

程锐 王敏 朱汉洪

华中师范大学信息技术系 湖北 武汉 430079

论著选摘

【摘要】WebQuest与ThinkQuest是国外近几年流行的两种基于网络、任务驱动式的学习模式。本文详细地介绍了WebQuest与ThinkQuest各自的特点和组成，从整体上概括地联系，并指出它们在网络教学中相互促进的形式，最后还给出了一个实例。

【关键词】WebQuest ThinkQuest 网络教学

引言

随着网络在教学过程中的使用日益频繁，基于网络的学习模式也是层出不穷。WebQuest与ThinkQuest就是近几年迅速发展起来的两种基于网络的学习模式；并且在外国已经得到了广泛的应用。

它们在产生之初并没有任何关联，但是由它们各自的内容和特点决定了在网络教学中它们之间存在着千丝万缕的联系。这可能是它们的创造者

一、WebQuest

(一) 什么是WebQuest

WebQuest——就其字面意思来看指的是“网络调查”，即学生通过网络来寻求解答某个问题的相关材料、解决方案或者技术支持等等，实质是在一种任务驱动式的学习方式。

1995年，美国圣地亚哥州立大学的伯尼·道治(BernieDodge)和汤姆·玛蒂(TomMarch)率先创建了一种新的网络学习模式——他们将其命名

这种学习模式的主要思想是——教师先创设某个特定的情境，将学生引入其小，然后投广学生某个具体的任务，要求其独立或者协作完成。在这个过程中，各种网络资源是学生们的信息主要来源和制定解决方案的依据。

需要注意的一点是，由于网络资源的无限性和复杂性，学生们可能会对各种不同信息感到困惑而不能去伪存真、去粗存精。因此，教师在设计的时候，首先就要对网络的各种信息进行筛选过滤。通常的做法就是为学生们指出对其完成任务能够起到绝对的帮助作用的一系列的网站和链接。当进行在线支持或者组织学生通过视频会议系统进行在线讨论也是非常有效的做法：

在此后的几年时间中，来自世界各地的老师们编制了数以万计的WebQuest，并且将其应用到他们的课内外教学当中去，WebQuest迅速成为了网行的模式之一。

(二) WebQuest的分类

从对学习者的不同层次，以及完成任务所需时间的长短来分，WebQuest可以分为以下两种。

1、短期WebQuest (ShonTermWebQuesta)

设计短期WebQuest的主要目的，是希望学生能够就某一个具体问题获得比较全面的认识，即“获得知识”。在完成短期WebQuest的过程中，学生首先集大量的新的信息，然后对其进行提炼，以求获得充分的理解，并在此基础上形成认识。短期WebQuest通常控制在1到3个课时内完成。

2、长期WebQuest (LongerTermWebQuest)

长期WebQuest，对学生提出了更高的要求。即“拓展和精炼知识”。在完成了一个长期的WebQuest之后，学习者能够对某个问题有一个比较深入。通过对该领域的知识进行深入的分析，综合以及评价后，能够以某种方式将其转化。通常是创造出某种产品；并且这种产品还能够通过在线或不在线其他学习者的响应。长期WebQuest通常控制在一个星期到一个月的时间内完成。

(三) WebQuest的特点

首先，WebQuest最重要的一个特点就是：既给学生充分的自由，又要限制他们运用这些自由；因为设计WebQuest的目的就是要使学生充分利用网络；所以一方面，在学生利用网络工具完成WebQuest赋予的任务这个方面，我们要给予其充分的自由；而另一方面，我们又要限制其上网的时间，学习效率。因为只有这样，才能保证学生们不至于花费大量的时间用于他们所热衷的“网上冲浪”。

其次，虽然单个学习者也可以在远程教育系统或者网络资料库的帮助下独立完成任务。但是绝大多数的WebQuest还是要求学习者协同工作，同样可以培养他们的合作意识和团队精神。

第三，在教师设计的WebQuest存在的特定情境中，可以通过角色扮演的方式来刺激学生的学习动机，并要求学生扮演的各个角色通过网络来完成(如E-Mail, BBS等)。

第四，从深度上来看，多数的WebQuest都基于课本而又高于课本。通常来说，教师在编制自己的WebQuest的时候，都是出于某种教学需要的驱动去设计一些与教学内容无关的任务。另一方面，利用WebQuest进行学习实质上是一种任务驱动式的学习方式；在完成任务的过程当中，要求学习者利用网络资源，通过独立的或者协作的方式提出任务的解决方案(这种方案是不可能从课本上找到的)，并将方案加以实施，在这个过程中，通过接触学生会对问题有一个比较宽泛、全面的了解；通过对各种资源的比较和提炼，学生会对问题有一个比较深刻的认识，继而形成概念；通过实施理论付诸实践，并进一步从实践中修补他们对于问题的细枝末节方面认识的缺陷和不足。

第五，从广度上来看，WebQuest是对各学科的综合，是对学生的能力的一种挑战。教师们在制定WebQuest的时候，往往希望学生们能够超越课本范围，开拓更广阔的学习视野，获得更深刻的认识。因此，WebQuest通常覆盖了多个学科，在解决问题的过程中要求学生自主的创造各个学科的有机理论与实践联系起来，运用各种技能完成任务。

第六，WebQuest能够最大限度的激发学生甚至老师的兴趣和想象力。在网络虚拟社会中，在各种资源的支持和启发下，针对亟待解决的任务，发挥自己的想象力，提出各式各样的解决方案，而不会受到课本或是课堂的约束。对于教师而言，在设计WebQuest的时候，相对于设计课堂教学的难度；他可以采用与课本完全不同的材料，使学生通过一种完全不同的知识构造的方法或顺序，来达到与课堂教学相同的教学目标，同时获得更好的教学效果。

第七，WebQuest是虚拟与现实的结合。WebQuest的基础是Internet的虚拟世界，而WebQuest的问题却是现实世界的问题。因此，一方面WebQuest对现实世界的认识，在虚拟世界中分析和批判各种资源，寻求问题的解决方案；而另一方面，WebQuest的问题却又是直接来源于现实世界的问题，但也必须是现实的，而不是空洞的，不切实际的。比如说：大家如果访问圣地亚哥州立大学网站的关于WebQuest库的页面，可以发现他们将WebQuest的方向，其中涉及艺术、商业、技术、社会科学等诸多来自于现实的问题

(四) WebQuest的组成

一个典型的WebQuest通常都包含了以下的六

1、 导言

为学生们创建一个虚拟的情境或角色扮演的舞台。或者提供一些背景信息。

2、 一个任务

3、 一系列的信息来源

在设计WebQuest的时候教师就要为学生们指出他们能够利用的一系列的网络链接。虽然这并不是说，学生们只能访问这些链接，除此以外，他们还可以访问其它链接；但是这些链接的确是对他们解决问题最有帮助的一些链接。

4、 一个对任务执行程序描述

这个描述是学生们完成任务的方法和过程的直接依据，因此必须准确而详细；并且要将其分解成为一个个可以执行的步骤。

5、 对于各种信息组织方法的指导

可以采用提出一系列的引导性质的问题的方式、来帮助学生组织信息；也可以采用提出信息组织框架的方式(比如：时间线、概念图、或者因果图)来帮助学生组织信息。

6、 结论

学生学习成果的直接体现，表明学生通过Web—Quest学到了什么；也可以作为学生将所学知识拓展到其它领域的起点。

二、 ThinkQuest

(一)什么是ThiJakquest

ThinkQuest是与WebQuest完全不同的一种网络学习模式。虽然它也要求学习者利用网络工具，通过协作的方式，来完成某个任务；但是与WebQuest的区别就是--ThinkQuest的任务完成后的成果是一个教育网站。

同样是在1995年，美国的一家非盈利性质的机构——“高级网络服务公司”创立了ThinkQtmst这个基于Internet的教育合作计划。迄今为止，仍然是最为成功、持久的教育计划之一。

这个计划正式始于1996年的ThinkQuest网络挑战赛。该公司围绕着“以学生为中心，以网络为基础，基于项目的学习”这个理念，在网络上公开ThinkQuest挑战项目—这些项目要求参与者们(通常为学生)协作创建高质量、内容丰富的教育网站。共有超过100个国家的，10万多名学生和教师参与了这项活动。最终他们建立了一个包含超过5000个教育网站的资源库。现在，每个月大约有250万来自世界各地的不同用户对其进行访问。自此，ThinkQuest在美国迅速发展起来。至今，美国已有39个州，以及68个国家分别建立了ThinkQuest的合作组织。其中就包括中国。

与其说ThinkQuest是一种网络学习的模式不如说它是创造网络学习资源的一种方式。

一方面，ThinkQuest给参与者提供了建立一个关于某个主题的教育网站的任务，参与者必须利用网络的和非网络的资源来充实网站的内容，并网站建设工具来完成网站的构架，美化网页的形式，这本身就是一个学习的过程；另一方面，设计者们建立的网页又可以被其它的学习者所利用，成为他们的学习资源。另外，由于所建之网就是一个教育网站，所以在其他的学习者利用这个网站的时候，他们可以省却许多资料提炼的麻烦，这个工作在网站的设计者们做过一次了；并且，网站的设计者们将自己对该网站主题(即教学内容)的理解和认识都直接表现在网站的内容中了，这可以为学习者起到一定的启发和借鉴作用。

(二)ThinkQuest的特点

第一、ThinkQuest的任务目标是创建一个教育网站。这既是ThinkQuest与WebQuest的区别，同样也是ThinkQuest的最大特点。(WebQuest给学习者的任务以是多种多样的。比如：短期的WebQuest可以要求学生作一个调查报告，写一篇文章，或者发表一个演讲等等；长期的WebQuest可以要求学生参与某些实践活动等等。)

第二、ThinkQuest的命题是开放性的。通常来说，ThinkQuest挑战赛的组委会并不限制参赛者的选题；而只是把选题范围归结在数个类别之中，参赛者可以发挥想象自由命题。

第三、ThinkQuest的协作伙伴基本上都是来自于不同的地区或国家的。网络是他们联系和协作的唯一手段和途径。ThinkQuest挑战赛规定每一组由1到2个指导教师或教练，以及2到6个学生组成；他们可以来自不同的国家或者地区。这与WebQuest是有明显区别的。(参与WebQuest的小组成员可以是同一个班级或者学校)

第四、ThinkQuest更强调参与者的计算机和网络素养。

WebQuest对学生的计算机和网络素养提出的要求相对较低，只需要学生掌握基本的计算机和网络的应用技能即可，比如：计算机的基本操作、BBS的使用、视频会议系统的使用、网络信息的搜索等等。

ThinkQuest对学生的计算机和网络素养提出的要求相对就要高得多。学生们不仅要具备上述的所有技能，而且还要能够熟练使用各种网络工具，比如：WinZip、CuteFtp、FrontPage、Dreamweaver、Flash、PhotoShop、ASP、PHP等等。另外，学生们还必须对网络操作系统以及数据库等有基本的了解。

三、WebQuest与ThinkQuest的联系

虽说WebQuest与ThinkQuest在产生的时候并没有任何关联，但是由它们各自的内容和特点决定了在网络教学中它们之间存在着千丝万缕的联系。正如治所说的“向世界敞开你的教室，同时世界也会为你的教室敞开……”WebQuest创立的初衷就是为了将无限的网络资源引入教学过程，从而促进教学充满兴趣。但是作为一个教师而言，如何使学生们充分有效的利用网络来学习，而又不至于把时间浪费在网上冲浪呢？因此，在利用WebQuest进行教学时就有必要给学生们指出那些有益于他们任务的完成，又有充分的安全保障的一系列站点和链接。符合WebQuest任务主题的教育网站当然是他们的首选。他们最早建立ThinkQuest的目的也并非是为了进行WebQuest的教学，而是希望学生们通过建立教育网站的过程来自我学习、探索世界、研究问题并同他人合作。但是，通过学生们辛勤劳动创造出来的网站必然也可以被他人所利用，而通过WebQuest进行学习的学生可能就是其中最重要的一部分使用者。

四、WebQuest与ThinkQuest在网络教学中的意义

作为21世纪网络教学中常有前途的2种教学模式，WebQuest与ThinkQuest具有极其重要的意义。

首先，WebQuest与ThinkQuest都是“以学生为中心”的学习方式，这与现代教学改革“由教到学”的转变是完全一致的。

其次，WebQuest与ThinkQuest为学生们的学习提供了课堂教学所不能比拟的丰富的材料和实践活动，这将有助于学生们把感性的认识进行分析、综合、归纳、推理，升受理性的认识。

第三，通过WebQuest与ThinkQuest，学生们学到的不仅仅是任务包含的知识，他们还学到了各种技能。比如：在线合作、网络资源搜索利用、异地交流等等。

第四，通过WebQuest与ThinkQuest的学习，技术的、网络的概念将深入学生们的心灵，从而为他们将来的发展提供新的思路，并为他们能够打下坚实的基础。第五，WebQuest与ThinkQuest在一定程度上降低了教学的成本，同时又能够获得更好的教学效果。ThinkQuest的倡导者们当初的愿望那些中低收入家庭的孩子，或是那些普通公立学校的学生也能够通过网络的工具来以较低的成本享受那些一流的教学资源。第六，WebQuest与ThinkQuest在一定程度上激发了教师教学以及学生学习的热情。

长久以来，由于教学方法的落后和教学资源的匮乏，学习的过程一直都是那么枯燥乏味。很多学生都以学习为苦，从而缺乏学习的动力。但是WebQuest与ThinkQuest后，学习将不再是一件痛苦的事情；相反，学生们会从学习的过程中获得相当的乐趣，从而主动的进行学习。同时，教师也利用的教学材料，或者无法激励学生的学习动机而发愁了，他所需要关注的是怎样从无限的网络资源中选择可以为自己的教学所利用的材料，以怎样的教学活动以求获得最佳的教学效果。

五、WebQuest与ThinkQuest综合应用的实例

下面我们将举一个把WebQuest与ThinkQuest综合应用于教学的实例方案。

(一) 引言

古语云：“以铜为鉴，可以正衣冠；以史为鉴，可以知兴替”。现代科技的飞速发展却往往吸引了人们的全部注意力，使人们只注重未来而忽视过去的孩子们已经失去了对历史的了解，乃至于学习历史的兴趣。为了激发同学们学习历史的热情，老师要求作为班上历史课代表的你组织一次以“美国内战”为主题的班级讨论。

(二) 任务

你的主要任务是设计讨论的各个子题(尽可能覆盖美国内战的各个方面)，组织并引导同学们展开讨论，并和同学们一起就讨论的结果作出总结和评价。

(三) 程序

1、搜集关于美国内战各方面的资料。

2、根据资料内容设计一系列的讨论子题(能全面)

3、作为主持人组织讨论会，引导并控制讨论的进度，并记录讨论的要点。在讨论过程中使用计算机、投影、幻灯、电子白板等媒体手段演示讨论的进行，使同学们获得形象直观的认识。

4、与同学们一起就讨论的结果作出总结和评价。

5、撰写总结报告交给老师。

(四) 资源

1、美国内战的概述<http://www81.com.cn/33/2207.htm>

2、美国内战详细资料<http://sunsite.utk.edu/civil-war/>

3、美国内战的发展顺序、重大战役及重要人物<http://hhrary.thinkquest.org/3055/netscaDe/>

4、美国内战宾夕法尼亚与弗吉尼亚战场<http://jefferson.village.virginia.edu/vshadow/vshadow.html>

5、美国内战时期的歌曲、武器、演讲、信件等资料

<http://lihrary.thinkquest.org/27411/home.shtml>

6、关于美国内战的一些不同意见和看法<http://library.thinkquest.org/C005946/>

7、美国内战的像簿<http://library.thinkquest.org/29221/>

(五) 评价

根据该课代表搜集资料的完整度、设计问题的深度和广度，组织讨论的情况综合给予评价。

(六) 结论

你现在已经对美国内战有了一个比较全面的了解。那么你认为人们从战争中得到了什么教训，以及如何避免战争呢，

以上实际上是一个WebQuest设计的范例，它与一般WebQuest的区别就在于：我们用到了ThinkQuest库中的4个主页。这些主页为我们提供了关
面的一些资料，其中有一些一手材料是在其他地方很难找到的，并且主页的设计者还提出了一些对于美国内战的不同见解，这对于我们充分全面地
很大的启发。

参考文献略

文章选自 《教育技术研究》2003（6）

 [返回主页](#)



版权信息：

本主页版权所有：北京师范大学现代教育技术研究所；管理员信箱：ysqetc@21cn.com；电话：010-62206922。要获取最佳浏览效果，请使用800*600分辨率模式。