

Patrycja Goszka  <https://orcid.org/0009-0000-5229-2234>

Uniwersytet Śląski w Katowicach

Anglojęzyczna Szkoła Podstawowa Oxford Primary School, Bielsko-Biała

e-mail: patrycjagoszka2000@gmail.com

Patryk Michałek  <https://orcid.org/0009-0008-5295-4718>

Uniwersytet Śląski w Katowicach

III Prywatne Liceum Ogólnokształcące. Szkoła Otwartego Myślenia, Sosnowiec

e-mail: pmichalek@op.pl

Wykorzystanie metody WebQuest w edukacji wczesnoszkolnej

Using the WebQuest method in early school education

Streszczenie

Artykuł omawia zastosowanie metody WebQuest w edukacji wczesnoszkolnej jako innowacyjnego narzędzia wspierającego rozwój kluczowych umiejętności uczniów, ze szczególnym uwzględnieniem kompetencji cyfrowych oraz postaw poznawczych i społecznych. Na podstawie projektu edukacyjnego „Śladami Powstania Warszawskiego”, skierowanego do uczniów klasy III szkoły podstawowej, ukazano potencjał tej metody w aktywizowaniu młodszych dzieci oraz w integrowaniu treści dydaktycznych z pracą projektową w środowisku cyfrowym. Analiza wyników badania ewaluacyjnego, opartego na opiniach uczniów, wykazała wysoki poziom zaangażowania, pozytywny odbiór narracyjnej formy pracy oraz deklarowaną chęć uczestnictwa w podobnych projektach w przyszłości. W podsumowaniu autorzy zwracają uwagę na dydaktyczny potencjał WebQuestu oraz potrzebę wspierania nauczycieli w jego projektowaniu i wdrażaniu.

Słowa kluczowe: kompetencje cyfrowe, WebQuest, edukacja wczesnoszkolna

Abstract

This article discusses the implementation of the WebQuest method in early primary education as an innovative instructional tool that supports the development of key student skills, with particular emphasis on digital competences as well as cognitive and social attitudes. Based on the educational project “Following the Trail of the Warsaw Uprising”, designed for third-grade primary school students, the authors demonstrate the method’s potential to engage young learners and to integrate curriculum content with project-based learning in a digital environment. The analysis of the evaluation results, based on students’ opinions, indicated a high level of engagement, a positive reception of the narrative-based learning format, and a strong willingness to participate in similar projects in the future. In conclusion, the authors highlight the educational value of the WebQuest approach and emphasize the need to support teachers in designing and implementing this method effectively.

Keywords: digital competences, WebQuest, early childhood education

Wprowadzenie

Jednym z największych wyzwań współczesnej szkoły jest wyposażenie wychowanków w umiejętności pomocne w funkcjonowaniu w dynamicznie zmieniającym się świecie, w którym rzeczywistość fizyczna przenika się z przestrzenią wirtualną. W XXI wieku sukces uzależniony jest od umiejętności miękkich związanych z kreatywnością, komunikatywnością, odpornością na stres czy postawą otwartości wobec innowacji (Gawrecki, 2016). Analizy wyników badań zawarte w brytyjskim raporcie *Information behaviour of the researcher of future* wskazują, iż współcześni uczniowie charakteryzują się wysoką biegłością w obsłudze różnorodnych narzędzi technologii komunikacyjno-informacyjnej. Jednocześnie zwrócono uwagę na znaczące trudności w zakresie umiejętności krytycznej analizy treści publikowanych na platformach internetowych. Podkreślono, że wielu uczniów rezygnuje z oceny rzetelności źródeł, a jeśli ją podejmują, często ograniczają się do niepełnej i powierzchownej analizy (Skibińska, 2015).

Z tego względu niezwykle istotne jest kształtowanie kompetencji cyfrowych u wychowanków od najmłodszych lat. Warto podkreślić, że według autorów publikacji *New vision for educational: fostering social and emotional learning through technology*, opracowanej na potrzeby Światowego Forum Ekonomicznego, umiejętności cyfrowe zostały zaklasyfikowane jako umiejętności podstawowe. Tym samym ich znaczenie zostało zrównane z umiejętnościami tak fundamentalnymi jak czytanie i pisanie (Gałęcka, Kisilowska, Jasiewicz, 2017). Na kompetencje cyfrowe składają się zarówno kompetencje informacyjne, jak i informatyczne, które nie opierają się jedynie na posługiwaniu się technologią informacyjno-komunikacyjną. W skład tych kompetencji wchodzi takie umiejętności, jak (Forma, Winiarczyk, 2024):

- 1) krytyczne myślenie,
- 2) rozwiązywanie problemów,
- 3) korzystanie ze znalezionych informacji i danych,
- 4) filtrowanie i ocena treści,
- 5) współpraca i komunikacja,
- 6) wykorzystywanie technologii w tworzeniu innowacji.

Jednym ze sposobów kształtowania wspomnianych wyżej umiejętności jest metoda WebQuest.

Metoda WebQuest

Metoda WebQuest jest odmianą popularnej wśród nauczycieli metody projektu. Została ona zaproponowana przez Berniego Dodge'a i Toma Marcha pod koniec XX wieku. Opiera się ona na działaniu uczniów opartym na badaniu i dociekaniu, w którym wykorzystuje się przede wszystkim informacje i narzędzia internetowe (Gauda, 2009; Michalski, 2016). Dla autorów metody kluczowe w całym procesie nauczania jest poszukiwanie informacji, selekcja, ocena przydatności, przetwarzanie treści w twórczy sposób oraz tworzenie nowej wiedzy (Niksa, 2014). Metoda ta rozwija takie umiejętności, jak:

- 1) rozwiązywanie problemów,
- 2) myślenie krytyczne i dywergencyjne,
- 3) stawianie hipotez,
- 4) argumentowanie,
- 5) przeprowadzanie dedukcji,
- 6) współpraca,
- 7) odpowiedzialność.

Ponadto umożliwia indywidualizację tempa pracy do potrzeb danego wychowanka (Skibińska, 2008; Pietrasik-Kulińska, Szuba, Stańdo, 2017).

Wyróżnia się dwa typy WebQuestów: krótkoterminowe, trwające zazwyczaj do trzech jednostek lekcyjnych, oraz długoterminowe, realizowane w okresie od kilku dni do maksymalnie miesiąca. Krótkoterminowe WebQuesty koncentrują się na zdobywaniu i porządkowaniu wiedzy oraz nadawaniu znaczenia nowymi informacjom, natomiast długoterminowe pozwalają na jej pogłębienie, analizowanie i praktyczne wykorzystanie poprzez tworzenie własnych opracowań, prezentacji lub materiałów cyfrowych (Guzowska, 2007). Każdy WebQuest, niezależnie od czasu jego trwania, powinien zawierać określone elementy, aby zminimalizować ryzyko bezrefleksyjnego i bezcelowego przeglądania platform internetowych. Autorzy wyróżniają następującą strukturę WebQuestu (Borawska-Kalbarczyk, 2011; Pietrasik-Kulińska, Szuba, Stańdo, 2017; Dudel, Sietejko, 2021; Furgoń, b.r.):

- 1) temat, który powinien zaciekać i zachęcić uczniów do realizacji zawartych w WebQuestcie zadań problemowych;
- 2) wprowadzenie, mające na celu zarysowanie problemu głównego oraz przedstawienie istotnych informacji kontekstowych; powinny się w nim znaleźć elementy, które zaciekać uczniów i zbudują atmosferę przygody;
- 3) zadanie, czyli krótki i zwarty opis problemu i formy jego rozwiązania (np. prezentacja multimedialna, dokument tekstowy, film, rysunek); B. Dodge wyróżnił następujące rodzaje zadań wspomagających myślenie, które można wykorzystać w WebQuestcie:
 - zgłębianie tajemnicy,
 - tworzenie produktu,
 - referowanie,
 - dziennikarstwo,
 - budowanie konsensusu na bazie dyskusji lub debaty,
 - przekonywanie osób o innych poglądach,
 - planowanie/projektowanie (np. przedmiotów),
 - analiza,
 - kompilacja polegająca na wyborze i dokonaniu zestawienia według konkretnego kryterium,
 - ocena poprzez klasyfikację, głosowanie lub uszeregowanie,

- poznawanie samego siebie, czyli zadania, które pogłębiają samoświadomość uczniów,
 - praca badawcza skupiająca się na formułowaniu i weryfikowaniu hipotez w trakcie zbierania informacji;
- 4) proces, który określa sposób wykonania zadania; znajdują się w nim poszczególne kroki, które uczeń powinien wykonać, aby móc zrealizować zadanie; w przypadku zadań grupowych w tej części wskazuje się rolę każdej osoby w grupie oraz jej liczebność;
 - 5) źródła, czyli wykaz zasobów, z których mogą korzystać uczniowie w trakcie realizacji poszczególnych zadań; mogą to być zarówno źródła internetowe, jak i podręcznik czy książka znajdująca się w bibliotece szkolnej;
 - 6) ewaluacja, w której znajdują się informacje dotyczące kryteriów oceny poszczególnych zadań;
 - 7) konkluzja, czyli podsumowanie zrealizowanych zadań i zdobytych informacji; jest to forma zakończenia projektu.

WebQuest to metoda, która skutecznie wspiera rozwój umiejętności kluczowych we współczesnej edukacji. Dzięki pracy w grupach i wykorzystaniu technologii cyfrowych uczniowie uczą się samodzielności i odpowiedzialności za proces uczenia się. Te właściwości sprawiają, że WebQuest może być szczególnie wartościowy w pracy z dziećmi w młodszym wieku szkolnym, gdzie kształtowanie umiejętności poznawczych i kompetencji społecznych stanowi istotny element procesu dydaktycznego.

Wyzwania związane z wykorzystaniem metody WebQuest w edukacji wczesnoszkolnej

Metoda WebQuest w edukacji wczesnoszkolnej może być wykorzystywana do realizacji różnorodnych treści dydaktycznych, zarówno podczas lekcji, jak i dodatkowych aktywności wykonywanych w domu. Umożliwia elastyczne formy organizacji – indywidualną, grupową lub zbiorową, co sprzyja aktywizacji uczniów i wzbogacaniu ich doświadczeń edukacyjnych. Zadania można różnicować, a zgromadzone wcześniej informacje integrować w projektach zespołowych, takich jak wspólna prezentacja multimedialna (Tkacz-Rutkowska, 2007). Niezależnie od wielu korzyści wykorzystywania wspomnianej metody jej stosowanie wiąże się z możliwymi wyzwaniami.

Głównymi trudnościami we wdrażaniu metody WebQuest jest właściwe sformułowanie problemu oraz zainteresowanie wychowanków zaproponowanym tematem (Guzowska, 2007). Metoda ta wymaga od nauczyciela precyzyjnego planowania oraz umiejętnego zarządzania pracą zespołową, by utrzymać równowagę między swobodą działania a skupieniem. Trzeba także uwzględniać trudności uczniów z organizacją czasu pracy i być świadomym etapu, na którym znajduje się każda grupa. WebQuest sprzyja uczeniu się od siebie nawzajem i realizacji idei poznawczego partnerstwa, choć często mogą pojawiać się pytania lub konflikty, które wymagają pedagogicznej interwencji (Dudel, Sietejko, 2021). Autorzy metody podkreślają także, że uczniowie, realizując zadania na podstawie wskazanych źródeł internetowych, mogą łatwo ulec dekoncentracji i zrezygnować z dalszej pracy, jeśli natrafią na bardziej atrakcyjne treści w sieci. Dodatkowo brak zainteresowania tematyką lub nadmierny poziom trudności zadań może skutkować spadkiem motywacji i zaangażowania (Halat, 2013). Choć początkowo metoda może sprawiać wrażenie trudnej do wdrożenia, literatura przedmiotu wskazuje, że stopień jej złożoności jest porównywalny z implementacją innych strategii aktywizujących w procesie dydaktycznym (Hojnacki, 2011–2012).

Lechosław Hojnacki (2014) wskazał także takie istotne błędy w trakcie tworzenia WebQuestu przez nauczycieli, jak:

- 1) formułowanie zbyt prostego tematu, który nie ma charakteru problemowego,
- 2) wyznaczanie celów mało atrakcyjnych i niemierzalnych,
- 3) proponowanie zadań nieangażujących i odtwórczych,
- 4) brak precyzyjnych kryteriów oceny,
- 5) niskie umiejętności techniczne,
- 6) niewielka świadomość i wiedza z zakresu prawa autorskiego.

Wyzwania wiążą się również z wiekiem uczestników i ich kompetencjami językowymi oraz cyfrowymi. Konieczne jest, aby przystępując do projektu, uczniowie opanowali umiejętności m.in. czytania, pisania, korzystania z narzędzi internetowych.

Pomimo wspomnianych trudności oraz wyzwań organizacyjnych i metodycznych WebQuest w edukacji wczesnoszkolnej stanowi skuteczne narzędzie wspierające rozwój samodzielności, współpracy oraz kompetencji cyfrowych uczniów. Kluczem do sukcesu jest odpowiednie przygotowanie zadań i elastyczne podejście nauczyciela.

Projekt „Śladami Powstania Warszawskiego” jako przykład zastosowania metody WebQuest w edukacji wczesnoszkolnej

WebQuest „Śladami Powstania Warszawskiego” powstał z myślą o uczniach klasy III szkoły podstawowej, których wiek i percepcja wymagają aktywnych, narracyjnych form uczenia się. Autorzy zaprojektowali internetową ścieżkę zadań, w której całość niezbędnych materiałów jest udostępniona on-line, a nauczyciela odgrywa role tutora i moderatora. Celem nadrzędnym było rozwijanie umiejętności samodzielnego wyszukiwania informacji, krytycznego myślenia oraz empatii historycznej poprzez wcielenie się w bohaterów Powstania Warszawskiego.

Projekt edukacyjny składał się z pięciu powiązanych tematycznie zadań, zróżnicowanych pod względem formy, zakresu kompetencji oraz rodzaju aktywności ucznia. Każde zadanie angażowało inne umiejętności i było osadzone w logicznym ciągu narracyjnym, w którym uczniowie wcielali się w role związane z funkcjonowaniem w Powstaniu Warszawskim. Poszczególne etapy aktywności przedstawiały się następująco:

1. „Szpital polowy” – uczniowie zostali poproszeni o zebranie podstawowych materiałów, które mogłyby posłużyć do udzielenia pierwszej pomocy w warunkach konspiracyjnych. Zadanie rozwijało nie tylko wiedzę przyrodniczą i zdrowotną, ale także kompetencje związane z kreatywnym myśleniem i analizą zastosowań przedmiotów codziennego użytku.
2. „Harcerska Poczta Polowa” – celem zadania było rozszyfrowanie wiadomości oraz opracowanie autorskiego szyfru. Aktywność ta angażowała umiejętności logiczno-matematyczne, rozwijała koncentrację, precyzję oraz rozumienie schematów i kodowania, a także wprowadzała uczniów w tematykę komunikacji w warunkach wojennych.
3. „Biuletyn Informacyjny” – uczniowie tworzyli krótki komunikat prasowy zachęcający do kontynuacji walki. W tym zadaniu rozwijano kompetencje językowe, umiejętność selekcji informacji oraz zdolność tworzenia wypowiedzi pisemnych o charakterze perswazyjnym. Dzieci ćwiczyły przy tym wyrażanie emocji i intencji w formie zwięzłej i zrozumiałej dla odbiorcy.

4. „Drzewo pamięci” – zadanie polegało na wyszukaniu i przedstawieniu wybranej postaci – ofiary Powstania Warszawskiego. Uczniowie tworzyli symboliczne drzewo pamięci, uhonorując konkretną osobę. W tym etapie rozwijano umiejętność pracy z informacją, kształtowano postawę szacunku wobec przeszłości oraz wzmacniano pamięć kulturową.
5. „Wywiad ze świadkiem historii” – ostatnie zadanie wymagało od uczniów przygotowania zestawu co najmniej sześciu pytań, które zadaliby żyjącemu uczestnikowi powstania. Zadanie rozwijało umiejętność formułowania pytań otwartych, empatię poznawczą oraz kompetencje społeczne związane z prowadzeniem rozmowy.

Każde zadanie opatrzone było szczegółową instrukcją, kryteriami oceny oraz proponowanymi źródłami (linki, ilustracje, teksty, filmy). Uczniowie otrzymali również jasne wytyczne organizacyjne. Wszystkie prace miały zostać przesłane drogą mailową do wyznaczonego dnia. Taka forma pracy promowała samodzielność, planowanie własnej aktywności oraz odpowiedzialność za ukończenie procesu edukacyjnego.

Scenariusz WebQuestu został zaprojektowany w sposób spójny i metodycznie przemyślany. Poszczególne zadania nie tylko poszerzały wiedzę uczniów na temat Powstania Warszawskiego, ale również kształtowały szereg kluczowych kompetencji: od krytycznego myślenia, przez rozumienie przekazów medialnych, po rozwój empatii i świadomości historycznej. Struktura oparta na wieloetapowym procesie, o atrakcyjnej formule narracyjnej i cyfrowej, umożliwiła uczniom zanurzenie się w kontekście historycznym i emocjonalnym, co znacząco zwiększyło skuteczność przekazu edukacyjnego.

Analiza wyników badania ewaluacyjnego uczniów klasy III

Wyniki badania przeprowadzonego po realizacji WebQuestu „Śladami Powstania Warszawskiego” w klasie III szkoły podstawowej wskazują na duży potencjał tej formy pracy dydaktycznej w rozwijaniu zarówno wiedzy historycznej, jak i kompetencji kluczowych uczniów w wieku wczesnoszkolnym. Celem badania było poznanie opinii uczniów na temat WebQuestu jako metody pracy dydaktycznej oraz ocena jej wpływu na zaangażowanie, motywację i rozwój wybranych kompetencji. W badaniu poszukiwano odpowiedzi na następujące pytania badawcze:

1. Jak uczniowie edukacji wczesnoszkolnej postrzegają atrakcyjność i przystępność WebQuestu jako metody pracy dydaktycznej?
2. W jakim zakresie realizacja WebQuestu przyczyniła się do rozwoju wybranych kompetencji kluczowych uczniów, takich jak: praca z informacją, myślenie krytyczne, rozwiązywanie problemów, empatia i refleksyjność?
3. Jakie emocje towarzyszyły uczniom podczas pracy nad zadaniami i jak wpływały one na odbiór treści historycznych?
4. Czy uczniowie wyrażają gotowość do ponownego uczestnictwa w zajęciach realizowanych w formie WebQuestu?

W badaniu wzięło udział 12 uczniów (6 dziewcząt i 6 chłopców), którzy po ukończeniu wszystkich zadań wypełnili anonimową ankietę zawierającą zarówno pytania zamknięte (w tym skalę Likerta), jak i pytania otwarte, umożliwiające swobodną wypowiedź na temat ich doświadczeń edukacyjnych. Badanie zostało przeprowadzone w Zespole Szkół Atena w Sosnowcu.

Siedmioro respondentów uznało WebQuest za atrakcyjną i angażującą formę nauki. Uczniowie chętnie odwoływali się w swoich wypowiedziach do emocjonalnego zaangażowania, jakie towarzyszyło im podczas pracy z kolejnymi zadaniami. Fabuła oparta na narracji kurierki AK oraz zadania osadzone w realiach 1944 roku okazały się nie tylko interesujące, ale także inspirujące. Dzieci deklarowały, że „czuły się, jakby naprawdę przeniosły się w czasie”, a niektóre z nich wyrażały dumę z tego, że „pomagały” bohaterom powstania.

WebQuest okazał się również odpowiednio zrównoważony pod względem trudności. Siedmioro uczniów określiło poziom zadań jako „w sam raz”, natomiast pięcioro oceniło je jako „trudne”, co może być interpretowane pozytywnie – jako dowód na to, że zadania stawiały wyzwania poznawcze, ale nie przekraczały możliwości percepcyjnych uczestników. Dzieci wielokrotnie podkreślały w komentarzach, że musiały się „nagłówekować”, „kombinować” czy „szukać odpowiedzi w różnych miejscach”, co wskazuje na aktywację procesów logicznego i krytycznego myślenia.

Równie interesująco prezentują się dane dotyczące preferencji wobec formy zdalnej – dziewięcioro uczniów oceniło pozytywnie pracę w środowisku on-line. Podkreślano zalety, takie jak możliwość pracy we własnym tempie, dostęp do różnorodnych źródeł, swoboda działania i autonomia. Jednocześnie troje uczniów wyraziło preferencje ku formom pracy grupowej lub z bezpośrednim wsparciem nauczyciela, co sugeruje konieczność równoważenia samodzielności z możliwością konsultacji i współpracy rówieśniczej.

Wysoka ocena projektu znajduje również potwierdzenie w odpowiedzi na pytanie o chęć ponownego udziału w podobnej formie zajęć. Dziewięcioro uczniów zadeklarowało gotowość do udziału w kolejnych WebQuestach, co wskazuje na wysoki poziom motywacji wewnętrznej oraz pozytywny odbiór tej metody przez dzieci.

Z perspektywy edukacyjnej szczególnie wartościowe były również dane jakościowe uzyskane z otwartych odpowiedzi uczniów. Dzieci wskazywały, że dzięki WebQuestowi nie tylko poznały fakty historyczne, ale nauczyły się również „szukać informacji”, „czytać ze zrozumieniem”, „pisać jak prawdziwy dziennikarz” oraz „myśleć o uczuciach innych ludzi”. Takie zadania jak tworzenie „Drzewa pamięci” czy „Wywiad ze świadkiem historii” silnie aktywizowały emocjonalnie. Uczniowie często podkreślali, że myśleli o „ludziach, którzy zginęli”, o ich rodzinach i o tym, „jak ciężko było w czasie wojny”.

Wyniki badania wskazują jednoznacznie, że WebQuest „Śladami Powstania Warszawskiego” nie tylko spełnił funkcję poznawczą, ale również przyczynił się do rozwoju szeregu kompetencji kluczowych: umiejętności pracy z informacją, myślenia krytycznego, rozwiązywania problemów, empatii i refleksyjności. Wysoki poziom zaangażowania oraz gotowość do dalszej pracy w tej formule potwierdzają, że metoda WebQuest, jeśli jest odpowiednio dostosowana do możliwości rozwojowych dzieci, może stanowić skuteczne i nowoczesne narzędzie dydaktyczne, także w edukacji wczesnoszkolnej.

Podsumowanie

Przeprowadzone badania potwierdziły, że metoda WebQuest, właściwie zaprojektowana i dostosowana do możliwości uczniów w młodszym wieku szkolnym, stanowi efektywne i wartościowe narzędzie dydaktyczne wspierające rozwój zarówno kompetencji cyfrowych, jak i społeczno-emocjonalnych.

Realizacja projektu „Śladami Powstania Warszawskiego” pokazała, że uczniowie klasy III szkoły podstawowej są w stanie samodzielnie wyszukiwać informacje, selekcjonować je, analizować oraz przetwarzać w sposób twórczy i celowy. Zastosowanie metody WebQuest pozwoliło nie tylko na pogłębienie wiedzy historycznej, ale i na rozwijanie takich umiejętności, jak krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, komunikacja, współpraca oraz empatia. Projekt został przez uczniów odebrany jako atrakcyjny i angażujący, o czym świadczą zarówno dane liczbowe, jak i pozytywne reakcje uczniów na formę narracyjną i cyfrową. Wysoki poziom zaangażowania oraz deklarowana gotowość do dalszej pracy tą metodą dowodzą, że WebQuest sprzyja motywacji wewnętrznej, poczuciu sprawczości i aktywności poznawczej dzieci.

Warto jednak zauważyć, że realizacja tej formy pracy wiąże się również z pewnymi wyzwaniami. Dotyczą one między innymi potrzeby zapewnienia odpowiedniego poziomu trudności zadań, jasnego formułowania kryteriów oceny, a także stałego monitorowania postępów uczniów, szczególnie tych, którzy mogą mieć trudności z organizacją pracy własnej lub koncentracją w środowisku cyfrowym. Mimo tych ograniczeń uzyskane wyniki jednoznacznie wskazują, że metoda WebQuest może stanowić skuteczną odpowiedź na wyzwania edukacji XXI wieku, integrując nauczanie przedmiotowe z rozwijaniem kompetencji kluczowych – w sposób spójny, angażujący i zorientowany na ucznia. Dotychczasowe badania dotyczące zastosowania tej metody w edukacji wczesnoszkolnej są nieliczne, co wskazuje na potrzebę przeprowadzenia dalszych analiz na większej próbie badawczej, aby uzyskać bardziej reprezentatywne i wiarygodne wyniki.

W świetle przeprowadzonych analiz zasadny wydaje się postulat szerszego wdrażania WebQuestów do edukacji wczesnoszkolnej, zarówno w ramach podstawowych zajęć dydaktycznych, jak i aktywności projektowych. Należy również podkreślić konieczność systemowego wspierania nauczycieli w zakresie projektowania tego typu scenariuszy oraz rozwijania ich kompetencji cyfrowych, by mogli odgrywać rolę moderatorów procesu uczenia się, a nie jedynie dostarczycieli wiedzy. WebQuest – jako metoda łącząca technologię, działanie i refleksję – ma potencjał, by stać się trwałym elementem dydaktyki zorientowanej na przyszłość.

Bibliografia

- Borawska-Kalbarczyk K. (2011), *Kształcenie informacyjne uczniów jako szansa ich funkcjonowania w społeczeństwie wiedzy*, [w:] A. Cudowska (red.), *Kierunki rozwoju edukacji w zmieniającej się przestrzeni społecznej*, Trans Humana Wydawnictwo Akademickie, Białystok, s. 192–200.
- Dudel B., Sietejko I. (2021), *Metoda WebQuest w procesie rozwijania kompetencji kluczowych uczniów klasy trzeciej szkoły podstawowej*, Białostocka szkoła ćwiczeń, Białystok.
- Forma P., Winiarczyk A. (2024), *Kompetencje cyfrowe – jako metakompetencja XXI wieku*, „Edukacja Ustawiczna Dorosłych”, nr 4, s. 39–51.
- Furgoł S. (b.r.), *Wzorcowe materiały dydaktyczne w zakresie: Kompetencje Kluczowe. Część I. Poziom – szkoła podstawowa*, https://www.wcdn.wroc.pl/dsc/wzorcowe_materia%C5%82y%20I_etap/DSC_kompetencje%20kluczowe.pdf (dostęp: 31.05.2025).
- Gałecka A., Kisilowska M., Jasiewicz J. (2017), *Kompetencje informacyjne uczniów klas I–III w świetle podstawy programowej dla edukacji informacyjnej i informatycznej – eksploracyjne badania jakościowe*, „Przegląd Biblioteczny”, R. 85, z. 1, s. 58–74.
- Gauda K. (2009), *Możliwości wykorzystania technologii informacyjnej w projektowaniu dydaktycznym*, [w:] M. Śniadkowski (red.), *Spółeczno-pedagogiczna użyteczność technologii informacyjnych*, t. II, Wydawnictwo-Drukarnia LIBER Duo, Lublin, s. 34–66.

- Gawrecki L. (2016), *Jak kształcić nauczyciela kreatywnej szkoły? Konteksty diagnostyczne i rekomendacje*, [w:] J. Skibska, J. Wojciechowska (red.), *Współczesna edukacja. Wielopłaszczyznowość zadań*, Wydawnictwo Libron, Kraków, s. 37–48.
- Guzowska N. (2007), *WebQuest i jego zastosowanie w nauczaniu*, „Meritum”, nr 4(7), s. 80–84.
- Halat E. (2013), *Experience of Elementary School Students with the Use of WebQuest*, „Mevlana International Journal of Education”, vol. 3(2), s. 68–76.
- Hojnacki L. (2011–2012), *WebQuest dla wszystkich*, „Uczyć lepiej”, nr 1, s. 12–15.
- Hojnacki L. (2014), *Metoda Webquest a doskonalenie (się) nauczycieli*, <https://www.edunews.pl/narzedzia-i-projekty/narzedzia-edukacyjne/2833-metoda-webquest-a-doskonalenie-sie-nauczycieli> (dostęp: 3.06.2025).
- Michalski J. (2016), *Internet i zaproszenie do księgarni. Konteksty edukacyjne*, „Edukacja Zawodowa i Ustawiczna”, nr 1, s. 373–386.
- Niksa T. (2014), *WebQuest – dobra praktyka w e-learningu*, „Zeszyty Naukowe Wydziału Elektrotechniki i Automatyki Politechniki Gdańskiej”, nr 37, s. 45–48.
- Pietrasik-Kulińska K., Szuba D., Stańdo J. (2017), *Kształtowanie umiejętności wyszukiwania, selekcji i porządkowania informacji oraz krytycznej oceny ich przydatności*, Ośrodek Rozwoju Edukacji, Warszawa.
- Skibińska M. (2008), *Kształtowanie umiejętności informacyjnych metodą WebQuest*, [w:] T. Lewowicki, B. Siemieniecki (red.), *Media w procesie informacyjno-komunikacyjnym*, Wydawnictwo Adam Marszałek, Toruń, s. 42–53.
- Skibińska M. (2015), *Czy pokolenia cyfrowe potrzebują edukacji informacyjnej?*, [w:] D. Siemieniecka (red.), *Edukacja a nowe technologie w kulturze, informacji i komunikacji*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń, s. 49–68.
- Tkacz-Rutkowska M. (2007), *WebQuest w kształceniu zintegrowanym*, „Meritum”, nr 4(7), s. 84–86.