

PAST-TIMES



**Szkolenie twarzą w
twarz**

Moduł 2: Jak tworzyć Webquesty

Rozdział 2.3. Stwórz swój własny webquest



Webquests planning sheet

Od czego zacząć?

Zanim zaczniesz projektować WebQuest, będziesz potrzebować zarysu, który poprowadzi Cię przez ten proces.

Pomogą w tym doskonałe zarysy WebQuest i szablony dostępne online.

<https://tomarch.com/webquests/help/prewrite.html>

<https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/>

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

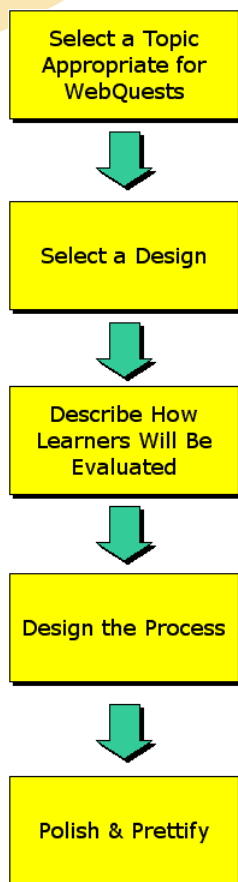


Arkusz planowania Webquests

Kiedy już będziesz miał swój szkic lub szablon w ręku, oto kilka głównych punktów, które należy uwzględnić:

- 1.- **Temat**: *dotyczących bieżących wydarzeń lub obszaru programu nauczania, który jest niewystarczająco uwzględniony w dostępnych tekstach*
- 2.- **Zadanie** *najważniejsza część WQ (następny slajd)*
- 3.- **Rozwinięcie** : *role i kroki*
- 4.- **Zasoby** : *aktualne, dokładne i dostosowane do potrzeb wiekowych*
- 5.- **Ocena** : *można opracować tradycyjne lub indywidualne tryby oceny*
- <http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html>
- 6.- **Podsumowanie** : *motywacyjny cytat, obraz, powiedzenie/przysłowie itp.*

Proces projektowania webquestu



Rozwinięcie nie zawsze jest tak liniowy jak ten.

Podczas pracy nad poszczególnymi etapami może być konieczne cofnięcie się i zmodyfikowanie pracy wykonanej w poprzednich etapach.

Najtrudniejszą częścią jest wybór projektu i zadania

Najbardziej czasochłonną częścią jest projektowanie rozwinięcia.

Źródło: <http://webquest.org/sdsu/designsteps/index.html>

Zadania

Zadanie to jest najważniejszą częścią WebQuest.

Stanowi ono cel i główny punkt zainteresowania uczestników zajęć.

Zadanie jasno opisuje końcowy rezultat działań ucznia.

Zadanie powinno zawierać:

- ▣ serię pytań
- ▣ podsumowanie, które zostanie utworzone
- ▣ problem do rozwiązania
- ▣ stanowisko, które ma być sformułowane lub bronię
- ▣ wszystko, co wymaga od uczących się przetwarzania i przekształcania zebranych informacji

Zadania

Istnieje wiele sposobów konstruowania zadania.

Zadanie typu Retelling Task - Prezentacja produktu (najczęściej spotykane WebQuesty, a najmniej wymagające)

Zadanie kompilacji - Zebranie kilku źródeł informacji w jednym formacie

Zadanie zagadkowe - Wprowadzenie w formacie detektywa lub układanki

Zadanie dziennikarskie - sprawozdanie z wydarzenia

Zadanie projektowe - Stworzenie produktu lub planu działania, który osiągnie z góry założony cel.

Zadanie związane z produktem kreatywnym - Wyprodukuj coś w określonym formacie

Zadanie budowania konsensusu - Wyraża się i rozważa różne punkty widzenia

Zadanie polegające na perswazji - opracuj przekonujący przypadek w oparciu o to, czego się dowiedziałeś.

Zadanie Wiedzy o sobie - rozwijanie lepszego zrozumienia siebie samego

Zadanie analityczne - przyjrzyj się uważnie jednej lub kilku rzeczom i znajdź podobieństwa i różnice w celu ustalenia przyczyny i skutku

Zadanie polegające na ocenie - przedstawienie kilku pozycji w rankingu lub oszacowanie ich

Zadanie naukowe - działalność internetowa, która symuluje prawdziwą działalność naukową.

Źródło: <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>



Ocena i udostępnianie

Nareszcie twój WebQuest jest skończony i powinieneś być z niego bardzo dumny!

Dlaczego nie kliknąć przycisk Wyślij WebQuest do społeczności i podzielić się nim z innymi nauczycielami zajmującymi się technologią?

<http://www.webquest.org/>

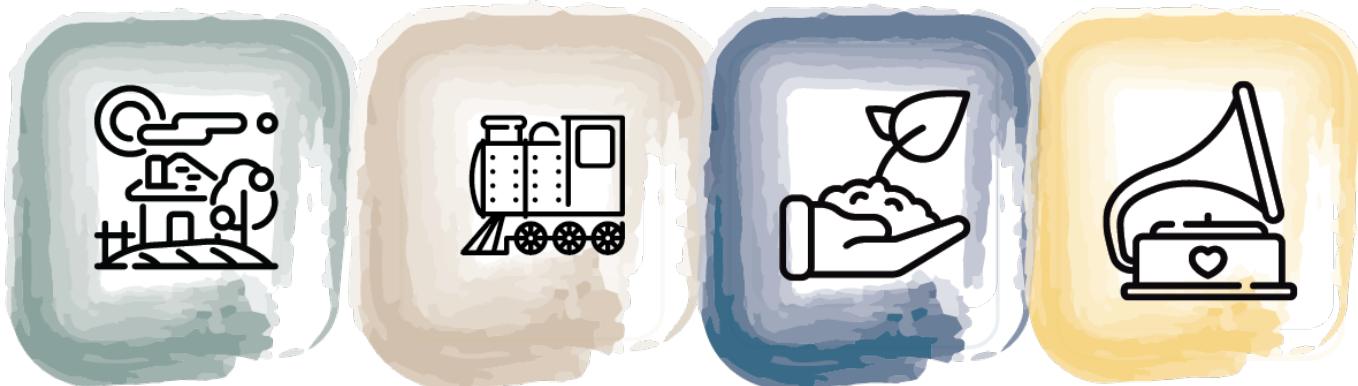


Dziękuję za uwagę

Czy są jakieś pytania?



PAST-TIMES



inn^oventum



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.