



Co-funded by  
the European Union



# WebQuest РЪКОВОДСТВО

**ПРОЕКТ РЕФ. № : 2023-2-BG01-KA210-VET-000176436**

**„РАЗРАБОТВАНЕ НА WEBQUEST УРОЦИ В КЛАСНАТА СТАЯ НА ПОО“**

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява възгледите само на авторите, и Комисията не може да бъде държана отговорна за каквото и да е използване на информацията, съдържаща се в него.

# УЧАСТВАЩИ ОРГАНИЗАЦИИ:

**КООРДИНАТОР: ПГССТ „НИКОЛА Й. ВАПЦАРОВ”**

**ПАРТНЬОР 1: NEOTALENTWAY S.L.**

**ПАРТНЬОР 2: ASSOCIACAO INTERCULTURAL AMIGOS DA MOBILIDADE – MOBILITY FRIENDS**

# СЪТРУДНИЦИ:

**ЙОРДАН ДИМИТРОВ – ПГССТ „НИКОЛА Й. ВАПЦАРОВ“**

**КОНСТАНТИН КОСТАДИНОВ – ПГССТ „НИКОЛА Й. ВАПЦАРОВ“**

**ЮЛИЯ КРЪСТЕВА – ПГССТ „НИКОЛА Й. ВАПЦАРОВ“**

**MIGUEL MOLINA - NEOTALENTWAY**

**JOAQUIN MOLINA - NEOTALENTWAY**

**SARA PENOÇO - MOBILITY FRIENDS**

**RITA ALVES - MOBILITY FRIENDS**



# ДЕФИНИЦИЯ НА WebQuest



**Бърни Додж**, оригиналният архитект на концепцията WebQuest, я определя като „Дейност ориентирана към запитване, при която повечето или цялата информация, използвана от обучаемите, е извлечена от мрежата. WebQuests са предназначени да използват добре времето на обучаемите, да се съсредоточат върху използването на информация, вместо да я търсят, и да подкрепят обучаемите да мислят на нивата на анализ, синтез и оценка.“

Моделът е проектиран с цел да развива в учениците способността да навигират в интернет с ясна задача в ума, да извличат данни от множество ресурси и да повишат уменията за критично мислене.

# СЪДЪРЖАНИЕ

<b>1.0. ВЪВЕДЕНИЕ</b> .....	6
1.1. Метод на WebQuest. ....	7
1.2. Ролята на учителя и ученика в модела WebQuest .....	9
1.3. Развитие на умения, знания и компетенции .....	10
1.4. Добавена стойност, предоставена чрез WebQuest преподаване и учене .....	12
<b>2.0. СТРУКТУРА НА WEBQUEST</b> .....	14
2.1. Градивни елементи на WebQuest. ....	14
2.2. Етапи при създаване на WebQuest .....	16
2.3. Некритични атрибути на WebQuest .....	17
2.4. Структура на веб търсене в учебния процес .....	17
<b>3.0. ПРОЕКТИРАНЕ НА WEBQUEST</b> .....	19
3.1. Въведение/тема .....	20
3.2. Задача. ....	20
3.3. Процес и ресурси .....	21
3.4. Оценка. ....	22
3.4.1. Видове оценки. ....	22
3.4.2. Критерии и ресурси за оценка. ....	23
3.4.3. Провеждане на оценяването .....	24
3.4.4. Интегриране на оценяването в обучението .....	24
3.5. Заключение .....	25
3.6. Учителска страница .....	26
<b>4.0. ОБУЧЕНИЕ С ГОТОВИ WEBQUESTS</b> .....	27
4.1. Предимства на работа с готов WebQuest .....	27
4.2. Процедура за използване на готов WebQuest. ....	28
<b>5.0. ПРЕОДОЛЯВАНЕ НА ТРУДНОСТИ И ВЪЗМОЖНИ ПРЕПЯТСТВИЯ.</b> .....	31
5.1. Компютърни умения. ....	31
5.2. Владене на английски език. ....	31
5.3. Времеви ресурси .....	32
5.4. Учебна връзка. ....	32
5.5. Креативност и използване на веб мрежата .....	33
5.6. Трудности при прилагането на WebQuest в класната стая. ....	33

6.0. ЕЛЕМЕНТИ НА ДОБРИЯ WEBQUEST .....	34
7.0. ЗАКЛЮЧЕНИЕ .....	36

## ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Примерна рубрика за оценяване на работата по WebQuest проект

Приложение 2. Примерно съдържание на учителска страница

# 1.0. ВЪВЕДЕНИЕ

През последното десетилетие учителите по целия свят бяха изправени пред нови предизвикателства, свързани с нови концепции и теории за обучение. Информационните и комуникационни технологии (ИКТ) се разглеждат като мощен инструмент за прилагане на тези концепции в образователната практика. Световната информационна мрежа уеб /World Wide Web/ отвори глобална класна стая, пълна с ресурси и предизвикателства за ученици и учители. Много от преподавателите бързо разпознаха потенциала на мрежата, но също толкова бързо осъзнаха сложността на мрежата и нейните ресурси.

Професионалното образование вече развива независимо, критично и творческо мислене у учениците. Едно възможно решение за това е използването на моделът **WebQuest**, въвеждащ в обучението процесът, базиран на запитване /Inquiry-Based Process/. **WebQuest** е добър и разпространяващ се нов педагогически подход в преподаването, за проектиране и комбиниране на теоретични и технологични знания.

**WebQuests** предоставят уникален начин за организиране на конкретна учебна дейност с помощта на сайтове с ресурси, а разнообразието от проекти позволява на преподавателите да споделят своята работа и опит по целия свят.

**Ръководството за WQ** ще предостави на вас, учителите в професионалните училища и гимназиите, иновативна технология, обучителни материали и практически насоки за разработване на свои, нови **WebQuest**, за преподаване по определена дисциплина или част от нея, както и за използване на вече направени, готови **WebQuest**, обогатяващи вашия педагогически подход към ученето, базиран на запитване. Според този метод, учениците са активната част в учебния процес, а вие, учителите имате водеща роля, ръководейки процеса на обучение.

**Ръководството за WQ** ви дава теоритична и практическа информация как да структурирате преподаването в класната стая, включващо уеб разследвания, търсене, предизвикателства, така че учениците да могат да използват времето онлайн разумно и продуктивно. В същото време ще можете да дефинирате уеб базирано обучение, както и проекти по начин, който предлага голямо разнообразие на обучаемите. Така всички ученици ще могат свободно да използват уеб базирани дейности, развиващи у тях нови професионални знания и компетентности по избрани от вас предмети.

## 1.1. Метод на WebQuest

Процесът, базиран на запитване, е показан на фигура 1. Той започва със задаване на въпроси, създаване на хипотези, изследване и тестване на хипотезите, изграждане на нови знания, обсъждане на учебния опит, отразяване на откритията и направените оценки, генериране на нови въпроси и отново - откриване на процеса от самото начало.

Фигура 1. “Процес, базиран на запитване“



---

Методът на WebQuest се основава на интерактивния модел на обучение, при който ученикът става субект на взаимодействие - той сам участва активно в учебния процес, изпълнява определена учебна задача, следвайки своя индивидуален маршрут за конструиране на знания на база на собствения си опит и нова информация от интернет ресурсите.

WebQuests са разработени, за да увеличат максимално интегрирането на Интернет в различни академични предмети, на различни нива на обучение в образователния процес. Технологията е приложима за всеки отделен проблем, за всеки предмет, тема, а може да се приложи и в интердисциплинарни уроци.

WebQuest може да бъде проектиран както за групова, така и за индивидуална работа. Подходящ е както за организиране на уроци в класната стая, така и за извънкласна работа. Когато говорим за „WebQuest Уроци в ПОО класна стая“, това обикновено означава, че дейността е предназначена да се вписва в стандартната учебна програма и да бъде завършена по време на урока, независимо от броя на учебните часове.

WebQuests, които се провеждат извън класната стая, могат да включват дейности, които са завършени като домашна работа, ваканционни проекти или дори като част от извънкласни или обогатителни програми. Такива WebQuest разширяват обучението, като позволяват на учениците да изследват и учат в по-неструктурирана среда. Те включват по-големи проекти, изискващи повече време за изпълнение и често са мултидисциплинарни и предизвикват учениците да свързват знания от различни области.

WebQuest могат да бъдат краткосрочни, с цел задълбочаване на знанията и тяхното интегриране, предназначени за един до пет урока, и дългосрочни, с цел задълбочаване и трансформиране на знанията на учениците, предназначени за дълъг период от време - учебен срок или учебна година.

WebQuest могат да бъдат с една тема или с кръстосано търсене. Изследователите отбелязват, че във втория случай тази работа е по-ефективна. Шаблоните за WebQuest също могат да бъдат различни.

WebQuest са най-подходящи за работа в минигрупа, но има и WebQuest за отделни ученици.

WebQuest насърчава търсенето в интернет на информация, която учителят възлага на учениците, така че учениците да учат независимо от учителя.



## 1.2. Ролята на учителя и ученика в модела WebQuest

Обучението, основано на запитване, изисква подход на преподаване, ориентиран към ученика, в който ученикът има централна роля, като задава въпроси и изследва материала. Учителят има ръководна роля, в която вместо да предоставя материали или да дефинира правилни отговори, учителят насърчава обучаемите да водят групови дискусии, да изследват, да мислят критично и да формират свои собствени отговори и мнения по изследваните въпроси. Обучението с помощта на технологията за търсене в мрежата /Inquiry-Based Process/, позволява на учителите да водят обучаемите през процеса на научно изследване, като следват конкретни стъпки, за да стигнат до валидни заключения или правилни решения. Активното обучение, което учителят организира, изгражда знания чрез активно ангажиране на учениците.

WebQuests се обикновено се провеждат в групи - работа в екип, състоящ се от връстници. Прилагайки модела WebQuest, учениците учат по-ефективно, когато работят заедно с други съученици, които имат по-широк или различен от техния набор от знания и умения. По този начин всеки ученик вижда различни перспективи, което разширява обхвата на ученето и знанията в сравнение с работата самостоятелно.

Когато използват стратегии за преподаване на WebQuest, учителите не казват на учениците какво да направят, защото това вече е описано в процеса на изпълнение на WebQuest. Ролята на учителя е да дава насоки на учениците и да улеснява процеса на тяхното търсене на знания, като ги насочва как да изпълняват задачите си. Учителите правят това без да изказват директни мнения, да критикуват, да обсъждат кое е грешно и кое е правилно.

Учителите са отговорни да предоставят на учениците необходимите интернет ресурси и учебни материали, за създаване на крайния продукт. Учителят също организира учебната среда и делегира различни цели, които всеки ученик трябва да постигне.

Всеки ученик, участник в учебния модел WebQuest, използвайки уменията си за работа в екип, е индивидуално отговорен за участието си в постигането на целта и споделяне на знанията, които е придобил. Това споделяне на знания прави WebQuest ефективен. WebQuest позволява на учениците да използват интернет ресурси, предварително избрани от учителя и тези, които намират сами ефективно и креативно. Обучителният процес изисква от учениците да търсят информация, да размишляват, да анализират, да вземат решения на база на намерената от тях информация.

## 1.3. Развитие на умения, знания и компетенции

### Използвайки WebQuest, учениците ще:

- ✓ получават **знания** как самостоятелно да изграждат работа по алгоритъм;
- ✓ придобиват **умения** чрез различни дейности, като: търсене и систематизиране на информация по дадена тема, провеждане на изследване в образователна среда, формулиране на разкрития модел под формата на хипотеза, доказване и представяне на резултатите от работата;
- ✓ придобиват **умения** в процеса на работа, да се поставят в ситуация на избор на роля, тема, ресурси;
- ✓ получават **знания** как да използват различни източници на информация: материали от учебници, ресурси, публикувани в интернет и др.;
- ✓ развият **умението** за публично говорене. Това умение проличава при предварителната защита на задача /тема, проект/ с презентация, с въпроси и дискусия.

### Когато учат с WebQuest, учениците развиват следните важни **компетенции**:

- ✓ използване на информационни технологии за решаване на професионални проблеми (включително намиране на необходимата информация, форматиране на резултатите от работата под формата на компютърни презентации, уебсайтове, флаш видео, бази данни);
- ✓ самообучение и самоорганизация;
- ✓ работа в екип (планиране, разпределение на функциите, взаимопомощ, взаимоконтрол);
- ✓ способността да намерят няколко начина за решаване на проблемна ситуация, да
- ✓ определят рационалния вариант, да обосноват своя избор и др.

## Полза за учителите:

- ✔ Опитът на учителите от страните, в чиято образователна система се провежда обучението по WebQuest, отчита подобрение в нивото на поведение на учениците и в организацията на урока в класната стая. Тези резултати се изразяват, от една страна, в повишаване на мотивацията на учениците, а от друга – в екипна работа с ясна цел – решаване на групови задачи.
- ✔ WebQuest може да се разглежда и като "източник на помощ" за учителя, тъй като този метод позволява адаптиране на подхода на преподаване към различни стилове на учене. От друга страна, създаването на WebQuest само по себе си е учебна ситуация за учителя, тъй като той е принуден да мисли за дадена тема от нова перспектива.
- ✔ WebQuests могат да бъдат особено полезни за учители, които са начинаещи в технологиите, тъй като те предлагат предварително опаковани уроци със собствен темп, готови за започване. Готовите сайтове на WebQuest съдържат уроци, рубрики и съвети за преподаване. По този начин WebQuest позволява на учителя да направи по-лесен преход към използване на интернет технологии, с подкрепата на по-широка общност от учители.



## 1.4. Добавена стойност, предоставена чрез WebQuest преподаване и обучение

WebQuests могат да бъдат идентифицирани като **търсене на знания, средство за нови знания**. Вместо да бъде статичен корпус от съдържание за преподаване, WebQuest може да предложи развиващо се съдържание за изучаване, изследване и обработка. Повечето WebQuests изискват от учениците да изпълняват множество задачи, далеч отвъд простото представяне на откритията си пред класа или писане на доклад. Тези възможни задачи включват създаване на мултимедийни проекти, видеоконференции, използване на имейл, бази данни и електронни таблици и безброй други богати на технологии възможности.

На развитието на **когнитивните умения** на учениците все още не се отдава нужното значение, във всички нива на образование. Тези умения се подобряват с когнитивно обучение с добри WebQuests, чиито когнитивни характеристики са следните:

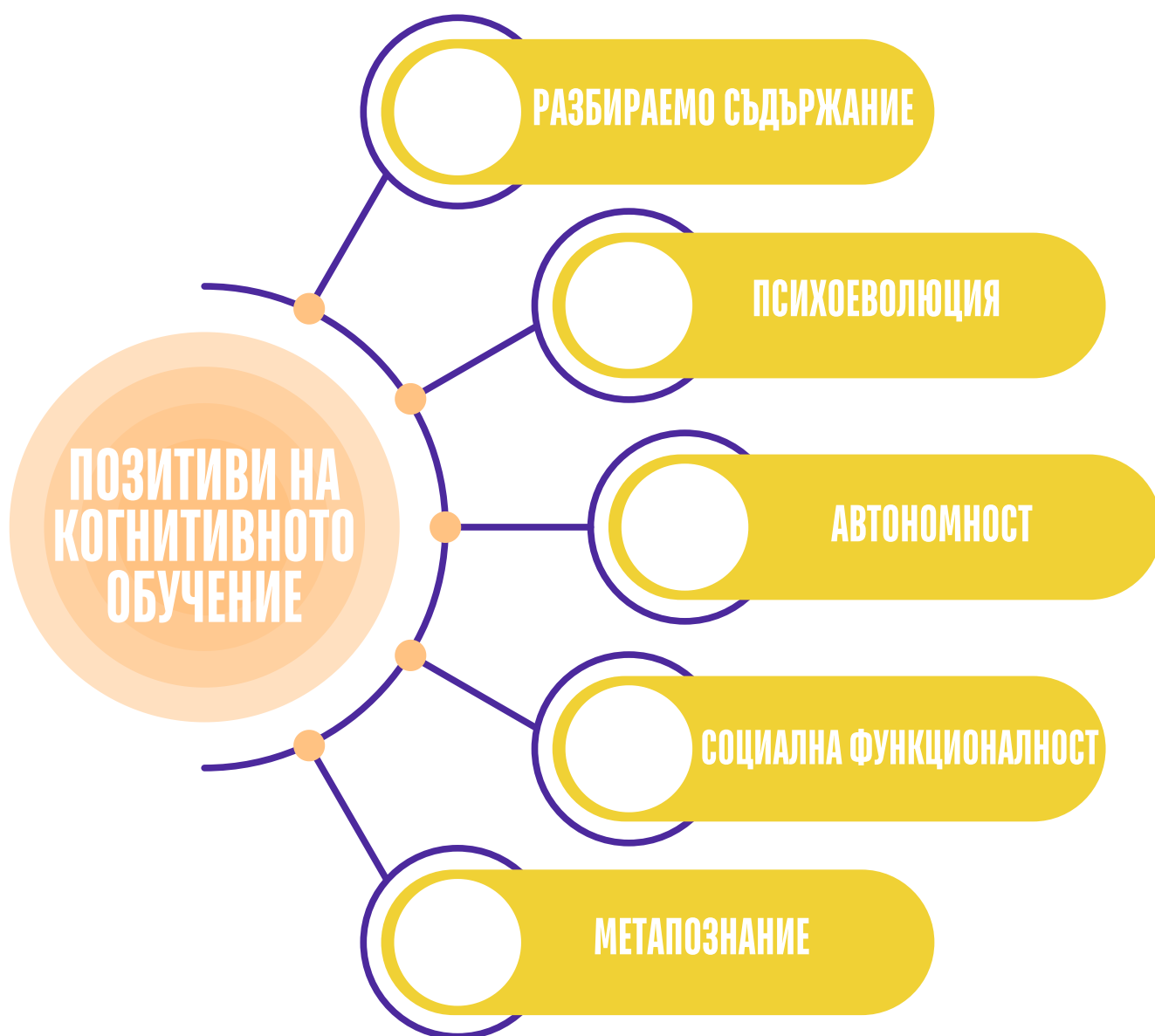
В WebQuest учителят може да структурира съдържанието по разбираем за учениците начин, осигурен с **логически смисъл**, възможен за учениците. С използването на различни видове задачи или модели на проектиране (например задача на разследване, проблем на казус, проблем на проектиране), може да се моделира структурата на знанията в дисциплината;

**Психологическо значение.** С подходящ подбор на ресурси WebQuest позволява да се изгради учебна дейност, която е адаптирана на психоеволютивното ниво на ученика. Групово изследване води до това, ученикът да се представя по-добре с помощта на по-способен връстник, отколкото е самият той/тя;

**Самонасочено обучение.** В WebQuest основната работа на ученика е автономна: той/тя е този, който избира информацията, която счита за релевантна; а също и този, който структурира знанието, изграждайки свои собствени когнитивни схеми. Затова в WebQuest трябва да се предпочитат задачи за синтезиране, обобщаване, анализиране, сравняване на различни източници и средства за информация;

**Висока "социална функционалност".** Използването на Интернет като средство за обучение е от голямо значение за учениците. Това може да доведе до учебни процеси, които са приложими и за други неакадемични области: начин на прекарване на свободното време, самостоятелност при решаване на училищни задачи и т.н. Това също може да доведе до високо ниво на мотивация за учене.

**Метапознание.** Решаването на сложни проблеми и учебни ситуации, изисква определени умения за контрол, самооценка и наблюдение. Освен това, докато провеждат самостоятелно обучението си въз основа на откриване и ефективно използване на ИКТ и решават проблеми, учениците могат да получат изчерпателни познания за собственото си обучение.



## 2.0. СТРУКТУРА НА WEBQUEST

Учителите, които използват WebQuest, споделят в мрежата, че те насърчават мисленето на високо ниво, развиват умения за решаване на проблеми и осигуряват възможност за безпроблемно интегриране на технологиите в учебната програма. Всеки WebQuest винаги има собствени етапи на създаване с градивни елементи за всеки един етап.

### 2.1. Градивни елементи на WebQuest

Градивните елементи, които се наричат още „критични атрибути“ на WebQuest, дефинирани от Bernie Dodge, за периода от 1995г до 2001 г., са претърпяли три промени, без да се променя смисъла и резултатите от процедурата. Третата еволюция на WebQuest разглежда пет градивни елемента, насочени към дейностите на учениците и шести елемент - посветен на учителя (Учителска страница). Ресурсите вече са интегрирани в Процеса за улесняване на взаимодействието на учениците с връзките за изследване.

**Градивните елементи са следните:**

- **Въведение/ Тема** - ориентира учениците и улавя интереса им. За целта учителите трябва да бъдат мотивиращи, да се обръщат към учениците си с изчерпателен речник и обяснения. Важно е първоначално да се формулира основната тема, основният въпрос, около който ще бъде съсредоточен целия проект.
- **Задача** - задачата е най-важна част от WebQuest. Тя описва крайния продукт на дейността. Задачата се разпределя между членовете на екипа. Всеки член е отговорен за своята конкретна роля в екипа.
- **Процес и ресурси** – процесът обяснява стратегиите, които учениците трябва да използват, за да изпълнят задачата, и предоставя на учениците насоки стъпка по стъпка как да работят върху задачата. Процесът започва с формирането на екипите и разпределянето на ролите в екипа.
- **Ресурси** - Сайтът WebQuest е предоставен и ресурсите за търсене вече са зададени от учителя. Учениците имат достъп до Интернет за информация. В края на процеса учениците обобщават констатациите си .
- **Оценка** – Оценяват се процесът и крайните резултати/продукти. Оценяването се извършва от учениците /peer review/. Учителят обобщава и оформя крайната оценка.
- **Заклучение** - обобщава дейността и насърчава учениците да разсъждават върху нейния процес и резултати. Учениците трябва да работят съвместно върху финална писмена работа и да представят работата си устно пред класа.

- **Презентация** - Всеки екип ще представи своите открития и възможни решения по креативен начин. Това може да стане чрез видео или PowerPoint презентации. Важно е да се планира внимателно, така че презентацията да е убедителна, креативна и привлекателна.
- **Учителска страница** - Тази страница не е градивен елемент, но тя е от решаващо значение за ефективното въвеждане и управление на WebQuest в класната стая, тъй като предоставя необходимата подкрепа и ресурси за учителите, позволявайки им да увеличат максимално образователния потенциал на дейността.

## 2.2. Етапи при създаване на WebQuest

Градивните елементи дефинират класическите етапите на създаване на WebQuest.

### Етап първи

**Въведение/ Тема.**

### Етап втори

**Избиране на сайт**, който има матрица (шаблон) за създаване на уеб търсене или създаване на ваш сайт в свободна форма или подобие на шаблона.

### Етап трети

**Задача.** От самото начало трябва да се избере формата, в която учениците ще получат заданието, задачата. Тази форма е свободна и се представя по начин, който е предпочитан от преподавателя. Ето и няколко примери:

- а) Под формата на презентация – например на PowerPoint. Поставете снимка на слайда и напишете един или два въпроса. Така че на всеки слайд можете да разгледате конкретна тема;
- б) Като текст на Word. Поставете информация със снимки и въпроси под формата на форматиран текст;
- в) Визуален материал. Например, поставете набор от снимки, видео материал.

### Етап четвърти

**Процес и ресурси.** Намиране и проучване на източници на информация, които учениците ще използват, за решаване на казуса/ задачата. Този етап, понякога се изпълнява заедно с Етап трети, в който се вземат критичните решения относно действителната задача, която ще бъде разработена. Преподавателите, както и учениците, бързо откриват, че за някои теми и задачи има много повече уеб ресурси, а други теми, не се обслужват най-добре от Уеб проучването.

### Етап пети

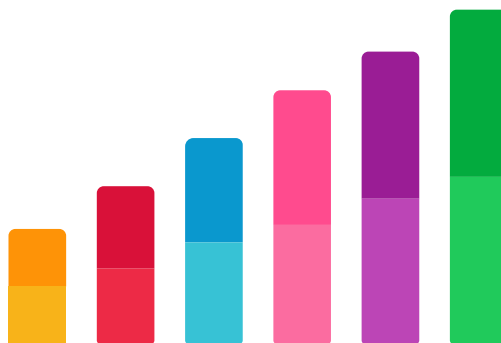
**Създаване на система за оценяване.** Например, вие може да използвате готови системи, в които само да определите:

- a) броят точки, присъдени за конкретен въпрос;
- b) кое ниво, на колко точки съответства (напр. 5 точки е добре).
- c) ако няма един конкретен отговор, опишете как да се оценява устния отговор/ история, ако тя е аргументирана, допълнена от собствени знания или напротив - непълна, неточна.

### Етап шести

#### **Заклучение.**

Когато учителят вече има приблизителен план и основна информация в писмен вариант, въведена в Учителската страница, може да премине към публикуване на уеб търсенето на сайта - шаблон. След приключване на процеса на решаване на казуса/ задачата, всички страници на шаблона трябва вече да са попълнени. Уеб куестът е готов за публикуване, след което ще стане достъпен за други потребители.





## 2.3. Некритични атрибути на WebQuest

Некритичните атрибути на всеки WebQuest са свързани със сътрудничество, кооперативно поведение и интердисциплинарни подходи към конкретни учебни теми - предпоставка за активно и целенасочено учене, отговарящо на нуждите и интересите на учениците.

Поставянето на общи цели се постигат най-успешно когато учениците работят заедно. Сътрудничеството е мотивиращо и също така позволява покриване на големи, противоречиви или сложни учебни теми.

По време на обучението, едновременно с няколко групи WebQuest в една и съща класна стая, учениците ще се сблъскат с различни решения за учене и решаване на проблеми, които могат да станат модели за тяхното собствено обучение. Кооперативното поведение на учениците трябва да бъде оценено.

WebQuest също има за цел да разшири обучението на учениците извън класната стая. Това води до интердисциплинарни подходи към конкретни учебни теми, които понякога изискват група колеги учители да проектират и управляват учебни ситуации.

## 2.4. Структура на уеб търсене в учебния процес

Учителят запознава учениците с темата и задачата /първи етап и трети етап/, след което им представя списък с информационни ресурси, с връзки към Интернет, с адреси на уебсайтове по темата, както и на CD, видео и аудионосители.

Учителят описва работната, оперативна процедура, която всяка група или всеки участник в мисията трябва да изпълни, със самостоятелно изпълнение на задачата (етапите). Разпределят се ролите в екипа: 1-4 ученика за 1 роля.

Налице е „Ролева сцена“- индивидуална екипна работа за общ резултат. Участниците едновременно, в съответствие с избраните роли, изпълняват задачи.

Тъй като целта на работата не е състезателна, в процеса на работа по уеб търсенето, членовете на екипа се обучават взаимно в уменията за работа с компютърни програми и интернет. Екипът съвместно обобщава резултатите от всяка задача, участниците обменят материали за постигане на обща цел – създаване на уеб сайт чрез:

- ✓ търсене на информация по конкретна тема;
- ✓ развитие на структурата на сайта;
- ✓ създаване на материали за сайта;
- ✓ довършителни материали за сайта.

Екипът работи заедно, под ръководството на учител, и се чувства отговорен за резултатите от изследванията, публикувани в Интернет. Въз основа на тях се формулират изводи и предложения. Сравнява се и се оценява решението на задачата - отношението към зададената тема, достоверността на използваната информация и нейната структура, критичния анализ, последователността, подходите за решаване на проблема, индивидуалността на всеки участник и професионализъм на представянето ѝ. Учителите и учениците участват в оценяването на резултатите чрез дискусия или интерактивно гласуване.

Поставяне на уеб куестове в мрежата може значително да повиши мотивацията на учениците за постигане на най-добри образователни резултати.



# 3.0. ПРОЕКТИРАНЕ НА WEBQUEST

След като вие, като възпитател, учител, наставник, фасилитатор и т.н. имате своя схема или уеб шаблон в ръка, можете да започнете работата по проектиране на WebQuest. Процесът на проектиране на Фигура 2 е представен по ключови градивни елементи .

Фигура 2 - Проектиране на WebQuest



## 3.1. Въведение/Тема

Може вече да сте избрали тема, свързана с текущи събития или област от учебната програма, която е недостатъчно добре покрита в наличните текстове. Ако имате област, която е ваша специалност, нещо, което обичате да преподавате, което познавате „отвътре и отвън, нагоре и надолу“, започнете от там.

Поставете ясни цели за това, което учениците ще научат и постигнат до края на уеб мисията. Определете тема, която да приканва към творчество, да изисква анализ или синтез или по някакъв друг начин да налага на учениците да трансформират информацията в някаква нова форма. Не използвайте формата WebQuest, за да преследвате въпроси, които имат само един правилен отговор.

## 3.2. Задача

Задачата трябва да бъде мотивираща за учене и да бъде изпълнима. Задачата трябва да бъде предизвикателна, но постижима, като насърчава учениците да прилагат и наученото.

Задачата трябва да е свързана с определени познавателни дейности, които учениците трябва да извършват: да анализират, да синтезират, да трансформират, да преценяват и оценяват, да създават нова информация, да редактират, споделят и т.н. Следователно задачата трябва да предизвика по-висок ред на мислене. В идеалния случай основната задача в WebQuest е намалена версия на това, което вие, учителите правите в професионалните си обучения.

Направете връзка със стандартите на учебната програма, както и с конкретни учебни предмети, така и с междупредметни. Задайте учебен контекст, който да позволи на учениците да подхождат към задачата от оригинална, предизвикателна гледна точка.

## 3.3. Процес и Ресурси

В процеса ще включите ролите, които учениците ще поемат. Групирайте учениците в екипи с ясно дефинирани роли. Ролите са необходими и трябва да бъдат строго определени, за да се изпълни задачата добре. Разпределете роли на всички ученици.

Предложете насоки за дейностите, които включват сътрудничество на индивидуални ученици или групи.

Предложете рамки или шаблони (формати) за действия.

Можете да очертаете стъпка по стъпка процес, който учениците да следват. Това може да включва фаза на проучване, фаза на анализ и фаза на вземане на решение. Тези фази са изключително полезни и приложими в задачите на ПОО.

В текстовете, които ще предлагате, се обръщайте към второто лице, конкретно на „ти“ или на „Вие“, а не на „ученици“. Използвайте богатите възможности на текстообработващата програма (параграфи, подчертаване, връзки, водещи символи и числа и пр.).

**Ресурсите** трябва да са достатъчни и групирани по логика и видими критерии.

Идентифицирайте наличните онлайн ресурси по вашата тема, като съставите списък със сродни думи и използвате списъка за търсене на подходящи сайтове. Докато търсите, създайте горещ списък с актуални, точни и подходящи за възрастта сайтове за вашите ученици, които ще ангажират техния интерес.

Включете интерактивни елементи, ако е възможно. Интегрирайте и технически ресурси.

Преди години мрежата беше предимно за изчисления. Сега всяка тема под слънцето може да бъде открита, ако "копаете" достатъчно дълбоко. Може да намерите невероятен сайт, който ще ви вдъхнови да преподавате предмета по съвсем нов начин. Ако по някаква причина не можете да намерите достатъчно подходяща информация, върнете се към стъпка **3.1 от Ръководството** и измислете друга тема.

Някои от WebQuests споменават офлайн ресурси заедно с онлайн такива. Основната структура на WebQuest може да се направи само с купчина книги и списания. Все пак философията на проектите на WebQuest предполага избор на теми, които не могат да бъдат направени само с печатни материали.

Използвайте шаблон на WebQuest или друг шаблон, който ще разработите, и започнете да "хаквате". В готовите шаблони можете да намерите варианти на WebQuest формата в Шаблон.

## 3.4. Оценка

Както отбелязва **Kentan Letkeman**, „Традиционните техники за оценяване не са най-доброто средство за оценяване на WebQuest, тъй като всички ученици може да не учат едно и също съдържание. Трябва да се разработят индивидуални рубрики за оценяване, които следват целите на учебната програма и са лесни за разбиране от учениците.“

### 3.4.1. Видове оценки

Оценяването в контекста на WebQuest, което включва работа в малки групи, може да се извърши по различни начини в зависимост от конкретните учебни цели и вашите предпочитания.

#### Ето три основни подхода:

**а)** **групова оценка**

**б)** **индивидуална оценка**

**в)** **комбиниран подход**

#### а) Групова оценка

**Предимства** - Насърчава сътрудничеството и колективните усилия; Подчертава важността на екипната работа и съвместното постигане на цели.

**Недостатъци** - Може да не отразява индивидуалния принос на всеки ученик; Ученици, които не участват активно, могат да получат същата оценка като тези, които са работили усърдно.

#### б) Индивидуална оценка, в рамките на групата

Този подход включва оценяване на индивидуалния принос на всеки ученик в рамките на груповата работа. Вие може да използвате различни методи за оценяване на личните усилия, включително самостоятелни задачи, индивидуални отчети и пр.

**Предимства** - Отражава индивидуалния принос и усилия на всеки ученик; Стимулира всеки ученик да участва активно, знаейки, че неговите усилия ще бъдат оценени отделно.

**Недостатъци** - Може да намали стимула за сътрудничество, ако учениците се фокусират изключително на индивидуалните си задачи; Изисква повече време и усилия от страна на учителя за оценяване.

### с) Комбиниран подход

Някои учители избират комбиниран подход, където и груповите и индивидуалните усилия се оценяват. Така могат да бъдат оценени както колективната работа и сътрудничество, така и индивидуалният принос на всеки ученик.

## 3.4.2. Критерии и ресурси за оценка

Всяка рубрика за оценяване на WebQuests трябва да предоставя редица критерии за оценка на успеха на WebQuest на учениците. Оценете самите аспекти, които представляват специфичните, формиращи характеристики на WebQuest: мислене от по-висок ред, сътрудничество, използване на ИКТ, трансформативно обучение и др. Включете както количествени, така и качествени критерии.

Критериите/ресурсите за оценяване в контекста на WebQuest могат да бъдат много разнообразни и да зависят от спецификата на дадения WebQuest, както и от подходите, които учителят предпочита да използва. Създаването на критерии и ресурси за оценяване се извършва:

**а) От учителя:** Обикновено учителят създава или адаптира ресурсите за оценяване, за да отговарят на конкретните цели и изисквания на учебната програма. Това може да включва рубрики, тестове, контролни въпроси, проекти и други форми на оценяване. Учителят определя критериите, които ще измерват усвояването на знанията и уменията, постигнати чрез WebQuest;

**б) Заедно с учениците:** В някои случаи, особено при ученици от XI и XII класове, може да се включи и създаването на оценъчни инструменти в процеса на обучение, като част от по-широка стратегия за активно учене и развитие на критично мислене.

### 3.4.3. Провеждане на оценяването

**а) От учителя:** Най-често оценката се извършва от учителя, който използва предварително подготвените критерии и рубрики за да оцени работата на учениците. Учителят преглежда завършените задачи, проекти, тестове и други дейности, за да определи доколко учениците са постигнали заложените учебни цели;

**б) Самооценка от учениците:** В рамките на някои WebQuests може да се **насърчава** и самооценката, където учениците самостоятелно преценяват своята работа в съответствие с предоставените критерии. Това помага за развитието на саморефлексивни умения и уменията за критичен анализ на собствената работа.

**в) Взаимно оценяване:** Това е метод, при който учениците оценяват работата на своите съученици, което може да допринесе за по-дълбоко разбиране на учебния материал и развитие на критично мислене и комуникативни умения. Опитът е показал, че самите ученици са най-суровите съдии в работата.

### 3.4.4. Интегриране на оценяването в обучението

Оценяването трябва да бъде интегрирано в обучението, така че да предоставя постоянна обратна връзка на учениците за техния напредък. Това включва формиращо оценяване през целия процес на WebQuest, за да помогне на учениците да идентифицират своите силни страни и области за подобрене, и обобщаващо оценяване в края на WebQuest за оценка на цялостното постигане на учебните цели.

Така че успешното оценяване в контекста на WebQuest изисква добре разработени стратегии и ресурси, създадени и/или адаптирани от вас, учителите, но също и активно участие на учениците в процеса на оценяване. Организирането и провеждането на ефективно взаимно оценяване в класната стая, с пример, е описано в **Приложение 1** на ръководството за WebQuest.



## 3.5. Заключение

За публичното представяне на завършената работа трябва да се организира конструктивна дискусия. Откритата оценка на собствената работа на ученика и работата на съучениците му, позволява на ученика да се научи да бъде коректен в коментарите, да идентифицира най-интересните констатации в изпълнените задачи и да формулира собствени критерии за оценка.

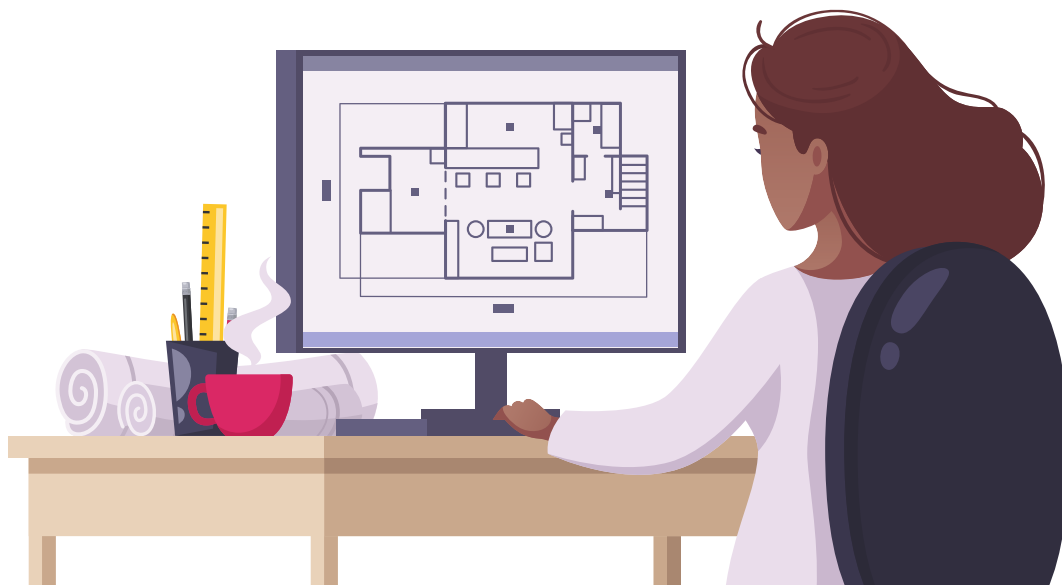
Заключението е обобщаващ раздел, който завършва дейността, **насърчава** учениците да разсъждават върху това, което са научили и как могат да приложат това знание или тези умения в бъдеще.

Представянето на изпълнението на задачата може да бъде групово, като всеки ученик може да носи отговорност за определена част от презентацията, където да демонстрира и обясни своя принос.

Това може да включва:

- ✓ Обяснение на конкретна роля или задача, която е изпълнявал в проекта;
- ✓ Представяне на част от изследването или анализа, за които отговаря;
- ✓ Демонстрация на специфични умения или знания, придобити по време на проекта.

Препоръчително е при групова презентация всички индивидуални материали и документи да бъдат събрани в едно портфолио. Така се показва как индивидуалните усилия са допринесли за колективната работа.



## 3.6. Учителска страница

Моделът на WebQuest на Dodge включва както страница за учител, така и страница само за ученика, но по преценка на учителя и въз основа на информацията на неговата страница, ученикът може да използва определени части от Учителската страница, без да се разработва специално страница и за него.

Страницата на учителя не се счита или описва като критична част от WebQuest, не е задължителна, но е желателно да бъде разработена и включена в тази част, защото действа като дидактическо ръководство за учителя, като предлага информация за бъдещите потребители на този WebQuest.

Страницата на учителя във всеки WebQuest играе ключова роля за успешната навигация в учебната дейност. Тя поддържа и гарантира, че учителите, които ще използват за пръв път този WebQuest в работата си ще бъдат добре подготвени и подкрепени с препоръки за ресурси, които могат да използват, за да обогатят учебния процес. Тя ще предоставя подробни инструкции и насоки как да се използват WebQuest в класната стая.



От тази страница учителите ще разберат как могат да интегрират дейността в по-широк учебен план, ще се запознаят със стратегиите и методи за обучение, които могат да прилагат, за да улеснят ученето и ангажираността на учениците, както и това как да оценят постигнатите учебни цели.

Препоръки за разработване на Учителската страница, въвеждане на основните елементи в нея са изложени в **Приложение 2** към Ръководството.

# 4.0. Обучения с готови WebQuest

Този раздел от Ръководството се основава на публично достъпна информация от създатели/конструктори на WebQuest и преподаватели от чужбина със значителен опит в прилагането на проекти на WebQuest в класната стая.

Най-важният фактор, свързан с обучението на учениците и използването на WebQuest, е как учителите свързват WebQuest с предишни и последващи дейности, така че WebQuest да не е изолирано преживяване, без връзка с учебните програми за ПОО. Учителите в професионалните гимназии вече придобиват опит и в близко бъдеще те ще разпознаят основните когнитивни характеристики, вградени в един добър WebQuest и успешно ще ръководят и насочват учениците в техните собствени изследвания и открития.

## 4.1. Предимства на работа с готов WebQuest

Използването на готови WebQuests, вместо създаването на нови, има няколко предимства, които могат да бъдат особено полезни в образователен контекст:

**Спестяване на време:** Едно от най-големите предимства е значителното спестяване на време. Разработването на ефективен WebQuest изисква много време за планиране, проектиране и тестване. Използването на готови ресурси на WebQuest позволява на учителите и професионалистите в ПОО да се съсредоточат върху преподаването, а не върху техническата подготовка;

**Доказана ефективност:** Готовите WebQuests обикновено се разработват от професионалисти и често се тестват в реални учебни среди, което гарантира тяхната ефективност. Те са оптимизирани да предоставят образователно съдържание по начин, който е ангажиращ и полезен за учащите.

**Стандартизация:** Използването на стандартизирани WebQuest помага да се осигури консистентност в обучението. Това е особено важно в ПОО, тъй като множество учители работят с едни и същи учебни планове и програми.

**Ресурси и поддръжка:** Готовите WebQuests често включват достъп до допълнителни ресурси, като подкрепа на учители, учебни материали и инструменти за оценка. Това може да улесни преподавателите и обогати учебния процес при провеждането на учебните часове.

**Обмен на идеи:** Използването на готови WebQuests позволява на учителите да споделят идеи и подходи с други колеги от различни образователни институции или от различни държави. Това може да допринесе за подобряване на качеството на образованието и разширяване на перспективите.

## 4.2. Процедура на използване на готов WebQuest

**Преди да започнете,** запознайте се със съдържанието на Учителската страница. Използването на готова Учителската страница в контекста на конкретен WebQuest е изключително полезно. Той ще служи като ваш център за ресурси, предоставяйки важна информация и насоки, които могат да ви помогнат да използвате WebQuest ефективно. Учителската страница предоставя необходимата информация на едно място, което улеснява учителя да наблюдава и управлява обучителните дейности. В нея се предлагат подробни инструкции как да се проведе WebQuest, както и предложения за времеви рамки и организация на класната стая. Това ще ви помогне да подготвите и изпълните урока по-ефективно.

Учителската страница включва съвети за адаптация на материала, за да отговаря на различните нужди на учениците, като предоставя различни подходи за различни нива на умения и способности. Предоставени са критериите за оценяване или рубрики, които можете да използвате, за да оцените напредъка и постиженията на учениците в рамките на WebQuest.

Учителската страница често включва препоръки за допълнителни ресурси, като статии, видеоклипове, уебсайтове и други материали, които могат да обогатят учебния материал и да осигурят повече контекст.

Учителската страница може да ви предложи насоки и съвети за решаване на технически проблеми, които могат да възникнат по време на изпълнение на WebQuest.

---

Със следващите стъпки, посочени по-долу, можете успешно да интегрирате и внедрите готови WebQuests:

**a) Избор на подходящ WebQuest**

- ✓ **Оценка на съдържанието:** Трябва да се уверите, че съдържанието на WebQuest е подходящо за възрастта/нивото на класа/ и интересите на вашите ученици;
- ✓ **Образователни цели:** Уверете се, че WebQuest помага за постигане на конкретни образователни цели и професионални нужди в рамките на вашата учебна програма;
- ✓ **Качество на ресурса:** Прегледайте ресурсите, които WebQuest предоставя, за да сте сигурни, че са надеждни и актуални.

**b) Планиране на интеграцията**

- ✓ **Адаптиране на учебната програма:** Ако е необходимо, адаптирайте задачи или ресурси, за да отговарят на нуждите на вашите ученици;
- ✓ **Времева рамка:** Определете колко време ще отнеме завършването на WebQuest в рамките на учебния процес;
- ✓ **Групова работа:** Помислете за работа в малки групи, за да насърчите сътрудничеството между учениците.

**c) Подготовка на материалите**

- ✓ **Техническа подготовка:** Уверете се, че всички технически средства и ресурси, интернет и софтуер, необходими за WebQuest, са налични и функционират правилно.
- ✓ **Съвети за учители:** Запознайте се със съветите и препоръките за подготовката и изпълнението на задачата, както и с предложенията за това как да представите WebQuest на учениците, да улесните учебния процес и да интегрирате дейността в по-широката учебна програма. В някои от WebQuests дори има стратегии за диференциране на обучението, за приспособяване към различните нужди на обучаемите.
- ✓ **Инструкции за учениците:** Подгответе ясни и точни инструкции за вашите ученици, как да навигират сами в мрежата.

**d) Изпълнение на WebQuest**

- ✓ **Въведение:** Започнете с въведение, което обяснява целите и задачите на WebQuest.
- ✓ **Наблюдение:** Наблюдавайте учениците по време на тяхната работа и им помагайте, ако е необходимо;
- ✓ **Интерактивност и обратна връзка:** Осигурете възможност за взаимодействие и навременна обратна връзка.
- ✓ **Отстраняване на неизправности:** Може да има изложена информация за често срещани проблеми, които могат да възникнат по време на WebQuest и предложени решения, които да ви помогнат да се справите с тези предизвикателства безпроблемно.

**е) Оценка и рефлексия**

- ✓ **Оценка на резултатите:** Измерете успеха на WebQuest чрез оценка на изпълнените задачи и проекти;
- ✓ **Рефлексия с учениците:** Проведете дискусии с учениците за това, което са научили и как могат да приложат знанията си в бъдеще;
- ✓ **Самооценка:** Оценете как WebQuest е допринесъл за учебния процес и разгледайте възможностите за бъдеще.

**ф) Споделяне на опита**

- ✓ **Споделяне с колеги:** Споделете вашите наблюдения и опит с колеги, които също могат да се възползват от този WebQuest в образователния процес;
- ✓ **Адаптиране на нови WebQuest:** Използвайте наученото, за да създадете или адаптирате други WebQuest, които отговарят на специфичните нужди на вашите ученици. Можете да предложите разширяване на учебния опит извън WebQuest, включително последващи дейности, проекти или дискусии, които задълбочават разбирането или прилагат умения в нов контекст.
- ✓ **Информация за контакт:** - Информация, с която учителите да се свържат с въпроси, обратна връзка или за допълнителна подкрепа, насърчаване на общност от практики около WebQuest.



# 5.0. ПРЕОДОЛЯВАНЕ НА ТРУДНОСТИ И ВЪЗМОЖНИ ПРЕПЯТСТВИЯ

## 5.1. Компютърни умения

Учители, ученици, фасилитатори, ментори и всички, които ще провеждат обучения по метода на WebQuest, трябва да могат да сърфират в мрежата (www). Трябва да знаят как да използват търсачки за информация, например Google; как да направят html документ с текстообработваща програма или редактор на уеб страници и др. Необходими са знания по основна дигитална компетентност. Препоръчително е преподавателите да са преминали обучения минимално по основното ниво на Европейска рамка за дигитална компетентност DigComp 2.1.

## 5.2. Владееене на английски език

Повечето проекти и ресурси на WebQuest са написани на английски език. Следователно владееенето на английски език би било от голяма полза. Въпреки това тази стратегия за обучение е разпространена по целия свят и има редица ресурси на различни други езици: испански, италиански, фински, румънски, полски. Съвременните ИТ технологии предлагат преводи, в процеса на използване на метода, но владееенето на английски език, дори на по-ниско ниво, е препоръчително.

## 5.3. Времеви ресурси

Необходими са времеви ресурси не само за фазата на създаване, но и за времето, необходимо за адаптиране на завършен WebQuest.

Писането на WebQuest отнема време, поне първия път, но е много предизвикателно. За да се възползвате максимално от усилията си и да увеличите шансовете си за удовлетворение и успех, можете да направите следното:

- ✓ Свържете WebQuest с учебната програма – например изберете като теми за проект на WebQuest някакви знания, които сте преподавали преди и никога не сте били напълно доволни от стандартното им съдържание;
- ✓ Заменете урок, от който не сте доволни или не отговаря на изискванията ви, с WebQuest или въведете WebQuest в него, но не просто като допълнителна дейност, а нещо, което да подобри урока.

## 5.4. Учебна връзка

WebQuests са предназначени за ученици и учители. Темите трябва да бъдат съобразени с учебните цели и резултати, които учителите определят и оценяват. Разработването на добър WebQuest е свързан процес с познания за практиката в класната стая, способностите и знанията на учениците и използването на технологични инструменти.

Разумно е да отделите време за създаване на уроци, които могат да бъдат обвързани с учебната програма, която вие и другите учители признавате за важни теми и проблеми. Използването на интернет и информационни и комуникационни технологии следва да се насърчава, когато носи добавена стойност в сравнение със стандартното преподаване.



## 5.5. Креативност и използване на уеб мрежата

Възползвайте се максимално от информацията в мрежата. Мрежата може да предостави основни източници, които обикновено не биха били достъпни или използвани в училищата. Това може да ви накара да не сте доволни от информацията, която сте намерили /недостатъчна, неточна/, но може и да предложи множество гледни точки по темата. Информацията в мрежата предлага множество гледни точки по всяка тема.

## 5.6. Трудности при прилагането на WebQuest в клас

Те са свързани основно с управлението на учебния процес на учениците и с използването на интернет ресурсите. Най-голямата пречка, която се очертава е достъпът до технологии, зависимостта от вида на уеб достъпа /бърз достъп до интернет/, както и броят на персоналните компютри, с който училището разполага, както и лице отговарящо за поддръжката им в работен режим.

Тези трудности, биха могли временно да се ограничат със следните решения:

- ✓ Учителите, които искат да въвеждат учебни дейности, базирани на казуси, а за някакъв период са ограничени от ползване на интернет, могат да разпечатат уеб страниците, които учениците да използват временно в клас;
- ✓ Ако броят на компютрите в класната стая е ограничен, а може и по други причини, учителите могат да обединяват учениците по двойки и по този начин да създадат модулна класна стая за работа по своите уеб куестове. Ако само един компютър има интернет – могат да се направят „въртящи станции“ – единият компютър да сърфира в интернет, да разпечатва материали. Учениците, чийто английски не е на добро ниво, могат да използват учебници, библиотечни книги, списания, видеокасети, CD-ROM и т.н;

## 6.0. ЕЛЕМЕНТИ НА ДОБРИЯ WEBQUEST

Първоначалният създател на WebQuest, Бърни Додж насърчава непрекъснатото подобряване на WebQuest в своите материали и също така насърчава сравняването и оценяването на много подобни WebQuest, за да се намерят по-добри решения за всяка част от WebQuest - особено за задачата, процеса и оценката.

Добре проектираният WebQuest:

- ✔ позволява на учениците лесно да придобият представа за задачата и процеса, който трябва да следват, както и лесно да се придвижват от едно място на информация - на друго, при изпълнение на задачата;
- ✔ дава възможност на учениците да открият информация за дадена тема като част от по-широк контекст или да изследват тема като интердисциплинарен проблем, който трябва да бъде разрешен;
- ✔ ефективно използва интернет ресурси и инструменти за достъп и обработка на данни има мотивираща отправна точка и/или желана крайна точка, която трябва да бъде интересна за ученика;
- ✔ вписва се по-тясно в учебната програма;
- ✔ разчита на материал, който е подходящ за възрастта и способностите на учениците. С успешна колекция от връзки, WebQuest може да предложи подходящи изисквания към ученици с различни способности;
- ✔ съдържа многоизмерна рубрика за оценка на уменията и знанията, придобити по време на учебния процес. Измеренията на рубриците могат да включват въпроси за сътрудничество, споделяне на идеи, студентски продукти под формата на писмени материали, презентации и др.
- ✔ става полезно за други учители, когато има изчерпателна страница за учителя, която обяснява дидактическия дизайн на учебната задача;
- ✔ може да служи като модел за лесно адаптиране.

Многократният опит на някои учители при проектирането на WebQuests, както и изследванията на други, са довели до идентифицирането и оценката на няколко важни елемента, които са необходими за успешни WebQuest уроци:

### ✔ Простота.

Често преподавателите са склонни да се ангажират твърде много с използването на много технологии, сайтове и ресурси. Най-добрият е простият, изпълним подход, който може да бъде постигнат от повечето преподаватели. Добрите WebQuests са лесни за използване. Студентите са в състояние лесно да придобият представа за задачата и процеса, който трябва да следват, както и лесно да навигират в Интернет.

### ✔ Дизайн.

WebQuest се изпълняват като живи уеб сайтове. Атрактивните сайтове, които са лесни за навигация и са актуални, са от съществено значение.

### ✔ Видимост.

Мрежата е визуална среда и с правилно използване на визуални елементи може да се изгради учебен контекст. Визуалните елементи също могат да повишат интереса на учениците.

### ✔ Ресурси.

Сърцето на WebQuest са ресурсите. Преподавателите, разработващи WebQuest, трябва да намерят отлични ресурси от надеждни източници, които имат голям потенциал да останат онлайн с течение на времето.

### ✔ Организация.

Уеб куестовите трябва да следват определен модел, но все пак трябва да бъдат добре организирани. Дейностите трябва да бъдат ясни и просто описани.

### ✔ Елемент на мисията.

Уеб куестовите са ефективни, когато всъщност са представени по-скоро като куестове, отколкото като прости списъци със задачи. Често е по-добре да оставите някои неща на въображението и креативността на учениците, вместо да бъдете прекалено предписващи относно продуктите и оценяването.



## 7.0. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мрежата предлага много и разнообразни WebQuest за средното образование на учениците, но за съжаление такива, свързани само с общообразователните дисциплини – математика, физика, химия и пр. Нашата информация, както и публикациите на учители от професионални училища в Европа, Япония и САЩ показват, че липсват готови WebQuest, свързани със задължителните учебни програми от конкретно професионално обучение. Малки изключения правят някои професии като строителство, приложна информатика и др.

Моделът на WebQuest е с голям потенциал за учителите и преподавателите. Той е доказан, гъвкав модел, който позволява разнообразие и сътрудничество, структура и въображение. WebQuest представлява един от многото начини, по които трябва да преосмислим обучението и процеса на подготовка на учители, ако искаме да подготвим преподавателите да посрещнат предизвикателствата на богатите на технологии класни стаи, които ще характеризират образованието в близко бъдеще.

За ефективно прилагане на WebQuest като инструмент за развиване и култивиране на тези умения, най-добрите практики на WebQuest трябва да са паралелни, илюстрирани и насърчаващи тези умения. Доказано е - най-добрите практики на WebQuest са:

- ✓ създаване на съвместни задачи;
- ✓ призоваване и насърчаване на критичното мислене за творческо решаване на проблеми и иновативни идеи;
- ✓ изискване за писмена и устна комуникация в рамките на задачата;
- ✓ интеграционни и ИКТ умения от началото до края на задачата;
- ✓ ефективна взаимна оценка, насочена към придобиване на знания;
- ✓ включване на различни стилове на учене в задачата;
- ✓ насърчаване на адаптивността, създаване на автентични, приложими, подходящи задачи от реалния свят;
- ✓ вграждане на индивидуална и глобална отчетност и отговорност в задачата.

Наложително е да подготвим нашите обучаеми за глобалната работна сила на 21 век. Използването на WebQuest като канал за постигане на това е разумно и постижимо, ако въплъщава и включва предложените най-добри практики. Бъдещето е тук; нашите обучаеми трябва да наваксат, и ние, като преподаватели, трябва да преподаваме по-добре по начин, който отговаря на тези изисквания.

# ПРИЛОЖЕНИЕ 1

## ПРИМЕРНА РУБРИКА ЗА ОЦЕНЯВАНЕ НА WebQuest ПРОЕКТ

### 1. ПРЕДЛОЖЕНИЯ ЗА КРИТЕРИИ, С ХАРАКТЕРИСТИКА НА ОЦЕНКИ

#### 1.1. РАЗБИРАНЕ НА ЗАДАЧАТА

- ✓ **Отлично (А):** Ученикът демонстрира точно разбиране на задачата.
- ✓ **Много добро (Б):** Ученикът показва добро разбиране на задачата.
- ✓ **Добро (В):** Ученикът разбира задачата, но използва ограничен брой източници на информация.
- ✓ **Средно (Г):** Ученикът включва материали, които не са пряко свързани с темата; използва се един източник. Събраната информация не се анализира или оценява.
- ✓ **Слабо (Д):** Съдържанието на задачата е неразбираемо за ученика. Търсенето на информация в Интернет е трудно.

#### 1.2. ТОЧНОСТ В ИЗПЪЛНЕНИЕТО НА ЗАДАЧАТА

- ✓ **Отлично (А):** Ученикът предава работа в срок.
- ✓ **Много добро (Б):** Ученикът предава работа с няколко часа закъснение.
- ✓ **Добро (В):** Ученикът предава работа с 1 ден закъснение.
- ✓ **Средно (Г):** Ученикът предава работа с 2 дни закъснение.
- ✓ **Слабо (Д):** Ученикът предава работа със закъснение повече от 2 дни.

## 1.3. СЪДЪРЖАНИЕ И ПОЗНАНИЕ

- ✓ **Отлично (А):** Ученикът предоставя изключително добре разработено и дълбоко съдържание, което покрива всички аспекти на зададената тема.
- ✓ **Много добро (Б):** Ученикът предоставя добре разработено съдържание с добро разбиране на темата.
- ✓ **Добро (В):** Ученикът предоставя адекватно съдържание с базово разбиране на темата.
- ✓ **Средно (Г):** Ученикът предоставя непълно съдържание с някои пропуски в разбирането на темата.
- ✓ **Слабо (Д):** Съдържанието е непълно или неправилно, със значителни пропуски в знанията.

## 1.4. ОРГАНИЗАЦИЯ И СТРУКТУРА

- ✓ **Отлично (А):** Проектът е логично структуриран, информацията е представена последователно и ефективно.
- ✓ **Много добро (Б):** Добра организация, с малки несъответствия в последователността на информацията.
- ✓ **Добро (В):** Приемлива организация с някои проблеми в структурата и последователността.
- ✓ **Средно (Г):** Организацията е неясна или непоследователна.
- ✓ **Слабо (Д):** Липсва ясна структура, информацията е разпокъсана и трудна за следване.

## 1.5. КРЕАТИВНОСТ И ОРИГИНАЛНОСТ

- ✓ **Отлично (А):** Ученикът показва оригинално мислене и иновативен подход.
- ✓ **Много добро (Б):** Има елементи на креативност и оригиналност.
- ✓ **Добро (В):** Стандартни идеи, които са подходящо представени.
- ✓ **Средно (Г):** Малко креативност, основно следване на утвърдени модели.
- ✓ **Слабо (Д):** Липса на креативност, повторение на чужди идеи без оригинален принос.

## 1.6. ГРАФИЧНО ПРЕДСТАВЯНЕ

- ✓ **Отлично (А):** Много атрактивно графично представяне, адекватно на темата.
- ✓ **Много добро (Б):** Атрактивно графично представяне.
- ✓ **Добро (В):** Приемливо графично представяне.
- ✓ **Средно (Г):** Представянето не е последователно и ясно.
- ✓ **Слабо (Д):** Лошо и неадекватно графично представяне.

## 1.7. УМЕНИЯ ЗА ПРЕЗЕНТАЦИЯ

- ✓ **Отлично (А):** Ученикът използва ефективни комуникативни умения, ясно и убедително представяне.
- ✓ **Много добро (Б):** Добри комуникативни умения с незначителни грешки в представянето.
- ✓ **Добро (В):** Адекватни комуникативни умения, но с някои грешки в представянето.
- ✓ **Средно (Г):** Недостатъчни комуникативни умения, представянето не е ефективно.
- ✓ **Слабо (Д):** Липсва яснота и убедителност, значителни проблеми с комуникативните умения.

## 1.8. СЪТРУДНИЧЕСТВО И РАБОТА В ЕКИП

- ✓ **Отлично (А):** Ученикът активно сътрудничи и подпомага своите съученици.
- ✓ **Много добро (Б):** Добро сътрудничество с минимални проблеми в комуникацията.
- ✓ **Добро (В):** Основно сътрудничество с някои проблеми в екипната работа.
- ✓ **Средно (Г):** Ограничено сътрудничество, видими трудности в работата в екип.
- ✓ **Слабо (Д):** Липса на сътрудничество, работата в екип е неефективна.

## 2. ВЗАИМНО ОЦЕНЯВАНЕ НА ПРОЕКТНАТА РАБОТА В КЛАСНАТА СТАЯ

Това е един пример, как може да се организира и проведе ефективно взаимно оценяване в класната стая.

### 2.1. Подготовка и обучение

**Определяне на критерии** - Учителят трябва да разработи ясни и конкретни критерии за оценяване, които учениците да използват. Тези критерии трябва да бъдат обяснени и дискутирани предварително с учениците.

**Обучение за оценяване** - Проведете обучение или направете демонстрация как учениците да оценяват работата на другите по зададените критерии. Може да се използват примерни работи (предварително приготвени или от предишни класове), за да се упражнят учениците в оценяването.

### 2.2. Процес на оценяване

**Анонимност** - За да се избегне пристрастие, работата на учениците може да бъде анонимна. Имената на учениците-оценители се премахват и заменят с номера или кодове.

**Разпределение на работата** - Всяка работа се дава на няколко ученика за оценяване, за да се осигури обективност и да се съберат различни мнения.

**Използване на рубрики** - При оценка на големи проекти, учениците използват предварително зададените рубрики за оценяване на работата.





## 2.3. Обратна връзка

**Конструктивна обратна връзка** - Учениците трябва да предоставят не само оценки, но и да посочат тяхна преценка за силните страни на работата и областите за подобрене.

**Обсъждане на резултатите** - След като всички работи са оценени, учителят може да организира класна дискусия за процеса на оценяване, където учениците да споделят своите наблюдения и да обсъдят какво са научили.

## 2.4. Оценяване от учителя

**Проверка на оценките** - Учителят преглежда оценките и обратната връзка, предоставена от учениците, за да се увери, че са обективни и отразяват зададените критерии. Учителят може също така да коригира някои оценки, ако счита, че са необосновано високи или ниски.

## 2.5. Рефлексия

**Самооценка** - Накрая, учениците могат да направят самооценка на своята работа, използвайки същите критерии и рубрики. Това помага за развитие на самосъзнание и саморегулация.



# ПРИЛОЖЕНИЕ 2

## ПРИМЕРНО СЪДЪРЖАНИЕ НА УЧИТЕЛСКА СТРАНИЦА

### 1.0. РАЗРАБОТВАНЕ НА УЧИТЕЛСКА СТРАНИЦА. ВЪВЕЖДАНЕ НА КЛЮЧОВИТЕ ЕЛЕМЕНТИ В УЧИТЕЛСКАТА СТРАНИЦА

Изложената в тази точка информация ще подпомогне учителят да разработи Учителската страница, обвързана с изпълнението на задачата.

#### 1.1. Въведение - Тема

Учителят трябва да представи и да опише произхода на WebQuest (мотивация, използването му в конкретен контекст), както и да опише накратко за какво става въпрос. Опишете нивото и курса, за който е предназначена дейността, както и възможностите тя да бъде пренесена и адаптирана към други нива. Опишете изискванията, предпоставките на учениците, необходими за изпълнението на проекта. При представянето в класната стая, не забравяйте, че целта на въведението е както да подготви, така и да привлече вниманието на учениците.

#### 1.2. ЗАДАЧА

Задачата задължително трябва да бъде описана, с ясен краен резултат от дейността на обучаемия. Не изброявайте стъпките, през които учениците ще преминат, за да стигнат до крайната точка – това се прави в следващата част – **Процесът**.

Опишете групирането на учениците за изпълнението на задачата и как сте разпределили ролите. Дефинирайте ясно ролите, както и необходимостта за изпълнение на задачата, в която сте включили всички ученици.

След изборът на темата и задачата, учителите започват същинската работа, изложена на Учителската страница на WebQuest, на която да дефинират всички компоненти на WebQuest. Тази информационна част ще бъде много полезна, за онези учители, които искат да въведат конкретно този WebQuest, в своята учебна програма, без дори да правят каквито и да било адаптации и промени, както и за онези учители, които желаят да разработват WebQuest.

## 1.3. Процес

Трябва да решите и опишете как ще предприемете следните организационни действия или изпълните следните организационни дейности за конкретния WebQuest:

- Ще въвеждате ли в този урок повече от един клас?
- Ако учениците ще са разделени на групи, може да обяснете защо и по какви критерии сте го направили, за информация на учителите, които ще ползват готовия, разработен от вас WebQuest.
- Какъв е периода на изпълнението на WebQuest – ден, седмица или е разделен на части от няколко периода, т.е. колко дни или седмици са необходими за проекта?
- Каква е учебната дисциплина – само една стандартна, интердисциплинарна, мултидисциплинарна или друг вид?
- Колко учители са необходими, за да се проведе урок с този WebQuest? Един достатъчен ли е?
- Има ли роли за фасилитатори в класната стаята?
- От какви допълнителни знания се нуждае учителят, за да проведе урока? Лесно ли ще бъде за новите учители това? Препоръчва ли се някакъв предварителен опит от работа с WebQuest и какъв – напр. с директни дебати или игра с роли?

Ако имате проблеми или пречки, които очаквате да се появят, обяснете ги тук и кажете как, според вас, те биха могли да бъдат заобиколени.

Тук опишете:

- ✓ Има ли роли за фасилитатори или помощник в класната стаята?
- ✓ Необходимо ли е да координирате дейността си с учител от друго училище или с партньор от професионалните практики на учениците или с друго лице?
- ✓ Предвижда ли се някакво посещение или екскурзия, като част от урока?

Ако проектираният от вас WebQuest е голям и не е лесен, за включения в обучението фасилитатор, който контролира и ръководи дискусиите, направете линк от страницата на учителя, който ще съдържа скрипт за принтиране, който фасилитаторът да следва.

## 1.4. Ресурси

Опишете, какво е необходимо за да се представи този урок.

- Създадени имейл акаунти за всички ученици; наличие на специфичен софтуер /ако има нужда /– колко копия; наличие на специфичен хардуер /ако има нужда / – какъв вид и колко на брой; специфични справочни материали за класната стая или за библиотеката;
- Видео или аудио материали;
- Връзки към ресурси в интернет;
- Адреси на уебсайтове по темата;
- Комплект от учебници и книги.

Ако урокът изисква разширена нужда от специфични уебсайтове, препоръчително е тук, на тази страница, те да бъдат изброени, описани и да е даден линк към тях.

Подробното описание на процесът и ресурсите, ще помогне на учителите, които ще използват готовия WebQuest, да видят как протича вашият урок и как могат да го адаптират /ако се налага/ за собствена употреба, така че колкото повече подробности и внимание вложите в този раздел, толкова по-добре за всички.

## 1.5. Оценка

Как ще разберете, че този урок е бил успешен?

Опишете какви са продуктите или изпълненията от учениците, които вие ще наблюдавате и как те ще бъдат оценени.

Опишете вида на оценката, която сте използвали – групова, индивидуална, комбинирана.

Опишете критериите за оценяване. За улеснение, може да използвате примерните рубрики за оценяване, изложени в **Приложение 1**. Избраното и използвано от вас, го опишете и въведете в Учителската страница тук, за да може да се използва и от други учители.

Опишете кой е извършил оценката – учителя, самооценка от учениците или взаимно оценяване.

## 1.6. ПУБЛИКУВАНЕ НА WEBQUEST

Уеб квестът е готов за публикуване, след което ще стане достъпен за други потребители, като го публикувате на уебсайт, на блог или на уеб сайт с блог – въпрос на ваш избор. Налице са много възможности и технологии за максимално използване на Интернет в образователните дейности.

