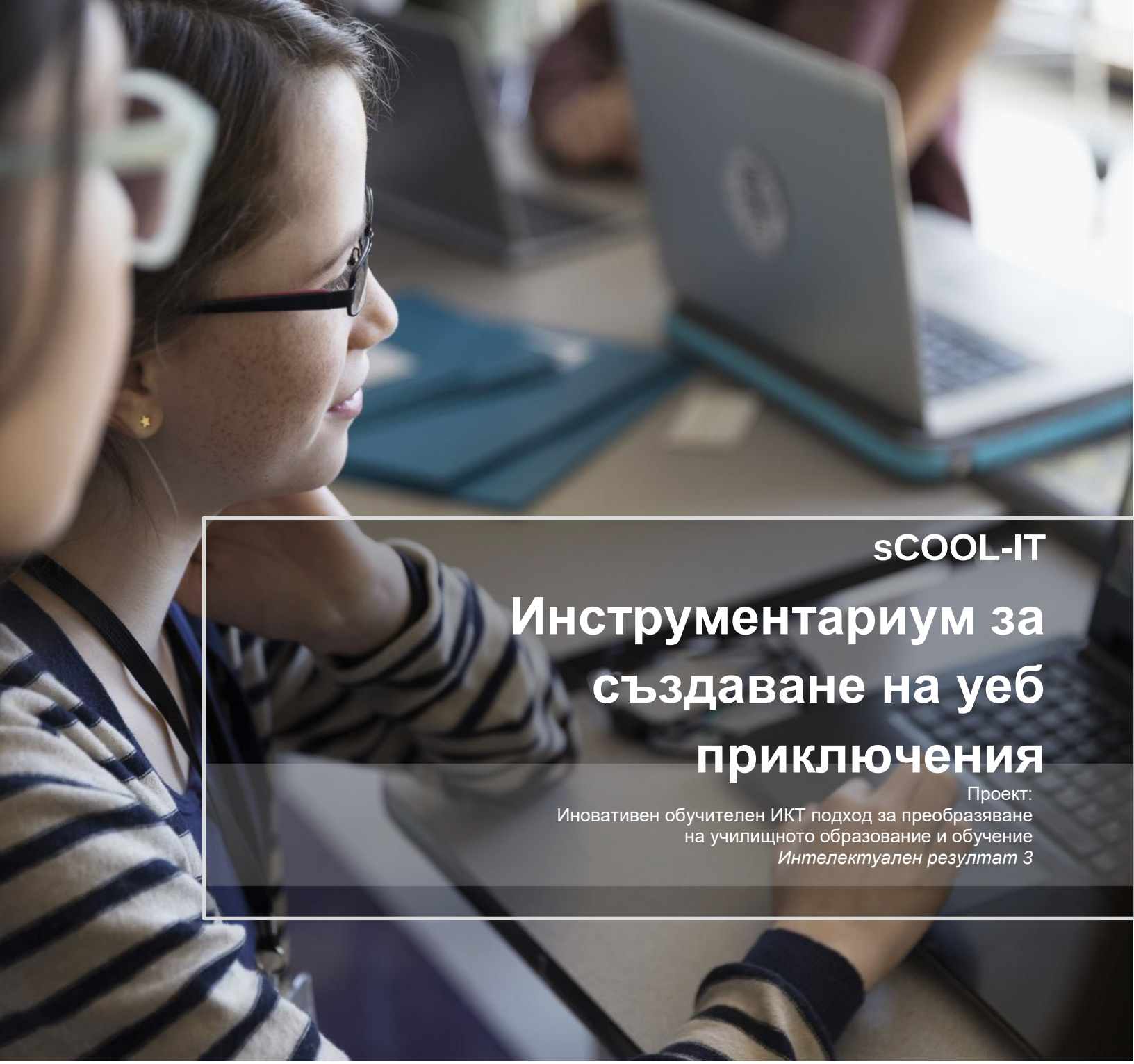


sCOOL-IT

Инструментариум за създаване на уеб приключения

Проект:
Иновативен обучителен ИКТ подход за преобразяване
на училищното образование и обучение
Интелектуален резултат 3

sCOOL-IT

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси

отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Copyright

© Copyright 2022 sCOOL-IT

Консорциум по проекта:
Координатор – Национална професионална гимназия по компютърни технологии и системи (НПГ)
Партньор - П1: ФОНДАЦИЯ HALLGARTEN-FRANCHETTI CENTRO STUDI VILLA MONTESCA (CSFVM)
Партньор - П2: PCX Компютри и информационни системи (PCX)
Партньор - П3: Agrupamento de Escolas José Estevão (AEJE)
Партньор - П4: Vereniging Ons Middelbaar Onderwijs (Fioretti)
Партньор - П5: ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА КАЧЕСТВО ООД (ЕЦК)

Сътрудници:
Fabrizio Boldrini – Фондация Villa Montesca
Maria Rita Bracchini – Фондация Villa Montesca
Ana Antonova– ЕЦК
Yuliya Arabadzhieva – ЕЦК
Athanasia Saltogianni – PCX
Fernando Delgado Pereira dos Santos – AEJE
Maria da Glória Oliveira Gomes Neto Leite – AEJE
Luís Miguel R. C. Nunes – AEJE
Bernardo Luís Pais Borges R. Silva – AEJE
Guida Maria M. Bastos – AEJE
Aida Margarida T. Neves – AEJE
Maria José R. Branco Cardoso – AEJE
Nick Smith – Fioretti College (VO Veghel)
Joost Thissen – Fioretti College (VO Veghel)

Съдържание

Раздел А: Въведение в Инструментариум за създаване на уеб приключения 5

А.1 Инструментариум за създаване на уеб приключения 5

Относно Инструментариумът 5

За кого е предназначен Инструментариумът за създаване на уеб приключения? 5

Какво можете да намерите в инструментариума за създаване на уеб приключения? 5

А.2 Какво е необходимо да знаете 6

Какво е предизвикателството? 6

Как уеб куестовете могат да подпомогнат дидактиката? 6

А.3 Как може да бъде използван инструментариумът за създаване на Уеб приключения? 7

Раздел Б: Методически основи на Уеб куестовете 7

Б.1 Въведение 7

Б.2 Уеб-куестове в рамките на подхода за съвместно обучение 8

Б.3 Педагогически отражения на уеб куестовете по проекта sCOOL-IT 10

Б.4 Уеб куестовете на sCOOL-IT за насърчаване на груповата работа и критичното мислене 11

Б.5 Целеви групи на програмата за обучение 14

Б.6 Ролята на преподавателя и предимството при използването на уеб куестове 14

Б.7 Ролята на ученика и предимството при използването на Уеб куестове 15

Раздел В: Таксономия на уеб куестовете 15

Б.1 Въведение 15

Б.2 Процес – видове процеси, които могат да бъдат интегрирани в Уеб куеста в зависимост от учебните цели 16

Обучаем, ориентиран към разпечатване 16

Слухов тип обучаем 16

Хаптичен тип обучаем 16

Интерактивен тип обучаем 17

Кинестетичен обучаем 17

Учене чрез обонятелно възприятие (учене чрез помирисване и дегустация) 18

Б.3 Видове задачи за Уеб куест в зависимост от това какво се очаква да се постигне 18

Задача за преразказ 18

Задача за съставяне 19

Задача загадка 20

Журналистическа задача ... 20
Задача по проектиране ... 21
Задача за творчески продукт ... 22
Задача за изграждане на консенсус ... 22
Задача за убеждаване ... 23
Задача за себеопознаване ... 24
Аналитична задача ... 25
Задача за преценка ... 25
Научна задача ... 26
Б.4 Ресурси: Критерии за избор на надеждни Интернет базирани ресурси за уеб куест ... 32
Общи методически условия и когнитивни характеристики при избора на надеждни Интернет ресурси за добър уеб куест ... 33
Няколко съвета за ефективно търсене в интернет ... 35
Завършване на уеб куест ... 36

Раздел Г: Оценяване на уеб куестове ... 38
Г.1 Рамка ... 38
Г.2 Условията за провеждане на тестването ... 38
Г.3 Резултати от оценката ... 40

Раздел Д: Проектиране на уеб куест ... 41
Д.1 Полезни съвети за проектиране на уеб куест ... 41
Навигация в рамките на Уеб куест ... 41
Разделете текста си на под стъпки ... 42
Ресурси и други връзки ... 44
Д.2 Онлайн ресурси и инструменти ... 45

Раздел Е: Отзиви за уеб куестовете по проекта sCOOL-IT ... 46
Категория: Математика и логика ... 46
Тематична област: Биология ... 48
Тематична област: Философия ... 51
Тематична област: История и културно наследство ... 54
Тематична област: Физика ... 55
Тематична област: География ... 56

Раздел Ж: Заключения и заключителни бележки ... 57

Раздел З: Референции и признания ... 59

Раздел А: Въведение в Инструментариум за създаване на уеб приключения

А.1 Инструментариум за създаване на уеб приключения

Относно Инструментариумът

Инструментариумът за създаване на Уеб приключения е разработен за постигане на тези ключови цели:

- **Подкрепа и предоставяне на учителите в средно образователните училища** на иновативни обучителни материали, базирани на ИКТ предизвикателства, за да обогатят техния педагогически подход;
- **Създаване на предпоставки за педагозите** да създават собствени иновативни, базирани на предизвикателства учебни ресурси чрез използването на ИКТ;
- **Предоставяне на идеи и вдъхновение** относно това как преподавателите могат да разработят и прилагат Уеб куест в уроците си.

За кого е предназначен Инструментариумът за създаване на уеб приключения?

Настоящият набор от инструменти е от специално значение за работата на преподавателите в класната стая по отношение на активните методологии и успеха на учениците. Но е разработен за всеки, който се интересува от училищни активни методологии, управление на класната стая и оценяване на учениците.

Какво можете да намерите в инструментариума за създаване на уеб приключения?

Инструментариумът е организиран в раздели, където можете да намерите иновативен подход за обучение по ИКТ, за да се справите с класната стая и обучението по различен начин по отношение на ролите на учениците преподавателите в методологията относно Уебкуест и педагогическото използване. И така, тук можете да намерите:

Раздел А където можете да намерите полезна информация за това какво е изготвено в инструментариума и как човек може да използва инструментариума.

Раздел Б Методически основи на Уеб куестовете.

Раздел В таксономия на Уеб куестовете.

Раздел Г предоставяне на оценка на уеб куестовете.

Раздел Д проектиране на уеб куестове.

Раздел Е в който са описани отзиви за Уеб куестовете.

Раздели Ж и З в които са представени заключения и референции.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

A.2 Какво е необходимо да знаете

Какво е предизвикателството?

Работата на преподавателите през XXI век представлява огромно и постоянно предизвикателство, тъй като е важно учениците да бъдат постоянно мотивирани и предизвиквани. Използването на уебкуеста е средство за придаване на ново подобрение на динамиката в класната стая. Той също така позволява креативността на учениците и иновациите в класната стая както за преподавателите, така и за учениците.

Какви въпроси трябва да зададете?

Като преподаватели трябва да бъдете уверени, че:

- ✓ Познавате групата ученици, с които ще работите;
- ✓ Сигурни сте за контекста на всеки ученик, за трудностите, които вашите ученици могат да имат;
- ✓ Правите правилния избор по отношение на разработването на учебната програма и подхода.
- ✓ Имате ясна представа какво се очаква да постигнат учениците;
- ✓ Определена е ясна структура на уеб задачата.

Как уеб куестовете могат да подпомогнат дидактиката?

Класната стая, въпреки че всеки преподавател може да има различно определение за тази реалност, трябва да бъде място за иновация; учене, себеоткриване; проучване, търсене, съвместна работа; критично мислене; активно ангажиране и участие на учениците. Освен това Уеб куест се ръководи от тези принципи, тъй като те са важни инструменти за създаване на съдържание и резултати чрез активна педагогика и участие на учениците и учене чрез откриване.

Какви са пречките, с които бихте могли да се сблъскате, за да приемете това предизвикателство?

Предвид гледната точка на преподавателите, има страх от промяна на дискурса и фокуса в класната стая.

Преподавателите също така се страхуват, че няма да могат да предоставят на учениците основното съдържание и няма да постигнат резултатите, които е трябвало да постигнат.

Що се отнася до работата на учениците, винаги има възможност учениците да не се придържат към предложените задачи, главно защото не са свикнали с нови методологии и предпочитат да бъдат преподавани по традиционен начин в класната стая.

Как да се изправим пред тези пречки?

Човек винаги трябва да остане позитивен и да бъде оптимист, така че пречките трябва да се разглеждат като много добри възможности за подобряване и развитие на нови пътища за учене/преподаване и оценяване.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

А.3 Как може да бъде използван инструментариумът за създаване на Уеб приключения?

Инструментариумът на портала за уеб приключения може да бъде използван за:

- ✓ Предизвикване на учениците да работят по различен начин в класната стая;
- ✓ Предизвикване на преподавателите да се изправят пред класната стая от различна гледна точка;
- ✓ Развиване на умения на учениците като автономност, критично мислене, аналитично мислене, аргументация, работа в екип, презентационни умения, изследователски умения, умения за дебат и решаване на проблеми, наред с други;
- ✓ Трансформиране на управлението на класната стая;
- ✓ Практикуване на различни начини за оценка и оценяване на работата на учениците чрез качествена обратна връзка;
- ✓ Насочване на ученичките към области, свързани с наука, математика, инженерство и технологии.

Раздел Б: Методически основи на Уеб куестовете

> Кажи ми и ще забравя, покажи ми и ще запомня,
> включи ме и ще разбера
>
> *Бенджамин Франклин*

Б.1 Въведение

Съгласно дефиницията на концепцията на Бърни Додж (създател на Уебкуест или WQ), е „дейност, ориентирана към проучване, при която част или цялата информация, с която учащите взаимодействат, идва от ресурси в Интернет“ (B. Dodge, WebQuest страница на Университета на Сан Диего). Съгласно този подход уеб задачите имат за цел правилното и ефективно използване на способностите на обучаемите, за да се създаде фокус върху това как да се използва информацията, а не просто върху нейното търсене. Уеб куестовете поддържат мисленето на обучаемите на нивата на анализа, синтеза и оценяването.

Уеб куестовете придават особено значение на учебния процес и груповата динамика. От една страна, те насърчават ученето и развитието на базата на синтез, разбиране, преобразуване на информация и решаване на проблеми. От друга страна, уеб куестовете насърчават кооперативното и съвместно учене, като насърчават учениците да поемат различни роли. Уеб куестът може също така да поощри

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

индивидуалната, както и колективната работа с цел насърчаване на ученето. Те са особено полезни като инструмент за подходи за активно преподаване и учене.

Уеб куестът се различава доста от другите уеб базирани изживявания, като основната идея, която го отличава, е, че уеб задачата е изградена около реален и ефективен начин за ангажиране на учениците в задачи, насочени към развиване на лично и реално мислене по въпросната тема. Това не е просто проучване на данни; това е по-скоро дейност, свързана с изпълняването на задача с подходяща и подбрана информация. Начинът на мислене трябва да бъде креативен или критичен и трябва да включва решаване на проблеми, самооценка, анализ на информация и способност за синтезиране. Различните задачи са повече от обикновени отговори на въпроси или повторение на това, което е налично в Интернет. Това е списък от задачи, които са насочени към възпроизвеждане (доколкото е възможно) на умалена версия на това, което възрастните изпълняват по време на работа.

Настоящият наръчник предоставя на преподавателите образователна рамка. Те ще намерят пълно ръководство за това как да използват рамката на уеб куестовете в своите класове, със списък от предложени Уеб куестове, обхващащи различни теми и области на средните училища в Европа.

Б.2 Уеб-куестове в рамките на подхода за съвместно обучение

Уеб куестовете са свързани с подхода за съвместно обучение към преподаването и ученето, тъй като основната идея е учениците да се събират в групи, за да разрешат съвместно „сложна“ ситуация. Това се основава на идеята, че преподаването е естествен социален акт, по време на който участниците разговарят помежду си.

Във всички ситуации от истинския живот, когато хората трябва да работят в екип, това предполага някаква връзка и взаимодействие между тях, определяща човешките способности, качества, както и приноса на всеки към общата кауза и т.н.

В атмосфера на съвместно учене учениците, за да изпълняват уеб куестовете, имат възможност да разговарят помежду си, да изразяват идеи, да спорят, да споделят различни вярвания, да питат за различни от тяхната гледна точка. Това позволява преминаването от обучение „ориентирано към преподавателя“ към обучение „ориентирано към ученика“.

Следователно, уеб куестовете могат да решат следните методически проблеми:

- Подобряване ефективността на обучението. Ученикът учи по-добре, ако умее да говори, да заявява, да взаимодейства с други членове на екипа;
- Подобряване на грамотността на речта и логическата комуникация, развиване на съвместна познавателна дейност.

В основата на подхода на уеб куестовете по проекта sCOOL-IT е предположението, че ученето заедно е не само по-лесно и по-интересно, но и е много по-ефективно. Важно е да се отбележи, че тази ефективност не е само по отношение на академичния успех на учениците. Това също се отнася до тяхното интелектуално развитие и тяхното морално развитие. Процесът на учене и откриване помага на учениците да проучат и решат нещо заедно, да споделят радостта от извървяването на споделен образователен път.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Структурата на Уеб куестовете по проекта sCOOL-IT възпроизвежда следния процес:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Б.3 Педагогически отражения на уеб куестовете по проекта sCOOL-IT

Основната причина за използването на уеб куест не е просто популярността на Интернет или мрежата, а по-скоро педагогическите последици, които използването му обещава на иновативния преподавател. Уеб куестовете представляват уникална възможност за комбиниране на широка гама от ефективни практики за обучение в една дейност, интегриране на технологии, скеле, съвместно обучение, критично мислене, автентична оценка и конструктивизъм в един завършен пакет.

Трите основни приноса, които Уеб куестовете имат за обучението на учениците са:

[1] Повишаване на мотивацията на учениците да учат чрез предизвикателството да се изправят пред автентични задачи, което изисква от тях да намерят решение на проблем, да направят сравнение или да изградят хипотеза във връзка със ситуация от реалния живот, използвайки реални източници. Учениците са мотивирани, защото усилията, които трябва да положат в дадената задача, надхвърлят стените на класната стая. Задачите на уеб куеста изискват от учениците да разсъждават върху собствените си гледни точки, като по този начин укрепват връзката между себе си и задачата.

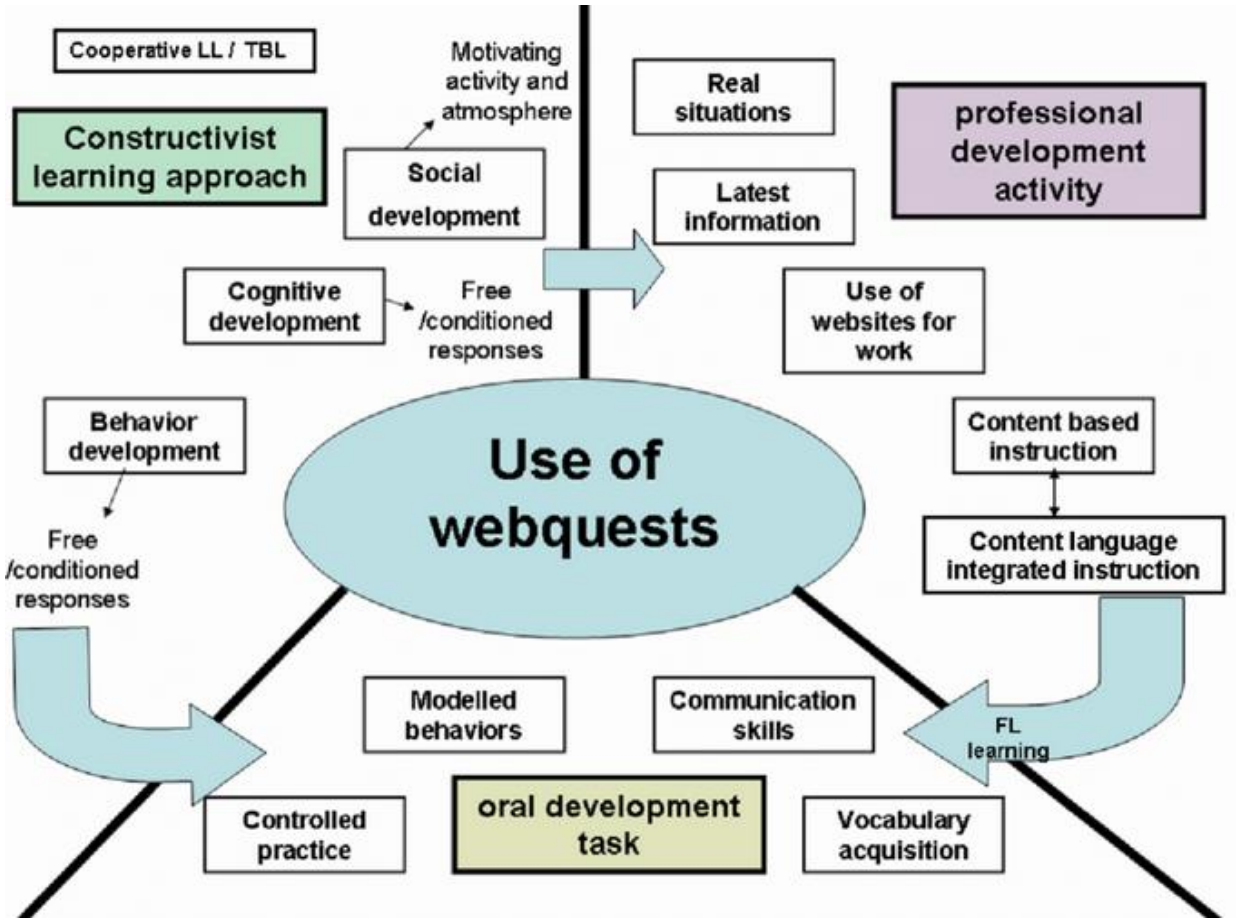
[2] Развиването на умения за критично мислене, отново чрез използване на ситуация от реалния живот, която изисква учениците да изградят подходящо решение на даден проблем. Елементите на когнитивната психология и конструктивизма са вградени в задачата на уеб куеста, тъй като от учениците се изисква не само да разберат събраната информация, но и да я анализират, синтезират и превърнат в нещо ново, като добавят свои собствени гледни точки, което става очевидно при изпълнението на дадената задача. Скелето е друг важен принос, тъй като учениците се насочват към основната задача стъпка по стъпка, завършвайки един етап в даден момент. Заедно това помага на учениците да развият задълбочено разбиране на основните проблеми, с които се сблъскват, чрез консолидиране на техните предишни знания с новата информация, която откриват. Това им предоставя стратегии за справяне, които да използват, когато се сблъскат с подобен проблем отново в различен контекст, като активират своите схеми.

[3] Създаване на възможност за сътрудничество, тъй като учениците трябва да работят заедно, за да изпълнят дадената задача, жизненоважен елемент от подхода, ориентиран към обучаемия. Задачите за сътрудничество намаляват чувството за изолация, което учениците могат да имат, когато срещат проблеми за първи път, тъй като ще има подкрепа от връстници, осигурена чрез групова работа. Това също ще помогне да се поддържа мотивацията на по-високо ниво, тъй като те трябва да продължат да работят заедно за постигане на обща цел.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Това, което следва по-долу, е теоретична диаграма на използването на уеб куестовете sCOOL-IT:



Б.4 Уеб куестовете на sCOOL-IT за насърчаване на груповата работа и критичното мислене

Моделът Уеб куест на sCOOL-IT може да се счита за ефективен инструмент за обучение, който се характеризира с дълбоко усвояване на нови знания чрез критично мислене. Идеята зад това е, че уеб куестовете на sCOOL-IT се поддържат от четири основни структури: критично мислене, прилагане на знания, социални умения и скелетно обучение.

При изпълняването на Уеб куест учениците трябва да си сътрудничат и да взаимодействат помежду си, за да разрешат проблем чрез групови дискусии, като по този начин насърчават диалогичното развитие. В груповия процес, създаден от уеб куеста, обучаемите също така участват в динамичен обмен на идеи и съвместно изграждане на смисъл и знания, докато полагат съвместни усилия за постигане на успех.

Преподаването на умения за критично мислене и прилагане на знания трябва да бъде в

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

конструктивистка учебна среда, която трябва да „ангажира учениците и да изисква от тях да решават проблеми и да изграждат умения, които са най-значими за тях“.

Теоретично уеб куестовете sCOOL-IT са създадени, за да надхвърлят традиционната теоретична основа на уеб куестове и да обмислят други аспекти на уеб задачите като инструмент за обучение. Тоест, вместо да се фокусира върху компонентите на уменията за критично мислене и прилагане на знания, акцентът се поставя и върху конструктивисткото обучение, което включва критично мислене и прилагане на знания.

На практика дизайнът на уеб куестовете на sCOOL-IT е сложен процес, включващ внимателно планиране чрез поставяне в перспектива на всички променливи, които могат да окажат влияние върху обучението на ученика, включително социални, психологически, когнитивни аспекти и аспекти на развитието.

Освен това, за да помогнат на учениците да отворят диалогично пространство и да насърчат критичното мислене, всички уеб куестове поставят недобре дефинирани проблеми за изследване. Освен това те възлагат на учениците набор от уебсайтове, съдържащи множество гледни точки по дадена тема, за да принудят учениците да обмислят алтернативни гледни точки, като по този начин допълнително разширяват диалогичното пространство и критичното мислене в класната стая.

Заслужава да се отбележи, че всичко (от работния процес до критериите за оценяване) се анализира от гледна точка на учениците. Можем да кажем, че създадохме уеб куестове, ориентирани към учениците и базирани на запитвания, изградени около сценарий, представляващ интерес за ученици, които работят в малки групи, следвайки инструкциите в модела на уеб куеста. Учениците колективно допринасят за разбирането на въпроси от значителен мащаб и дълбочина. И накрая, формиращите оценки имат за цел да помогнат на учениците да израстват, а не да забелязват грешките си.

В резюме, подходът sCOOL-IT може да бъде обобщен както следва:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Б.5 Целеви групи на програмата за обучение

Програмата за обучение е насочена към две основни категории бенефициенти:

1. **Преподаватели и Директори от гимназиалния курс от училищното образование**
   Преподавателите в училищата трябва да бъдат информирани и обучени как да използват уеб куестовете в тяхната ежедневна дейност. Те ще използват подхода на проекта sCOOL-IT, за да добият знания по отношение на тази новаторска методология, базирана на предизвикателства. Това ще помогне за обогатяване на техния педагогически подход: насърчаване на по-доброто представяне на учениците по общообразователни предмети, както и развитието на трансверсални компетентности и дигитални умения в съответствие с предизвикателствата на 21-ви век.

   Директорите могат да използват тази програма за обучение, за да популяризират методологията на уеб куест като общ инструмент в своите училища, да я приемат за употреба извън изолираните случаи, както и да гарантират, че този подход достига до всички преподаватели.

2. **Ученици от гимназиалния курс на училищното образование:**

   Също така програмата за обучение по проекта sCOOL-IT е насочена и към учениците, за да повиши тяхното ниво на ангажираност и интерес към общообразователните училищни предмети, използвайки нов и креативен инструмент. Програмата за обучение по проекта sCOOL-IT има за цел да помогне на преподавателите и педагозите ефективно да отключат този потенциал и да ангажират съвременните ученици в активен учебен процес, който създава по-задълбочено разбиране на училищни предмети като природни науки и математика. Освен това насърчава развитието на трансверсални компетенции и цифрови умения.

Б.6 Ролята на преподавателя и предимството при използването на уеб куестове

Фактът, че това е дейност, ориентирана към обучаемия, означава, че той има активна, важна роля в учебния процес. Това не означава, че ролята на обучителите е второстепенна, а точно обратното: преподавателят е този, който изгражда мостове между случайното и предвиденото обучение и прави преподаването и ученето ефективно. Той/тя отговаря за обогатяването на курса с предизвикателни, интригуващи и мотивиращи уеб куестове. Когато проектира уеб задачите, преподавателят трябва да избере увлекателни и практични материали, които да подпомогнат изпълнението на задачата. Освен това преподавателите са отговорни за предоставянето на учениците на ресурсите, необходими за създаването на крайния продукт.

Също така, преподавателят организира средата на сътрудничество и делегира различните цели, които да бъдат постигнати от всеки ученик. Той/тя играе важна роля в разпределянето на различни роли на членовете на екипа и в насочването им как да изпълняват задачите си. Важно е преподавателят ясно да обясни на учениците какво се очаква и как точно ще бъдат оценени.

Когато използват стратегии за преподаване на уеб куестове, преподавателите не трябва да казват на обучаемите какво „трябва“ да направят - всичко, което трябва да знаят, вече е заявено в процеса на уеб куеста, учениците просто трябва да го намерят. Ролята на преподавателя е да дава насоки и да улеснява процеса на тяхното търсене на знания.

Преподавателите не трябва да изразяват директни мнения, да критикуват или да обсъждат по отношение на грешно или правилно. Обучаемите трябва да се чувстват свободни да изразят своето разбиране и възприятия, получени при изпълнението на уеб задачата, без да се притесняват дали то ще бъде квалифицирано като „правилно“ или „грешно“.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Б.7 Ролята на ученика и предимството при използването на Уеб куестове

Уеб куестовете се основават на съдействие и сътрудничество, което повишава чувството за отговорност на учениците към груповото и индивидуалното обучение. Всеки член на групата е индивидуално отговорен за своята роля в постигането на целта и споделянето на знанията, които е придобил. Уеб куестът е ефективен, когато принуждава учениците да зависят един от друг. Уеб куестовете позволяват на учениците да използват интернет ресурсите ефективно и креативно: предварително избраните от преподавателя и тези, които те намират сами. Тази дидактическа стратегия изисква от учениците да търсят информация, да размишляват по-късно и да вземат решения въз основа на тази информация. Ефективният уеб куест позволява на учениците да използват умения за работа в екип и дава приоритет на трансформацията на информацията.

Не на последно място, уеб задачите благоприятстват компетенцията „ да се уча да уча“.

Раздел В: Таксономия на уеб куестовете

Б.1 Въведение

Целта на въвеждането на Уеб куеста е да направи дейността желана и забавна за учениците. Когато дадената дейност е свързана с интереси, идеи, минал опит или бъдещи цели на учениците, тогава тя по своята същност е по-интересна. Следователно е необходимо да се изгради мотивиращо въведение, което да ангажира и вълнува учениците в началото на всеки уеб куест.

Като преподавател следва да имате предвид, че въвеждането на уеб куест установява връзката между задачата, която следва, и вашите ученици. Ако е завладяващ и прикове интереса им, има вероятност учениците да се потопят в приключението с ентусиазъм. Ако не, те могат да загубят интерес и да инвестират по-малко усилия за завършване на дейността. По-долу са дадени някои съвети как да създадете закачливо и ангажиращо въведение за вашите уеб куестове:

- Не забравяйте коя е аудиторията ви: опитайте се да направите своя текст ориентиран към обучаемия, като пишете на учениците. Настройте съответно стила си на писане и се обръщайте директно към учениците.
- Осигурете основна информация и мотивационни сценарии, като например да дадете на учениците роли, които да играят. Например в Уеб куестът sCOOL-IT ***Съвременни последици от "Проблемът с тролея" на Филипа Фут / Самоуправляващи се автомобили - да или не?*** на учениците се възлагат ролите на инженери в една от водещите световни технологични компании Tesla, Inc. По този начин от самото начало на това преживяване, учениците се потапят в едно много реалистично приключение, заемайки конкретна професия в съвременна компания. Тези аспекти най-вероятно ще повишат мотивацията на учениците да изпълнят поставената задача.
- Добавете компоненти от реалния свят към онлайн разследвания, за да ангажирате изцяло учениците. Свържете вашата тема с нещо, което отразява тяхното ежедневие или е в съответствие с техните интереси или цели. Например Уеб куестът sCOOL-IT ***Влиянието на Twitter върху съвременното общество*** се фокусира върху Twitter като социална медия, близка до днешните млади хора и използвана като инструмент за поставяне на някои важни въпроси, върху които те трябва да размишляват.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Б.2 Процес – видове процеси, които могат да бъдат интегрирани в Уеб куеста в зависимост от учебните цели

Как да конструираме процеса на уеб куеста, за да гарантираме, че различните стилове на учене са адресирани правилно? Институтът за изследване на стиловете на учене дефинира следните типове обучаеми (https://www.learningstyles.org/styles/index.html):

Обучаем, ориентиран към разпечатване

Основни характеристики:

- ☑ Често си води бележки
- ☑ Може да обича да пише на черната дъска
- ☑ Запомня бързо и лесно прочетеното
- ☑ Учи се по-добре, след като види или напише нещо

Този тип обучаеми предпочитат да имат пълния текст в писмена форма. Предимството за този тип обучаеми е, че той/тя може да премине през уеб куеста с желаното темпо. Освен това обучаемият може да се върне назад (или напред), за да се съсредоточи върху определена част от текста и да се увери, че тази част е добре разбрана. За този тип обучаеми може би е по-добре всеки уеб куест да бъде изцяло разпечатан. От друга страна: онлайн уеб куестовете са подходящи за превъртане напред и назад, както и за четене със собствено темпо.

Слухов тип обучаем

Основни характеристики:

- ☑ Има склонност да запомня и повтаря идеи, които са представени устно
- ☑ Учи добре чрез лекции
- ☑ Отличен слушател
- ☑ Може да възпроизвежда символи, букви или думи, след като ги чуе

Този тип обучаеми предпочитат да слушат текст. Ако преподавателят знае, че в класа, на който се представя уеб куеста има обучаем от този тип, то той/тя може да запише текста на уеб куеста в звуков файл, който може да бъде възпроизвеждан на смартфон, така че обучаемият да може да използва изговорен текст до писмената, онлайн версия. Обърнете внимание, че илюстрациите не могат да бъдат превърнати в говорен текст, така че все още са необходими известни визуални усилия от страна на обучаемия. Записът също така има предимството, че може да се повтаря толкова често, колкото пъти желае обучаемият.

Хаптичен тип обучаем

Основни характеристики:

- ☑ Харесва „практическия“ подход към ученето
- ☑ Включва осезателното усещане в обучението
- ☑ Обича да прави произведения на изкуството
- ☑ Обича да сглобява нещата

Този тип обучаеми обичат да докосват нещата и поради тази причина можем да наречем тяхното обучение „тактилно обучение“. Не е толкова трудно да си представим версия на уеб куест, която е подходяща за

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

тактилно обучение: ученикът може да се възползва от физическите обекти, които да гледа и да работи с тях. Също така, създателят на уеб куеста (преподавателят) може да се интересува от създаването на задачи, които приканват обучаемия да използва ръцете си: експерименти във физиката, работа с реални растения и животни в биологията. Също така поканата на експерти да представят и обясняват тематична категория (история, география) може да помогне за пренасянето на живия свят в класната стая.

За всички обхванати предмети учениците могат да бъдат изпратени в библиотеката или на изложби, за да получат информация или дори да докоснат нещата, които виждат.

Интерактивен тип обучаем

Основни характеристики:

- ☑ Учи най-добре чрез вербализация
- ☑ Често си тананика или говори със себе си или с другите
- ☑ Обикновено не е тих за дълго време
- ☑ Често говори надълго и нашироко...само за да се чуе как говори!

Този тип обучаеми предпочита да изказва вербално съдържанието и да го обсъжда с други обучаеми: той/тя е склонен да бъде приказлив и дори издава звуци, когато не общува (като тананикане). Повечето уеб куестове умишлено карат учениците да формулират своите констатации и мисли по дадена тема: целият процес на търсене на информация и преформулирането й с техни собствени думи и обсъждане на съдържанието в малка група или представяне на него (което се случва в повечето уеб куестове) е много подходящ за този тип обучаеми. Разбира се, при самостоятелна работа учениците могат да си тананикат или да почукват с пръсти колкото си искат.

Кинестетичен обучаем

Основни характеристики:

- ☑ Учи се чрез правене на нещо, пряко участие
- ☑ Не е много внимателен към визуални или слухови презентации
- ☑ Иска да „прави“ нещо
- ☑ Изпробва нещата и обича да манипулира предмети

Типичният кинестетичен обучаем се движи много, лош слушател е и не е много внимателен към визуални стимули (презентации) или писмена информация: този ученик изпитва необходимост от това да бъде активен (почуква по масата или се движи из класната стая) и те са най-добри, когато са предизвикани със задачи, които ги карат да действат физически. Това може да наложи някои адаптации за уеб куестовете, които да накарат тези ученици да се движат и да откриват чрез експериментиране, вместо да четат, доколкото това е възможно. Вероятно ролевите игри биха паснали добре на техния стил на учене.

Визуален обучаем

Основни характеристики:

- ☑ Учи се, като вижда и гледа демонстрации
- ☑ Харесва визуални стимули като картини, слайдове, графики, демонстрации и др.
- ☑ Извиква образа на форма, като я вижда в „окото на ума“
- ☑ Често има живо въображение

Този тип обучаем изглежда почти пряка противоположност на кинестетичния обучаем: този ученик има полза от гледането на нещата (текстове, презентации, произведения на изкуството) и е склонен да визуализира това, което се казва или пише, подпомагано от живо въображение. Повечето уеб куестове,

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

създадени в проекта sCOOL-IT, ще задоволят този тип обучаеми и основната предпоставка да си активен изследовател в интернет, пасва идеално на този профил.

Учене чрез обонятелно възприятие (учене чрез помирисване и дегустация)

Основни характеристики:

- ☑ Учи се най-добре чрез обоняението и вкуса
- ☑ Миризмите имат особено значение
- ☑ Свързва определена миризма със специфични спомени
- ☑ Често е в състояние да идентифицира миризми
- ☑ Счита, че миризмите допринасят за ученето

Ще бъде трудно да приспособим или дори да задоволим учениците с този специфичен стил на учене във всеки образователен формат, който познаваме. Отново физическите и биологичните експерименти в класната стая в допълнение към задачите, дадени в уеб куестовете, могат да бъдат полезни. Въпреки това, ако искаме да угодим на обучаемите, като ги накараме да помиришат или вкусят неща, може да ни е трудно да включим това в уеб куест или в какъвто и да е урок по този въпрос. Освен програмите за професионално обучение за бъдещи готвачи и сомелиери (и подобни програми), в средното образование не се включва много помирисване и дегустация.

Б.3 Видове задачи за Уеб куест в зависимост от това какво се очаква да се постигне

Когато проектирате вашия Уеб куест, трябва да вземете под внимание неговата основна задача и какво искате да постигнете с него. Додж е идентифицирал няколко задачи, които могат да се използват за Уеб куест. По-долу ще намерите кратко ръководство за различните типове задачи за вашите уеб куестове, както са предложени от Додж, заедно с някои съвети и примери, въз основа на опита от проекта sCOOL-IT.

Задача за преразказ

Цел: да накара учениците да демонстрират какво са разбрали от определена информация, която са усвоили, като изготвят документ, презентация или резюме.

Кога да се използва: в началото на вашето пътуване с уеб куестовете и учениците. Задачите за преразказ са близки до традиционното обучение и ще изградят мост към различния подход, използван от методиката на преподаване на уеб куестове. Задачата за преразказ може да бъде използвана като междинна стъпка за развиване на основно разбиране на дадена тема. Уеб куестът, базиран на задача за преразказ, може да се комбинира с други задачи. В проекта sCOOL-IT задачите за преразказ бяха комбинирани с елементи от други задачи, за да се създадат уеб куестове, чиято първа стъпка е да накарат учениците да придобият знания по определена тема и по-късно да ги надградят. Например уеб куестът ***Харесва ли ви уличното изкуство?***, отначало въвежда темата за уличното изкуство, като кара учениците да търсят информация и да отговарят на въпроси, свързани с тази съвременна форма на изкуство. След това уеб куестът се разгръща, като се добавят елементи от задачи за убеждаване и задача за самопознание, за да се създаде по-сложно уеб куест изживяване.

Умения, които задачата за преразказ се стреми да развие: обобщаване, извличане и изготвяне

От учениците се очаква да изготвят: PowerPoint или други мултимедийни презентации, постери, кратки доклади

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача за преразказ:

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Направете	Не правете
✓ Помислете за степента на трансформация на информацията, която се изисква от учениците. ✓ Уверете се, че учениците разбират, че техните презентации/доклади не трябва да представляват просто копиране и поставяне на информация от източниците. ✓ Уверете се, че на учениците е дадена свобода за това какво да докладват и как да организират констатациите си.	× Избягвайте да поставяте задачи, които изискват търсене на прости, сигурни отговори на предварително определени въпроси. × Избягвайте да използвате задачи за преразказ за знания, които учениците вече трябва да имат, и по теми, с които са запознати.

Задача за съставяне

Цел: да накара учениците да събират информация от различни източници и да я поставят в общ формат.

Кога да се използва: когато искате вашият ученик да се запознае със съдържание от различни източници, като в същото време прави избор относно подбора на информация и нейната организация. Уеб куестът, въз основа на задача за съставяне, би бил подходящ, когато въвеждате нова тема и искате вашите ученици да я разработят по-подробно. Редица уеб куестове в проекта sCOOL-IT се основават на задачи за съставяне, въпреки че всички те са комбинирани с други задачи за многоизмерно изживяване. Например, уеб куестът ***Ядрена енергия и ядрени мощности*** започва със задача за съставяне, която изисква от учениците да събират информация относно атомни електроцентрали от различни ресурси (видеоклипове, статии, научни списания) като първа стъпка, водеща до по-задълбочен анализ на плюсовете и минусите на ядрената енергия и възможните последици от използването на ядрена енергия.

Умения, които задачата за съставяне се стреми да развие: умения за организиране, подбор и излагане на информация

От учениците се очаква да изготвят: компилация в уникален формат, например карта, изложба, капсула на времето и др.

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача за съставяне:

Направете	Не правете
✓ Изисквайте от учениците да трансформират информацията в уникален формат. ✓ Включете ресурси в различни формати: научни текстове, видеоклипове, стихове, журналистически статии, публикации в социални медии, изображения и др. ✓ Задайте стандарти за организацията на компилацията. ✓ Изисквайте от учениците да измислят свои собствени критерии за избор на елементите, които събират, и да формулират своите критерии	× Избягвайте да задавате задача, която би била изпълнима чрез просто копиране на информация. × Не вземайте всички решения относно организацията и форматирането вместо учениците.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Задача загадка

Цел: да накара учениците да намерят отговор на дадена тема чрез проучване на информация от редица източници.

Кога да се използва: когато искате да предизвикате интерес към тема, която иначе е непривлекателна или непопулярна сред вашите ученици. Уеб куестът, въз основа на задача загадка, би бил подходящ за ученици от всички възрасти, тъй като разчита на разпалването на любопитството им. Този тип уеб куест също би бил полезен, когато сте въвели определена тема и искате да насърчите вашите ученици да навлязат по-надълбоко и да намерят подробности, които не са преподавани в уроците ви. В проект sCOOL-IT има един уеб куест, който съчетава елементи от задача загадка с елементи от аналитична задача. ***Гените и цветът на очите*** предизвиква учениците да се превърнат за известно време в детективи, като изследват цвета на очите на децата на известни личности. Ключът към разгадаването на загадката се крие в прилагането на Решетката на Пънет, който ще им помогне да определят възможните комбинации на цвета на очите. Уеб куестове, въз основа на задача загадка, биха били подходящи за използване в тематични области като „Биология“ или „Физика“, където можете да предоставите улики, базирани на научни познания.

Умения, които задачата загадка се стреми да развие: умения за събиране и обработка на информация от множество източници; умения за събиране на информация чрез правене на изводи или обобщения на няколко източника на информация; умения за критично мислене; внимателно разглеждане и внимание към детайла.

От учениците се очаква да изготвят: отговор на пъзел/загадка.

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача загадка:

Направете	Не правете
✓ Създайте сложна загадка, която изисква разследване на множество източници. ✓ Създайте следа от улики, които трябва да бъдат събрани, за да дадат отговора. ✓ Поставете някои фалшиви следи, за да предизвикате критичното мислене на учениците.	× Не създавайте пъзел, който може да бъде решен само чрез намиране на конкретния отговор на дадена уеб страница/статия/видео и т.н.

Журналистическа задача

Цел: да накара учениците да събират факти и да ги организират в журналистически материал.

Кога да се използва: когато искате да развиете разбиране за потенциални пристрастия при репортажите. Уеб куестовете, въз основа на журналистическа задача, са особено подходящи за предмети от тематична област като „История“, но могат да бъдат прилагани и за други предмети, ако се комбинират с други задачи. Например в проект sCOOL-IT има един уеб куест в тематичната област „Биология“, който използва този метод. Уеб куестът ***Пандемии и COVID-19: минало, настояще и бъдеще*** се основава на комбинация от журналистическа и компилативна задача. Първата задача на учениците е да изследват редица заболявания и да съберат фактическа информация за тях. След като създадат необходимите знания, те са изправени пред предизвикателството да напишат научна статия за избраните заболявания, като се има предвид, че статията ще бъде публикувана в научен вестник/журнал.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Умения, които журналистическата задачата се стреми да развие: критично мислене, точност, критична оценка на информацията и способност за разграничаване на факти, развиване на информираност за потенциални пристрастия при репортажите.

От учениците се очаква да изготвят: журналистическа статия

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на журналистическа задача:

Направете	Не правете
✓ Уверете се, че вашите ученици разбират, че в тази задача най-важна е точността. ✓ Осигурете правилните ресурси, включително някои, които са фактологични, и други, които са пристрастни. ✓ Подчертайте колко е важно да се разсъждава върху собствените ни пристрастия, да ги разпознаваме и да се сведе до минимум тяхното влияние при писането.	× Не оставяйте твърде много място за творчество, което може да повлияе на точността.

Задача по проектиране

Цел: да накара учениците да създадат продукт или план за действие, който постига предварително определена цел и работи в рамките на определени ограничения.

Кога да се използва: когато искате да развиете практически умения от реалния живот за справяне с предизвикателствата в съответната тематична област. Този тип уеб куестове са подходящи за тематични области като „Физика“, „Биология“ и „Математика“, въпреки че могат да бъдат прилагани и за други предмети, особено ако се комбинират с други видове задачи. Например, проект sCOOL-IT предлага уеб куест по география, който се основава на задача за проектиране. В ***Как да планираме град от бъдещето*** има комбинация от задача по проектиране и аналитична задача, предизвикваща учениците да разработят план на града, който ще представлява съвременно място, където всеки може да има по-добър живот с минимално въздействие върху околната среда. Преди да направят това, учениците се насърчават да проучат проблемите на съвременните градове и да анализират тяхното въздействие върху живота на хората и околната среда.

Умения, които задачата по проектиране се стреми да развие: умения за работа в рамките на предварително установени ограничения

От учениците се очаква да изготвят: продукт или план за действие

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача по проектиране:

Направете	Не правете
✓ Предоставете автентични ограничения, близки до реалния живот. ✓ Изисквайте от учениците да доставят продукт, който наистина е необходим някъде на някого. ✓ Задайте ограничения, които човек може да срещне в реалния живот, например ограничен бюджет, законови ограничения, критерии за дизайн и т.н.	× Не изисквайте от учениците да проектират идеален продукт, докато работят в рамките на ограничения като бюджет или разпоредби.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

✓ Уверете се, че все още оставяте място за творчество в рамките на ограниченията, които сте установили.	

Задача за творчески продукт

Цел: учениците трябва да създадат продукт в рамките на предоставен формат

Кога да се използва: когато искате да ангажирате учениците си в творчески процес, но въпреки това установявате определени ограничения. Уеб куест, базиран на задача за творчески продукт, би бил подходящ, когато учениците вече са придобили основни знания по определена тема и бихте искали да ги насърчите да изразят своето обучение чрез творчески процес, като същевременно надграждат това, което вече е преподавано. Този тип уеб куестове са подходящи за хуманитарни дисциплини, тъй като разчитат на креативност, а не на точност. Уеб куестът на sCOOL-IT ***Какво е било да се живее през каменната епоха?*** от тематично направление „История и културно наследство" представя симбиоза от задача за преразказ, задача за съставяне и задача за творчески продукт. Учениците се напътстват през няколко стъпки, които започват с провеждане на по-задълбочени изследвания на каменната епоха, за да доведат до представяне на есе за техния опит като човек, живеещ през каменната епоха. В този случай те трябва да следват ограниченията на жанра есеистика, като в същото време преплитат творчеството си с натрупаните знания за спецификата на периода на каменната епоха.

Умения, които задачата за творчески продукт се стреми да развие: креативност и себеизразяване; умения за доставяне на продукт в определен формат.

От учениците се очаква да изготвят: продукт в даден формат: картина, пиеса, плакат, игра, симулиран дневник, песен и др.

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача за творчески проект:

Направете	Не правете
✓ Подчертайте креативността и себеизразяването, както и специфичните за избрания жанр критерии. ✓ Подчертайте важността на ограниченията: придържане към определен артистичен стил; използване на правилата на определен формат; вътрешна последователност; ограничения за дължина, размер или обхват. ✓ Балансирайте креативността и ограниченията.	× Не поставяйте твърде много ограничения, които биха ограничили креативността.

Задача за изграждане на консенсус

Цел: да накара учениците да обмислят и, ако е възможно, да приспособят различни гледни точки около спорен факт

Кога да се използва: когато искате вашите ученици да разгледат различни гледни точки и да развият осъзнаване за съществуването на различия в ценностните системи на хората. Този тип уеб куестове е подходящ за тематични области като „История". Бихте могли да ги приложите, когато вече сте въвели

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

знания по дадена тема и искате вашите ученици да погледнат на едни и същи събития от различни гледни точки. Уеб куестът sCOOL-IT ***Мога да измервам нещата си по целия свят! (мерки и теглилки)*** попада в тематичната област „Физика“, въпреки че има много исторически препратки. Уеб куестовете ангажират учениците в ролите на представители на благородството, духовенството и третото съсловие и ще трябва да убедят останалите членове на Генералните щати за приемането на определена мерна единица, а не на друга.

Умения, които задачата за изграждане на консенсус се стреми да развие: практически умения за разрешаване на различия

От учениците се очаква да изготвят: общ доклад, който има специфична аудитория (реална или симулирана) и е създаден във формат, който е аналогичен на този, използван в света извън стените на класната стая (напр. бяла книга за политики, препоръка към някакъв държавен орган, меморандум за разбирателство).

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача за изграждане на консенсус:

Направете	Не правете
✓ Осигурете различни набори от ресурси, за да насърчите учениците да изучават различни гледни точки. ✓ Уверете се, че основавате задачата си на автентични различия в мненията. ✓ Уверете се, че основавате задачата си на въпроси на мнение и факти, а не само на факти.	× Не базирайте задачата си на измислица.

Задача за убеждаване

Цел: да накара учениците да защитават гледна точка пред публика, която трябва да е враждебна към защитаваната тема.

Кога да се използва: когато вече сте въвели основните познания по определена тема и бихте искали вашите ученици да надхвърлят простото запомняне на информацията. Този тип уеб куест е подходящ за широк кръг от дисциплини и може да се комбинира с други задачи. В уеб куеста по проект sCOOL-IT ***Часови зони, лятно часово време и плоскоземци*** се предлага комбинация от аналитична задача, задача за съставяне и задача за убеждаване. Първо учениците са помолени да потърсят и обобщят информация за различните часови зони, политиките за лятно часово време по света и нарастващата популярност на така нареченото „общество на плоската земя“. След анализ на последиците от тяхното откритие, те се включват в 2 дебата със задачата да убедят връстниците си в необходимостта/безполезността на лятното часово време, както и в основателността/абсурдността на аргументите на плоскоземците.

Умения, които задачата за убеждаване се стреми да развие: умения за аргументация умения за разработване на стратегии за убеждаване.

От учениците се очаква да изготвят: убедителен случай, основан на техните знания.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Съвети при създаването на вашия уеб куест въз основа на задача за убеждаване:

Направете	Не правете
✓ Не забравяйте да идентифицирате аудитория, чието мнение по защитаваната тема е различно (враждебно или неутрално). ✓ Уверете се, че учениците имат необходимите основни познания, за да изградят и защитят своя случай. Ако е необходимо, въведете допълнителни ресурси.	× Избягвайте да превръщате задачата в просто преразказване на информацията, която вашите ученици са усвоили.

Задача за себеопознаване

Цел: да накарат учениците да развият по-добро разбиране за себе си

Кога да се използва: когато искате вашите ученици да погледнат по-дълбоко в себе си като част от процеса на израстване. Този тип уеб куестове е подходящ за дисциплини като философия, литература и изкуство. Чрез този тип задачи можете да насърчите вашите ученици да си поставят дългосрочни цели и да обмислят своята етика, морални съображения, самоусъвършенстване, оценка на изкуството, лични вкусове в литературата и т.н. Проектът sCOOL-IT комбинира задачи по себеопознаване с други задачи основно от тематична област „Философия". Шест от седемте уеб куеста, разработени в тази дисциплина, стъпват върху самоопознаването. Например ***Харесва ли ви уличното изкуство?*** представя информация за уличното изкуство, което кара учениците да се запитат дали този вид изкуство им харесва. ***Етиката на етичното хакерство и хактивизъм*** разработва етичното хакерство. Чрез анализа на последиците от действията на белите хакери учениците започват да размишляват върху морални въпроси, свързани с днешното общество. ***Съвременни последици от "Проблемът с тролея" на Филипа Фут / Самоуправляващи се автомобили - да или не?*** директно поставя труден въпрос, чийто отговор изисква по-добро самопознание.

Умения, които задачата за себеопознаване се стреми да развие: самоусъвършенстване; поставяне на дългосрочни цели.

От учениците се очаква да изготвят: вместо продукт, от учениците се очаква да намерят отговори за себе си

Съвети при проектирането на вашия уеб куест въз основа на задача за самопознание:

Направете	Не правете
✓ Уверете се, че въпросите, които учениците ще си зададат, са сложни и не предполагат лесни отговори. ✓ Опитайте се да включите теми, които са актуални за света днес.	× Не задавайте въпроси, които са твърде лесни и които предполагат кратки отговори.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Аналитична задача

Цел: да накара учениците да намерят връзки като причина и следствие и да разберат техните последици

Кога да се използва: когато сте въвели определена тема и бихте искали вашите ученици да обърнат внимание на няколко въпроса, идентифицирайте приликите и разликите и разберете значението и на двете. Тази задача кара учениците да разберат причинно-следствените връзки. Този тип уеб куестове е подходящ за широк кръг от дисциплини, тъй като можете да помолите учениците да направят задълбочени сравнения между явления, модели, теории, автори и т.н. Повечето от уеб куестовете в проекта sCOOL-IT включват аналитични задачи, ако са подходящи за всички дисциплини и позволяват множество комбинации с друг тип задачи. Например, ***От робството до движението "Животът на чернокожите е от значение"*** съчетава задача за преразказ за произхода на робството с анализ на последиците за днешното общество. ***Изменението на климата и мегаледниците*** от тематично направление „География“ предлага комбинация от задача за преразказ, задача за съставяне и аналитична задача. Той предизвиква учениците да намерят информация за ледниците в Гренландия и след това да анализират последствията от топенето на леда и глобалното затопляне.

Умения, които аналитичната задача се стреми да развие: аналитично мислене

От учениците се очаква да изготвят: продукт, включително анализ

Съвети при проектирането на вашия уеб куест въз основа на аналитична задача:

Направете	Не правете
✓ Уверете се, че вашата задача включва изисквания за размишления относно възможни последици.	× Избягвайте да карате учениците да развиват прост анализ.

Задача за преценка

Цел: да накара учениците да оценяват информацията и да вземат информирани решения

Кога да се използва: когато искате вашите ученици да упражняват критична преценка. Има само няколко уеб куестове в проект sCOOL-IT, които включват елементи на задача за преценка. Например уеб куестът ***Обезлесяване*** от тематично направление „География” е един от най-сложните, разработени в рамките на проекта. Той съчетава елементи от задачи за съставяне, аналитични задачи, задачи за изграждане на консенсус и преценка. Като последна стъпка в изпълнението си, уеб куестът предвижда симулативен съдебен процес, в който учениците поемат определени роли в съдебен процес срещу лица, държани отговорни за извършващото се обезлесяване и негативните последици от него.

Умения, които задачата за преценка се стреми да развие: умения за оценяване

От учениците се очаква да изготвят: оценка

Съвети при проектирането на вашия уеб куест въз основа на задача за преценка:

Направете	Не правете
✓ Не забравяйте да представите информация, която да бъде оценена. ✓ Не забравяйте да предоставите много информация по темата от различни източници, така че вашите ученици да могат да вземат информирани решения.	× Не въвличайте учениците в задачи за преценка, ако не сте им предоставили достатъчно основна информация, за да извършат сложната си оценка.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Научна задача

Цел: да накарате вашите ученици да се упражняват да правят истинска наука

Кога да се използва: когато искате вашите ученици да открият своя вътрешен учен чрез събиране, тестване и описание на някои реални данни. Този тип уеб куестове е подходящ за тематични области като биология и физика, но могат да бъдат приложени и в други дисциплини, ако се комбинират с други задачи. Задачата изисква сравнение на данни, получени от различни източници и учениците трябва да решат кои да подкрепят, като опишат техните резултати и последици в научен доклад. Уеб куестовете ***Какви сили прилагате?*** (от тематична област „Физика") и ***Екосистема на Марс*** („Биология") са базирани на научни задачи, предизвикващи учениците да открият своя вътрешен учен.

Умения, които научната задача се стреми да развие: изследователски умения

От учениците се очаква да изготвят: научен доклад

Съвети при проектирането на вашия уеб куест въз основа на научна задача:

Направете	Не правете
✓ Уверете се, че задачата ви е възможно най-реалистична. ✓ Насърчете учениците си да правят хипотези въз основа на разбиране на основната информация, която е достъпна в различни ресурси. ✓ Насърчете учениците да тестват своите хипотези.	× Не основавайте задачата си върху данни, които са твърде добре известни.

Таблицата, която следва, предоставя общ преглед на всички уеб куестове, разработени в рамките на проект sCOOL-IT, и типа задачи, върху които се основават. За допълнителна справка, моля, посетете нашата платформа за уеб приключения: https://scool-it.eu/webquests/

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Наименование на уеб куеста	Задачи за преразказ	Задачи за съставяне	Задачи загадки	Журналистически задачи	Задачи по проектиране	Задачи за творчески продукт	Задачи за изграждане на консенсус	Задачи за убеждаване	Аналитични задачи	Задачи за преценка	Научни задачи	Задача по себеопознаване
Математика и логика												
Математиката помага на добрите съседи					☒				☒			
Рационални неравенства - неравенства от втора степен		☒			☒							
Тригонометрични функции на остър ъгъл		☒			☒							
Квадратни функции		☒			☒							
Питагор все още съществува!!! Приложение на неговата теорема в моя живот	☒											
Уравнения от първа степен		☒			☒							
История и културно наследство												
Религия, разнообразие и толерантност	☒								☒			
Националната история – просто съвременна измислица?		☒							☒			
От робството до движението "Животът на	☒								☒			

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Наименование на уеб куеста	Задачи за преразказ	Задачи за съставяне	Задачи загадки	Журналистически задачи	Задачи по проектиране	Задачи за творчески продукт	Задачи за изграждане на консенсус	Задачи за убеждаване	Аналитични задачи	Задачи за преценка	Научни задачи	Задача по себеопознаване
чернокожите е от значение”												
Индустриална революция и технологична безработица. Ще вземат ли роботите работните ни места един ден?		☒							☒			
Живот в Древния Рим		☒										
Какво е било да се живее през каменната епоха?	☒	☒				☒						
С какви проблеми се сблъскват демокрациите през 30-те години на XX в? А днес?		☒							☒			
Биология												
Екосистема на Марс					☒						☒	
Пандемии и COVID-19: минало, настояще и бъдеще		☒		☒								
Фрактали – геометрията в нас		☒							☒			

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Наименование на уеб куеста	Задачи за преразказ	Задачи за съставяне	Задачи загадки	Журналистически задачи	Задачи по проектиране	Задачи за творчески продукт	Задачи за изграждане на консенсус	Задачи за убеждаване	Аналитични задачи	Задачи за преценка	Научни задачи	Задача по себеопознаване
Опознайте човешкото тяло	☒	☒										
Защо мускулите болят, когато бягате прекалено бързо?	☒	☒										
Гените и цветът на очите			☒						☒			
Физика												
Какви сили прилагате?		☒									☒	
Как работи LED фенерчето?		☒			☒						☒	
Мога да измервам нещата си по целия свят! (мерки и теглилки)		☒					☒		☒			
История на атома		☒							☒			
Ядрена енергия и ядрени мощности		☒							☒			
Дълбините на вселената		☒							☒			
География												
Мисия за Международния географски съюз (IGU)		☒							☒			

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Наименование на уеб куеста	Задачи за преразказ	Задачи за съставяне	Задачи загадки	Журналистически задачи	Задачи по проектиране	Задачи за творчески продукт	Задачи за изграждане на консенсус	Задачи за убеждаване	Аналитични задачи	Задачи за преценка	Научни задачи	Задача по себеопознаване
И победителят е..?		☒										
Часови зони, лятно часово време и плоскоземци		☒						☒	☒			
Изменението на климата и мегаледниците	☒	☒							☒			
Обезлесяване		☒					☒		☒	☒		
Как да планираме град от бъдещето					☒				☒			
Философия												
Харесва ли ви уличното изкуство?	☒							☒				☒
Кибертормозът: вредата за младежите	☒								☒			☒
Етиката на етичното хакерство и хактивизъм								☒	☒			☒
Влиянието на Twitter върху съвременното общество		☒							☒			☒
Съвременни последици от "Проблемът с тролея" на									☒			☒

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Наименование на уеб куеста	Задачи за преразказ	Задачи за съставяне	Задачи загадки	Журналистически задачи	Задачи по проектиране	Задачи за творчески продукт	Задачи за изграждане на консенсус	Задачи за убеждаване	Аналитични задачи	Задачи за преценка	Научни задачи	Задача по себеопознаване
Филипа Фут / Самоуправляващи се автомобили - да или не?												
Какво трябва да направя? Нека да мислим критично и рефлективно за правилното и неправилното, доброто и лошото.		☒										☒
Епичният разказ: Какво ужасно приключение!		☒							☒			

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Б.4 Ресурси: Критерии за избор на надеждни Интернет базирани ресурси за уеб куест

Защо изборът на уеб ресурси е важен при дефиницията на уеб куеста

Ядрото на уеб куестовете са ресурсите. По този начин преподавателите, разработващи уеб куест, трябва да намерят отлични ресурси от надеждни източници, които имат голям потенциал да останат онлайн с течение на времето.

Добрите и добре структурирани уеб куестове улесняват смисленото използване на мрежата за образователни цели. Учениците трябва да се възползват от интернет ресурси, които са интерактивни, богати на медии, съвременни, поставени в определен контекст или с разнообразни гледни точки.

Тъй като ресурсите за уеб куеста се избират предварително, учениците ще прекарват по-голямата част от времето си в работа с информация, вместо да я търсят. Има няколко предимства при използването на предварително избрани ресурси:

- ☑ Не се губи време за безпроблемно търсене в Google;
- ☑ Гарантира, че учениците ще използват само висококачествена информация;
- ☑ Използването на интернет ресурси е по-фокусирано, тъй като учащите се разсейват по-малко от неподходящи уебсайтове;
- ☑ Насърчава учениците да разглеждат няколко източника на информация по дадена тема, а не само първия сайт, който намерят;
- ☑ Изгражда увереността на учащите в провеждането на успешни онлайн изследвания;
- ☑ Изберете ресурси, които се занимават с темата от различни гледни точки, предлагайки комбинация от факти и мнения;
- ☑ Насърчава учениците да разгледат няколко източника по дадена тема.

Чрез ресурсите на уеб куест обучаемите ще разберат, че Интернет не е „изворът на цялото знание“ и ще придобият опит в синтезирането на информация от различни източници – както хората, които решават проблеми, трябва да правят в реалния свят.

Разбира се, източниците могат да включват уебсайтове, онлайн бази данни, книги, вестници. Но намирането на полезни уебсайтове, поставени на правилното ниво за целевите ученици, може да бъде предизвикателство. Много е важно да изберете и да се съсредоточите върху надеждни източници на информация, създадени или управлявани от доверени организации и/или уебсайтове и бази данни.

Освен това източниците на новини са особено полезни, когато дадена тема е обект на честа промяна или привлича голямо медийно внимание.

Представяме по-долу някои общи условия, на които трябва да отговаря един качествен Уеб куест проект:

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Общи педагогически условия:

- ☑ Добре проектираният уеб куест предлага на обучаемите съдържание и ресурси по контекстуален начин. Позволява на учениците да научат за дадена тема като част от по-голям контекст. В някои случаи е важно да се намерят ресурси, които позволяват на учениците да изследват дадена тема като интердисциплинарен проблем, който трябва да бъде разрешен;
- ☑ Добрите ресурси за уеб куест имат „кука“, което означава мотивираща начална точка или желана крайна точка, която трябва да бъде интересна за ученика. Това може да бъде ресурс, който привлича интереса на ученика (онлайн игра, новини, инфографика...);
- ☑ Ресурсите на добрия уеб куест също разчитат на материали, които са подходящи за възрастта и способностите. Мрежата съдържа всичко - от детски песнички до пост докторантски доклади, а намирането на подходящи ресурси е трудна задача за един преподавател. С успешна колекция от връзки уеб куестът може да предложи подходящи изисквания към ученици с различни умения и може да бъде инструмент за диференциране на инструкциите.

И накрая, трябва да се отбележи, че уеб базираните ресурси са основен елемент за насърчаване на уменията за критично мислене на учениците, докато използват подхода Уеб куест. Наистина, критичното мислене е широко признато като важен образователен резултат за учениците на всички нива и във всички дисциплини (Horvarth & Forte, 2011 г.; Reed & Kromrey, 2001 г.), тъй като помага на учениците да придобият по-задълбочено разбиране на представената информация (Dwyer, Hogan, & Stewart, 2012 г.), развива техните умения за вземане на решения и решаване на проблеми (Gambrill, 2006 г.; Ku, 2009 г.), повишава мотивацията им да учат и подобрява способността им да мислят и да анализират критично собственото си обучение (Phan, 2010 г.). Следователно многобройни проучвания са фокусирани върху различни интервенции с инструкции, предназначени и приложени за насърчаване на развитието на критичното мислене на учениците.

Изборът на надеждни Интернет-базирани ресурси изисква от учениците да оценяват интернет информацията и да вземат предвид множество гледни точки и идеологии, като по този начин потенциално насърчават критичното мислене. В подобен дух някои изследователи посочват, че диалогичната гледна точка в Интернет предполага, че той „не е толкова „инструмент от инструменти“ [колкото] какофония от гласове, предлагащи безброй възможности за диалогично ангажиране с множество гледни точки по всяка тема, което предполага, че преподавателите трябва да излагат учениците на различни онлайн ресурси, за да стимулират мисленето за различни гледни точки.

Един от начините за разширяване на диалогичното пространство в класната стая е във всеки уеб куест да се избере набор от ресурси, така че учениците да бъдат ангажирани с множество гледни точки. По този начин уеб куестовете представляват мощен и ефективен инструмент за насърчаване и култивиране на умения за критично мислене.

Общи методически условия и когнитивни характеристики при избора на надеждни Интернет ресурси за добър уеб куест

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Някои общи методически условия, които трябва да се вземат предвид при избора на Интернет базирани източници на информация, могат да бъдат определени като следното:

- ☑ Един Интернет ресурс може да се използва в най-добрия случай, когато е свързан и с учебния континуум.
- ☑ Някои от избраните Интернет ресурси трябва да предвиждат работа в екип, а не индивидуална работа.
- ☑ Добре подбраните уеб ресурси трябва да са много визуални. Мрежата е визуална среда и с правилното използване на визуални елементи може да се изгради контекст за учене, визуалните елементи също могат да повлияят на интереса на учениците по въпроса.
- ☑ Добрите уеб ресурси също трябва да бъдат лесни за използване. Учениците трябва да могат лесно да разбират съдържанието на ресурсите, за да изпълнят задачите на уеб куест.

Накратко, по отношение на уеб ресурсите:

- ☑ Свържете и дайте по-широко обяснение за изпълнението на задачата
- ☑ Бъдете строго необходими за изпълнение на задачата
- ☑ Бъдете достатъчни и групирани по логически критерии
- ☑ Бъдете интуитивни и интегрирани един в друг
- ☑ Предложете насоки за дейностите, които включват сътрудничество на ученици или групи
- ☑ Обърнете внимание на специфични нужди и интереси

Общи методически условия и когнитивни характеристики при избора на надеждни Интернет ресурси за добър уеб куест:

1. **Логически смисъл.** Уеб куестът може сам по себе си да представлява „резюме“ или предварителна организация на съдържанието на знанията и изследователска дейност. В Уеб куеста преподавателят може да структурира съдържанието по начин, който е разбираем за учениците, снабден с логически смисъл, възприемлив за учениците. С използването на различни видове Интернет-базирани ресурси е възможно да бъде моделирана структурата на знанието на дисциплината.

2. **Психологическо значение**. С подходящ подбор на ресурси уеб куестът позволява да се конструира учебна дейност, която е адаптирана към психо-еволюционното ниво на ученика. За по-нататъшно развитие на знанията и уменията задачата трябва да изисква групово изследване, което води до това, което Вигоски нарича „Зона на проксимално развитие“ (до нивото, в което ученикът се представя по-добре с помощта на по-способен връстник, отколкото сам/а);

3. **Самостоятелно обучение.** В уеб куеста основната работа на ученика е автономна: той/тя е този, който избира информацията, която смята за подходяща; а също и този, който структурира знанията, изграждайки собствени когнитивни схеми. Поради тази причина уеб ресурсите трябва да бъдат избрани така, че да могат да помогнат на ученика да синтезира, обобщава, анализира и сравнява различни източници и средства на информация;

4. **Висока „социална функционалност“ на обучението**. Екологично-контекстуалната парадигма на обучението предлага необходимостта от разглеждане в образователния процес от гледна точка на полезността на определени знания за ученика, разглеждани от „социалната екосистема“, в която ученикът е включен. В този смисъл използването на интернет като учебен инструмент е от голямо

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

значение за учениците. Това може да доведе до процеси на обучение, които са приложими в други неакадемични сфери: начин на отдих, автономия при решаване на училищни задачи и т.н. Това също може да доведе до високо ниво на мотивация за учене.

5. **Метапознание.** С уеб куеста трябва да се създават сложни учебни ситуации, при които от учениците се очаква да провеждат автономно обучението си въз основа на откриване и ефективно използване на ИКТ. В този смисъл чрез добре подбраните Интернет ресурси учениците могат да получат цялостно самопознание относно собственото си обучение**.**

Няколко съвета за ефективно търсене в интернет

Информацията, налична в мрежата, може да изглежда безкрайна и е лесно да се изгубите онлайн, което лесно може да ви отклони и да загубите ценно време. Има много полезни техники, които могат да помогнат при намирането на добри онлайн ресурси. По-долу са представени някои съвети относно намирането, оценяването и управлението на уеб ресурси:

- Вземете улики за произхода на информацията от url или уеб адреса на сайтовете, които намирате;
- Уверете се, че уебсайтът се поддържа актуален и че всички връзки от страницата са все още активни. Добре поддържаните уебсайтове ще показват дата на преразглеждане на началната страница;
- Опитайте се да прецените дали информацията е точна. Всеки може да публикува информация онлайн и понякога е трудно да се разбере кое е боклук и кое си струва. Следната схема може да даде общ преглед за оценка на всеки онлайн ресурс:

Наименование на сайта: _____

URL: _____

Критични въпроси	**Бележки**
Кой е написал/публикувал информацията в сайта? ✦ Кой е авторът/издателят? ✦ Авторът предоставя ли информация за контакт? ✦ Какви са пълномощията на автора? ✦ Сайтът създаден ли е или спонсориран от реномирана организация?	

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Каква информация и ресурси предоставя сайтът? **Съдържание** ✦ Каква е целта на сайта: да убеждава, информира или забавлява? ✦ Обективна или предубедена е информацията в сайта? ✦ Сайтът предоставя ли изчерпателно покритие на темата? ✦ Добре ли е написана информацията в сайта? Има ли правописни или граматически грешки? ✦ Сайтът предоставя ли страница с цитирани произведения? ✦ Сайтът включва ли мултимедийни елементи, които помагат да се обясни темата? **Навигация** ✦ Организиран и лесен ли е за навигация ли е сайтът? ✦ Дизайнът отговаря ли на целта? ✦ Има ли реклами, които могат да ме разсейват? ✦ Отнема ли много време зареждането на сайта?	
Кога е създаден/последно актуализиран сайтът? ✦ Сайтът посочва ли кога е създаден за първи път и последно актуализиран? ✦ Работят ли връзките или водят до съобщения за грешка, като например „Страницата не е намерена“?	
Защо трябва да използвам този сайт? ✦ Ресурсите на този сайт отговарят ли на всичките ми нужди? ✦ Информацията може ли да бъде проверена, задълбочена и актуална? ✦ Защо този уеб сайт е по-добър източник за проучвания от някои други сайтове, които вече съм посещавал?	

Завършване на уеб куест

Заключението на Уеб куеста е частта, в която учениците и учителите могат да разсъждават върху опита, който са имали, и да коментират какво им харесва, какво не им харесва, какво са научили и какво биха променили в уеб куеста. Има няколко начина за изграждане на смислено заключение:

✦ Задавайте въпроси за размисъл/самоанализ: добър начин да завършите изживяването на уеб куеста е като зададете на учениците някои въпроси. Не е необходимо те да дават отговорите веднага. Например Уеб куестът на sCOOL-IT ***От робството до движението "Животът на чернокожите***

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

е от значение” предлага заключение, което задава редица въпроси. Те предлагат на учениците възможността да направят собствен анализ по отношение на опита и да направят свои собствени заключения относно научените уроци.

- Заключителни бележки относно очакваните резултати от обучението: друг начин да изградите своето заключение е да обобщите пътя на обучението, като същевременно очертаете знанията, уменията и компетенциите, които учениците трябва да са развили по пътя. Например уеб куестът на sCOOL-IT ***Часови зони, лятно часово време и плоскоземци*** предоставя заключителен абзац, който обобщава учебния опит и изброява уменията, които този уеб куест се очаква да развие. Подобни заключения бяха разработени за уеб куестовете ***Гените и цветът на очите***, ***Националната история – просто съвременна измислица?*** и ***Математиката помага на добрите съседи***, разработени в рамките на проекта sCOOL-IT.

- Възможно е също да завършите уеб куест чрез допълнително разработване на темата и предлагане на учениците пътища за допълнителни проучвания, ако са готови. Например Уеб куестът разработен в рамките на sCOOL-IT ***Екосистема на Марс*** предоставя заключение, което предоставя допълнителна информация за размисъл по въпроса за колонизирането на други планети. Има и връзки към уебсайтове, които биха насърчили учениците да навлязат по-дълбоко в темата и да се стремят към собственото си търсене на допълнителни знания.

Какъвто и вид заключение да изберете за вашия уеб куест, просто се уверете, че е от значение за учениците и предлага място за размисъл относно тяхното уеб приключение.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Раздел Г: Оценяване на уеб куестове

По отношение на темата за оценяването на Уеб куеста трябва да има правилна диференциране между оценката на учениците спрямо очакваните учебни резултати/цели и оценката на вашия уеб куест. Но също така е важно да имате предвид как учениците могат или не могат да разберат резултатите, които постигат.

Тази дейност също набляга върху оценяването на Уеб куестовете, за да се знае и разбере каква стойност са придали на работата на учениците и преподавателите. Като цяло, дадените предложения, вече очертани в програмата за цялостно обучение на sCOOL-IT, трябва да бъдат спазени и да бъдат взети предвид при подготовката на дейностите по оценяване.

Когато мислите за оценяване на уеб куеста, трябва да имате предвид учебния процес на уеб куестовете и ролята на рубриките по отношение на оценката. В този раздел ще намерите кратко ръководство за различните задачи за вашата оценка на уеб куестовете заедно с някои съвети, базирани на опита от проекта sCOOL-IT.

Г.1 Рамка

Процесът на провеждане на тестването може да бъде обработен по два начина: смесен и лице в лице в зависимост от условията на коронавирус в училищата. Имайки предвид всички предизвикателства, с които може да се наложи да се сблъскате, можете да разпределите тестването в рамките на 4 седмици. Всеки преподавател може да включва ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години. Включването на двама преподаватели, които да направят оценката, може да бъде полезно за успеха на тази задача. Всички участващи преподаватели могат да бъдат лично информирани за проекта. Това ще гарантира, че ролите са споделени по време на мисията. Единственият проблем, с който човек трябва да се справи, е законът за неприкосновеността на личния живот във всяка държава.

Освен това ще бъде желателно да се достигне ключова точка, ако всеки отговорен преподавател може да обмисли изготвянето на общ план за работа, който да бъде разпределен сред участващите ученици и учители и да бъде изпълнен по съответния начин.

Г.2 Условията за провеждане на тестването

Имайте предвид, че можете да включите различни възрастови групи и че учениците могат да подходят към уеб куеста както желаете, т.е. да се подготвят да го тестват. Уеб куестовете могат да бъдат тествани в повече от една класна стая, онлайн и чрез видео връзка. Преподавателите могат да присъстват по време на фазата на тестване. С терминологията (речникът) с всеки уеб куест наистина може да бъде голямо предизвикателство за ученик на тези когнитивни нива. Участвайки активно (преподавателите) също могат да адаптират нивото на терминологията (лексиката) към това на участващия ученик. Трябва да знаете, че ако е необходимо, можете да адаптирате всички уеб куестове.

Също така е важно да внимавате за реакциите на учениците към уеб куеста, тъй като това е различна форма на преподаване. Учениците са запознати с урок, който предлага структура, насоки и конкретни цели в кратък времеви график. Дидактиката е сходна, ръководството на класа е различно. Учениците могат да гледат на уеб куеста като на игрална площадка, има много шум, много се преструват, че работят и се разделят на активни роли в групата, което представлява огромно предизвикателство. Когато си помислите за примера на едно от нашите училища, нашите ученици бяха разсеяни твърде лесно от

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

връзките/филмите. Те намериха сърфирането през всички връзки за много по-завладяващо, отколкото да изпълнят своята част от задачата.

Терминологията създаваше много проблеми на учениците, те не свързваха или не можеха да се свържат към думата/изречението. Което предизвика много разочарование, което доведе до по-малко проактивен подход. След като учениците се отегчиха да търсят помощ, те бързо попълниха отговор (социално правилен), за да завършат уеб куеста. Някои от учениците намериха темите за интересни, особено когато ги адаптирахме към тяхното ниво на мислене.

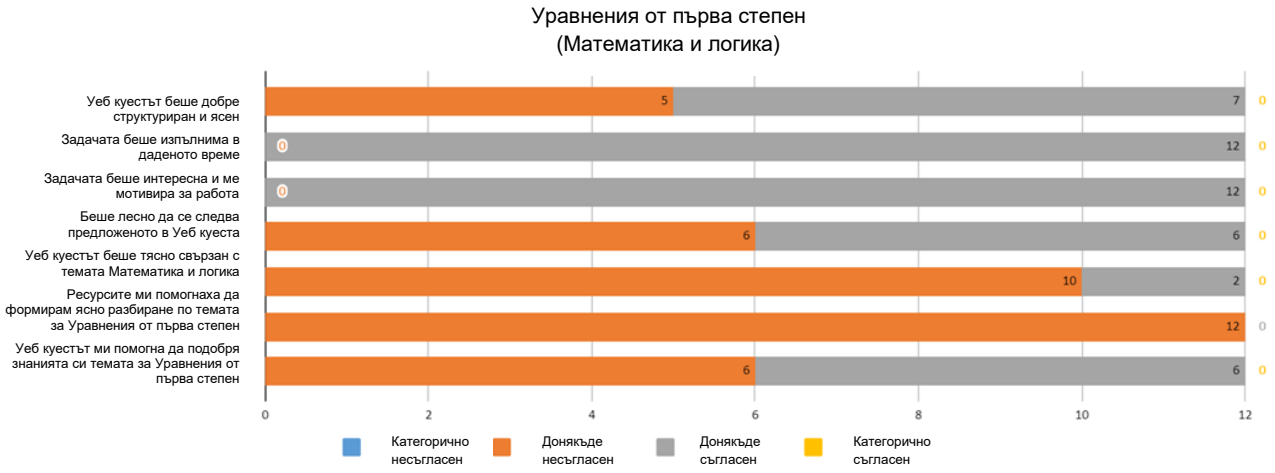
Така че е важно да разберете онези слаби страни, с които може да се наложи да се сблъскате, за да сте подготвени да ги избегнете преди оценката, извършена от учениците. Всъщност рубриките и уеб куестовете изискват различна методология и подход в класната стая

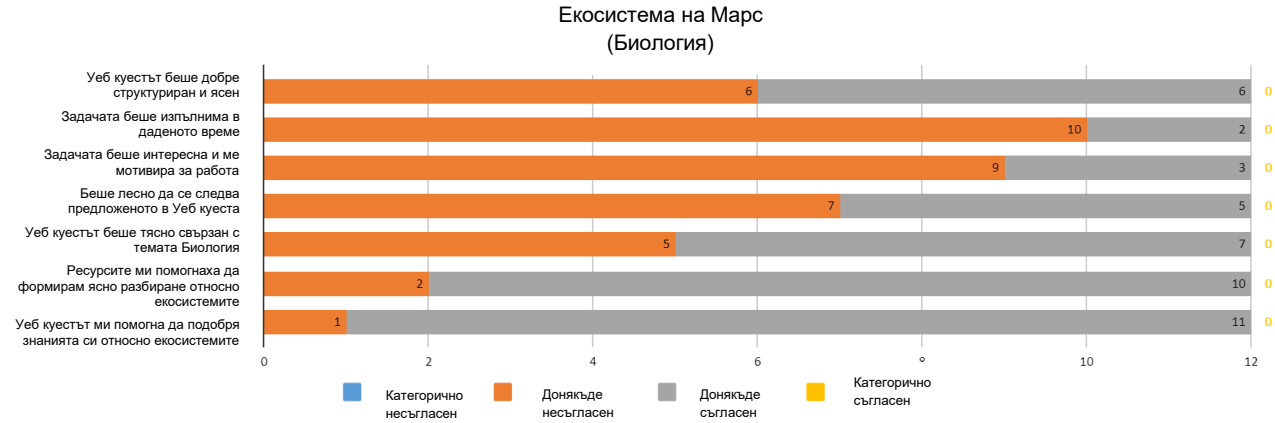
	Категорично несъгласен	**Донякъде несъгласен**	**Донякъде съгласен**	**Категорично съгласен**
Уеб куестът беше добре структуриран и ясен				
Задачата беше изпълнима в даденото време				
Задачата беше интересна и ме мотивира за работа				
Беше лесно да се следва предложеното в Уеб куеста				
Уеб куестът беше тясно свързан с темата на дадения урок				
Ресурсите ми помогнаха да формирам ясно разбиране за темата на дадения урок				
Уеб куестът ми помогна да подобря знанията си по темата на урока				

По-долу можете да намерите някои резултати и начина, по който учениците изразяват и анализират Уеб куеста. Това беше осъществено в едно от училищата по проекта sCOOL-IT с надеждата, че това ще ви помогне да проектирате успешно собствената си работа:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.





Г.3 Резултати от оценката

По отношение на анализите на уеб куестовете и работата с учениците, преподавателите имат важна роля, за да предоставят на учениците най-добрите инструменти, ориентация, качествена обратна връзка. За тази цел всеки преподавател трябва да притежава познания за развитието на всяка класна стая, контекста на всеки ученик и нивото на знания на всеки от учебната програма. Някои от дадените уеб куестове имат много връзки към обяснения и работа. Преподавателите трябва обаче да управляват тези ресурси, за да имат добро управление на класната стая и е важно да не се забравя че учениците трябва да избират връзките, които искат и трябва да работят по-задълбочено. Що се отнася до терминологията, това може да бъде голямо предизвикателство за някои от учениците и тяхната възраст, ето защо ориентацията и напътствията от страна на преподавателите са от съществено значение.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Раздел Д: Проектиране на уеб куест

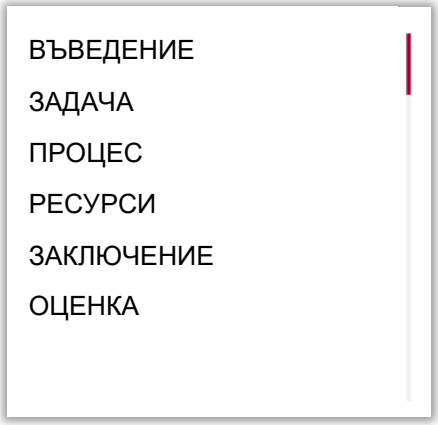
По-долу описваме формулата за създаване на цялостен и успешен онлайн уебкуест.

Д.1 Полезни съвети за проектиране на уеб куест

Навигация в рамките на Уеб куест

Създайте навигационен блок за лесна навигация между различните стъпки на WebQuest. Навигационният блок може да бъде хоризонтален или вертикален и само една стъпка трябва да се вижда едновременно.

Например, порталът на Уеб приключения (Web Adventure) по проекта sCOOL-IT използва вертикален блок за навигация.



Важно е, на потребителите да бъде изяснено в коя стъпка се намират, като се разграничи активната стъпка от останалите. Това може да стане, например, като на активната стъпка дадете различен цвят от останалите.

Използвайте комбинация от изображения и текст.

За да направите изпълнението на уеб куеста приятно и разбираемо, изображенията винаги трябва да имат надпис отдолу или над тях, обясняващ на потребителя какво показва изображението и какъв е източникът на изображенията.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Има много уебсайтове, които предоставят безплатен достъп и ползване на обществеността голямо разнообразие от снимки, графики и икони. Някои от тях са:

- pixabay.com
- pexels.com
- unsplash.com
- free-images.com
- freepik.com
- flaticon.com
- icons8.com

Разделете текста си на под стъпки

Въпреки че може да имате навигационния блок, възможно е някои от стъпките, напр. стъпката ПРОЦЕС може да съдържа разширен текст, който може или не може да се състои от допълнителни под стъпки. Във всеки случай е добре да дадете структурирана визуализация на потребителите, така че да можете да създавате подсекции или под стъпки в рамките на една стъпка.

За да постигнете това, можете да използвате вътрешно в стъпка (напр. в стъпка ПРОЦЕС) последователност от под модули / под стъпки в друг формат на блок за навигация. Някои добри решения са да създадете раздели или разгръщаща се секция (тип акордеон) или превключваща секция.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

1. Какво е робство, кога е започнало и как?

Тази задача може да звучи проста и лесна, но ще трябва да изучавате най-старите и отчасти неизвестни периоди в човешката история, преминаващи през десетки векове. Може да се наложи да разделите задачите в групата, за да откриете широкия исторически контекст, който определя произхода на робството.

Започваме с подготвителна задача, тъй като трябва да знаем за какво става въпрос:

а. Дефинирайте понятието „роб“: каква е основната характеристика на човек, който е роб?

Следващата ви задача е да потърсите културите или цивилизациите, където е възникнало робството:

б. При коя култура можете да намерите най-старите форми на робство на земята? Кога се е случило това? Кой е имал право или право да има роби? Често срещано ли е било робството в това общество или култура?

в. Може да се спори, че дължим големи постижения на робството, като пирамидите, които хората са започнали да строят в ранните дни на древната египетска цивилизация. Кой е отговорен за изграждането на пирамидите, Големия сфинкс и други гигантски паметници? Защо са ги построили, като се има предвид, че е било толкова голямо усилие?

г. Религиозни текстове като Библията и Корана също споменават робството. В Стария завет има известен епизод, в който роби по чудо избягват пленничеството си в Египет. Разкажете тази история със собствените си думи и обяснете защо тези хора са били роби. Изразява ли Библията присъда за робството? Счита ли се за добре, осъдено ли е или нито едно от тези? Опитайте се да разберете също каква е позицията на Корана по този въпрос.

2. Причини за робството

3. Последствията или ефектите от робството, които все още се виждат или усещат днес.

Например на портала Уеб приключения към проекта sCOOL-IT се използва секция за превключване, която има само една активна и видима под стъпка всеки път.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

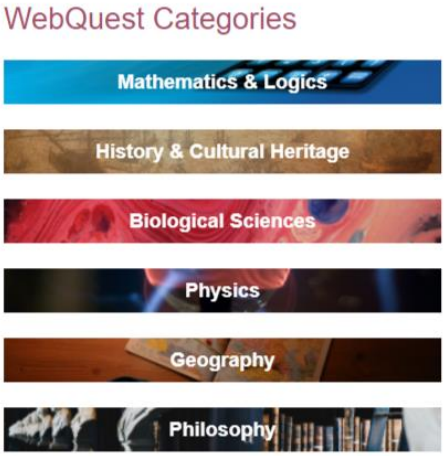
Ресурси и други връзки

Всяка връзка, която можете да използвате във вашия уеб куест, независимо дали е част от стъпката Ресурси или не, трябва да се отвори в нов раздел на браузъра, така че потребителите да не загубят напредъка си. Просто използвайте връзка към нов раздел за всяко видео, статия, хартия или онлайн уебсайт.

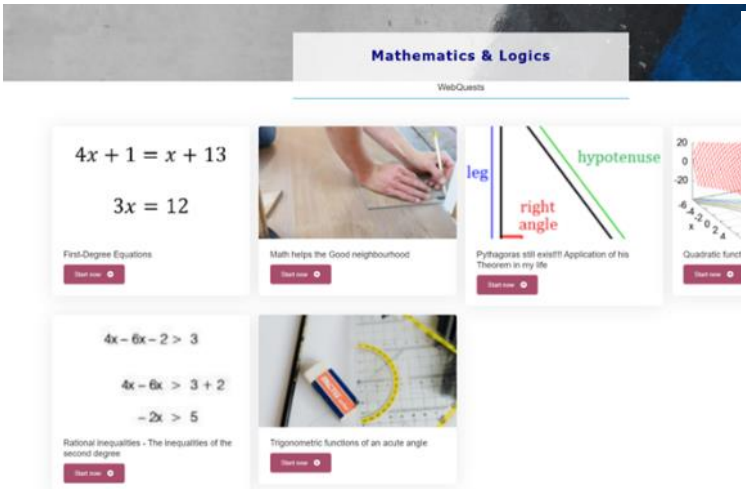
Навигация в различните категории на уеб куеста.

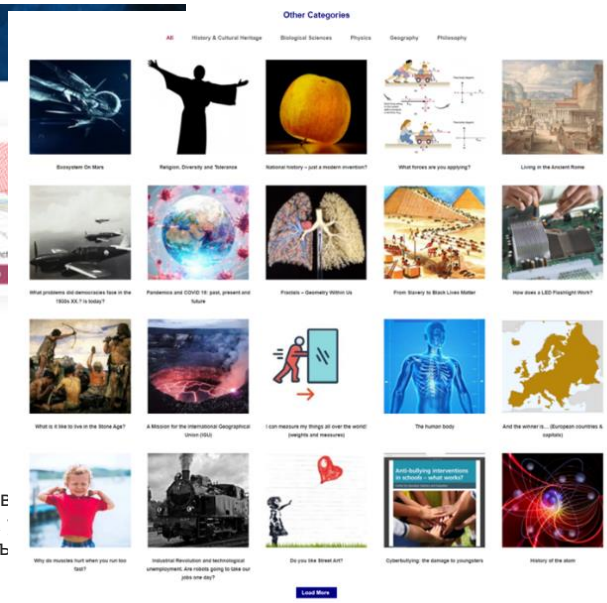
За потребителите е важно да могат да намерят и навигират до други уеб куестове в рамките на същата категория или други категории на всяка онлайн страница, свързана с уеб куестовете.

Например, на портала за уеб приключения (Web Adventure) на sCOOL-IT Portal има изображение отдясно на всеки уеб куест, което пренасочва потребителите към конкретен учебен предмет.



Освен това от конкретна страница с категория/тема потребителите могат да бъдат пренасочени към другите категории/теми чрез списък в долната част на страницата.





of the European Union
отразява гледните точки само на ав
отговорност от Комисията за всяка
използвана за информацията, съдъ

Д.2 Онлайн ресурси и инструменти

What you need to create an online WebQuest repository for your students is a website.

There are plenty Content Management Systems that can be used for a website development. The most known are:

- drupal.org

- joomla.org

- wordpress.com

Други полезни ресурси:

- Как да създадем уеб куест с Word Press (How to Create a WebQuest with WordPress)

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Раздел E: Отзиви за уеб куестовете по проекта sCOOL-IT

В този раздел ще намерите няколко препоръки, базирани на пилотния опит на sCOOL-IT. Партньорите на sCOOL-IT са тествали всички уеб куестове и са дали своите отзиви за тях. Уверете се, че можете да подготвите работата си с вашите ученици, като имате предвид някои от дадените по-долу практики, които подчертаваме.

Категория: Математика и логика

Уравнения от първа степен (Отзив №1)

Описание

Беше предоставен лабиринт на учениците, които бяха разделени на групи от по четирима. За да пътуват по лабиринта, учениците трябваше да решават задачи, включващи уравнения от първа степен.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Тази дейност беше приложена към ученици на 14/15 години; продължителността на заниманието беше 90 минути. Групата разбра инструкциите на уеб куеста и веднага започна работа. Учениците бяха много ентусиазирани и дори тези с по-големи затруднения по темата искаха да разберат и да участват.

Роля на преподавателя

Някои групи не можаха да формализират някои уравнения за решаване на проблемите и преподавателят предостави подкрепа на работните групи, за да постигнат целта на задачата. Фактът, че уеб куеста представи решения и под формата на лабиринт с край, доведе до това, че учениците не се обезсърчават, когато не могат да изпълнят задачата веднага. Напротив, това насърчава учениците да искат да разберат как едно уравнение може да бъде приложено.

Роля на учениците

Учениците показаха ангажираност по време на заниманието. Някои групи не можаха да формализират уравненията и тестваха дадените решения, за да намерят правилното; въпреки че, след намирането на правилното решение, те искаха да разберат какво е уравнението, необходимо за решаване на проблема.

Учениците останаха ангажирани по време на дейността и искаха да занесат изложенията вкъщи, за да проверят за неразрешени ситуации.

Оценяване и обратна връзка от учениците

Всички ученици харесаха уеб куеста и поискаха да го повторят; оплакваха от малкото време, което имаха. Смятат дейността за ползотворна и полезна.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Учебни резултати

Знания

Решаване на задачи с уравнения от първа степен, решаване на уравнения; четене и тълкуване на изказвания.

Умения

Групова работа, критичен дух, развиване на способност за постоянство.

Предимства и препоръки

Дейност, различна от тази, която имат и която ги е насърчила да прилагат знанията.

Работата в групи означава, че учениците с повече затруднения могат да участват, като дават полезни предложения, тъй като контекстът на проблемите е свързан с тяхното ежедневие.

Уравнения от първа степен (Отзив №.2)

Описание

Уравненията са полезни за решаване на различни ежедневни проблеми, особено уравненията от първа степен, които се прилагат за всичко, от пазаруването в супермаркета до бъдещата ви заплата! Този уеб куест ще помогне на обучаемите да решават прости уравнения от първа степен с една и две стъпки с много математически операции.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Процесът на тестване беше извършен при физическото присъствие на ученици и преподаватели в помещенията на училище за обучение Cybernet Zenon (сертифициран частен институт от Министерството на образованието, културата, младежта и спорта на Кипър), в Ларнака. Пилотното тестване на този Уеб куест продължи 4 часа (половин ден). Участващите ученици бяха ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години, а също и ученици по компютърни науки в Cybernet. Двамата участващи преподаватели бяха асоциирани обучители към обучителния център.

Роля на преподавателя

Преподавателите принадлежаха един към теоретичния, а другият към техническия сектор, така че те можеха да предоставят правилно уеб куестовете. Преподавателите бяха информирани за уеб куеста, а процесът на пилотно тестване им беше представен и разяснен, така че те бяха готови да предадат необходимите знания на учениците. Те представиха и предоставиха уеб куеста на учениците на гръцки език. За този специфичен уеб куест, преподавателите имаха по-подкрепяща роля и координираща роля в края, когато учениците представяха своите резултати.

Роля на ученика

Всички ученици бяха информирани за концепцията на уеб куеста, за да разберат как ще работят по време на изпитването. Учениците проведоха задълбочено изследване на уравненията от първа степен, решиха 14 математически задачи в групи от по двама и разбира се оцветиха своя лабиринт.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Оценка и обратна връзка от учениците

Оценката на уеб куеста от страна на учениците е следната:

Уеб куестът беше добре структуриран и ясен, изпълним за даденото време и интересен. Беше лесно да следват предложения процес, ресурсите бяха доста полезни и подобриха знанията им за уравнения от първа степен.

Учебни резултати

Знания

- разбиране на значението на уравненията от първа степен

- как да се реши уравнение от първа степен

Умения

- умения по математика и логика

- изследване

- работа в екип

Предимства и препоръки

Ученик: Уравненията от първа степен са част от нашето ежедневие. Ние ги използваме през цялото време, дори без да знаем, че го правим.

Тематична област: Биология

Екосистема на Марс (Отзив № 1)

Описание

Целта на настоящият уеб куест е да позволи на учениците да работят съвместно, да използват креативността и интернет като ресурс, да изучават принципите и характеристиките на сухоземните екосистеми и да прилагат знанията си, създавайки проект за само поддържаща се екосистема, който може да бъде предприет по време на космическо пътуване до планетата Марс. За тази цел те трябва да разберат енергийния поток през екосистемите (енергийна пирамида, хранителни вериги и основни ниши (производители, потребители, разлагащи). Учениците бяха разделени на екипи, някои от които отговаряха за изучаването на условията на Марс, за да създадат изкуствена екосистема, докато други екипи създадоха изкуствена екосистема, която ще им позволи да оцелеят, докато пътуват с космическия кораб.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая:

Настоящият уеб куест беше приложен към ученици от 10-та година на обучение (средно училище) на средна възраст 15 години, по време на 4 урока по 45 минути всеки. Учениците работиха по групи, с голяма ангажираност и интерес.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Роля на преподавателя

Ръководител на дейностите.

Роля на ученика

Цялата дейност беше съсредоточена върху работата на учениците, които определиха разпределението на задачите в групата, спазвайки ритъма на учене, преодоляване на трудностите чрез дух на взаимопомощ между връстниците, изграждане на знания стъпка по стъпка.

Оценка и обратна връзка за учениците

Дадена е положителна оценка на извършените дейности и работата на учениците. Учениците биха могли да изучават допълнително геоложките и атмосферните условия на Марс, но изучаването на планетите не е част от основното обучение на дисциплината и следователно служи само като мотивация за изучаване на екосистемите чрез казус на планетата Марс

Учебни резултати

Знания

Придобиване и задълбочаване на знания за екосистемите, позволяващи изучаване на ниво биологично разнообразие с антропични намеси, които могат да се намесват в динамиката на екосистемите, систематизиране на знанията за биологичната йерархия и структурата на екосистемите.

Умения

Развити са умения на ниво интерпретация на текстове, данни, опит, схеми, графики, изследване и систематизиране на информация, интегриране на предишни знания, за изграждане на нови знания, формулиране и комуникация на критични мнения, научно обосновани и свързани с Науката, Технологиите, Общество и околна среда (CTSA), познания по различни дисциплини за задълбочаване на темите по биология. Работата в групи позволи усвояването на правила за социализация.

Съвети и предложения

Трябва да има версия за преподавателя с някои предложения за корекция и по-конкретни връзки. Връзките трябва да бъдат отговорност на всеки преподавател във всяка държава, тъй като може да има известна трудност на нивото на езиковата бариера или някой сайт вече да не е достъпен. Уеб куестовете трябва да са по-насочени към специфични теми от всяка дисциплина, тъй като може да се случи (както в този уеб куест) темите да не се преподават еднакво във всички държави на едни и същи нива на обучение, за да се позволи пресичането на знания по интердисциплинарен начин.

Предимства и препоръки

Докато уеб куестът е достъпен онлайн, той улеснява работата на преподавателя, лесно достъпен е и мотивира учениците да извършват изследователска и групова работа. Използването на скрипт за насочване на работата на учениците, независимо дали е индивидуална или групова, не е новост. Скриптовете, започващи от проблемен въпрос, са страхотни инструменти за изучаване на науката, насочвайки ученика в неговата работа, която научава стъпка по стъпка, следвайки своя ритъм на учене, изграждайки знания, съсредоточени върху собствената работа на ученика, което им позволява да се развиват автономия, което ги прави по-отговорни при придобиването на знания и позволява по-добро

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

развитие на уменията, като преподавателят е само съветник. Тъй като уеб куестът е достъпен онлайн, също така позволява на преподавателите да обменят дидактически-педагогически опит.

Екосистема на Марс (Отзив № 2)

Описание

В този уеб куест учениците разбраха екосистемите от гледна точка на тяхното функциониране като само поддържащи се общности като част от таен проект на НАСА, който трябва да проектира бъдеща мисия до Марс.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая:

Процесът на тестване беше извършен при физическото присъствие на ученици и преподаватели в помещенията на училище за обучение Cybernet Zenon (сертифициран частен институт от Министерството на образованието, културата, младежта и спорта на Кипър), в Ларнака. Пилотното тестване на този Уеб куест продължи 4 часа (половин ден). Участващите ученици бяха ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години, а също така бяха ученици по компютърни науки в Cybernet. Двамата участващи преподаватели бяха асоциирани обучители към обучителния център.

Роля на преподавателя

Преподавателите принадлежаха единият към теоретичния, а другият към техническия сектор, така че те можеха да предоставят правилно уеб куестовете. Преподавателите бяха информирани относно уеб куеста, а процесът на пилотно тестване им беше представен и разяснен, така че те бяха готови да предадат необходимите знания на учениците. Те представиха и предоставиха уеб куеста на учениците на гръцки език. За този специфичен уеб куест, **преподавателите изпълняваха подкрепяща роля, а също така действаха и като асистенти, когато учениците изготвяха своята презентация.**

Роля на ученика

Всички ученици бяха информирани относно концепцията на уеб куеста, за да разберат как ще работят по време на изпитването. Учениците проведоха задълбочени изследвания върху концепцията за екосистемата, пространството и условията в космоса, и за това как може да бъде създадена екосистема. Като част от таен проект на НАСА, който трябва да проектира бъдеща мисия до Марс, учениците трябваше да проектират две устойчиви екосистеми – едната адаптирана за космическия кораб, а другата разработена по отношение на специфичните условия на Марс – и след това да представят своите идеи пред останалите ученици.

Оценка и обратна връзка за учениците

Оценката на уеб куеста от страна на учениците е следната:

Уеб куестът беше добре структуриран и ясен, изпълним за даденото време и интересен. Беше доста лесно да се следва предложения процес, ресурсите бяха доста полезни и подобриха познанията им за просвещението и концепцията за нациите.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Учебни резултати

Знания

- Космос
- Екосистеми
- Планета Марс
- Устойчив живот

Умения

- Изследвания
- Екипна работа
- Проектиране на екосистема
- Умения за презентиране
- Критично мислене
- Комуникация

Тематична област: Философия

Етиката на етичното хакерство и хактивизъм (Отзив №1)

Описание

Отправната точка е хакването на акаунта на президента на САЩ в Twitter, без злонамерени цели. Организирани в екипи от ученици, изследванията се извършват по темата в интернет в рамките на предоставените ресурси. Крайната цел е да се проведе дебат, в който екипи от ученици да заемат аргументирани позиции, за и против практиката на етичното хакерство.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Настоящият уеб куест беше приложен към ученици от 10-ти клас на средното образование, възраст 15 години, по време на 2 урока по 45 минути всеки. Учениците работиха по групи, с голяма ангажираност и интерес.

Роля на преподавателя

Въведение в уеб куеста ръководител на екипната работа и модератор на дебата.

Роля на ученика

Цялата дейност е съсредоточена върху работата на учениците, които определят разпределението на задачите в групата, спазвайки ритъма на учене, залагайки на преодоляване на трудностите, постепенно изграждане на знания. Уменията и знанията се прилагат в дебата.

Оценка и обратна връзка за учениците

След завършване на този уеб куест учениците ще осъзнаят безкрайния брой морално противоречиви действия, с които се сблъскваме ежедневно. Те трябва да могат да дават собствено мнение по актуални въпроси като усилията за справедливост на Анонимните и други свързани хактивистки формации. Чрез подробно изследване на мотивите зад подобни действия и последствията, до които водят, учениците ще развият своето критично и аналитично мислене. В допълнение към това те ще се запознаят с различни морални теории и ще могат да анализират действия и събития от тяхна гледна точка.

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Учебни резултати

Знания	Аргументиране
Етика и морална философия	Екипна работа
Умения	Умения за презентиране
Критично мислене	Изследователски умения
Аналитично мислене	Умения за водене на дебат

Съвети и препоръки

Има един аспект, който се нуждае от подобрение: отправната точка, случаят Виктор Гевърс и акаунтът на Доналд Тръмп в Twitter, не трябва да бъде само тази. Тъй като учениците остават с усещането, че са били ограничени с дата. Дискусията в дебата трябва да бъде по-всеобхватна по отношение на етичните последици от хакерството.

Друго споделено предложение е да има ориентация за времето на всеки момент от дейността.

Предимства и препоръки

„Това, което най-много ми харесва в уеб куеста, е да че започва от тема, която може да бъде близка до учениците, като хакерството. Позволява да се изследват, по контекстуализиран начин, програмното съдържание на моралната философия и етика. Друг важен аспект се появява под формата на предизвикателство и след това от дебат, в който учениците заемат противоположни позиции“.

„Заниманието беше предизвикателно и стимулиращо. Изглежда, че това е много интересен начин за развитие на умения и знания. Въздействието изглежда много положително“.

„Този уебкуест е в съответствие с приоритетите на нашето училище. Образователният проект на AEJE предвижда и добре валоризирането на нови методологии, изпълнени с технологична база, улесняващи ефективния дигитален преход на практиките на училището, следователно инструменти като уеб куест имат потенциала да увлекат учениците да се научат да учат . Да знаеш как да бъдеш с другите и да разбираш техните гледни точки е основно умение. Ще продължим да изграждаме мостове към критичното мислене.“

Етиката на етичното хакерство и хактивизъм (Отзив №2)

Описание

В този уеб куест учениците трябваше да разберат какво представлява хактивизмът и да изкажат ясно становище какво вярват по отношение на това. Като членове на екипи те представиха своите позиции. взеха участие в дебат за етичното хакерство и изразиха възгледите си възможно най-ясно, използвайки аргументи. За целите на този уеб куест е представен реален факт, свързан с президентските избори в САЩ на 3 ноември 2020 г.

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Процесът на тестване беше извършен при физическото присъствие на ученици и преподаватели в помещенията на училище за обучение Cybernet Zenon (сертифициран частен институт от Министерството на образованието, културата, младежта и спорта на Кипър), в Ларнака. Пилотното тестване на този Уеб куест продължи 4 часа (половин ден). Участващите ученици бяха ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години, и също така бяха ученици по компютърни науки в Cybernet. Двамата участващи преподаватели бяха асоциирани обучители към обучителния център.

Роля на преподавателя

Преподавателите принадлежаха единият към теоретичния, а другият към техническия сектор, така че те можеха да предоставят правилно уеб куестовете. Преподавателите бяха информирани относно уеб куеста, а процесът на пилотно тестване им беше представен и разяснен, така че те бяха готови да предадат необходимите знания на учениците. Те представиха и предоставиха уеб куеста на учениците на гръцки език. За този специфичен уеб куест, преподавателите имаха подкрепяща роля**,** и също така изпълняваха и ролята на арбитър и координатор в дебата, воден от учениците.

Роля на ученика

Всички ученици бяха информирани за концепцията на уеб куеста, за да разберат как ще работят по време на тестването. Учениците потърсиха информация за различните видове хакерство, известните различни морални теории и групата на Анонимните (Anonymous). За да изследват различните аспекти на хактивизма, учениците бяха част от екипа на президента Тръмп или от екипа на Виктор Гевърс (хактивист).

Оценка и обратна връзка за учениците

Оценката на уеб куеста от учениците е следната:

Уеб куестът беше добре структуриран и ясен, изпълним за даденото време и интересен. Беше лесно да следват предложения процес, ресурсите бяха доста полезни и подобриха познанията им за хактивизма и моралните теории.

Учебни резултати

Знания	Умения
- хактивизъм	- Изследвания
	- Умения за презентиране
	- Критично мислене
	- Аргументиране
	- Екипна работа
	- Умения за водене на дебати

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Тематична област: История и културно наследство

Националната история – просто съвременна измислица?

Описание

В този уеб куест учениците изследваха понятието „нация“ и неговите корени в идеите на Просвещението и откриха неговия исторически произход.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Процесът на тестване беше извършен при физическото присъствие на ученици и преподаватели в помещенията на училище за обучение Cybernet Zenon (сертифициран частен институт от Министерството на образованието, културата, младежта и спорта на Кипър), в Ларнака. Пилотното тестване на този Уеб куест продължи 4 часа (половин ден). Участващите ученици бяха ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години, и също така бяха ученици по компютърни науки в Cybernet. Двамата участващи преподаватели бяха асоциирани обучители към обучителния център.

Роля на преподавателя

Преподавателите принадлежаха един към теоретичния, а другият към техническия сектор, така че те можеха да предоставят правилно уеб куестовете. Преподавателите бяха информирани за уеб куеста, а процесът на пилотно тестване им беше представен и разяснен, така че те бяха готови да предадат необходимите знания на учениците. Те представиха и предоставиха уеб куеста на учениците на гръцки език. За този специфичен уеб куест, преподавателите имаха подкрепяща роля, и действаха като асистенти, когато учениците изготвяха своите презентации.

Роля на ученика

Всички ученици бяха информирани за концепцията на уеб куеста, за да разберат как ще работят по време на изпитването. Учениците проведоха задълбочени изследвания върху Просвещението, мислителите на Просвещението и произхода на нацията. Те обсъждаха, изследваха личностите и идеите на мислителите и съживиха/имитираха един от мислителите на Просвещението.

Оценка и обратна връзка за учениците

Оценката на уеб куеста от учениците е следната:

Уеб куестът беше добре структуриран и ясен, изпълним за даденото време и интересен. Беше лесно да следват предложения процес, ресурсите бяха доста полезни и подобриха познанията им за Просвещението и концепцията за нациите

Учебни резултати

Знания

- Просвещение
- Мислители на Просвещението
- Историческия произход на народите

Умения

- Изследвания
- Работа в екип
- Умения за презентиране

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

- Критично мислене
- Комуникация

Тематична област: Физика

Какви сили прилагате?

Описание

В настоящият уебкуест учениците научиха за силите, седемте вида сили и как да ги използват за решаване на ежедневни проблеми.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Процесът на тестване беше извършен при физическото присъствие на ученици и преподаватели в помещенията на училище за обучение Cybernet Zenon (сертифициран частен институт от Министерството на образованието, културата, младежта и спорта на Кипър), в Ларнака. Пилотното тестване на този Уеб куест продължи 4 часа (половин ден). Участващите ученици бяха ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години, и също така бяха ученици по компютърни науки в Cybernet. Двамата участващи преподаватели бяха асоциирани обучители към обучителния център.

Роля на преподавателя

Преподавателите принадлежаха един към теоретичния, а другият към техническия сектор, така че те можеха да предоставят правилно уеб куестовете. Преподавателите бяха информирани за уеб куеста, а процесът на пилотно тестване им беше представен и разяснен, така че те бяха готови да предадат необходимите знания на учениците. Те представиха и предоставиха уеб куеста на учениците на гръцки език. За този специфичен уеб куест, преподавателите имаха по-подкрепяща роля.

Роля на ученика

Всички ученици бяха информирани за концепцията на WebQuest, за да разберат как ще работят по време на тестването. Учениците търсиха информация за видовете сили и как те са свързани с ежедневието. Основната им роля беше да наблюдават състояния и експерименти, които използват ежедневно и да правят връзка със силите.

Оценка и обратна връзка за учениците

Оценката на уеб куеста от учениците е следната:

Уеб куестът беше добре структуриран и ясен, изпълним за даденото време и интересен. Беше доста лесно да следва предложения процес, ресурсите бяха доста полезни и подобриха знанията им за Силите и втория закон на Нютон.

Учебни резултати

Знания

- разбиране на силите във физиката и нейните седем вида сили

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

- приложение на силите за решаване на ежедневни проблеми

- разбиране на законите на Нютон за движение

Умения

- Изследвания

-Умения за презентиране

- Критично мислене

Съвети и предложения

За преподавателите: Тъй като изследователските насоки на този уеб куест са гъвкави и зависят от учениците, преподавателите трябва да им помагат в тяхното онлайн или книжно проучване.

Предимства и препоръки

Ученик : „Не съм съвсем сигурен за типа сила на всяко отделно състояние, което наблюдавам, но е хубаво, че сега мога да наблюдавам нещата по различен начин и да разбирам основите на природата.“

Тематична област: География

Часови зони, лятно часово време и плоскоземци

Описание

В настоящият уеб куест учениците изследваха концепцията за часовите зони и проучиха някои от последствията от живота на кръгла планета, която има тенденция да се върти около Слънцето и около собствената си ос.

Стъпка по стъпка

Продължителност на заниманието на целевата група и среда в класната стая

Процесът на тестване беше извършен при физическото присъствие на ученици и преподаватели в помещенията на училище за обучение Cybernet Zenon (сертифициран частен институт от Министерството на образованието, културата, младежта и спорта на Кипър), в Ларнака. Пилотното тестване на този Уеб куест продължи 4 часа (половин ден). Участващите ученици бяха ученици от гимназиалния курс на възраст между 13-15 години, и също така бяха ученици по компютърни науки в Cybernet. Двамата участващи преподаватели бяха асоциирани обучители към обучителния център.

Роля на преподавателя

Преподавателите принадлежаха единият към теоретичния, а другият към техническия сектор, така че те можеха да предоставят правилно уеб куестовете. Преподавателите бяха информирани относно уеб куеста, а процесът на пилотно тестване им беше представен и разяснен, така че те бяха готови да предадат необходимите знания на учениците. Те представиха и предоставиха уеб куеста на учениците на гръцки език. За този специфичен уеб куест, преподавателите имаха подкрепяща роля**,** и също така изпълняваха и ролята на арбитър и координатор в дебата, воден от учениците

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

Роля на ученика

Всички ученици бяха информирани за концепцията на уеб куеста, за да разберат как ще работят по време на тестването. Учениците търсиха информация за часовите зони, лятното часово време и теорията, че Земята е плоска. Като част от групи, всички ученици трябваше да могат да познават времето в определени райони на Земята и в същото време да разбират и да могат да обяснят как го познават.

Оценка и обратна връзка за учениците

Оценката на уеб куеста от учениците е следната:

Уеб куестът беше добре структуриран и ясен, изпълним за даденото време и интересен. Беше доста лесно да се следва предложения процес, ресурсите бяха доста полезни и подобриха знанията на учениците за часовите зони и позицията на Земята около Слънцето.

Учебни резултати

Знания

- разбиране на часовите зони
- Движения на Земята
- лятно часово време

Умения

- Умения за презентиране
- критично мислене
- Аргументация
- Работа в екип
- умения за водене на дебат

Съвети и предложения

За преподаватели: Вашата помощ при обясняването на учениците на поведението и възгледите относно теорията, че Земята е плоска, е важна. Важно е и вашето безпристрастно и координиращо участие в дебата.

Предимства и предложения

Ученик: „Много ми хареса участието ми в дебата. Трябваше да бъда много внимателен какво казват другите и по този начин научих много!“

Раздел Ж: Заключения и заключителни бележки

Цифровият преход набира скорост в цяла Европа, всъщност сме свидетели на момент на цифрова трансформация. Дигитализацията кара потребителите, компаниите и правителствата да търсят ефективност, качество, сигурност и комфорт.

Училищата са важна част от общностите, в които са включени. Училищата трябва да са наясно с всички промени в света и да ги съпътстват. Ето защо, макар и в различни етапи на зрялост, училищата са ангажирани в разработването на педагогически стратегии и в трансформирането на средата в класната стая с нови методологии и подходи. След затварянето на няколко училища поради пандемичната ситуация на COVID 19 училището се организира, за да предостави на учениците инструменти и хибридни подходи. Всъщност иновациите са една от големите ключови точки в проекта sCOOL-IT и дигитализацията е тясно

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

свързана с тях. По отношение на подхода sCOOL-IT, класните стаи трябва да бъдат иновативна среда, където учениците могат да мислят заедно, да развиват съвместно обучение, където да търсят нови знания и приложение на знанията, да развиват работа по групи, и да водят ученици и учители към методологията на уеб куестовете. И така, уеб куестовете се използват, за да превърнат дейностите по преподаване и обучение достъпно за всички. Въпреки „възрастта“ на Уеб куест методологията, когато анализираме дадени препоръки в този проект, от гледна точка на преподавателите можем да заключим, *че учителят е този, който изгражда мостове между случайното и предвиденото обучение и прави преподаването и ученето ефективно (…)*

- ☑ Приспособява разнообразните учебни нужди на обучаемите
- ☑ Гарантира, че всички ученици са на сайтовете, на които трябва да бъдат.
- ☑ Структурата е подобна и лесна за разбиране
- ☑ Създава синхронно умения за техническа и информационна грамотност на преподавателите
- ☑ Уеб страниците и уеб куестовете подобряват компютърната грамотност на преподавателите

От гледна точка на учениците в този проект има огромен брой предимства и уеб куестовете са много ефективни за:

- ☑ Насърчаване на мотивацията и автентичността на учениците
- ☑ Развиване на мисловни умения чрез трансформиране на информация
- ☑ Насърчаване на кооперативното обучение и работата в екип
- ☑ Извикване на занимателна дейност, която е приятна за учениците
- ☑ Повишаване на компютърните и технологични умения
- ☑ Стимулиране на въображението, креативността и инициативата е ефективна стратегия
- ☑ Подпомагане на учениците да прилагат, синтезират, анализират и оценяват това, което учат
- ☑ Насърчаване на любопитството, тъй като уеб куестът може да включва интердисциплинарни теми, позволяващи преминаване към други отдели и предметни области.

Партньорите по проекта са наясно, че разработените уеб куестове са стандартизирани за всички участващи страни. Партньорите обаче също така са наясно, че има огромни разлики между реалностите на партньорите в методологиите на класната стая, учебната програма, организацията на учебната година и други. Някои от преподавателите се съгласиха, че за определено ниво на учениците уеб куестовете изискват дори повече структура и терминология, които биха били по-лесни за разбиране. Въпреки това, основното заключение беше, че методологията за уеб куестове, разработена в рамките на проекта sCOOL-IT, наистина е много добра методология за преподаване и учене, развиваща критично мислене, съвместна работа, работа в екип наред с други важни умения.

Уеб куестовете могат да бъдат преподавани по различни дидактически начини, в повечето уеб куестове има многообразие и са от световен мащаб. Включването на уеб куестовете в учебната програма на учениците може да доведе до подобряване на тяхната индивидуална работна етика. Включването на уеб куеста като инструмент за обучение може да подобри активната роля на ученика, разбира се, ако учениците работят индивидуално върху него. Освен това, този набор от инструменти представя мощен и овластяващ начин за разработване на нови подходи за учене, независимо от държавата, развитието или знанията на учениците. Голямо предизвикателство е да се въведат иновации в класната стая за всички, които участват в учебния процес. Чрез въвеждането на уеб куеста като нещо, което преминава в начина на живот/социалната среда на ученик от поколение Z, това може да бъде положителен стимул за

Подкрепата на Европейската комисия за изготвянето на настоящата публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява гледните точки само на авторите и не може да се търси отговорност от Комисията за всяка употреба, която може да бъде използвана за информацията, съдържаща се в нея.

разширяване на техния начин на учене, за повишаване на техните умения, подобряване на тяхното планиране и повишаване на когнитивното им богатство.

Раздел 3: Референции и признания

[1] http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html
[2] http://webquest.org/sdsu/webquestwebquest-es.html
[3] http://webquest.org/sdsu/webquestrubric.html
[4] http://webquest.org/
[5] https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1236338.pdf
[6] https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/about/digital-education-action-plan
[7] https://www.eursc.eu/BasicTexts/2018-12-D-7-en-4.pdf
[8] https://teaching.cornell.edu/resource/examples-collaborative-learning-or-group-work-activities
[9] https://www.brightclassroomideas.com/teamwork-in-the-classroom/

Основната работа по изграждането и развитието на инструментариума за преподаватели за създаване на уеб куест, който позволява на учениците и преподавателите да се изправят пред ново предизвикателство по отношение на управлението на класната стая, подхода към учебните програми и подобряването на ученето и преподаването, беше извършена с принос от членовете на консорциума по проекта Scool-it, Национална професионална гимназия по компютърни технологии и системи (НПГ), ФОНДАЦИЯ HALLGARTEN-FRANCHETTI CENTRO STUDI VILLA MONTESCA (CSFVM), PCX Компютри и информационни системи (PCX), Agrupamento de Escolas José Estevão (AEJE), Vereniging Ons Middelbaar Onderwijs (Fioretti), ЕВРОПЕЙСКИ ЦЕНТЪР ЗА КАЧЕСТВО ООД (ЕЦК).

Нашите дълбоки благодарности на всички тях, които допринесоха за качествен и полезен инструмент за училища, ученици и преподаватели.

Фондация Villa Montesca:
Fabrizio Boldrini
Maria Rita Bracchini

PCX:
Athanasia Saltogianni

AEJE:
Fernando Delgado Pereira dos Santos
Maria da Glória Oliveira Gomes Neto Leite
Luís Miguel R. C. Nunes
Bernardo Luís Pais Borges R. Silva
Guida Maria M. Bastos
Aida Margarida T. Neves
Maria José R. Branco Cardoso

Fioretti College:

Nick Smith
Joost Thissen

ЕЦК:
Ана Антонова
Юлия Арабаджиева