



SYNERGY AND ENVIRONMENT TO
EMPOWER DECENTRALISED SCHOOLS

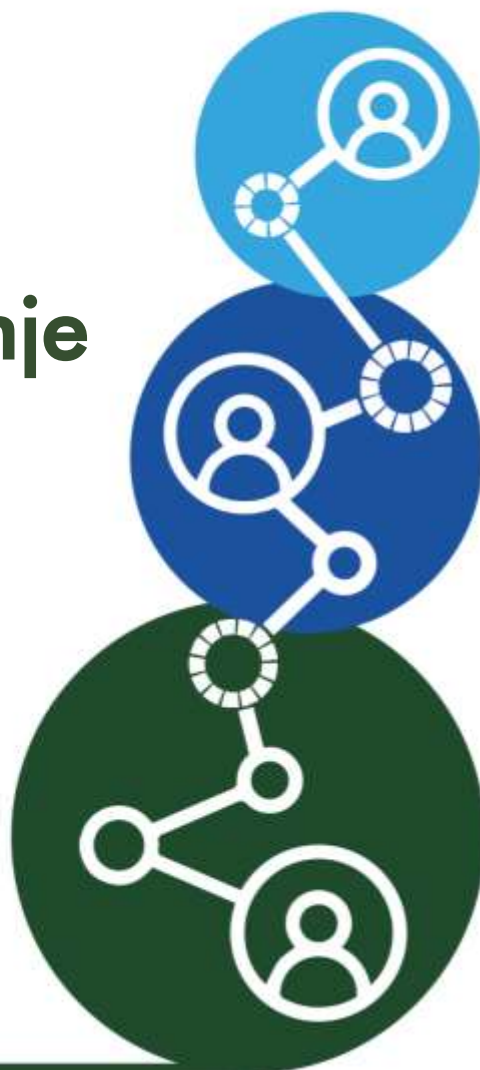
TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S. (NASTAVNI PRIRUČNIK)

MODUL 5

Sjeme za umrežavanje

CJELINA I

Webquest: aktivna
metodologija s
web podrškom



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

ODGOVORNI ZA IOI "TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S."

Ángeles Parrilla Latas (University of Vigo)

AUTORI

CIES-UVigo, ES

Ángeles Parrilla Latas | Manuela Raposo Rivas | Esther Martínez Figueira | Silvia Sierra Martínez | Almudena Alonso Ferreiro | María Zabalza Cerdeiriña | Isabel Fernández-Menor | Adoración de la Fuente Fernández

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD, CY

ODGOVORNI ZA PODUČAVANJE I TESTIRANJE "TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S."

Giulia Benvenuto (IC Bosco Chiesanuova, IT) | Alice Dalle (Région Vallée d'Aoste/Regione Valle d'Aosta, IT) | Golfo Kateva (Synthesis Center, CY) | Noemi Nieto Blanco (University of Vigo) | Miljenka Padovan Bogdanović (Srednja Skola Vela Luka, HR) | Eftychia Vlysidou (Diefthinsi Defterovathmias Ekpedefsis Chiou, GR)

PROJEKT

GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools

Project n. 2019-1-IT02-KA201-062254 www.greenseeds.eu

KOORDINATOR PROJEKTA

Maria Carla Italia (Glocal Factory, Italija)

PROJEKTNO PARTNERSTVO

Ovaj je dokument jedna od 15 cjelina "Alata GREEN S.E.E.D.S.", Intelktualnog rezultata br. 1 istoimenog projekta. Pod vodstvom je Sveučilišta u Vigo, a provedeno je uz potporu svih partnera, s posebnim osvrtom na obuku o sadržaju alata, koja je radila i na njihovom testiranju. Jedinice su razvijene od rujna 2019. do kraja siječnja 2020. Sljedeća obuka, u dva koraka, trajala je do kraja lipnja 2020:

1. Obuka odgovornih država (5-6.03.2020)
2. Obuka učitelja na lokalnoj razini (1.04.2020 - 31.06.2020)

KAKO CITIRATI OVAJ DOKUMENT

CIES – Uvigo - Cjelina 1- *Webquest: aktivna metodologija s web podrškom*, Modul 5 - Sjeme za umrežavanje, „Priručnik GREEN S.E.E.D.S.“, Projekt GREEN S.E.E.D.S. - Sinergija i okoliš za osnaživanje decentraliziranih škola, 2020

PARTNERS

GLOCAL FACTORY

Ανώτατο Εκπαιδευτικό Ίνστιτούτο Χίου



Région Aoste
Valle d'Aoste



Universida de Vigo



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

CJELINA 5.1

WEBQUEST: AKTIVNA METODOLOGIJA S WEB PODRŠKOM

"Tehnologija je samo alat. Da bi djeca zajedno radila i bila motivirana, nastavnik je najbitniji element." (Bill Gates).

Metode aktivnog učenja su one koje potiču učenikovo sudjelovanje i uključenost, čineći ga protagonistom nastavnog procesa. Tehnologija i njena primjena su autentični izvori učenja koji omogućuju razvoj aktivnog učenja potpomažući pristup informacijama i stvaranju različitih mreža i okolina učenja. U ovom kontekstu, ako što je naznačeno i u jedinici 2.3, projektno učenje je aktivno učenje temeljeno na nekom problemu tj. izazovu koji se treba riješiti. Ovaj problem ili zadatak može se rješavati koristeći Webquest.

Webquest je strategija koja potiče aktivno i suradničko učenje te omogućuje da se razbiju barijere i izolacija s kojima se suočavaju

decentralizirane škole. Na primjer, činjenica da se u jednoj učionici nalaze djeca različitih dobi i stupnjeva učenja može prestati biti problem – ako rade Webquest, on može biti prilika za suradničko učenje među vršnjacima. Drugi primjer je da su ruralne škole često jedini kulturni centar u svojoj okolini: ipak, korištenje tehnologije i izvora kao što je Webquest olakšava pristup informacijama.

Nadamo se da ćete, do kraja ove lekcije, znati što je Webquest i kako ga stvoriti. Cilj nam je osposobiti vas da budete sposobni kreirati i razviti Webquest u skladu s principima projektnog učenja i poučavanja.



1. Što je Webquest?

Webquest je temeljen na korištenju i integraciji interneta u školama. Prema svojim tvorcima ((Dodge, 2001; March 2003) to je primjena strategije učenja za vođeno pronalaženje informacija koristeći Internet. Webquest koristi linkove na ključne online izvore i predstavlja stvarni i autentični zadatak za motiviranje učenikovog istraživanja. Webquest je način razvijanja projektnog učenja. Učenicima se daje zadatak koji je prethodno isplaniran, s ciljem da oni sami postave temelje svoga učenja. Time ova aktivnost ima dvostruku prednost: Webquest je primamljiv način učenja za učenike jer su zadaci izvedivi i zanimljivi, a time što je ovo aktivnost vođenog otkrivanja ujedno i preispituju ulogu učenika u nastavnom procesu. Učenici ne koriste Internet kao konzumenti, već kao sakupljači informacija.

2. Kakva je struktura Webquesta?

Webquest je obično sastoji od Uvoda, Procesu, Izvora, Evaluacija i Zaključka.

ZADATAK, jedna ili više aktivnosti koje učenici moraju odraditi objašnjena je do u detalje, zajedno sa obrazovnim ciljevima. Da bi se oblikovali zadaci, preporuča se da se stalni ima na umu način imenovanja zadataka opisanih od

Ovi elementi koji čine strukturu Webquesta su nešto kao naslovi ili sekcije koje nastavnik mora dizajnirati i ispuniti sadržajem, prema sadržajima i ciljevima koje želi postići.

U ovom projektu, zadržali smo originalnu strukturu, ali smo željeli uključiti i neke nove elemente za stvaranje Seedquesta (za potrebe projekta): želimo uključiti ciljeve učenja i nastavničke zabilješke.

Na kraju, treba istaknuti da kada nastavnici dizajniraju Webquest za svoje učenike, oni su ti koji odlučuju kakav sadržaj će uključiti za svaki od elemenata Webquesta.

UVOD, ovaj dio daje početne informacije p samoj temi na kojoj će se raditi. Glavna mu je zadaća zainteresirati učenike za Webquest. Zbog toga se preporuča da jezik bude jednostavan, kreativan i sažet da bi se učenike lakše uključilo.

ISHODI UČENJA, ovo je vrlo važan dio pošto omogućuje da se razmotre ciljevi koje se želi postići; tako će učenici znati kako pristupiti zadatku i što se od njih očekuje.

strane Dogde (2001). dobro dizajniran zadatak treba biti primamljiv i aktivirati sposobnosti višeg stupnja, omogućiti ostvarenje zadanog cilja, promovirati stvaranje mreže znanja, biti zanimljiv, jasan, sveobuhvatan, važan i promovirati grupni rad.

PROCES, to su koraci koje učenici moraju proći da bi znali riješiti zadatak. Može uključivati pod-teme, strategije koje se trebaju koristiti, opis uloga koje učenici moraju preuzeti i sl.

EVALUACIJA, to je informacija koja se daju učeniku o tome što će se i kako vrednovati. Bez obzira na strategiju i vrstu zadatka, plan vrednovanja mora se predstaviti učenicima. Vrlo koristan alat za ovo su rubrike. Uz to što se njima obrazovni ciljevi mogu vrlo jasni prikazati, one također smanjuju subjektivnost pri vrednovanju.

ZAKLJUČAK, U ovome dijelu učenicima se predlažu neke strategije ili procesi za sažimanje vlastitih iskustava i potiče ih se da provedu refleksiju nad onim što su naučili. Na primjer, mogu im se dati pitanja na koja treba odgovoriti ili organizirati debatu u razredu. Također se stimulira refleksija nad završenim procesom učenja s ciljem da se naučeno primjeni i u drugim kontekstima.

IZVORI, ovo je popis web stranica ili drugih izvora koji će učenicima pomoći da izvrše zadatak. Oni se nužno moraju odabrati unaprijed tako da se učenici mogu fokusirati na rješavanje problema.

NASTAVNIČKE BILJEŠKE, ovaj dio se naziva i drugim imenima kao npr. didaktička orijentacija, nastavnički vodič i sl. namijenjen je isključivo drugim nastavnicima koji žele koristiti Webquest



Imenovanje zadataka Webquesta, prema Dodgeu.

IMENOVANJE ZADATAKA
WEBQUESTA

Zadaci ponavljanja | Tajanstveni zadatak | Novinarski zadaci | Zadatak dizajna | Kreativni zadaci | Zadaci uspostavljanja konsenzusa | Zadaci uvjeravanja | Zadaci samospoznaje | Analitički zadaci | Zadaci prosudbe | Znanstveni zadaci | Zadaci sakupljanja

Izvor: <http://www.eduteka.org>

za svoje potrebe. Uključuje detaljno planiranje nastavnčkog vodiča (ciljevi, kompetencije, sadržaj, izvori, vrijeme, metode sl.). može uključivati i autorstvo Webquesta (npr. Kontakt informacije, školu, itd.) te druge izvore korištene pri izradi Webquesta (slike, zvukovi itd.).

Zadnji korak, koji se ne smije zaboraviti, je testiranje Webquesta. To je jedini način na koji možete sa sigurnošću znati da će Webquest ispuniti svrhu. Tako ćete

pronaći i moguće pogreške, napraviti ispravke i sl. poslije, dok se bude provodio u praksi, još uvijek će biti

mjesta za izmjene i ispravke, ako vam se učini da je to potrebno.

PRIMJER IZ PRAKSE

Učenici istražuju „Zdravu poeziju“ kroz Webquest

Carmen, Mauro, Celeste i Martin su nastavnici koji čine knjižničnu grupu u svojoj školi. Tijekom ove školske godine, uveo se projekt Zdrava prehrana, a koji uključuje brojne aktivnosti, sve pod zajedničkom temom inovativnih strategija i metoda suradničke prirode.

Četvero nastavnika želi surađivati na Webquestu na temu lokalne poezije, a ciljna skupina su im predškolski i osnovnoškolski učenici. Žele raditi Webquest jer smatraju da je idealan za pripremanje, organizaciju, praćenje, prezentiranje i evaluaciju onoga što su učenici naučili. Nadalje, omogućit će stalnu komunikaciju među učenicima međusobno i nastavnicima.

4 nastavnika su dizajnirala Webquest uzimajući u obzir karakteristike učenika, obrazovni stupanj i njihove interese (učenici između 6 i 8 godina). Da bi mogli raditi u školskoj knjižnici, organizirali su učenike u mješovite grupe sa 4 – 6 učenika.

Prvo se Webquest predstavio svakoj grupi u knjižnici, koristeći pametnu ploču. Svi su pročitali Uvod te je svaka grupa otkrila što se od njih očekuje. Svakoj grupi dodijeljeno je slovo, koje je povezano s pojedinim zadatkom. Svaka je grupa trebala tražiti pjesme kojima je tema hrana koja počinje sa slovom koje je njima dodijeljeno. Svaka je grupa unutar sebe organizirala podjelu zadataka. Prvi dan fokus je bio na čitanju, razgovoru o temi te se trebalo uvjeriti da svaka grupa i sudionik znaju što trebaju činiti, koje procese treba proći te koje ciljeve ispuniti. Nakon toga, uslijedilo je 6 tjednih sastanaka tijekom kojih se grupa nalazila u knjižnici da rade na temi, istražuju poeziju sa određenim slovom,

vodeći se Izvorima propisanim u Webquestu. Zadnji dan svaka je grupa pokazala drugim grupama što je napravila. Rad je završio tako da se postigao konsenzus po pitanjima Zaključka.

U opisanom slučaju zadani zadaci izvršeni su bez problema, ka što su pokazali učenički komentari. S nastavnikovog gledišta., možemo reći da je ovaj način organiziranja nastavnog procesa uključio više kognitivne sposobnosti pošto su učenici morali istraživati, analizirati shvatiti, razmjenjivati informacije itd. činjenica da se radilo u mješovitim grupama govori o tome kako je učenicima omogućilo da

jedni drugima pomažu i daju podršku. Nadalje, nastavnici koji su osmislili Webquest doživjeli su iskustvo koje im je pružilo nadogradnju svoga znanja i uvelo raznovrsnost u poučavanje.

Prema Mauru: " *Webquest nam je omogućio zajedničku suradnju nastavnika i učenika. Zato je bilo dvostruki užitek raditi na njemu.*"

3. Kako ga provesti u praksi?

Kada dizajniramo Webquest prvo moramo odlučiti što želimo stvoriti, uzimajući u obzir ciljnu skupinu, trajanje, teme itd. da bismo to što bilje napravili, Dodge (2001) predlaže voditi se s 5 pravila: (engl.akronim **FOCUS**):

FOCUS (ENG)

Pronađi odlične internetske stranice

Organiziraj učenike i izvore

Potakni učenike da misle

Koristi medij (koji odabereš)

Postavi visoka očekivanja

Postoji niz izvora koji mogu pomoći u stvaranju Webquesta:

Generatori Webquesta, s predlošcima). Većinom su strukturirani od strane Dodgea (2001) i stavljeni na korištenje na internetu. Generatori uključuju Webquest Creator (<http://www.Webquestcreator2.com/majwq/>), Webquest.Org (<http://Webquest.org/>), 1,2,3 Tu Webquest (<https://www.aula21.net/Wqfacil/Webquest.htm>).

Stvaranje internetskih stranica, kao što su Google Sites (<https://sites.google.com>), Wix (<https://es.wix.com/>), Weebly (<https://www.weebly.com/es>); čiji je dizajn temeljen na predlošcima koji se mogu personalizirati.

Profesionalni software, kao što su Dreamweaver ili Publisher, koji omogućuju stvaranje jedinstvenih i različitih Webquesta. Svaka osoba ima potpunu slobodu u idzajniranju. Ipak, nastavnik mora osigurati domenu.

NAPRAVI U SVOJOJ UČIONICI

Izaberi temu sa svojim učenicima i dizajniraj Webquest slijedeći strukturu i korake objašnjene prethodno.

Možeš koristiti izvore iz lekcije 4.2 da bi

učenicima objasnio svrhu Webquesta koji će izraditi. Bilo bi dobro raditi u malim, mješovitim grupama.

.

IZVORI

Dodge, B. (2001). *Five rules for writing a great WebQuest*. Learning and Leading with Technology, 28(8), 6-9.

March, T. (2003). *The learning power of WebQuests*. Educational Leadership, 61(4), 42-47.

ZA VIŠE INFORMACIJA

ENGLISH

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Monographic Webquest: 20 years using the Internet as a resource for the classroom*. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (52), a298. Available at: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>

SPANISH

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Webquest: 20 años utilizando Internet como recurso para el aula*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (52), a298. Disponible en: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>



DISCLAIMER: "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.