

# WebQuest设计流程(2)

## ——为成功而设计

作者: Tom March 翻译: 柳栋

流程:

### 一、探索可能性

### 二、为成功而设计

集体自由讨论

辨识真实的反馈

分类筛检资源链接

决定: 定义学习任务

### 三、创建你的WebQuest

概要:

设计过程的第二个阶段,也可以称为勾勒成形、起草。在你把它们汇集发布之前,这个阶段要求你确认是否已经具备了所有正确的片段。

### 集体自由讨论:

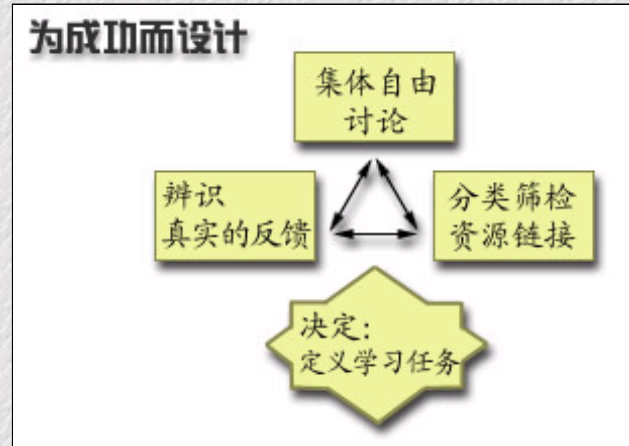
伯尼·道奇站在一间空教室的黑板旁,指着一排刚刚喝空的饮料纸盒。他给第一个纸盒标上“学习投入”、给最后一个纸盒标上“学习结果”。但是夹在中间的一个纸盒使他兴奋:“转化”。处于转化状态的学习者接收新的信息,在活动中运用它们,直到转化为新的知识、建构出新的意义。1995年这一天是WebQuest教学策略的决定性日子。

在设计阶段的这个流程中,你主要的工作是集体讨论所有可能发生认知转化的任务,这些任务与你的问题相关联。如果要了解伯尼是如何苦干的,那么可以阅读“[万维网上的活跃学习](#)”。如果,你试图在实践运用学到的知识,那么请尝试“[IT0活动](#)”(投入—转化—结果),这将促使你细致考虑在几个WebQuest中的思考任务。

一个强烈的忠告

有许多基于互联网的在线活动,完成它们并不要求转变性思考。这些在线活动是那些充满好意、聪明的人们设计制作的。可能发生的事情将是“问题”和“任务”能够促进类似专家(像那些设计者一样)的认知方式,但是学习者没有像要求的那样自主建构意义。一个例子就是“[搜索中国v0.9](#)”。尽管一个学习者可以从中学到许多,但是没有导致发展;任务的绝大部分涉及一个“级进和获取”的过程(例如:获取一些信息,不运用它做任何事情,然后又把它们原物奉还)。

我们一直期待着建构主义资源的出现,荒废这样的资源是耻辱的。如果你关心建构主义的资源,那么可以读“[Why WebQuest](#)”。



## 辨识真实的反馈：

要求学生在真实的世界中检验他们的学习，这是我和伯尼·道奇看法不一致的地方。我的想法是这样的：让WebQuest成为切实可靠的学习经验、能够及时肯定学生的努力应该需要一个相当简洁的步骤。这也许是我作为一个一线教师的偏见吧……

通过电子邮件和网络测验学习对学生来说不是一件十分容易的事情。这并不是说要学生离开电子邮件不打扰繁忙人们的信箱。如果你曾经（希望你已经）从一些“朋友”那里接收到许多联机支持、各种信息或者怂恿性邮件。也许你再也不想用Email了——那人们曾经认为非常强大的Email。为了保持未来几年内的电子邮件黄金时代，让我们来讨论几条建议：

拒绝“你告诉我每件事情（任何事情）”邮件

假设一个大忙人，他能够回复各种可能是刚刚开始写作学生的电子邮件吗？基于以下两点理由，我们认为这是不礼貌的。

- 1) 为了学生的一点小小的问题，让一个专家去做所有的事情。
- 2) 为什么让专家的活动局限在回复电子邮件上？他们完全可以就这个主题去写一本书、拍部电影，或者制作一个网站。

发送假设、寻求看法，而不是事实

一个较为合适的解决方法是为了得到反馈让学生完成所有的工作，然后将他们最后、最好的思考寄给某个人，让学生的专门知识成为一张名片。当收到这些经过思考的、体现了学习者努力的反馈要求，人们往往非常乐意回应的。就像能够从其他来源获得一些事实一样，你要寻求意见的话，专家的意见是宝贵的。

怎样找出现实世界反馈？

虽然有许多“问专家”的网页，互联网的真正力量在于网页背后真实的人。他们通常是相当热情的人或者多产的人（他们不会仅仅只发布一张网页）。请尝试寻找“网页的背后”，Email地址通常列在网页的底部。在寻找“专家”的过程中，学生必须思考要“问谁”，要了解那个人的工作等等等等；当学生们寻找到属于他们自己东西的时候，你不要把整个授课方案充塞那可恨的“精神邮箱”。这就是在“[搜索中国2.0](#)”中采用的策略。这同样也是一个很好的询问思路，如果一个人打算帮助孩子们克服困难的话，不妨用这个思路问问他，当然这要在他回复反馈意见之前。

另外一种寻找“专家”的方法是通过列表服务和新闻组。一些老师和他们的学生已经成功运用了这些方式，但是有一些非常严肃的事情与之相关：长时间地“潜伏”着浏览新闻组中与你相关的话题（除了“潜伏”或者期望被激发以外，从来不发表帖子，）。一些新闻组的基本礼仪如果匮乏的话就象传说中那样，将激发出家长的义愤。

更有把握的是与另外一所学校或者班级联系起来，就像在Web66注册以后那样，能够给你一个导航地图去寻找其他学校的网页。然后你可以通过网络冲浪从他们的网站中学习更多的东西。一旦你打破僵局找到一些愿意给你反馈的人，你就可以继续维持这种关系并合作一些项目，或者一起合作开发一个webquest。

不要忘记本地

现实世界的反馈不必完全来自网络。一些活动可以相当容易地列入我们的工作日程之中，通过这些活动，学生的工作可以被可靠的和合法的评估。这些活动可以是就本地社区各种公民选择问题，在本地的专家、同龄学生、家长面前开展相关的介绍、辩论和展示。

## 分类筛检资源链接：

一旦你围绕一个主题搜集到可能是10-15个有价值的、多样化的网站，你就会尝试着给它们分类。

在你搜集web站点的同时，你将开始制定一些如何将他们区分开的规则。现在将尝试着将它们分类罗列在一起，看看我们会发现些什么。不用担心范畴分类的界线是否有些模糊，每项工作都会与其他专门知识有一些重

叠。不言而喻，你会惊讶于创造的数量。但另一方面，你不能够为没有搜集到的资源强加规则。

你可以找出一些话题，根据它们的视角用以区分不同的网站。这些常常是有争议的话题。积累不同观点链接的精妙之处就在于这个过程要求学生：在不同观点的争论之中找出属于他们自己的看法。“搜索中国”就是这样的一个典型例子。话题也可以很大，复杂得足以将一个网站分成不同的工作和任务，当然从中你不会发现任何不同的意见；这样的一个例子是“塔斯基吉悲剧”。建设这样一些实例的诀窍在于选择反映真实生活或者反映学术世界的工作和任务。

在整理了你搜集到的网络资源以后，要思考学习者关于这个主题的背景知识，并确保他们在一个坚实的基础上开始他们的学习活动。相关的措施有：

1. 在使用WebQuest之前，开展必要的、与主题相关的基本知识学习活动。
2. 给每一任务至少一个链接，以提供必要的背景知识。
3. 在WebQuest活动期间，帮助学生根据个人背景特点分阶段前进。

这些措施在“Donner在线”中很容易实现，或者像在“搜索中国”中那样，通过个别活动实现。

当发现一些任务没有足够的资源链接的时候，WebQuest的设计者必须从头再来，通过冲浪搜寻更多资源。20世纪的生活迟早是这样的。我猜想这将比你正在坚硬的花岗岩石板上凿出一个长长的单词的时候跑出房间会更好一些。当你正在艰苦工作的时候，不妨停下来看看，如果不同任务的交叉内容粗略地相同的话。小小的不平衡是现实存在的，但是任务之一设计更多的阅读或者更艰难的材料，那么这种艰难是可以忍受的。

## 决定：定义学习任务

考虑学习任务最容易的方式是学习者的物理产品。然而问题决定了什么将在学习者的头脑中进行活动，任务定义了学习将怎样成为现实。于是他们干脆手拉手，尽管他们肯定不同。你可以回想一下揭示问题/任务的例子。

太平洋贝尔“知识网络探索者”中的WebQuest已经在万维网上发布了，人们通常用来写作电子邮件、建立超媒体书架、或者发布任务网页。但是更多的WebQuest被用来提示学生开展撰写时事通讯、绘制一张壁画、写作和编剧，或者发布一个介绍。但是更好的建议是完成一个你十分喜欢的任务。如果你不是一个手艺人，那么放下剪刀和胶水吧。如果你打算学习一个软件，那么在完成任务的过程使用它吧。如果一个演讲和辩论的教练……

现在到了做出这个阶段决定的时候了。因为在第一阶段中你已经对所有问题给出了“是”的回答，有了一个好的开端，但是在这里有着一些评价性的问题需要你肯定的回答：

- 从网络资源中呈现了什么样的学习间距？
- 你已经辨析出学习者头脑中即将发生的高水平思维的种类了吗？
- 你是否具备了正确的技术、时间和合适的任务支持水平？
- 在网络中有足够的任务支持吗？
- 任务反映了真实世界的活动吗？
- 这是一个WebQuest吗？或者是其他的什么样式活动？（最后的摆脱困境的机会——珍藏搜索、主题样例、概念构造者等等）

如果你对上述问题的回答都是“yes”的话，你正在建立一个非常好的WebQuest！

原文Originally created October 6, 1998

<http://www.ozline.com/webquests/design2.html>

译文发布：2001年12月2日

<http://www.being.org.cn/webquest/designprocess2.htm>

[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