

Съвместна инициатива на бизнеса и
висшето образование за по-зелено
бъдеще

Референтен номер на проекта. № 2023-1-HU01-KA220-
HED-000165475



Овластяване на бъдещите
лидери с устойчиви знания

SustainEdG

Практическо ръководство
за създаване на
образователни дейности
чрез уебкуестове:
Стратегии, съвети и поуки



Съфинансирано от
Европейския съюз

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са
единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или
на Изпълнителната агенция за европейско образование и култура (EACEA). Нито
Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях. Проект №:
2023-1-HU01-KA220-HED-000165475

Будапеща, Юни 2025 г.

ISBN: ISBN 978-963-9559-76-9

Редактор: проф: д-р Хенриета Наги

Издател: Университет проф. Милтън Фридман, 1039 Будапеща, ул. "Келта" 2, Унгария



Този документ е изготвен с подкрепата на Европейския съюз (програма "Еразъм+") в рамките на проект "SustainEd - Съвместна инициатива на бизнеса и висшето образование за по-зелено бъдеще" (2023-1-HU01-KA220-HED-000165475). Подкрепата на ЕС за изготвянето на тази публикация не представлява одобрение на съдържанието, което отразява единствено възгледите на авторите и Комисията не носи отговорност за използването на съдържащата се в нея информация.

Постоянен достъп: [УЕБСАЙТ НА ОТВОРЕНОТО ХРАНИЛИЩЕ](#)

Координатори

Давид Родригес-Гомес, Автономен университет на Барселона, Испания

Марисол Галдамес, Автономен университет на Барселона, Испания

Константинос Куркутас, Автономен университет на Барселона, Испания

Лаура Палу, Автономен университет на Барселона, Испания

Автори:

 MILTON FRIEDMAN EGYETEM	Д-р Хенриета Наги, Университет „Милтън Фридман“, Унгария Д-р Арон Ковач, Университет „Милтън Фридман“, Унгария
 UAB Universitat Autònoma de Barcelona	Палома Валдивия Визарета, Автономен университет на Барселона, Испания Константинос Куркутас, Автономен университет на Барселона, Испания Лаура Палу, Автономен университет на Барселона, Испания
 story tellme	Teresa Valente, Storytellme, Unipessoal LDA, Португалия Катарина Гонзалес, Storytellme, Unipessoal LDA, Португалия
 FENICE GREEN ENERGY PARK	Даниел Грандис, Фондация Фениче, Италия Рикардо Малавази, Фондация Фениче, Италия
 ACTA FOUNDATION	Адмира Бошняку, Фондация Акта, България
 FAROS ENTREPRENEURSHIP TECHNOLOGY EDUCATION	Янос Грегориу, ETE FAROS LTD, Кипър Атанасия Салтогиани, ETE FAROS LTD, Кипър

Индекс

Съдържание

1.	5
1.1.	6
Основни резултати	6
2. Методология на WebQuest	7
2.1. Методология на WQ	7
2.2. WQ, допълнен с други методи на преподаване	9
2.2.1 Педагогически предимства в настоящия контекст	11
3. Проектиране на собствени WebQuests	13
3.1. Как да създадете свой собствен WebQuest?	13
3.2. Какво да направите?	18
3.3. Какво да не правите?	20
4. Как да оценим въздействието / опита в обучението	22
4.1. Рубрика за оценяване	22
1. Многоизмерна оценка	22
4. Мислене от по-висок порядък	23
4.2. Рубрика за оценяване на доказателствата за наученото	24
5. Практически съвети за фасилитатори/наставници на WQ	26
5.1. Преди WQ	27
5.2. По време на WQ	29
5.3. След WQ	31
6. Препратки	34

1. Въведение

В глобалния контекст, белязан от спешната необходимост от справяне с екологичните предизвикателства, проектът SustainEd: Съвместна инициатива на бизнеса и висшето образование за по-зелено бъдеще се очертава като новаторски отговор на необходимостта бъдещите поколения да придобият необходимите умения, за да водят прехода към устойчива икономика. Проектът е финансиран по програма "Еразъм+" и обединява партньори от няколко европейски държави: Университетът "Милтън Фридман" (Унгария), Фондация "Фениче" (Италия), StoryTellMe (Португалия), Фондация Акта (България) и ФАРОС (Кипър). Всеки от партньорите носи опит в ключови области като устойчивост, интерактивно обучение и цифрови инструменти.

Проектът съчетава два основни методологически подхода:

1. Обучение, основано на предизвикателства (уебквестове /WebQuests): Дейности, предназначени да насочват обучаемите към изследване и решаване на реални проблеми с помощта на структурирани цифрови ресурси.
2. Обучение чрез преживяване (живи лаборатории): Практически учебни пространства, които насърчават експериментирането и сътрудничеството с участници от реалния свят, като например предприятия и местни общности.

Основната цел на SustainEd е да се преодолеят пропуските в уменията, свързани с устойчивото развитие и кръговата икономика, като се даде възможност на студентите от университетите да придобият ключови компетентности за ефективно участие в зеления преход. За тази цел проектът разработва иновативни образователни инструменти, като **инструментариума SustainEdX**, който включва 24 уебквеста (WebQuests), предназначени за разглеждане на критични теми, като например отчитане на устойчивостта и икономическите, социални и управленски изисквания (ESG), устойчиви вериги за доставки, зелено финансиране и бизнес модели, основани на кръговата икономика.

Чрез сътрудничество между университети, компании и други социални участници SustainEd се стреми да насърчи структурната промяна във висшето образование, като насърчава интегрирането на устойчивото развитие в учебните програми и създава реални възможности за приложимо обучение. Този подход не само подготвя студентите за предизвикателствата на бъдещето, но и допринася за постигането на Целите за устойчиво развитие (ЦУР), като подчертава ролята на образованието като ключов двигател на промяната.

Настоящото ръководство има за цел да подпомогне висшите учебни заведения, центрове за професионално обучение и организациите на гражданското общество при прилагането на иновативни решения, които насърчават устойчивостта и кръговата икономика.

Чрез методологията базирана на уебкуестове (WebQuest) участниците развиват критични компетенции в областта на кръговата икономика, устойчивото управление на веригата за доставки, устойчивите финанси и отговорните бизнес модели, основани на зелената икономика.

Международното сътрудничество и пилотните дейности, осъществени в рамките на проекта, гарантират, че резултатите са релевантни и приложими в образователен и бизнес контекст. В дейностите по създаване и тестване участваха университетски студенти, преподаватели и други ключови заинтересовани страни, вкл. компании и политици, като се насърчава значително въздействие в областта на образованието.

Настоящото ръководство предлага изчерпателен преглед на разработването, прилагането и оценката на уебкуестовите като учебна методология в рамките на проекта SustainEd, като подчертава ролята им като ключов инструмент за подобряване на обучението по темите за устойчивостта и кръговата икономика във висшето образование. То включва практически съвети за фасилитатори (преподаватели), конкретни рубрики за оценка както на качеството на уебкуестовите, така и на обучението на студентите, примери за добри практики и стратегии за комбиниране на тези методологии с иновативни подходи като живи лаборатории. Освен това в него се съдържат подробни насоки за максимално увеличаване на педагогическото въздействие на уебкуестовите, като се насърчават критични, съвместни и цифрови компетентности, съобразени с Целите за устойчиво развитие и Европейската зелена програма.

1.1. Цели на проекта

Проектът **SustainEd** има за цел да разработи и приложи програма за устойчиво обучение, която съчетава уебкуестове и живи лаборатории. Този подход насърчава зеления преход, като дава на обучаемите основополагащи умения в областта на устойчивото развитие и кръговата икономика, съобразени с Целите за устойчиво развитие (ЦУР) и Европейската зелена програма.



Основни резултати

1. **Комплект учебни ресурси SustainEdX:** Интерактивна платформа, която предлага 24 уебкуеста (предизвикателства) по теми като кръгова икономика, екологични, социални и управленски въпроси (ESG) и устойчивост.
2. **SustainEdG Ръководство за създаване на ефективни образователни преживявания:** Инструменти за разработване на практически дейности, които свързват теорията и практиката.
3. **SustainEdM: Преподавателски наръчник в сферата на устойчивостта:** Иновативен инструментариум, съчетаващ уеб куестове (WebQuests) и живи лаборатории, насочен към подобряване на уменията на студентите в областта на устойчивостта чрез практически, реални учебни преживявания.

2. Методология за обучение чрез уебкуестове

2.1. Методология на уебкуестовите

- За какво става дума?

Уебкуестовите са методи на **обучение, основани на проучване**, които използват интернет ресурси за решаване на проблеми от реалния свят. През 1995 г. професорът от Държавния университет в Сан Диего **д-р Бърни Додж** създава концепцията в отговор на увеличената наличност на уеб съдържание и необходимостта от смислено интегриране на цифровите ресурси в преподаването и ученето.

Уебкуестовите са контролирани, целенасочени и творчески учебни преживявания, които включват цифрово съдържание. Обучаемите изследват, сътрудничат си и изграждат знания, като придобиват критично мислене и цифрова грамотност.

Уебкуестовите изискват от обучаемите да създават различни резултати като писмено есе, групова презентация, художествено изпълнение или цифров продукт въз основа на изследването на темата. Обучаемите са мотивирани и получават перспектива за своите проучвания чрез разказвателното или реалното съдържание на тези проекти. Насърчава се самостоятелността, но структурата държи обучаемите фокусирани и ангажирани.

Уебкуестовите са ефективни педагогически инструменти, защото:

- Насърчават **активното и експериментално учене**;
- насърчават **самостоятелността, творчеството и решаването на проблеми**;
- насърчават **работата в екип и сътрудничеството**;
- осигуряват **структура** за ориентиране в онлайн съдържанието;
- подобряват **цифровата грамотност**, особено при оценяването на източници;
- съобразени са с **конструктивистките теории за учене**, при които учащите изграждат разбиране чрез лично участие;
- предлагат висока степен на адаптивност в различни дисциплини и образователни нива.

Основни елементи на уебкуестовите

Уебкуестовите се изграждат на базата на определени принципи:

1. Обучение, основано на търсене

Централната тема или предмет мотивира обучаемите да изследват, да задават допълнителни въпроси и да намират решения чрез непрекъсната оценка, анализ и размисъл. Този модел насърчава независимостта и търсенето.

2. Конструктивизъм

Ученето е активно. В контекста обучаемите свързват съдържанието с по-ранния си опит и заедно изграждат смисъл. Преподавателят или фасилитаторът по-скоро насочва, отколкото инструктира.

3. Системи за подкрепа и сътрудничество

Уебкуесторите помагат на учениците да придобият самостоятелност благодарение на структурирани насоки. Обучаемите работят в малки групи по задачи, за да се насърчи взаимното учене и различните гледни точки, като се подобри динамиката на социалното учене.

4. Проучване с помощта на дигитални инструменти

Уебкуестовите използват интерактивно съдържание вместо учебници или пасивни медии. Обучаемите биват насочвани към надеждни онлайн дигитални ресурси и инструменти.

Шестте основни стъпки на Уебкуеста (WebQuest)

Методологията на уебкуеста следва **шест основни стъпки**, предназначени да преведат обучаемите през увлекателно и структурирано учебно преживяване. Тези стъпки помагат на обучаемите да останат фокусирани, да работят ефективно заедно и да натрупват знания по смислен начин. Първоначално описани от **Bernie Dodge (1995, 1997)**, те са в основата на всеки добре разработен уебкуест, както следва:

1. Въведение

Въведението представя темата и създава контекст. То включва интересни факти и кратко обяснение на проблема или темата. Тази стъпка има за цел да **привлече вниманието на обучаемите** и да обясни защо темата е важна, често чрез реален или въображаем сценарий.

2. Определяне на задачата

Тази стъпка ясно обяснява какво се очаква да направят учащите. Задачата трябва да е интересна, реалистична и достатъчно предизвикателна, за да накара обучаемите да мислят критично и творчески. Тя може да включва писане, проектиране, решаване на проблем или представяне на идеи по нов начин.

3. Информационни ресурси

Тук на обучаемите се предоставя **избор от полезни и надеждни материали, които** да им помогнат да изпълнят задачата. Тези ресурси - като уебсайтове, видеоклипове или статии - са внимателно подбрани от учителя или фасилитатора. Това помага на учащите да фокусират търсенето си и да избегнат загубването в интернет.

4. Процес и сътрудничество

Процесът очертава стъпките, които обучаемите трябва да следват, за да изпълнят задачата. Той може да включва разпределяне на отговорности, отговаряне на ключови въпроси или работа в малки групи. Тази стъпка предоставя **ясни насоки**, за да помогне на учащите да организират работата си и да си сътрудничат ефективно.

5. Инструменти за подкрепа и съвети

За да се улесни управлението на задачата, тази стъпка включва **допълнителни помощни средства**, като шаблони, диаграми, съвети или примери. Тези инструменти подпомагат учащите да разбират информацията, да правят връзки и да представят ясно своите констатации.

6. Заключение и размисъл

Заклучението довежда дейността до край. То прави преглед на наученото и насърчава обучаемите да **разсъждават върху опита**. То може също така да ги прикани да помислят как биха могли да приложат новите си знания в реалния живот или в други предмети.

Уебкуестовите са цялостен инструмент за обучение, който надхвърля шестте основни стъпки, като насърчава работата в екип и ангажираността на обучаемите чрез задачи и групови предизвикателства. Те са подходящи за различни образователни среди и помагат на учениците да разберат сложни идеи, насърчавайки развитието на критично мислене и цифрови умения. Уебкуестовите трябва да са ясно формулирани, атрактивни и да имат определена целева аудитория, за да отговорят на нуждите на учащите. Планирането е от решаващо значение за успеха, включително определянето на предизвикателни теми, поставянето на учебни цели и осигуряването на подходящи за възрастта, разнообразни цифрови материали. Индивидуалната и груповата работа подобряват обучението и разбирането. Уебкуестовите стимулират развитието на уменията на 21-ви век чрез ефективно обучение и цифрови инструменти, като насърчават работата в екип, творчеството и цифровите умения в реални ситуации.

2.2. Уебкуестовите, допълнени от други методи на преподаване

Уебкуестовите (Webquests) са доказали, че са много повече от еднократна дейност. Тяхната стойност се крие в способността им да се интегрират със съвременните педагогически подходи и да отговорят на изискванията на актуалната образователна екосистема. В сравнение с моделите, фокусирани върху предаването на съдържание, уебкуестовите благоприятстват активното учене, при което учениците анализират, синтезират и прилагат информацията в подходящ контекст, като по този начин улесняват по-дълбокото и по-смислено разбиране.

Както посочват Barreto и Santos (2012), този тип предложения ни позволяват да преминем към класни стаи, ориентирани към учениците, където цифровите технологии не са цел, а инструмент, който насърчава основни компетенции за академичния и професионалния живот. Освен това дизайнът му благоприятства сътрудничеството и насърчава по-демократично образование (Campillo-Ferrer, 2022), като укрепва ключови умения като работа в екип, решаване на проблеми или ефективна комуникация.

От друга страна, уебкуестовите предлагат безопасна и направлявана среда за проучване на информация онлайн, като благоприятстват развитието на критично мислене в условията на лавинообразното разпространение на ресурси в интернет. Техният интерактивен и динамичен характер допринася за повишаване на мотивацията, което е особено важно за поколенията, израснали в дигитализирана среда (Strickland & Nazzari, 2005).

Валидността и ефективността им се обяснява до голяма степен с тяхната многостранност. Уебкуестовите лесно се адаптират към нововъзникващите активни методологии (Leite, Dourado & Morgado, 2015) и към нуждите от обучение както във формален, така и в неформален и неофициален контекст. Ето някои начини, по които те могат да бъдат интегрирани с други методически предложения:

Допълваща методология	Как се интегрира с вебкуестовите?	Какво внася тя в практиката на преподаване?	Основни автори/препратки
Обърнато обучение	Уебкуестът се използва като предварителна задача или като последващо действие след сесиите лице в лице.	Засилва подготовката и затвърждаването на самостоятелното учене.	Leite, Dourado & Morgado (2015)
Гъвкаво учене	Учениците имат достъп до вебкуестове със свое собствено темпо, от различни контексти.	Насърчава приобщаването и персонализиранит е пътища за учене.	Aslanyan-Rad (2024)
Проектно-базирано обучение (PBL)	Структурата на вебкуестовите съответства на етапите на един проект.	Насърчава планирането, проучването и решаването на проблеми от реалния свят.	Круз и Монтеро (2021)
Учение, основано на преживявания/любопитство	Въпросите с отворен край в вебкуестовите стимулират търсенето и симулираното изследване.	Увеличават активното участие и автономното откриване.	Aslanyan-Rad (2024)
Автономно и основано на доказателства учене	Учениците трябва да търсят и потвърждават информация в подкрепа на своите отговори.	Развива критично мислене и академичната строгост.	-
Учение, базирано на проблеми (PBL)	Уебкуестът представя реална или сложна ситуация, която	Повишава креативността, уменията за	Leite, Dourado & Morgado (2015)

Допълваща методология	Как се интегрира с уебкуестовите?	Какво внася тя в практиката на преподаване?	Основни автори/препратки
	трябва да бъде решена.	анализ и решаване на проблеми.	
Учене, основано на игри (GBL)	Разказът и структурата на уебкуестовите могат да бъдат игровизирани.	Повишава мотивацията и ангажираността в ученето.	Barreto & Santos (2012)
Изследване с участие	Уебкуестът може да подпомогне изследването на реални проблеми на общността.	Насърчава критичното осмисляне и социалната трансформация.	Hofstein, Eilks & Bybee (2011)
Учене в сътрудничество	Задачите са разработени така, че да се изпълняват в групи.	Укрепва социалните умения и колективното изграждане на знания.	Cruz & Montero (2021)
Изграждане на скеле	Структурата на уебкуестовите е устроена, така че стъпка по стъпка да осигурява насоки и подкрепа.	Предлага яснота и структура по време на целия процес на учене.	Zheng et al. (2005)

2.2.1 Педагогически предимства в настоящия контекст

В един образован свят, в който автономността, сътрудничеството и критичното мислене се ценят все повече, уебкуестовите (WebQuests) се очертават като инструмент с голям потенциал... ако са разработени целенасочено. Ето някои от най-значимите им предимства, подкрепени от изследвания на автори като Zheng и колектив (2005), Moeller & McNulty (2006), Hofstein и колектив. (2011), Chinyere & Njoku (2023), Aslanyan-Rad (2024) и Martínez-Borreguero и колектив (2020):

- **Структурирано и валидирано проучване:** Уебкуестовите осигуряват поетапна структура, която позволява на обучаемите да изследват и анализират проблеми, свързани, в случая с устойчивото развитие, като използват предварително подбрани

ресурси. Предварителният подбор и дозиране на съдържанието от страна на преподавателите улеснява по-доброто разбиране на сложните концепции. Силно структурираният характер на уебкуестовите насочва учениците към търсене, анализ и синтез на информация, като намалява разочарованието и увеличава фокуса върху конкретни цели.

- **Насърчаване на критичното мислене и решаването на проблеми:** Уебкуестовите мотивират учениците да обмислят, анализират и синтезират информация, за да решават проблеми от реалния свят и да развиват критични умения.
- **Улесняване на самостоятелното учене:** Те осигуряват структурирана среда, която помага на учениците да управляват собственото си учене, като развиват ключови умения като саморегулация.
- **Интегриране на технологиите:** Насърчават смисленото използване на цифрови инструменти, които подготвят обучаемите за цифровата образователна и работна среда.
- **Адаптивност към различни методологии:** Уебкуестовите могат да се комбинират с подходи като обърнато обучение, проектно базирано обучение и учене чрез преживяване, което ги прави универсален инструмент за различни образователни контексти.
- **Сътрудничество и социално обучение:** Груповият подход насърчава уменията за комуникация и работа в екип, които са от съществено значение в съвременния свят.
- **Мотивиране на учениците:** Подобрява интереса и ангажираността към образователните дейности.
- **Предаване и прилагане на знания:** Обучаемите не само придобиват информация, но и се научават да я прилагат в нов контекст, което спомага за смислено и трайно учене.

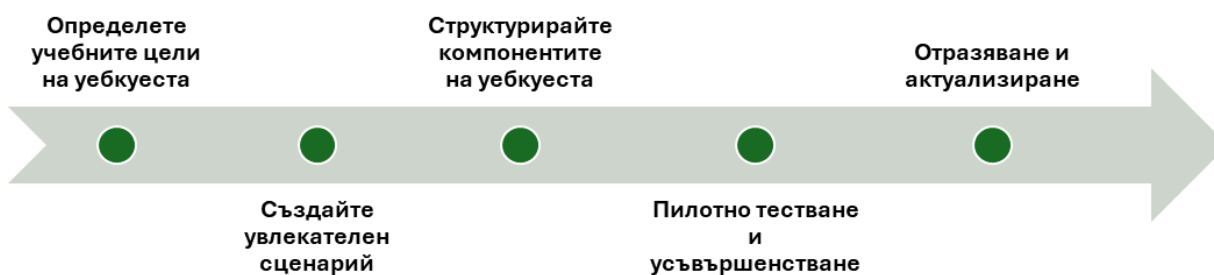
Като цяло, стратегията за преподаване чрез уебкуестове често е определяна като изследователска дейност, която ефективно интегрира технологиите в преподаването и ученето. Резултатите от изследванията обаче показват, че макар тази стратегия да има положително въздействие върху уменията и нагласите на учениците за съвместна работа, ако не е планирана по смислен за обучаемите начин, тя има малко пряко въздействие или

предимство за повишаване на постиженията на учениците в сравнение с други дидактически дейности (Abbitt & Ophus, 2008).

3. Проектирайте свои собствени уебкуестове

3.1. Как да създадете свой собствен уебкуест (WebQuest)?

Създаването на ефективен уебкуест включва обмислено планиране, ясни цели и подход, ориентиран към обучаемия, който насърчава критичното мислене и сътрудничеството. Като учител, фасилитатор или обучител прилагането на тези стъпки ще ви помогне да създадете ефективни уебкуестове, които дават възможност на учащите да изследват предизвикателствата на устойчивото развитие и да разработват подходящи решения. По-долу е представен процес стъпка по стъпка, базиран на комплекта учебни ресурси SustainEdX.



Стъпка 1: Определете учебните цели на уебкуеста.

Първата стъпка е да определите уменията, знанията и компетенциите, които искате да придобият учащите. Съобразете целите си с въпросите на устойчивото развитие, като например кръгова икономика, отчитане на ESG, зелени финанси или устойчиви вериги за доставки. Уверете се, че поставените от вас цели са SMART, т.е. конкретни, измерими, постижими, релевантни и обвързани със срокове.

Пример: "В края на този уебкуест обучаемите ще могат да анализират критично въздействието на равенството между половете върху целите за устойчиво развитие (ЦУР)."

Стъпка 2: Създайте увлекателен сценарий.

Сценарият е ядрото на вашия уебкуест; той е този, който ще ангажира или не обучаемите. Добре оформеният сценарий трябва да прави нещо повече от това да информира; той трябва да ангажира, да стимулира мисълта и да вдъхновява необходимостта от проучване и действие. Можете да мислите за него като за средство за разказване, което стимулира любопитството и емоционалната ангажираност на обучаемите. В идеалния случай този сценарий би създал реален, емоционален, мотивационен контекст, в който учащите да изследват и вземат решения. Обикновено, най-добрите сценарии отразяват реални предизвикателства и дилеми, като дават на учащите се цел и спешност за намиране на решения.

Например можете да създадете сценарий, свързан с неотложен проблем на устойчивото развитие, като например икономическия растеж с екологичните аспекти в урбанизираните места или ролята на равенството между половете за постигане на Целите за устойчиво развитие (ЦУР), който изисква бързо мислене. Това не само прави задачата актуална, но и дава възможност на учащите да мислят за себе си като за истински двигатели на промяната.

Съвет: Използвайте техники за разказване на истории, за да създадете атрактивен и интересен сценарий. Използвайте герои, като например млад мениджър по устойчиво развитие или местен предприемач, които са изправени пред предизвикателства, подобни на тези, с които обучаемите ще се сблъскат в бъдещата си кариера. Включете диалози, новинарски заглавия или мултимедия (видеоклипове, изображения), за да създадете реалистична обстановка.

Стъпка 3: Структурирайте компонентите на уебкуеста.

Успешният уебкуест следва ясна структура, която насочва обучаемите и стимулира тяхното любопитство, творчество и сътрудничество.

Добре проектираният уебкуест обикновено включва следните елементи:



Въведение: Създаване на обстановка.

Това е мястото, където привличате вниманието на обучаемите и оформяте важността на предизвикателството. Използвайте въведението, за да поставите темата в контекста на

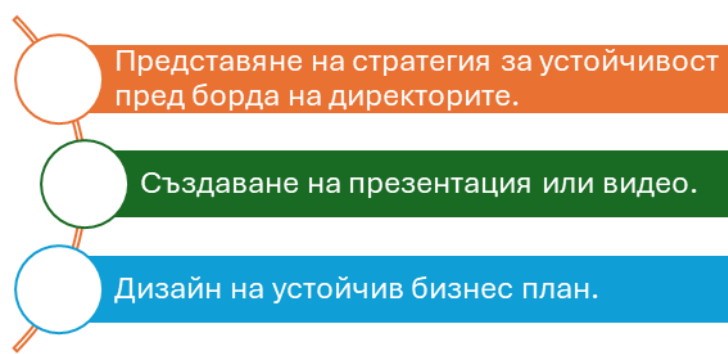
реални проблеми на устойчивото развитие, които съответстват на интересите, опита или бъдещата кариера на учениците. Целта ви е да бъдете мотивиращи. Бъдете кратки, но въздействащи. Използвайте актуални събития, подходящи примери или лични истории. Свържете темата с тяхното ежедневие или амбиции и предизвикайте любопитство как техният принос може да бъде двигател на промяната.

Например, ако вашият уебкуест е посветен на устойчивите вериги за доставки в модата, започнете с интересни факти за въздействието на бързата мода върху околната среда, подчертайте потребителските тенденции и обяснете значението на устойчивостта за реструктуриране на индустрията.

Задача: *Ясно дефинирайте мисията.*

Разделът "Задача" очертава какво искате да постигнат учащите. Уверете се, че инструкциите ви са разбираеми, ангажиращи и постижими. Задачата трябва да бъде смислена и приятна за тях, с осезаем резултат в края.

Възлагайте задачи като:



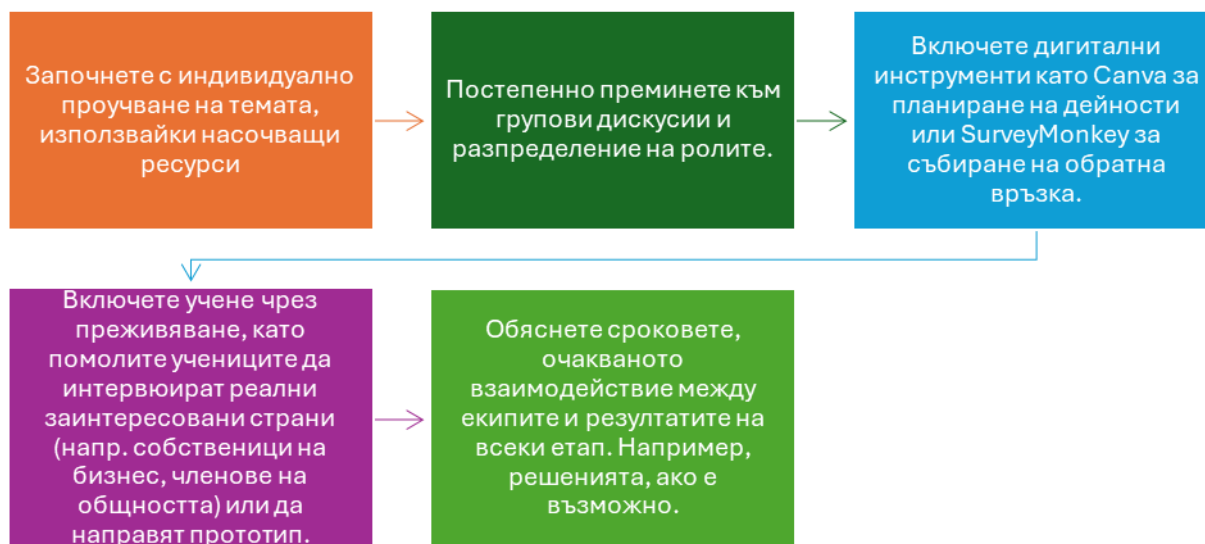
Ако вашият уебкуест включва ролеви игри, тук е мястото, където ще посочите ролите и отговорностите, изпълнявани от тях (напр. изследовател, анализатор на данни, дизайнер и т.н.). Това засилва съвместната работа в екипа и споделяната отговорност.

Съвет: За да подобрите релевантността на обучението, уверете се, че резултатът е реалистичен и разбираем, и го свържете с дейности от реалния свят.

Процес: *Направлявайте обучаемите стъпка по стъпка*

Разделът "Процес" трябва да очертае пътя на учащите от началото до края на уебкуеста.

Разделете процеса на стъпки и определете какви действия трябва да предприемат учащите на всяка стъпка.



Съвети:

- Структурирайте стъпките в логична и прогресивна структура.
- Насърчавайте студентите да разглеждат предизвикателството от различни гледни точки.
- Фокусирайте се върху съвместните роли и отговорности.

Ресурси: *Надеждни и подходящи материали.*

Изключително важно е този раздел да бъде добре организиран, за да може обучаемите да останат фокусирани и да имат ефективно проучване. Изберете връзки към качествени материали, като например статии, доклади и проучвания, инфографики, видеоклипове и подкастове, онлайн платформи, инструменти и бази данни. Целта ви е да помогнете на учащите да използват времето си разумно и ефективно. Използваните ресурси трябва да са актуални, стимулиращи и свързани с целите на уебкуеста. Когато е възможно, трябва да се предоставят алтернативни формати на представяне.

Съвети:

- *Дайте приоритет на надеждни и актуални ресурси.*
- *Уверете се, че има ясна връзка между източниците и работата.*
- *Предлагайте множество ресурси (визуални, текстови и интерактивни) по начини, които могат да отговорят на различните стилове на учене.*

Заклучение: *Размисъл върху резултатите от уебкуеста.*

Използвайте раздела „Заклучение“, за да обобщите учебното преживяване и да насърчите размисъла. Тук трябва да очертаете основните уроци и да ги свържете с по-широки въпроси на устойчивостта и личностното израстване. Използвайте отворени въпроси, за да насърчите размисъла, като например:

- Какво ви направи най-силно впечатление във вашите открития?
- По какъв начин тази дейност промени възприятието ви за практиките на устойчивото развитие?
- Как можете да приложите тези уроци в ситуации от реалния живот?

Добри практики: *Успешни примери*

Разделът "Добри практики" ще превърне вашия уебкуест в нещо повече от академично упражнение. Той предлага възможности за демонстриране на успешни примери от реалния живот, които могат да вдъхновят вашите обучаеми. Този раздел се използва, за да покаже на учащите как конкретните предизвикателства на уебкуеста се решават в реалния живот, като им помага да свържат теорията с практиката. Препоръчително е да изберете примери, пряко свързани с темата на вашия уебкуест. Можете да вземете примери и идеи от инициативи на местната общност, бизнес казуси, пилотни проекти по програма "Еразъм" и други инициативи на ЕС. Съсредоточете се върху истории, с които студентите могат да се свържат, например местни инициативи, младежки проекти или добре познати кампании.

Стъпка 4: Пилотно тестване и усъвършенстване на уебкуеста.

Преди да стартирате своя уебкуест, е важно да проведете тестова фаза с малка група учащи. Пилотната фаза ще ви помогне да определите неговите силни и слаби страни и предизвикателства и ще ви позволи да усъвършенствате дейността си за постигане на максимална ефективност.



След пилотната фаза ще трябва да анализирате обратната връзка, която сте събрали, за да определите частите на уебкуеста, които се нуждаят от опростяване или обогатяване. Коригирайте сложността на уебкуеста, т.е. ако обучаемите го намират за твърде лесен, задълбочете изследването; ако обучаемите го намират за твърде труден, помислете за добавяне на насочващи съвети или друга подкрепа.

Стъпка 5: Отразяване и актуализиране.

Представянето на уебкуеста не трябва да бъде последната стъпка; непрекъснатото усъвършенстване е от ключово значение за запазване на ефективността и актуалността на вашата дейност във времето, особено в динамичната област на устойчивото развитие. Водете прост дневник за подобрения след всеки цикъл на изпълнение на уебкуеста. Записвайте наблюдения, цитати на обучаемите и идеи за подобрение. Този жив документ става безценен за бъдещите итерации.

Какво да обмислите:

1. **Ангажираност на обучаемите:** Кои части от уебкуеста са предизвикали ентузиазъм? Къде вниманието е намаляло?
2. **Постигане на резултатите от обучението:** Показали ли са участниците предвидените знания и умения?
3. **Уместност на ресурсите:** Актуални и достъпни ли са всички материали? Представят ли разнообразни и приобщаващи перспективи?

4. **Опит в областта на фасилитирането:** Какво се е получило добре при управлението на процеса и подпомагането на обучаемите? Имаше ли пречки в координацията или комуникацията?

3.2. Какво да правите?

1. **Определете ясни цели на обучението**

Съобразете уебкуестът с конкретни, измерими резултати от ученето, които отразяват уменията за мислене от по-висок порядък (напр. анализ, синтез, оценка), както е посочено в таксономията на Блум (Anderson and Krathwohl, 2001). Уверете се, че целите са свързани с предмета, който преподавате и представляват интелектуално предизвикателство за обучаемите.

Пример: Вместо да искате от учениците да "изброят факти", изисквайте от тях да "оценят въздействието на историческо събитие, като използват първични източници".

2. **Ефективно структуриране на уебкуеста**

Следвайте стандартната структура на уебкуеста: Въведение, Задача, Процес, Източници, Оценка и Заключение (Dodge, 1995). Предложете завладяващ разказ във „Въведението“, за да привлечете обучаемите, ясна „Задача“, която очертава крайния продукт, и „Процес“ стъпка по стъпка, който да направлява тяхното изследване.

Съвет: Използвайте "скеле" в раздела "Процес", за да подкрепите обучаемите, като същевременно им дадете възможност за самостоятелност (март 2003 г.).

3. **Изберете висококачествени и разнообразни ресурси**

Подберете надеждни, авторитетни онлайн ресурси (напр. академични списания, авторитетни уебсайтове, първоизточници), които да запознават обучаемите с различни гледни точки. Уверете се, че ресурсите са достъпни и приобщаващи, като се вземат предвид обучаемите с различни потребности (Yoder, 1999).

Съвет: Включете комбинация от текст, мултимедия и интерактивни инструменти, за да задоволите различните стилове на учене.

4. **Разработване на автентични, ангажиращи задачи**

Създайте задачи, които отразяват реални проблеми или професионални сценарии, свързани с дисциплината, която преподавате. Например, в бизнес курс студентите могат да разработят маркетингов план въз основа на пазарно проучване (Dodge,

2001). Насърчавайте съвместните роли (напр. изследовател, анализатор, презентатор), за да насърчите работата в екип.

Съвет: Включете въпроси с отворен отговор, за да стимулирате дебати и критично мислене.

5. Включете ясни критерии за оценка

Предоставете подробна рубрика, която е в съответствие с целите на обучението и изискванията на задачата. Посочете критерии за съдържание, сътрудничество, творчество и представяне (March, 2003 г.). Споделете рубриката предварително, за да насочите усилията на обучаемите.

Пример: Включете точки за аргументи, основани на доказателства, яснота на представянето и ефективно използване на източници.

6. Насърчаване на размисъл и синтез

Включете раздел "Заключение", който подтиква обучаемите да обмислят процеса на учене и да свържат резултатите с по-широки концепции. Това стимулира метапознанието и задълбочава разбирането (Yoder, 1999).

Съвет: Помолете обучаемите да напишат рефлексивно есе или да участват в дискусия за обобщение.

7. Тестване и преработване на уебкуеста

Изпробвайте уебкуеста с малка група, за да установите технически проблеми, неясни инструкции или недостиг на ресурси. Съберете обратна информация от обучаемите и колегите си, за да усъвършенствате дизайна (Dodge, 2001).

Съвет: Уверете се, че уебкуестът е подходящ и удобен за използване от различни устройства и платформи.

3.3. Какво да не правите?

1. Избягвайте неясни или прекалено общи задачи

Не възлагайте задачи, които не са достатъчно фокусирани или са твърде амбициозни за определеното време. Неясните задачи могат да претоварят учениците и да доведат до повърхностно учене (March, 2003).

Пример: Вместо "изследване на изменението на климата", посочете "анализ на икономическото въздействие на стратегиите за смекчаване на изменението на климата в две държави".

2. Не разчитайте на нискокачествени или остарели ресурси

Избягвайте да поставяте връзки към ненадеждни уебсайтове, счупени връзки или остарели материали. Това подкопава доверието в тях и разочарова обучаемите (Yoder, 1999).

Съвет: Редовно проверявайте връзките и актуализирайте ресурсите, за да поддържате тяхната актуалност.

3. Не претоварвайте обучаемите с информация

Подберете адекватен за задачата брой ресурси, за да предотвратите когнитивното претоварване. Предоставянето на твърде много връзки може да отклони вниманието на учениците от задачата (Dodge, 2001).

Съвет: Ограничете ресурсите до 5-10 висококачествени източника за целенасочено проучване.

4. Не пренебрегвайте достъпността

Не предполагайте, че всички ученици имат достъп до ресурсите или могат лесно да се ориентират в уебкуеста. Осигурете съвместимост с помощни технологии и осигурете алтернативни формати за мултимедийно съдържание (March, 2003 г.).

Пример: Включете субтитри за видеоклипове и алтертекст за изображения.

5. Не пропускайте оценката или обратната връзка

Избягвайте да пропускаете рубрика или да предоставяте само обобщаваща обратна връзка. Без ясни критерии или градивна обратна връзка учениците може да се затруднят да отговорят на очакванията (Dodge, 1995).

Съвет: Предложете възможности за обратна връзка с колеги или преподаватели по време на фазата на процеса.

6. Не пренебрегвайте ангажираността на учениците

Избягвайте да създавате уебкуестове, които приличат на традиционен работен лист или в които липсва мотивиращ контекст. Неангажиращите задачи могат да намалят мотивацията и участието на учениците (Yoder, 1999).

Пример: Вместо да карате учениците да обобщават статии, накарайте ги да играят роли на политици, които обсъждат решение.

7. Не предполагайте техническа компетентност

Не предполагайте, че всички обучаеми са запознати с инструментите или

платформите, използвани в уебкуеста. Осигурете учебни материали или помощ за навигация в ресурсите и за изпълнение на задачите (Dodge, 2001).

Съвет: Включете раздел "Започваме" с технически указания.

4. Как да оценим въздействието / учебния опит

Оценяването на въздействието и учебния опит на уебкуеста е от решаващо значение за разбирането на ефективността на дейността и осигуряването на непрекъснато усъвършенстване. Тя изисква холистичен подход, който надхвърля осмислянето на съдържанието и оценява компетенции като критично мислене, сътрудничество, творчество, изследователски умения и цифрова грамотност. Тук предлагаме структуриран подход за оценяване както на учебния процес, така и на неговите резултати.

Основен принцип на подхода на уебкуеста е, че ученето трябва да бъде ангажиращо, трансформиращо и да насърчава задълбоченото разбиране, а не само знанията. Ето защо оценката на въздействието и на учебния опит трябва да надхвърля измерването на простите резултати и да оценява качеството на учебния процес, придобитите компетенции и израстването на учащия във връзка с предизвикателствата на устойчивото развитие.

Ефективното оценяване се фокусира както върху това, което учащите произвеждат (крайни продукти), така и върху начина, по който те се ангажират (процеси, сътрудничество, критично мислене, размисъл).

4.1. Рубрика за оценяване

Оценяването на въздействието на уебкуеста изисква специални умения от страна на преподавателите поради няколко причини:

- *Многоаспектност:* Оценяване на когнитивните (знания), афективните (нагласи) и поведенческите (умения) резултати.
- *Ориентирани са към процеса:* Отчитане не само на крайния продукт, но и на учебния път.
- *Съобразени са с целите на обучението:* Отразяване на предвидените компетенции, като критично мислене, сътрудничество, решаване на проблеми и прилагане на концепции за устойчивост.

1. Многоизмерна оценка

Уебкуестовите не са само съдържанието - те оценяват:

- *Критично мислене* - Примерни методи: отразяване на критични инциденти, дървета на проблемите, задачи за анализ на първопричините, структурирани дебати.
- *Сътрудничество* - Примерни методи: оценки от връстници, формуляри за самооценка на групата, рубрики за наблюдение по време на фазите на работа в екип.
- *Креативност* - Примерни методи: проекти за дизайнерско мислене, визуално разказване на истории, мултимедийни презентации.
- *Изследователски умения* - Примерни методи: анотирани библиографии, доклади за оценка на източниците, изследователски портфолия.
- *Цифрова грамотност* - Примерни методи: дневници за размисъл, дневници за учене, метакогнитивни интервюта.

Предвид посоченото, преподавателят трябва да умее да оценява *няколко компетентности* едновременно.

2. Субективност и интерпретация

Много от категориите в рубриките (като творчество, оригиналност или размисъл) са *качествени* и подлежат на интерпретация. Това изисква от преподавателите да правят нюансирани преценки, да избягват личните пристрастия и да осигуряват последователно и справедливо оценяване. Измервайте способностите на обучаемите да анализират критично информацията, да оценяват множество гледни точки, да идентифицират модели и причинно-следствени връзки и да предлагат иновативни, съобразени с контекста решения.

3. Съответствие с целите на обучението

За да оцени правилно един уебкуест, преподавателите трябва да разберат и определят **ясни резултати от ученето**, да се уверят, че задачата на уебкуеста съответства на стандартите, и да разработят или адаптират рубрики, които да съответстват на тези резултати.

4. Мислене от по-висок порядък

Целта на уебкуеста е да се развият умения като анализиране, синтезиране и оценяване.

5. Обратна връзка и диференциране

Доброто оценяване на уебкуеста включва даване на конструктивна, персонализирана обратна връзка и адаптиране на оценяването към различните обучаеми. Това означава, че учителите се нуждаят от силни умения за **формиращо оценяване и диференциране**. При оценяването на уебкуестове **рубриката** е чудесен начин да се гарантира последователност, яснота и справедливост.

4.2. Рубрика за оценяване, основана на доказателствата за наученото

Този вид рубрика се фокусира върху това, което обучаемите действително демонстрират в своя **краен продукт, разсъждения или презентации**.

За да се осигури прозрачно и систематично оценяване, рубриките трябва да се използват както за оценяване на процеса, така и на продукта. Рубриките трябва да:

- са в съответствие с посочените резултати от обучението.
- интегрират компетенциите за устойчивост (системно мислене, изпреварващо мислене, стратегическа компетентност, междуличностни умения, нормативна компетентност).
- балансират субективни и обективни критерии.

Рубриките трябва да бъдат предоставени на обучаемите в началото, за да се насочи самонаблюдението и да се насърчи метакогнитивното съзнание.

Допълнителни добри практики за оценка на въздействието

- **Триангулиране на оценката:** Комбинирайте самооценката, оценката на връстниците и оценката на учителя, за да получите по-пълна представа за обучението. За да получите по-цялостна картина на ученето, триангулирайте оценката, като използвате няколко източника:
- **Самооценка:** учениците отразяват процесите и резултатите от обучението си.
 - **Оценка от връстниците:** учениците оценяват взаимно приноса си и работата в екип.

- **Оценка от преподавателя:** преподавателите дават професионални оценки, основани на критерии.
- **Обратна връзка с аудиторията/външните заинтересовани страни (по избор):** когато е приложимо, външни оценители (представители на общността, практикуващи) предоставят информация за значението в реалния свят и ефективността на комуникацията.

Триангулацията повишава валидността на оценката чрез включване на множество гледни точки.

- **Анализ на участието и сътрудничеството:** Наблюдавайте груповата динамика, лидерството, разпределението на ролите и процесите на решаване на проблеми. В дейностите, включени в уебкуеста - особено в тези, които са насочени към сложни предизвикателства свързани с устойчивото развитие - процесът на групово сътрудничество е също толкова важен, колкото и крайният продукт. Ето защо оценката на начина, по който учениците си взаимодействат и работят заедно, е от решаващо значение за разбирането на цялостния учебен опит. Ключовите аспекти, които трябва да се наблюдават и оценяват, включват:
 - **Групова динамика:** Наблюдавайте как обучаемите обсъждат идеи, управляват конфликти и надграждат приноса на другите. Здравословната динамика се характеризира с взаимно уважение, активно слушане, съвместно вземане на решения и адаптивност.
 - **Лидерство и инициативност:** Определете дали лидерството се появява по естествен начин, дали се променя между членовете на групата или остава централизирано. Доброто лидерство в контекста на уебкуеста включва насърчаване на участието, справедливо разпределение на задачите, насърчаване на приобщаването и поддържане на фокуса върху общата цел.
 - **Разпределение на ролите:** Анализирайте как се разпределят и изпълняват ролите и отговорностите в екипите. Ефективните групи гарантират, че задачите са разпределени според силните страни, интересите или целите на обучението и че всички членове са отговорни за своя принос.

- **Процеси за решаване на проблеми:** Оценете как групите се справят с предизвикателствата, адаптират се към неочаквани пречки и предлагат иновативни решения. Търсете признаци на устойчивост, критично мислене, креативност и подход на системно мислене при справяне със сложността.

Инструменти за оценка: Формуляри за самооценка на групите, контролни списъци за оценка от колеги, бележки от наблюдения на преподавателя, рубрики за качество на сътрудничеството. Структурираната обратна връзка за сътрудничеството може да помогне на учениците да осмислят междуличностните умения, които са от съществено значение за решаването на реални проблеми на устойчивото развитие.

5. Практически съвети за фасилитатори/преподаватели при работа с уебкуестове

Подкрепа на ангажираността, самостоятелността и ориентираното към устойчивост учене на учениците

Успехът на един уебкуест не зависи единствено от неговия дигитален дизайн или структурата на съдържанието - той е дълбоко оформен от човешкия фактор на фасилитирането. Добре подготвеният фасилитатор или наставник е крайъгълният камък на ангажиращото, приобщаващо и въздействащо учебно преживяване, особено когато се разглеждат сложни и многоизмерни теми като устойчивост, ESG, зелено предприемачество и кръгова икономика. В контекста на проекта SustainEd, където уебкуестовите се използват за справяне с реални предизвикателства, свързани с устойчивото развитие, ролята на фасилитатора се простира отвъд обучението. Тя включва ръководене на проучванията, създаване на безопасна и стимулираща учебна атмосфера, насърчаване на сътрудничеството и стимулиране на размисъла. Фасилитаторът се превръща в посредник между обучаемите и знанието, между цифровите инструменти и критичното мислене, между абстрактните понятия и практическите действия.

Въз основа на опита на Фондация Фениче, която съчетава практическо екологично образование, цифрови иновации и изграждане на капацитет в областта на зелените умения, тази глава предлага практически, изпитани и приложими стратегии за преподаватели и обучители, работещи във висшето образование, професионалното образование и обучение (ПОО) и в контекста на ученето през целия живот.

Советите са разделени на три важни момента от процеса на уебкуеста:

- Преди уебкуеста - планиране, подготовка на материали, определяне на очакванията и създаване на подходящи условия за учене;
- По време на уебкуеста- улесняване на работата в група, подпомагане на цифровата навигация и управление на сътрудничеството и мотивацията;
- След уебкуеста - насърчаване на размисъла, свързване на наученото с личния и професионалния контекст и събиране на обратна връзка за подобряване.

Независимо дали сте университетски преподавател, обучител в областта на ПОО или фасилитатор в сферата на неформалното образование, тези идеи са предназначени да подпомогнат мисията ви да предоставите на обучаемите ориентирани към бъдещето компетентности, съчетаващи цифрова грамотност, умения за сътрудничество и устойчивост. Подхождайки към уебкуестите не само като към метод, но и като към трансформиращ образователен опит, фасилитаторите могат наистина да помогнат на обучаемите да станат активни участници в екологичния преход и да допринесат за постигането на Целите за устойчиво развитие (ЦУР).

5.1. Преди уебкуеста

ПОДГОТОВКА НА ПОЧВАТА ЗА СМИСЛЕНО ПРЕЖИВЯВАНЕ

Всяко успешно учебно преживяване се гради върху солидна и целенасочена подготовка. Това важи с особена сила за уебкуестите като обучителен метод, които изискват не само цифрови и фасилитаторски умения, но и ясна педагогическа визия, фокусирана върху учащия. Ролята на фасилитатора започва много преди обучаемите да получат достъп до платформата: именно по време на подготвителната фаза полагаме основите на автентично, приобщаващо и ориентирано към действие учене. От гледна точка на Фондация Фениче тази фаза е от решаващо значение за активиране на мотивацията, изграждане на доверие и осигуряване на яснота на целта. По-долу са представени ключовите области, които трябва да се обмислят преди стартирането на уебкуеста.

СЪЗДАВАНЕ НА ЯСЕН И МОТИВИРАЩ КОНТЕКСТ

Преди да представите платформата или задачата, от съществено значение е да контекстуализирате дейността. Учащите се трябва да разберат "защо": Защо тази тема е важна? Как тя е свързана с тяхното бъдеще, с обществото или с планетата? Силното въведение - евентуално свързано с примери от реалния свят, актуални събития или личен

опит - може да предизвика любопитство и интерес.

На този етап ролята на фасилитатора е да зададе открит и приканващ тон, като подчертае, че това не е тест, а възможност за изследване, съвместно създаване на знания и промяна. Важно е да се заяви ясно, че допускането на грешки и задаването на въпроси са неразделна част от процеса на учене и че приносът на всеки се цени. Това насърчава психологически безопасно пространство за учене, в което учениците се чувстват овластени да участват.

ПОДГОТВЕТЕ ИНСТРУМЕНТИТЕ И УСЛОВИЯТА ЗА УЧЕНЕ

Дори най-добре разработеният уебкуест може да се провали, ако не е налице техническата инфраструктура или средата не е благоприятна за учене. Преди началото на дейността:

- Уверете се, че всички цифрови инструменти и платформи са достъпни и работят правилно (устройства, интернет връзка, разрешения за достъп).
- Осигурете кратък инструктаж или обучение, ако учениците не са запознати с инструменти като документи за съвместна работа, Padlet, Miro или Canva.
- Тествайте всички връзки и мултимедийно съдържание, за да избегнете разочарование и да осигурите безпроблемно преживяване.

В групи със смесени възможности е полезно да предложите алтернативни формати или помощни материали - например опростени ръководства, видео/аудио инструкции или речници на ключови термини.

ИЗЯСНЯВАНЕ НА ЦЕЛИТЕ И ОЧАКВАНИЯТА

Едно от най-често срещаните предизвикателства при обучението с участие е липсата на яснота. Преди да започнат уебкуеста, фасилитаторите трябва:

- Ясно да обяснят цялостната структура: фази, задачи, роли на групата, график и очаквани резултати.
- Да споделят предварително рубриката за оценяване, така че обучаемите да знаят как ще се оценява работата им.
- Да обсъдят груповата динамика и сътрудничеството: дали ролите ще бъдат разпределени или ще се избират сами? Какви са очакванията за работа в екип?

Тази предварителна прозрачност насърчава автономността, отговорността и увереността на учениците.

ИЗГРАЖДАНЕ НА ГРУПОВА ДИНАМИКА

Отделете време за установяване на групова връзка, преди да се потопите в уебкуеста. Дори в университетски или професионални условия обучаемите може да не се познават добре или да нямат опит в работата в екип. Простите дейности за "разчупване на леда" или кратките упражнения за изграждане на екип могат значително да подобрят сплотеността на групата и сътрудничеството в последствие.

Ако учениците ще работят в екипи, фасилитаторите трябва внимателно да обмислят състава на групата, като балансират различните силни страни, произход и стилове на работа, за да насърчат разнообразието и приобщаването.

СЪВМЕСТНО СЪЗДАВАНЕ НА ДОГОВОР ЗА ОБУЧЕНИЕ (НЕЗАДЪЛЖИТЕЛНО, НО ПРЕПОРЪЧИТЕЛНО)

При по-дълги или по-сложни уебкуестове обмислете възможността да предложите просто, неформално споразумение за учене или "договор" с групата. Той може да обхваща:

- Споделени ценности (уважение, изслушване, взаимна подкрепа)
- Правила за сътрудничество (напр. как се вземат решения, как се разпределят задачите)
- ангажименти на групата (напр. присъствие, ангажираност, взаимопомощ)

Макар и да не е официален документ, този договор може да укрепи съпричастността и груповата култура, като засили средата за сътрудничество и уважение към ученето.

Накратко, работата, която се извършва преди уебкуеста, е много повече от организационна подготовка - това е мястото, където засаждаме семената на мотивацията, създаваме учебен климат и оформяме груповата енергия, която ще продължи дейността.

Внимателният фасилитатор е като градинар на знанието: подготвя почвата, избира правилните семена и създава условия за растеж. Това, което разцъфва по-късно в уебкуеста, се корени в това, което се случва преди началото му.

5.2. По време на уебкуеста

НАСОЧВАНЕ НА АНГАЖИРАНОСТТА, СЪТРУДНИЧЕСТВОТО И УЧЕНЕТО В ДЕЙСТВИЕ

След като уебкуестът започне, фасилитаторът преминава от подготвяне на условията към активно съпровождане на процеса на учене. Този етап е богат на възможности - но също така изисква внимателно наблюдение, гъвкавост и навременна подкрепа. Структурата на уебкуеста може да е добре проектирана, но истинското ѝ педагогическо въздействие зависи от това как тя се възприема от учащите.

На този етап фасилитаторите се превръщат в смесица от наставник, водач, мотиватор и посредник. Целта е да се насърчава самостоятелността на обучаемите, като същевременно се предлагат насоки, когато е необходимо, помага се на екипите да се съсредоточат, подкрепя се приобщаващото участие и се създава пространство за възникване на смислено обучение.

НАБЛЮДЕНИЕ И ПОДКРЕПА НА ГРУПОВАТА ДИНАМИКА

Веднага след началото на дейността фасилитаторите трябва да обърнат специално внимание на това как групите се организират, разпределят отговорностите и взаимодействат. Докато много ученици се справят добре в контекста на самонасочване, други може да се чувстват изгубени или несигурни.

Някои стратегии, които са доказали своята ефективност, включват:

- Редовно проверяване на всяка група или екип, предлагане на кратки подсказки или въпроси за размисъл (напр. "Каква е вашата работна стратегия? Кой какво прави? Каква е следващата стъпка?")
- Подпомагане на преразпределянето на ролите или задачите, когато се появи дисбаланс или когато някои гласове доминират.
- Напомняне на учениците да ценят различните гледни точки, особено когато обсъждат теми за устойчивост, при които няма един-единствен "правилен" отговор.

Включването е от ключово значение: фасилитаторите трябва активно да насърчават участието на по-тихите членове, като се уверят, че всички ученици чувстват, че техният принос е важен.

ОСИГУРЯВАНЕ НА НАВРЕМЕННА И ЦЕЛЕНАСОЧЕНА ОБРАТНА ВРЪЗКА

Макар че уебкуестите насърчават автономността, структурираните цикли за обратна връзка

имат голямо значение за поддържането на учащите в правилната посока. Фасилитаторите могат:

- да предлагат формираща обратна връзка по време на основните етапи (напр. след първоначалното проучване, преди окончателното представяне).
- Да насърчават обратната връзка между колеги, като създават бързи моменти на обмен между екипите за споделяне на стратегии или прозрения.
- Използват техники за задаване на въпроси, които насърчават по-задълбоченото мислене (например: "Какви предположения правите?", "Има ли друга заинтересована страна, която не сте взели предвид?").

Обратната връзка трябва да се отнася не само до съдържанието, но и до сътрудничеството, решаването на проблеми и осъзнаването на процеса.

НАСЪРЧАВАНЕ НА КРИТИЧНОТО МИСЛЕНЕ И ПРИЛАГАНЕТО В РЕАЛНИЯ СВЯТ

Уебкуестовите работят най-добре, когато учащите се придвижват отвъд "намирането на правилния отговор" и вместо това се ангажират с критично тълкуване, синтез и вземане на решения. Фасилитаторът играе съществена роля за:

- Оспорване на повърхностните отговори и настояване за аргументиране, основано на доказателства.
- Свързване на идеите с предизвикателства от реалния живот, професионален контекст или местни инициативи за устойчивост.
- Подчертаване на противоречията, етичните измерения или компромисите, свързани с разглежданата тема.

ПОДДЪРЖАНЕ НА МОТИВАЦИЯТА И ДИНАМИКАТА

Цифровите учебни среди, особено когато се ръководят самостоятелно, изискват известно управление на енергията. За да се поддържа ангажираността:

- Използвайте минипроверки (дори неофициални или хумористични), за да възстановите енергията си.
- Отбелязвайте напредъка: признаването на усилията и творчеството изгражда чувство за постижение.

- Предлагайте малки изненади - бонус предизвикателства или вдъхновяващо съдържание - които са свързани с темата на уебкуеста.

Фасилитаторите трябва също така да внимават за умора или претоварване, особено при дълги сесии, и съответно да регулират темпото.

ПОДПОМАГАНЕ НА ЦИФРОВАТА НАВИГАЦИЯ И ИЗПОЛЗВАНЕТО НА РЕСУРСИ

Не всички ученици имат еднакви умения за критично ориентиране в цифрово съдържание. Фасилитаторите трябва да помагат на обучаемите:

- да оценяват източниците: Достоверни ли са те? Актуални ли са? Пристрастни?
- да се справят със сложността: как да приоритизират ключовата информация?
- да използват ефективно използване на инструменти - от съвместни документи до приложения за мисловни карти.

Ако екипът е в задънена улица или е претоварен, е полезно да предложите стратегия като "разделяй и владей" или "маркирай и обобщи", насърчавайки ефективното и споделено изграждане на знания.

В крайна сметка фасилитаторът е двигателят на ангажираността по време на уебкуеста. Той осигурява баланса между структура и свобода, между предизвикателство и подкрепа. Когато се прави добре, фасилитацията създава условия, при които учащите се превръщат в главни действащи лица, съавтори на знанието и двигатели на ориентирана към устойчивост промяна.

5.3. След уебкуеста

КОНСОЛИДИРАНЕ НА ОБУЧЕНИЕТО, НАСЪРЧАВАНЕ НА РАЗМИСЪЛА И РАЗШИРЯВАНЕ НА ВЪЗДЕЙСТВИЕТО

Приключването на уебкуеста не е просто завършване на последната задача или предаване на заданието. То е критичен момент на обобщение, в който учениците се приканват да направят пауза, да осмислят обучението си и да обмислят как това, което са открили, се свързва с по-широки идеи, бъдещи предизвикателства и собственото им развитие. За фасилитаторите този етап е възможност да консолидират резултатите, но също така и да засадят семената на дългосрочното въздействие. Това, което учениците ще отнесат със себе си след приключване на дейността - прозрения, умения, увереност - зависи до голяма степен от качеството на размисъла и заключението.

ДА ОТДЕЛЯТЕ ВРЕМЕ ЗА ЗАДЪЛБОЧЕН И СМИСЛЕН РАЗМИСЪЛ.

Твърде често обучението приключва набързо, без да остава време за размисъл.

Педагогическите изследвания обаче показват, че ученето се затвърждава чрез размисъл.

Фасилитаторите трябва целенасочено да създадат пространство - физическо или цифрово - в което учащите се да се отдръпнат от задачата и да се включат в обмислен диалог. Този момент трябва да бъде структуриран и безопасен, като позволява на обучаемите да изследват въпроси като:

- Какво научих - не само за темата, но и за това как уча?
- Кой моменти се откриха за мен? Кое беше най-голямото предизвикателство за мен?
- Какво бих направил по различен начин, ако повторя това преживяване?

За тази цел могат да послужат групови обсъждания, рефлексивни дневници, визуално разказване на истории или дискусии на кръгла маса. Важното е учениците да получат разрешение да мислят и чувстват на глас, подкрепяни от фасилитатор, който повече слуша, отколкото инструктира.

ПОМОГНЕТЕ НА ОБУЧАЕМИТЕ ДА СЕ СВЪРЖАТ С РЕАЛНИЯ СВЯТ

Един от най-силните резултати на уебкуеста е, че той отразява сложността на реалния свят. Поради това е жизненоважно учениците да бъдат насърчавани да прехвърлят обучението си извън виртуалното пространство или класната стая.

Това може да се постигне чрез:

- Да помолите обучаемите да преконтекстуализират своите открития: "Как този проект би могъл да се приложи в родния ви град, на работното ви място или в областта на вашето обучение?"
- Да ги поканите да си представят последващи действия: "Ако разполагате с повече време, каква щеше да бъде следващата ви стъпка?"
- Създаване на момент на публично споделяне, като например разходка в галерия, онлайн представяне или сесия за представяне, евентуално с поканени гости (напр. университетски служители, участници от общността, предприемачи)

Когато студентите усетят, че работата им има видимост и стойност, тяхната мотивация и ангажираност се увеличават - заедно с вярата им в способността им да действат по сложни въпроси като устойчивост, климат или кръгова икономика.

ОТБЕЛЯЗВАНЕ НА УСИЛИЯТА, ТВОРЧЕСТВОТО И ЛИЧНОСТНОТО ИЗРАСТВАНЕ

Ученето не е свързано само с резултатите, а и с усилията, напредъка и смелостта. След уебкуеста е важно да отделите време, за да отпразнувате това, което обучаемите са постигнали, както по видими, така и по невидими начини.

Фасилитаторите могат:

- да признаят конкретния принос на всеки ученик или член на екипа;
- да подчертаят областите на растеж: сътрудничество, цифрова навигация, критично изследване;
- да поканят връстниците си да се похвалят или да си изкажат благодарност един на друг;
- Да използват неофициални церемонии, сертификати или екипни разкази, за да отбележат момента.

При това заключително тържество трябва да се избягва съревнованието или прекалената формалност. Вместо това то трябва да се съсредоточи върху автентичността, като помогне на учащите да се почувстват забелязани, оценени и упълномощени.

СЪБИРАНЕ НА ОБРАТНА ВРЪЗКА И РАЗМИСЪЛ КАТО ФАСИЛИТАТОР

И накрая, краят на уебкуеста е и момент за собственото обучение на фасилитатора. Всяка група е различна; всеки процес носи нови предизвикателства и прозрения. Отделянето на време за събиране на обратна връзка помага за подобряване на бъдещото изпълнение и укрепва собствената ви рефлексивна практика.

Обратната връзка може да се събира по различни начини:

- Кратки анкети с отворени въпроси
- Упражнение "спиране, пускане и продължаване": Какво трябва да спрем, да започнем или да продължим да правим?

- Аудио или видео отзиви от обучаемите;
- прост анонимен формуляр с един основен въпрос: "Какво остана във вас от това преживяване?"

Тази обратна връзка трябва да се оценява не само като оценка, но и като диалог - израз на доверие и споделена отговорност при формирането на учебния опит.

Приключването на уебкуеста с внимание и намерение засилва усещането, че ученето е пътуване, а не задача, която трябва да се изпълни. Това позволява на обучаемите да напуснат опита с по-голяма осъзнатост, активност и готовност да се ангажират със сложните реалности на днешния свят. За фасилитатора това е моментът, в който трябва да се отдръпне, да признае настъпилата трансформация и да повярва, че въздействието ще продължи да се проявява дълго след края на дейността.

6. Библиография

Abbitt, J. & Ophus, J. (2008). What We Know About the Impacts of WebQuests: A Review of Research. *AACE Review (formerly AACE Journal)*, 16(4), 441-456. Waynesville, NC USA: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved January 19, 2025, from <https://www.learntechlib.org/primary/p/26092/>.

Aslanyan-rad, E. (2024). *A Methodological Heuristic Model of Advanced Semantic WebQuest-based Mobile Learning lens of Functionalities of Internet of Things (IOT) in Higher Education Syllabus Underscoring the Strategy of Best-Worst Multi-Criteria Decision-Making*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.32842.68805>

Campillo-Ferrer, J. M. (2022). The Use of WebQuests to Promote Democratic Education in a Higher Education Context. In *Cases on Historical Thinking and Gamification in Social Studies and Humanities Education* (pp. 228-245). IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/the-use-of-webquests-to-promote-democratic-education-in-a-higher-education-context/311026>

Chinyere, A., & Njoku, C. (2023). The Effectiveness of WebQuest in Improving Students' Performance in Social Studies in Rivers State. <https://www.seahipublications.org/wp-content/uploads/2023/11/IJISSER-D-14-2023.pdf>

Cruz, E. K., & Montero, J. A. R. (2021). WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. *Hamut' ay*, 8(3), 58-65. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2332>

Hofstein, A., Eilks, I., & Bybee, R. (2011). Societal issues and their importance for contemporary science education-a pedagogical justification and the state-of-the-art in Israel, Germany, and the USA. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 9(6), 1459-1483. <https://doi.org/10.1007/s10763-010-9273-9>

Leite, L., Dourado, L., & Morgado, S. (2015). "Sustainability On Earth" WebQuests: do they qualify as problem-based learning activities? *Research in Science Education*, 45, 149-170. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11165-014-9417-y>

Martínez-Borreguero, G., Perera-Villalba, J. J., Mateos-Núñez, M., & Naranjo-Correa, F. L. (2020). Development of ICT-Based Didactic Interventions for Learning Sustainability Content: Cognitive and Affective Analysis. *Sustainability*, 12(9), 3644. <https://doi.org/10.3390/su12093644>

Moeller, A. K., & McNulty, A. (2006). *WebQuests, teacher preparation and language learning: Theory into practice*. En D. McAlpine & S. Dhonau (Eds.), *Responding to a new vision for teacher development: Selected papers from the 2006 Central States Conference* (pp. 63–74). Eau Claire, WI: Crown Prints.

<http://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/172><https://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/172/>

Strickland, J., & Nazzari, A. (2005). Using webquests to teach content: Comparing instructional strategies. *Contemporary Issues in Technology and Teacher Education*, 5(2), 138-148. <https://citejournal.org/articles/v5i2socialstudies1.pdf>

Zheng, R., Stucky, B., McAlack, M., Menchana, M., & Stoddart, S. (2005). WebQuest learning as perceived by higher-education learners. *TechTrends*, 49(4), 41-49.

Dodge, B., 1995. Some thoughts about WebQuests. In: *The Distance Educator*, 1(3), pp. 12-15.

Castro, J. I., & Tavares, J. M. R. S. (n.d.). *WebQuest: Um instrumento didático inovador*. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP). <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/225/2/56075.pdf>

Anderson, L.W. and Krathwohl, D.R. (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. New York: Longman.

Dodge, B. (1995) 'Some Thoughts About WebQuests', *The Distance Educator*, 1(3), pp. 12–15. Available at: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.htm | [Accessed: 17 April 2025].

Dodge, B. (2001) 'FOCUS: Five Rules for Writing a Great WebQuest', *Learning & Leading with Technology*, 28(8), pp. 6–9.

March, T. (2003) 'The Learning Power of WebQuests', *Educational Leadership*, 61(4), pp. 42–47.

Yoder, M.B. (1999) 'The Student WebQuest: A Productive and Thought-Provoking Use of the Internet', *Learning & Leading with Technology*, 26(7), pp. 10–13.



#SustainEd Partners



**Съфинансирано от
Европейския съюз**

Финансиран от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче са единствено на автора(ите) и не отразяват непременно тези на Европейския съюз или на Изпълнителната агенция за образование и култура (EACEA). Нито Европейският съюз, нито EACEA могат да бъдат държани отговорни за тях. Проект №: 2023-1-HU01-KA220-HED-000165475.