

IO3

Täydennyskoulutusohjelma ja käsikirja

Tärkeimmät oppimistulokset

Osiot MODUULISTA 2



Content

Johdanto	4
Käytännön työskentely, MODUULI 2: KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUEST	5
Valmisteleva käytännön työpaja	5
OSIO 1: Webquestin määrittely	5
R.M2.U1	5
OSIO 2: Webquestin rakentaminen.....	7
R.M2.U2	7
OSIO 3: Webquestin rakentaminen.....	8
R.M2.U3	8
Käytännön opiskelut MODUULI 2: Resurssit	10
OSIO 1 RESURSSIT: Webquestin määrittely	10
R.M2.U1	10
OSIO 2 RESURSSIT: Webquestin rakentaminen.....	12
R.M2.U2	12
OSIO 3 RESURSSIT: Webquestin rakentaminen.....	14
R.M2.U3	14
Verkko-opiskelu MODUULI 2: KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUESTEJA	16
OSIO 1: Webquestin määrittely.....	16
R.M2.U1	16
OSIO 2: Webquestin rakentaminen.....	17
R.M2.U2	17
OSIO 3: Webquestin tekeminen.....	18
R.M2.U3	18
Verkko-opiskelu MODUULI 2: RESURSSIT	20
OSIO 1 RESURSSIT	20
R.M2.U1	20
OSIO 2 RESURSSIT	21

R.M2.U2	21
OSIO 3 RESURSSIT	22
R.M2.U3	22
Presentaatiot	24
Yhteenveto:	24
Arviointilomake	24



Johdanto

Täydennyskoulutusohjelman tavoitteena on varmistaa, että sekä aikuiskouluttajat että maahanmuuttajien tukityöntekijät saavat riittävät koulutuksen ja heidät valmistellaan seuraaviin tehtäviin:

- 1) valjastamaan PAST-TIMES -projektin resurssien tuoman potentiaalin nuorten maahanmuuttajien tukemiseksi, jotta he voivat rakentaa korkeatasoisia taitoja ja jotta he voivat tukea nuoria maahanmuuttajia muodostamaan uudessa isäntämaassaan tarvittavaa tietämystä kansalaisuuteen, sosiaalisiin taitoihin ja kulttuurisiin kokemuksiin liittyen.
- 2) tukea aktiivisia ikäihmisiä ja auttaa heitä kehittämään tarvittavia taitoja ja ominaisuuksia, joiden avulla he voivat tukea nuoria maahanmuuttajia monisukupolvisen oppimishjelman aikana.

Täydennyskoulutusohjelma pitää sisällään kokonaisuudessaan 50 tuntia oppimista jaettuna 3 moduuliin. Aika on jaettu seuraavasti:

- 4 tuntia valmistelemaa käytännön työpajaa
- 21 tuntia (3 päivää) käytännön työskentelyä
- 25 tuntia itseohjautuvaa opiskelua verkossa



Käytännön työskentely, MODUULI 2: KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUEST

Valmistelevala käytännön työpaja

Moduuliin 2 kuuluu valmistelevala työpaja, joka johdattelee oppijan seuraavien osioiden pariin kertomalla, mitä Webquestit ovat ja millaisista osioista ne koostuvat. Työpaja seurailee ARCS-mallia.

Aluksi ohjaaja määrittelee, mitä Webquestit ovat ja millaisia vaikutuksia niillä on oppimiseen. Voit tutustua tähän presentaatioon [tästä](#).

Kun Webquestien perusteet on opittu, tutustutaan niiden rakenteeseen. Webquestit on kehitetty seuraamaan ARCS-mallia, jonka on luonut John Keller 80-luvulla. Voit tutustua presentaatioon [tästä](#).

Suoritetuasi valmistelevala työpajan, voit aloittaa työskentelyn kolmen muun osion parissa.

OSIO 1: Webquestin määritteleminen

Moduuli 2	KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUEST		
Osio 2.1	Webquestin määritteleminen	Oppimistulos	Keskustelua siitä, mitä Webquestit ovat, voisivat olla ja eivät ole
Oppimisresurssi	Aktiviteettilomake	Oppimismetodi	Käytännön koulutus
Resurssin otsikko	R.M2.U1	Kesto	2 tuntia
Aktiviteetin yksityiskohdat	Tämän aktiviteetin tarkoituksena on saada osallistujat keskustelemaan siitä, millaisia Webquestit ovat ja eivät ole, sekä koostamaan listan päätelmistään.		
Ohjeet	Vaihe 1 – Osallistujat jaetaan ryhmiin Vaihe 2 – Osallistujat lukevat liitteenä olevan työskentelylomakkeen (3min). Vaihe 3 – Pitäen mielessään Webquestin rakenteen ja hyödyntäen työskentelylomaketta, osallistujat: • Keskustelevat siitä, mitä Webquestit ovat ja mitä ne eivät ole. • Tekevät listan päätelmistään (22min).		

	Vaihe 4 – Jokainen ryhmä esittelee oman listansa muulle ryhmälle (15min/ryhmä). Tehkää yhteenveto työskentelystä avoimesti keskustelemalla ja kyselemällä. (10min).	
Työskentelylo make	Mikä on Webquest? Webquest on “tutkimukseen pohjautuva aktiviteetti, jossa osa tai kaikki tarvittavista lähteistä löytyy internetistä”. Se voidaan perustaa tehtävälle, jossa tarkoituksena on selvittää vastaus “suureen kysymykseen”. Osallistujien tulisi koettaa vastata siihen etsimällä tietoa verkosta. Johdannossa kerrotaan Webquestin aiheesta, joko kuvaillen tilannetta tai keskittyen suoraan tehtävään. Kohteena ovat muut opiskelijat/osallistujat. Dodgen mukaan Webquestit on suunniteltu: • Käyttämään oppijan aikaa tehokkaasti • Keskittymään tiedon käyttämiseen sen etsimisen sijaan • Tukemaan oppijan ajattelua analyysin, synteessin ja tiedon arvioinnin parissa. Osallistujien tulee perehtyä ongelmaan voidakseen perustella vastauksensa huolella. Omien mielipiteiden ilmaisu ja reflektointi vaatii asennetta. Lähteet: http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest, viitattu 30.10.2019 https://webquest.cepdorcera.org/wq/vert/1 (Espanjaksi)	
	Tehtävä:	
	Webquestit ovat:	Webquestit eivät ole:
	- -	- - -

Lue lisää:

- Webquest generaattori: <http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm>
- Webquestin luominen – se on helpompaa kuin ajattelit!
https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml
- Kuinka tehdä Webquest <https://www.wikihow.com/Make-a-Webquest>
- QuestGarden <https://webquest.org/index-create.php>

OSIO 2: Webquestin rakentaminen

Moduuli 2		KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUEST	
Osio 2.2	Webquestin rakentaminen	Oppimistulos	Analysoida Webquestin kuusi rakenteellista osaa
Oppimisresurssi	Aktiviteettilomake	Oppimismetodi	Käytännön harjoittelu
Resurssin otsikko	R.M2.U2	Kesto	5 tuntia
Aktiviteetin yksityiskohdat	Tämän aktiviteetin tarkoituksena on saada osallistujat analysoimaan hyvän Webquestin esimerkkejä, erityisesti hyvin rakennettuja sellaisia. Osallistujat keskustelevat niiden vahvuuksista ja koettavat löytää mahdollisia kehityksen kohteita.		
Ohjeet	Vaihe 1 – Jaa osallistujat ryhmiin (max. 4hlö/ryhmä). Vaihe 2 – Osallistujat menevät Webquest-sivulle, johon linkki löytyy oheisesta työskentelylomakkeesta. Jokainen ryhmä valitsee Webquestista yhden osion, jota he lähtevät analysoimaan (10min). Vaihe 3 – Työskentelylomakkeen avulla osallistujat: - Analysoivat valittua Webquestin osaa. - Keskustelevat sen vahvuuksista sekä siitä, mitä kehitettävää osassa olisi. - Tekevät listan löytämistään vahvuuksista ja kehityksen kohteista (40min). Vaihe 4 – Jokainen ryhmä esittelee tuloksensa omasta osiostaan. Käykää osiot läpi järjestyksessä johdanto, tehtävä, prosessi, arviointi ja johtopäätös. Tue ryhmiä heidän esityksissään kysymällä lisäkysymyksiä tarpeen mukaan (20min).		

Työskentelylomake	Rakenteelliset Webquestin osat: http://zunal.com http://online.com/webquests/democracy/debtquest.html Tehtävä: Valittu Webquestin osa – Löydetyt vahvuudet – Ehdotukset Webquestin kehittämiseksi –
--------------------------	---

OSIO 3: Webquestin rakentaminen

Moduuli 2	KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUESTEJA		
Osio 2.3	Webquestin luominen	Oppimistulos	Webquestin suunnitteleminen suunnittelulomakkeen avulla
Oppimisresurssi	Aktiveettilomake	Oppimismetodi	Käytännön oppitunti
Resurssin otsikko	R.M2.U3	Kesto	5 tuntia
Aktiveetin yksityiskohdat	Aktiveetin arkoituksena on saada osallistujat ymmärtämään, etteivät Webquestit sisällä minkäänlaista erityistä teknistä osaamista. Niiden luomiseen tarvitaan vain suunnittelua ja luovuutta.		
Ohjeet	Tutustu resurssin sisältöön saadaksesi lisää tietoa vaiheista: Vaihe 1 – Työstä hahmotelma huomioiden kuusi Webquestin osaa Vaihe 2 – Suunnitteluprosessi Vaihe 3 – Keskity vaiheeseen 2: Tehtävä Vaihe 4 – Arvioi työn tulos ja jaa se muiden kanssa		
Työskentelylomake	Tehtävä: 1.- Aihe 2.- Tehtävä 3.- Prosessi 4.- Lähteet 5.- Arviointi 6.- Johtopäätös		

Lue lisää:

- Benz, P. (2001). *Webquests, a Constructivist Approach*. <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquests.htm>
- Marzano, R.J. (1992). *A different kind of class: Teaching with dimensions of learning*. Alexandria VA: Association for Supervision and Curriculum Development
- March, T. (1997). *The Webquest Design Process* - <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and the Language Classroom*. Cambridge University Press.



Käytännön opiskelut MODUULI 2: Resurssit

OSIO 1 RESURSSIT: Webquestin määrittelyminen

Aktiviteettikoodi	Powerpoint	Otsikko
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Webquest: mikä se on ja mikä se ei ole
Yleiskatsaus		
❖ <i>Tarkoitus:</i> ○ Työskennellä yhdessä ○ Ajatella itsenäisesti ○ Teknologiaan tutustuminen ○ Ongelmanratkaisutaitojen kehittäminen ○ Julkisesti puhuminen		
Ohjeet		
Ohjaaja käyttää PowerPointiä apunaan esitellessään aktiviteettia ja ohjeistaessaan osallistujat sen pariin. Ohjaajan avulla osallistujat muodostavat ryhmät ja aloittavat työskentelyn ohjeen mukaisesti. Keskustelu siitä, mitä Webquestit ovat tai eivät ole, käydään ryhmissä. Yhteenvedo-osiossa jokainen ryhmä kertoo muutaman omista johtopäätöksistään.		
Aktiviteetin yksityiskohdat		
Ohjaajan on hyvä pohtia myös seuraavia asioita: ○ Epäsopivan aiheen valinta. Kaikki aiheet eivät toimi WebQuesteina. Voit myös huomata, etteivät valitsemasi aiheet innosta opiskelijoita niin paljon, kuin toivoit niiden tekevän. Tämän vuoksi on hyvä keskittyä suuriin, tärkeisiin aiheisiin, joista opiskelijat ovat kiinnostuneita tai jotka heijastelevat jotain heidän kiinnostuksen osa-alueistaan. ○ Valittu tehtävä ei ole uniikki. Webquestin tärkein tehtävä on sitouttaa opiskelijat tehtävään joka vaikuttaa uudelta, jännittävältä ja mielenkiintoiselta. Mikäli tehtävän sisältö on jotain, minkä he voisivat helposti opiskella tekstikirjasta, on hyvin mahdollista, ettei tehtävää koeta mielekkäänä. WebQuesteja ei ole suunniteltu opettamaan tiettyjä faktoja tai toimintamalleja, joten tällaisten elementtien sisällyttäminen niihin ei palvele WebQuestin todellista tarkoitusta. ○ Epäaidon tehtävän antaminen. WebQuestien on tarkoitus kertoa todellisesta maailmasta ja heijastella asioita, joista ihmiset oikeassa maailmassa välittävät ja joita heidän tulee tietää. Tämä tarkoittaa sitä, että sinun tulee vältellä tehtäviä, jotka toimivat vain kouluympäristössä, kuten vaikkapa esseen kirjoittaminen. Sen sijaan valitse tehtäviä, jollaisia aikuisten tulee suorittaa jokapäiväisessä elämässään. ○ Yksipuolisten lähteiden valitseminen. Tärkeä osa WebQuestien tehtävästä on esitellä erilaisia näkökulmia ja antaa oppijoille tilaa muodostaa omia käsityksiään maailmasta. Valitettavasti tämä ei ole kovin helppoa, jos käytössä olevat tietolähteet kertovat kaikki		

samaa tietoa. Lähde http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/
Aktiviteetin arviointi
- Ohjaaja pitää huolen siitä, että jokainen saa puheenvuoroon. Ohjaajalla on mahdollisuus tutustua ryhmien aikaansaannoksiin.
Lähteet/Lue lisää:
Dodge, Bernie. "Some Thoughts About WebQuests." 1995. March, Tom. "Why WebQuests?" 1998. McGee, Patricia and Claxton, Deborah. WebQuest Template. Schrock, Kathy. WebQuest Examples. Schrock, Kathy. WebQuest in Our Future: The Teacher's Role in Cyberspace. School.Discovery.com. Starr, Linda. "Meet Bernie Dodge." Educationworld.com, 2012.



OSIO 2 RESURSSIT: Webquestin rakentaminen

Aktiviteettikoodi	Powerpoint	Otsikko
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Analysoi kuusi eri Webquestin osaa
Yleiskatsaus		
❖ <i>Tarkoitus:</i> ○ Työskennellä yhdessä ○ Itsenäinen ajattelu ○ Teknologiaan tutustuminen ○ Ongelmanratkaisutaitojen kehittäminen ○ Julkisesti puhuminen		
Ohjeet		
Ohjaaja käyttää PowerPointia apunaan esitellessään aktiviteettia ja ohjeistaessaan osallistujat sen pariin. Jokaiseen WebQuestiin kuuluu kuusi osaa. Ne ovat johdanto, tehtävä, prosessi, lähteet, arviointi sekä johtopäätös: - Johdanto. Tässä osiossa määritellään WebQuestin aihe sekä esitellään ryhmälle, mikä heidän roolinsa on. Tarkoituksena on sitouttaa opiskelijat ja motivoida heidät suorittamaan aktiviteetti. On siis usein järkevää valita aihe, joka heijastelee heidän jokapäiväistä elämäänsä tai liittyy heidän kiinnostuksen kohteisiinsa tai tavoitteisiinsa. - Tehtävä. Tehtäväosiossa kerrot yksityiskohtaisesti, mitä toivot opiskelijoittesi saavuttavan tämän aktiviteetin päätteeksi. Tehtävän tulisi olla jotain sellaista, jonka uskot innostavan opiskelijoita, visuaalisesti miellyttävä ja tarkoituksenmukainen. Joissain WebQuesteissa ryhmien tulee luoda verkkosivut tai muunlaiset multimediaesitykset saatavilla olevan teknologian rajoissa. Toisissa ryhmät työskentelevät tehden tutkimustyötä verkossa. Yksi hyvä keino innostaa opiskelijoita tehtävän pariin on näyttää heille joitakin esimerkkejä suoritetuista WebQuesteistä, jotta he hahmottavat, millaisia lopputuloksia myös heidän töissään voi syntyä. - Prosessi. Tässä osiossa ovat ne vaiheet, joita toivot opiskelijoiden ottavan suorittaessaan tehtävää. Usein tässä osiossa kerrotaan, mitä odotat heidän etsivän lähteenä olevista tiedoista ja kuinka heidän tulisi hyödyntää annettua tietoa luodakseen jotain uutta. Voit myös lisätä mukaan vaihtoehtoisia kysymyksiä tai vaihrita työskentelylomakkeeseen, riippuen luomastasi WebQuestistä. - Lähteet. Tämä osio on yksinkertainen: se on lista käytössä olevista tietolähteistä, joita opiskelijasi voivat käyttää. Useimmissa WebQuesteissa on tärkeää tutustua aiheeseen huolellisesti ensin itse ja etsiä ne lähteet, joista opiskelijat löytävät juuri tämän WebQuestin lopputuloksen kannalta olennaista tietoa. Jos opiskelijat saavat itse valita tiedonlähteensä, voi se vaikuttaa negatiivisesti lopputulokseen ja saada tehtävän näyttämään enemmän faktojen etsimistehtävältä kuin sellaiselta, jossa heidän tulee jäsenellä tietoa itsenäisesti.		

- **Arviointi.** Kaikissa WebQuesteissa ohjeistetaan opettajaa arvioimaan opiskelijoidensa työskentelyä. Kun luot omaa arviointipohjaasi, pidä huoli siitä, että arvioit heidän työskentelyään tietyn tehtävän parissa, jolloin arviointikriteerit ovat jokaiselle selkeät ja reilut. Kerro tavoitteet selkeästi luokillesi jo ennen tehtävän aloittamista. Voi olla myös hyvä näyttää heille esimerkkejä huonosti toteutetuista, keskiverroista ja erinomaisista WebQuesteistä, jotta he voivat päättää, minkä tasoiseen suoritukseen tähtäävät.
- **Johtopäätös.** Kuten yritysmaailmassakin, WebQuestin päätöksessä opiskelijat ja opettaja voivat yhdessä keskustella siitä, mikä meni pieleen, mikä meni hyvin ja mistä he pitävät tai eivät pidä. Keskustelun pohjalta he voivat vielä muokata lopputuotostaan parempaan ja mielenkiintoisempaan suuntaan. Source:
<http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

Aktiviteetin yksityiskohdat

Osallistujien tulee suorittaa tehtävä, jossa he valitsevat yhden WebQuestin kuudesta osasta. Keskustelkaa osioiden vahvuuksista ja pyydä ryhmää esittämään ehdotuksia sen parantamiseksi.

Aktiviteetin arviointi

- Ohjaaja pitää huolen siitä, että jokainen saa puheenvuoroon. Ohjaajalla on mahdollisuus tutustua ryhmien aikaansaannoksiin.

Lähteet/ Lue lisää:

Webquestien vahvuudet ja heikkoudet

https://winksite.com/xhtml/ms_fo_pg_v.cfm?fid=30385&id=22492&susid=37158

Webquestin käytön hyödyt

<https://missmwebquest.weebly.com/advantages-to-webquests.html>

Hyötyjä ja uhkia Webquestien käytössä

<https://sites.google.com/site/uoregonmidtermproject/advantages-disadvantages-of-web-quest-1>

Webquestien kehittäminen sulautetussa luokassa: mitä oppijat saavat?

https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blended_classroom_What_do_students_gain

Webquestien käyttö opiskelijoiden lukemisen kättämisessä

https://www.academia.edu/32654821/USING_WEBQUEST_MODEL_TO_IMPROVE_THE_STUDENTS_READING_COMPREHENSION

Webquest luokassa – analyysi sen vaikutuksista

https://www.researchgate.net/publication/228968296_WebQuest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact

OSIO 3 RESURSSIT: Webquestin rakentaminen

Aktiveettikoodi	Powerpoint	Otsikko
R.M2.U3	PPT.F2F.M2.U3	Suunnittele Webquest suunnittelulomakkeen avulla
Yleiskatsaus		
❖ <i>Tarkoitus:</i> ○ Työskennellä yhdessä ○ Itsenäinen ajattelu ○ Teknologiaan tutustuminen ○ Ongelmanratkaisutaitojen kehittäminen ○ Julkisesti puhuminen		
Ohjeet		
Ohjaaja käyttää PowerPointiä apunaan esitellessään aktiviteettia ja ohjeistaessaan osallistujat sen pariin. Ohjaaja ohjailee keskustelua ja tutustuu jokaisen ryhmän tekemiin tuotoksiin. Ohjaaja vaalii jokaisen ryhmän yhteistyökykyjä parhaan tuloksen aikaansaamiseksi.		
Aktiveetin yksityiskohdat		
Vaihe 1: - Ohjaaja ohjeistaa oppilaat ja herättää heidän mielenkiintonsa tehtävään. - Tehtävä-osiossa esitellään aktiveetin lopputuotos. - Prosessi-osiossa selitetään vaiheet, jotka oppilaiden on suoritettava saadakseen tehtävä valmiiksi. - Lähteet ovat verkkosivuja, joita oppilaat käyttävät tehtävän suorittamiseen. - Arviointi-osiossa mitataan tuloksia. - Johtopäätös-osiossa aktiveetti tuodaan yhteen ja rohkaistaan oppilaita reflektomaan omaa prosessiaan ja tuloksiaan. Vaihe2: • Aihe. Olet ehkä jo valinnut aiheen, joka liittyy ajankohtaisiin tapahtumiin tai opetussuunnitelman aiheeseen, jota olette käymässä läpi. Jos yhä pohdit aihetta, ensimmäisen Webquestin kehittäjät Tom March ja Bernie Dodge neuvovat aloittamaan "sieltä missä olet". "Jos sinulla on aihe, jonka asiantuntija olet, jotain mikä innostaa sinua opettamaan ja jonka tunnet päästä varpaisiin, aloita siitä", March sanoo. Voit myös tutustua Marchin ideakoneeseen, josta löytyy 50 vinkkiä avustamaan ideointiprosessissa. • Tehtävä. "Tehtävä", sanoo Dodge, "on tärkein yksittäinen osio Webquestissa". Hänen sivunsa WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks esittelee yksitoista erilaista tehtävän tyyppiä, kuten journalistisen tehtävän, mysteeritehtävän ja arvostelutehtävän. • Prosessi. Tähän osioon sisällytät roolit, joihin opiskelijoiden on astuttava tehtävää suorittaessaan sekä vaiheet, jotka heidän tulee käydä läpi tehtävää tehdessään. Marchin sivu Designing for Success ei ole vain suunnittelijan tarkistuslista, vaan sisältää myös joitakin klikattavia "ystävällisiä neuvoja" luovasti haastaen!		

- **Lähteet.** Etsi lähdetietoa netistä pohtimalla ensin aiheeseen liittyviä sanoja ja käytä sitten tätä listaa etsiessäsi sopivia sivuja. Kun etsit lähteitä, tee lista ajankohtaisista, asiallisista ja ikäryhmälle sopivista sivuista, jotka lisäävät oppilaitesi kiinnostusta.
- **Arviointi.** Kuten Kenton Letkeman huomauttaa, “perinteiset arviointimenetelmät eivät ole parhaita mahdollisia arvioitaessa Webquestien tuloksia, sillä kaikki oppilaat eivät välttämättä opi samaa sisältöä. Arviointia varten tulisi kehittää yksilölliset arviointimenetelmät, jotka seuraavat suunnitelman tavoitteita ja ovat myös oppilaalle helppoja ymmärtää.” Tutustu sivuun [Rubric for Evaluating WebQuests](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml) saadaksesi ideoita Webquestin tulosten arviointiin.

Lähde: https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml

Aktiviteetin arviointi

- Ohjaaja pitää huolen siitä, että jokainen saa puheenvuoron. Ohjaajalla on mahdollisuus tutustua ryhmien aikaansaannoksiin.

Lähteet/Lue lisää:

Resources: <http://online.com/webquests/democracy/debtquest.html>

WebQuest *Taskonomy*: A Taxonomy of Tasks <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think

https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml



Verkko-opiskelu MODUULI 2: KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUESTEJA

OSIO 1: Webquestin määrittely

Moduuli 2	KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUESTEJA		
Osio 2.1	Webquestin määritteleminen	Oppimistulos	Webquestien arviointi työskentelylomakkeen avulla
Oppimisresurssi	Aktiviteettilomake	Oppimismetodi	Verkko-opiskelu
Resurssin otsikko	R.M2.U1	Kesto	2,5 tuntia
Aktiviteetin yksityiskohdat	Tässä aktiviteetissa valmistelet osallistujat arvioimaan Webquesteja. Valitse 2-3 Webquestia malliksi netistä ja arvioi niitä työskentelylomakkeessa esiteltujen kriteerien mukaan		
Ohjeet	Vaihe 1 – Lue läpi työskentelylomakkeessa esitetyt kriteerit. Vaihe 2 – Valitse tarkasteltavat Webquestit. Lähteet-osiosta löydät linkkejä esimerkkeihin. Vaihe 3 – Tee tarkistuslista annetuista kriteereistä. Vaihe 4 – Arvioi valittua Webquestia tarkistuslistasi perusteella. Mikäli kriteerit eivät täyty, huomioi se arviossasi.		
Työskentelylomake	Kriteereitä Webquestille: 1. Eri aihealueiden standardit kulkevat samassa linjassa. 2. Demonstroi korkeamman tason ajatustaitoja, kuten analyysiä, synteesiä ja arviointia. 3. On monitieteellinen (sisältää teknologiaa) 4. Mahdollistaa ryhmätehtävät ja itsenäisen työskentelyn. Voi vaatia sähköpostinvaihtoa asiantuntijoiden kanssa. 5. Mahdollistaa selkeän lopputuloksen. 6. Aktiviteetilla on huippukohta. 7. Demonstroi käyttötapoja matalan ja korkean kynnyksen teknologialle. 8. Käyttää useampaa helppokäyttöistä oppimisalustaa. 9. Sitouttaa oppijan asettumaan uusiin rooleihin. 10. Tarjoaa erilaisia aktiviteetteja eri tasoille oppijoille. 11. Tarjoaa erilaisia aktiviteetteja eri tyyppisille oppijoille. 12. Antaa selkeän suunnan.		

	13. On visuaalisesti miellyttävä. 14. On kulttuuri- ja sukupuolineutraali. 15. Antaa oppijoille mahdollisuuden työskennellä. 16. Nostattaa oppijan luontaista uteliaisuutta. 17. Mahdollistaa muihin konteksteihin yhdistämisen ja uusien ihmisten lisäämisen mukaan. 18. Mahdollistaa uusien aktiviteettien mukaan ottamisen. Lähde: https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests, Viitattu 30.10.2019
--	---

OSIO 2: Webquestin rakentaminen

Moduuli 2	KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUESTEJA		
Osio 2.2	Webquestin rakentaminen	Oppimistulos	Päättää, million hyödyntää Webquestia
Oppimisresurssi	Aktiviteettilomake	Oppimismetodi	Verkko-opiskelu
Resurssin otsikko	R.M2.U2	Kesto	5 tuntia
Aktiviteetin yksityiskohdat	Webquest: milloin sitä voi käyttää? Tässä aktiviteetissa sinun tulisi tarkastella hyviä esimerkkejä Webquesteista ja miettiä, millaisissa tilanteissa tai yhteyksissä niitä on käytetty. Analysoituasi ja tunnistettuasi miksi ne toimivat hyvin, tee kartta johtopäätöksistäsi Kartta tulee auttamaan sinua myöhemmin, kun mietit omaa Webquestiasi.		
Ohjeet	Pidä mielessäsi tilanteet joissa Webquestia voidaan hyödyntää, ne löytyvät työskentelylomakkeelta. Vaihe 1 – Valitse yksi tilanne työskentelylomakkeelta. Vaihe 2 – Etsi netistä Webquesteja, jotka ovat hyviä esimerkkejä juuri siihen tilanteeseen sopivista Webquesteista. Vaihe 3 – Analysoi löytämiäsi Webquesteja. Nimeä niiden vahvuudet; miksi Webquest oli hyvä idea tilanteessasi, mitä siinä voisi kehittää, missä muissa tilanteissa Webquestia voitaisiin käyttää samalla tavalla.		

	Vaihe 4 – Tee miellekartta johon kokoat ajatustyösi tulokset.
Työskentelylomake	Webquestia voidaan hyödyntää esimerkiksi seuraavissa tilanteissa: - Työskentelyn aloittamiseksi - Käänteinen luokkahuone - "Case study" - Eriyttävä oppiminen - Brainstorming - Micro-oppiminen - Ohjenippu - Aarteen etsintä Lähde: https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom, viitattu 30.10.2019 Valittu tilanne: 1^a – 2^a – 3^a – 4^a – Tee miellekartta kuten ohjeistettu.

OSIO 3: Webquestin tekeminen

Moduuli 2	KUINKA KEHITTÄÄ WEBQUESTEJA		
Osio 2.3	Webquestin tekeminen	Oppimistulos	Tee Webquest Google sitesin avulla
Oppimisresurssi	Aktiviteettilomake	Oppimismetodi	Verkko-opiskelu
Resurssin otsikko	R.M2.U3	Kesto	5 tuntia
Aktiviteetin yksityiskohdat	Aloittelijoille voi olla helpointa luonnostella Webquest ensin paperille, jolloin sen siirtäminen verkkoon voi olla helpompaa. Voit hypätä näiden kolmen vaiheen yli, jos olet jo kokenut Webquestien tekijä.		

Ohjeet	Teemme Webquestin hyödyntäen Google Sitesiä: Vaihe 1.- Kirjaudu Google-tilillesi ja mene osoitteeseen https://sites.google.com/new Vaihe 2.- Täytä pyydetyt tiedot, valitse sivustosi tyyli ja luo verkkosivusi. Mene lähteet-osioon löytääksesi lisätietoja. Vaihe 3 – Pohdi Webquestisi rakennetta; valitse sivuston ulkomuoto Webquestisi tyyliin perustuen. Vaihe 4 – Valitse aihe, otsikko, kesto ja taso. Vaihe 5 – Suorita ensimmäinen hakukierros lähdetietoja ajatellen. Tallenna osoitteet ja kuvat.
Esimerkkejä	Tutustu näihin esimerkkeihin: Espanjaksi: https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest Englanniksi: https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/



Verkko-opiskelu MODUULI 2: RESURSSIT

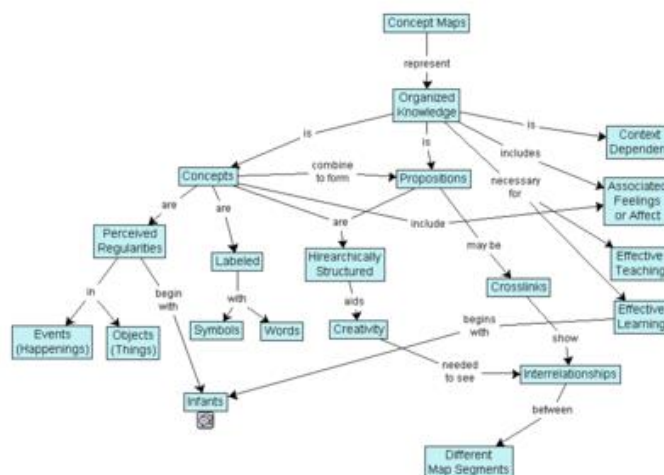
OSIO 1 RESURSSIT

Aktiviteettikoodi	Powerpoint	Otsikko
R.M2.U1	PPT.F2F.M2.U1	Webquestin määritteleminen
Yleiskatsaus		
❖ <i>Tarkoitus:</i> - Oppia tekemään valintoja - Ymmärtää tiedonhankinnan tärkeys ennen päätösten tekemistä - Ymmärtää vertailun tärkeys ennen päätösten tekemistä		
Ohjeet		
Ohjaaja käyttää PowerPointia apunaan esitellessään aktiviteettia ja ohjeistaessaan osallistujat sen pariin. Tässä aktiviteetissa valmistelet osallistujat arvioimaan Webquesteja. Valitse 2-3 Webquestia malliksi netistä ja arvioi niitä työskentelylomakkeessa esiteltujen kriteerien mukaan On tärkeää muistaa, että vaikka arvostelulle on asetettu tietyt kriteerit, voi Webquesteissa olla käytössä erilaisia perspektiivejä, joten oikeita vastauksia ei välttämättä ole.		
Aktiviteetin yksityiskohdat		
Vaihe 1.- Opiskelijoilla voi edelleen olla epäilyksiä Webquesteja kohtaan. Muistuta heitä 5/6 Webquestin osiosta: johdanto, tehtävä, prosessi, arviointi ja johtopäätös. Tämän jälkeen se tutustuvat työskentelylomakkeeseen. Vaihe 2.- Opiskelijoista voi tuntua mukavammalta, mikäli he voivat käyttää kahta Webquestia esimerkkilistasta tai mistä tahansa päin nettiä. Vaihe 3. – Arviointikriteerit löydät työskentelylomakkeelta. Ajattele sitä ostoslistana: se auttaa sinua keskittymään siihen, mitä tarvitset, ja rajaamaan ulos asiat, joita et tarvitse. Jokainen WebQuest ei aina vastaa kaikkia annettuja kriteerejä. Tunnet oppilaasi parhaiten ja voit valita, mitkä osa-alueet ovat heidän kannaltaan hyödyllisimpiä ja kiinnostavimpia.		
Aktiviteetin arviointi		
Ohjaaja ohjailee keskustelua ja tutustuu jokaisen ryhmän työstämiin papereihin.		
Lähteet/Lue lisää:		
Webquesteja verkossa: http://online.com/webquests/croolzone/intro.htm http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm		

OSIO 2 RESURSSIT

Aktiviteettikoodi	Powerpoint	Otsikko
R.M2.U2	PPT.F2F.M2.U2	Milloin käyttää Webquestia
Yleiskatsaus		
❖ <i>Tarkoitus:</i> - Ymmärtää, milloin käyttää Webquestia - Tunnistaa Webquest muista samantyyppisistä tehtävistä		
Ohjeet		
Ohjaaja käyttää PowerPointia apunaan esitellessään aktiviteettia ja ohjeistaessaan osallistujat sen pariin. Osallistujat täyttävät työskentelylomakkeeseensa: Valittu Webquestin osa – Tunnistetut vahvuudet – Kehityskohteet -		
Aktiviteetin yksityiskohdat		
Vaihe 1. – Valitse tilanne työskentelylomakkeelta. Vaihe 2. – Etsi netistä tilanteeseen sopivia Webquesteja Vaihe 3. – Analysoituasi tilanteen sopivuuden Webquestille, pohdi, miksi sen käyttö on hyvä valinta: • Ne ovat helppo keino yhdistää Internet kielten luokassa sekä lyhytaikaisen että pitkäaikaisen oppimisen kannalta – erityistä teknistä osaamista ei tarvita. • Ne ovat usein ryhmätyöskentelyä vaativia aktiviteetteja, joiden suorittaminen vaatii kommunikointia ja tiedon jakamista – ne ovat tärkeitä tavoitteita kielten oppimisessa. • Niitä voidaan käyttää kielellisinä työkaluina, mutta ne voivat olla myös monitieteellisiä ja mahdollistaa työskentelyn eri ainealueiden välillä. • Ne rohkaisevat kriittiseen ajatteluun, asioiden vertailuun, luokitteluun, virheiden analysointiin, tiedonhakuun, perspektiivien pohtimiseen jne. Oppijat eivät aina saa tietoa helposti sieltä mistä se heille osoitetaan, vaan heidän tulee muokata saamaansa tietoa uuteen muotoon suorittaakseen tehtävän. • Tehtävät motivoivat ja rohkaisevat oppijaa kokemaan tekemänsä aktiviteetit ”oikeina” ja ”hyödyllisinä”. Tämä lähestymistapa vaatii enemmän panostusta ja suurempaa keskittymistä sekä kiinnostusta tehtävän suorittamiseen. • Lähde: https://www.teachingenglish.org.uk/article/webquests		

VAIHE 4.- Tee miellekartta: Miellekartat ovat oppimisen työkalu, joka perustuu visuaaliseen ulkomuotoon, tiedon jaotteluun sekä geometrisiin kuvioihin, jotka yhdistyvät toisiinsa viivojen avulla.



Aktiviteetin arviointi

Ohjaaja ohjailee keskustelua ja tutustuu jokaisen ryhmän työstämiin papereihin. Ohjaaja tarkastaa, että työstetyt miellekartat ovat asiaankuuluvia.

Lähteet/Lue lisää:

Mindmap verkossa: <https://www.mindmaps.app/> or <https://www.mindmup.com/>

OSIO 3 RESURSSIT

Aktiviteettikoodi	Powerpoint	Otsikko
R.M2.U3	N/A	Webquestin luominen Google Sitesin avulla
Yleiskatsaus		
❖ <i>Tarkoitus:</i> - Oppia luomaan Webquest Google Sitesiin - Olla luova - Oppia verkkosivujen tekemisestä - Laittaa suunnitelmat käytäntöön		
Ohjeet		
Ohjaaja käyttää PowerPointia apunaan esitellessään aktiviteettia ja ohjeistaessaan osallistujat sen pariin. Aloittelijoille voi olla helpointa luonnostella Webquest ensin paperille, jolloin sen siirtäminen verkkoon voi olla helpompaa. Voit hypätä näiden kolmen vaiheen yli, jos oppilaasi ovat jo kokeneita Webquestien parissa.		
Aktiviteetin yksityiskohdat		
Vaihe 1.- Kirjaudu Google-tilillesi ja mene osoitteeseen https://sites.google.com/new Vaihe 2.- Täytä pyydetyt tiedot, valitse sivustosi tyyli ja luo verkkosivusi. Mene lähteet-osioon löytääksesi lisätietoja. Vaihe 3 – Pohdi Webquestisi rakennetta; valitse sivuston ulkomuoto Webquestisi tyyliin perustuen.		

Vaihe 4 – Valitse aihe, otsikko, kesto ja taso.

Vaihe 5 – Suunnittele verkkosivusi seuraavasti:

1. Kirjoita koodi ja luo sivu. Nämä ovat sinun nettisivusi.
2. Organisoி webquestisi rakenne: Luodaan webquest. Sitä varten meidän tulee luoda uusia sivuja, kunnes saavutamme halutun rakenteen. Klikkaa "create page."
3. Tällä sivulla: valitse "web page" ja anna sille nimi. Valitse "place the page on the top level".
4. Paina "create page" luodaksesi sivu.
5. Kun sivu on auki, editori aukeaa automaattisesti.
6. Vaikka sivulle ei olisi kirjoitettu mitään, klikkaa "save to return" palataksesi pääsivulle.
7. Navigointipalkki ilmestyy sivupalkkiin niiden sivujen kanssa, jotka olet luonut.
8. Sivu järjestää luodut sivut oletuksena aakkosjärjestykseen. Voit järjestellä ne haluamallasi tavalla klikkaamalla "edit sidebar".
9. Mene hallintapaneeliin ja klikkaa "edit" sivut-osiossa.
10. Kun olet paikassa "configure navigation", ota aktivointi pois kohdasta "automatically organize navigation", asetus on valittuna automaattisesti. Tekemällä näin, lista luomistasi sivuista sekä nuolten kuvia ilmestyy sivun oikealle puolelle. Voit liikuttaa sivujen sijaintia nuolten avulla. Kun olet valmis, klikkaa "accept".
11. Jotkut luoduista sivuista voivat tarvita alisivuja, esimerkiksi "aktiviteetit". Voit luoda alisivuja samoin kuten tavallisiakin sivuja, mutta valitse "classify the page in main page" ja klikkaa "select a different location."
12. Valitse sivu jonka alle haluat alisivut luoda, klikkaa "select" ja seuraavalla sivulla "create page".
13. Kun palaat pääsivulle, huomaat, että uusi sivu ei ole ilmestynyt sivupalkkiin. Saadaksesi sen näkyviin mene "edit sidebar" ja "navigation" ja muokkaa. Tällä näytöllä valitse "add page".
14. Seuraavaksi valitse uusi sivu jonka olet luonut ja valitse "accept".
15. Käytä nuolia liikuttamaan sivu sinne, minne se kuuluu. Klikkaa lopuksi "accept".

Valitse aitten "save changes" ja "return to site". Toista prosessi niin monta kertaa kuin on tarve.

Aktiviteetin arviointi.

Ohjaaja ohjailee keskustelua ja tutustuu jokaisen ryhmän työstämiin papereihin.

Lähteet/Lue lisää:

Tutoriaali: <https://www.youtube.com/watch?v=8o9BHt5tdGQ>

Presentaatiot

Löydät kaikki presentaatiot täältä:

<https://pasttimes.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

Yhteenveto:

Koulutus on nyt ohi, ja osallistujat ovat suorittaneet 25 tuntia verkko-opiskelua. Viimeiselle oppitunnille voit luoda ystävällisen ilmapiirin arviointia varten. Tehdäksesi niin, ehdotamme, että pyydät jokaista osallistujaa täyttämään arviointilomakkeen ja toimittamaan sen sinulle.

Pidä arviointi anonyyminä, sillä sen tarkoitus on auttaa sinua kehittämään koulutusta paremmaksi. Kaikki rakentava kritiikki on hyvästä!

Arviointilomake

Aktiveiteettikoodi	Otsikko
Arviointilomake	Koulutuksen arviointi
Yleiskatsaus	
<i>Tarkoitus:</i> Arvioida 25 tunnin opiskelun tulosta <i>Kesto:</i> 10 min	
Ohjeet	
- Ohjaaja jakaa osallistujille arviointilomakkeet täytettäväksi - Ohjaaja kertoo, että arviointi on anonyymi - Ohjaaja muistuttaa, että arviointi tehdään häntä varten.	
Aktiveetin yksityiskohdat	
Arviointikysymykset 1) Olitko tyytyväinen koulutukseen ☐ Ehdottomasti kyllä ☐ Kyllä ☐ Ei ☐ Ehdottomasti ei 2) Oliko koulutuksen kesto sopiva?	

☐ Ehdottomasti kyllä

☐ Kyllä

☐ Ei

☐ Ehdottomasti ei

3) Vastasiko koulutus odotuksiasi?

☐ Ehdottomasti kyllä

☐ Kyllä

☐ Ei

☐ Ehdottomasti ei

4) Olitko tyytyväinen koulutustapaan?

☐ Ehdottomasti kyllä

☐ Kyllä

☐ Ei

☐ Ehdottomasti ei

5) Vapaa sana

.....

.....

.....

.....



Kiitoksia arvioinnistasi!

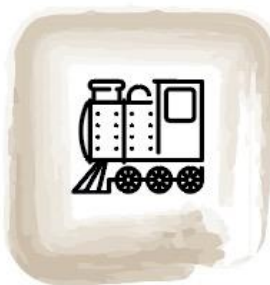
Aktiviteetin arviointi

N/A

Lue lisää:

N/A

PAST-TIMES



Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness



innoventum

fip
Future In
Perspective

INNEO



S V E B
F S E A



Erasmus+

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:2018-1-FR01-KA204-047883