

WebQuest, Altxorraren bila eta Internet hizkuntza irakaskuntzaren mesedetan erabiltzen

Natxo Guillén, Agurne Aizpitarte

Internet gure bizitzetan sartu den errealitatea da. Errealitateari bizkarra ematea litzateke hizkuntzen ikaskuntzan eta irakaskuntzan Internetek ez duela lekurik esatea. Batzuek diote moda bat dela, laster pasatuko den sukarra; baina, egunez egun ikusten dugu Internet ezinbesteko tresna bilakatzen ari dela gure bizitzako ekintza gehienetarako. Asko dira Internet erabiliz gelarako antola daitezkeen jarduerak. Artikulu honetan, baliabide batzuk aipatuko ditugu. Baina batez ere, prozedura zehatz bi azalduko ditugu: WebQuest eta Altxorraren bila. Bien helburua da ikasleak amaraunean dantzan jartzea informazio bila, gero informazio hori helburu jakin batekin erabiltzeko. Espero dugu zuontzat baliagarriak izatea.

Definizioak

Zer da WebQuest?

Bernie Dodge izan da lan egiteko modu berri honen sortzailea. Informazio eta Komunikaziorako Teknologia (IKT) curriculumean lekutzeko lan handia egin du San Diego-ko Unibertsitateko irakasle horrek. Berak dioskunez:

WebQuest antolatzen da gogoeta-lana nolabait egitea eskatzen duen ataza egingarri eta erakargarri inguruan. Hau da, zerbait egin behar da eskuartean dugun informazioarekin. Gogoeta sortzailea edo kritikoa izan daiteke, eta baita arazo-konpontzailea, iritzi-emailea, edo analisi edota sintesi-egilea ere. Ataza egiteko, pantailako galderak besterik gabe erantzutea eta pantailan ikusten dena itsu-itsuan errepikatzea baino zerbait gehiago eskatu behar da. Behar bezala eginez gero, atazan eskolako esparrutik kanpo, pertsonak eguneroko bizimoduan egiten dutena egiten da, baina maila apalagoan, jakina (Bernie Dodge. Elkarriketa. www.eduteka.org).

WQ da Interneteko jarduerarik erabiliena: informazioa bilatzea da. Horretarako, “Google”, “Yahoo”, “Aurki” edo beste bilatzaile batzuk erabiltzen dira gehienetan baina, askotan, horrelako ekintzak oso zailak izaten dira. Eta den-

bora luzea behar izaten da nahi duzun lekura heltzeko. Horrek sarritan frustraziora eramaten du ikasleria baldin eta helburuak ez badira oso era argian zehazten.

Oztopo horiek baztertuz, *WebQuest* jarduerak ondo definitutako eginbeharrak eskaintzen dituzte baita garatzeko bideak eta baliabideak ere. Jarduera egituratu eta gidatuak dira. Informazioaren bila orduak eta orduak galdu ordez, ikasleek informazioa hartu, interpretatu, eta, kudeatu egiten dute.

Paradigma eraikitzailean oinarriturik, irakaslea prozesuaren bitartekoa baino ez da eta baliabideak eskainiko ditu ikasleek informazioa modu eraginkorrenan bilatzeko. Baliabide horiek Interneteko helbide-zerrenda batez osatuta daude. Irakasleak berak aldeztu aurretik ezagutu eta lanerako egokitzat jotzen duen zerrenda eskainiko du.

Ikaslea, ordea, bere ezagutzaren eraikitzailea da. WebQuest bezalako jardueren oinarri metodologikoan irakas-ikaskuntza kooperatiboa eta aurkikuntzaren bidezko ikaskuntza daude. Talde-lana eta elkarlana bultzatzen dira, horrela hobeto ikasten delakoan.

Ikasleak Internet sarearen aukerak baliatzen ditu, informazioa, iturria, batez ere, aprobetxatzen ahalegintzen da. Helburu didaktikoak lortzeko, ezinbestekoa da lana modu erakargarrian eta adore-emailean aurkeztea. Eta irakasleak horretan jarriko du ahalegin guztia. Lanak erreala, aberatsa eta adierazgarria izan behar du.

Osarri horiek guztiak biltzen dira *WebQuest* jardueretara. Burutu daitekeen ataza erakargarri baten inguruan eraikita, ikaslearen denbora errentagarri egiteko diseinatzen da. Eta garrantzi handiagoa ematen zaio informazioa erabiltzeari biltzeari baino.

Informazioa aurkitu ondoren, ikasleak ez du dagoen-dagoenean bere lanean itsatsiko eta kito. Lanaren muina bilaketa hutsa baino gehiago da: informazioaren erabilpena. Informazioa erabiltzeko unean, ikasleek informazio hori interpretatu eta kudeatu egingo dute. Eta prozesu horretan, ikasleak aztertu eta hausnartuko dute, sormena landuz eta pentsamendu kritikoa bultzatuz. Arakatzeko eta ikertze-jarduerak dira nagusiki.

Prozesu osoan teknologia informatikoa da tresna: jardueraren diseinua (euskarri informatikoa), baliabideak (Internet, softwarea, entziklopedia digitalak,...) eta ikasleak egiten duen lana (testu dokumentuak, PowerPoint-eko aurkezpenak,...).

Jarduera horien aldaera bat MiniQuest dugu. Iraupen laburreko WQ da, hiru urratsetan burutzekoa:

- Eskenatokia.
- Ataza.
- Ekoizpena.

Eskenatokian benetako testuinguru bat sortzen da ikasleak rol sinesgarri batean kokatzeko. Galdera nagusia fase horretan egingo dugu. Atazan, oso ondo

egituratutako galderak aurkezten zaizkie ikasleei. Aldi horretan amaraunaren leku zehatzetara eraman behar ditugu ikasleak, galtzeko arriskua saihestuz. Ekoizpenaren unean ikasleek lortutako informazioa prozesatu behar dute arazoari irtenbidea emateko ezagutza eraikitzen duten bitartean. Ekoiztutakoa benetakoa izango da eta ikasle bakoitzak jokatu duen rola islatuko du.

Egitura

Sarrera:

Bi helburu dira nagusi atal honetan:

a Ikasleari orientabideak eman aurkituko duenaren nondik norakoak eskainiz.

b Motibatu eta jarduera atsegina egitea, dibertigarria, erakargarria.

Ataza:

Atal honetan zer egin beharko duen esaten zaio ikasleari edo ikasleei. Lan egin eta geroko emaitza izango da *webgune* bat, PowerPoint aurkezpen bat, Word dokumentua, besteen aurrean ahozko hitzaldia, kontaketa, etab.

Prozedura:

Aldi honetan, ikasleei lana bukatzeko eman behar dituzten pausoak eskainiko zaizkie: jarduerak, antolamendua, lanak. Era argian eta zehatzean egin behar da, gehiegi luzatu gabe.

Baliabideak:

Hemen irakasleak, berak aztertu eta aukeratutako web orrien helbideak jarriko ditu ikasleen esku. Honekin galtzeko arriskua saihestu nahi da eta, bide batez, ikasleari nabigazio-modu zuzen bati jarraitzeko aukera emango diogu. Baliabideak ez dira derrigorrez sarera mugatu behar.

Ebaluazioa:

Jarduera-motaren arabera, baloratuko dena deskribatu egingo da. Nola baloratuko den bakarkako lana, taldekako lana, partaidetza, aurkezpena, etab. Argituko da ebaluazioa zer eta nolakoa izango den, auto-ebaluazioa ere egin daiteke.

Ondorioa:

Esperientzia laburtuko da, zer ikasi dugun, zer dakigun orain lehen ez genekienik, debate bat antola daiteke gelan eztabaida bat sortzeko. Batzuetan atal hau erabiltzen da gida didaktikoa jartzeko: helburuak, antolaketa (ikasleak, lekuak, baliabideak,...) eta denboralizazioa.

Kredituak:

Autorearen edo autoren aipamena, bibliografia eta noren laguntzaz jarri den sarean zerrendatzen da atal honetan.

WebQuest on bat idazteko bost arau:

- 1** *Web orri onak aurkitu.*– Sarean webgune onak aurkitzeko derrigorrezkoa da bilatzaileen erabileran trebatua egotea eta bilatzaile horiek ondo ezagutzea. Derrigorrezkoa da Amaraunean eroso ibili eta egunean egotea. Aurkitzen duguna ez galtzeko eta materiala behar dugunean azkar berreskuratzeko, komeni da gogoko helbideen bilduman antolaketa eraginkorra egitea, erraz aurkituko diren karpetetan web orriak multzokatuz.
- 2** *Baliabideak eta ikasleak ondo kudeatu behar ditugu.*– Kontuan izan behar dugu zenbat ordenagailu dauzkagun eta hori ez dela aukera bakarra, herriko liburutegian edo Kazeta-gunean daudenak erabil daitezkeela eta, zenbait kasutan, ikasleak etxetik lan egingo duela. Ikasleen antolaketa oso garrantzitsua da elkarreragina gertatuko bada: lanaren banaketa eta lanarekiko ardura, bakarka ala talde txiki edo handietan lan egingo duten eta, ikas-kuntza kooperatiboaren ildotik, gainontzeko ikasleengandik ikas daitekeelako oinarri-irizpidea kontuan izatea.
- 3** *Ikasleak motibatu behar ditugu harago joateko.*– Ikasleen eginkizunak ez du izan behar informazio biltze hutsa; proposatzen ditugun atazetan informazio horren transformazioa egitera bultzatu behar ditugu azalean gelditu gabe. Hizkuntzen ikaskuntzaren prozesuaren alde pedagogikoa ezin dugu bazterrean utzi. Eta horrek ikasleen motibazioan izan dezakeen eragin positiboari etekina atera behar diogu.
- 4** *Sareak ematen dituen aukera guztiak baliatu.*– Internet sarearen balioa ez da bakarrik web orri onak bilatzera mugatu behar, foroak, txatak, bideo-hitzaldiak (daukagun tresneriaren arabera) eta orokorrean ikus-entzunezko aukera guztiak aprobe txatu behar ditugu.
- 5** *Aldamio egokia eraiki behar da ikasleek helburuak lor ditzaten.* – Aldamioa da ikasleei trebeziak lan egiten lagun diezaiekeen egitura. Horrek prozesuaren aldi guztiei arretaz erreparatzea eskatzen du, ikasleen gabeziak non egon daitezkeen antzemateko eta ataza egiteko beharko dituzten laguntzak aurreikusteko.

Bernie Dodge. Cinco reglas para escribir una fabulosa WebQuest. www.eduteka.org (geuk moldatua)

Zer da
“Altxorraren bila”?

Internet baliatzen duten irakasleen artean, *Altxorraren bila*, gaztelaniaz “*Caza del tesoro*” eta ingelesez “*Treasure hunt*”, jarduera didaktikoa ezagunenetakoa da. Era laburrean esanda, Altxorraren bila web orri bat da, ikasleei galdera batzuk ematen zaizkie eta web orri batzuen zerrenda galdera horien erantzuna aurkitzeko. Bukaeran “galdera nagusia” egiten zaie ikasleek prozesu osoan ikasitakoa bil dezaten. Altxorraren bila bezalako jarduerak interesgarriak dira ikasleak Informazio eta Komunikaziorako Teknologietan (IKT) beharrezko dituzten estrategietan trebatzeko. Hizkuntzak eskuratzeko oso baliagarri dira irakurriaren ulermena lantzeko eta hobetzeko. Ikasleek ikas-prozesuan aurrera egiten duten bitartean, saretik informazioa ateratzeko eta kudeatzeko estrategietan ere trebatuko dira.

Egitura *Altxorraren bila* prozedurak sei pauso ditu:

Sarrera:

Atazaren deskribapena egiten da eta ataza hori egiteko behar diren argibideak eskaintzen dira. Ikasleen interesa eta motibazioa pizteko unea da.

Galderak:

Galderak zerrendatu behar dira. Ikasleen eta mailaren arabera jarduera korapilatsuagoak proposatzen dituzten galderak egin daitezke. Irakurriaren ulermena, inferentziak, informazioa bildu eta antolatzea izan daitezke galdera horien helburuetako batzuk.

Baliabideak:

Pauso honetan egin ditugun galderak erantzuteko ikasleek behar dituzten web orrien izenburuak eta URL-ak zerrendatu behar ditugu.

Galdera nagusia:

Azken galdera honetan ikasleari egindako lanaren sintesia eskatzen zaio. Galdera horren erantzuna ez da aurkituko emandako baliabideen zerrendan, baina aurretik aurkitu duten informaziotik inferituko da. Galdera hori, halaber, ikasleen auto-ebaluaziorako erabil daiteke.

Ebaluazioa:

Komeni da prozesuaren kalitateari erreparatzea: bilaketarako erabilitako estrategiak, orijinaltasuna, talde lana, teknologiaren erabilpena,... Produktua ebaluatzeko ez dago arazorik, modu zuzenean erantzundako galdera kopuruari erreparatuz gero.

Kredituak:

Bibliografia eta egin beharreko aipamen guztiak jartzen dira hemen.

Lau arrazoi irakasleok *Altxorraren bila* erabiltzeko:

- 1** Irakasleontzat erraza da sortzea eta ikasleentzat dibertigarriak dira. Ondo planteatuta jolasa dela ematen du, baina ikasleek Altxorraren bila egitean gauza asko ikasten dute eta ez soilik galderen erantzunetan dagoena.
- 2** Curriculumaren alderdi guztiak ukitzen ahal dira, gaiari lotutako baliabide egokiak aurkitzen ditugun bitartean. Interneten erabilpenean trebatzeko ere egokiak dira.
- 3** Bakarka edo taldeka egiteko jarduerak dira.
- 4** Jarduera horiek singleak edo korapilatuagoak izan daitezke, maila eta behar didaktikoen arabera. Beheko mailatan galdera gutxiago eta egin-kizun errazagoak proposa daitezke beharrezkoak diren lotura guztiekin, ikasleek beren mailako orriak bisita ditzaten; eta goiko mailatan, gai zabalagoa eta korapilatsuagoa, ikasleak hain gertutik gidatu gabe.

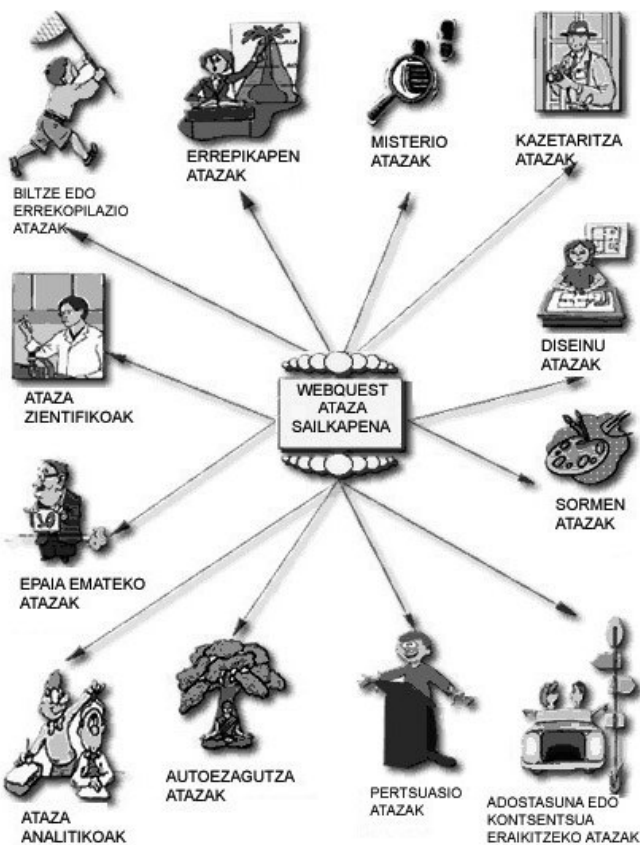
Jordi Adell. Internet en el aula: a la caza del tesoro. Edutec num. 16. Abril 03 (Geuk moldatua).

Webquest sailka-
pena.
"Taxkonomy"

WebQuest baten zatirik inportanteena ataza da. Ikasleek egin beharreko lanaren zama atazan proposatutakoaren arabera izango da. Eta ikasleek gehiago edo gutxiago ikasiko dute segun-eta zailtasuna eta ahalegin kognitiboa zenbatekoak diren.

Segidan dugu Bernie Dodge-k prestatu zuen "taxkonomy" zerrenda, hau da, WebQuest-en sailkapena atazak eskatzen duen lanaren arabera:

.1:



Bernie dodge. <http://projects.edtech.sandi.net/staffdev/tpss99/tasksimap/>
(Geuk euskaratua)

Biltze- edo metatze-atazak:

Ikasleek hainbat eta hainbat iturri eta euskarririk lortuko dute informazioa. Eta jasotako informazio guztiarekin egingo dute bilketa-lana.

Errepikapen-atazak:

Galdera itxiak planteatzen dira eta erantzun zuzena WebQuest-en ematen diren URLetan aurkituko da.

Misterio-atazak:

Asmakizun bat prestatu behar da baina ez da komeni erantzun osoa orri baka- rrean aurkitzea. Azken lanak sintesia egiteko eskatuko du.

Kazetaritza-atazak:

Ikasleek kazetari-lana egingo dute. Albistea idatzi edo erreportajea egiteko eskatuko zaie. Horretarako, oso garrantzitsua da hizkuntza zehatza erabiltzea.

Diseinu-atazak:

Ikasleek produktu bat sortu beharko dute. Produktu horrek batzuen beharrei erantzungo die eta ikasleek deskribatu egingo dute erakargarria izan dadin. Produktua gauza bat izan daiteke, adibidez, etxe baten diseinua, edo beste zerbait, adibidez, opor batzuen prestaketa. Garrantzi handikoa da mugak jar- tzea, edozerk balio ez izateko. Sormena ere oso aintzat hartzekoa da ataza- mota horretan.

Sormen-atazak:

Ikasleek “artista” lana egingo dute. Antzerki-lan bat, abesti bat, komiki bat, ipuin bat... sortzeko eskatuko diegu.

Adostasuna edo akordioa lortzeko atazak:

Ikasleak gai eztabaidagarri baten aurrean jarri eta nork bere iritzia- ren alde egingo du. Helburua, denen artean gutxieneko puntu batzuk adostea da.

Limurtze-atazak:

Ikasleei gai bati buruzko iritzia eskatuko zaie eta ahalik eta ondoen argudia- tuz ahaleginduko dira besteen iritziak aldatzen.

Auto-ezagutza atazak:

Nork bere burua hobeto ezagutzeko laguntzen dute. Ikasleari galdera pertso- nalak egingo zaizkio, erantzun luzeak eskatzen dituztenak.

Ataza analitikoak:

Ataza hauetan ikasleei zerbaiten behaketa egiteko eskatzen zaie eta bukaeran ondorioak ateratzeko.

Epaia emateko atazak:

Jeneralean, rol-joko modura planteatzen da. Gai bat ematen zaie eta ikasleek hainbata rol hartzen dituzte. Rol bakoitzaren arabera prestatzen dute agintzen zaien lana. Azkenean, epaia ematen dute edo balorazioa egiten dute bakoit- zaren rola oin harturik.

Ataza zientifikoak:

Zientzia eta teknologia arloko gai bat aukeratuta, emandako iturrietan dago- en informazioa irakurriko da. Informazio horri jarraikiz ikasleek hipotesi batzuk egingo dituzte, gero hipotesiak egiaztatu, eta, ondorioak txosten bate- an idatziko dituzte.

Bukatzeke, esan behar da sailkapen hau ez dela mugiezina, noski, eta gehienetan WebQuest bakoitzak bere baitan nahasian jasotzen dituela hauetako bi edo hiru ataza-mota.

Metodologia

Aldamio kognitiboa. Scaffolding:

Aldamioa (*scaffolding*) hitza 1976an erabili zuten Wood, Bruner eta Ross-ek. Honela definitu dugu arestian: “Ikasleei trebeziak lan egiten lagun diezaiekeen egitura”. Beraz, laguntza-tresnak dira.

WebQuest onek goi-mailako prozesu kognitiboak eragiten dituzte: informazioaren eraldaketa, hipotesi alderaketa, analisi eta sintesi-lanak egin beharra, besteak beste. Atazaren zailtasunetan oztoporik ez izateko, irakasleak laguntza prestatuko du, ikasleentzako makuluak.

Hiru aldamio-mota daude: *Reception Scaffolds* edo Informazioa Jasotzeko Aldamioak, *Transformation Scaffolds* edo Eraldaketa-aldamioak eta *Production Scaffolds* edo Ekoizpen-aldamioak.

Dodge-k proposatzen du WebQuest batean hiru unetan erabiltzea. Informazioa jasotzean, informazioa manipulatzeko eta informazioa ekoiztean.

Informazioa jasotzeko aldamioak:

Hasierako unean erabiltzen dira. Ikasleei lagunduko diete informazioa hobeto jasotzen eta garrantzia duena eta ez duena bereizten. Adibide batzuk: entzuteko gidak, elkarriketa prestatzeko gidak, glosategiak, mapa semantikoak, hiztegiak, eta abar.

Eraldaketa-aldamioak:

Ikasleei bildu duten informazioa eraldatzen laguntzeko, Dodge-k honako aldamio hauek proposatzen ditu: *Venn* diagramak, organigramak, ideia-jasa, eta abar.

Ekoizpen-aldamioak:

Informazioa ekoiztean laguntzeko erabiltzen dira. Horrela, modu erraz eta txukunean aurkeztuko da lana.

Ekoizpen aldamioak dira WebQuest jarduerak egiteko orientabideak, idazteko txantiloak eta ebaluazio txantiloak.

Carme Barba-k, bere web-orrian hurrengo hiru helbide hauetan jarri dizkigu aldamio desberdinen ereduak:

<http://www.xtec.es/~cbarba1/suportscaffolds/suportrepcio.htm>

<http://www.xtec.es/~cbarba1/suportscaffolds/suporttransform.htm>

<http://www.xtec.es/~cbarba1/suportscaffolds/suportproduccio.htm>

Lankidetzazko ikaskuntza:

Ordenagailuak lagundutako Lankidetzazko Ikaskuntzan (CAL), taldeko ezta-

baida eta hausnarketa erabiltzen dira era esanguratsuan ikasteko eta ordenagailua bitartekoa baino ez da.

Ikas-irakaskuntza eraikitzailearen baitan ulertu behar da ikaskuntza kooperatiboa. Ikasleek elkarrengandik ikasten dute.

Lan-taldeko partaide bakoitzak beste guztiarekin batera egin beharko du lana, denen artean proiektu bakarra ateratzeko. Kontua ez da bakoitzak lanaren zati bat egitea eta, azkenean, lan guztien batuketa aurkeztea. Lankidetzazko ikaskuntzan, ikasleak ikaskideengandik ikasten du, elkarrengana bultzatuz. Taldeko partaide guztiek helburu bakarra dute eta denen lanari esker aterako dute aurrera.

Atazen diseinuan kontuan hartzekoa da ezinezkoa izan behar duela lana bakarrik egiteak eta besteen informazioak eta lanak ezinbestekoak izan behar dutela taldearen helburuak eta proiektua osatzeko. Denek izan behar dute besteen beharra.

Konstruktibismoa:

Irakaskuntza-ikaskuntzari buruz ditugun uste eta printzipioekin bat etorri behar dugu ordenagailua ikasgelara eraman eta gure eguneroko jardunean sartzen dugunean. Zer esan nahi du horrek? Ordenagailua bitarteko bat baino ez dela eta garrantzitsuena ez dela bitarteko hori erabili edo ez, baizik eta aztertzea ea zertarako nahi edo behar dugun.

Zein jarduera-mota egingo dugun gure ikasgeletan. Teknologia berriak erabiliz oso eskola tradizionala eman daiteke, edo ez.

Gaur egun, hizkuntzak ikasteko softwarea edo programa eskaintza hain zabalaren denean, eta irakasleak internet erabiliz diseinatzen ahal dituen jarduerak ere hainbeste izaki, begi zorrotzez begiratu eta aukeratu beharko dugu gure interesekoa.

Programa oso bat edo jarduera batzuk ikasgelarako aukeratzekoan erreparatu beharko diegu, adibidez, hurrengo puntu hauei: zein dira ikaslearen eta irakaslearen rola?, talde-lana eskaintzen da ala beti izaten da bakarkako lana?, nola eraikitzen da ezagutza?, material erreala erabiltzen da ala ez?, ikaslearen autonomia bultzatzen da? Beste hitz batzuekin esanda, konstruktibismoaren parametroak errespetatzen ditu ala ez?

Bai WebQuest, bai Altxorraren bila jarduerak konstruktibistak dira eta ikaslea da irakaskuntza-ikaskuntzaren ardatza.

Ebaluazio- txantiloia. Rubistar

*Zer da ebaluazio-
txantiloia bat?*

Ebaluazio-txantiloiak, ingelesez “*rubric*” eta gaztelaniaz “*rúbrica*” izenez ezagunak, tresna erabilienak dira WebQuest eta Altxorraren bila ebaluatzeko.

- Irakaslearen lana neurtzeko ebaluazio-tresna bat.
- Ebaluazio-tresna honek irizpide desberdinak erabiltzen ditu lana ikuspuntu desberdinetatik behatzeko.

- Lanerako gida bat da, bai ikasleentzat bai irakasleentzat, horrela lanean hasten direnetik badakite zeri erreparatuko zaion ebaluazioan.

Horrelako txantiloiei batekin egindako lana ebaluatzeaz gain, ikasleei egin beharreko lanean dauden lorpen-maila desberdinak erakusten zaizkie eta beraien lana ebaluatzeko tresna baliagarria ematen zaie. Lorpen-mailaren deskribapena hitzez zein zenbakiz egiten ahal da. Hau da: oso ona, ona, hobetu behar du edo 3, 4, 5...

Ebaluazio-txantiloari esker WebQuest edo *Altxorraren bila* jardueren azkeneko produktua hobetu egiten dela diote adituek eta honen ondorioz, ikasirakas prozesua ere bai.

Ebaluazio-txantiloiei bat sortu ondoren, aldaketa txikiak eginda nahikoa da jarduera desberdinetan erabiltzeko, ez dago ebaluazio-txantiloiei berri bat zertan sortu jardun bat ebaluatu nahi den bakoitzean.

Rubistar

Interneteko baliabide honek ebaluazio-txantiloiak sortzeko balio du. Gaztelaniaz dago. Oso modu errazean eta doan egiten da txantiloia. Hemen dituzue gai honen gaineko helbide interesgarri batzuk:

<http://www.eduteka.org/Rubistar.php3>

Zer diren balorazio txantiloiak, nola erabili. Rubistarrekin sortutako txantiloiei batzuk eredu gisa.

http://rubistar.4teachers.org/newtutorial/tutorial_es.shtml

Errubrika bat sortzeko pausoak.

<http://www.eduteka.org/MatrizEjemplos.php3>

Hemen Rubistar-ekin sortutako txantiloiei desberdinak, jarduera desberdinak ebaluatzeko ikusi ahal dira.

<http://www.xtec.es/~cbarba1/Articles/rubriques/indexr4.htm>

Carme Barbak azaltzen du zer den ebaluazio errubrika, honen erabilera, berak sortutako ereduak, eta abar.

<http://www.aula21.net/tallerwq/index2.htm>

Francisco Muñoz-ek WebQuest jarduerak baloratzeko errubrika bat sortu du.

WebQuest eta Altxorraren bila sortzeko txantiloia

WebQuest eta Altxorraren bila web orriak dira, beraz alde didaktikoaz gain alde teknikoa kontuan eduki behar da sortzeko unean. FrontPage programa oso egokia da era horretako lanak burutzeko, baina gutxieneko trebakuntza behar da erabiltzeko.

Gutxieneko trebakuntza hori ez duten irakasleentzat Francisco Muñoz de la Peñak, Aula21 web gunearen egileak, sortzaileak edo generadoreak jarri ditu Internet-en klik batzuen bidez WebQuest edo Altxorraren bila egin ahal iza-

teko. Sortzaile horiek euskaratu dira HABE-ren laguntzaz eta helbide honetan aurkituko dituzue: <http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm> eta <http://www.aula21.net/cazas/index.htm>. Sortzaileak bi zati dauzka: lehendabizikoa laguntza da, horretan azaltzen dira modu errazean eta irudien bidez jarraitu beharreko pauso guztiak, eta bigarrena, txantiloia bera da, irakasleek horren bidez, arazo teknikoak saihestuz, arreta osoa gauzatzeko didaktikoari eskaini ahal izango diote.

Euskaltegi batzuetako irakasle batzuek Francisco Muñoz de la Peñak WQ eta Altxorraren bilaren gaineko ikastaroa egin ondoren, HABE-ren webgunean lan-taldean aritu dira 2004-2005 ikasturtean webQuest jarduerak eta Altxorraren bila probatzen eta sortzen. Lan-talde horren emaitzak laster egongo dira eskura HABEren web orrian.

.2:



Francisco Muñoz. Aula21. <http://www.aula21.net/Wqfacil/index.htm>

Internet baliatzeko beste aukera batzuk

Internet baliatzeko aukeren artean, artikulu honetan aipatutakoez gain, leku garrantzitsua dute simulazio telematikoek. Teknologia berrien aurrerakadak erraztu egin du sare informatikoen sorrera. Horrek aukera eman du ordenagailu bidez ikasten diharduten ikasle-talde ezberdinen arteko komunikaziorako bitartekoa izateko. Ordenagailu-sareez baliatzen diren proiektuetan, simulazio telematikoetan esaterako, ez da bakarrik kontuan hartzen parte hartzaileen ahozko elkarreragina, idatzizko elkarreraginak ere berebiziko garrantzia hartzen baitu.

Simulazioaren kontzeptua Frantzian 70 eta 80ko hamarkadetan sortu zen eta funtsean rol-jokoa da. Ikasleek fikziozko nortasunak hartzen dituzte eta elkarreraginean aritzen dira arazo bat konpontzeko. Gaur egun, elkarreragin hori Internet-en bidez egin daiteke; horregatik hartu dute “telematiko” izena.

Simulazio telematikoetan hiru une bereizten dira batez ere: jokoa prestatzeko saioa, rol-jokoa eta ebaluazioa.

Prestaketa-aldian parte hartzaile guztiek simulazioan egokitu zaien taldeko nortasunari buruzko informazioa jasotzen dute eta Internet-en konpondu beharreko arazoaren berri.

Ikasle guztiek simulazioaren nondik norakoak eta beraiek jokatu beharreko rola ulertzen dutenean, hasiko da benetako rol-jokoa. Simulazioa hainbat fasetan egiten da, baina horiek aldatzen dira simulazio bakoitzean.

Ebaluazioa derrigorrezko osagaia da simulazioetan, jarduera bukatu ondoren ikasleek aukera izan behar dute egindakoa baloratzeko.

Bukatzeo, esan behar dugu Internet ere badela, material erreala lortzeko, iturri ezin hobea eta dokumentazio- eta informazio-iturri aparta. Ariketa interaktiboak egiteko tresna ere bada, *Hot Potatoes* bezalako doako programak erabiliz.

Bibliografia

Fernandez Pinto, J. 2002. *¡E/LE con Internet!* Madrid: Edinumen.

Carbonell, N. 2001. *Bricolaje didáctico por ordenador.* Madrid: Edinumen.

Harasim, L. et alii. 2000. *Redes de aprendizaje: guía para la enseñanza y el aprendizaje en red.* Barcelona: Gedisa.

Duart, J. M., Sangrà, A. 2000. *Aprender en la virtualidad.* Barcelona: Gedisa.

WebQuest eta Altxorraren bila. Helbideak

<http://www.aula21.net/>

Informazio orokorra. WebQuest jarduerak egiteko tailerra. WebQuest asko

<http://www.cpr2valladolid.com:8080/BDWQ/Biblio.aspx>

WebQuest liburutegia. Bilatzailea du.

<http://www.auladeletras.net>

Aula de Letras. WebQuest prozedurak baloratzeko fitxa bat. José M^o González-Serna-k sortua

<http://www.eduteka.org/comenedit.php3?ComEdID=0010>

Informazio asko (gazteleraz) eta WebQuest ugari (ingelesez)

<http://nogal.cnice.mecd.es/~lbag0000/index.HTM>

Informazio interesgarri ugari, linkak, ereduak, lehen aipatutako liburutegira ere bertatik joan daiteke.

<http://www.isabelperez.com/webquest/>

Artikuluak, dokumentuak eta WebQuest asko gazteleraz eta ingelesez

<http://www.webquestcat.org/>

WQ komunitatea. Kataluniako direktorioa katalanez, gazteleraz eta beste hizkuntza

batzuetan. Internet-eko beste baliabide batzuk ere badaude

<http://www.xtec.es/%7Eecharba1/WQespanol.htm>

WQ ataria

<http://www.webquestcat.org/~webquest/contescas/INDEX2.HTM>

Carme Barba-ren “Cuentame un cuento”WQ eredugarria gazteleraz

<http://www.iescarmenlaffon.net/webquest/>

Gazteleraz egindako WebQuest zerrenda

<http://www.saretik.net/ostadarra/eusk/nolaegin.htm>

WebQuest batzuk, baliabideak, estekak eta bibliografia

<http://www.berrigasteiz.com/euskera/buscar-webquest.php>

WebQuest atazak euskaraz eta gazteleraz

<http://www.quadernsdigitals.net>

WQ monografikoa