

如何成功运用WebQuest?

作者: **Adam Garry, Parry Graham**

翻译: 郑伟 四川省广汉中学

全世界许多教师已被引导到、或已经自己发现了互联网上的珍宝: WebQuest。WebQuest是互联网上最适宜鼓励高级思维技巧和强调以真实的方式利用信息的学习方式。但是, 发现了一个WebQuest并把它呈现给你的学生就能确保学生思维转化达到我们期待的水平吗? 为了确保你正确地使用WebQuest, 以便能达成你期望的教育目标, 一些事情必须处理得当。

基础

真正理解“什么是WebQuest, 什么不是WebQuest”这点非常重要。根据其定义, WebQuest是一个以探究为基础的学习活动, 其中的全部或大部份信息来自互联网(Dodge 1995)。WebQuest不是单机活动或是课程单元的一部分, 它必须有活动介绍和课时活动安排的支持, 课时活动安排为学习者的学生活动搭建了脚手架, 把学生置于一个情境之中, 使他们能成功地完成WebQuest。此外, WebQuest应该完全适应一个更大规模的课程, 以自然地深化和扩展学习的方式把当前教学内容建立在先前教学内容的基础之上。

教师们已能够成功地使用WebQuest, 确保学生能用不同方式运用思维技能来展示对学习标准的掌握。学生要到应用所学知识时才能叫“掌握”。教师仍然是这个过程中的一个非常重要的部份。在开始的阶段中教师可以运用多种活动和不同风格的教学来构建背景知识。WebQuest学案中包含的学习资源提供了很好的活动介绍, 强化教学手段。教师必须确保当学生开始他们WebQuest时, 他们有足够的背景知识, 以便运用相关信息来回答较为困难的问题。

对标准的思考

在今天的学校中, 没有时间来做“其它事情”。由于对标准及标准化测试的强调, 我们必须确保我们在课程中所做的任何事都紧扣课程标准。当你开始创作或搜寻WebQuest时, 你心中应该总是有着课程标准: 阅读课程标准并找出关键概念。在你有了“概念”之后, 你就可以开始为学生创建或寻找WebQuest。开始时一定要有标准!

需要教授必要的技能

教师需要辨别确定哪些是学习者为了完成WebQuest所需的潜在技能和知识(无论是内容知识还是互联网浏览技术), 并保证在开始WebQuest学习之前的学习者已经具备这些必要条件。

在学习者学生正在学习的相关概念上, 我们一定要帮助他们获得成功。虽然WebQuest为教师提供了所有的东西, 但是教师仍然是过程中重要的部份。为使学生应用他们即将学习到的知识, 需要教他们一些必要的技能, 包括使用互联网、搜索、运用互联网信息、软件使用训练、背景知识、过程中的每一步活动, 研究室作为教师我们可能做的其它事情。学习者能否正确起步将关系着WebQuest学习的成功与否。

计算机时间与非计算机时间

设计一个WebQuest是非常艰苦的, 就像一场战役中的一场大战。你需要很好平衡在计算机时间和非计算机时间, 这非常重要。在学生开始WebQuest之前, 你应该清楚所需的计算机使用时间, 以及不利用计算机就能开展的活动, 你将如何设计计算机时间的运用, 由于WebQuest一部份内容而是否需要一个实验室, 你是否需要LCD投影仪或电视机, 整个过程将会需要多长时间。

如果教室里没有足够的计算机，你将必须为WebQuest增加一些额外的、要求学生不用计算机完成的任务。解决计算机短缺的其他建议包括学生轮流使用计算机、安排一些学生小组到图书馆活动。另外一个建议就是在WebQuest里内置一些活动，要求学生使用信息回答不同问题的任务。对于年纪较小的年级，有这样一个好方法：使用一个投影设备，就某些信息进行全班集体教学。

我们也需要改变我们那些对学习者在计算机上所花时间的认识。我们应该理解如果在规定的时间内他们仅仅呆在计算机边上就行了的话，将会影响其他的学习活动；我们需要、我们也能够重新设计，以便学习者能够完成学习任务而不致于浪费时间在计算机上。

首先浏览一遍WebQuest学案

在你试图和你的学生运用WebQuest之前，你必须浏览一遍WebQuest学案，尝试去发现那些可能会引起学习者混乱的地方，不妨和你的学生一起去做这件事情。发现“死链接”并新的链接代替他们，或另外找个WebQuest。熟悉WebQuest会使你在学习过程中成为更好的促进者。

让我们看一个例子

当Scheps夫人和她那些进行社会学研究的初二年级学生一道运用WebQuest《**Snapshot in Time**》时，她已经与学生一起花费了两个星期时间来定义文化同一性，文化制成品和历史学家的任务。全班已从不文化和时代的角度检查了制成品，并讨论了一些判断制成品能否准确代表某个年代与地域的方式。然后WebQuest

《**Snapshot in Time**》成为这样的机会，让学生在概念的基础之上，检查他们自己的文化和文化制成品；在过程个性化的基础上，置学生于真实的历史学家角色来扩展学习

WebQuest是一项终极活动，允许学生通过WebQuest的最终任务来证明他们已经掌握的在该单元开始之初Scheps夫人就确定了的学习目标和内容标准。通过使用WebQuest，Scheps夫人能够为她自己节省计划时间，允许学生在任务框架内由兴趣引导，创造性地完成有力而可信的最终任务；基于原有技能和已有知识，使学生能够快速、有组织地运用更多的信息，而这些信息是学生通过其它离线媒体不可能获得的。

仅仅找到符合你正在教授的概念的WebQuest，并不意味着你正在为学生创造一个更好的学习经历：我们构建WebQuest的目的是为了学习者从这个经历中获得最大的成效，这点非常重要。要确保你选择的WebQuest能使学生对所收集的信息进行批判性思考，促进学生达成课程标准的要求、开展真实的学习。正如我们为学生提供的任何其他学习经历一样，虽然需要一些准备工作来使WebQuest成功，但是正确运用WebQuest的结果将使每位教师脸上绽放出微笑。

资源

Dodge, Bernie, "**Some Thoughts About WebQuests**," 1995.

WebQuest Homepage

Co-nect's Regional WebQuest site

Articles about **the one-computer classroom**

原文地址：http://www.techlearning.com/db_area/archives/WCE/archives/adampary.htm

网络地址：www.being.org.cn/webquest/adampary.htm

发布时间：2003年07月15日

[回到首页](#) [回到主页](#)

[关于我们](#) | [版权说明](#) | [教育网志](#) | [本栏目编辑](#)：

Copyright © BEING.org.cn, Being Lab. All Rights Reserved

版权所有 惟存教育实验室

