

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA GERMANISTIKY

Webquest ve výuce německého jazyka
Webquest in German Language Teaching

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Autor: Žaneta Roubíčková

Studijní obor: ČJ-NJ/SŠ

Vedoucí práce: PaedDr. Hana Andrášová, Ph.D.

2012

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem svoji diplomovou práci na téma „Webquest ve výuce německého jazyka“ vypracoval/a samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své diplomové práce, a to v nezkrácené podobě - v úpravě vzniklé vypuštěním vyznačených částí archivovaných pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejích internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledku obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 30. 11. 2012

.....

Žaneta Roubíčková

Poděkování

Tímto bych ráda poděkovala PaedDr. Haně Andrášové, Ph.D. za odborné vedení mé diplomové práce, za cenné rady a podnětné připomínky. Díky patří také Gymnáziu ve Vodňanech, které mi umožnilo realizovat webquest v rámci výuky německého jazyka. V neposlední řadě děkuji také svým rodičům a příteli za trpělivost a podporu

během mých studií.

Anotace

Diplomová práce se zabývá metodou webquestu a jejím využitím ve výuce německého jazyka. Teoretická část pojednává o vzniku této metody, definici, struktuře a druzích webquestů. Dále práce nahlíží na webquest z hlediska jeho didaktického přínosu. V neposlední řadě je věnována pozornost webquestu ve výuce cizího jazyka.

Praktická část obsahuje příklady tvorby vlastních webquestů ve výuce německého jazyka a zhodnocení vyučovací hodiny, v níž byla tato metoda realizována (včetně reakcí žáků). Na závěr jsou uvedeny odkazy na již hotové webquesty, jichž lze využít ve výuce německého jazyka.

Klíčová slova: webquest, konstruktivismus, projektová a problémová metoda, autonomní učení, skupinová práce

Abstract

This diploma thesis deals with the method of webquest and its use in the German language teaching. The theoretical part gives the characteristics of this method, its definition, structure and various kinds of webquest. Then the thesis studies the didactical contribution of the webquest. And finally the thesis is focused on the using of the webquest in the foreign language teaching.

The practical part contains the examples of the own created webquests in the German language teaching and it evaluates the lessons where the method of webquest was introduced and implemented (it also evaluates the response of the learners). In conclusion, there are given the links to the completed webquests that can be used in the German language teaching.

Key words: webquest, constructivism, project and problem method, autonomic learning, group work

Obsah

TEORETICKÁ ČÁST

1	Úvod.....	8
2	Webquest.....	9
2.1	Historie.....	9
2.2	Definice.....	10
2.3	Struktura webquestu.....	11
2.3.1	Úvod (Téma).....	12
2.3.2	Úkol.....	12
2.3.3	Proces (Postup).....	12
2.3.4	Zdroje.....	13
2.3.5	Hodnocení.....	13
2.3.6	Prezentace.....	14
2.4	Druhy webquestů.....	14
2.4.1	Dle délky trvání.....	14
2.4.2	Dle designu.....	14
2.4.3	Dle typu úkolů.....	15
2.4.4	Dle H. Mosera.....	17
2.5	Philip Molesbach - WIP.....	18
3	Webquest jako didaktický model.....	20
3.1	Konstruktivismus.....	20
3.2	Problémová a projektová metoda.....	22
3.3	Skupinová práce.....	23
3.4	Autonomní učení.....	24
4	Webquest ve výuce cizích jazyků.....	25
4.1	Webquest a klíčové jazykové kompetence.....	25
4.2	Webquest a řečové dovednosti.....	27

PRAKTICKÁ ČÁST

1	Tvorba vlastních webquestů.....	29
1.1	Geburtstagsparty.....	29
1.1.1	Metodické pokyny.....	32

1.2	Ich bin krank geworden.....	32
1.2.1	<i>Metodické pokyny</i>	34
1.3	Ausflug nach Passau	35
1.3.1	<i>Metodické pokyny</i>	38
1.4	Reisebüro	38
1.4.1	<i>Metodické pokyny</i>	41
1.5	Gesunde Lebensart	41
1.5.1	<i>Metodické pokyny</i>	44
1.6	Suche nach einem Ferienjob	44
1.6.1	<i>Metodické pokyny</i>	47
1.7	Weihnachten im deutschsprachigen Raum	48
1.7.1	<i>Metodické pokyny</i>	50
1.8	Rezeptbuch.....	50
1.8.1	<i>Metodické pokyny</i>	52
2	Realizace webquestu na střední škole	54
2.1	Přípravná fáze.....	54
2.1.1	Webquest.....	54
2.1.2	„Klasická“ hodina	55
2.2	Jazyková skupina	55
2.3	Jazyková učebna.....	56
2.4	Téma.....	57
2.5	Pracovní proces	57
2.5.1	Časová dotace.....	57
2.5.2	Technické potíže	58
2.5.3	Motivace.....	58
2.5.4	Práce žáků	58
2.5.5	Prezentace	60
2.5.6	Role učitele.....	61
2.6	Vyhodnocení studentských prací	62
2.6.1	Skupina A.....	62
2.6.2	Skupina B	63
2.7	Srovnání obou skupin.....	64
2.7.1	Samostatnost žáků.....	64

2.7.2	Spolupráce.....	65
2.7.3	Obsah projektů	65
2.7.4	Vyhodnocení	65
2.8	Dotazník	66
2.8.1	Vyhodnocení dotazníků	66
3	Odkazy na webquesty	72
4	Závěr.....	74
5	Resumé	76
6	Bibliografie	78
7	Přílohy	80

1 Úvod

Počítače se staly nedílnou součástí našeho života. Alespoň základní znalosti práce na počítači jsou požadovány i na pracovním trhu. Ten, kdo dnes nemá počítač, jako by ani nebyl. Z tohoto hlediska na danou problematiku nahlíží především mládež. Ta čím dál více tráví svůj volný čas na počítačích. Nutno podotknout, že málokdo z nich využívá počítač a internet efektivně. Tedy jako zdroj cenných informací prospěšných v učebním procesu. Většina z nich po spuštění počítače a internetu začne hrát hry nebo se pohybuje na různých sociálních sítích a chatuje se svými kamarády.

Počítače jsou zaváděny i do výchovně vzdělávacího procesu žáků. V současné době se objevují snahy o jejich integraci i do jiných předmětů než jen informační a výpočetní techniky, protože počítač je jednou z aktivizujících výukových metod. Jsou hledány takové způsoby výuky, v níž je zapojení počítačů smysluplné a efektivní. Jednou z metod, jež podporuje smysluplné zacházení s počítačem a internetem je metoda webquest.

V teoretické části této práce se zaměříme na webquest a jeho historický vývoj, definujeme pojem webquest, popíšeme jeho strukturu a uvedeme druhy webquestů dle jejich designu, délky trvání a taxonomie úkolů. V části práce věnujeme pozornost i metodě WIP, která vychází z metody webquestu a stává se jejím rozšířením.

Dále se podíváme na webquest z hlediska didaktického, tedy z hlediska toho, jaké v sobě zahrnuje organizační a výukové formy, které v krátkosti popíšeme. V neposlední řadě se budeme věnovat webquestu ve výuce německého jazyka - především jaké rozvíjí klíčové kompetence a řečové dovednosti.

V praktické části budeme vytvářet příklady vlastních webquestů orientovaných na výuku německého jazyka. Jeden z těchto webquestů si zvolíme pro realizaci ve výuce na střední škole. V závěru práce uvedeme některé odkazy na již hotové webquesty, které lze využít ve výuce německého jazyka.

2 Webquest

2.1 Historie

Webquest je didaktický model, jehož koncept byl rozvíjen v polovině 90. let ve Spojených státech amerických. Autory tohoto modelu jsou profesori působící na univerzitě v San Diegu Bernie Dodge a Tom March.

Netrvalo dlouho a tento model se začal pro své efektivní zapojení informačně komunikačních technologií do výchovně-vzdělávacího procesu šířit i do ostatních zemí. V německy mluvících zemích se o jeho rozšíření zasloužil švýcarský pedagog a profesor mediální pedagogiky Heinz Moser, a to svým dílem „Abenteuer Internet. Lernen mit Webquest“. Americký model Moser v některých jeho částech inovoval - především v oblasti poskytnutých zdrojů, které rozšířil i o zdroje analogové (knihy, časopisy, noviny atd.). Dále oproti svým americkým kolegům, kteří na tomto didaktickém konceptu vyzdvihují samostatnou práci žáků a žákyň, staví do popředí prezentaci jejich výsledků práce.¹

V Čechách se webquest dostal do širšího povědomí pedagogů a studujících zásluhou Katedry informačních technologií a technické výchovy univerzity Karlovy. Ta koncem roku 2004 spustila metodický portál webquest.cz. Na něm lze nalézt teoretické informace o webquestu (o jeho vzniku, struktuře, tvorbě atd.), ale především portál slouží po jednoduché registraci k vytvoření a ukládání vlastních webquestů, které jsou volně přístupné dalším osobám a mohou se jimi nechat inspirovat. Bohužel v nedávné době byl tento pilotní projekt na delší dobu uzavřen a není tedy již možné vytvářet a vkládat své webquesty, možnost jejich prohlížení nadále trvá. Současně nad tímto projektem převzal záštitu metodický [portál RVP](http://www.rvp.cz).

Bořivoj Brdička ve svém článku „Webquest.cz - závěrečná zpráva“² shrnuje výsledky více jak pětiletého působení portálu. Za tuto dobu získal portál něco málo přes tisíc uživatelů. Zhruba polovina z nich si pouze dané prostředí prohlédla a zkusila tvorbu webquestu, který ovšem zůstal nedokončen. Tyto pokusy nebyly veřejně publikovány. Na portálu je tedy v současnosti vloženo kolem 500 příspěvků, z nichž je bezmála 200 veřejně dostupných. Tvůrci těchto webquestů nebyli jenom vyučující, ale i studující, kteří z velké části vytvářeli webquesty v rámci svých seminárních prací.

¹ <http://www.sowi-online.de/methoden/lexikon/webquests-meeh.htm>

² http://www.spomocnik.cz/index.php?id_document=2461

Vytvořili tak celou polovinu těchto publikovaných příspěvků. Jednotlivé příspěvky pak byly hodnoceny hvězdičkami od 1-5 dle toho, jak splňovaly kritéria tvorby webquestu.

Ukončení tohoto portálu ovšem neznamená, že by již čeští zájemci neměli možnost vytvoření a publikování webquestů. Ten, kdo zná základy tvorby webových stránek, může webquest vytvořit a uveřejnit na svém webu. Pro ty, kteří toto neumějí, jsou k dispozici tzv. generátory webquestů. Jejich použití není složité - stačí vložit text a případné obrázky. Uvádíme zde některé odkazy na generátory webquestů:

<http://www.zunal.com/> - nutná registrace, v anglickém jazyce

<http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm> - bez registrace

http://www.teach-nology.com/web_tools/web_quest/ - v anglickém jazyce

2.2 Definice

Již samotný původ a význam slova může naznačit, co to webquest je. Slovo webquest vzniklo spojením anglických slov web a quest. *Web* je zjednodušeně řečeno internetová síť. Podíváme-li se do cizojazyčného slovníku³ zjistíme, že slovo *quest* v překladu znamená hledání, pátrání. Můžeme tedy usuzovat, že naše činnost bude mít co dočinění s hledáním něčeho či pátráním po něčem na internetu.

Etymologický slovník pak uvádí, že ve středověku slovo quest označovalo dobrodružné cesty rytířů, které podnikali, aby našli Svatý grál. Na těchto cestách zažívali různá dobrodružství a zároveň museli zdolat řadu překážek, než svého cíle dosáhli.⁴ Tyto cesty mimo jiné přispívaly k rozvoji jejich rytířských dovedností a vlastností, v poslední řadě měly vliv na jejich celkový rozvoj osobnosti.

Podstatou webquestu je tedy hledání a zpracovávání informací, které se nacházejí na internetu a které směřují k vytyčenému cíli - v tomto případě to není nalezení Svatého grálu, ale vyřešení nějakého úkolu. Samozřejmě i uživatelům zpracovávajícím webquest se mohou postavit do cesty překážky, které musí zdolat. Webquest se pak především podílí na rozvíjení technických kompetencí, na rozvíjení autoregulovaného (autonomního) a kooperativního učení a v poslední řadě i na rozvoji komunikačních dovedností a autoevaluaci.

³ Lingea Lexicon 2002, ver. 4.0 [CD-ROM]

⁴ WAGNER, W-R. : *Webquest & Co: Die digitale Chance für Lernkultur und Medienbildung*. Hildesheim: NiLS, 2009. Str. 5.

Bernie Dodge, tvůrce tohoto pojmu, definuje webquest jako „výukovou aktivitu zaměřenou na bádání, při níž se většina použitých informačních zdrojů nachází na Webu. Smyslem WebQuestů je aktivizovat zájem studentů na řešení konkrétních problémů, umožnit jim soustředit se na zpracování informací spíše než na jejich hledání a podpořit rozvoj myšlení na úrovni analýzy, syntézy a hodnocení.“⁵

Sonja Gerber, jež se zabývá didaktikou e-learningu a která spravuje oficiální německé stránky webquestu (<http://www.webquests.de>), vychází z překladu tohoto slova a webquest definuje jako dobrodružné hledání na internetu - „abenteuerliche Spurensuche im Internet“⁶. Jiná její definice říká, že webquest je didaktický model, který umožňuje smysluplnou práci na počítači a s internetem⁷.

Wolf-Rüdiger Wagner vychází při definování webquestu z druhů výukových metod, které tento koncept v sobě zahrnuje a uvádí, že webquest je didaktický model umožňující díky internetu snadnější přístup k informacím a využívající činnostní a problémovou metodu vyučování⁸.

V podobném duchu bychom mohli pokračovat dále a uvádět další a další definice. Přeci jenom je to již více jak deset let od doby, kdy byl webquest vytvořen. Za tu dobu se našlo mnoho lidí, kteří se snažili objasnit, co to webquest je. Ať už definují webquest tak či onak, vždy mají tyto formulace minimálně jednoho společného jmenovatele: a sice internet.

2.3 Struktura webquestu

Webquest má svoji pevnou formální strukturu, která napomáhá žákům a žákyním při řešení daného problému či úkolu a která zamezuje bezcílnému bloudění studujících na internetu. Umožňuje tak efektivní využití internetu ve výuce. Tom March hovoří o tzv. struktuře řešení („A WebQuest is a scaffolded learning structure“⁹) - studentům je poskytnuta kostra a jednotlivé mezikroky, dle kterých se orientují.

⁵

http://www.webquest.cz/main.php?left=&dbid=&middle=document&m_type=normal&m_did=836&wqwid=&wqvid= [22. 2. 2011]

⁶ <http://webquests.de/eilige.html> [18. 8. 2011]

⁷ <http://webquests.de/eilige.html> [18. 8. 2011]

⁸ WAGNER, W.-R.: *Problemorientiertes, selbstgesteuertes und kooperatives Lernen – welchen Beitrag leisten Medien? – Überlegungen am Beispiel des didaktischen Konzepts WebQuest*. Landeskonzferenz Medienbildung, Hannover 20. Juni 2007. Str. 3.

⁹ MARCH, T.: *What WebQuests Are (Really)*. - http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp [25. 2. 2011]

Základní strukturu webquestu dle amerického modelu tvoří: téma, úkol, proces, zdroje informací, hodnocení a závěr. Heinz Moser prvních pět kroků převzal. Poslední stupeň (závěr) nahradil prezentací, kterou považuje za centrální část webquestu a v níž jsou popsány možnosti prezentování výsledků práce studujících. V německy mluvících zemích strukturu webquestu tedy tvoří: téma, úkol, proces, zdroje informací, hodnocení a prezentace. Jelikož se zabýváme využitím webquestu ve výuce německého jazyka, převezmeme i my tuto strukturu. Na českém portálu webquest.cz pak najdeme model americký.

2.3.1 Úvod (Téma)

Tvoří první část struktury webquestu. Jde o jakýsi vstup do tématu, který by měl být motivující. Cílem je vzbuzení zájmu studentů na zpracovávání daného úkolu. Zvolené téma by mělo být možná co nejautentičtější - tedy takové, se kterým se mohou žáci a žákyně setkat v reálném životě. Ke zvýšení motivace je možno použít různých obrazových materiálů, zvukových stop či videosekvencí.

Téma by mělo být napínavé a mělo by mít názorný charakter. Úvod může mít i ústní formu - učitel či některý ze studujících předčítá výchozí situaci. V ideálním případě se dané téma vztahuje na učební osnovy a je tak součástí kurikula.¹⁰

2.3.2 Úkol

V této části je téma více konkretizováno a obsahuje popis toho, co žáci a žákyně mají dělat - např. naplánovat víkend v nějakém městě a vytvořit prezentaci své práce. Je zde tedy vyřčen cíl, kterého by měli studující dosáhnout.

Žáci a žákyně se mohou setkat s různými typy úkolů. Na základě činnosti, kterou vykonávají, se pak rozlišují různé druhy webquestu (viz druhy webquestů dle typu úkolů).

2.3.3 Proces (Postup)

Proces popisuje jednotlivé pracovní kroky a rozdělení rolí v rámci jednoho týmu a k nim příslušné úkoly. Zároveň podává stručné informace o zpracování prezentace a způsobu jejího předvedení.

¹⁰ MOSER, H. : *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008. Str. 31-32.

2.3.4 Zdroje

Zdroj informací obsahuje odkazy na webové stránky, na kterých mohou žáci a žákyně nalézt informace k svému tématu. Jak zdůraznil Moser nemusí se jednat pouze o zdroje digitální, ale i analogové. Mezi ně patří odkazy na různé knihy, novinové články, časopisy, učebnice atd. V případě cizojazyčného textu lze uvést odkazy na různé překladové slovníky - ať už online či knižní. Tyto zdroje se neomezují jen na psaný text - mohou obsahovat i odkazy na různá videa, obrázky či písničky vztahující se k tématu. Mimo jiné zde mohou být také uvedeny doporučené internetové vyhledávače - s velkou pravděpodobností budou totiž studující hledat i na jiných než uvedených webových stránkách.

Aby nedošlo k přetížení žáků a žákyně, doporučuje Moser uvést maximálně kolem pěti či šesti zdrojů, jež by měly být spolehlivé a produktivní.¹¹

Krátce předtím než se rozhodneme zařadit webquest do výuky, je velmi důležité, aby byla zkontrolována funkčnost jednotlivých odkazů.

2.3.5 Hodnocení

V této části jsou žákům a žákyním předložena kritéria, dle kterých bude jejich práce hodnocena. Děje se tak často v podobě tabulky, pro kterou existují také různé předlohy. Hodnotí se nejen práce jednotlivých studentů, tedy toho, jak dobře splnili své úkoly vyplývající z jejich role, ale i týmová práce ve skupině - jak probíhala kooperace mezi jednotlivými členy. V neposlední řadě jsou také hodnoceny postup a výsledky práce. Výhodou je, že žáci a žákyně tyto kritéria hodnocení vidí dopředu a vědí tedy, z čeho budou hodnoceni a na co se mají zaměřit.

Hodnocení neprobíhá jen ze strany učitele, ale i jednotliví studenti se vyjadřují k průběhu své práce, k tomu jak probíhala spolupráce v jejich skupině (např. zda ostatním doporučili nějaké dobré stránky, na které narazili či si navzájem pomohli, nevěděl-li si někdo s něčím rady), čemu novému se naučili či zda se potýkali s nějakými těžkostmi při zpracovávání úkolu. Hodnocení ze strany studentů může proběhnout formou rozhovoru či pomocí různých dotazníků. Některé z nich uvádí Moser ve své knize *Abenteuer Internet*¹².

¹¹ MOSER, H. : *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008. Str. 36.

¹² MOSER, H. : *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008. Str. 39.

2.3.6 Prezentace

Prezentaci výsledků práce považuje H. Moser za nejdůležitější část webquestu, při níž dochází především k rozvoji komunikačních dovedností. Ideálním případem je, jestliže jsou výsledky publikovány na webu. Tím mají k nim přístup další studující, kteří se mohou jimi nechat inspirovat. Jednotlivé výstupy pak mohou být např. vyvěšeny i na nástěnkách ve škole. Důležitým aspektem je prezentace výsledků před svojí kmenovou třídou.

Nabízí se nepřeberné množství forem, které mohou studující použít pro své výstupy. Může to být prezentace v powerpointu, sehrání divadelní scénky, vytvoření plakátu či obrazu, sepsání novinového článku, interview, televizní reportáž či zpráva, projev před publikem atd.

2.4 Druhy webquestů

Webquesty můžeme třídit dle různých hledisek:

2.4.1 Dle délky trvání

Bernie Dodge¹³ rozlišuje webquesty krátkodobé a dlouhodobé. *Krátkodobé*, zvané také jako malé či jako tzv. mini-quests, trvají zhruba od jedné do tří vyučovacích hodin. V případě tohoto typu jde především o získání a integraci znalostí. Studující se potýkají s větším množstvím informací a jejich porozuměním.

Dlouhodobé (velké) webquesty bývají zpracovávány v rozmezí jednoho týdne až jednoho měsíce a rozšiřují vědomosti v jejich hloubce. Jsou tedy více komplexnější a náročnější. Žáci a žákyně při nich analyzují podstatu znalostí, které vzhledem ke svému úkolu různým způsobem transformují a vytvářejí z nich něco, na co mohou reagovat ostatní.

2.4.2 Dle designu

Dle svého vzhledu se může celá struktura webquestu nacházet *na jedné stránce*, v tomto případě vyvstává nutnost srolování, nebo každá část této struktury má svojí vlastní stránku, kterou vyvoláme pouhým kliknutím na příslušný element¹⁴. Jedná se tedy o klasické *webové menu*, se kterým se běžně setkáváme při prohlížení

¹³ DODGE, B. : *Some Thoughts About WebQuests*. - http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html [25. 2. 2011]

¹⁴ <http://lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/webquest/design.html> [25. 2. 2011]

internetových stránek. V současné době převládá typ druhý a můžeme říci, že při prohlížení webquestů jsme na webquest zpracovaný na jedné stránce nenarazili.

2.4.3 Dle typu úkolů

Hovoří se také o tzv. taxonomii úkolů. Z tohoto hlediska jsou webquesty tříděny dle druhu činnosti či aktivity, kterou žáci a žákyně vykonávají. Následující dělení je převzato, zkompileováno a volně přeloženo z článků Bernieho Dodge „WebQuest Taskonomy: A taxonomy of Tasks“¹⁵, W.R. Wagnera „Typologie von Webquests“¹⁶ a Heinze Mosera „Aktivitätstypen in WebQuests“¹⁷.

Reprodukce (převyprávění)

U tohoto typu se jedná o pouhé hledání otázek na odpovědi, přičemž by měli studující ukázat, že těmto poznatkům rozumí. Nejde tedy o webquest ve vlastním slova smyslu, protože nenabízí žádné inovativní způsoby a je tedy pouhou pedagogickou rutinou. Tyto webquesty jsou míněny především jako jakýsi návod, jak zacházet s internetem jako informačním zdrojem.

O webquest by mohlo jít v případě, že se formát výstupu liší od čteného textu, dále v případě, kdy žáci obdrží větší prostor pro vlastní rozhodování (sami si určí, o čem budou informovat a jakým způsobem) a v případě, kdy stanovení úkolu vyžaduje a podporuje shrnutí, zhuštění a pečlivé vypracování informací.

Kompilace

Studenti mají k dispozici informace z různých zdrojů, které mají pospojovat a integrovat do jednoho výstupního formátu. Přičemž materiály, které obdrží se nemusí nacházet jen na internetu, ale může jít i o různé informace z knih, časopisů, novin, CD-ROMŮ atd. Tyto informace různě analyzují, sami určují, které jsou pro ně důležité a které si vyberou, strukturují je a reprodukují je vlastními slovy. Nejde tedy o jejich pouhé převzetí a zkopírování do jednoho souboru.

Řešení záhady

Podstatou tohoto úkolu je nějaká hádanka, záhada či detektivní příběh. Studenti se pak stylizují do role detektivů, hledají a vyhodnocují důležité stopy vedoucí k vyřešení této záhady. Důležité je, aby řešení této situace nenalezli na jedné stránce.

¹⁵DODGE, B. : *WebQuest Taskonomy: A taxonomy of Tasks*. - <http://edweb.sdsu.edu/Webquest/taskonomy.html> [25. 2. 2011]

¹⁶ WAGNER, W-R. : *Typologie von Webquests*. In: *Computer + Unterricht* (2007), Heft 67. Str. 10-13.

¹⁷ MOSER, H. : *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008. Str. 70-73.

Měli by pracovat s více informacemi, ty pospojovat, odhalit mezi nimi souvislosti a vyvodit z nich závěry.

Plánování (návrh realizace)

Studenti v tomto případě připravují plán nějaké akce nebo výrobu nějakého produktu. Může jít např. o plánování exkurze či poznávacího zájezdu, návrh na zařízení bytu, sestavení dietního či jídelního plánu nebo o popis produktu, který je od někoho někde opravdu vyžadován. Důraz je kladen na vytvoření autentických podmínek - studenti by měli být limitováni různými prostředky, které by je limitovali i v běžném životě: např. finanční omezení, délka pobytu, způsob dopravy, styl zařízení bytu atd.

Kreativní produkt

Jedná se o tvůrčí počín studentů, kteří zpracované informace přetváří do kreativního produktu. Tím může být: kresba, řemeslný výrobek, divadelní a rozhlasová hra, plakát, písnička, tvůrčí psaní (povídka, vyprávění, deník atd.) nebo vytvoření videa, záznamu zvuku. I v tomto případě je možné dát nějaká omezení - např. dodržení určitého uměleckého stylu či pravidel pro určitý literární žánr, historickou přesnost, formát zpracování (výšku, délku, rozsah), vnitřní sourodost aj.

Práce žurnalisty

Úkolem je informovat o nějaké události - nejlépe té, která je aktuální, nebo která se přihodila v nedávné době. Rovněž se nabízí možnost zpracování historické události ve formě novinového článku. Studenti se stávají reportéry a zpracovávají pozadí a vlivy této události, přičemž by měli dbát na přesnost a pravdivost informací. Zároveň předkládají vlastní pohled na danou situaci. Tím, že hledají informace, které k oné situaci vedly, prohlubují své znalosti tématu. Možnými výstupy jsou novinová zpráva, komentář, reportáž či zinscenovaná televizní zpráva.

Sebepoznání

Webquest tohoto typu obsahuje otázky, které směřují k osobě jedince a na které není lehké dát rychlou a jednoznačnou odpověď. Tyto otázky mohou zjišťovat osobní cíle jedince, jeho životní perspektivy či představy budoucího povolání. Dále mohou být zaměřeny na různé etické a morální hodnoty či mohou zjišťovat postoj jedince k literatuře a umění.

Rozhodnutí (posouzení)

Před studenty je postaven nějaký konflikt či střet názorů, který mají posoudit. Ještě před tím než učiní své rozhodnutí, musí se s danou situací velmi dobře obeznámit.

Zároveň musí své rozhodnutí odůvodnit. Tedy argumentovat, proč se rozhodli takto a dle jakých kritérií se rozhodovali. Tato kritéria si buď vytvoří sami, nebo jim je dáme do zadání úkolů. Může se jednat např. o soudní řízení.

Přesvědčování druhých

Úkolem je přesvědčit druhé o nějakém stanovisku. Získat je tedy na svou stranu. Je důležité vědět, jakou cílovou skupinu lidí se budeme snažit ovlivnit. Ta by měla tedy být co nejpřesněji definována. Studenti nejenže vyhledávají potřebné informace podporující jejich stanovisko, ale také přesvědčivé příklady. Výstupem pak může být prezentace před grémiem, vystoupení před fiktivním soudem či vytvoření plakátu, videospotu.

Hledání shody

A to v případech kontroverzních témat zakládajících se na reálném konfliktu, který se právě odehrává nebo se již odehrál. Jak už to u takových témat bývá, vyvolávají v lidech rozporuplné reakce. Studentům jsou tak nabídnuty texty zastupující různé názory, se kterými se musí vypořádat a najít vlastní společné stanovisko.

Analýza situace

Cílem je „prozkoumat chování určitého jevu v různých podmínkách a hledat shodné či odlišné vlastnosti“.¹⁸ Přitom nejde jenom o to, tyto rozdíly či podobnosti vypsát, ale i umět vysvětlit, co je jejich příčinou. Příkladem může být například srovnávání dat mezi zeměmi.

Experiment

V tomto případě si mohou studenti vyzkoušet, jak pracují vědci a osvojit si tak základní vědecké postupy. Zprvu si stanoví hypotézy, jež přezkouší na základě sebraných dat a jejich správnost potvrdí či vyvrátí. Výsledky své práce poté zveřejní ve formě vědecké zprávy.

2.4.4 Dle H. Mosera

Heinz Moser ve svém díle *Abenteuer Internet*¹⁹ rozlišuje tři druhy webquestů na základě toho, jakým způsobem jsou používány či zpracovávány informace. K těmto třem základním typům pak přiřazuje jednotlivé taxonomie úkolů.

¹⁸ http://webquest.cz/main.php?middle=document&m_type=normal&m_did=7353

¹⁹ MOSER, H. : *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008. Str. 61.

První způsob spočívá v sbírání, analyzování a strukturování informací, které vedou k získání různých vědomostí a zkušeností. Řadí sem webquesty typu reprodukce, kompilace, práce žurnalisty, plánování a kreativní produkt.

Za druhé se jedná o webquesty, ve kterých jsou řešeny různé problémové situace či hádanky. Do této skupiny patří následující typy úkolů: řešení záhady, experiment, rozhodnutí a hledání shody.

V třetím typu probíhá komunikativní výměna informací. Studující navazují kontakty s experty, s nimiž se dorozumívají pomocí internetu (e-mail, sociální sítě, chaty...) nebo pracují na společném projektu s partnerskou školou či třídou. Komunikativní aspekt se pak projevuje ve všech typech webquestů.

Zpracovávání informací	Reprodukce
	Kompilace
	Práce žurnalisty
	Kreativní produkt
	Plánování
Řešení problémové situace	Řešení záhady
	Rozhodnutí
	Hledání shody
	Experiment

Obr. 1 Druhy webquestů dle H. Mosera a k nim příslušné typy úkolů²⁰.

2.5 Philip Molesbach - WIP

Philip Molesbach zabývající se vzdělávacími technologiemi, mimo jiné rovněž jeden z přednášejících profesorů na univerzitě San Diego, rozlišuje na základě svobody studujících při hledání na internetu tři základní úrovně:

- a) strukturované bádání (*structured inquiry*) - při něm žáci hledají pouze odpovědi na určité otázky
- b) řízené bádání (*guided inquiry*) - žáci jsou z velké části korigováni informačními zdroji od učitele. Řadí sem i webquest.

²⁰ MOSER, H. : *Abenteuer Internet: Lernen mit WebQuests*. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008. Str. 71.

c) otevřené bádání (*open inquiry*) - studenti mají zcela volnou ruku.

Smysluplné webové projekty jsou pro něj ty, které bazírují na posledních dvou variantách (řízené a otevřené bádání). Souhrnně je označuje jako tzv. *WIP - web inquiry projects*. Zároveň přichází s metodou odpovídající třetí úrovni, při níž mají studenti volný pohyb. Vychází při tom ze samotné struktury *webquestu*, jedná se tedy o jeho rozšíření, a jednotlivé fáze *WIP* nazývá a popisuje následovně:

1. *Téma (hook)* - studentům je zadáno téma.
2. *Otázky (questions)* - studenti kladou otázky, které dané téma osvětlují a zároveň ho určitým způsobem strukturují.
3. *Proces (procedures)* - zvolí si sami postup práce a vyhledají relevantní informační zdroje.
4. *Hledání dat (data investigation)* - hledají odpovědi na své otázky, sbírají potřebná fakta.
5. *Analýza (analysis)* - třídí nalezený materiál, eventuálně ho doplňují a vyhodnocují ho.
6. *Výsledky (findings)* - předkládají svá řešení, která mají podpořit argumenty.²¹

²¹ NETZ, G. : *Eine Methode mit vielen Lernzielen*. In: *Computer + Unterricht* (2007), Heft 67. Str. 24-25.

3 Webquest jako didaktický model

V této části práce se zaměříme na webquest z hlediska didaktického. Webquest představuje jeden z možných inovativních způsobů výuky. Inovativní je v tom, že v sobě zahrnuje řadu organizačních a výukových metod, které umožňují aktivizaci žáků a žákyň. Webquest využívá organizační formy skupinové práce a podílí se tak na rozvíjení kooperativních kompetencí žáků. Dále je založen na problémové a projektové metodě, rovněž umožňuje samostatnou práci žáků a podporuje jejich samostatnost v procesu učení.

Na následujících stránkách se tedy blížeji zaměříme na jednotlivé didaktické principy, které webquest zahrnuje a budeme se snažit postihnout jejich podstatu. Není možné, abychom se jimi zabývali zevrubněji, jelikož se jedná o témata, která by vydala na samostatnou diplomovou práci.

3.1 Konstruktivismus

V řadě prací se můžeme dočíst, že webquest využívá konstruktivistických postupů či že vychází z konstruktivismu. Co je tedy podstatou konstruktivismu?

Základní principy konstruktivismu je možné nalézt v díle „Otevřené technologie ve výuce“ od Jana Maška (str. 9-10), který vychází z amerického psychologa D. H. Jonassena. Mezi základní konstruktivistické charakteristiky patří:

1. *Aktivizující povaha výuky a podněcování aktivity žáka.* Studující by převážně sami měli vyhledávat informace a řešit problémy. Je tedy opouštěno od hotového předávání fakt ze strany učitele. Žák rovněž nese odpovědnost za výsledek procesu učení.
Aktivita na straně žáka je v případě webquestu zcela naplněna. On sám aktivně vyhledává informace a je řešitelem daného problému. Učitel zde zastupuje roli rádce, na kterého se mohou žáci v případě potíží obrátit.
2. *Konstrukce znalostí,* kdy nové informace jsou začleňovány do již existujících struktur. Žák tedy navazuje na svou předchozí znalost, zkušenost.
3. *Spolupráce studujících.* Studenti pracují společně, mohou se navzájem podporovat a řídit svou činnost takovým směrem, který vede k naplnění učebního

cíle. Jsou využity dovednosti každého člena skupiny.

Spolupráce studentů je v případě webquestu podpořena takovým výběrem tématu, který umožňuje rozdělení na jednotlivé dílčí kroky, které jsou rozděleny v rámci rolí jednotlivým studentům. Měli by být vytvářeny právě webquesty umožňující skupinovou práci. Můžeme se ale setkat i s webquesty, které zpracovávají jednotlivci. Příkladem mohou být webquesty typu sebepoznání.

4. *Konverzační povaha výuky* vyplývá již ze samotného procesu učení, kdy lidé hledají při řešení problému názory a myšlenky ostatních.
5. *Reflexe a kritický přístup k procesu učení.* Žák popisuje učební činnosti, které prováděl, dále jakých strategií využil či rozebírá nalezená řešení. Schopnost popsat kroky provedené při řešení vede k lepšímu porozumění a využití znalostí v nových situacích.

Tomuto bodu odpovídá ve webquestu hodnocení, které zahrnuje nejen hodnocení skupinové práce a samotného žáka ze strany učitele, ale i hodnocení provedené ze strany žáka (= autoevaluace).

6. *Situovanost učebních úloh do reálných prostředí* znamená, že učební úkoly jsou zasazeny do kontextu simulovaných skutečných případů a problémů. Díky tomu jsou lépe pochopeny.

Tento požadavek je vysloven hned v první struktuře webquestu (téma), kdy je zdůrazněna autentičnost úkolu. Ten by měl vycházet z takové situace, se kterou se žáci mohou setkat v reálném životě.

7. *Komplexnost vyučovaných problémů*, spočívá v předkládání složitých problémů, které vyžadují náročnější myšlenkové operace. V klasické výuce často dochází ze strany učitele k zjednodušení tematiky, aby byla snadněji pochopena, což může vést k vytváření zjednodušených pohledů na svět.

Je patrné, že úkoly, které jsou v rámci webquestů zpracovávány, vyžadují složitější myšlenkové operace. Je to dáno samotným procesem. Jak již bylo řečeno, žák se sám stává v procesu učení aktivním. Nepřejímá již hotové struktury, které memoroval. Informace, které nalézá musí hodnotit, třídit, kompilovat, analyzovat a znovu pospojovat (syntéza).

8. *Záměrnost výuky*, ve které je jasně a srozumitelně stanoven cíl, který aktivizuje žáka, což přispívá k lepším výsledkům v procesu učení.

Rovněž ve webquestu dochází ke stanovení cíle, kterého má být dosaženo. Najdeme ho ve druhé struktuře (úkol). Cíl umožňuje představu toho, co mají žáci a žákyně dělat. Řídí tedy jejich proces.

3.2 Problémová a projektová metoda

Obě metody vycházejí z pragmatické pedagogiky, která se rozvíjela koncem 19. a poč. 20. stol. ve Spojených státech amerických a jejímiž nejvýznamnějšími představiteli byli John Dewey a William Heard Kilpatrick.

Problémová a projektová metoda mají k sobě velice blízko, jsou si podobné, a proto je zde uvádíme neodděleně na jednom místě. Jejich společným základem je řešení problémové situace, jež by se měla přiblížit reálným životním situacím, se kterými se žák může setkat v prostředí, ve kterém žije. Liší se potom formátem svého výstupu. Při problémové metodě, žák nad daným tématem uvažuje, hodnotí ho, nalézá řešení. To je společné i projektové metodě. Ta navíc vyžaduje konkrétní hmatatelný výsledek.

V literatuře najdeme celou řadu definic, jež se snaží oba pojmy vymežit. Některé zde pro ilustraci uvádíme:

F. Singule: „*Problém je výzvou k odpovědi, projekt je odhodláním k produkci.*“²²

S. Vrána: „*Smyslem problému je, aby se žáci při jeho řešení učili myslet, aby hledali fakta a třídili je, aby mezi nimi zjišťovali vztahy a docházeli tak k novým poznatkům.*“²³

K projektové metodě uvádí, že je to „*část učiva, která směřuje k dosažení určitého cíle, jako je například zhotovení něčeho, vypracování něčeho, naučení se látce, nacvičení nějaké činnosti apod. Žádá od žáků, aby něco organizovali, vyzkoumali, vykonali.*“²⁴

Na místě je rovněž uvést doložení požadavku na reálnost situace. Sám Kilpatrick uvádí, že „*projekt jest určité a jasně navržený úkol, který můžeme žákům předložit tak, aby se mu zdál životně důležitým tím, že se blíží skutečné činnosti v životě.*“²⁵

Jak lze zpozorovat, požadavek na autentičnost, reálnost tématu není důležitý jen pro problémovou a projektovou metodu, ale objevuje se rovněž i v pojetí konstruktivistickém (viz bod 6). Při tvorbě webquestu by tento požadavek tedy neměl

²² SINGULE, F.: *Současné pedagogické směry a jejich psychologické souvislosti*. Praha: SPN, 1992. Str. 21.

²³ MOJŽÍŠEK, L.: *Vyučovací metody*. Praha: SPN, 1975. Str. 156.

²⁴ tamtéž

²⁵ VALENTA, J. a kol.: *Pohledy - projektová metoda ve škole a za školou*. Praha: IPOS, 1993. Str. 4.

být opomíjen a tvůrci by se měli snažit navozovat reálné životní situace. Nutno však připustit, že ne vždy se to povede.

3.3 Skupinová práce

Tím, že webquest umožňuje skupinovou práci, podílí se na rozvíjení sociálních kompetencí, které jsou důležité pro další život člověka ve společnosti - především pro jeho uplatnění v pracovní oblasti. Mezi základní pilíře sociálních kompetencí patří:

schopnost týmové práce

kooperace

schopnost čelit konfliktním situacím

*komunikativnost.*²⁶

Skupinová práce je založena na komunikaci mezi jednotlivými členy, kteří se musí dohodnout na společném postupu. Každý ze skupiny přispívá svými názory k řešení problému. Skupinová práce tedy podporuje schopnost člověka umět vyjádřit své myšlenky - pokud možno, co nejjasněji a nejuvěstičněji, aby je pochopili druzí. Přičemž není jenom důležité umět vyjádřit svůj názor, ale rovněž i umět naslouchat názorům druhých a respektovat je. Člověk by měl tedy znát a ovládat základní zásady komunikačního procesu.

Belz a Siegrist definují pak komunikativnost jako „*připravenost a schopnost jedince vědomě a harmonicky komunikovat, tzn. vypovídat o sobě ostatním co nejjasněji a nejsrozumitelněji, vědomě ostatním naslouchat, umět rozlišit podstatné od nepodstatného, být vstřícný k potřebám jiných a úzkostlivě dbát neverbálních signálů.*“²⁷

Jelikož se jedná o práci skupinovou, měla by opravdu takto probíhat. Každý z členů by se měl aktivně podílet na řešení daného problému. Nejedna z nás ovšem určitě zažil situaci, kdy nějaký problém či úkol řešil pouze jeden jedinec a ostatní se tzv. „svezli“. Aby takovéto situaci bylo zabráněno, mělo by v rámci webquestu dojít k rozdělení úkolu na úkoly dílčí, za jejichž splnění pak odpovídají jednotliví členové.

Aktivní účast na projektu zahrnuje termín kooperace, která je chápána jako „*schopnost jedince podílet se aktivně a zodpovědně na skupinových pracovních procesech, tzn. poskytovat své vědomosti, být vstřícný k ostatním a respektovat jejich*

²⁶ BELZ, H., SIEGRIST, M.: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha: Portál, 2011. Str. 167.

²⁷ BELZ, H., SIEGRIST, M.: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha: Portál, 2011. Str. 185.

*představy a názory, dodržovat dohodnutá „pravidla hry“ a neztrácet ze zřetele společný cíl.*²⁸

3.4 Autonomní učení

Během zpracovávání webquestu je žákům dán velký prostor pro samostatnost v procesu učení. Žáci přebírají odpovědnost za realizaci svého projektu. Stávají se učiteli sami sobě. Aktivita je zásadně na jejich straně. Učitel přejímá roli rádce, podporovatele a pozorovatele. Je zde, aby se žáci na něj mohli kdykoliv obrátit. Není již tím, kdo zprostředkovává a předává hotové informace a řídí celý proces postupu výuky.

Žáci pracují ve svém vlastním tempu, samostatně plánují a realizují jednotlivé kroky, sami určují to, co je důležité a dle toho vybírají náležité informace.

Belz a Siegrist²⁹ uvádějí ve své knize faktory podporující samostatné učení. Některé z nich zde uvádíme.

- *Smysluplnost témat a jejich vztah k životu.* Webquest tento faktor splňuje. Požaduje rovněž autentičnost tématu.
- *Práce ve skupinách.* Tento typ organizace výuky u webquestů zcela převažuje.
- *Vnést do práce znalosti účastníků.* Každý z účastníků přispívá svými názory a myšlenkami.
- *Nechat účastníky samostatně nacházet a řešit problémy.*
- *Nechat účastníky převzít odpovědnost.*

Všechny výše zmiňované faktory jsou u webquestu zastoupeny.

- *Nechat dělat účastníky chyby.*
- *Obměňování metod, obměna sociálních forem.*
- *Uspořádání místnosti podle představ účastníků.*

²⁸ BELZ, H., SIEGRIST, M.: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha: Portál, 2011. Str. 185.

²⁹ BELZ, H., SIEGRIST, M.: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha: Portál, 2011. Str. 268.

4 Webquest ve výuce cizích jazyků

Své místo nalezl webquest i ve výuce jazyků. V německy mluvícím prostředí se můžeme také setkat se synonymním pojmem SprachenQuest. Zajímavé jazykové questy byly vytvořeny na Goethe institutu v polském Krakově. Odkaz na ně naleznete zde: <http://www.goethe.de/ins/pl/kra/prj/que/deindex.htm>

Kromě nesporného didaktického přínosu nalezneme cennou hodnotu webquestů i v rámci vyučování cizích jazyků - ať už se jedná o německý či anglický jazyk (nebo jakýkoliv další). Gabi Netz³⁰ uvádí především následující aspekty:

- Tím, že studenti vyhledávají informace na internetových stránkách cílového jazyka, přicházejí do styku s autentickým materiálem, který není žádným způsobem filtrován a didaktizován, jako je tomu v případě textů ve školních učebnicích.
- Studenti se pohybují v životní realitě mluvčích cílového jazyka. Setkávají se tak s jejich názory, kulturními zvyklostmi, jejich texty a médii.
- Přirozenou cestou získávají mediální kompetence v cílovém jazyce. Sami rozpoznávají, na jakých webových stránkách naleznou důvěryhodné informace.
- Nevědomky jsou studenti konfrontováni s interkulturními zvláštnostmi. Měli by být na ně upozorňováni a naučit se s nimi zacházet.

4.1 Webquest a klíčové jazykové kompetence

Webquest se podílí na rozvíjení následujících klíčových kompetencí v jazykovém vyučování³¹:

Kompetence k učení

- Žák plánuje a řídí vlastní učení. Přizpůsobuje tempo svým potřebám.
- Je veden k práci s cizojazyčnými materiály, které přispívají k prohlubování poznatků z různých oborů.
- Prezentuje výsledky své práce, díky čemuž je mu poskytnuta možnost porovnávat své schopnosti a dovednosti s ostatními.

³⁰ NETZ, G. : *Eine Methode mit vielen Lernzielen*. In: Computer + Unterricht (2007), Heft 67. Str. 24-25.

³¹ http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat_ger/modules/low/kurz_text.php?id_kap=2&kod_kurzu=kat_ger_6012
[29. 8. 2012]

Kompetence k řešení problémů

- Žákovi jsou předkládány reálné životní situace - sám navrhuje, jak by danou situaci řešil, vyhledává a vyhodnocuje informace, které pocházejí z nejrůznějších zdrojů.
- Dochází k rozvoji myšlení na úrovni analýzy, syntézy a hodnocení.

Kompetence komunikativní

- Při řešení problému se zapojuje do diskuze, učí se obhajovat svůj názor a naslouchat názorům druhých. Formuluje své myšlenky - ať už v mluveném, či písemném projevu.
- Dostává se do styku s různými autentickými materiály - př. plakáty, pozvánky, zprávy, oznámení, komentáře..., které mu mohou být inspirací pro vytvoření vlastních formátů textu .
- Je mu dána možnost využití ICT pro efektivní komunikaci - př. možnost navázání kontaktu s cizinci přes email a různé sociální sítě.
- Prezentací svých vlastních výsledků se učí komunikovat před širším publikem.

Kompetence sociální a personální

- Webquest podporuje skupinovou práci. Žáci se učí navzájem spolupracovat.
- Rozdělením rolí je žák účinně zapojen do práce ve skupině.
- Je veden k tomu, aby si uvědomil, že je odpovědný za celkový výsledek skupiny.
- Rozvíjí své schopnosti v oblasti autoevaluace. Přemýšlí o svém učebním procesu, je schopen analyzovat své jednotlivé kroky a potíže, které při práci vyvstaly.

Kompetence občanské

- Učí se informovat nejen o své zemi, ale i zemi cílového jazyka.
- Poznává tradice a kulturní hodnoty jiné země. Měl by se je naučit respektovat.

Kompetence pracovní

- Webquest rozvíjí dovednosti v oblasti informačních a komunikačních technologií.
- Žák se učí zacházet s různými informačními materiály.

4.2 Webquest a řečové dovednosti

Webquest se podílí na rozvíjení všech čtyř řečových dovedností - mluvení, psaní, čtení a poslech s porozuměním. Nejvíce pak podporuje dovednost čtení s porozuměním, mluvení a psaní. Nejméně rozvíjí poslech s porozuměním.

Čtení s porozuměním

Při vyhledávání informací na webu se studenti setkávají s různorodými texty, v nichž uplatňují různé metody čtení - především tzv. rychlé čtení³². Při něm není důležité porozumět celému textu, ale získat pouze povědomí o čem článek je. Odpadá tím překládání každého slovíčka, čímž se žáci učí odhadovat význam slov z jejich kontextu.

Dále se uplatňuje metoda vyhledávání určité informace³³, při níž opět není kladen důraz na detailní překlad textu, ale na vyhledání přesné informace - př. v telefonním či jízdním řádu.

Psaní

Tato dovednost je rozvíjena ve všech typech webquestů, protože výsledky své práce musí žáci zapsat. Nejvíce je pak podporována u typu webquestu práce žurnalisty či kreativní produkt.

Výstupy formátu psaní mohou být různorodé - př. novinový článek, televizní zpráva, inzerát, vlastní životopis, motivační dopis, plakát, pozvánka, blahopřání, dopis, tvůrčí psaní (povídka, vyprávění, deník aj.) či prostá prezentace v powerpointu .

Mluvení

Dovednost mluvení je rovněž provázána se všemi typy webquestů. Úkolem studujících není totiž jen své výsledky práce zapsat, ale rovněž je prezentovat před svou kmenovou třídou. Žáci se tak učí formulovat a vyjadřovat své myšlenky v cizím jazyce před širším publikem. Postupně tak ztrácejí zábrany v komunikaci.

Samozřejmě i při prezentaci výsledků práce žáků platí, že neopravujeme každou gramatickou chybu.

Poslech s porozuměním

Dá se říci, že procvičování této dovednosti je u webquestů opomíjeno. Nikde jsme se zatím nesetkali s webquestem, který by byl alespoň v jedné ze svých částí zaměřen na trénink poslechu s porozuměním. Na druhou stranu připouštíme, že provázat tuto řečovou dovednost s daným projektem může být komplikované. Ať už

³²http://www.kurzyproucitele.cz/downloads/metodiky/Metodika_6_RecoveDovednosti.pdf [5. 9. 2012]

³³ Tamtéž.

z důvodu samotného tématu, kdy se do něho umístění poslechu nehodí nebo technického vybavení třídy (př. absence sluchátek).

Můžeme se tedy alespoň setkat s webquesty, v nichž je v rámci motivace žáků umístěn odkaz na nějaké video či píseň, které tak podporují poslech.

PRAKTICKÁ ČÁST

1 Tvorba vlastních webquestů

1.1 Geburtstagsparty

1) THEMA

Wer würde gern zur Party gehen? Jetzt ist dazu eine einmalige Gelegenheit. Dein(e) Mitschüler(in) hat Geburtstag. Das muss man natürlich feiern. :-)

Auf einer Geburtstagsparty kann natürlich kein Geburtstagslied fehlen. Hier findet ihr ein: <http://www.youtube.com/watch?v=nhEJSypnxi8&feature=related>

2) AUFGABENSTELLUNG

Eure Aufgabe ist vielleicht klar - *eine Geburtstagsparty organisieren*.

Bildet zuerst ein Team. Jede Gruppe nach 3 Personen. Jede Person ist für einen Teil des Programms verantwortlich. Natürlich arbeitet ihr aber auch zusammen.

Bildet die Präsentation des Programms in PowerPoint. Euer Programm stellt ihr mündlich vor der Klasse vor.

3) PROZESS

Eine Aufgabe für alle: Hört das Geburtstagslied auf youtube.com und versucht die fehlenden Stellen im Arbeitsblatt zu ergänzen.

Verteilt die einzelnen Rollen:

Organisator

Du musst diese folgenden Probleme lösen: Wo und wann wird die Party stattfinden? Wie viel Menschen kommen? Wie sieht die Zimmerdekoration aus? Was für ein Geschenk kaufen wir? Wie hoch sind die Kosten? Wer zahlt es?

Deine spezielle Aufgabe ist: *eine Einladungskarte herstellen*

Catering

Du bist für das Essen und Trinken verantwortlich. Bring jeder etwas mit oder wird Essen und Trinken gekauft/bestellt werden? Wird warmes/kaltes Essen sein? Was wollen wir essen? (z. B. belegte Brötchen, Chips, Hot-Dog, Pizza...)

Werden auf der Party nur alkoholfreie Getränke sein?

Versuche eine deutsche Spezialität zu finden, die wir schmecken könnten.

Deine spezielle Aufgabe ist: *eine Speisekarte herstellen*

Animateur

Die ganze Party nur sitzen und plaudern? Das ist aber ein bisschen langweilig, oder? Du bist für die Vergnügung verantwortlich.

Was steht auf dem Programm? Karten, Brettspiele spielen, Musik hören und tanzen.... Das hängt von dir ab. Denke für uns irgendwelche Aktivitäten aus. Wer besorgt die Musik?

Deine spezielle Aufgabe ist: *einen Glückwunsch zum Geburtstag herstellen*

4) RESSOURCEN

Die Adresse, die nützlich für alle sein kann:

<http://www.geburtstag-abc.de/>

Organisator

Die Inspiration für Einladungskarte findest du unter dieser Adresse:

www.google.cz/search?q=einladungskarte+geburtstag&hl=cs&prmd=imvns&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=Kft6UK7yIYSg4gSRvICIDw&sqi=2&ved=0C

Catering

Tipps für deutsche Spezialitäten kannst du unter folgenden Adressen finden:

http://de.wikipedia.org/wiki/Deutsche_K%C3%BCche#Getr.C3.A4nke

<http://www.essen-und-trinken.de/regionale-kueche>

<http://de.wikipedia.org/wiki/Biermischgetr%C3%A4nk>

<http://www.geburtstag-abc.de/tipps/essen-und-trinken.html>

Weiß du nicht, wie eine Speisekarte aussieht? Hier hast du Inspiration:

www.google.cz/search?q=speisekarte&hl=cs&prmd=imvns&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=XQN7UITUOsWI4gSXvIDgAw&ved=0CCgQsAQ&

Animateur

Spielideen für den Geburtstag:

<http://www.geburtstag-abc.de/geburtstags-spiele/index.html>

Geburtstagskarteinspiration:

www.google.cz/search?q=geburtstagskarte&hl=cs&prmd=imvns&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=yQd7UK35N-WC4gS554GADQ&ved=0CCM

5) EVALUATION

In diesem Teil findet ihr die Informationen, wie eure Arbeit bewertet werden wird.

	0	1-2	3	4
PowerPoint-Präsentation	nicht gemacht	nachlässig, ohne einige Teile, schlechte graphische Gestaltung	kleine Schwächen- z.B. fehlende Informationen; sauberes Aussehen; uninteressant	ohne Schwächen, sorgfältige Bearbeitung; originell
mündliche Präsentation	ohne mündliche Präsentation	undeutlich, nicht so gut verständlich, spricht leise, liest ab	laute und klare Sprache, sprachlich meist verständlich, freie Präsentation	sehr gut verständliche Sprache, freies Referieren, interessante
Teamarbeit	keine	mangelnde; jeder arbeitet eher für sich allein, kaum Absprachen	funktionierende; gelungene Arbeitsteilung; Teamabsprechen werden im Großen und Ganzen eingehalten	gutes Teamwork, effiziente Arbeitsteilung; unproblematische u. reibungslose Zusammenarbeit
Kreative Produkt	nicht gemacht	nicht besonders kreativ, fehlende Informationen	interessant und gut	kreativ, einfallsreich

Jeder von euch wird in der mündlichen Präsentation bewertet werden. Auch eure kreativen Produkte werden getrennt bewertet werden. Die Gesamtpunkte in diesen Teilen werden durch das arithmetische Mittel ausgerechnet werden. Insgesamt könnt ihr also 16 Punkte erhalten.

PUNKTE	NOTE
16-15	sehr gut
14-12	gut
11-8	befriedigend

7-5	genügend
4-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Macht zusammen eine **PowerPoint-Präsentation**. Die Präsentation muss folgende Punkte enthalten:

Arbeitsergebnisse - nach den einzelnen Rollen.

Graphische Darstellung eurer Produkte - d.h. Einladungskarte, Speisekarte und Glückwunsch zum Geburtstag.

Lösung der Hörübung.

Eure PowerPoint-Präsentation stellt ihr euren Mitschülern vor.

1.1.1 Metodické pokyny

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni A2/B1.

Výukovým cílem je naučit se mluvit o průběhu realizace narozeninové párty. Dále schopnost umět napsat pozvánku a přání k narozeninám.

Jde o krátkodobý webquest, který může být realizován během tří vyučovacích hodin.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o webquest typu plánování (studenti připravují narozeninovou akci), v němž je zahrnut i typ kreativní produkt, kdy žáci mají navrhnout pozvánku, jídelní lístek a přání k narozeninám.

V rámci webquestu je zahrnuto i cvičení na procvičení poslechu s porozuměním.

1.2 Ich bin krank geworden

1) THEMA

Du bist gerade in Deutschland zu Besuch, aber leider bist du krank geworden. Deshalb rufst du den Arzt/ die Ärztin an und besprichst mit ihm/ihr die ganze Situation und bittest ihn/sie um Rat.

2) AUFGABESTELLUNG

Eure Aufgabe ist eine *Theatervorstellung inszenieren*, die von oben genannter

Situation ausgeht. Schreibt ihr auch *ein Drehbuch* - enthält eine Szene.

Bildet die Gruppen. Jede Gruppe nach 2 Personen und verteilt die Rollen.

Eure Theatervorstellung führt vor der Klasse auf.

3) PROZESS

Verteilt die folgenden Rollen:

Patient

Wähle eine Krankheit aus (z. B. die Grippe) und beschreibe dem Arzt/der Ärztin deine Beschwerden - Schmerzen, Fieber, Dauer der Beschwerden... .

Arzt/Ärztin

Gib dem Patienten Ratschläge, was er/sie machen soll (z. B. Tabletten empfehlen, heißer Tee, viele Ruhe/Bettruhe, Temperatur messen, falls keine Verbesserung, den Arzt/die Ärztin besuchen...).

4) RESSOURCEN

Wiederholt, wie ein Drehbuch aussieht:

<http://www.drehbuchwerkstatt.de/Fachtexte/WieDrehbuchaussieht.htm>

<http://storys-schreiben.blogspot.cz/2011/06/drehbucher-schreiben.html> - siehe das Bild „Detail aus einer Szene“

5) EVALUATION

Wie wird eure Arbeit bewertet werden?

	0	1-2	3	4
Drehbuch	nicht abgeben	fehlen Elemente eines Drehbuchs; im Dialog fehlen wesentliche Informationen; viele Grammatikfehler	entsprechender Aufbau; inhaltlich gut u. interessant; wenige Grammatikfehler	präziser Aufbau; ausführlich geschrieben; keine Grammatikfehler

Theater- vorstellung	nicht auf- geführt	nicht besonders kreativ und wenig überzeugend aufgeführt; sprachlich undeutlich, nicht so gut verständlich; manchmal zu chaotisch	gut u. interessant aufgeführt; laute und klare Sprache; sprachlich meist verständlich	kreativ, einfallsreich aufgeführt; inklusive der Kostüme und Requisiten; sehr gut verständliche Sprache
---------------------------------	-----------------------	---	---	---

Theatervorstellung wird auch von euren Mitschülern bewertet wird. Insgesamt könnt ihr also 12 Punkte gewinnen.

PUNKTE	NOTE
12-11	sehr gut
10-9	gut
8-6	befriedigend
5-3	genügend
2-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Spielt das Theaterstück vor der Klasse und gebt das Drehbuch bei eurem Lehrer/eurer Lehrerin ab.

1.2.1 *Metodické pokyny*

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni A2/B1.

Výukovým cílem je naučit se umět popsat příznaky nemoci. Zároveň se žáci učí, jak by měli reagovat, kdyby tato modelová situace nastala v reálném životě.

Jde o krátkodobý webquest, který může být realizován během dvou až tří vyučovacích hodin.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o webquest typu kreativní produkt - úkolem žáků je zinscenovat divadelní představení.

1.3 Ausflug nach Passau

1) THEMA

Passau - die Dreiflüssestadt und eine der schönsten Städten an der Donau. Nicht nur an der Donau, sondern auch in der Welt. Liebt ihr die Historie und Kultur? Besucht ihr gern Theater oder Kino? Bevorzugt ihr lieber Einkaufen, Sport oder nur einfach Entspannung? Passau bietet für jeden etwas. Viele Sehenswürdigkeiten, Museen, Galerien und Ateliers, Kinos, Theaters sowie Einkaufs-, Fitness- und Entspannungszentren.

Ihr habt die Möglichkeit ein schönes Wochenende in Passau zu verbringen. Was möchtet ihr dort unternehmen? Das hängt nur von euch ab.

Hier könnt ihr euch ein kurzes Video über Passau ansehen:

http://www.youtube.com/watch?v=wi-Y9Xl4pmo&feature=player_embedded

Hier gibt es ein Lied über Passau: :-)

<http://www.youtube.com/watch?v=rrzNwv7Gs&feature=related>

2) AUFGABESTELLUNG

Eure Aufgabe ist *ein Wochenende in Passau zu planen* (Ankunft am Samstag, Abfahrt am Sonntag). Bildet Teams zu 4 Personen. Jede Person ist für einen Teil des Programms verantwortlich (Transport, Unterkunft, Essen und Kulturprogramm). Überdies jeder von euch muss auch die finanzielle Seite beaufsichtigen. Alle sind nämlich neugierig, wie viel dieser Ausflug kostet. Natürlich müsst ihr zusammenarbeiten, damit alles in eurem Plan übereinstimmt und zu keiner Kollision kommt.

Bildet Präsentation des Programms im PowerPoint. Euer Programm stellt ihr vor der Klasse vor.

3) PROZESS

Ordnet die einzelnen Rollen zu:

Transport

Deine Aufgabe ist die Reise zu planen. Fahren wir mit dem Bus, Zug oder lieber mit einem Reisebüro? Um wie viel Uhr ist die Ankunft und Abfahrt? Wie viel kostet die Reise? Wähle die beste Variante aus.

Unterkunft

Wo werden wir untergebracht werden? In einem Hotel, einem Gasthof, einem Privatzimmer, in einer Pension oder Jugendherberge? Wähle das preisgünstige Angebot aus. Wie ist die Lage der Unterbringungsstelle - ist sie nicht weit vom Zentrum?

Essen

Natürlich kommt die Zeit, wenn wir hungrig sein werden. Einige werden die Jause von zu Hause haben, aber das reicht nicht. Du musst das Abendessen und Frühstück besorgen. Werden wir dort essen, wo wir untergebracht sind? Oder versuchen wir ein anderes Restaurant zu suchen? Was wird zum Essen sein? Kosten wir eine bayerische Spezialität?

Kulturprogramm

Was werden wir die ganze Zeit machen? Welche Sehenswürdigkeiten besuchen wir? Werden wir auch Zeit fürs Einkaufen haben? Besuchen wir z. B. ein Schwimmbad? Stelle für uns ein interessantes Programm zusammen. Du hast freie Hand.

4) RESSOURCEN

Die Linksseite für alle: <http://passau.de/Start.aspx>

Transport

<http://www.cd.cz/mezinarodni-cestovani/default.htm>

<http://www.bahn.de/p/view/index.shtml>

<http://www.studentagency.cz/>

<http://www.firmy.cz/Cestovni-sluzby-a-pohostinstvi/Doprava-a-preprava/Preprava-osobnimi-vozy-a-mikrobusy/reg/kraj-jihocesky> Hier findest du viele Hinweise auf private Transporteure.

Unterkunft

<http://www.tourismus.passau.de/PassauueberNacht/Gastgeberverzeichnis.aspx>

Essen

<http://www.tourismus.passau.de/Passauerleben/EssenundTrinken.aspx>

<http://www.padupizza.de/>

http://de.wikipedia.org/wiki/Bayerische_K%C3%BCche

Kulturprogramm

Einige Tipps für dein Programm, findest du hier:

<http://www.oberhausmuseum.de/Start.aspx> Von hier eine schöne Aussicht auf Passau

[http://de.wikipedia.org/wiki/Dom_St._Stephan_\(Passau\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Dom_St._Stephan_(Passau))

http://de.wikipedia.org/wiki/Universit%C3%A4t_Passau

http://de.wikipedia.org/wiki/Rathaus_Passau

<http://www.passauer-erlebnisbad.de/>

http://www.donauschiffahrt.de/de/100088626/dreifluesse-stadtrundfahrt_in_passau.html

5) EVALUATION

Wie wird eure Arbeit bewertet werden, stellt ihr hier fest. In mündlicher Präsentation wird jeder von euch bewertet werden. Der Gesamtpunkt dieser Kategorie wird aus dem arithmetischen Mittel ausgerechnet. Insgesamt könnt ihr also 12 Punkte erhalten.

	0	1-2	3	4
PowerPoint-Präsentation	nicht gemacht	nachlässig, ohne einige Teile, schlechte graphische Gestaltung, fehlen wesentliche Informationen	kleine Schwächen- z.B. fehlende Informationen; sauberes Aussehen; interessant	ohne Schwächen; sorgfältige Bearbeitung; originell
mündliche Präsentation	ohne mündliche Präsentation	undeutlich, nicht so gut verständlich, spricht leise, liest ab	laute und klare Sprache, sprachlich meist verständlich, freie Präsentation	sehr gut verständliche Sprache, freies Referieren, interessante
Teamarbeit	keine	mangelnde; jeder arbeitet eher für sich allein, kaum Absprachen - die Teile des Programms kollidieren	funktionierende; gelungene Arbeitsteilung; Teamabsprechen werden im Großen und Ganzen eingehalten; nur einige Programmteile kollidieren	gutes Teamwork, effiziente Arbeitsteilung; unproblematische u. reibungslose Zusammenarbeit; keine Kollision

PUNKTE	NOTE
12-11	sehr gut
10-9	gut
8-6	befriedigend
5-3	genügend
2-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Macht zusammen eine **PowerPoint-Präsentation**. Die Präsentation enthält eure *Arbeitsergebnisse* - nach den einzelnen Rollen. Beachtet auch eine graphische Seite. Zum Schluss führt ihr an, wie viel die Reise ungefähr kosten wird.

Eure PowerPoint-Präsentation stellt ihr euren Mitschülern vor.

1.3.1 *Metodické pokyny*

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni B1.

Výukovým cílem je naučit se umět organizovat cestu či výlet. Studenti získávají povědomí o tom, co vše je třeba zařídit. Plánování budoucí cesty je nutí k užívání a tudíž procvičení budoucího času v německém jazyce.

Jde o krátkodobý webquest, který může být realizován během tří až čtyř vyučovacích hodin.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o webquest typu plánování. Žáci připravují víkendový program v Pasově.

1.4 Reisebüro

1) THEMA

Ihr besitzt ein Reisebüro. Einen Tag kommt zu euch eine berühmte Person, die sehr reich ist und möchte von euch eine Reise planen. Es ist für euch eine große Gelegenheit - ihr könnt euch einen Namen machen (und natürlich auch viel Geld verdienen).

2) AUFGABESTELLUNG

Macht dem Kunden/der Kundin ein interessantes Angebot, wohin er/sie fahren könnte. *Legt ihm/ihr einen Prospekt vor*, der drei verschiedene Angebote enthält - einschließlich der Preiskalkulation.

Bei der Angebotsbearbeitung berücksichtigt ihr die Informationen, die ihr über den Kunden/die Kundin kennen:

Der Kunde/die Kundin kommt aus Spanien und es gefällt ihm/ihr die Exotik. Gern lernt er/sie die fremden Kulturen kennen (ihre Sehenswürdigkeiten, Essen, Gewohnheiten usw.). Er /sie lebt aktiv - macht einen Sport (vor allem Adrenalinsport). Der Kunde /die Kundin möchte nur einen Verkehr, eine Unterkunft und eine Verpflegung besorgen. Das Programm besorgt er/sie selbst - möchte nur einige Tipps für die Kultur- und Sportmöglichkeiten. Der Kunde/die Kundin fährt zusammen mit seiner Freundin/ihrem Freund. Der Kunde/die Kundin möchte auf Urlaub nicht kochen und bevorzugt ein schnelles Verkehrsmittel.

Bildet ein Team. Jede Gruppe nach 3 Personen. Jede Person ist für ein Angebot des Prospekts verantwortlich. Natürlich arbeitet ihr aber auch zusammen.

Bildet einen Prospekt im Word oder PowerPoint. Eure Angebote präsentiert ihr vor der Klasse.

3) PROZESS

Welche Informationen sollte ein Angebot beinhalten? Vor allem:

Reiseziel - Kurze Informationen über den Ort.

Reisedauer - Datum der An- und Abreise.

Transport - Womit? Führt ihr auch z. B. Hafen, Abflughafen an. Wie lange?

Unterkunft - Wo? Die Lage? Kategorie - wie viel Sterne? Zimmertyp? Ausstattung des Hotels?

Verpflegung - nur Übernachtung oder Frühstück, Halbpension, Vollpension, All Inclusive? Wann serviert man das Essen?

Tipps für die Ausflüge, Sehenswürdigkeiten und Sportmöglichkeiten.

Preiskalkulation - Was alles ist in den Preis inbegriffen? Ist der Preis inklusive aller Gebühren?

4) RESSOURCEN

Die Informationen über den Ort könnt ihr z. B. auf <http://wikipedia.de/> finden.

Die nützlichen Informationen zur An- und Abreise, Unterkunft, Verpflegung usw. findet ihr auf den Internetseiten der deutschen Reisebüros. Zum Beispiel:

<http://www.ab-in-den-urlaub.de/>

<http://www.tui.com/>

Wie sieht ein Reiseprospekt? Hier könnt ihr die Inspiration finden:

https://www.google.cz/search?q=Reiseprospekt&hl=cs&prmd=imvns&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=f7qJUOTDFIqA4gTZiYGAAG&ved=0CAcQ_AUoAQ&biw=1280&bih=632

5) EVALUATION

Die Gesamtpunkte der Kategorien Informationen und Entsprechung der Kundenwünsche werden durch das arithmetische Mittel der einzelnen Angebote ausgerechnet werden. Insgesamt könnt ihr also 12 Punkte erhalten.

		1-2	3	4
Inhalt des Prospekts (Gesamter Eindruck)		fehlende Teile oder Angebote kollidieren; schlechte, unsaubere graphische Gestaltung; viele orthographische u. grammatische Fehler	alle Teile; sauberes Aussehen; sinnvoller Einsatz von Grafik u. Bilder wenige Rechtschreiber- u. Grammatikfehler;	alle Teile; recht saubere Darstellung; abgestimmter Einsatz von Grafik u. Bilder; keine Rechtschreiber- u. Grammatikfehler
einzelne Angebote	Informationen	unvollständige, teilweise unvollständige	fast vollständige	vollständige
	Entsprechung der Kundenwünsche	schlechte Auswahl/ nicht so geeignete Auswahl des Reiseziels	gute Auswahl des Reiseziels	sehr gelungene Auswahl des Reiseziels
Präsentation		undeutlich, nicht so gut verständlich, spricht leise, liest ab	laute und klare Sprache, sprachlich meist verständlich, freie Präsentation	sehr gut verständliche Sprache, freies Referieren, interessante

PUNKTE	NOTE
16-15	sehr gut
14-12	gut
11-8	befriedigend
7-5	genügend
4-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Bildet einen Reiseprospekt im Word oder im PowerPoint, der drei Angebote enthält. Der Prospekt sollte auch graphisch interessant sein (inklusive der Bilder). Zum Schluss der Präsentation legt eine Wortliste mit den unbekanntem Wörtern bei, auf denen ihr während der Suche getroffen habt.

Stellt euren Reiseprospekt die Mitschüler vor.

1.4.1 *Metodické pokyny*

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni A2/B1.

Výukovým cílem je naučit se orientaci na německých stránkách cestovních kanceláří. Žáci získávají slovní zásobu z oblasti cestování.

Jde o krátkodobý webquest, který může být realizován během dvou až tří vyučovací hodiny.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o webquest typu plánování. Žáci připravují nabídku zájezdu.

1.5 **Gesunde Lebensart**

1) THEMA

Ihr arbeitet in einer Lifestylezeitschrift. Einen Tag kommt euer Chef, der von euch eine Doppelseite über gesunde Lebensart schreiben möchte.

2) AUFGABESTELLUNG

Eure Aufgabe ist vielleicht klar: macht *eine Doppelseite über gesunde Lebensart* (inklusive der Bilder). In eurem Artikel erklärt, was man eigentlich unter diesem Begriff versteht, widmet Aufmerksamkeit auch der guten Ernährung und Körperbewegung.

Führt die Beispiele für ein Rezept auf ein gesundes Essen und für einen Sport an, den man treiben kann.

Bildet die Gruppen nach drei Personen. Jede Person ist für einen Teil des Artikels verantwortlich. Natürlich arbeitet ihr aber auch zusammen. Einigt euch auch auf die graphische Seite der Doppelseite.

3) PROZESS

Verteilt die einzelnen Teile des Artikels:

Erklärung des Begriffs

Deine Aufgabe ist zu erklären, was man unter dem Begriff gesunde Lebensart versteht. Diese Fragen können dir hilfreich sein:

- Welche Faktoren beeinflussen die gesunde Lebensart? (Deine Mitarbeiter konzentrieren sich mehr auf gesunde Ernährung und Bewegungsaktivität)
- Welche Dinge sollte man vermeiden?
- Wie kann man Stress vermeiden?
- Spielen eine Rolle auch der Schlaf und die Seelenruhe?
- Du kannst auch z. B. die alternative Medizin erwähnen.
- Wozu ist gut den gesunden Lebensstil zu führen?

Gesunde Ernährung

Erkläre, was dieser Begriff bedeutet. Führe die Beispiele an, was man essen muss, dass man sich gesund ernährt. Was ist dagegen ungesund? Du kannst auch z. B. erwähnen, wie es mit der Kalorienaufnahme ist.

Zum Schluss führe ein Rezept auf ein gesundes Essen an.

Körperbewegung

Beurteile, welche Rolle die körperliche Bewegung bei der gesunden Lebensart spielt. Was alles versteht man unter der Körperbewegung (Ist es nur ein Sport)? Welche Sportarten sind gut? Wie oft soll man die Körperbewegung ausüben? Warum ist Bewegung wichtig? ...

Zum Schluss propagiere einen Sport und schreibe über ihn kurze Informationen.

4) RESSOURCEN

Die Internetseiten, die für alle geeignet sind:

http://www.frauenaeerzte-im-netz.de/de_gesund-leben_29.html

<http://www.herzgesunde-lebensweise.de/herzgesund-leben/einleitung/>

Erklärung des Begriffs

<http://www.gofeminin.de/gesund-leben/anti-stress-d12874.html>

Gesunde Ernährung

<http://www.medhelp.at/content/view/326/197/>

<http://www.medhelp.at/content/view/329/197/>

Körperbewegung

<http://www.darmkrebs.de/ernaehrung-lebensstil/gesunder-lebensstil/bewegung/>

Viele und viele Informationen findet ihr, wenn ihr in eine Suchmaschine die Suchbegriffe wie gesunder Lebensstil, gesunde Lebensweise oder gesunde Lebensart eingibt.

5) EVALUATION

Eure Arbeit wird folgenderweise bewertet werden:

	1-2	3	4
Graphik	schlechte graphische Gestaltung; nicht geeignete Bilder; ohne Einhaltung der Normseite u. des Umfangs	sauberes Aussehen; sinnvoller Einsatz von Grafik u. Bilder; Einhaltung der Normseite u. des Umfangs	recht saubere Darstellung; abgestimmter Einsatz von Grafik u. Bilder; Einhaltung der Normseite u. des Umfangs
Grammatik	viele Rechtschreiber- u. Grammatikfehler	wenige Rechtschreiber- u. Grammatikfehler	fast keine / keine Rechtschreiber- u. Grammatikfehler
Inhalt	wenige Informationen, Wesentliches fehlt; der unklare u. unübersichtliche Aufbau	alle wesentliche Informationen wurden gesagt; der klare u. übersichtliche Aufbau	zusätzliche Informationen; bringt auch interessante Informationen; der klare u. übersichtliche Aufbau

mündliche Präsentation	undeutlich, nicht so gut verständlich, spricht leise, liest ab	laute und klare Sprache, sprachlich meist verständlich, freie Präsentation	sehr gut verständliche Sprache, freies Referieren, interessante
-------------------------------	--	--	---

PUNKTE	NOTE
16-15	sehr gut
14-12	gut
11-8	befriedigend
7-5	genügend
4-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Schafft eine Doppelseite in einer Zeitschrift über gesunde Lebensweise. Eure Doppelseite kann im Word oder im PowerPoint gemacht werden. Format einer Seite ist A4. Die Schriftgröße ist 12, Schriftart Times New Roman, Zeilenabstand 1,5.

Eure Arbeit präsentiert vor der Klasse.

1.5.1 Metodické pokyny

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni B1.

Cílem výuky je získat poznatky o zdravém životním stylu.

Jde o krátkodobý webquest, který může být realizován během tří až čtyř vyučovacích hodin.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o webquest typu kompilace, kdy studenti pracují s informacemi z různých zdrojů, které spojují do jednoho výstupního formátu, a to novinového článku.

1.6 Suche nach einem Ferienjob

1) THEMA

Zusammen mit deinem Freund planst du in den Ferien einen Job im Ausland (in

einem deutschsprachigen Land) auszuüben, damit ihr ein bisschen Geld verdienen.

2) AUFGABESTELLUNG

Eure Aufgabe ist *sich auf einen Job einigen* und die Details des Jobs besprechen. Wenn ihr schon wisst, was ihr machen möchtet, dann sucht ihr eine entsprechende Anzeige im Internet.

Natürlich wenn man sich um einen Job bewirbt, muss man einen *Lebenslauf schreiben*.

Damit ihr nicht beim Vorstellungsgespräch überraschen würdet, *inszeniert eine Szene*, wie ein solches Vorstellungsgespräch verläuft.

Bildet die Paare. Jeder von euch gibt einen eigenen Lebenslauf ab.

3) PROZESS

Die Details des Jobs besprechen

Diese Fragen können euch hilfreich sein:

- Welchen Job habt ihr ausgewählt? Warum gerade dieser Job?
- Lasst ihr einen Job per eine Agentur vermitteln oder werdet ihr allein eine Arbeit suchen. Warum?
- Wo, wann und wie lange werdet ihr arbeiten?
- Für wie viel Geld werdet ihr arbeiten?

Lebenslauf

Fasst einen strukturierten Lebenslauf ab. Führt die wahren Informationen an.

ein Vorstellungsgespräch inszenieren

Verteilt die Rollen: Ein von euch ist der/die Angestellte einer deutschen Personalfirma, der zweite bewirbt sich bei ihm/ihr um einen Sommerjob.

der Bewerber:

Überlege dich die folgenden Punkte: Identifikation, Eigenschaften, Kenntnisse, Praxis, Erwartungen... .

der Personalist:

Folgende Fragen kannst du erwähnen: Warum bewerben Sie sich um diesen Job? Warum sind gerade Sie für diese Arbeit geeignet? Was können Sie uns anbieten? Wie hoch sollte Ihr Gehalt sein?

4) RESSOURCEN

Wo eine Arbeit suchen? Z. B. hier:

<http://de.bankpracy.de/>

<http://www.karriere.at/>

<http://www.jobs.ch/de/>

Informationen darüber, welche Erfordernisse ein Lebenslauf hat, findest du hier:

<http://www.bewerbung-tipps.com/lebenslauf.php>

Nützliche Informationen zur Vorstellungsgespräch findet ihr unter dieser Adresse:

http://www.bewerbungsratgeber.ch/Das_Vorstellungsgespraech

5) EVALUATION

	1-2	3	4
Jobpräsentation	unvollständige Informationen; nicht so geeignete Auswahl der Anzeige	fast vollständige Informationen; gute Auswahl der Anzeige	vollständige Informationen; sehr gelungene Auswahl der Anzeige
Lebenslauf	fehlende Teile u. Informationen; unübersichtlicher Aufbau	einige Informationen fehlen; der Aufbau ist klar und gut strukturiert	hat alle Erfordernisse; der Aufbau ist klar und gut strukturiert
Vorstellungsgespräch	nicht besonders kreativ und wenig überzeugend aufgeführt; sprachlich undeutlich, nicht so gut verständlich; manchmal zu chaotisch	gut u. interessant aufgeführt; laute und klare Sprache; sprachlich meist verständlich	kreativ, einfallsreich aufgeführt; inklusive der Kostüme und Requisiten; sehr gut verständliche Sprache

Das Vorstellungsgespräch wird auch von euren Mitschülern bewertet werden. Insgesamt könnt ihr also 16 Punkte gewinnen.

PUNKTE	NOTE
16-15	sehr gut
14-12	gut
11-8	befriedigend
7-5	genügend
4-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Im PowerPoint/Word macht eine kurze Präsentation über euren Ferienjob, den ihr ausgewählt habt. Zum Schluss führt eine Anzeige, die eurer Suche entspricht.

Schreibt einen strukturierten Lebenslauf im Word. Gebt den Lebenslauf eurem Lehrer/eurer Lehrerin ab.

Die Vorstellungsgesprächszene führt vor der Klasse vor.

1.6.1 *Metodické pokyny*

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni A2/B1.

Cílem výuky je naučit se orientaci na německých portálech nabízejících práci. Žáci získávají dále zkušenost s psaním strukturovaného životopisu v německém jazyce. V neposlední řadě jsou připravováni na přijímací pohovor.

Z hlediska délky trvání webquestu se jedná o krátkodobý webquest, který může být realizován během tří vyučovacích hodin.

Dle typu úkolů zahrnuje tento webquest typ reprodukce, kdy žáci v první části projektu odpovídají na uvedené otázky. Tento typ je zastoupen i v druhé části (tvorba životopisu), kdy v podstatě může dojít k tomu, že si studenti stáhnou vzor strukturovaného životopisu, do kterého pouze přepíší informace o sobě. Třetí část spočívá na typu webquestu kreativní produkt, kdy studenti vytvářejí divadelní scénky, jejichž námětem je přijímací pohovor.

1.7 Weihnachten im deutschsprachigen Raum

1) THEMA

Die Weihnachten stehen vor der Tür. In den Geschäften kann man schon weihnachtliche Ware einkaufen. Die Städte schmücken festlich ihre Straßen, die Zeit der Weihnachtsmärkte nährt sich langsam. In einigen Familien bäckt man schon ein Weihnachtsgebäck. Die Kinder freuen sich schon auf die Geschenke.

2) AUFGABESTELLUNG

Wie aber eigentlich die Weihnachten im deutschsprachigen Raum (Deutschland, Österreich, Schweiz) verliefen? Das müsst ihr feststellen. Eine Aufmerksamkeit widmet ihr der Vorweihnachtszeit und dem Heiligabend.

Bildet die Paare und verteilt einzelne thematische Bereiche (Vorweihnachtszeit und Heiligabend). Zusammen schafft eine interessante PowerPoint-Präsentation (inklusive Bilder) über Weihnachten.

Nicht vergessen: Beschäftigt ihr wirklich mit allen oben genannten Länder.

3) PROZESS

Zuerst verteilt ihr die folgenden thematischen Bereiche:

die Vorweihnachtszeit

Deine Aufgabe ist vor allem die *Adventszeit* beschreiben. Wie verläuft der Advent? Wie lange dauert er? Was ist für ihn typisch? Warum feiert man den Advent? Was bekommen die Kinder zur Adventszeit? ...

Weiter beschreibst du einen *Nikolaustag*. Wann feiert man ihn? Wie sieht einen Nikolaustag im deutschsprachigen Gebiet aus?

In der Vorweihnachtszeit ist in der Luft auch der Duft des *Weihnachtsgebäcks* zu riechen. Was bäckt man zum Weihnachten?

der Heiligabend

Du interessierst dich für den Heiligabend. Was die Menschen an diesem Tag machen? Wann und wie schmücken sie einen Weihnachtsbaum? Wie verläuft ein Heiligabendessen? Was isst man? Führe einige typische Beispiele des Weihnachtssessen an. Singen die Menschen Lieder? Welche deutschen Weihnachtslieder sind verbreitet? Wie dekoriert man einen Weihnachtstisch? Gehen die Menschen in die Kirche? ...

4) RESSOURCEN

Die Informationen über Weihnachten findet ihr unter diesen Internetseiten:

<http://www.deutsche-lebensart.de/455.html>

<http://www.derweg.org/mwbrauch/weihnach.htm>

http://de.wikipedia.org/wiki/Weihnachtsbrauch_im_deutschen_Sprachraum

http://www.aepages.net/weihnachten_in_oesterreich-christmas_in_vienna.htm

http://www.schweizinfo.ch/index.php?Itemid=171&id=89&option=com_content&task=view

<http://www.ernaehrung.de/blog/weihnachtsbraeuche-unter-der-lupe-haetten-sies-gewusst-teil-1/>

5) EVALUATION

	1-2	3	4
PowerPoint-Präsentation	schlechte graphische Gestaltung; nicht geeignete Bilder	sauberes Aussehen; sinnvoller Einsatz von Grafik u. Bilder	recht saubere Darstellung; abgestimmter Einsatz von Grafik u. Bilder
Inhalt	wenige Informationen, Wesentliches fehlt; der unklare u. unübersichtliche Aufbau; Orientierung nur auf ein Land	alle wesentliche Informationen wurden gesagt; der klare u. übersichtliche Aufbau; Vergleich aller deutschsprachigen Länder	zusätzliche u. interessante Informationen; der klare u. übersichtliche Aufbau; Vergleich aller deutschsprachigen Länder
mündliche Präsentation	undeutlich, nicht so gut verständlich, spricht leise, liest ab	laute und klare Sprache, sprachlich meist verständlich, freie Präsentation	sehr gut verständliche Sprache, freies Referieren, interessante

PUNKTE	NOTE
12-11	sehr gut
10-9	gut

8-6	befriedigend
5-3	genügend
2-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Macht eine PowerPoint-Präsentation, die die wichtigsten und interessantesten Informationen über Weihnachten in den deutschsprachigen Ländern enthält. Beachtet auch die graphische Seite. Ergänzt die Präsentation durch die passenden Bilder zum Weihnachten.

Eure Präsentation stellt ihr vor euren Mitschüler vor.

1.7.1 Metodické pokyny

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni A2/B1.

Cílem výuky je získat povědomí o tom, jak probíhají Vánoce v německy mluvících zemích. Do popředí se dostává i interkulturní aspekt - na základě získaných informací si žáci uvědomují kulturní rozdíly, které se učí respektovat.

Jedná se o krátkodobý webquest, který může být realizován během tří vyučovacích hodin.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o typ kompilace, kdy žáci pracují s různými daty, které třídí, analyzují a porovnávají.

1.8 Rezeptbuch

1) THEMA

Du nimmst an einem Kochwettbewerb teil. Du weißt nur, dass du eine Speise, die die Putenbrust enthält, kochen sollst. Du kannst dich also vorwärts vorbereiten. So einfach ist es sicher nicht, es hat einen Haken. Vor der Speisezubereitung wählst du drei Zutaten aus dem sogenannten Geheimniskorb aus. Diese Zutaten muss deine Speise beinhalten. Sonst kommt zu deiner Disqualifikation.

Wir wünschen dir viel Erfolg!

2) AUFGABESTELLUNG

Wie ist deine Aufgabe? Schreib ein Rezept, wie du deine Speise zubereiten wirst.

Die Zutaten, die du aus dem geheimnisvollen Korb ausgewählt hast, sind:
die Backpflaumen, der Blattspinat und der Waldhonig.

Natürlich vergiss nicht an die Putenbrust. Ob du noch andere Zutaten und Gewürze benutzt, hängt von deiner Überlegung.

3) PROZESS

Prozess deiner Aufgabe ist nicht so schwer: Benutze deine Phantasie und Kreativität und denke ein Rezept aus.

Wenn du schon weißt, wie deine Speise heißt und wie du sie zubereiten wirst, überlege noch folgende Punkte:

Welche Beilage kann man dazu essen?

Bei welcher Gelegenheit kann man diese Speise essen?

Kann man diese Speise bei einer Diät essen?

Welches Getränk empfiehlst du zu dieser Speise?

4) RESSOURCEN

Macht dir Problem das Rezept auf Deutsch zu beschreiben? Die Inspiration, wie man eine Speisezubereitung beschreibt, kannst du auf den deutschsprachigen Internetportalen für Kochen finden. Einige von ihnen führe ich an:

<http://www.chefkoch.de/>

<http://www.lecker.de/>

<http://www.kochbar.de/>

5) EVALUATION

	1-2	3	4
Rezept	fehlende Teile und Informationen; einige Pflichtzutaten fehlen; <i>Beschreibung der Zubereitung</i> - nur schwer kocht man die Speise	einige Informationen fehlen; enthält alle Pflichtzutaten; <i>Beschreibung der Zubereitung</i> - einige Informationen fehlen, aber man kann die Speise zubereiten	hat alle Erfordernisse; enthält alle Pflichtzutaten; <i>Beschreibung der Zubereitung</i> - klar, gut, man kann die Speise mühelos zubereiten
Grammatik	viele Rechtschreiber- u. Grammatikfehler	wenige Rechtschreiber- u. Grammatikfehler	fast keine / keine Rechtschreiber- u. Grammatikfehler
mündliche Präsentation	undeutlich, nicht so gut verständlich, spricht leise, liest ab	laute und klare Sprache, sprachlich meist verständlich, freie Präsentation	sehr gut verständliche Sprache, freies Referieren, interessante

PUNKTE	NOTE
12-11	sehr gut
10-9	gut
8-6	befriedigend
5-3	genügend
2-0	nicht genügend

6) PRÄSENTATION

Bilde eine Seite des Rezeptbuchs (im Word oder im PowerPoint). Die Erfordernisse, die ein Rezept haben muss, sind: *Name* des Rezepts, *Zahl* der Portionen, *Dauer* der Zubereitung, *Zutaten* - inklusive der Gewichtseinheiten, *Zubereitung*, geeignete *Beilage* und geeignetes *Getränk*.

Dein Rezept stelle vor der Klasse vor.

1.8.1 Metodické pokyny

Webquest je určen studentům, jež jsou dle Evropského referenčního rámce pro jazyky na úrovni A2.

Cílem výuky je umět popsat v německém jazyce přípravu nějakého pokrmu.

Žáci rozšiřují svou slovní zásobu v oblasti jídla. Učí se orientaci na německých kuchařských portálech.

Jedná se o krátkodobý webquest, který může být realizován během dvou až tří vyučovacíh hodin.

Z hlediska taxonomie úkolů se jedná o typ kreativní produkt. Pomocí fantazie a kreativity žáci vymýšlejí recept na přípravu pokrmu z uvedených surovin.

2 Realizace webquestu na střední škole

2.1 Přípravná fáze

Před samotnou realizací webquestu ve výuce musela samozřejmě proběhnout příprava na danou hodinu. Srovnáme-li obě přípravy (hodina vedená pomocí webquestu, „klasická hodina“) z hlediska jejich náročnosti a časové dispozice, nezbyvá nám než konstatovat, že připravit „klasickou“ hodinu je mnohem jednodušší a časově méně náročné.

2.1.1 Webquest

Opomineme-li dlouhodobé studium zaměřené na získávání informací o webquestu, nejnáročnější částí pro nás byla publikace webquestu na webu. Do té doby jsme neměli žádné zkušenosti s vytvářením webových stránek. Z tohoto důvodu jsme začali navštěvovat počítačový kurz s názvem Tvorba webových stránek, jehož možnost absolvování poskytuje Katedra informatiky na Jihočeské univerzitě. V tomto kurzu jsme získali základní poznatky o tvorbě webových stránek v programu Golden HTML Editor. Náročnost vytváření webových stránek v tomto programu nás ovšem nutila k tomu, abychom našli jiný jednodušší způsob. Naštěstí existuje na internetu řada platform umožňujících jednoduché vytváření webových stránek. Využili jsme internetových stránek webnode.cz, na kterých může uživatel po bezplatné registraci vytvářet webové stránky bez složitého programování. Po nějaké době jsme se s daným prostředím sžili natolik, že můžeme říci, že vytvoření webové stránky je opravdu jednoduché.

Vytvořili jsme tedy webové stránky obsahující informace o webquestu a ukázky jednotlivých webquestů. Jsou dostupné na adrese: <http://zanda16.webnode.cz/>.

Zpracování daného tématu formou webquestu nebylo již tak náročné jako vytváření samotné webové stránky. Dle našeho subjektivního hlediska jsou náročnějšími částmi na zpracování zdroje informací a hodnocení. Ačkoliv se to nezdá, vyhledávání vhodných internetových odkazů k danému tématu je celkem dosti časově náročné. Není to o tom, že člověk uvede v seznamu odkazů první stránky, které mu nabídl internetový vyhledávač. Dané stránky musí být opravdu přečteny, abychom měli jistotu, že na nich žáci naleznou potřebné informace.

Náročné pro nás bylo vytváření hodnocení. A to především z důvodu, že jsme

sami neměli jasnou představu o tom, co hodnotit a jakým způsobem to hodnotit. Z tohoto důvodu jsme prozkoumali desítky webquestů, abychom našli inspiraci, načež jsme zjistili, že to není tak snadné. Řada autorů přejímá hodnocení od ostatních. Tato hodnocení jsou často velmi obecná a neodpovídající tématu. Dále jsme byli překvapeni velkým množstvím publikovaných webquestů bez uvedené části hodnocení - děje se tak především na německy psaných webech. Svědčí to především o tom, že pro řadu tvůrců webquestu je opravdu velice náročné tuto část vytvořit. Předpokládáme, že důvodem proto je nejistota, jak danou práci hodnotit.

Na Univerzitě obrany v Brně, kde byly vytvářeny webquesty v rámci anglického jazyka přistoupili k tomu, že evaluace nebyla součástí webquestů. Jako důvod uvádí komplikovanost evaluační tabulky pro studenty.³⁴

Pro hodnocení námi vypracovaných webquestů jsme zvolili formu evaluační tabulky, která se nám zdá nejpřehlednější. V ní jsme pak zvolili škálu bodů od 0-4. Hodnocení pro bod 0 uvádíme pouze u prvních dvou webquestů. Je zřejmé, že nula bodů obdrží žáci v případě, kdy projekt vůbec nevypracují. V jednotlivých částech tabulky pak nalezneme popis, co všechno žáci musí splnit (resp. co by jim nemělo chybět), aby dosáhli příslušného počtu bodů. Každý webquest je dále doplněn o tabulku s rozmezím jednotlivých bodů a tomu odpovídající známce.

2.1.2 „Klasická“ hodina

Tím, že jsme měli již připravenou hodinu formou webquestu, nebyla příprava na „klasickou“ hodinu již tak náročná. Sepsali jsme si pouze jednotlivé kroky, jak bude hodina probíhat. Den před samotnou realizací jsme nakoupili potřebné materiály pro výrobu kreativních produktů - barevné papíry, fixy, pastelky, lepidlo a nůžky.

2.2 Jazyková skupina

Ve dnech 6. - 9. 11. 2012 byl ve třídě 3.VG na vodňanském gymnáziu realizován webquest s názvem Geburstagsparty. Třída 3. VG má celkem 18 žáků a žákyň, které jsou v rámci jazykové výuky rozděleny na dvě skupiny, a to v počtu 10 a 8 studujících. Má-li jedna skupina výuku německého jazyka, druhá skupina se učí

³⁴ ŠEVČÍKOVÁ, I. : *Mini WebQuesty a jejich role ve výuce cizích jazyků na Univerzitě obrany v Brně* . - <http://everest.natur.cuni.cz/konference/2009/prispevek/sevcikova.pdf> [26. 11. 2012]

angličtinu. Obě skupiny jsou v německém jazyce na stejné jazykové úrovni. Němčina je jejich druhým jazykem.

Pro potřeby realizace webquestu, který vyžadoval práci ve skupinách po třech lidech, došlo k přerozdělení žáků na stejně početné skupiny - každou skupinu tvořilo devět žáků. Na zpracovávání webquestu se podílely tři skupiny (celkem 9 lidí). Nazvěme si tuto skupinu skupinou A. Ve druhé skupině studenti zpracovávali stejné téma, ale formou „klasické“ výuky. Tuto skupinu si označíme jako skupinu B.

Během výuky někteří z žáků chyběli. Nejlépe na tom s docházkou byla skupina A. Po dobu zpracovávání tématu nikdo nechyběl a bylo tedy zachováno schéma tři skupiny po třech lidech. Pouze v závěrečné fázi - prezentace výsledků - chyběl jeden žák, takže byly dvě skupiny po třech a jedna skupina po dvou lidech.

Ve skupině B jsme se hned první hodinu dozvěděli, že jedna žákyně bude chybět celý týden. Byly tedy vytvořeny dvě skupiny po třech a jedna skupina po dvou lidech. Následující hodinu chyběl další žák, naštěstí z tříčlenné skupiny, takže pracovaly dvě skupiny po dvou a jedna skupina po třech. Tento počet byl zachován i při závěrečné prezentaci.

2.3 Jazyková učebna

Webquest byl realizován v jedné z jazykových učeben. Uspořádání stolů druhé jazykové učebny (JAZ2) je do tvaru obdélníku, jehož jedna strana je otevřená, a umožňuje tak průchod do jeho středu. Učebna disponuje celkem čtrnácti stoly s výsuvnou deskou. Pod výsuvnou deskou deseti stolů se nachází plně vybavený notebook s možností připojení k internetu. Každý z žáků měl tedy k dispozici vlastní počítač. Součástí učebny je i interaktivní tabule, kterou lze překrýt tabulí, na níž se píše fixy.

Skupina B byla první hodinu umístěna v první jazykové učebně (JAZ1), která se ve svém uspořádání neliší od druhé jazykové učebny. Je zachováno obdélníkové uspořádání stolů, které umožňuje, že žáci vidí jeden na druhého. Tato učebna již není tak vybavena po stránce technické. Nenalezneme zde interaktivní tabuli ani notebooky. Je zde umístěna tabule na fixy. Druhou hodinu byla tato skupina umístěna v JAZ2.

Závěrečná prezentace výsledků, při níž byly obě skupiny spojeny, pak probíhala v IKT centru, jež opět disponuje moderními technologiemi.

2.4 Téma

Téma, které studenti zpracovávali, bylo pro obě skupiny stejné a znělo narozeninová párty. Bylo vybráno pro svou jednoduchost a velice reálné zasazení do lidského života. Každý z nás se přeci jen každý rok zaobírá oslavou narozenin. Dalšími důvody pro vybrání daného tématu byla jeho kreativní část v podobě návrhu pozvánky, jídelního lístku a přání k narozeninám a časová nenáročnost.

Výukovým cílem daného tématu bylo naučit se hovořit v německém jazyce o realizaci a průběhu narozeninové párty. Dále byla rozvíjena schopnost naučit se psát pozvánku a přání k narozeninám. V neposlední řadě rozvíjeli studenti své schopnosti v oblasti týmové práce. Jelikož se jednalo o plánování narozeninové oslavy, která měla teprve proběhnout, byli žáci nuceni nenásilnou formou užívat při prezentaci svých výsledků budoucí čas.

2.5 Pracovní proces

2.5.1 Časová dotace

Oběma skupinám byla poskytnuta stejná doba na zpracování daného tématu. Svě projekty studenti zpracovávali po dobu dvou vyučovacích hodin, přičemž v obou skupinách v každé hodině byla jejich práce na krátkou dobu přerušena. Při první hodině se tak událo zhruba pět minut před koncem hodiny, kdy žáci společně opravovali domácí úkol na podmiňovací způsob, který nikdo neměl správně vypracovaný. Druhá hodina v obou skupinách byla zahájena tím, že byla znovu vysvětlována gramatika konjunktivu - trvalo zhruba 10 minut. Poté studenti pokračovali opět v práci na svých projektech. I přes tato přerušování byla většina žáků na konci druhé hodiny se svými projekty hotová a nosila je na kontrolu. Jednalo se především o žáky ze skupiny B. Na konci druhé hodiny byla hotova pouze jedna skupina ze skupiny A. Studentům, kteří svou práci neměli ještě hotovou, bylo oznámeno, že ji musí dokončit doma, jelikož příští hodinu budou již prezentovat své výsledky. Přesto došlo k tomu, že jedna skupina ze skupiny A svůj projekt dodělávala během prezentace ostatních skupin.

Závěrečná prezentace výsledků při níž byly obě skupiny spojeny, protože jak vyučující anglického, tak německého jazyka jeli na služební cestu, trvala necelé dvě vyučovací hodiny. V závěru hodiny (posledních zhruba 5-10 minut) jsme se studenty

dělali cvičení na konjunktiv. Celkem tedy průběh jak klasické hodiny, tak hodiny pomocí webquestu (včetně prezentace) trval tři vyučovací hodiny.

2.5.2 Technické potíže

Průběh a realizace webquestu proběhly bez větších technických problémů. Před samotnou hodinou byla zkontrolována funkčnost webových stránek a jednotlivých odkazů v sekci informačních zdrojů. Vše fungovalo tak, jak mělo. Rovněž zapnutí interaktivní tabule a prezentování projektů na ní se obešlo bez jakýchkoliv obtíží. Bez problémů rovněž zvládali žáci práci na počítači.

K jediné nepříjemné situaci došlo, když byl z učebny odnesen jeden notebook s uloženými daty žáka. Bohužel se tento notebook nepodařilo zajistit zpět, což mělo za následek, že během této hodiny žák již nepracoval, protože na počítači, u kterého seděl, mu nešel spustit Word ani Powerpoint. Jiný notebook již nebyl k dispozici, a tak pouze přihlížel práci svých spolužáků ze skupiny.

2.5.3 Motivace

Předpoklad, že žáci budou pomocí počítačů motivováni k učení, se splnil. Studenti pracovali cílevědomě a koncentrovaně. K našemu velkému překvapení nedošlo k tomu, že by byl někdo na stránkách s nevhodným obsahem nebo chatoval na sociálních sítích. Naše dosavadní zkušenost byla vždy opačná. Jakmile studenti dostali práci na počítači, vždy surfovali na sociálních sítích nebo hráli hry.

Rovněž i žáci ze skupiny B pracovali na svých projektech pilně a se zaujetím. Bavilo je vytvářet jednotlivé kreativní produkty.

K motivaci studentů určitě přispělo i to, že zpracovávali téma, které vychází z jejich vlastní zkušenosti. Ke zvýšení jejich motivace byla hodina v obou skupinách zahájena stejným způsobem. Studentům byla položena otázka, kdy se narodili a jejich odpovědi byly zaznamenávány dle měsíců na tabuli. Poté byl vybrán člověk, který měl mít v nejbližší době narozeniny. Pro tuto osobu ostatní pořádali narozeninovou párty. Bylo vidět, že studenti zažívají legraci při výběru vhodného dárku. Rovněž se řada z nich opravdu snažila přizpůsobit narozeninovou oslavu dané osobě. Dozvěděli jsme se tak mnoho zajímavých informací o oslavencích.

2.5.4 Práce žáků

V obou skupinách měli žáci vlastní tempo práce, které přizpůsobovali svým

potřebám. Nebyli tedy v časovém stresu. Rovněž měli svobodu v tom, jakým způsobem budou svou práci zpracovávat. U některých bylo vidět, že hned mají jasnou představu o tom, co budou dělat a víceméně postupovali bez zadání a vyhledávali své vlastní materiály. Jiní se během svého procesu vraceli k zadání, aby věděli, co mají dělat.

Vzájemná komunikace studentů probíhala v obou skupinách výhradně v českém jazyce. Studenty jsme raději nenabádali k tomu, aby hovořili v německém jazyce, protože sami z vlastní zkušenosti víme, že nutí-li učitel žáky hovořit při skupinové práci v cizím jazyce, dojde k tomu, že žáci přestanou komunikovat. Vznášeli-li žáci dotazy, činili tak v německém jazyce. Rovněž komunikace mezi učitelem a žáky probíhala v německém jazyce.

Skupina A

Jak již bylo řečeno výše, úvodní hodina byla započata minianketou, ve které byl zvolen oslavenec, pro něhož měla být pořádána narozeninová oslava. Poté byla žákům na tabuli napsána internetová adresa zanda16.webnode.cz, na které našli webquest s názvem Geburtstagsparty. Byli upozorněni na to, že se webquest skládá z šesti sekcí, které je nutné pročíst a v nichž naleznou všechny potřebné informace, co mají dělat.

Poté, co žáci zjistili, že se mají rozdělit do skupin po třech lidech, byly přirozenou cestou vytvořeny skupiny dle toho, jak zrovna studenti seděli vedle sebe. Ačkoli měli v zadání napsáno, že si mají rozdělit jednotlivé role za jejichž zpracování zodpovídají (z důvodu toho, aby došlo k rovnoměrnému rozdělení práce na projektu), bylo možno postřehnout, že se tak událo pouze u jedné skupiny. A to skupiny skládající se z chlapců. Každý zpracovával svou část, ale zároveň mezi nimi probíhala vzájemná komunikace.

U zbylých dvou skupin, tvořených dívkami, nedošlo k rozdělení rolí. Jednotlivé okruhy vypracovávali společně, přičemž u obou skupin byla vždy jedna z dívek, která měla vůdčí roli. Na závěr hodiny se jedna z těchto skupin domluvila na tom, že si každá z nich vezme jednu roli a doma si připraví text a obrázky, které pak společně dají do powerpointové prezentace. Následující hodinu pak jedna z dívek psala na počítači, ale bylo možné postřehnout, že zbylé dvě dívky s ní aktivně spolupracují. Což nebyl případ druhé skupiny, kdy zůstalo u toho, že jedna z dívek měla vůdčí roli a zbylé dvě dívky byly víceméně při práci pasivní.

Ačkoli všichni studenti webquest zpracovávali poprvé, bylo zřejmé, že se s jeho strukturou vcelku vypořádali bez problémů. Nikdo nevznesl otázku, co mají dělat.

Během dvou hodin studenti pracovali samostatně. Slovíčka vyhledávali pomocí překladových slovníků na internetu. Pouze dvakrát byla vznesena otázka ohledně gramatiky. A to, jak zní množné číslo od Mitschüler a jak je to se slovesem s odlučitelnou předponou ve vedlejší větě. Jednalo se o překlad věty: Budu ráda, když dorazíte.

Skupina B

U této skupiny byla hodina započata rovněž minianketou. V ní byl vybrán vítěz pro oslavu narozenin. Následně byla položena otázka, co všechno člověk musí zajistit, když chce organizovat narozeninovou párty. Došlo tak k odhalení všech tří částí (rolí), které měli žáci uvedeny v zadání webquestu (organizace, jídlo a pití, zábava). Žákům dále bylo řečeno, že jejich úkolem je zorganizovat narozeninovou párty, přičemž by se měli zabývat všemi třemi uvedenými okruhy. Navíc že musí ještě vypracovat kreativní produkty, které souvisí s oslavou narozenin - a to pozvánku, jídelní lístek a přání k narozeninám. Všechny informace byly zaznamenány na tabuli, aby je studenti po celou dobu práce měli na očích. K dispozici jim byl dán materiál na výrobu kreativních produktů - čtvrtky, barevné papíry, pastelky, fixy, lepidlo a nůžky. V jazykové učebně byly rovněž i překladové slovníky. Následně byli vyzváni, aby vytvořili skupiny a pustili se do práce.

Vzápětí byla vznesena otázka, jak to mají dělat. Bylo jim řečeno, že mají dva způsoby, jak práci realizovat. Buď si rozdělí jednotlivé okruhy, nebo na všech částech budou spolupracovat společně. Všechny tři skupiny si zvolily první nabízenou variantu. Každý tak zpracovával jeden z kreativních produktů. Co se týče vzájemné komunikace ve skupinách, nebyla tak čilá jako u skupiny A. Další dotaz byl, zda mají psát ve větách nebo zda stačí pouze hesla. Bylo jim oznámeno, že stačí hesla, ale že při prezentaci budou mluvit ve větách.

Celkově bylo v této skupině vzneseno více dotazů než u první skupiny. Žáci se ptali především na překlady různých slovíček, a to i v případě, kdy každý žák měl k dispozici překladový slovník. Během druhé hodiny byli žáci mnohem více samostatnější. Přispělo k tomu přemístění žáků do druhé jazykové učebny, čehož hned dvě skupiny využily a zapnuly si notebook, na kterém vyhledávaly slovíčka.

2.5.5 Prezentace

Prezentace, při níž byly obě skupiny spojeny, probíhala v IKT centru.

Powerpointové prezentace byly promítány prostřednictvím interaktivní tabule. Žáci obou skupin se postupně střídali ve svých prezentacích - začínala jedna ze skupin skupiny A, následovala skupina ze skupiny B atd.

Během prezentace byli jednotlivé skupiny k sobě ohleduplné. Nikdo nevyrušoval a bylo vidět, že se žáci soustředí na to, co jim je přednášeno. Koncentrovanější ovšem byli žáci v případě, kdy hovořili žáci ze skupiny A. Bylo to jistě dáno i tím, že měli k dispozici vizuální podporu, která u nich vzbudila zájem a umožnila snadnější porozumění německému slovu.

K našemu překvapení bylo během prezentování odhaleno, že žádná prezentace skupiny A neobsahuje vyřešení poslechového cvičení. A to i přesto, že se o tomto úkolu hovořilo ve dvou částech webquestu. Nejprve v části proces, kde byli žáci upozorněni na to, že společně mají doplnit pracovní list na základě poslechu písně. Dále pak v části prezentace, kde byly vypsány jednotlivé části, které měla jejich prezentace obsahovat. Dokonce byli na tento úkol upozorněni i ze strany učitele během druhé vyučovací hodiny. Dvě skupiny zřejmě měly povědomí o tom, že mají dělat něco s písní, a jejich prezentace tak alespoň obsahovala jinou narozeninovou píseň, kterou by pouštěly na oslavě.

Ústní prezentace všech skupin byla srozumitelná. Gramatické chyby nebránily porozumění. Skoro všichni se rovnoměrně podíleli na prezentaci. Pouze jedna skupina ze skupiny B (o počtu dvou lidí) musela být upozorněna na to, že na prezentaci se musí podílet všichni. Po tomto upozornění se slova chopila i druhá dívka, která ovšem mluvila jen krátce a bylo možno vidět, že se cítí nesvá.

2.5.6 Role učitele

Z hlediska toho, jak jsme se cítili během vyučování u obou skupin, lze konstatovat, že během „klasických“ hodin jsme se cítili mnohem více využívanější a aktivnější. I komunikace mezi námi a studenty byla živější. I když nutno podotknout, že vycházela především z naší strany. Všelijakými různými otázkami k tématu, jsme se snažili přimět studenty ke komunikaci. Ti ale zpravidla odpovídali jednoslovnými odpověďmi.

U skupiny A jsme měli pocit, že jaksí stojíme stranou. Aktivní jsme byli pouze za začátku hodiny, kdy jsme studentům vysvětlovali, co mají dělat. Studenti pak již pracovali samostatně a vůči nám vznesli pouze dva dotazy. Stali jsme se tak pouze

pozorovateli v jejich učebním procesu. Měli jsme pocit nezvyklosti a toho, že nic neděláme.

2.6 Vyhodnocení studentských prací

2.6.1 Skupina A

Vzhledem k tomu, že ani jedna ze skupin nesplnila poslechové cvičení a chyběla jim tak jedna z povinných částí prezentace (v rámci hodnocení jsme chtěli přihlížet k tomu, zda prezentace obsahuje všechny uvedené části), rozhodli jsme se, že to nebudeme považovat za chybu.

Skupina 1

Prezentace obsahuje všechny náležité informace. Je originální a pečlivě zpracována. Grafická úprava je velmi zdařilá. Text má ucelenou, logickou výstavbu. Součástí prezentace i narozeninová píseň. Hodnotíme 4 body.

Ústní prezentace byla velmi zdařilá. Gramatické chyby se vyskytly jen ojediněle. Řeč jednotlivých studentů byla srozumitelná, hlasitá a jasná. Studenti hovořili volně, nečetli text z papíru. Hodnotíme 4 body.

Spolupráce ve skupině probíhala bez rozdělení jednotlivých rolí. Zpočátku jedna z dívek měla vůdčí roli. Později ale i zbylé dvě dívky byly aktivní a přicházely s nápady. Bezproblémová komunikace. Hodnotíme 3 body.

Kreativní produkty jsou nápadité. Obsahují všechny informace. Jídelní lístek obsahuje i německé speciality. Zajímavý program. Hodnotíme 4 body.

Celkově tato skupina získala 15 bodů a obdržela známku 1 .

Skupina 2

Prezentace neobsahuje všechny náležité části. Chybí některé důležité informace (program, cena, počet lidí). Grafická úprava vcelku dobrá. Hodnotíme 2 body.

Ústní prezentace jazykově srozumitelná. Studenti hovořili hlasitě, bez zadrhávání. Častý výskyt gramatických chyb, které nebránily porozumění. Studenti ovšem přečetli pouze to, co měli napsáno. Hodnotíme 2 body.

Týmová spolupráce byla bezproblémová. Chlapci si rozdělili jednotlivé role, přičemž důležité body projednávali společně. Hodnotíme 4 body.

Kreativní produkty jsou dobré, zajímavé. Jídelní lístek je velmi pestrý, ale

neobsahuje žádné německé speciality. Hodnotíme 3 body.

Celkem tato skupina získala 11 bodů a dostala známku 3.

Skupina 3

Prezentace obsahuje všechny části, ale některé informace chybějí (př. počet účastníků, cena, dárek). Prezentace napsána z pohledu oslavence. Grafická úprava špatná - na tmavém pozadí špatně čitelný text. Součástí prezentace i narozeninová píseň. Hodnotíme 3 body.

Ústní prezentace rovnoměrně rozdělena. Děvčata hovořila hlasitě, srozumitelně, text nečetla z papíru. U jedné z dívek časté gramatické chyby, které nebránily porozumění. Hodnotíme 3,5 body.

Neefektivní týmová práce. Role nebyly rozděleny, přičemž jedna z dívek měla vůdčí roli a zbylé dvě byly pasivní. Rovněž mezi sebou málo komunikovaly. Hodnotíme 2 body.

Kreativní produkty nejsou moc kreativní - všechny mají jednotnou podobu. Jídelní lístek není tak pestrý, ale obsahuje německé speciality. Hodnotíme 3 body.

Celkem získala tato skupina 11,5 bodů a obdržela známku 2-.

2.6.2 Skupina B

Tato skupina byla hodnocena na základě tří aspektů - ústní prezentace, týmové práce a ohodnocení kreativních produktů. Skupinám, ve kterých byly pouze dva lidé, byla odpuštěna výroba jednoho z kreativních produktů.

Skupina 1

Ústní prezentace této skupiny byla velmi zdařilá. Jednotliví zástupci hovořili jasně, srozumitelně, bez předlohy. Výskyt gramatických chyb byl ojedinělý. Hodnotíme 4 body.

Týmová práce byla efektivní. Jednotlivé role byly rozděleny. Mezi členy probíhala bezproblémová komunikace. Hodnotíme 4 body.

Pozvánka a přání k narozeninám jsou zajímavé a dobré. Velmi pozitivně hodnotíme vytvoření narozeninové básně. Program a dárek skvěle vybrány s ohledem na osobu oslavence. Hodnotíme 4 body.

Celkem tato skupina obdržela 12 bodů a získala známku 1.

Skupina 2

Tato skupina musela být upozorněna při ústní prezentaci na to, že mají hovořit

všichni účastníci. Nakrátko se pak tedy slova chopila i druhá dívka, která byla nesvá, čemuž odpovídal i její projev. Hovořila nevýrazně a potichu. První dívka naopak předvedla skvělou ústní prezentaci. Hovořila jasně, srozumitelně, bez použití předlohy. Celkem hodnotíme 3 body.

Týmová práce, při níž došlo k rozdělení jednotlivých rolí, byla efektivní. Probíhala bezproblémová komunikace. Hodnotíme 4 body.

Kreativní produkty jsou zajímavé. Oslava sestavena na míru oslavenci. Hodnotíme 4 body.

Celkem obdržela skupina 11 bodů a získala známku 1.

Skupina 3

Jednotliví členové skupiny hovořili nezřetelně, potichu a někdy nesrozumitelně. Opírali se o předlohu. Hodnotíme 2 body.

Týmová práce byla produktivní. Došlo k rozdělení jednotlivých rolí. Bezproblémová komunikace. Hodnotíme 4 body.

Kreativní produkty jsou dobré. Přání k narozeninám oproti ostatním skupinám nezajímavé. Chybějí některé informace (dárek, počet lidí, cena). Hodnotíme 3 body.

Celkem tato skupina obdržela 9 bodů a získala známku 2.

2.7 Srovnání obou skupin

2.7.1 Samostatnost žáků

Z hlediska samostatnosti žáků se ukázalo, že samostatnější při práci byli studující ze skupiny A. V této skupině došlo během dvou vyučovacích hodin ke vznesení pouhých dvou dotazů, které se týkaly gramatických jevů. Studenti měli k dispozici internet, který jim posloužil jako zdroj cenných informací. Vše si na něm dokázali vyhledat.

Skupina B byla více závislejší na osobě učitele. Studenti z této skupiny k němu vznášeli především dotazy z oblasti slovní zásoby, a to i přesto, že každý student měl k dispozici vlastní překladový slovník. Studenti tak zřejmě činili z důvodu, že zeptají-li se přímo učitele, je to mnohem rychlejší než vyhledávání daného slovíčka v slovníku. Další dotazy v této skupině byly cílené na organizaci práce.

2.7.2 Spolupráce

Z hlediska toho, jak došlo k rozdělení práce ve skupinách a jak mezi sebou jednotliví členové komunikovali, se ukázalo, že o něco lépe na tom byla skupina B. V každé skupině byly jednotlivé role rozděleny mezi příslušné členy a ti zodpovídali za zpracování dané části. Zároveň všechny důležité body byly probírány společně.

Ve skupině A si tuto velice funkční organizační formu zvolila pouze jedna skupina. A to i navzdory tomu, že v zadání webquestu stálo, že si mají studenti jednotlivé role rozdělit a nesou zodpovědnost za jejich zpracování. Členové ostatních skupin zpracovávaly všechny části společně. Ukázalo se ovšem, že je to velice neefektivní způsob. V každé skupině byla vždy jedna vůdčí osoba a zbylí členové byli víceméně pasivní. Po první vyučovací hodině si to uvědomila jedna ze skupin a domluvila se na rozdělení jednotlivých úkolů, které zpracovala doma a společně pak druhou hodinu vytvářela prezentaci.

2.7.3 Obsah projektů

Z hlediska obsahového jsou na tom o něco lépe projekty skupiny A. Jsou více propracovanější především v části jídelního lístku (objevují se na něm německé speciality a delikátnější jídla) a u některých z nich i programu (přináší další jiné nápady než pouhou muziku a tanec). Práce skupiny A jsou rovněž bohatší na slovní zásobu. Příčinou těchto faktorů je to, že měli studenti této skupiny k dispozici internet, na kterém lze mnohem rychleji vyhledávat slovíčka a nalézt inspiraci.

Kreativní produkty obě skupiny zvládly velmi dobře a jen těžko lze říci, která skupina byla v nich lepší. Chválíme skupinu A, pro kterou zpracování kreativních produktů v počítači bylo jistě těžší, přesto se tohoto úkolu zhostila výborně.

2.7.4 Vyhodnocení

Ze srovnání obou skupin je patrné, že lépe na tom byla skupina A. Jak je tedy možné, že obdržela horší známky než skupina B? U jedné skupiny k tomu přispěla právě neefektivní spolupráce (v této části přišla skupina o nejvíce bodů) a špatné grafické zpracování prezentace a kreativních produktů. Další skupina přišla o body za chybějící části prezentace a za to, že při ústní prezentaci svůj proslov pouze přečetla.

2.8 Dotazník

Po ukončení prezentace byl rozdán žákům obou skupin dotazník (viz Příloha č. 1). Cílem dotazníku bylo zjistit, zda žáci již dříve slyšeli o metodě webquest a jak se během práce sžili s jeho strukturou. Další otázky byly zacílené na informační zdroje, na evaluační tabulku, na práci s počítačem, na spolupráci ve skupině a v neposlední řadě na ohodnocení hodiny.

Dotazník skupiny A obsahoval celkem 22 otázek. Devatenáct otázek bylo uzavřených, zbylé tři otázky byly otevřené. Žáci měli nejčastěji k dispozici dvoupólovou škálu, na které volili mezi odpovědí ano - ne. U některých otázek byla tato škála pak rozšířena o pojem zčásti, volili tak mezi ano - zčásti - ne. U čtyř uzavřených otázek jim byla nabídnuta jiná hodnotící škála.

Dotazník skupiny B se lišil v pouhém počtu otázek - obsahoval jich celkem 8. Z toho bylo pět otázek uzavřených a tři otevřené. Dotazník neobsahoval otázky, které reflektovaly práci pomocí metody webquest. Zbylé otázky byly tak stejné jako pro skupinu A.

Celkem bylo odevzdáno 15 dotazníků. Osm dotazníků ze skupiny A a sedm ze skupiny B.

2.8.1 Vyhodnocení dotazníků

Webquest

Cílem prvních tří otázek bylo zjistit, zda studenti slyšeli o metodě webquest a zda webquest již zpracovávali. Dále jsme chtěli zjistit, zda byla pro ně struktura webquestu srozumitelná a nápomocná. Jak se ukázalo, o metodě webquest žáci dříve neslyšeli a rovněž to bylo i poprvé, co ho zpracovávali. Téměř pro všechny žáky byla struktura webquestu zčásti srozumitelná a nápomocná (celkem 7 žáků). Pouze jeden ze žáků odpověděl, že struktura webquestu byla pro něj zcela jasná, srozumitelná a nápomocná. Dle našeho pozorování, se žáci vcelku velmi dobře a rychle orientovali ve struktuře webquestu, a to i navzdory tomu, že se jednalo o jejich první seznámení s touto metodou.

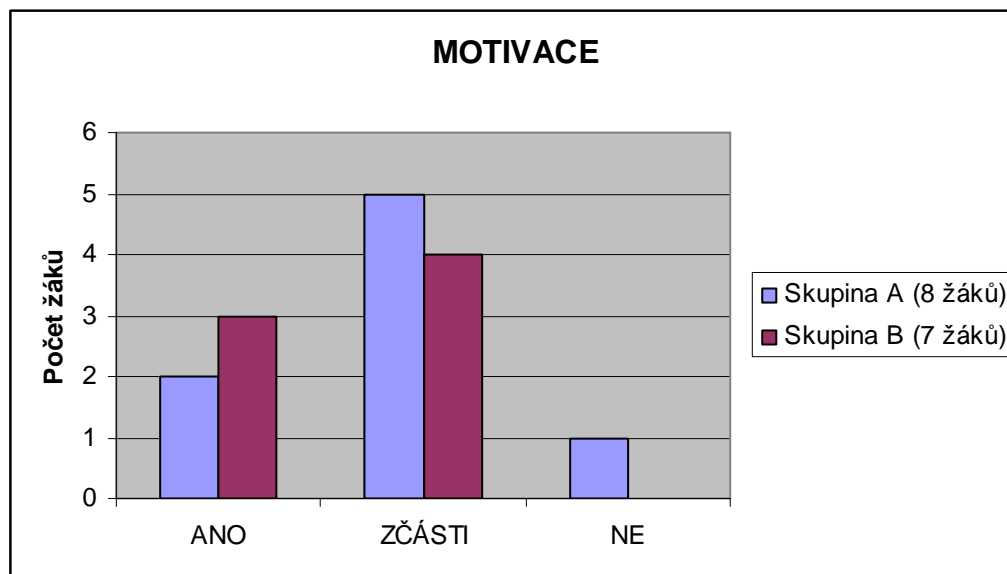
Motivace

Z našeho pozorování jsme dospěli k závěru, že žáci byli motivováni tím, že téma bylo autentické a výuka byla vedena za podpory počítačů. Žáci pracovali koncentrovaně a nenavštěvovali internetové stránky s nevhodným obsahem. Rovněž i žáci skupiny B

pracovali na svých projektech pilně a se zaujetím.

Na otázku zda autentičnost webquestu a výuka za podpory počítače byla pro ně motivační, odpověděli dva žáci ano, pět žáků zčásti a jeden žák ne.

Ve druhé skupině studenti odpovídali na otázku, zda bylo pro ně dané téma autentické a motivační. Tři studenti odpověděli, že ano. Pro čtyři studenty bylo toto téma motivační zčásti.



Práce na PC

Jak se ukázalo, studenti velmi dobře ovládají práci na počítači. Během dvou vyučovacích hodin nikdo z nich nevznesl dotaz z oboru informační technologie. Není tedy divu, že na otázku, zda jim práce v Powerpointu činila potíže, všichni studenti jednoznačně odpověděli ne. Rovněž pro téměř všechny žáky nebyl problém vytvářet kreativní produkty pomocí počítače. Tato činnost byla bezproblémová pro 7 lidí. Pouze jednomu člověku dělala zčásti problémy.

Zadání

Na otázku zda instrukce webquestu „Geburtstagsparty“ byly jasné a srozumitelné, odpověděli 4 žáci ano. Ostatní zbylí 4 žáci zaškrtnuli možnost zčásti. Pokud zvolili tuto možnost, měli se dále vyjádřit k tomu, co jim nebylo srozumitelné. Jeden z žáků bohužel tuto kolonku nechal nevyplněnu.

Jedna z dívek se ohradila proti zbytečnému množství informací s tím, že stačilo pouze napsat: „Vytvořte prezentaci na téma narozeninová párty jednoho ze spolužáků.“ Další z dívek napsala, že nerozuměla všem slovíčkům. A poslední studentka uvedla:

„nedovedu přesně říci, ale třeba to s písničkou.“

Zdroje informací

Sedm žáků odpovědělo, že uvedené zdroje byly dostatečné a stačily ke splnění úkolu. Pouze jeden žák s tímto tvrzením nesouhlasil.

Jak se předpokládalo, tak i přes to všichni žáci vyhledávali své vlastní zdroje. Sedm z nich uvedlo, že se pohybovalo, jak na německých, tak českých stránkách. Jeden žák pak odpověděl, že vyhledával pouze české zdroje.

Během práce žáci často používali internetové překladové slovníky. Zeptali jsme se jich tedy, jaké nejčastěji využívali. Mezi nejvyužívanější překladové slovníky tak patří Google a slovník na Seznamu.

Evaluační tabulka

Jelikož vytváření evaluační tabulky bylo pro nás nejtěžší, zajímalo nás, jestli se v ní studenti dokáží vyznat a je pro ně srozumitelná. Celkem 5 žáků odpovědělo, že evaluační tabulka byla srozumitelná, 3 žáci odpověděli, že byla srozumitelná zčásti.

Jeli tedy evaluační tabulka vypracována na míru danému tématu a neobsahuje nic neříkající hodnotící informace, není komplikovaná a studenti se v ní dokáží orientovat.

Dále nás zajímalo, zda když studenti dopředu ví, jak bude jejich práce hodnocena, jestli jim to pomáhá v tom, na co se mají zaměřit. Dva studenti odpověděli ano, čtyři studenti zčásti a dva studenti ne.

Orientace v cizojazyčném prostředí

Na otázku: Pohybovat se na německy psaných stránkách bylo pro mě: velmi snadné - snadné - obtížné - velmi obtížné odpovědělo sedm žáků snadné. Jeden žák neodpověděl.

Zčásti jsme se také zaměřili na techniku čtení. Položili jsme žákům otázku, zda při čtení německých textů překládali slovo od slova. Šest žáků odpovědělo záporně. Jeden žák uvedl ano a jeden student neodpověděl.

Časová dotace

Zajímalo nás také, zda studenti měli dostatek času na to, aby svou práci dokončili. Šest studentů odpovědělo ano. Pro dva studenty byl poskytnutý čas nedostačující. Studenti měli možnost pracovat na svých projektech doma, čehož využila celá polovina studentů. Jeden ze studentů, který odpověděl, že na dokončení webquestu nebyl dostatek času, na svém projektu pracoval i doma.

Spolupráce

Jak studenti zhodnotili svou spolupráci? U skupiny A byly dotazníky rozdány dle jednotlivých skupin, a to z toho důvodu, abychom zjistili, zda žáci ze stejné skupiny vnímají spolupráci stejně.

Skupina, ve které měla jedna z dívek vůdčí roli a zbylé dvě dívky byly víceméně pasivní, odpověděla na otázku, zda se všichni na projektu podíleli stejnou měrou dvakrát ne, jednou ano. Předpokládáme, že kladně odpověděla dívka, která měla vedoucí pozici, a to z toho důvodu, aby neškodila svým dvěma kolegyním. Rovněž se totiž jejich názory rozešly v popisu způsobu spolupráce. Dívky, které odpověděly, že všichni na projektu nepracovali stejnou měrou, zvolili z nabízených možností, že jednotlivé role nebyly rozděleny a jedna z nich měla vůdčí roli. Dívka, která naopak uvedla, že na projektu pracovali všichni rovnoměrně, zvolila možnost, že jednotlivé role nebyly rozděleny, ale práce byla mezi všechny rovnoměrně rozložena a každý přispíval svými nápady.

Dvě dívky z druhé skupiny, u které zpočátku jedna z nich měla také vůdčí roli, ale poté došlo k reorganizaci práce, odpověděly, že se na projektu všichni podíleli stejnou měrou. Jedna z dívek s tímto tvrzením nesouhlasila. Všechny tři se ale shodly ve způsobu spolupráce, která probíhala tak, že jednotlivé role nebyly rozděleny, práce ale byla rovnoměrně rozložena a každý přispíval svými nápady.

Překvapující bylo zjištění u poslední skupiny chlapců. V této skupině došlo k rozdělení jednotlivých rolí, každý zpracovával svou část, přičemž důležité body byly projednávány společně a probíhala vzájemná komunikace. Přesto chlapci měli pocit, že všichni ze skupiny na projektu nepracovali stejnou měrou.

Jak se na svou spolupráci dívala skupina B? Zde všichni žáci kromě jednoho shodně zaškrtnuli, že u nich došlo k rozdělení jednotlivých rolí, každý zpracovával svou část, důležité body byly projednávány společně a probíhala vzájemná komunikace. Tyto odpovědi souhlasí s naším pozorováním. Jeden žák uvedl, že v jeho skupině nedošlo k rozdělení rolí a jeden z nich měl vůdčí roli. Zároveň pak i zvolil možnost, že se na projektu nepodíleli všichni stejnou měrou. Všichni ostatní naopak měli pocit, že se na projektu podíleli stejnou měrou.

Zajímavé bylo sledovat odpovědi studentů na otázku, ve které měli procentuálně ohodnotit svůj podíl na spolupráci skupiny. U skupiny A celá polovina lidí zaškrtnula pouze 40%, jeden člověk zvolil 50%. Vyšší ohodnocení zvolili pouze tři lidé. Dva

z nich zaškrtili možnost 70% a jeden odpověděl 80%. Zcela opačná situace se udála u skupiny B. Zde studenti zaškrtovali vyšší hodnoty (celkem 5 studentů). Dva z nich zaškrtili 100% a tři 90%. Zbylí dva studenti ohodnotili svůj podíl na spolupráci skupiny 40% a 50%.

Na otázku zda jsou spokojeni s výsledkem své skupiny všichni studenti kromě jednoho odpověděli, že ano.

Hodnocení hodiny

Studentům obou skupin byly položeny tři otevřené otázky, a to: Co se mi líbilo? Co se mi moc nelíbilo? Co jsem se naučila?

Co se studentům líbilo, uvádíme v přehledu následující tabulky:

Co se mi líbilo?	Počet odpovědí
Práce ve skupině	4
Kreativita	4
Komunikace v NJ	3
Práce na PC	3
Odpočinek od rutiny	1
Zajímavé téma	1
Interaktivnost v hodinách NJ	1
Samostatná práce	1

Z následující tabulky vyplývá, že studenti nejvíce ocenili možnost spolupráce ve skupině a kreativitu. Jedna ze studentek doslova píše: „Po dlouhé době jsem se znovu pustila do ručního vyrábění pozvánek, přáníček. Měla jsem pocit, že jsem se vrátila v čase do věků dřívějších let.“

Dalšími nejčastějšími odpověďmi pak byla práce na počítači. Studenti vyzdvihli práci v Powerpointu a grafické zpracovávání kreativních produktů. Dále žáci ocenili komunikaci v německém jazyce před celou třídou, kdy jim tak byla poskytnuta možnost ukázat své schopnosti před ostatními.

Na otázku, co se studentům nelíbilo nebo co by změnili, odpovědělo 8 studentů, že by nic neměnilo. Dvěma studentům se nelíbilo zadání, které bylo pro ně moc dlouhé a nebavilo je tak číst. Dva studenti by uvítali více volnosti - jeden ve výběru tématu a druhý v procesu práce („Spíš bych to dělala ráda více podle sebe.“). Jednomu studentovi se nelíbily požadavky na prezentaci, které považoval za náročné. Jedna dívka

poznamenala, že by zapracovala na svém mluveném projevu. Jeden žák si postěžoval na to, že někdo pracoval více a jiný méně. Jedna z dívek skupiny A uvedla, že by chtěla lepší přístup vedoucího práce k jednotlivým skupinám. Bohužel další konkrétní informace nevedla. Nevíme tedy, co přesně se jí na našem přístupu nelíbilo. Myslíme si, zda to nebylo to, že studenti pracovali samostatně a my jsme měli pouze roli pozorovatele. Pro některé studenty to mohlo být neobvyklé, stejně tak jako pro nás.

Co se mi nelíbilo?	Počet odpovědí
Zadání	2
Svázanost	2
Požadavky na prezentaci	1
Nerovnoměrné rozdělení práce	1
Přístup vedoucího	1

Co se studenti naučili? Všichni jednoznačně odpověděli, že se naučili nová slovíčka. Pro někoho se jednalo o pár slovíček, pro někoho to bylo více. Jedna z dívek dále uvádí: „, Poučila jsem se, že když budu něco ústně prezentovat, v čem si nejsem jistá, měla bych se na to lépe připravit.“

Poslední otázka, která byla položena studentům skupiny A byla, zda by chtěli znovu zpracovávat nějaký projekt pomocí metody webquest. Celkem 6 studentů odpovědělo, že ano. Dva studenti by o to již neměli zájem.

3 Odkazy na webquesty

V této části uvedeme odkazy na některé již hotové webquesty, již lze využít ve výuce německého jazyka.

<http://www.goethe.de/ins/pl/kra/prj/que/deindex.htm> Stránky spravované Goethe institutem v Krakově, přináší 9 tematicky různě zaměřených WQ

Cestování

<http://www.webalice.it/lbonini1/index.htm> WQ na téma cestování po Německu

<http://www.wizard.webquests.ch/questworkshop.html?page=13703> Třídenní výlet do Berlína

<http://sophiamittelstufe.wordpress.com/> Jazykový kurz v Berlíně

<http://www.wizard.webquests.ch/wienprojekt.html?page=17922> Cesta do Vídně

<http://seminar.goethe.de/mmf/it/mai/mipat05/modul5/andrea/index.htm> Hamburg

<http://www.marquetti.ch/WQ%20Deutsch/> Zürich

Literatura

<http://wizard.webquests.ch/erlkoenig-daf.html?page=30757> literární WQ - interpretace básně Erlkönig - J. W. Goethe

<http://wizard.webquests.ch/bildgeschichte3.html?page=4746> WQ, jehož cílem je vytvořit příběh na základě uvedených obrázků

<http://questgarden.com/75/64/1/090205234226/index.htm> Tvorba moderní pohádky

Slavnosti, zvyky

<http://dafhochzeit.wordpress.com/about/> WQ plánování svatby, svatební zvyky

<http://wizard.webquests.ch/feste.html> WQ na téma Oktoberfest a kolínský karneval

<http://dfa-didattica.supsi.ch/webquest/webquests ASP/danhar/index.htm> Valentýn

<http://questgarden.com/75/64/3/090210034216/index.htm> WQ na téma masopust

Historie

http://www.tukatak.de/wq_industrialisierung/index.html Průmyslová revoluce v Německu

http://www.lernen-mit-webquests.de/wq/wq41/vorlage/_derived/Titel.htm Martin

Luther

<http://english.schule.de/webquest/index.htm> WQ slavné německé osobnosti

Nezařazené

http://www.europaschule-bornheim.de/cms/3welten/?Drei_L%EAnder_-_drei_Welten

WQ na téma srovnání tří osudů dětí pocházejících z různých zemí (jedno z nich je z Německa)

<http://wizard.webquests.ch/mzrtk.html?page=36506> WQ Mozartovy koule

<http://www.zum.de/GrundschulWebQuest/index.php?module=webquest&id=43> WQ

jehož cílem je představit svou oblíbenou skupinu nebo zpěváka/zpěvačku

<http://web.ticino.com/deutschlabor/WQ%20Deutsch/index.htm> WQ na téma mé

oblíbené zvířátko

4 Závěr

Téma naší práce znělo webquest ve výuce německého jazyka. V teoretické části jsme definovali pojem webquest. Webquest je didaktický model, který umožňuje smysluplnou práci žáků na internetu. Webquest má svou pevnou formální strukturu, která se skládá z šesti částí, a to úvodu, úkolu, procesu, zdroje, hodnocení a prezentace. Pozornost byla věnována také druhům webquestů. Rozlišují se dle délky trvání, dle designu a dle typu úkolů. V neposlední řadě jsme se také věnovali metodě WIP, která jde ještě dále a poskytuje studentům zcela volnou ruku v procesu učení.

Dále jsme se v teoretické části zabývali webquestem z hlediska didaktického. Webquest v sobě zahrnuje různé didaktické modely, které jsme stručně definovali. Jednalo se o konstruktivismus, problémovou a projektovou metodu, skupinovou práci a autonomní učení.

V závěru teoretické části jsme se zabývali webquestem ve výuce cizích jazyků. Uvádíme zde důvody proč využívat webquest ve výuce jazyků. Dále je věnována pozornost klíčovým jazykovým kompetencím a řečovým dovednostem, které webquest rozvíjí.

Cílem praktické části bylo vytvořit příklady vlastních webquestů. Vznikly tak webquesty s názvy Geburtstagsparty, Ich bin krank geworden, Ausflug nach Passau, Reisebüro, Gesunde Lebensart, Suche nach einem Ferienjob, Weihnachten im deutschsprachigen Raum a Rezeptbuch. Uvedené webquesty lze nalézt na internetových stránkách <http://zanda16.webnode.cz/>, které byly vytvořeny za tímto účelem.

Dále byl vybrán jeden z uvedených webquestů, který byl realizován ve výuce německého jazyka na vodňanském gymnáziu. To samé téma bylo zároveň odučeno formou „klasické“ výuky. Obě výuky byly porovnány z hlediska samostatnosti žáků v procesu učení, spolupráce žáků a obsahové stránky projektů. Jak se ukázalo o něco lépe na tom byli žáci, kteří toto téma zpracovávali formou webquestu. V hodinách byli samostatnější, nebyli tak fixováni na osobu učitele. Jejich projekty byly obsahově propracovanější a disponovali širší slovní zásobou. Tato skupina byla ovšem horší v oblasti vzájemné spolupráce. Dvě skupiny ze tří si totiž zvolily jiný typ spolupráce, než byl popsán v samotném zadání webquestu. Ve druhé skupině naopak došlo u všech skupin k striktnímu rozdělení jednotlivých úkolů. Všichni se tak rovnoměrně podíleli na tvorbě projektů.

Během naší výuky se rovněž potvrdila motivace žáků pomocí počítačem podporované výuky. Žáci byli koncentrovaní a nikdo z nich se nenalézal na stránkách s nevhodným obsahem. K motivaci žáků částečně přispělo i samotné téma, které vycházelo z reálné životní situace.

Nevýhodu webquestu spatřujeme v jeho časové náročnosti na přípravu. Neobvykle na nás působila i naše nová role během výuky, kdy jsme se stali pouhými pozorovateli. Cítili jsme se nevyužití. Předpokládáme, že s realizací dalších webquestů by tento pocit zcela vymizel. I přes tyto negativní stránky doporučujeme zařazení webquestu do výuky cizích jazyků jako jednu z výukových aktivizujících metod, která podporuje smysluplné zacházení s počítačem a internetem.

V závěru práce uvádíme odkazy na již hotové webquesty, kterých lze využít ve výuce německého jazyka.

5 Resumé

Das Thema dieser Arbeit klingt Webquest im Deutschunterricht. Im theoretischen Teil haben wir den Begriff Webquest definiert. Webquest ist ein didaktisches Model, das eine sinnvolle Arbeit der Schüler am Computer und im Internet ermöglicht. Webquest hat eine feste Struktur, die sich aus sechs Teilen besteht. Es sind Thema, Aufgabestellung, Prozess, Ressourcen, Evaluation und Präsentation. Eine Aufmerksamkeit wurde auch den Arten der Webquests gewidmet. Man unterscheidet sie nach der Zeitdauer, nach dem Design und nach den Aufgaben. Kurz haben wir uns auch mit der Methode WIP beschäftigt.

Im nächsten Teil haben wir Webquest unter dem didaktischen Aspekt betrachtet. Webquest begreift in sich verschiedene didaktische Modelle ein. Diese Modelle (Konstruktivismus, Problem- und Projektmethode, Gruppenarbeit und selbstständiges Lernen) wurden kurz beschrieben.

Der Schluss des theoretischen Teils widmet sich Webquest im Sprachunterricht. Man nennt hier die Gründe für die Einführung Webquests in den Sprachunterricht. Man beschäftigt sich weiter mit den Schlüsselsprachkompetenzen und mit den Sprechfertigkeiten, die Webquest entwickelt.

Ein Ziel des praktischen Teils war die Bildung eigener Webquests. Es entstanden also Webquests mit den Namen Geburtstagsparty, Ich bin krank geworden, Ausflug nach Passau, Reisebüro, Gesunde Lebensart, Suche nach einem Ferienjob, Weihnachten im deutschsprachigen Raum und Rezeptbuch. Die genannten Webquests kann man unter dieser Adresse finden: <http://zanda16.webnode.cz/>.

Eines von dieser Webquests wurde am Gymnasium Vodňany im Deutschunterricht durchgeführt. Dasselbe Thema wurde zugleich in der „klassischen“ Unterrichtsform realisiert. Beide Unterrichtsformen wurden aus dem Aspekt der Schülerselbständigkeit, der Schülermitarbeit und des Projektsinhalts verglichen. Wie sich zeigte, besser daran waren die Schüler, die das Webquest bearbeitet haben. Sie waren nicht so von dem Lehrer abhängig, sie waren selbständiger. Ihre Projekte wurden besser inhaltlich ausgearbeitet und hatten einen breiteren Wortschatz. Diese Gruppe war aber nicht so gut im Bereich der Zusammenarbeit. Zwei Gruppen haben sich einen anderen Typ der Zusammenarbeit, als der im Webquest beschrieben wurde, ausgewählt. In der zweiten Gruppe dagegen ist zur Verteilung der einzelnen Rollen gekommen. Alle

haben sich also gleichmäßig an der Arbeit beteiligt.

Während unseres Unterrichts hat sich auch die Schülermotivation durch die Computer bestätigt. Die Schüler waren konzentriert und niemand von ihnen war auf den unpassenden Internetseiten. Die Motivation wurde auch teilweise durch das Thema erhöht. Das Thema ist von einer realen Lebenssituation ausgegangen.

Einen Nachteil Webquests sehen wir im Zeitanspruch an Vorbereitung. Ungewöhnlich war auch die Rolle des Lehrers. Er war nur ein Beobachter. Man hatte ein Gefühl, dass man nichts gemacht hat. Wir setzen voraus, dass dieses Gefühl mit Realisation weiterer Webquests verschwindet. Trotz dieser negativen Seiten empfehlen wir die Einführung Webquests in den Sprachunterricht als eine der aktivierenden Unterrichtsmethoden, die ein sinnvolles Umgehen mit dem Computer und Internet unterstützt.

Zum Schluss dieser Diplomarbeit führen wir die Webquestsbeispiele an, die man im Deutschunterricht ausnutzen kann.

6 Bibliografie

- BELZ, H., SIEGRIST, M.: *Klíčové kompetence a jejich rozvíjení*. Praha: Portál, 2011.
- MAŠEK, J., MICHALÍK, P., VRBÍK, V., *Otevřené technologie ve výuce*, Plzeň: Západočeská univerzita, 2004.
- MOJŽÍŠEK, L.: *Vyučovací metody*. Praha: SPN, 1975.
- MOSER, H., *Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests*, Zürich 2000.
- MOSER, H. (2005), *WebQuests als didaktisches Modell für den Unterricht*, in: Burkhard Lehmann, Egon Bloh (Hrsg.), *Online-Pädagogik, Band 2, Hohengehren* (Schneider), Str. 146-156.
- NETZ, G. : *Eine Methode mit vielen Lernzielen*. In: *Computer + Unterricht* (2007), Heft 67. Str. 24-25.
- POKORNÝ, M., *Digitální technologie ve výuce. 1.díl*, Kralice na Hané : Computer Media, 2009
- POKORNÝ, M., *Digitální technologie ve výuce. 2.díl*, Kralice na Hané : Computer Media, 2009.
- SINGULE, F.: *Současné pedagogické směry a jejich psychologické souvislosti*. Praha: SPN, 1992.
- STEVEKER, W., (2002) "*Selbstständig lernen mit WebQuests*", in: *Hispanorama*, 96, Str. 72-79.
- STAIGER, S., „*WebQuests*“ – *Eine neue didaktische Methode zum Interneteneinsatz: Unterrichtsprojekte am technischen Gymnasium und in der Berufsschule*. In: *Computer und Unterricht*, Heft 44, S. 52 ff.
- VALENTA, J. a kol.: *Pohledy - projektová metoda ve škole a za školou*. Praha: IPOS, 1993.
- WAGNER, W-R. : *Webquest & Co: Die digitale Chance für Lernkultur und Medienbildung*. Hildesheim: NiLS, 2009.
- WAGNER, W.-R.: *Problemorientiertes, selbstgesteuertes und kooperatives Lernen – welchen Beitrag leisten Medien? – Überlegungen am Beispiel des didaktischen Konzepts WebQuest*. Landeskonferenz Medienbildung, Hannover 20. Juni 2007.
- WAGNER, W-R. : *Typologie von Webquests*. In: *Computer + Unterricht* (2007), Heft 67. Str. 10-13.

Internetové odkazy

BRDIČKA, B., *Učení s počítačem*

<<http://it.pedf.cuni.cz/~bobr/ucspoc/index.html>> [22. 2. 2011]

BRDIČKA, B., *Webquest.cz - Závěrečná zpráva“*

<http://www.spomocnik.cz/index.php?id_document=2461> [22. 2. 2011]

DODGE, B., *Five Rules for Writing a Great WebQuest.*

<http://www.webquest.futuro.usp.br/artigos/textos_outros-bernie1.html> [25. 2. 2011]

DODGE, B., *Some Thoughts About WebQuests.*

<http://www.webquests.sdsu.edu/about_webquests.html> [25. 2. 2011]

DODGE, B., *WebQuest Taskonomy: A Taxonomy of Tasks*

<<http://www.webquest.sdsu.edu/taskonomy.html>> [25. 2. 2011]

MARCH, T., *Why WebQuests?*

< http://www.tommarch.com/writings/intro_wq.php> [25. 2. 2011]

MARCH, T., *Criteria for assessing best WebQuests*

<<http://www.bestwebquests.com/bwq/matrix.asp>> [25. 2. 2011]

SCHROCK, K., *WebQuests in our future: The teacher's role in cyberspace*

<<http://kathyschrock.net/slideshows/webquests/frame0001.htm>> [4. 12. 2010]

STARR, L., *Creating a WebQuest: It's easier than you think*

<http://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml> [4. 12. 2010]

ŠEVČÍKOVÁ, I. : *Mini WebQuesty a jejich role ve výuce cizích jazyků na Univerzitě obrany v Brně .*

<<http://everest.natur.cuni.cz/konference/2009/prispevek/sevcikova.pdf>> [26. 11. 2012]

http://eamos.pf.jcu.cz/amos/kat_ger/modules/low/kurz_text.php?id_kap=2&kod_kurzu=kat_ger_6012 [29. 8. 2012]

http://www.kurzyproucitele.cz/downloads/metodiky/Metodika_6_RecoveDovednosti.pdf [5. 9. 2012]

7 Přílohy

Příloha č. 1

DOTAZNÍK

WQ= webquest

- 1) O metodě webquest jsem slyšel/-a již dříve. ANO - NE
- 2) Webquest jsem zpracovával/-a poprvé. ANO - NE
- 3) I když jsem WQ zpracovával/-a poprvé, byla pro mě jeho struktura jasná, srozumitelná a nápomocná. ANO - ZČÁSTI - NE
- 4) Na uvedeném WQ jsem pracoval/-a i doma? ANO - NE
- 5) Byl dostatek času na dokončení WQ? ANO - NE
- 6) Autentičnost WQ a výuka za podpory počítače byla pro mě motivační.
ANO - ZČÁSTI - NE
- 7) Instrukce WQ „Geburtstagsparty“ byly jasné a srozumitelné? ANO-ZČÁSTI-NE
Pokud nesouhlasíte nebo souhlasíte zčásti, co bylo nejasné, nesrozumitelné?
.....
- 8) Uvedené zdroje byly dostatečné a stačily ke splnění úkolu? ANO - NE
- 9) Při zpracovávání jsem použil/-a i jiné zdroje? ANO - NE
Pokud ano, jednalo se o zdroje psané: NĚMECKY - ČESKY - NĚMECKY / ČESKY
- 10) Během práce jsem používal/-a překladový slovník. ANO - NE
Pokud ano, jaký?
- 11) Tabulka hodnocení byla pro mě srozumitelná? ANO - ZČÁSTI - NE
- 12) To, že jsem věděl/-a, jak bude moje práce hodnocena, mi pomohlo v tom, na co se mám zaměřit. ANO - ZČÁSTI - NE
- 13) Pohybovat se na německy psaných stránkách bylo pro mě:
VELMI SNADNÉ - SNADNÉ - OBTÍŽNÉ - VELMI OBTÍŽNÉ

14) Při čtení německých textů jsem překládal/-a slovo od slova. ANO - NE

15) Práce v PowerPointu mi činila potíže. ANO - ZČÁSTI - NE

16) Vyrobit kreativní produkt pomocí počítače mi dělalo problém.

ANO-ZČÁSTI - NE

15) Na projektu pracovali všichni z mé skupiny stejnou měrou? ANO - NE

16) Můj podíl na spolupráci skupiny je:

10% - 20% - 30% - 40% - 50% - 60% - 70% - 80% - 90% - 100%

17) Naše spolupráce probíhala následujícím způsobem:

- a) Došlo k rozdělení jednotlivých rolí, každý zpracoval svou část, víceméně jsme spolu moc nekomunikovali.
- b) Došlo k rozdělení jednotlivých rolí, každý zpracoval svou část, důležité body byly projednávány společně, probíhala vzájemná komunikace.
- c) Jednotlivé role nebyly rozděleny, všechny části jsme dělali společně, jeden/jedna z nás měl/-a vůdčí roli.
- d) Jednotlivé role nebyly rozděleny, všechny části jsme dělali společně, práce byla rovnoměrně rozložena, každý přispíval svými nápady.
- e) Probíhala jinak než uvedenými způsoby. Popište jak.

.....

18) Jsi spokojený/-á s výsledkem své skupiny? ANO - NE

19) Pozitivní pro mě bylo / Co se mi líbilo:

.....

20) Následující by mělo být změněno / Co se mi moc nelíbilo:

.....

21) Co jsi se naučil/-a?

.....

22) Chtěl/-a bys znovu zpracovávat nějaký projekt pomocí webquestu? ANO - NE