inaczej będzie to zwykła metoda projektów. Linki powinny prowadzić do konkretnych miejsc w sieci, gdzie potrzebne materiały się znajdują, nie zaś do wyszukiwarek. Rolą nauczyciela jest uprzednie sprawdzenie polecanych materiałów pod każdym względem, począwszy od tego, czy dany link istnieje, czy jest aktywny, poprzez ocenę poprawności danych, ich rzetelności, dostosowania do wieku uczniów, po aspekty prawne czy estetyczne. Oczywiście, korzystając z podanych łączy uczeń może użyć kolejnych hiperlinków i przejść do kolejnych stron, a nauczyciel nie będzie w stanie skontrolować ich wszystkich – na tym polega i piękno, i wyzwanie pracy z Internetem, a zarazem z *webquestem*: uczeń w zasadzie nie jest niczym ograniczony w swoich poszukiwaniach, a zasoby Sieci są zaiste olbrzymie. Apelowalabym jednak, by przynajmniej te pierwsze strony, polecane bezpośrednio w *webquestie* zostały wstępnie zweryfikowane.

Ważną planszą jest **Ewaluacja**. Należy tu jasno i możliwie szczegółowo sformułować kryteria oceny zrealizowanego przez uczniów projektu, wyjaśnić raz jeszcze w uczniom, czego się od nich oczekuje, a także zmotywować ich do pracy. W klasycznym *webquestie* ewaluacja przybiera formę tabeli, w której wyszczególnione są części składowe oceny (na przykład: treść merytoryczna, poprawność ortograficzna, staranność wykonania, baza źródłowa, zaangażowanie całej grupy, terminowość itp.), a następnie sprecyzowany stopień ich spełnienia w celu otrzymania określonej ilości punktów. Dobrze, jeśli owe kryteria oceny jak najściślej odnoszą się do konkretnego projektu, a nie są ogólnikami, możliwymi do zastosowania do każdej pracy uczniów, takimi jak: treść, ortografia, estetyka.

PROJEKT STATKU	➤ zgodność z <i>realiami XVI-wiecznymi</i> ;	0-4 p.
	➤ <i>brystol o wymiarach 100 x 80</i> ;	0-1 p.
	➤ <i>staranność i dokładność wykonania</i> ;	0-2 p.
MAKIETA STATKU	➤ <i>materiał naturalny</i> ;	0-4 p.
	➤ <i>staranność i dokładność wykonania</i> ;	0-2 p.

Można także zaproponować przeliczenie uzyskanej punktacji na tradycyjną ocenę w szkolnej skali od 1 do 6.

Podsumowanie wskazuje sens wykonanej pracy, jej związek z realnym życiem. Uzmysławia praktyczną przydatność podjętych działań. Pomaga odczuć satysfakcję z uzyskanych efektów. Przekonuje uczniów, czego się nauczyli w trakcie realizacji projektu, jakie wiadomości i umiejętności zdobyli. Jest spojrzeniem z lotu ptaka, pozwalającym ogarnąć całość: „Miałeś okazję choć przez chwilę wczuć się w rolę XVI-wiecznego żeglarza i rozwiązałeś autentyczny *problem*. To, czym się zajmowałeś, może Ci się przydać w życiu codziennym”.

Webquest może zawierać także drugie podsumowanie, skierowane **do nauczycieli** czy nadzoru pedagogicznego: „Wyprawa w nieznane to projekt interdyscyplinarny, pozwalający na integrację treści nauczania i umiejętności z następujących przedmiotów: historii, języka polskiego, matematyki, przyrody, plastyki i techniki. Wykonanie poszczególnych zadań kształci także umiejętność rozwiązywania problemów, krytycznego i twórczego myślenia”. Można się tu odnieść do podstawy programowej, celów nauczania, umiejętności kluczowych czy standardów wymagań egzaminacyjnych.

Autorzy mogą chcieć także wyrazić **podziękowania** osobom czy instytucjom, które pomogły w przygotowaniu czy w realizacji *webquestu*, przeznaczając na to osobną stronę.

W sieci Internet dostępnych jest bardzo wiele gotowych *webquestów*, jednak ogromna większość z nich – w języku angielskim, co czyni je mało przydatnymi do zastosowania w gotowej postaci podczas lekcji w polskich szkołach, chyba że w klasach, w których uczniowie biegle posługują się tym językiem. Można natomiast potraktować te strony jako źródła inspiracji dla własnych poczynań (a jeśli je wykorzystamy w swoich pracach – wypada te źródła wskazać).

Polski nauczyciel, chcący korzystać z metody *webquestu*, zdany jest na razie przede wszystkim na własne siły. Oto kilka praktycznych wskazówek technicznych, które powinny mu pomóc opracować *webquest*. Można użyć do tego celu programu do tworzenia stron WWW, edytora tekstu lub dowolnego innego narzędzia, które pozwala osadzać hiperłącza. Można zastosować inną niż zaproponowana tu kolejność czy sposoby działania. Ważny jest końcowy efekt.

Zacząć wypada od stworzenia szablonu dokumentu czyli od zaprojektowania jego wyglądu. Określić kolor i deseń tła, wybrać czcionki (kształt, rozmiar, kolor, grubość, ewentualnie inne efekty), ustalić marginesy – krótko mówiąc, zadbać o to, by nasz *webquest* pięknie się prezentował i był czytelny dla uczniów. Tak przygotowany plik zapisujemy w specjalnie dla tego *webquestu* utworzonym katalogu.

Następnie należy zapewnić nawigację czyli zadbać o to, by z każdej planszy *webquestu* dało się przejść do dowolnego jego działu. By uczeń, który zapoznaje się

z zadaniem, mógł sprawdzić kryteria ewaluacji, a stamtąd wrócić do strony tytułowej itd. itd. Do tego służą hiperłącza.

Nazwy kolejnych działów *webquestu* (strona główna, wprowadzenie, zadanie, proces, ewaluacja, podsumowanie, ewentualnie: źródła, do nauczycieli, podziękowania) umieszczamy w tabeli lub w wierszu – tak, by tworzyły rodzaju menu. Następnie przechodzimy do właściwego użycia hiperłączy. Zaczynając od odnośnika do strony głównej – czyli napisu „strona główna” – zaznaczamy ów napis, a następnie wstawiamy hiperłącze, dbając o to, by elementem docelowym był plik o nazwie „strona_glowna.doc”. Dalej zaznaczamy „wprowadzenie” i wstawiamy łącze do pliku „wprowadzenie.doc”. Analogicznie postępujemy z kolejnymi elementami. Trzeba pamiętać, by odnośniki prowadziły bezpośrednio do plików o tych nazwach, z pominięciem jakichkolwiek ścieżek dostępu (zaznaczanych na przykład ukośnikami „\”). Po osadzeniu wszystkich hiperłączy „rozmnażamy” nasz plik, nagrywając go kolejno jako stronę główną (strona_glowna.doc), wprowadzenie (wprowadzenie.doc), zadanie (zadanie.doc), proces (proces.doc), źródła (zrodla.doc), ewaluacja, podsumowanie, podziękowania. Należy pilnować, by nazwy plików były identyczne, jak te, które wskazywały hiperłącza. Jeśli łącza działają prawidłowo, po kliknięciu na dowolne z nich powinien się otworzyć plik z daną podstroną i z każdej podstrony powinno dać się przejść do dowolnej innej.

Jeśli w tym momencie zachodzi konieczność wprowadzenia poprawek, trzeba pamiętać, by zapisać je ponownie we wszystkich sześciu (siedmiu, ośmiu, dziewięciu) plikach. Stąd tak ważne jest wcześniejsze zaplanowanie wyglądu *webquestu* i staranność przy osadzaniu łączy.

Teraz pozostaje już „tylko” wprowadzić tytuły (na każdej stronie powinno być jasno zaznaczone, który to dział *webquestu*) i treść do poszczególnych podstron.

Gotowy *webquest* przedstawiamy do realizacji uczniom – udostępniając w szkolnej pracowni komputerowej lub zamieszczając na stronie www. W trakcie prac uczniowskich i po ich zakończeniu warto wprowadzać modyfikacje, uwzględniające uwagi uczniów i spostrzeżenia nauczyciela.

Na witrynie internetowej Centrum Edukacji Nauczycielskiej Uniwersytetu Wrocławskiego powstaje portal, prezentujący polskojęzyczne *webquesty* o tematyce historycznej, a także projekty interdyscyplinarne, ale uwzględniające wątki historyczne. Zachęcam wszystkich autorów takich *webquestów*, by tam właśnie zechcieli opublikować swe dzieła, udostępniając je nie tylko swoim uczniom, lecz także uczniom swoich kolegów po fachu. Gotowe projekty, pomysły oraz uwagi do już zamieszczonych *webquestów* proszę kierować na adres asiab@hist.uni.wroc.pl. Bardzo liczę na to, że będzie to żywa witryna, która z czasem stanie się bazą pomysłów i gotowych projektów do wykorzystania w nauczaniu i uczeniu się historii.