

WebQuest设计流程(1)

——探索可能性

作者：Tom March 翻译：柳栋

流程：

一、探索可能性

积累、选择主题

辨识学习间距

整理资源

决定：揭示问题

二、为成功而设计

三、创建你的WebQuest

在你开始之前

在设计一个基于互联网的学习活动之前，对网络的价值有着强烈的个人感觉是十分重要的。为此，你可以在网络中冲浪、偶然发现、搜索和仔细浏览，以寻求正确的评价。

如果你是WebQuests的新手，联机文章可以帮助你懂得这些。我们可以回顾1995年伯尼·道奇教授张贴的“一些关于WebQuests想法”，更新一些的原理阐述是“为什么采用WebQuests?”。这些引导文章尝试消除一些关于WebQuest教学力量的神话。

总之，WebQuests的目的在于架设从接受性学习向自主学习过渡的桥梁，帮助学生实现学习方式的转变。希望通过“脚手架”策略，WebQuests能够使学生和老师在以学习为中心的过程中获得体验、内化各种策略。

关于“流动”的几句话：

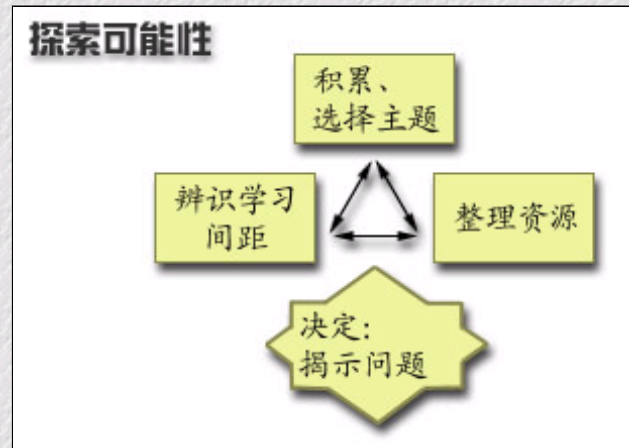
首先，这不必是一个线性过程。如果你觉得首先需要冲浪，在网上寻找题目；或许你想以富有挑战性的、主题鲜明的问题开始课程。这看上去都不错！最主要的是在充满活力的“流动”经验中把握住您的兴趣、需要和资源。你知道这样的一些状态：只有在实践过程中才能激发你做得更好。这些实践可以是创作诗歌、打网球、排练舞蹈、计算一个答案、设计一个WebQuest……

自如地经历这些过程的不同阶段，记录下不时浮现的想法和观点。一些人喜欢运用像类似“灵感”一类的集体讨论软件汇集他们的想法。另一些人则仍然使用餐巾纸和黄色拍纸簿。

选择、积累主题：

如果你希望在开始选择主题的时候有一些主意，你可以尝试一下“观念机器”。它将提示你如何考虑诸如学生需求、技术、即将发生的事件、本地特点等等。它用来帮助你开始集体自由讨论。

你怎么知道你有了一个好题目？最好的题目似乎是这样的：一个足够大的空间包含着一些用来发现什么是最有趣的动态房间。例如，考虑单元的水平（南北战争），而不是活动的水平（Bull Run战役）。这将使你更可能



遇到一些可以用来集体自由讨论的、很有趣的网站。

拥有内在复杂性的主题将是一个很好的候选对象。一旦你有了什么关于主题的想法，可以将他们分类汇集成为相应的类别。你可以从中寻找与其他主题的相互关系、争议的论点、多样化的认识、变动的观念、以及其他未知的东西。这些分类过的资料将适时帮助你揭示主要问题、设计学习者角色。

辨识学习间距：

好的教学活动强调关注学生的需要。有时只需通过一个学期的教学，你就能很好地了解什么是学生学习中的困难。这是设计教学活动很好的起点。Allison Rosset教授详细论述了一个很有用的模式。想像一个特殊单元或活动的最佳学习成果，然后将它们与实际成果相比较，学习间距就是理想效果与实际效果之间的差距。拿出一个你打算研发的课程的单元，寻找学习间距。保存好这些资料，这样当你要开始设计你的webquest的问题和任务时，就能够方便地找到它们。

如果学生必须伴随着知识、情感联系、已有观念来弥补这些学习间距，那么你选择不同的教学方式比选择一个webquest要更好一些。在《Working the Web for Education》中，可以学到实现这些学习目标的教学方式。如果这类间距的弥补试图超越有限的批判性思维、呆板的问题解决、或者不合作的学习小组，那么就会产生需要设计一个WebQuest的感觉。

整理资源：

当你整理你的学习资源的时候，会有意识地将所有搜集到的原材料放到你的WebQuest中去。这些原材料包含一些网站资源。但是在我们这样做之前，不要忘记其他我们可能可用的资源。如果你还没有使用“**观念机器**”之类的软件，这也许会促使你考虑到你以前可能没有考虑到的很多事物。本步骤主要事情是关注事物的边界条件。稍后你需要做出一个取舍决定来限制你的选择余地，因为在前面的设计步骤中很难预料哪些是可以将所有的事物穿起来的東西。这类东西可以是你想要学习的一个软件、为当地和学校关注的特殊事物或事件，或者一个同事的专门知识。但是，你不能仅仅讲述这些东西。

在创建基于网络应用的活动中，有一个奇特的现象，就是你很难预料你在网上找到些什么。网络的确有许多垃圾，但是围绕一个特定的主题，总是有那么一些出乎意料的、能够激发教师和未来学习者思想火化的精彩网站。“**通过链接思考**”会给你一些关于所需链接类型和如何使用它们的建议。

寻找好的网站，并不是只有唯一的一种方式，可能需要做许多伴随意外发现的工作。有几点提高效率的建议：检查“**Blue Web'n**”中的链接分类、使用你最喜欢的搜索引擎，或者寻找其他人关于这个主题的链接列表。最后要回顾一下，记住那些你早些时候搜集到的资料清单，那些分类中的子类、亚类也是很好的搜索题目。

如果你需要一种容易采集网站资源的方式，你可以发挥“**Filamentality**(有许多关于设计WebQuest的内容介绍)”的热链特征。

决定：揭示问题

WebQuest最重要就是它的问题。除非回答这个问题需要更高级的思维水平，否则我们不需要WebQuest。另外一种表述方式就是：如果对这个问题有已知的或是清晰易辨的答案，那么它就不是WebQuest。如果你能够探索这些揭示的**问题或任务**，以期得到关于这些问题的一些想法；那么你已经成功了。

在WebQuest设计过程中的这个阶段，你将注意到最后一个流程不象其他三个流程，需要特别强调的是这个流程要求你做出一个决定。这个决定就是：“你是否拥有制作一个WebQuest所要求的必备条件？”。提出这些问题将有助于你产生建设性的反应：

- 这个主题值得花费时间和努力去设计成一个WebQuest吗？
- 潜在学生认知水平值得我们这样努力吗？
- WebQuest是一个正确的教学策略吗？(确定你是否了解WebQuests和其他的教学策略)
- 是否拥有了可用的资源(包括联机的和本地的)？

- 一些Web资源的使用是否得到了授权？
- 问题是否涉及了现实世界中感到重要的事物？(当然，这可不仅仅是学校的作业)
- 回答问题是否能够产生“解释、争论、假说”活动？

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/design1.html>

译文发布：2001年12月2日

<http://www.being.org.cn/webquest/designprocess1.htm>

[返回首页](#) [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