

Sabina Furgoł

Metoda WebQuest w kształceniu kompetencji kluczowych

Osadzenie metody WebQuest w polskiej dydaktyce

Wprowadzenie

Rozwój technologii cyfrowych przyspieszył m.in. rozwój cywilizacyjny społeczeństw. Na naszych oczach trwa rewolucja w różnych wymiarach: społecznym, kulturowym czy zawodowym. Zmiany te obejmują również edukację. Zadaniem edukacji w nowej rzeczywistości powinno być przygotowanie młodego człowieka nie tylko do uczestnictwa w całościowej edukacji, ale również przygotowanie do świadomego uczestniczenia w życiu, jak i korzystania z różnych dóbr, które człowiekowi towarzyszą. Po raz pierwszy w historii:

- uczymy zawodów, które jeszcze nie powstały,
- uczymy wykorzystywać technologie, które zostaną dopiero wynalezione,
- uczymy rozwiązywać problemy, o których nie wiemy, że istnieją,
- uczymy pokolenie, którego mózg funkcjonuje inaczej - **cyfrowych tubylców** (digital natives).

Zmieniło się nie tylko otoczenie człowieka, ale zmienili się ludzie i relacje między nimi, sposób komunikowania się - uczymy pokolenie, które zostało określone mianem **kultury prefiguratywnej**. Jest to: *„Model kultury, w którym starsi uznają niezależność dzieci i młodzieży, uczą się od nich postaw i zachowań, których nie nabyli w swoim dzieciństwie, ze względu na akcelerację rytmu współczesnego życia. Starsze pokolenie nie może liczyć na to, że w życiu ich dzieci, powtórzą się doświadczenia nabyte przez nich, ileś lat temu. Stąd też, w postawie starszego pokolenia, musi nastąpić odejście i uwolnienie od przeszłości i od starych form zarządzania wychowaniem. Natomiast ma nastąpić zbliżenie tych dwóch pokoleń.”* (Margaret Mead)



Kompetencje kluczowe

Dzisiejsza szkoła powinna przygotowywać do podejmowania nowych zadań w warunkach zmienności i ryzyka. Te dwa określenia najlepiej oddają charakter współczesnego świata, w którym żyjemy i pracujemy. Kanadyjczyk, badacz Internetu i jego wpływu na innowacyjność – Don Tapscott – zauważa, że „*Obecny model edukacji nadal jest skoncentrowany na nauczycielu, który jest nadawcą – źródłem informacji, a uczeń odbiorcą. Dominującą formą przekazu jest jednokierunkowy wykład oparty na zasadzie „jednego rozmiaru pasującego na wszystkich”, a zadaniem ucznia jest przyswajanie przekazywanych przez nauczyciela treści*”. Dlatego też nowoczesna dydaktyka odwołuje się do konstruktywizmu czy też konektywizmu jako koncepcji uczenia się właściwych dla epoki cyfrowej. Koncepcje te są również ważne z punktu widzenia kształtowania kompetencji kluczowych określonych w *Strategii Lizbońskiej*, jako:

- 1. Porozumiewanie się w języku ojczystym**
- 2. Porozumiewanie się w językach obcych**
- 3. Kompetencje matematyczne i kompetencje naukowo-techniczne**
- 4. Kompetencje „informatyczne”(technologii społeczeństwa informacyjnego):**
praca, rozrywka, komunikacja i uczestnictwo w sieciach współpracy, uczenia się, badań, wspieranie kreatywności i innowacji
- 5. Umiejętność uczenia się** (zdolność konsekwentnego i trwałego uczenia się, organizowania własnego procesu uczenia się indywidualnie i w grupie, świadomość własnego procesu uczenia się i potrzeb, kluczowy czynnik – motywacja i wiara we własne możliwości)
- 6. Kompetencje społeczne i obywatelskie**
- 7. Inicjatywność i przedsiębiorczość**
- 8. Świadomość i ekspresja kulturalna**

Powyższe uzgodnienia europejskie w zakresie kształtowania kompetencji kluczowych, znalazły odzwierciedlenie w zapisach podstawy programowej kształcenia ogólnego z 2009 roku. „Do najważniejszych umiejętności zdobywanych przez ucznia w trakcie kształcenia ogólnego w szkole podstawowej należą:

1) czytanie – rozumiane zarówno jako prosta czynność, jako umiejętność rozumienia, wykorzystywania i przetwarzania tekstów w zakresie umożliwiającym zdobywanie wiedzy, rozwój emocjonalny, intelektualny i moralny oraz uczestnictwo w życiu społeczeństwa;



- 2) **myślenie matematyczne** – umiejętność korzystania z podstawowych narzędzi matematyki w życiu codziennym oraz prowadzenia elementarnych rozumowań matematycznych;
- 3) **myślenie naukowe** – umiejętność formułowania wniosków opartych na obserwacjach empirycznych dotyczących przyrody i społeczeństwa.
- 4) **umiejętność komunikowania się w języku ojczystym i w języku obcym**, zarówno w mowie, jak i w piśmie;
- 5) **umiejętność posługiwania się nowoczesnymi technologiami informacyjno-komunikacyjnymi**, w tym także dla wyszukiwania i korzystania z informacji;
- 6) **umiejętność uczenia się** jako sposób zaspokajania naturalnej ciekawości świata, odkrywania swoich zainteresowań i przygotowania do dalszej edukacji;
- 7) **umiejętność pracy zespołowej.**”

Metoda WebQuest

Jednym z ważniejszych czynników, mających wpływ na efektywne kształtowanie kompetencji kluczowych ma wybór metod pracy. Metoda WebQuest jest jedną z tych innowacyjnych metod nauczania, które cechują się wyższą skutecznością dydaktyczną od tradycyjnych. Jest to metoda nauczania nakierowana na wyszukiwanie, w której większość lub całość informacji pozyskiwana jest w sposób interaktywny i pochodzi z zasobów internetowych, opcjonalnie uzupełniana jest telekonferencjami i materiałami podręcznymi. Posiada określoną stałą strukturę:

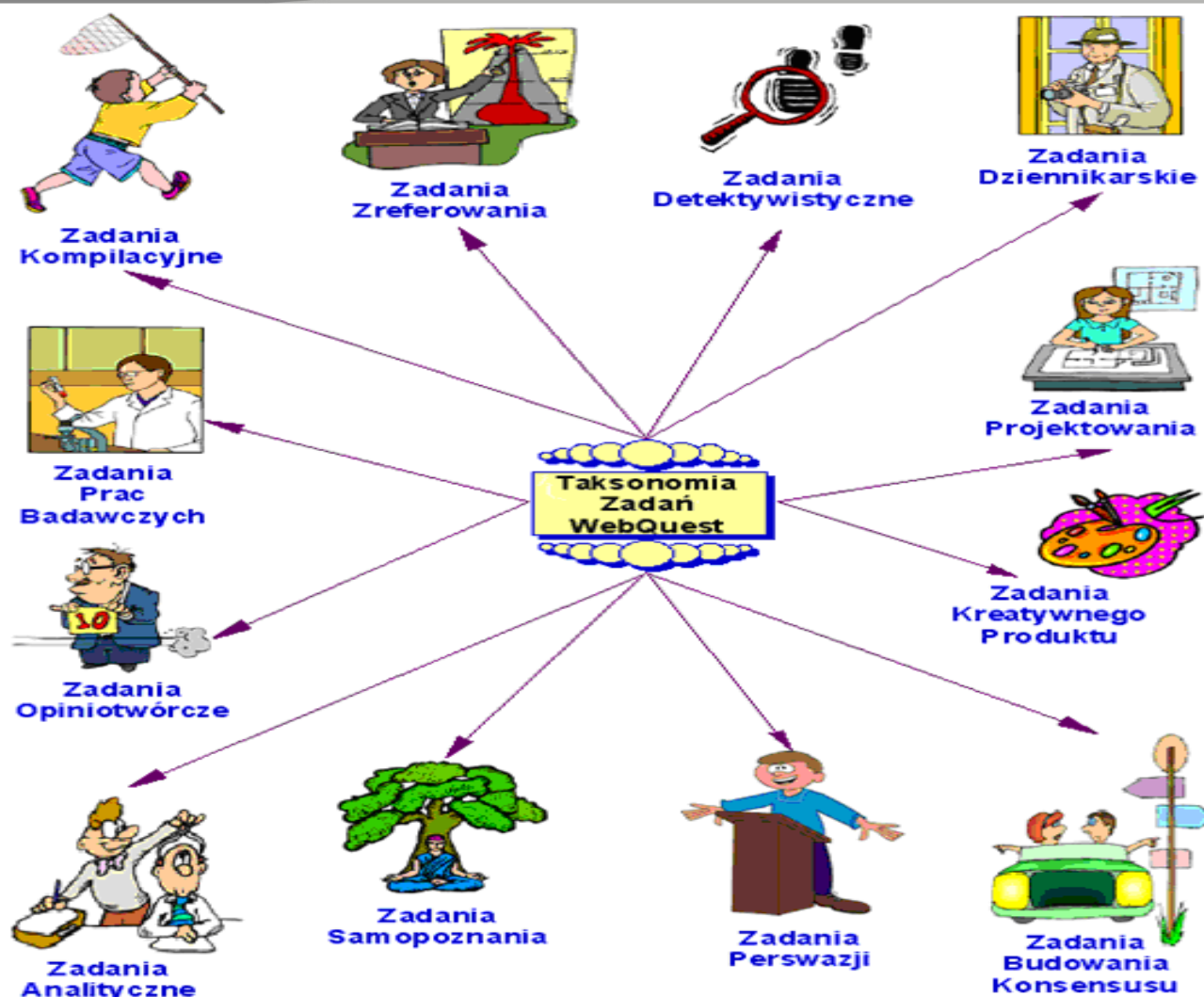
1. **Temat (top)** - należy określić temat WebQuest'u, jego adresatów oraz autorów.
2. **Wprowadzenie (introduction)** - element strukturalny WebQuest'u, który ma zaciekawić ucznia i wprowadzić w tematykę realizowanego projektu. Opis powinien być oryginalny i motywujący, zachęcający do pracy, wskazywać na cele i osadzić jego realizację w szerszym kontekście procesu dydaktycznego.
3. **Zadania (task)** – powinny m.in.:
 - problemowo lub tajemniczo formułować problem do rozwiązania,
 - zachęcać do sformułowania i zdefiniowania stanowiska ucznia w danym problemie,
 - proponować zaprojektowaniem produktu,
 - powinny zawierać złożone, problemowe problemy do analizy,
 - powinny zachęcać do indywidualnego postrzegania,
 - być kreatywne i wywoływać kreatywność,
 - zawierać wszystko inne, co kreuje proces uczenia się i przetwarzania informacji.



Jeżeli finalny produkt wymaga używania narzędzi (np. video, dźwięk, www) należy o tym wspomnieć.

4. **Proces grupowy (process)** - powinien zawierać krótki opis, jak powinna przebiegać organizacja procesu dydaktycznego grupie w trakcie realizacji WebQuest'u. Należy przedstawić kroki, jakie uczeń powinien wykonać, aby zrealizować zadanie. Należy użyć wypunktowanej listy oraz zwrotów wprost do ucznia np. „Po pierwsze, będziesz przypisany do grupy złożonej z 3 osób”.
5. **Źródła (resources)** – należy opisać, jakie źródła będą miały zastosowanie w przygotowywanym projekcie. Niektóre z możliwości:
 - strony WWW,
 - podręczniki szkolne,
 - adresy email dla wszystkich studentów i nauczycieli,
 - określona liczba kopii projektu,
 - programy komputerowe, używane w trakcie realizacji WebQuest'u,
 - odniesienie (odsylacz) do materiałów klasowych lub materiałów ze szkolnej biblioteki,
 - multimedialne materiały (video, materiały dźwiękowe).
6. **Ewaluacja (evaluation)** – po czym poznasz, że projekt został zakończony pomyślnie, z sukcesem? Należy opisać, które produkty ucznia oraz procesy będą podlegały ocenie, ewaluacji. Oczywiście musi to korelować z zadaniami i czynnościami przewidzianymi do wykonania przez uczniów w ramach projektu. Przygotowana ewaluacja musi być przydatna dla ucznia, by samodzielnie umiał dokonać samooceny oraz dla nauczyciela, by mógł ocenić projekt.

WebQest jest pewnego rodzaju projektem indywidualnym lub grupowym, krótko- lub długoterminowym, którego głównym celem jest stawianie problemów (zadań) odpowiednich (zwłaszcza atrakcyjnych) dla uczniów i organizowania nauczania wokół jakichś podstawowych pojęć. Właśnie poprzez zadania WQ realizuje jeden z podstawowych postulatów konstruktywizmu, dotyczący poszukiwania i doceniania uczniowskiego punktu widzenia w procesie kształcenia. Zatem zadania dla ucznia muszą być atrakcyjne i interesujące. Stąd autor tej metody – Bernie Dodge - zwraca szczególną uwagę na typy zadań wykorzystywanych w WebQueście. Typologię przedstawia schemat 1.



Schemat 1. Typologia zadań stosowanych w metodzie WebQuest. (oprac. M. Szafraniec)

Można zauważyć, iż trudno odnaleźć związek pomiędzy typami zadań, a taksonomią celów opracowaną przez B. Niemierkę. B. Dodge, tworząc metodę WebQuest, oparł się o taksonomię celów B. Blooma, która wyraźnie wskazuje na kształtowanie u uczniów umiejętności analizy, syntezy i ewaluacji, poza zrozumieniem i zastosowaniem wiedzy. Wyższe kategorie taksonomiczne wg B. Blooma pozwalają właśnie na kształtowanie kompetencji kluczowych.

Nowe technologie informacyjne na użytek WebQuest'u

WebQuest różni się od metody projektu zasadniczo właśnie korzystaniem z Internetu i różnego rodzaju programowania. Dysponujemy technologiami offline i online. Zawsze możemy przygotować WebQuest offline - w zwykłym edytorze tekstu czy programie do



tworzenia prezentacji lub też w bardziej zaawansowanym metodycznie i technicznie programie np. eXe, a następnie zamieścić opracowanie na wybranym serwerze i opublikować w Internecie. Można również bezpośrednio przenieść się do Sieci, publikując WebQuest w wybranym narzędziu online np. w blogerze czy na stronach WWW lub też korzystając z dokumentów online.

Konkluzja

Niewątpliwie WebQuest jest tą metodą, która ma wiele zalet i pozwala m.in. na:

- kształtowanie kompetencji kluczowych,
- wykorzystywanie technologii społeczeństwa informacyjnego w procesie uczenia się,
- poruszanie się w przestrzeni wirtualnej,
- interakcję w uczeniu się z innymi uczącymi,
- publiczne przedstawianie wytworów pracy osób uczących się,
- stworzenie możliwości uzyskania informacji zwrotnej dla ucznia na temat jego wytworów,
- realizację zadań szkoły zawartych w podstawie programowej.

Niepodważalnym atutem metody WebQuest w reformowanym systemie edukacji w Polsce jest fakt, iż za jej pomocą można zrealizować projekt gimnazjalny. Po wprowadzonych zmianach przez MEN - obowiązkowo w gimnazjum każdy uczeń powinien uczestniczyć w realizacji projektu i polegać on będzie na „ocenie zaprezentowania projektu wykonanego zespołowo przez uczniów”, zaś „Informacje o udziale ucznia w realizacji projektu edukacyjnego oraz temat projektu edukacyjnego wpisuje się na świadectwie ukończenia gimnazjum.” Dzieci i młodzież chętnie uczestniczą w realizacji projektów, chętnie korzystają z nowoczesnych technologii (multimediów, komunikatorów, możliwości cyfrowego dokumentowania swojej pracy). Stwórzmy szansę dla takich aktywności i dajmy przestrzeń do podejmowania projektowych działań.