

Renata Rettinger

Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie, Kraków, Polska

Zastosowanie metody Webquest w nauczaniu treści turystycznych w szkole podstawowej

Streszczenie

Rozwój Internetu zapoczątkował erę „natychmiastowej informacji”. Dzięki technice komputerowej wymiana informacji i poglądów dokonuje się bardzo szybko a Internet stał się bardzo ważnym źródłem informacji. Możliwości, które stwarza Internet stały elementem wspomagającym proces nauczanie – uczenie się. Ta sytuacja generuje konieczność wprowadzania zmian w doborze metod dydaktycznych. W szczególności przełożenia akcentów z nauczania na uczenie się, które staje się jedynym sposobem nadążania za szybko zmieniającą się rzeczywistością. W niniejszym opracowaniu proponuje się zastosowanie w procesie edukacji na poziomie szkoły podstawowej, metody WebQuest. Opracowano ją w oparciu o teorię konstruktywizmu. Umożliwia ona rozwój umiejętności uczenia się problemowego, a także krytycznego i twórczego myślenia oraz współpracy w zespole. Idea tej metody zakłada pracę z komputerem, determinując aktywność ucznia. Sprawdza się zatem w nauczaniu zdalnym. Celem artykułu jest zaprezentowanie nowych założeń i koncepcji kształcenia w zakresie geografii, a w szczególności treści turystycznych oraz wynikających z nich możliwości wykorzystania metody WebQuestu w szkole podstawowej. Artykuł ten ma na celu przybliżyć jej strukturę, zasady tworzenia, wskazać jej zalety oraz zachęcić do stosowania jej w praktyce w nauczaniu treści turystycznych na lekcjach geografii.

Application of the Webquest method in teaching tourist content at primary school

Abstract

The development of the Internet started the era of 'instant information exchange'. The Internet has become essential source of information, also in education. Hence, this contemporary situation requires changes in teaching methods. In particular, the shift of emphasis from teaching to learning, which becomes the only way to keep up with rapidly changing reality. This study proposes to use the WebQuest method in the primary education process. The method underpinned by the constructivist theory enables the development of problem learning skills. Furthermore WebQuest method allows the development of critical and creative thinking and team collaboration. This computer based method is a useful tool in distance learning. This research aims to present new insights and concepts of education in the field of geography, in particular tourist content and the resulting possibilities to use the WebQuest

method in primary school. Finally, the practical principles of creating and advantages of this method for tourism geography is discussed.

Słowa kluczowe: metody nauczania; szkoła podstawowa; treści turystyczne; WebQuest

Key words: teaching methods; primary school; tourist content; WebQuest

Otrzymano: 27.01.2020

Received: 27.01.2020

Zaakceptowano: 15.06.2020

Accepted: 15.06.2020

Sugerowana cytacja / Suggested citation:

Rettinger R. (2020). Zastosowanie metody Webquest w nauczaniu treści turystycznych w szkole podstawowej. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica*, 14, 75–85, doi: 10.24917/20845456.14.5

Wprowadzenie

Nową sytuację, w zakresie nauczania i uczenia się, w dużej mierze współtworzy silne osadzenie młodego pokolenia w świecie mediów cyfrowych, przede wszystkim Internetu. M. Prensky (2001, 2003) stwierdził, że dla młodego pokolenia świat nowoczesnych mediów i technologii jest naturalnym środowiskiem ich funkcjonowania. Rozwój Internetu zapoczątkował erę „natychmiastowej informacji”. Dzięki technice komputerowej wymiana informacji i poglądów dokonuje się niezwykle szybko. Czas i przestrzeń są przekraczane nie tylko „w rzeczywistości”, lecz też „wirtualnie” (Łażewska, 2012). Ta sytuacja generuje konieczność wprowadzania zmian w doborze metod dydaktycznych, w szczególności przełożenia akcentów z nauczania (w oczywisty sposób wiążącego się z adaptacją do istniejących sytuacji) na uczenie się, które staje się koniecznością i jedynym sposobem nadążania za szybko zmieniającą się rzeczywistością. Współcześnie znajomość technologii cyfrowej jest równie ważna, jak czytanie i pisanie od momentu nauki w szkole po dojrzałość.

Z tych też powodów praktyka edukacyjna musi uwzględniać umiejętności, które towarzyszą pokoleniu niewyobrażającemu sobie życia bez Internetu. Oni bowiem nie chcą produktu masowego, ale takiego, który uwzględni ich osobowość, charakter i indywidualność, a przede wszystkim odpowiada ich stylowi życia (Musiał, 2015). W związku z tym szczególnego znaczenia nabiera konieczność wspierania uczniów w rozwoju własnym, rozpoznawaniu predyspozycji, rozwijaniu zainteresowań przy jednoczesnym stopniowaniu trudności i zachęcaniu do ich pokonywania. Szczególnego znaczenia nabiera fakt personalizacji i indywidualizacji kształcenia, polegający na dostosowaniu warunków i tempa pracy do możliwości poszczególnych uczniów.

Pokolenie cyfrowych tubylców (Prensky, 2001, 2003) od początku dorasta w otoczeniu i z udziałem rozszerzającego się przekazu multimedialnego, w związku z tym istnieje potrzeba zmian w systemie nauczania i przekształcenie metod pedagogicznych skoncentrowanych na nauczycielu i opartych na wydawaniu poleceń w model, który w centrum uwagi stawia ucznia. Pojawia się konieczność kształcenia w zakresie szeroko pojętego posługiwania się informacją (Ciesielka, Sułowski, 2013).

Celem artykułu jest zaprezentowanie nowych założeń i koncepcji kształcenia w zakresie geografii, a w szczególności treści turystycznych oraz wynikających z nich możliwości wykorzystania metody WebQuestu w szkole podstawowej oraz identyfikacja pozytywnych konsekwencji oraz ograniczeń i trudności w stosowaniu powyższej metody. W artykule przedstawiono założenia metody WebQuestu, a także podjęto próbę jej wykorzystania jako atrakcyjnej formy nauczania treści turystycznych.

Treści turystyczne w nowej podstawie programowej z geografii w szkole podstawowej

Bardzo ważnym założeniem nowej podstawy programowej z geografii jest przyznanie nauczycielom pewnej autonomii w doborze źródeł informacji, metod kształcenia i form pracy z uczniem (Szkurłat, Hibszer, Piotrowska, Rachwał, 2018). Fakt ten pozwala na autorskie podejście do problematyki geograficznej we współczesnej szkole, ale może stanowić pewne zagrożenie niewłaściwego doboru metod i treści. W nowej podstawie programowej z geografii sformułowano konieczność integrowania wiedzy ucznia o środowisku przyrodniczym z wiedzą społeczno-ekonomiczną i humanistyczną. Wiedza z zakresu geografii powinna pomóc w uzyskaniu odpowiedzi na pytania związane z funkcjonowaniem człowieka w określonych warunkach środowiska przyrodniczego, społeczno-gospodarczego i politycznego, ze szczególnym uwzględnieniem licznych powiązań i zależności w ich obrębie. Nowa podstawa programowa podkreśla znaczenie a wręcz konieczność kształtowania umiejętności określania związków przyczynowo-skutkowych w zakresie relacji człowiek – przyroda, krytycznego i twórczego myślenia poprzez formułowanie hipotez, ich weryfikowanie i rozwiązywanie problemów (Szkurłat, Hibszer, Piotrowska, Rachwał, 2018). Pozwala i wręcz zachęca do kształtowania umiejętności oceniania i wartościowania zjawisk, formułowania twierdzeń o prawidłowościach, dokonywanie uogólnień, przewidywanie oraz prognozowanie. Na szczególną uwagę w nowej podstawie programowej zasługuje mocny akcent położony na wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych i geoinformacyjnych (GIS) w poznawaniu świata, pozyskiwaniu oraz tworzeniu zbiorów danych przestrzennych, ich analizy i prezentacji (Szkurłat, Piotrowska, 2018). Kolejnym założeniem jest odejście od metod podających, co bardzo często opierało się na transmisyjnym przekazie informacji. Wynika to z faktu konieczności aktywizowania ucznia poprzez samodzielne obserwacje, analizowanie, porównywanie, wnioskowanie, ocenianie, projektowanie i podejmowanie działań sprzyjających rozwiązywaniu problemów (Szkurłat, Hibszer, Piotrowska, Rachwał, 2018). Zastosowanie nowych metod i form pracy z uczniami pozwoli na wdrażanie z sukcesem nowej podstawy programowej. Powyższa konieczność wynika także ze zmiany pokoleniowej wśród uczniów.

Nowa podstawa programowa z geografii w szkole podstawowej zawiera szereg elementów dotyczących treści turystycznych. Są to tematy dotyczące różnych zakresów przestrzennych: świata, Europy, Polski, Małej Ojczyzny. Integralność nauk geograficznych i turystyki jest oczywista, chociażby ze względu na istnienie geografii turystyki, która jest określana jako: dyscyplina zajmująca się badaniem przestrzennego zróżnicowania społeczno-kulturowych, gospodarczych, prawno-politycznych i przyrodniczych uwarunkowań turystyki oraz zagospodarowania turystycznego;

jak również analizującą przebieg i następstwa ruchu turystycznego dla środowiska przyrodniczego oraz struktur i procesów społeczno-kulturowych, politycznych i gospodarczych (Kowalczyk, 2000).

W podstawie programowej geografii do szkoły podstawowej (MEN 2017), występuje wiele zapisów dotyczących treści turystycznych, są to m.in.:

- wykazuje związki między rozwojem turystyki w Europie Południowej a warunkami przyrodniczymi oraz dziedzictwem kultury śródziemnomorskiej;
- przedstawia przykłady atrakcji turystycznych i rekreacyjno-sportowych Czech i Słowacji;
- projektuje trasę wycieczki po Litwie i Białorusi uwzględniającej wybrane walory środowiska przyrodniczego i kulturowego;
- podaje argumenty za koniecznością zachowania walorów dziedzictwa przyrodniczego;
- charakteryzuje na przykładach walory turystyczne Polski oraz wybrane obiekty z Listy Światowego Dziedzictwa Kulturowego i Przyrodniczego Ludzkości położone w Polsce, dokonując refleksji nad ich wartością;
- określa wpływ walorów przyrodniczych Pobrzeża Bałtyku oraz dziedzictwa kulturowego Małopolski na rozwój turystyki na tych obszarach.
- przedstawia w dowolnej formie (np. prezentacji multimedialnej, plakatu, filmu, wystawy fotograficznej) przyrodnicze i kulturowe walory regionu;
- określa związki między walorami przyrodniczymi i kulturowymi a rozwojem turystyki na przykładzie Kenii.

Można stwierdzić, że lekcje poświęcone tematyce turystycznej stwarzają duże możliwości do wykorzystania zasobów współczesnego Internetu. Łatwość dostępu i szeroki zakres dostępnych informacji stwarzają możliwość inspiracji uczniów do odkrywania różnych miejsc, czasem bardzo odległych, a wręcz niedostępnych z ich specyficznymi warunkami środowiska przyrodniczego, kulturą, tradycją, religią i gospodarką. Uczeń w ciągu kilku minut może podziwiać piękne kubańskie plaże, zbiory sztuki w Luwrze, czytać książki z Biblioteki Kongresu USA, obejrzeć pokaz tańców zuluskich, praktycznie czas i przestrzeń nie stanowi ograniczenia. Jedyne konieczne ograniczenia, które może wprowadzić nauczyciel wynikają z założonych celów kształcenia. Zastosowanie metody WebQuestu w znacznym stopniu pomaga w konstruowaniu przez uczniów spójnej struktury wiedzy geograficznej na podstawie uzyskanych informacji z sieci. W dalszej perspektywie uczniowie będą osiągać wyższe efekty kształcenia.

Metoda Webquestu – założenia teoretyczne

Intensywny rozwój multimedialnych i interaktywnych technologii komputerowych pozwala na modyfikację procesu nauczania poprzez rezygnację ze schematu „cztery jeden”, czyli „jeden nauczyciel, jeden przedmiot, jedna godzina, jedna klasa”. Pozwala na odrzucenie stereotypu, iż kształcenie powinno odbywać się tylko w szkole, pod kierunkiem jednego nauczyciela, w określonym czasie i przestrzeni (Mayor, Bindé, Gudmundsson, Le Saux, 2001). To w konsekwencji prowadzi do korzystania z wielu źródeł wiedzy, dostarczanej przez różne podmioty, a realizowane zadania powinny obejmować wiadomości i umiejętności z różnych dziedzin życia. Edukacja,

a w szczególności uczniowie, coraz częściej korzystają z przestrzeni wirtualnej (Łazewska, 2012; Ciesielka, 2016), a zakres działania dotyczy zarówno życia codziennego czyli czasu pracy, odpoczynku, zabawy... itp.

Metodą pracy zmieniającą proces nauczania–uczenia się jest metoda WebQuest opracowana w 1995 roku na bazie tradycyjnej „metody projektów” przez B. Dodge’a i T. Marcha (Ciesielka, 2016). Impulsem do prac nad tą metodą był fakt masowego podłączania szkół do Internetu. Według jednego z twórców tej metody WebQuest to działanie zorientowane na stawianie pytania – sformułowanie problemu, a wszystkie informacje pozwalające go rozwiązać znajdują się w sieci. W dosłownym tłumaczeniu WebQuest to „pytanie na stronie” (ang: *Web* – strona, *Quest* – pytanie). Stosowanie tej metody ma na celu lepsze wykorzystanie czasu uczniów oraz koncentrowanie się na korzystaniu z informacji niż na ich szukaniu. To wszystko powinno prowadzić do wspierania procesów myślowych na poziomach analizy, syntezy i oceny (Dodge, 1995). Jest to metoda nauczania opierająca się na celowym i ukierunkowanym wykorzystaniu zasobów Internetu w procesie dydaktycznym (Musiał, 2015). Wykorzystuje ona naturalne zainteresowania uczniów komputerem i Internetem oraz naturalną ciekawość i motywację uczniów pracujących z zasobami Internetu (Ciesielka, Sułowski, 2013), a także pomaga wypełnić lukę między teorią a praktyką (Lim, Hernandez, 2007). Metoda WebQuestu została opracowana w oparciu o teorię konstruktywizmu (Yang, Tzuo, Komara, 2011). Jedną z najważniejszych cech WebQuestu jest interakcja ucznia z praktycznymi ćwiczeniami silnie osadzonymi w rzeczywistych sytuacjach życiowych (Caine, Caine i McClintic, 2002). Umożliwia ona rozwój umiejętności problemowego, krytycznego i twórczego myślenia w oparciu o zdobyte informacje oraz współpracy w zespole (Ciesielka, 2016). Metoda WebQuest wykorzystuje osiem idei konstrukcjonistycznych, opracowanych przez S. Paperta, a które zostały szczegółowo opisane przez M. Ciesielkę (2016). Do najważniejszych założeń należą: uczenie się przez tworzenie; technologia jako tworzywo; nauka jako zabawa; przejście odpowiedzialności za własne uczenie się; gospodarowanie własnym czasem; uczenie się na błędach, na ich analizowaniu; nauczyciel i uczeń uczą się wspólnie (Ciesielka, 2016). Olbrzymią wartością stosowania tej metody jest wszechstronny rozwój ucznia, wynikający nie tylko z faktu konstruowania wiedzy poprzez przejście z poziomu „informacja na wiedza”, ale także ważny jest aspekt społeczny: współpraca w grupie, wymiana poglądów, szukanie wspólnych pomysłów i możliwych rozwiązań problemów. Warto zaznaczyć, że na zakończenie każdego projektu powstaje prezentacja, model, opracowanie, raport, który jest materialnym wymiarem pracy.

WebQuest, podobnie jak każda inna metoda, musi kierować się określonymi regułami pracy z uczniem. W przypadku tej metody szczególnego znaczenia nabiera struktura, która składa się z sześciu działań: wprowadzenie, zadania, proces, ewaluacja, źródła oraz konkluzja. Całość materiałów nauczyciel powinien przygotować w formie strony WWW i opublikować w Internecie, tak by uczniowie mogli na bieżąco z nich korzystać (Ciesielka, 2016). Pierwszym jest wprowadzenie, dzięki któremu uczeń poznaje problematykę i potrafi powiązać ją z uprzednio zdobytą wiedzą i doświadczeniem. Głównym celem tego etapu jest zainteresowanie i aktywizacja ucznia. Najważniejszą częścią tej metody jest zadanie, które zawiera sformułowany problem. Ten etap pracy wymaga kreatywnego podejścia, popartego samodzielnym myśleniem i działaniem. W tej części jest miejsce na autorskie rozwiązania. Kolejny

etap, jakim jest proces, zawiera szczegółowy opis dotyczący toku pracy, podziału na grupy, uwarunkowań czasowych i wymagań co do formalnej strony prezentacji wyników pracy. Struktura metody została uzupełniona o ewaluację, która zawiera podstawowe kryteria oceny elementów pracy oraz ich poziomu. Do oceny może być wykorzystany system punktowy, który jest bardziej czytelny dla uczniów i nauczyciela. Ewaluacji powinny podlegać następujące elementy: sposób gromadzenia informacji, ich dobór, uporządkowanie, analiza i wyciąganie wniosków. Nauczyciel powinien ocenić także część językową i redakcyjną pracy oraz terminowość wykonania. Ideą przewodnią tej metody jest ukierunkowane poszukiwanie informacji w Internecie, w związku z tym bardzo ważnym elementem struktury WebQuestu jest jej część dotycząca źródeł. Tutaj nauczyciel zamieszcza listę proponowanych linków, którą uczniowie wykorzystują w trakcie swojej pracy. Wykaz ten jest przykładem rzetelnych i zweryfikowanych przez nauczyciela stron internetowych, które są inspiracją do dalszych poszukiwań. Ostatnim elementem składowym metody jest konkluzja, czyli uwagi końcowe, które powinny skierować uczniów w stronę oceny i refleksji analizowanego zagadnienia z wykorzystaniem wiedzy i umiejętności nabytych w trakcie realizacji zadania. Należy pamiętać, że cała dokumentacja powinna być dostępna w Internecie, jest to jedna z ważniejszych zasad, określająca ciągły dostęp do informacji, a w konsekwencji pozwalający na wykonywanie zadania w dowolnym czasie i miejscu.

Metoda WebQuestu może być realizowana za pomocą kilku typów zadań, takich jak: relacja (*Retelling Task*); kompilacja (*Compilation Task*); odkrywanie tajemnicy (*Mystery Task*); dziennikarstwo (*Journalist Task*); projekt (*Design Task*); osiąganie porozumienia (*Consensus Building Task*); perswazja (*Persuasion Task*); analiza (*Analytical Task*); osąd (*Judgment Task*); projekt badawczy (*Scientific Task*). Powyższa typologia została opracowana przez B. Dodge (2016). W metodzie WebQuestu można łączyć kilka typów zadań w jedną całość. Na etapie projektowania WebQuestu należy pamiętać, że zadania muszą zmuszać uczniów do wyszukiwania, porządkowania, selekcji i analizy informacji. Główna zasada WebQuestu, jaką jest praca w środowisku Internetu, wymusza na nauczycielach konstruowanie autorskich, kreatywnych zadań, których nie można znaleźć w sieci. Współczesne pokolenie uczniów i studentów na początku zadaje sobie pytanie: czy to znajduje się w Internecie, a w dalszej kolejności rozważa kreatywne rozwiązanie. Bardzo ważną cechą WebQuestu jest możliwość wcielania się uczniów w role, które pozwalają na inne spojrzenie, z perspektywy: naukowca, dziennikarza, itp. Wcielanie się w role zbliża proces nauczania do gamifikacji, a przecież gra jest nieodzownym elementem stylu życia młodego człowieka.

Bardzo ważnym aspektem w nauczaniu treści turystycznych jest wykorzystanie wcześniejszych doświadczeń. W tym przypadku turystyka jest sferą życia, w której każdy uczeń ma jakieś doświadczenie, ponieważ uczestniczył w wyjazdach na zielone szkoły, wyjeżdżał sam lub z rodzicami na odpoczynek wakacyjny, weekendowy lub świąteczny. Bazowanie na doświadczeniach turystycznych sprawia, że uczeń czuje „bliskość” tej tematyki a to może decydować o większym zaangażowaniu w realizację zadania, ponieważ uczeń może czuć się kompetentny w tym zakresie.

Metoda WebQuestu jest wykorzystywana w zakresie kształcenia umiejętności krytycznego myślenia (Vidoni, Maddux, 2002). Praca metodą WebQuestu pozwala uczniom na samodzielne poszukiwanie rozwiązania problemu, nie sugerując

jedynego właściwego sposobu na wykonanie zadania, uczeń może skorzystać z własnej autorskiej ścieżki rozwiązania problemu. Bardzo często tych rozwiązań może być kilka. Uczeń dokonuje wyboru, czyli uruchamia kreatywność i krytyczne myślenie, co przy wykorzystaniu tradycyjnych metod podających jest zmarginalizowane.

Metoda WebQuest w swym założeniu nie kładzie nacisku na wyszukiwanie informacji, bo tym w dużej mierze zajmuje się nauczyciel (część źródła), ale najważniejsze w tej metodzie jest praca na materiale źródłowym prowadząca do rozwiązania określonego problemu (Vidoni, Maddux, 2002). W związku z tym bardzo ważną zaletą tej metody jest fakt, że nauczyciel dokonuje doboru zasobów Internetu, a wręcz nawet może ograniczyć korzystanie z innych źródeł. Fakt ten eliminuje „błądzenie w sieci”, uczeń jest przekierowany na sprawdzone strony internetowe, co stanowi dodatkowy atut w zakresie bezpiecznego Internetu (Vidoni, Maddux, 2002). Stosowanie metody WebQuestu w nauczaniu może przyczynić się do tego, że zasoby Internetu staną się ważnym, przemyślanym, ustrukturyzowanym i bezpiecznym środowiskiem uczenia się.

Wykorzystanie WebQuestu w nauczaniu treści turystycznych w szkole podstawowej

Nowa podstawa programowa nauczania geografii w szkole podstawowej stwarza możliwości zastosowania nowoczesnych metod nauczania przy wykorzystaniu treści turystycznych. Wydaje się być zasadnym stwierdzenie, że wzbogacenie podstawy programowej o zagadnienia z zakresu turystyki jest bardzo dobrym rozwiązaniem. Turystyka jako działalność gospodarcza jest bardzo silnie osadzona w środowisku przyrodniczym i społeczno-gospodarczym, a to przejawia się zarówno w uwarunkowaniach, przebiegu jak i konsekwencjach rozwoju tego rodzaju usług. Fakt ten sprzyja integrowaniu wiedzy ucznia oraz kształtuje umiejętność określania związków przyczynowo-skutkowych.

W założeniach metody WebQuestu informacje w większości pozyskiwane są z Internetu. Sieć jest pełna informacji wprowadzających młodego człowieka w błąd, w związku z tym jedną z najważniejszych części struktury WebQuest jest dział „źródła”, w którym należy zaproponować uczniom linki do wykorzystania w trakcie realizacji zadania. Wśród proponowanych źródeł informacji są strony UNWTO, UNICEF czy też strony krajowych urzędów statystycznych, ministerstw odpowiedzialnych za sektor turystyczny oraz biur podróży. Zamieszczono także linki do raportów dotyczących regionalnego rozwoju turystyki oraz artykułów naukowych z tego zakresu. Dotarcie do materiałów źródłowych wykształci umiejętność korzystania z informacji jako podstawy do analizy i formułowania wniosków, prawidłowości a w konsekwencji do prognozowania. Poprzez ten fakt, może przynajmniej część uczniów zrezygnuje z gotowych opracowań zamieszczanych w Internecie w myśl zasady: „pewnie ktoś już to zrobił i zamieścił w necie”.

Tab. 1. Przykładowa struktura WebQuestu, przygotowana dla uczniów szkoły podstawowej, z zakresu tematyki turystycznej

Podstawa programowa – wykazuje związki między rozwojem turystyki w Europie Południowej a warunkami przyrodniczymi oraz dziedzictwem kultury śródziemnomorskiej;
Region – Włochy
Wprowadzenie – W ostatnich latach turystyka stała się jednym z najważniejszych i dynamicznie rozwijających się sektorów światowej gospodarki. Turystyka generuje miejsca pracy, tworzy PKB i jest postrzegana jako element aktywizujący gospodarczo regiony. Z każdym rokiem rośnie liczba turystów w regionach turystycznych, dotyczy to turystyki krajowej i zagranicznej. W związku z tym należy sformułować pytania: Jakie czynniki warunkują rozwój turystyki? Jak przebiega rozwój turystyki? Jakie pozytywne i negatywne skutki generuje rozwój turystyki?
<p>Zadania: zaproponowane zadania powinny się koncentrować wokół następujących zagadnień:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Pozycja Włoch jako jednego z najważniejszych regionów turystycznych Europy, a w szczególności regionu Basenu Morza Śródziemnego (Raport UNWTO). – Określenie znaczenia dziedzictwa kulturowego jako czynnika rozwoju turystyki (wpisy na liście UNESCO). – Określenie znaczenia warunków środowiska przyrodniczego jako czynnika determinującego rozwój różnych form ruchu turystycznego. – Identyfikacja pozytywnych i negatywnych skutków rozwoju turystyki ze szczególnym uwzględnieniem overtourismu. <p>W tej części uczniowie mogą się posłużyć różnymi typami zadań, np.: Kompilacja (<i>Compilation Task</i>), Analiza (<i>Analytical Task</i>), Projekt (<i>Design Task</i>), Perswazja (<i>Persuasion Task</i>).</p>
<p>Źródła :</p> <p>Raport UNWTO https://www.e-unwto.org/doi/pdf/10.18111/9789284421152</p> <p>Lista Światowego Dziedzictwa UNESCO http://www.unesco.pl/kultura/dziedzictwo-kulturowe/swiatowe-dziedzictwo/lista-swiatowego-dziedzictwa/</p> <p>Italia Agenzia Nazionale Turismo http://www.italia.it/en/home.html</p> <p>Italia National Tourist Board https://www.italiantourism.com/</p> <p>Artykuły popularno-naukowe https://podroze.onet.pl/ciekawe/najwieksze-atrakcje-wloch-ciekawostki-o-wlochach-co-warto-zobaczyc-z-czego-slyna/10d5m6s</p> <p>https://serwisy.gazetaprawna.pl/turystyka/galerie/727219,duze-zdjecie,1,top-10-najwiekszych-atrakcji-turystycznych-we-wloszech.html</p> <p>https://pl.tripadvisor.com/Attractions-g187768-Activities-Italy.html</p> <p>http://www.poznaj-swiat.pl/artykul,wlochy_trentino,35</p> <p>https://www.poznaj-swiat.pl/artykul,Tyrolska_kombinacja_alpejska_-_Przemyslaw_Kozlowski,1702</p>
Konkluzja – na podstawie dostępnych informacji uczniowie potrafią przeprowadzić typologię regionów turystycznych w oparciu o walory środowiska przyrodniczego i ich wykorzystanie w różnych rodzajach ruchu turystycznego, a także określić konsekwencje rozwoju turystyki.

Tak przygotowany WebQuest może być dla uczniów bardzo ciekawym doświadczeniem. Do decyzji uczniów można pozostawić dobór typu zadania i typu prezentacji wyników pracy. Ta samodzielność decyzji będzie elementem pewnego rodzaju dojrzałości uczniowskiej oraz będzie pozwalała na uruchomienie kreatywności. Uwaga uczniów musi być przekierowana na gromadzenie, syntetyzowanie, podsumowanie i ocenę informacji w ramach jasno określonych zasad prowadzących do rozwiązania zadanie problemowego. Należy pamiętać, że metoda WebQuestu nie polega na tylko i wyłącznie gromadzeniu informacji, informacja jest materiałem wyjściowym do rozwiązania problemu (Dodge, 2001).

Podsumowanie

Współczesna szkoła musi umożliwiać uczniom dostęp do różnorodnych źródeł informacji, a z drugiej strony musi kształtować umiejętność weryfikacji, selekcji i eliminacji nadmiaru informacji. WebQuesty to ustrukturyzowane, zorganizowane i efektywne czasowo metody pracy pozwalające na korzystanie z zasobów Internetu w celu osiągnięcia określonych celów edukacyjnych. Zastosowanie WebQuestów zwiększa zdolności kreatywnego myślenia, zaangażowania, współpracy w grupie i z nauczycielem.

Współcześnie dostęp do technologii informacyjno-komunikacyjnych jest bardzo duży, ale jednocześnie obserwuje się, że ich wykorzystanie w ramach szkolnictwa, jako narzędzia do nauczania, pozostaje na niskim poziomie. Ograniczeniem w zastosowaniu metody WebQuest jest brak umiejętności tworzenia stron internetowych przez nauczycieli, dlatego też często korzystają oni z niedoskonałych wzorców zamieszczonych w sieci. Istnieje konieczność tworzenia kursów dla nauczycieli, które pomogą w tym zakresie. Bardzo ważnym zagadnieniem jest korzystanie z istniejących WebQuestów, których dobór może być przypadkowy. Należy pamiętać, że musimy dostosowywać tematykę WebQuestów do wieku rozwojowego dzieci i młodzieży oraz do treści edukacyjnych wynikających z poziomu kształcenia. Bardzo duża odpowiedzialność spoczywa na nauczycielu, który musi przygotować w odpowiedni sposób materiał wyjściowy i zaprojektować sposób realizacji zadania (rozwiązania problemu), a także dokonać oceny wykonanego zadania, czyli rozwiązania problemu. Sama technologia nie gwarantuje rozwiązania problemów edukacyjnych, ale będzie miała ona pozytywny wpływ jako narzędzie wspierające nauczanie i uczenie się (Hassanien, 2006).

Dla młodych ludzi metoda WebQuestu może być bardzo interesująca ze względu na możliwość pracy nad problemem z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjnych. Jest to także sposób na przełamanie stereotypu sposobu organizacji zajęć i, co chyba najważniejsze, możliwość zwiększenia motywacji do samodzielnej pracy ale w grupie.

Zastosowanie w nauczaniu i uczeniu się metody WebQuestu jest naturalnym przejściem w stronę Universal Design for Learning (UDL), którego głównym celem jest zaprojektowanie programu nauczania w taki sposób, aby uwzględnić wszystkich uczniów o różnych stylach uczenia się, poziomach umiejętności, postawach i preferencjach. Idea ta opiera się na trzech zasadach: wiele sposobów prezentacji

informacji i pojęć; wiele sposobów zaangażowania uczniów; wiele środków ekspresji (Rose, Meyer, 2002; Yang, Tzuo, Komara, 2011).

Literatura / References

- Caine, G., Caine, R.N., & McClintic, C. (2002). Guiding the Innate Constructivist. *Educational Leadership*, 60(1), 70–73.
- Ciesielka, M. (2016). WebQuest–od informacji do wiedzy technicznej. *Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej*.
- Ciesielka, M., & Sułowski, M. (2013). WebQuest w nauczaniu analizy układów równowagi fazowej. *Edukacja–Technika–Informatyka*, 2(4), 308–313.
- Dodge, B. (2018). Some thoughts about WebQuests. 1995. URL: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.html (databasena 03.03. 2017).
- Hassanien, A. (2006). Using Webquest to support learning with technology in higher education. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 5(1), 41–49.
- Lim, S.L., & Hernández, P. (2007). The WebQuest: An illustration of instructional technology implementation in MFT training. *Contemporary Family Therapy*, 29(3), 163–175.
- Łażewska, D. (2012). Zmiany w procesie nauczania-uczenia się – praktyczne rozwiązania i teoretyczne założenia. W: K. Dziurzyński (red.), *Dylematy współczesnej edukacji*. Jozefów: Wyd. WSGE, 203–219.
- Kowalczyk, A. (2000). *Geografia turystyki*. Warszawa: Wydawn. Nauk. PWN.
- Mayor, F., Bindé, J., Gudmundsson, R., & Le Saux, J. Y. (2001). *Przyszłość świata*. Fundacja Studiów i Badań Edukacyjnych.
- Musiak, E. (2015). Nowoczesne nauczanie cyfrowych tubylców (New ways of teaching Digital Natives). *Rocznik Komisji Nauk Pedagogicznych*, (LXVIII).
- Niksa, T. (2014). Webquest-dobra praktyka w e-Learningu. *Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej*, 37, 45–48.
- Osuch, W. (2014). Przykłady innowacji w liceum – wstępna ocena programu nauczania przyrody w ramach projektu „Kształcenie Pełne Wyobraźni–KPW”. *Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis Studia Geographica*, 6, 230–241.
- Prensky, M. (2001). *On the horizon*, 9(5).
- Prensky, M. (2003). Digital natives, digital immigrants-A new way to look at ourselves and our kids. Recuperado a partir de <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky>.
- Rose, D.H., & Meyer, A. (2002). *Teaching every student in the digital age: Universal design for learning*. Association for Supervision and Curriculum Development, 1703 N. Beauregard St., Alexandria, VA 22311-1714 Digital natives, digital immigrants
- Szkuřat, E., Hibszer, A., Piotrowska, I., & Rachwał, T. (2018). Podstawa programowa geografii źródłem nauczycielskich wyzwań. *Prace Komisji Edukacji Geograficznej*, 8, 13–31.
- Vidoni, K. L., & Maddux, C. D. (2002). WebQuests: Can they be used to improve critical thinking skills in students?. *Computers in the Schools*, 19(1–2), 101–117.
- Yang, C.H., Tzuo, P. W., & Komara, C. (2011). WebQuests and collaborative learning in teacher preparation: a Singapore study. *Educational Media International*, 48(3), 209–220.
- Szkuřat, E., & Piotrowska, I. (2018). GIS w nowych podstawach programowych geografii. *Acta Universitatis Lodzianis. Folia Geographica Socio-Oeconomica*, 34, 61–76.

Notka biograficzna o autorze: Renata Rettinger doktor/adiunkt, Instytut Geografii Uniwersytet Pedagogiczny w Krakowie. Autorka w swoich badaniach koncentruje się na problematyce rozwoju turystyki w regionie karaibskim. W problematyce badawczej przeważają tematy dotyczące wielkości i przestrzennego zróżnicowania zagospodarowania i ruchu turystycznego, a w szczególności kierunki rozwoju turystyki. W opracowaniach przewija się także tematyka enklaw turystycznych jako dominującej formy zagospodarowania turystycznego na Karaibach w kontekście rozwoju zrównoważonego i turystyki pro-poor.

Biographical note of author: Renata Rettinger. Author in her research concentrates on the problems on tourism development in Caribbean region. The research issues on the size and spatial differentiation of tourist infrastructure and tourism volume itself together with the directions of the tourism development dominate. The research topics also include the issue of tourist enclaves as a dominating form of tourist infrastructure in Caribbean in the light of sustainable development and pro-poor tourism.

e-mail: renata.rettinger@up.krakow.pl