

Dr Małgorzata Al-Khatib

WebQuest jako metoda nauczania języków obcych

Wstęp

Celem tego artykułu jest przedstawienie nowatorskiej metody webquestu w kontekście dydaktyki języków obcych. Do jej powstania i popularyzacji przyczynił się błyskawiczny rozwój Internetu oraz masowość rozpowszechnianych w nim informacji w różnorodnej formie, zarówno tradycyjnej, jak i przy pomocy współczesnych narzędzi Web 2.0, takich jak blogi, wiki, podcasty, społeczne zakładki (*social bookmarking*) i wiele innych.

Podstawowym walorem metody jest jej interdyscyplinarność, ponieważ zakłada nabywanie kompetencji nie tylko z zakresu technologii informacyjnej i komunikacyjnej, lecz pozwala również na rozwijanie sprawności językowych oraz wspiera takie elementy procesu myślowego, jak analiza, synteza czy ewaluacja¹. Powszechnie podkreślany konstruktywistyczny wymiar koncepcji webquestu odnosi się przede wszystkim do subtelnej zmiany filozofii nauczania: z dydaktyki pamięci do dydaktyki krytycznego i twórczego myślenia, co w konsekwencji prowadzi do większej autonomii uczącego się, budującego swoje własne środowisko wiedzy.

Co to jest WebQuest?

Jednym z najważniejszych źródeł informacji na temat webquestu jest specjalistyczny portal edukacyjny WebQuest.Org (rys. 1), redagowany przez jego twórców i propagatorów.



Rys. 1.

Można tam znaleźć m.in. oryginalną definicję webquestu autorstwa twórcy metody, prof. Berniego Dodge'a, specjalisty w zakresie technologii edukacyjnej: *A WebQuest is an inquiry-oriented lesson format in which most or all the information that learners work with comes from the web*². W wolnym przekładzie na język polski webquest to format scenariusza lekcji, zorientowany na poszukiwanie informacji lub wiedzy, w większości pochodzących ze stron WWW.

W literaturze przedmiotu webquesty są często określane jako kompleksowe projekty dydaktyczne wspomagane komputerem, oparte na dociekaniu i przetwarzaniu informacji znalezionych na sugerowanych przez nauczyciela stronach WWW, publikowane w Internecie lub w sieci lokalnej³.

¹ Elementy systematyki celów edukacyjnych, zdefiniowane przez Benjaminą Blooma i jego zespół w latach 50. Ta koncepcja, zwana później taksonomią Blooma, została następnie zrewidowana przez Davida R. Krathwohla (por. Anderson L.W., Krathwohl D.R. [eds.] *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*, Longman, New York 2001). W Polsce powszechnie stosowana jest uproszczona wersja taksonomii Blooma zwana taksonomią ABC, opracowana w 1975 roku przez prof. Bolesława Niemierkę.

² Por. <http://www.webquest.org>. Użyte w oryginalnej definicji słowo *inquiry* jest tłumaczone jako poszukiwanie prawdy, informacji, wiedzy – szukanie informacji poprzez stawianie pytań.

³ Zmodyfikowana holenderska wersja webquestu znana jest pod nazwą TalenQuest.

Jak powstał WebQuest?

W 1995 roku prof. Bernie Dodge i jego współpracownik dr Tom March⁴ opracowali scenariusz lekcji online, który pozwalał uzupełnić tradycyjną dydaktykę, opartą m.in. na drukowanych podręcznikach, o publikacje zawarte w Internecie, merytorycznie związane z tematem. Uczącym się przedstawiono do zrealizowania scenariusz zawierający zadanie w formie rzeczywistego problemu do rozwiązania, prowokującego krytyczne i twórcze myślenie oraz przetwarzanie informacji.

Z czasem metoda na tyle upowszechniła się wśród nauczycieli amerykańskich, że stała się pomysłem na efektywne i bezpieczne, kontrolowane przez nauczycieli, wykorzystanie komputera i Internetu w dydaktyce. Dziś, przeglądając strony WWW w poszukiwaniu webquestów, można przekonać się, jak zawrotną karierę zrobiły.

WebQuest, behawioryzm, konstruktywizm⁵

Dominujące wśród dydaktyków dwie skrajne postawy co do możliwości zastosowania nowych technologii w nauczaniu można scharakteryzować następująco: absolutni entuzjaści (technokraci) wyznają zasadę, że technologia informacyjna i komunikacyjna jest genialna, może zastąpić człowieka, a zatem i nauczyciela. Natomiast absolutni przeciwnicy (tradycjoniści) podkreślają, że nikt i nic nie zastąpi nauczyciela. Tymczasem webquest może pogodzić interesy zwolenników obu poglądów, ponieważ zawiera zarówno elementy dydaktyki tradycyjnej, opartej na behawioryzmie, jak i innowacyjnej, opartej na konstruktywizmie.

Nowatorstwo metody polega na znacznym rozszerzeniu autonomii ucznia/studenta, zdobywającego wiedzę poprzez rozwiązywanie rzeczywistych problemów, postawionych przez nauczyciela. To uczący się samodzielnie wybiera środki i metody realizacji projektu. Zaś nauczyciel-mentor, sprawując funkcje doradcze i kontrolne, czyni go partnerem współodpowiedzialnym za proces zdobywania wiedzy.

Behawioryzm⁶

Wydawałoby się, że komputer ze swoją binarną logiką stanowi naturalne środowisko dla behawiorystycznego modelu nauczania, czyli takiego, w którym ściśle określone cele dydaktyczne są ujęte w ramy zasad i mają formę programowanej instrukcji (*Programmed instruction*). Ich autorem jest nauczyciel, znajdujący się w centrum procesu dydaktycznego, natomiast uczący się wchodzi w proces uczenia się bez jakiegokolwiek wiedzy lub ze znikomą wiedzą w konkretnej dziedzinie.

Proces przyswajania wiedzy ograniczony jest często do zgromadzenia i pamięciowego opanowania przewidzianego programem materiału, kontrolowany przez cykliczne (częstkowe lub całościowe) sprawdziany lub testy. Niepowodzenia lub błędy wymuszają na uczącym się powtarzanie określonych komponentów materiału aż do biegłego opanowania (*mastery learning*).

W odniesieniu do nauczania wspomaganego komputerem rolę oraz zadania nauczyciela przejmują w dużej mierze program komputerowy, stając się źródłem wiedzy i ekspertem w danej dziedzinie. Kontrola przyswajania kompetencji, umiejętności i wiedzy regulowana jest przez sam program, a nie przez uczącego się.

Konstruktywizm⁷

Niedoskonałości behawioryzmu przyczyniły się do rozwoju zupełnie innego modelu instrukcji zwanego konstruktywizmem. Model ten zakłada, że kształcenie jest ciągłym procesem, w którym uczący się tworzy nowe idee lub koncepcje, wykorzystując własną – zdobytą często w sposób nieformalny – wiedzę oraz doświadczenie. Sama zaś wiedza pojmowana jest jako obiektywna interpretacja idei, konstruowana samodzielnie przez uczącego się, odkrywającego i zmagającego się z nowymi pojęciami, budującego własne schematy⁸ (modele mentalne) poprzez: wyszukiwanie i przetwarzanie informacji, tworzenie hipotez i samodzielne podejmowanie decyzji. Zatem nie jest produktem, ale stanowi rezultat twórczego procesu.

⁴ Blog edukacyjny T. Marscha <http://www.tommarch.com/ozblog/>

⁵ Kwestię relacji pomiędzy behawioryzmem i konstruktywizmem w dziedzinie zwanej nauczaniem języka wspomaganym komputerem (*Computer-assisted Language Learning – CALL*) szczegółowo przedstawia Ken Beatty.

⁶ Za twórcę behawiorystycznej teorii uczenia się uchodzi B. F. Skinner, amerykański psycholog, jeden z twórców koncepcji nauczania programowanego, autor dzieła *About behaviorism* czy *Beyond freedom and dignity* (polskie wydanie: *Poza wolnością i godnością*, PIW, Warszawa 1978). Poglądy Skinnera były krytykowane m.in. ze względu na to, że proponowany przez niego system uczenia się opiera się na repetycji, co powoduje utratę motywacji i nuży uczącego się.

⁷ Idee konstruktywizmu łączone są z takimi nazwiskami, jak: G. Kelly (1905-67), J. Piaget (1896-1980), J.S. Bruner, S. Papert (twórca języka programowania LOGO), L.S. Wygotski (1896-1934), R. Oxford. Zwolennikom konstruktywizmu, zwłaszcza w jego radykalnym ujęciu, zarzuca się m.in. zbyt relatywizm.

⁸ Teorię schematów wprowadził w 1932 r. psycholog F.C. Bartlett (1886-1969). Inni badacze zajmujący się tym zagadnieniem, to T.G. Anderson, G. Nunan, A. Dillon, C. McKnight, J. Richardson.

Konstruktywizm – jako nauczanie zorientowane na rozwiązywanie problemów – wymaga od uczącego się tworzenia, organizowania i przekształcania własnych baz wiedzy, opartych na osobistym rozumieniu nauczanego materiału, poprzez związki słów, koneksje semantyczne, zapamiętywanie wzorów, upraszczanie, tworzenie nowych propozycji oraz przetwarzanie informacji. Dzięki tym operacjom możliwe jest zarządzanie indywidualnym środowiskiem wiedzy.

Wiele aspektów teorii schematów znajduje odzwierciedlenie w hierarchicznej strukturze i organizacji hipertekstu, hipermediów czy multimediów, czyli tych elementów, które stanowią podstawę Internetu.

Rola nauczyciela w modelu konstruktywistycznym

W modelu konstruktywistycznym zmienia się rola nauczyciela, który przekształca się z eksperta w organizatora sytuacji edukacyjnych. Tworzy dogodne warunki do zdobywania wiedzy, w razie konieczności powtarzając lub odświeżając pewne jej elementy, zachęca uczących się do działań poznawczych i krytycznego myślenia, m.in. poprzez pracę zespołową, której nieodłącznym elementem jest dialog, negocjacje oraz wymiana doświadczeń.

W wizję dydaktyki konstruktywistycznej, lecz nie w jej radykalnym ujęciu, opartej na teorii budowania schematów, współpracy i negocjacjach, ale zawierającej również elementy behawioryzmu, czyli programowanej instrukcji, wpisuje się webquest.

Struktura WebQuestu⁹

Jednym z ważnych celów omawianej metody jest efektywne gospodarowanie czasem uczącego się, wykluczające bezmyślne surfowanie po Internecie. Z tego powodu projekty mają dość sztywną, usystematyzowaną strukturę z jasno określonym celem. Składają się z następujących elementów:

- wprowadzenie (*introduction*),
- zadanie (*task*),
- zasoby (*resources*),
- proces (*process*),
- ewaluacja (*evaluation*),
- zakończenie (*conclusion*¹⁰) lub prezentacja (*präsentation*¹¹).

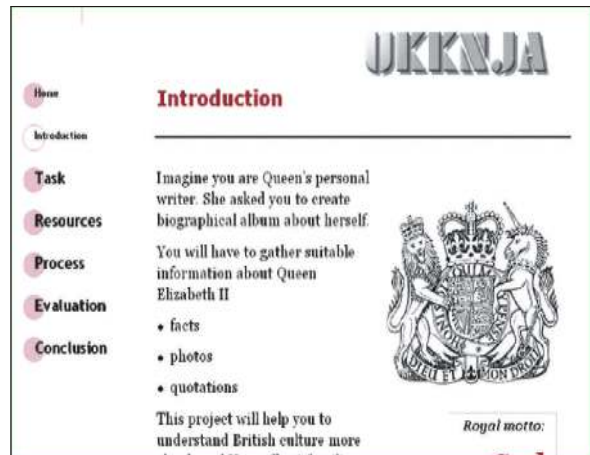
⁹ Więcej na ten temat w tutorialu Thirteen Ed Online, witryny publikującej interaktywne materiały dydaktyczne: <http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index.html>

¹⁰ Dotyczy modelu amerykańskiego.

¹¹ Dotyczy modelu niemieckiego. Por. Mozer.

¹² Fragment projektu realizowanego w ramach zajęć „Nauczanie wspomaganie komputerem”; dostępny pod adresem <http://englishonly.republika.pl>

¹³ Więcej na stronie <http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>



Rys. 2. Przykład witryny z webquestem¹²

Wprowadzenie zawiera zazwyczaj zwięzłą informację o tym, co jest istotą projektu. Nadto kryje w sobie elementy motywacyjne, mające rozbudzić zainteresowanie tematem, który zazwyczaj nawiązuje do otaczającej rzeczywistości, jednocześnie jest wkomponowany w program nauczania oraz ma bogatą obudowę w postaci stron WWW. Typowym motywem jest odegranie jakiejś roli, np. Wyobraź sobie, że jesteś... lub postawienie otwartego pytania: Czy to możliwe, że...?

Zadanie to sedno projektu i zawiera dokładny opis rezultatu końcowego projektu. Może on mieć prostą formę ustnej lub pisemnej prezentacji, strony WWW lub być typowym materialnym produktem (plakat, model, broszura, rezultat doświadczenia, rękodzieło).

Na rysunku 3 przedstawiono kilka typów zadań, które można wykorzystać w webqueście: od najprostszyc (w lewej kolumnie) do trudniejszych (w prawej)¹³.

Proces to dokładny opis wykonania zadania. Jeśli planujemy pracę w grupach, wówczas do nas należy przygotowanie odrębnej instrukcji dla każdej z grup. To również odpowiednie miejsce na podanie wskazówek i rad, ułatwiających realizację projektu. Mogą one mieć formę diagramów, map mentalnych, schematów, kart pracy czy listy słów.

Rys. 3. Systematyka zadań¹⁴

Zasoby internetowe rekomendowane przez nauczyciela są integralną częścią webquestu. Mają pomóc w realizacji zadania. Dopuszczalne są również źródła drukowane. Istotne jest, aby uczeń/student nie tracił czasu na kwerendę internetową i miał do swojej dyspozycji merytorycznie wyselekcjonowane materiały elektroniczne, ocenione wcześniej przez nauczyciela pod kątem przydatności oraz treści¹⁵. Cenną pomocą będzie także ich klasyfikacja.

Kwestia selekcji materiałów sieciowych, których wykorzystanie uzasadnia projekt, wymaga tutaj krótkiego wyjaśnienia. W zasadzie podlegają one takim samym zasadom recenzowania, jak publikacje drukowane, choć i tu występują pewne różnice wynikające ze specyfiki sieci. Zwracamy zatem uwagę na autora lub autorów, redakcję, instytucję, do której należy serwer, domenę, datę publikacji i aktualizacji materiału, aspekty merytoryczne (wiarygodność informacji, źródła, przypisy, odnośniki do innych wiarygodnych stron), językowe (poprawność, gramatykę, styl), aspekty techniczne i mechaniczne (nawigacja, szybkość pobierania strony, aktywne hiperłącza).

Ewaluacja¹⁶ stanowi ocenę realizacji projektu. Choć ewaluacje mają różną formę (tabela, kwestionariusz, autoewaluacja, por. rys. 4), to najczęściej chodzi w nich o wskazanie zróżnicowanych kryteriów oceny oraz przewidywanej punktacji za wykonanie poszczególnych elementów projektu. Suma ocen częściowych stanowi ocenę końcową za projekt¹⁷.

	Beginning 5	Developing 10	Accomplished 15	Exemplary 20	Score
History of Wales	Shown very little concern for collecting the data.	The information poorly organized, but some concern for collecting data is visible.	The information is organized without serious mistakes.	Data gathered and organized in a professional way.	
Description of a favourite place (3) – criteria for each one	5 sentences, many mistakes.	6-7 sentences, some errors.	8-9 sentences, few errors.	at least 10 sentences, no mistakes.	
Variety of sources used	Information taken from one source.	Information taken from 2 sources.	Information taken from 3-4 sources.	Information taken from at least 5 sources.	
Map of Wales	Only the outline of Wales presented.	There are cities shown on the map.	Not only cities, but also elements of natural environment are presented.	The map depicts the outline, cities, elements of natural environment and places of cultural interest in Wales.	

Rys. 4. Fragment przykładowej tabeli ewaluacyjnej

Zakończenie jest podsumowaniem całego projektu, zachętą do krytycznej refleksji oraz wykorzystania zdobytego doświadczenia w innych dziedzinach.

Czas trwania projektu jest zróżnicowany. Webquesty mogą być krótkoterminowe (1-3 jednostki lekcyjne). Wówczas celem jest raczej przyswojenie wiedzy i jej integracja. Zadanie zaś polega na przetworzeniu licznych nowych informacji w konkretnym, zwykle mało skomplikowanym celu. W projektach długoterminowych (od 1 tygodnia do miesiąca) celem edukacyjnym jest rozszerzenie oraz udoskonalenie posiadanej już wiedzy. Uczący się analizuje jej strukturę, przetwarza ją, wreszcie demonstruje jej zrozumienie poprzez przedstawienie w określony sposób. Tu będą wymagane różne umiejętności poznawcze, zdefiniowane przez Marzano, takie jak: porównywanie, klasyfikowanie, indukcja, dedukcja, analiza błędów, konstruktywne wsparcie, uogólnianie, abstrahowanie czy analiza perspektyw¹⁸. Sama forma długoterminowego webquestu zależy wyłącznie od wyobraźni twórcy i może to być np.

- baza danych tworzona przez grupę (każdy członek tworzy odrębną kategorię),
- mikroświat zarządzany przez reprezentantów świata rzeczywistego,
- interaktywna historia lub studium przypadku,

¹⁴ Schemat inspirowany artykułem Berniego Dodge'a *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks* (<http://webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>).

¹⁵ Przy wyszukiwaniu i klasyfikowaniu informacji na stronach WWW warto skorzystać z opcji wyszukiwania zaawansowanego przeglądarki, np. Google. Pozwoli nam to ograniczyć wyniki wyszukiwania do tych precyzyjnie określonych w kwerendzie. Biblioteki amerykańskie mają bardzo dobry zwyczaj publikowania na swoich witrynach zasad wyszukiwania informacji w Internecie w postaci tutorialu. Por. tutorial ze stron biblioteki Uniwersytetu Kalifornijskiego: <http://www.lib.berkeley.edu/TeachingLib/Guides/Internet/Evaluate.html>

¹⁶ Por. szablony ewaluacji na stronach <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>

¹⁷ Fragment projektu realizowanego w ramach zajęć „Nauczanie wspomaganie komputerem”, dostępny pod adresem http://magda_wojciowska.w.interia.pl/index_pliki/Page619.htm

¹⁸ Cytowano Dodge'a: http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html

- dokument stanowiący analizę kontrowersyjnej sytuacji, wymagającej ukształtowania własnej opinii,
- symulowany wywiad online ze znaną osobą, której życiorys był przedmiotem dociekań uczniów/studentów.

Narzędzia

Tworzenie webquestów w dobie Internetu drugiej generacji, tzw. społecznego, nie wymaga specjalnych umiejętności technicznych. Dla początkujących wystarczy znajomość obsługi edytora tekstu typu Word lub alternatywnego, umiejętność zaawansowanego wyszukiwania i ewaluacji materiałów internetowych oraz znajomość zasad publikowania w sieci¹⁹. Zaawansowani zamiast edytorem tekstu posłużą się wybranym edytorem HTML²⁰ oraz programem graficznym²¹.

Wartość i atrakcyjność projektu podniosą elementy multimedialne oraz graficzne (filmy, dźwięki, animowana lub statyczna grafika). Sieć zapewnia szeroki, bezpłatny dostęp do odpowiednich bibliotek multimediiów oraz grafiki. Popularnym źródłem filmów są kanały YouTube.com²². Deponowane tam filmy można osadzać na stronach WWW w postaci odtwarzacza lub linku do wybranego pliku²³, pamiętając oczywiście o poszanowaniu praw autorskich. Animowaną bezpłatną grafikę łatwo indywidualnie zlokalizować poprzez wyszukiwarkę²⁴.

Warto wzbogacić webquest o karty pracy, które mogą mieć formę formularza, krzyżówki, quizu, listy słów czy modelu graficznego. Karty ułatwiają strukturyzację wiedzy, koncentrując się na tych elementach projektu, których opanowanie wymaga dodatkowych ćwiczeń. Najlepiej zapisać je w for-

macie PDF²⁵ i wstawić do projektu jako odrębny, gotowy do wydruku plik.

W celu usprawnienia procesu tworzenia różnorodnych pomocy dydaktycznych firmy edukacyjne lub portale dla nauczycieli udostępniają przydatne narzędzia, takie jak generatory sieciowe. Można nimi tworzyć online m.in.

- webquesty²⁶,
- tabele ewaluacyjne²⁷,
- proste ilustracje²⁸,
- inne elementy graficzne (banery, logo)²⁹.

Jest to praktyczne rozwiązanie dla zapracowanych nauczycieli. Korzystanie z nich ogranicza się do wprowadzenia danych do gotowego szablonu, a następnie wydrukowania lub zapisania na dysku swojego komputera.

Jak opublikować WebQuest w Internecie?

Można to uczynić za pomocą Exploratora Windows³⁰ lub popularnego programu FTP (np. CoffeeCup, Composer (Netscape), CuteFTP, Total Commander, WS_FTP)³¹.

Można również skorzystać z bezpłatnych usług sieciowych, które umożliwiają zarówno edycję, jak i publikację webquestu bez znajomości kodu HTML oraz narzędzi do publikacji w sieci, np. <http://www.zunal.com>.

Podsumowanie

Choć webquest – jako strategia metodyczna – wymaga od nauczyciela pewnego wysiłku (nakład czasu, właściwy dobór koncepcji, znajomość podstawowych środków i narzędzi IT), to znajduje doskonałe zastosowanie w dydaktyce języków obcych,

¹⁹ Wymagane konto WWW można założyć na bezpłatnym serwerze (np. Interia, Republika, Geocities, GoogleSites). Bardzo wygodnym i nieskomplikowanym narzędziem do publikacji jest blog.

²⁰ Macromedia Dreamviewer, MS Frontpage, MS Publisher, Mozilla Composer lub inne edytory dostępne w sieci.

²¹ Np. IrfantView, Photoshop, Gimp, Imagine.

²² <http://www.youtube.com>

²³ W celu osadzenia odtwarzacza z plikiem multimedialnym, pochodzącym z witryny YouTube.com (<http://www.youtube.com/>) należy skopiować i wkleić kod HTML znajdujący się w polu „embed”, oczywiście z poszanowaniem praw autorskich.

²⁴ Należy szukać poprzez hasła typu: „free animated gifs”, „free animated graphics”, „free web stuff”.

²⁵ Bezpłatny program do tworzenia dokumentów w formacie pdf znajduje się na stronie <http://www.cutepdf.com/>. Można też wykorzystać narzędzie do publikowania online plików w formacie pdf, txt, doc. Dostępne pod adresem <http://www.scribd.com>

²⁶ Por. generator na stronach TeAchnology (http://www.teach-nology.com/web_tools/web_quest/), serwisu dla nauczycieli wykorzystujących technologię komunikacyjną i informacyjną w dydaktyce. Można również skorzystać z gotowych szablonów webquestów z witryny Educational Technology (<http://www.educationaltechnology.ca/resources/webquest/templates.php>).

²⁷ Przykład pochodzi ze witryny Rubistar (<http://rubistar.4teachers.org/>), zawierającej m.in. bezpłatne narzędzia do tworzenia różnorodnych tabel ewaluacyjnych.

²⁸ W zależności od tego, czego szukamy, należy wpisać w pole wyszukiwawcze terminy zawierające słowo generator lub maker, np. „home maker”, „room maker”, „city maker”, „comics generator”, „rubrics maker”, „rubrics generator”.

²⁹ Zob. <http://www.cooltext.com>

³⁰ Zob. <http://republika.onet.pl/pomoc/22003,0,68,4,0,40,1,11735,0,pomoc.html>

³¹ Przydatne tutoriale w postaci prezentacji znajdują się pod adresem <http://ftphelp.secureserver.net/index.html> oraz <http://republika.onet.pl/pomoc/0,0,68,4,0,40,1,0,pomoc.html>

choćby ze względu na ogromny dostęp do autentycznych materiałów. Ponadto pomagają kształtować pozytywne nastawienie do nowoczesnych technologii, kładąc nacisk na stymulowanie twórczego i krytycznego myślenia ucznia/studenta, a nie na aspekty techniczne. Wychodzi poza sztywny i ograniczony obszar kształcenia tradycyjnego, opartego na instrukcji nauczyciela oraz pamięciowym opanowaniu materiału, a w konsekwencji sprzyja indywidualizacji procesu nauczania, w tym budowaniu własnego środowiska wiedzy.

Bibliografia i webgrafia

1. Beatty K. *Teaching and Researching Computer-assisted Language Learning*, Pearson Education, 2003.
2. Building Blocs of a WebQuest
<http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/buildingblocks/p-index.htm>
3. Carol A. Chapelle, *English Learning and Technology*, John Benjamins B.V., 2003.
4. Dodge B. WebQuest.Org
<http://webquest.org/index.php>
5. Dudeny G. *The Internet & The Language Classroom*, Cambridge University Press, Cambridge 2007.
6. Dudeny G., Hockly N. *How to Teach English with Technology*, Education Limited. Dudley-Evans T. & John M.J., England, Pearson 2008.
7. Educational Technology, Webquest Templates
<http://www.educationaltechnology.ca/resources/webquest/templates.php>
8. LeBeau S. *All about Webquests*
<http://www.suelebeau.com/webquests.htm>
9. Moser H. *Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests*, Verlag Pestalozzianum, Zürich 2000.
10. Rubistar
<http://rubistar.4teachers.org/>
11. Rubric Template
<http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>
12. Teachersfirst
<http://www.teachersfirst.com/summer/webquest/quest-a.shtml>
13. TeAchnology, Webquest Generator
http://www.teach-nology.com/web_tools/web_quest/
14. Usefull WebQuest Resources
<http://webquest.org/index-resources.php>
15. *Webquest Abenteuer*, Erhard Friedrich Verlage, Computer und Unterricht, nr 67/2007.
16. Webquest, Thirteen Ed Online
<http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index.html>

Autorka jest pracownikiem Centrum Kształcenia Nauczycieli Języków Obcych i Edukacji Europejskiej na Uniwersytecie Warszawskim

Europejskie Portfolio Językowe – stan obecny i nowe wyzwania

Czym jest Europejskie Portfolio Językowe (EPJ)? Odpowiedź na to pytanie powinna być prosta, zwłaszcza dla nauczycieli języków obcych. Niestety, dość często okazuje się, że wiedza na temat EPJ jest niepełna lub niedostatecznie aktualna. Celem artykułu jest przybliżenie idei EPJ, zapoznanie z obecną sytuacją portfolio oraz z wyzwaniami czekającymi użytkowników EPJ w najbliższej przyszłości. Informacje tu zamieszczone pochodzą ze strony internetowej CODN (www.codn.edu.pl) oraz obejmują materiały konferencyjne VIII Międzynarodowego Seminarium poświęconego Europejskiemu Portfolio Językowemu, które odbyło się w Grazu w dniach 29 września – 1 października 2009 roku.

*Zapraszamy do lektury artykułu Justyny Lesisz
w następnym numerze „Meritum”*