



Foster Multiply and Connect Adult Education

2018-1-IT02-KA204-048201

Nazwa

Wprowadzenie

Niniejsze studium przypadku opiera się na doświadczeniu w nauczaniu przyszłych nauczycieli korzystania z WebQuest w module języków obcych należącym do „magisterium w zakresie kształcenia nauczycieli obowiązkowych szkół średnich i matur, kształcenia zawodowego i nauczania języków”. Przedmiot wykładany przez pięć lat akademickich od 2009 roku to „Innowacje i badania”. Głównym celem tego przedmiotu jest zapoznanie uczniów z wykorzystaniem nowych technologii, które zostały niedawno wprowadzone w ośrodkach szkół średnich w Andaluzji. Technologie informacyjne i komunikacyjne (ICT) mają szereg powszechnie uznanych zalet nowej metodologii nauczania wymaganej przez ESHE. Zgadza się z Pennock-Speck (2009), który stwierdza, że „jeśli nasze uniwersytety prywatne i państwowe mają pozostać w czołowie w nauczaniu i badaniach w przyszłości, musimy upewnić się, że wdramy ICT tak efektywnie, jak to możliwe na nowym kierunku” (Str. 183). To właśnie w tej ostatniej sekcji uczymy korzystania z WebQuestów, biorąc pod uwagę, że jest to idealne ćwiczenie łączące bezpośrednio uczenie się z pracą samodzielną i opartą na współpracy. March (2003) definiuje to w następujący sposób: „

[a] WebQuest to szkieletowa struktura uczenia się, która wykorzystuje łącza do podstawowych zasobów w sieci WWW i autentyczne zadanie, aby zmotywować uczniów do zbadania centralnego, otwartego pytania, rozwój indywidualnej wiedzy i udział w końcowym procesie grupowym, który próbuje przekształcić nowo zdobyte informacje w bardziej wyrafinowane zrozumienie. Najlepsze WebQuesty robią to w sposób, który inspirowa uczniów do dostrzegania bogatszych relacji tematycznych, ułatwia wnoszenie wkładu w rzeczywisty świat uczenia się i zastanawia się nad własnymi procesami metapoznawczymi” (s. 43).

Jest to zasób dydaktyczny oparty na konstruktywistycznym uczeniu się i metodologii współpracy, która jest obecnie bardzo skuteczna na poziomie przedszkolnym, podstawowym i średnim.

Naszym głównym celem jest pokazanie im, że WebQuesty różnią się od innych lekcji internetowych tym, że wykraczają poza zwykłe odpowiadanie na pytania. Skupiamy się na używaniu informacji, a nie na ich szukaniu. Wymagają wyższych umiejętności myślenia, takich jak rozwiązywanie problemów, analiza, synteza i kreatywność. Zadaniem może być prawie wszystko. Na przykład

	uczniowie mogą zostać poproszeni o zaprojektowanie kolażu, wykonanie prezentacji PowerPoint, napisanie eseju, wykonanie sztuki itp.
Rodzaj zaangażowanej instytucji / poziom Kształcenia	Wyższa edukacja
Nazwa zastosowanej metodologii	Nauczanie korzystania z WebQuestów w celu opanowania studentów na Uniwersytecie Pablo de Olavide
Rodzaj prowadzącego o zajęcia	Wykładowcy akademicy
Używane narzędzie / narzędzia	<p>W ramach nauczanego przedmiotu „Innowacje i badania” uczniowie wykonują kilka zadań, takich jak opracowanie ćwiczenia zgodnie z nowymi metodami nauczania i uczenia się (nauczanie mieszane, e-learning, tandem i wspólne uczenie się). Poza tym zdecydowaliśmy się wprowadzić WebQuesty, ponieważ nigdy o nich nie słyszeli. W tym celu odbywają się zajęcia w sali informatycznej. Sprawiamy, że projektują również własne WebQuest w grupach po dwie osoby (w niektórych przypadkach maksymalnie trzy).</p> <p>Studentom pokazano wybrany generator WebQuest (http://aula21.net/Wqfacil/intro.htm), który ułatwia zadanie, ponieważ jest dość intuicyjny. Szablon pokazuje, że WebQuest składa się z sześciu elementów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wprowadzenie: intencja wprowadzenia jest dwojaka: po pierwsze, zorientowanie ucznia poprzez ustawienie sceny i wyjaśnienie głównych celów. Po drugie, powinno przyciągnąć ich uwagę. • Zadanie: jest to opis tego, co uczeń osiągnie podczas ćwiczenia. • Proces: proces określa kroki, przez które uczniowie powinni przejść, aby wykonać zadanie. Zawiera również zasoby internetowe, których będą potrzebować. • Zasoby: jest to „lista [stron internetowych] znalezionych przez instruktora, które pomogą uczniowi wykonać zadanie. Zasoby są wstępnie wybrane tak, aby uczniowie mogli skupić się na temacie, zamiast surfować bez celu” (Lambert, b.d). • Ocena: opisuje, w jaki sposób będą oceniane ich wyniki i często ma formę rubryki punktowej. • Wniosek: zakończenie kończy poszukiwania. Podsumowuje to, co uczący się osiągnęli, wypełniając WebQuest i często zachęca do refleksji na temat tego, czego się nauczyli. <p>Po zbadaniu i nauczaniu się, jak wdrożyć to ćwiczenie, uczniowie projektują WebQuesty z różnymi aktualnymi tematami, które przyciągają uwagę i zainteresowanie uczniów i sprawiają, że zadania są autentyczne: karnawał, portrety, wycieczki, tsunami, wynalazki, wielokulturowość, sport, urządzenia mobilne telefony itp., niektóre z nich mają charakter</p>

interdyscyplinary i są stosowane na dwóch różnych poziomach, podstawowym i średnim.

Introduction | Task | Process | Resources | Evaluation | Conclusion |

Mobile phones, friends or enemies?



Author: Eva Gutiérrez and Julia Olmedo
E-mail: evaguti1@hotmail.com / jolmedoaguilan@gmail.com
Subject: English
Level: 4th year of ESO

INTRODUCTION Today you are going to become real guests of a debate radio programme.
The topic?
Mobile phones, friends or enemies?
Get ready to uphold your views!



Główne wyzwania, kluczowe cele i czynniki

Korzystanie z Internetu zapewnia dobrą znajomość języka docelowego i sprawia, że uczniowie są bardziej niezależni. WebQuesty generowane w grupach osiągają następujące cele:

- Nauka projektowania WebQuest poprzez konstruktywistyczne podejście do edukacji i instrukcje oparte na dociekaniach.
- Opracowanie zadania poprzez mieszane i oparte na współpracy metodologie.
- Projektowanie WebQuestów do realizacji w swojej specjalności jako przyszli edukatorzy.
- Ocena za pomocą specjalnej rubryki oceny WebQuestów
- Ocena kooperacyjna.

Wyniki tej praktyki w ostatnich latach są bardzo pozytywne. Wielu uczniów jest w stanie przeprowadzać swoje WebQuesty w szkołach w ostatnim okresie studiów magisterskich. Zapewniają, że doświadczenie i wyniki są dla nich niezwykle satysfakcjonujące, ponieważ dzięki zastosowaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych w procesie nauczania wzmacnia się autonomię i motywację uczniów.

Wyciągnięte wnioski i zalecenia

Europejska przestrzeń szkolnictwa wyższego (ESHE) przynosi zmiany strukturalne i nowe podejścia pedagogiczne. W tym artykule zaproponowaliśmy mieszane i kooperatywne uczenie się poprzez wykorzystanie WebQuests, podejścia do nauczania zorientowanego na studenta, w celu wspierania samodzielnego uczenia się. Osiągnięte pozytywne wyniki pokazują, że narzędzia dydaktyczne, takie jak to, mogą pomóc nauczycielom zintegrować Internet z programem nauczania, tworząc zabawne zajęcia instruktażowe, które motywują uczniów.

Kraj

Hiszpania

Nazwa instytucji / centrum edukacyjnego

Universidad Pablo de Olavide, Sevilla, Hiszpania

Source: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED565800.pdf>



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

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może zostać pociągnięta do odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.