

# Motywacja

## Umiejętność realizowania celów

### Cel:

- zastosowanie metody projektu (WebQuestu)

### Czas zastosowania:

- w dowolnym momencie zajęć

---

## Scenariusz

### Przed zajęciami

- Zapoznaj się z treściami tematu 10 Wirtualnego Przewodnika.
- Zapoznaj się z opisem metody WebQuest z załącznika poniżej.
- Przygotuj temat WebQuestu oraz wszystkie wytyczne do jego realizacji. Zamieść wszystkie informacje w Dokumentcie Google lub Prezentacji Google (lub PowerPoint).

### Na zajęciach

1. Wprowadź uczniów/studentów w temat zajęć.
2. Podziel uczniów/studentów na 4-osobowe grupy.
3. Udostępnij im przygotowany dokument z zadaniem WebQuestu. Wyznacz termin realizacji zadania i odpowiedz na wszelkie pytania i wątpliwości uczniów/studentów.
4. Po upływie terminu realizacji WebQuestu poświęć jedno zajęcia na prezentację wyników prac. Każda grupa kolejno przedstawia swoje dzieło. Wspólnie analizujecie poszczególne prace i zastanawiacie się na koniec:
  - a) Jakie elementy wspólne łączą wynik pracy poszczególnych zespołów? Czym się różnią?
  - b) Z jakiej perspektywy temat WebQuestu został opracowany przez poszczególne grupy?
  - c) Czego się nauczyli w czasie takiej pracy?
  - d) Na co należy zwracać uwagę na przyszłość przy pracy z wykorzystaniem metody WebQuest?
  - e) Na ile efektywna jest to metoda pracy? Czy motywuje do zgłębienia wiedzy?

---

### Wskazówki

Oryginalnie w WebQueście nauczyciel przygotowuje bazę linków, z których uczniowie/studentenci mają korzystać w czasie realizacji zadania. Jeśli chcesz dodatkowo zróżnicować wyniki prac to możesz pozwolić uczniom/studentom by sami wyszukali informacje w sieci na zadany temat. Będą się musieli wykazać dodatkowo umiejętnością weryfikacji jakości uzyskanych informacji.

Pamiętaj by podkreślić, że mogą/powinni korzystać także ze źródeł poza internetowych.



## Załącznik. Metoda WebQuest

WebQuest jest metodą pracy dydaktycznej, która wykorzystuje możliwości technologii informacyjnej. Jej twórcą jest Bernie Dodge z San Diego University, który zbudował ją w latach 90. W oparciu o założenia konstrukttywizmu (kierunek w psychologii, który zakłada twórczą aktywność ucznia).

Zasadniczym celem edukacyjnym WebQuest'u jest rozwiązanie lub zgłębienie przez ucznia jakiegoś problemu poprzez wykorzystanie do tego przygotowanych przez nauczyciela zasobów internetowych (strony www traktujące na dany temat). Zadaniem ucznia jest selekcjonowanie zawartych w sieci informacji, ocena ich przydatności i wykorzystanie ich do wykonania zadania końcowego. Metoda ta aktywizuje ucznia i motywuje do działania.

Produktem finalnym może być **plakat, praca pisemna, prezentacja multimedialna, wystąpienie publiczne itp.**

### Można wyróżnić dwa rodzaje WebQuestów:

- Krótkoterminowe – celem jest szybkie zdobycie i ugruntowanie wiedzy. Uczeń po zakończeniu takiego ćwiczenia będzie miał znaczącą ilość nowych informacji. Ćwiczenie takie trwa od jednej do maksymalnie trzech lekcji.
- Długoterminowe – jego celem jest poszerzenie i wyjęcie najistotniejszych aspektów wiedzy. Po jego ukończeniu uczeń umie zanalizować problem, umieć na niego spojrzeć z różnych stron i wykazać się jego zrozumieniem. Praca nad takim ćwiczeniem może trwać nawet kilka tygodni.

Z reguły WebQuest jest ćwiczeniem **grupowym**, choć może być także wykonywany jako zadanie indywidualne. Z założenia ma mieć **także rolę motywacyjną** do zgłębienia tematu, dlatego ważne jest odpowiednie jego sformułowanie. WebQuest może być zaprojektowany dla jednej dyscypliny, a może być także interdyscyplinarny i wtedy stanowi większe wyzwanie dla uczniów. Często praktyką jest też nadawanie ról uczniom w ramach wykonywanego zadania (np. badacz, reporter, detektyw itp.), co także pozwala na spojrzenie na zagadnienie z różnych stron.

Niezależnie od tego, z jakim WebQuestem mamy do czynienia jego zadaniem jest jak najlepsze wykorzystanie czasu uczniów. Wątpliwą korzyścią naukową jest bezcelowe wędrowanie uczniów po sieci bez jasnego zadania. Aby osiągnąć jasność celu i efektywność pracy WebQuest powinien składać się z następujących części:

#### 1. Wprowadzenie:

- Podstawowe informacje o całym zadaniu
- Cele i spodziewane efekty
- Realne i przydatne dla uczniów zalety i możliwości wykorzystania zdobytej wiedzy

#### 2. Plan realizacji

- Zadanie, które jest interesujące i wciągające:
- Zadanie nie może być odtwórcze
- Powinno angażować kreatywność ucznia
- Powinno być jasno skonstruowane – aby uczeń wiedział, jakiego efektu lektor oczekuje



3. Proces (etapy poszukiwań i tworzenia, jakie uczniowie muszą przejść w celu wykonania zadania):

- Okres realizacji
- Zakres przedmiotowy
- Jeżeli uczniowie będą pracować w grupach, to opis: w jakich grupach, jakie będą zasady podziału/przydziału i kto to zrobi i czego nauczyciel języka obcego oczekuje od poszczególnych członków zespołu
- Sposób przygotowania i zrealizowania prezentacji (sala, pracownia informatyczna, dom, techniczne środki, publiczność, oprawa etc.)

4. Lista źródeł z informacjami niezbędnymi do wykonania zadania:

- Źródła sieciowe (m.in. strony internetowe z artykułami, portale tematyczne, blogi, słowniki językowe online itp.)
- Źródła multimedialne (np. filmy online, prezentacje, materiały dźwiękowe)
- Źródła książkowe (np. książki, czasopisma, podręczniki)

5. Ewaluacja, zawierająca informacje o kryteriach oceny realizowanego przez uczniów zadania:

- Tu powinna się znaleźć tabela kryteriów oceny i poziomów ich spełnienia
- Kryteria powinny być dostosowane do specyfiki zadań konkretnego WebQuestu

6. Podsumowanie (wnioski, konkluzje):

- Tekst sumujący spodziewane efekty pracy uczniów
- Informacje o tym, czego uczniowie doświadczyli, nauczyli się, osiągnęli
- Zachęta do refleksji, do dalszych działań, przedsięwzięć, rozszerzania i pogłębiania wiedzy, być może dalsze pytania

