

# IO3 Program szkolenia w miejscu pracy i podręcznik Kluczowe wyniki w nauce

Treści nauczania MODUŁ 2  
Karty ćwiczeń Uniwersytet w Sewilli



## Treść

Wprowadzenie .....	3
<b>MODUŁ Twarzą w twarz 2: JAK TWORZYĆ WEBQUESTY .....</b>	<b>4</b>
Warsztaty przygotowawcze .....	4
<b>ROZDZIAŁ 1:</b> Definiowanie zapytania internetowego .....	4
<b>ROZDZIAŁ 2:</b> Tworzenie zapytań internetowych .....	6
<b>ROZDZIAŁ 3:</b> Tworzenie webquestu .....	7
<b>MODUŁ Twarzą w twarz 2: ZASOBY .....</b>	<b>9</b>
<b>ROZDZIAŁ 1 ZASOBY:</b> Definiowanie zapytania internetowego .....	9
<b>ROZDZIAŁ 2 ZASOBY:</b> Strukturyzacja webquestu .....	11
<b>ROZDZIAŁ 3 ZASOBY:</b> Tworzenie webquestu .....	13
<b>Szkolenie online MODUŁ 2: JAK ROZWIJAĆ STRONY? .....</b>	<b>15</b>
<b>ROZDZIAŁ 1:</b> Definiowanie zapytania internetowego .....	15
<b>ROZDZIAŁ 2:</b> Tworzenie zapytań internetowych .....	16
<b>UNIT 3:</b> Tworzenie webquestu .....	17
<b>MODUŁ szkoleniowy online 2: ZASOBY .....</b>	<b>19</b>
<b>ROZDZIAŁ 1 ZASOBY</b> .....	19
<b>ROZDZIAŁ 2 ZASOBY</b> .....	20
<b>ROZDZIAŁ 3 ZASOBY</b> .....	21
Prezentacje, wnioski i formularz oceny .....	24

## Wprowadzenie

Program szkolenia w miejscu pracy ma na celu zapewnienie, że zarówno nauczyciele dorosłych, jak i pracownicy migrujący są szkoleni i przygotowani pod kątem tych dwóch celów:

- 1) wykorzystanie potencjału pakietu zasobów PAST-TIMES w celu wspierania młodych migrantów w budowaniu kluczowych przekrojowych, wartościowych umiejętności oraz wspierania integracji młodych migrantów w ich nowym kraju przyjmującym poprzez budowanie świadomości obywatelskiej, społecznej i kulturowej
- 2) wspieranie aktywnego starzenia się seniorów i pomaganie im w rozwijaniu niezbędnych umiejętności i atrybutów w celu wspierania integracji młodych migrantów poprzez program uczenia się międzypokoleniowego.

Składa się on z łącznie 50 godzin nauki, podzielonych na 3 moduły, podzielonych na następujące części:

- 4 godziny warsztatów przygotowawczych w cztery oczy
- 21 godzin, tj. 3 dniowy program szkolenia bezpośredniego.
- 25 godzin samodzielnej nauki online.



## MODUŁ Twarzą w twarz 2: JAK TWORZYĆ WEBQUESTY

### Warsztaty przygotowawcze twarzą w twarz

Ten moduł 2 obejmuje warsztaty przygotowawcze związane z opracowaniem następujących jednostek Webquests w celu wyjaśnienia, czym one są i jaka jest ich struktura, zgodnie z modelem ARCS.

Na początek edukator/koordynator określi czym są webquesty i jakie są ich konsekwencje dla uczących się. Możesz spojrzeć na tę prezentację [tutaj](#).

Po drugie, po wyjaśnieniu podstaw webquestów, struktura webquestu jest rozwijana zgodnie z modelem ARCS stworzonym przez Johna Kellera w latach 80-tych. Możesz spojrzeć na tę prezentację, [tutaj](#).

Po tych warsztatach przygotowawczych można zacząć od trzech jednostek.

### ROZDZIAŁ 1: Definiowanie webquestu

Moduł 2	JAK TWORZYĆ WEBQUESTY		
ROZDZIAŁ 2.1	Definiowanie webquestu	Efekty uczenia się	Aby przedyskutować, czym są, mogą być i nie są webquesty
Materiały do nauki	Arkusze czynności	Metoda nauczania	Trening twarzą w twarz
Nazwa źródła	<a href="#">R.M.2.U1</a>	Czas trwania pomocy	2 godziny
Szczegóły dotyczące działalności	Celem tego działania jest skłonienie uczestników do dyskusji na temat tego, co jest, a co nie jest zapytaniem internetowym oraz sporządzenie listy wniosków.		
Instrukcje	<p>Etap 1 - Uczestnicy powinni być zorganizowani w grupach</p> <p>Krok 2 - Uczestnicy powinni zapoznać się z tekstem dostępnym na odpowiednim arkuszu roboczym (3min).</p> <p>Krok 3 - Mając na uwadze konstrukcje webquestu i wykorzystując arkusz pracy, uczestnicy powinni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>dyskutować o tym, czym są, a czym nie są webquesty.</li> <li>Wymień ich wnioski na ten temat (22min).</li> </ul>		

	<p>Krok 4 - Każda grupa powinna przedstawić swoje wyniki innym (15min/grupa).</p> <p>Wsparcie prezentacji poprzez moderowanie procesu, notowanie możliwych pytań i otwartą dyskusję (10min).</p>	
<p><b>Arkusze pracy</b></p>	<p><b>Co to jest webquest?</b></p> <p>Webquest jest "działaniem zorientowanym na zapytanie, w którym niektóre lub wszystkie informacje, z którymi uczący się wchodzi w interakcję, pochodzą z zasobów Internetu".</p> <p>To może być kierowane zadanie za pomocą "wielkiego pytania". Uczestnicy powinni postarać się na nie odpowiedzieć, prowadząc badania on-line. Na wstępie znajdziemy temat pytania internetowego, scenariusz lub opis zadania. Celem są inni studenci/uczestnicy.</p> <p>Według Dodge'a, webquest jest przeznaczony do..:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dobrze wykorzystywać czas uczniów</li> <li>• skupić się na wykorzystaniu informacji, a nie na jej poszukiwaniu</li> <li>• wspierać myślenie uczniów na poziomie analizy, syntezy i oceny.</li> </ul> <p>Uczestnicy muszą zająć stanowisko wobec problemu, aby bronić lub sprzeciwić się wybranej odpowiedzi. W związku z tym przyjmuje osobistą postawę, która odzwierciedla się w manifestacji ich własnych poglądów.</p> <p><b>Źródła:</b>  <a href="http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest">http://www.specialconnections.ku.edu/?q=instruction/universal_design_for_learning/teacher_tools/webquest</a>, pobrano 30.10.2019  <a href="https://webquest.cepedorcera.org/wq/vert/1">https://webquest.cepedorcera.org/wq/vert/1</a> (hiszpański)</p>	
	<p><b>Zadanie:</b></p> <p>Webquesty są:</p>	<p>Webquesty nie są:</p>
	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>	<p>-</p> <p>-</p> <p>-</p>

**By iść dalej:**

- Generator zapytań internetowych:  
<http://www.aula21.net/Wqfacil/webeng.htm>
- Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think  
[https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

- Jak zrobić zapytanie internetowe <https://www.wikihow.com/Make-a-Webquest>
- QuestGarden <https://webquest.org/index-create.php>

## ROZDZIAŁ 2: Tworzenie zapytań internetowych

Moduł 2		JAK ROZWIJAĆ WEBQUESTY	
ROZDZIAŁ 2.2	Strukturyzacja webquestu	Efekty uczenia się	Aby przeanalizować sześć krytycznych części webquestu
Materiały do nauki	Arkusze czynności	Metoda nauczania	Trening twarzą w twarz
Nazwa źródła	<a href="#">R.M.2.U2</a>	Czas trwania pomocy	5 godzin
Szczegóły dotyczące działalności	Celem tego działania jest nakłonienie uczestników do przeanalizowania przykładu dobrego webquestu, w szczególności dobrze zorganizowanego, omówienia jego mocnych stron i spróbowania określenia możliwych ulepszeń.		
Instrukcje	<p>Etap 1 - Uczestnicy powinni być zorganizowani w grupach (maksymalnie 4 grupy).</p> <p>Krok 2 - Uczestnicy powinni przejść do strony internetowej, której link znajduje się na odpowiednim arkuszu, a każda z grup powinna wybrać część tego pytania do analizy (10min).</p> <p>Krok 3 - Korzystając z arkusza ćwiczeń, uczestnicy powinni:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Przeanalizuj wybraną część webquestu.</li> <li>- Przedyskutujcie, jakie mogą być mocne strony tej części i jaka jest możliwa poprawa.</li> <li>- Zidentyfikuj i wymień te mocne strony i poprawę (40min).</li> </ul> <p>Krok 4 - Każda grupa powinna przedstawić innym swoje wyniki dotyczące pięciu/sześciu części webquestu: wprowadzenie, zadanie, proces, ocenę i wnioski.</p> <p>Wsparcie prezentacji poprzez moderowanie procesu, notowanie możliwych pytań i otwartą dyskusję (20min).</p>		

<b>Arkusz pracy</b>	<p>Zasoby dotyczące strukturalnych części webquestu:  <a href="http://zunal.com">http://zunal.com</a>  <a href="http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html">http://ozline.com/webquests/democracy/debtquest.html</a></p> <p><b>Zadanie:</b>  Webquest wybrana część -    Zidentyfikowane mocne strony -    Sugerowana poprawa -</p>
---------------------	---

### ROZDZIAŁ 3: Tworzenie webquestu

Moduł 2	JAK ROZWIJAĆ WEBQUESTY		
ROZDZIAŁ 2.3	Tworzenie webquestu	Efekty uczenia się	Zaprojektuj webquest używając arkusza planowania
Materiały do nauki	Arkusze czynności	Metoda nauczania	Trening twarzą w twarz
Nazwa źródła	<a href="#">R.M.2.U3</a>	Czas trwania pomocy	5 godzin
Szczegóły dotyczące działalności	Celem tego działania jest uświadomienie uczestnikom, że zapytanie internetowe nie wiąże się z żadną konkretną wiedzą techniczną. Potrzebuje tylko trochę planowania i kreatywności.		
Instrukcje	<p>Sprawdź zakładkę "Zasoby", aby uzyskać więcej informacji na temat każdego kroku:</p> <p>Krok 1 - Opracowanie zarysu z sześciu kroków.  Etap 2 - Proces projektowania  Etap 3 - Skupienie się na etapie 2: zadania  Krok 4 - Przeanalizuj i podziel się z innymi.</p>		
Arkusze pracy	<p><b>Zadanie:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Temat</li> <li>2.- Zadanie</li> <li>3.- Proces</li> <li>4.- Zasoby</li> <li>5.- Ocena</li> <li>6.- Wniosek</li> </ol>		

**By iść dalej:**

- Benz, P. (2001). *Webquests, a Constructivist Approach*. <http://www.ardecol.ac-grenoble.fr/english/tice/enwebquests.htm>.
- Marzano, R.J. (1992). *Inny rodzaj klasy: Nauczanie z wymiarami uczenia się*. Alexandria VA: Stowarzyszenie na rzecz Nadzoru i Rozwoju Programów Nauczania
- Marzec, T. (1997). *The Webquest Design Process* - <http://www.ozline.com/webquests/design.html>
- Dudeney, G. (2000). *The Internet and the Language Classroom*. Cambridge University Press.





## MODUŁ Twarz w twarz 2: Zasoby

### ROZDZIAŁ 1 ZASOBY: Definiowanie zapytania internetowego

Kod działalności	Powerpoint	Tytuł
<a href="#">R.M.2.U1</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U1</a>	Webquest: co jest, a co nie jest
<b>Przegląd</b>		
<p>❖ <i>Cele:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wspólna praca</li> <li>○ Myślenie za siebie</li> <li>○ Technologia integrująca</li> <li>○ Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów</li> <li>○ Wystąpienia publiczne</li> </ul>		
<b>Instrukcje</b>		
<p>Moderator wykorzysta PowerPoint do zaprezentowania ćwiczenia i poprowadzenia go. Prowadzący będzie również zachęcał uczestników do tworzenia grup, a następnie do przeczytania arkusza ćwiczeń i dyskusji na temat tego, czym jest, a czym nie jest. Każda z grup wyciągnie wnioski, do których, jeśli nie zostaną wypowiedziane przez uczestników, niektóre pomysły zostaną przedstawione poniżej.</p>		
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>		
<p>Edukator może wziąć pod uwagę również te cechy:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ <b>Użycie nieodpowiedniego tematu.</b> Nie każdy temat działa jak WebQuest - to po prostu takie proste. Ale nawet poza tym, może się okazać, że wybrany przez Ciebie temat nie angażuje uczniów tak, jak się tego spodziewałeś. Dlatego tak ważne jest, aby skupić się na dużych, ważnych sprawach, które są dla nich istotne lub odzwierciedlają pewien aspekt ich zainteresowań.</li> <li>○ <b>Przydzielenie zadania, które nie jest unikalne.</b> Celem WebQuest jest zaangażowanie uczniów w zadanie, które wydaje się nowe, ekscytujące i interesujące. Jeśli jest to coś, czego mogliby się równie łatwo nauczyć za pomocą swojego podręcznika, istnieje duża szansa, że nie będą zbyt zainteresowani. W szczególności, WebQuesty nie są szczególnie dobre w nauczaniu studentów lub pomaganiu im w zapamiętywaniu faktów, więc włączenie tych rzeczy jako części zadania nie ma sensu w WebQuestcie.</li> <li>○ <b>Przydzielenie zadania, które nie jest autentyczne.</b> WebQuesty mają dotyczyć prawdziwego świata i odzwierciedlać rzeczy, o które ludzie w świecie rzeczywistym dbają i muszą wiedzieć. Oznacza to, że musisz trzymać się z dala od zadań, które wydają się "żyć" tylko w szkołach, np. prosząc ich o napisanie eseju. Zamiast tego, zadania te powinny odzwierciedlać rzeczy, w które dorośli w realnym świecie angażują się lub potrzebują wiedzieć.</li> <li>○ <b>Wybieranie zasobów, które są jednoaspektowe.</b> Częścią tego, co ma zrobić WebQuest, jest przedstawienie różnych punktów</li> </ul>		

widzenia i skłonienie uczniów do sformułowania własnych opinii po przeczytaniu o "faktach", które często są sobie przeciwne. Niestety, nie jest to łatwe do zrobienia, jeśli korzystasz z zasobów, z których wszystkie wydają się mówić to samo.

Źródło: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

#### Ocena działalności

- Moderator/edukator zadba o to, aby wszyscy wzięli udział w dyskusji. Moderator/edukator będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup.

#### Odniesienia/ dalsza lektura

Dodge, Bernie. "[Some Thoughts About WebQuests](#)." 1995.

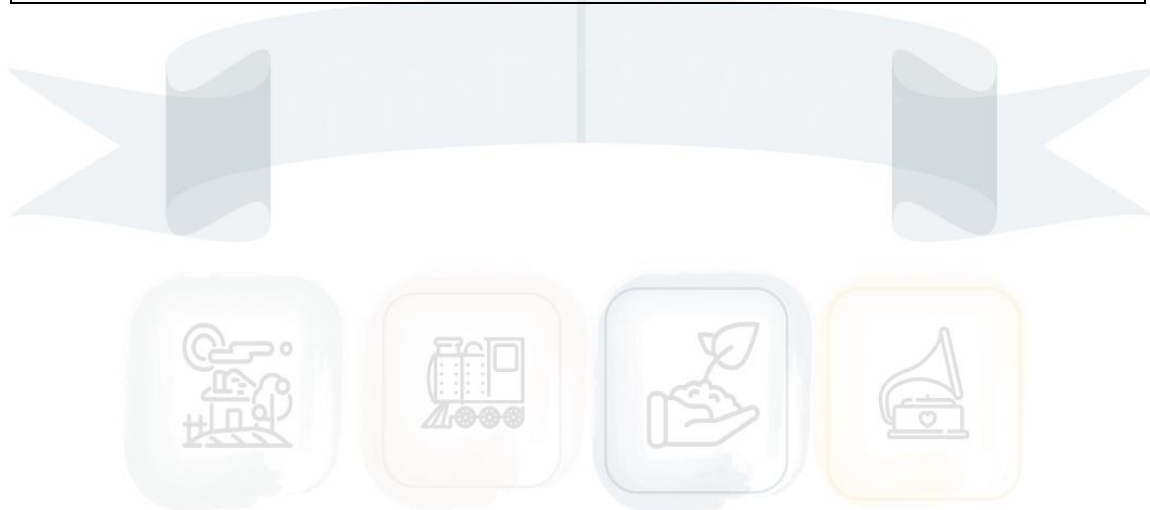
Marsz, Tom. "[Dlaczego WebQuests?](#)" 1998.

McGee, Patricia i Claxton, Deborah. [WebQuest Template](#).

Schrock, Kathy. [Przykłady WebQuest](#).

Schrock, Kathy. [WebQuest w naszej przyszłości: Rola Nauczyciela w Cyberprzestrzeni](#). School.Discovery.com.

Starr, Linda. "Poznaj [Berniego Dodge'a](#)." Educationworld.com, 2012.



## ROZDZIAŁ 2 ZASOBY: Strukturyzacja webquestu

Kod działalności	Powerpoint	Tytuł
<a href="#">R.M.2.U2</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U2</a>	Aby przeanalizować sześć krytycznych części webquestu
<b>Przegląd</b>		
<p>❖ <i>Cel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wspólna praca</li> <li>○ Myślenie za siebie</li> <li>○ Technologia integrująca</li> <li>○ Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów</li> <li>○ Wystąpienia publiczne</li> </ul>		
<b>Instrukcje</b>		
<p>Moderator wykorzysta PowerPoint do zaprezentowania ćwiczenia i poprowadzenia go. Każdy WebQuest składa się z sześciu części. Obejmują one wprowadzenie, zadanie, proces, zasoby, ocenę i wnioski:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Wprowadzenie.</b> Tutaj definiujesz, jaki jest temat tego konkretnego webquestu i mówisz całej grupie, jaka jest ich rola. Celem jest zaangażowanie uczniów i zmotywowanie ich do wykonania zadania, dlatego często warto wybrać tematy, które odzwierciedlają ich codzienne życie lub są zgodne z ich zainteresowaniami czy celami.</li> <li>- <b>Zadanie.</b> W części Zadanie opiszesz dokładnie, czego oczekujesz od swoich uczniów do końca zajęć. Chcesz, aby ich zadanie było czymś, co Twoim zdaniem będzie dla nich przyjemne, atrakcyjne wizualnie i znaczące. Niektóre WebQuesty wymagają, aby grupy tworzyły strony internetowe lub inne rodzaje prezentacji multimedialnych z wykorzystaniem dostępnej technologii. Inni zlecają im współpracę z profesjonalistami w ramach internetowej inicjatywy badawczej. Jednym ze świetnych sposobów na podekscytowanie uczniów tym zajęciem jest pokazanie im kilku przykładów zrealizowanych zadań dla tego WebQuesta, aby mieli poczucie tego, co będą w stanie stworzyć.</li> <li>- <b>Proces.</b> Zasadniczo, są to kroki, które chcesz, aby uczniowie podjęli w celu wykonania zadania. Często ten rozdział mówi im, czego oczekujesz od nich, kiedy przejdą do Zasobów (w następnej kolejności!) i jak powinni wykorzystać te informacje, aby stworzyć coś nowego. Możesz mieć również dodatkowe pytania lub kroki na arkuszu, w zależności od charakteru WebQuest, na który je wysyłasz.</li> <li>- <b>Zasoby.</b> Ten jest całkiem prosty. Jest to lista zasobów, z których mogą korzystać Twoi uczniowie. Dla większości WebQuestów bardzo ważne jest, aby najpierw przeprowadzić własne badania i starannie wybrać zasoby w oparciu o to, co chcesz, aby studenci mogli z nich skorzystać. Pozwolenie im na wybór własnych zasobów może zaszkodzić rezultatom, sprawiając, że zadanie to wydaje się być bardziej misją informacyjną niż taką, w której interpretują oni informacje.</li> </ul>		

- **Ocena.** Wszystkie WebQuesty mają rubryki, które nauczyciele powinni wykorzystać do oceny pracy swoich uczniów. Tworząc rubryki, upewnij się, że oceniasz je na podstawie konkretnego zadania, które zostało dla nich wyznaczone, tak aby wyniki wszystkich były spójne, jasne i sprawiedliwe. Cele muszą być również jasno przedstawione klasie z wyprzedzeniem i mądrze jest pokazać im przykłady poprzednich WebQuestów, które uważasz za słabe, akceptowalne i doskonałe, aby mieli konkretne wyobrażenie o tym, do czego należy dążyć.
- **Wniosek.** Podobnie jak w przypadku sekcji zwłok w świecie korporacyjnym, konkluzja WebQuest polega na tym, że zarówno uczniowie, jak i nauczyciel mogą porozmawiać o tym, co poszło nie tak, co poszło dobrze, co im się podobało, a czego nie, i zaoferować wszelkie sugestie, jakie mają na temat zmiany zadania, aby uczynić je lepszym lub bardziej atrakcyjnym.

Źródło: <http://www.opencolleges.edu.au/informed/teacher-resources/webquests/>

#### Szczegóły dotyczące działalności

Uczestnicy będą musieli wykonać zadanie, w którym będą musieli wybrać jedną z sześciu części webquestu (lub tyle, ile potrzeba do wykonania sześciu części spośród grup).

Przedyskutujcie ich mocne strony i zaproponujcie ulepszenia (niektóre pomysły są przedstawione w dalszej części tekstu).

#### Ocena działalności

- Moderator/edukator będzie kierował dyskusjami i będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup.

#### Odniesienia/ dalsza lektura

Mocne i słabe strony Webquestów

[https://winksite.com/xhtml/ms\\_fo\\_pg\\_v.cfm?fid=30385&id=22492&susid=37158](https://winksite.com/xhtml/ms_fo_pg_v.cfm?fid=30385&id=22492&susid=37158)

Zalety korzystania z webquestów w klasie

<https://missmwebquest.weebly.com/advantages-to-webquests.html>

Zalety i wady pytania internetowego:

<https://sites.google.com/site/uoregonmidtermproject/advantages-disadvantages-of-web-quest-1>

Rozwój Webquestu w klasie blended: Co zyskują uczniowie?

[https://www.researchgate.net/publication/268819576\\_Webquest\\_development\\_in\\_the\\_blended\\_classroom\\_What\\_do\\_students\\_gain](https://www.researchgate.net/publication/268819576_Webquest_development_in_the_blended_classroom_What_do_students_gain)

Korzystanie z modelu webquestu w celu poprawy zrozumienia czytania przez uczniów

[https://www.academia.edu/32654821/USING\\_WEBQUEST\\_MODEL\\_TO\\_IMPROVE\\_THE\\_STUDENTS\\_READING\\_COMPREHENSION](https://www.academia.edu/32654821/USING_WEBQUEST_MODEL_TO_IMPROVE_THE_STUDENTS_READING_COMPREHENSION)

WebQuest w sali lekcyjnej-Analiza wpływu:

[https://www.researchgate.net/publication/228968296\\_WebQuest\\_in\\_the\\_Classroom-Analysis\\_of\\_its\\_Impact](https://www.researchgate.net/publication/228968296_WebQuest_in_the_Classroom-Analysis_of_its_Impact)

**ROZDZIAŁ 3 ZASOBY: Tworzenie webquestu**

Kod działalności	Powerpoint	Tytuł
<a href="#">R.M2.U3</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U3</a>	Zaprojektuj webquest używając arkusza planowania
<b>Przegląd</b>		
<p>❖ <i>Cel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Wspólna praca</li> <li>○ Myślenie za siebie</li> <li>○ Technologia integrująca</li> <li>○ Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów</li> <li>○ Wystąpienia publiczne</li> </ul>		
<b>Instrukcje</b>		
<p>Moderator wykorzysta PowerPoint do zaprezentowania ćwiczenia i poprowadzenia go.</p> <p>Moderator/edukator będzie kierował dyskusjami i będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup. Moderator będzie wspierał współpracę w każdej grupie, która będzie pracować nad zarysem przedstawionym w arkuszu roboczym.</p>		
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>		
<p><b>Krok 1:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wprowadza studentów i wychwytuje ich zainteresowania.</li> <li>- Zadanie opisuje produkt końcowy działania.</li> <li>- Proces wyjaśnia strategię, które uczniowie powinni stosować w celu wykonania zadania.</li> <li>- Zasoby są stronami internetowymi, z których uczniowie będą korzystać w celu wykonania zadania.</li> <li>- W ramach oceny mierzy się wyniki działania.</li> <li>- Wnioski podsumowują działanie i zachęcają uczniów do refleksji nad jego przebiegiem i wynikami.</li> </ul> <p><b>Krok 2:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>The Topic.</b> Być może zdecydowałeś się już na temat związany z bieżącymi wydarzeniami lub z obszarem programu nauczania, który nie jest dostatecznie uwzględniony w dostępnych tekstach. Jeśli jednak nadal szukasz tematu, Tom March, który opracował pierwsze WebQuesty z Bernieem Dodge'em, sugeruje rozpoczęcie "gdzie jesteś". "Jeśli masz jakąś dziedzinę, która jest twoją specjalnością, coś, co porywa cię do nauczania, co wiesz wewnątrz i na zewnątrz, w górze i na dole, zacznij od tego" - mówi Tom March. Możesz również zapoznać się z Marcową Maszyną Pomysłów, która dostarcza 50 podpowiedzi, które pomogą Ci rozpocząć proces burzy mózgow.</li> <li>• <b>Zadanie.</b> "Zadanie", mówi Dodge, "jest najważniejszą częścią WebQuest." Jego <a href="#">WebQuest Taskonomy: Taksonomia Zadań</a> oferuje jedenaście różnych typów zadań, w tym zadania dziennikarskie, tajemnicze, perswazyjne i osądowe.</li> <li>• <b>Proces.</b> W tej części znajdziesz role, jakie uczniowie przyjmą na siebie i kroki, jakie będą musieli wykonać, aby zakończyć ćwiczenie. March's <a href="#">Designing for Success</a></li> </ul>		

zawiera nie tylko listę kontrolną dla projektantów, ale także kilka klikalnych "przyjaznych rad" dla kreatywnych wyzwań!

- **Zasoby.** Zidentyfikuj zasoby online dostępne na Twój temat poprzez burzę mózgow z listą powiązanych słów i użycie tej listy do wyszukiwania odpowiednich stron. Podczas wyszukiwania stwórz gorącą listę aktualnych, dokładnych i odpowiednich do wieku stron, które zainteresują Twoich uczniów.
- **Ocena.** Jak zauważa Kenton Letkeman, "Tradycyjne techniki oceny nie są najlepszym sposobem oceny wyników WebQuestów, ponieważ wszyscy uczniowie mogą nie uczyć się tych samych treści. Należy opracować indywidualne rubryki ewaluacyjne, które będą zgodne z celami programu nauczania i będą łatwe do zrozumienia dla uczniów". Ten Rubryka [do Oceny WebQuestów](#) dostarcza również wielu kryteriów do oceny sukcesu WebQuestów wśród uczniów.

Źródło: [https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)

#### Ocena działalności

- Moderator/edukator będzie kierował dyskusjami i będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup.

#### Odniesienia/ dalsza lektura

Zasoby: <http://online.com/webquests/democracy/debtquest.html>

WebQuest *Taskonomy*: A Taxonomy of Tasks <http://webquest.org/sdsu/taskonomy.html>

Creating a WebQuest | It's Easier Than You Think

[https://www.educationworld.com/a\\_tech/tech/tech011.shtml](https://www.educationworld.com/a_tech/tech/tech011.shtml)



## Szkolenie online MODUŁ 2: JAK ROZWIJAĆ STRONY?

### ROZDZIAŁ 1: Definiowanie zapytania internetowego

Moduł 2	JAK ROZWIJAĆ WEBQUESTY		
ROZDZIAŁ 2.1	Definiowanie zapytania internetowego	Efekty uczenia się	Oceniać zapytania internetowe w oparciu o kryteria oceny
Materiały do nauki	Arkusze czynności	Metoda nauczania	Szkolenia online
Nazwa źródła	<a href="#">R.M2.U1</a>	Czas trwania pomocy	2'5 godziny
Szczegóły dotyczące działalności	W tym ćwiczeniu należy przygotować uczestników do oceny zapytania internetowego. Dwa lub trzy webquesty zostaną wybrane z Internetu i ocenione z punktu widzenia kryteriów, dostępnych w arkuszu roboczym, poprzez wykonanie listy kontrolnej.		
Instrukcje	<p><b>Krok 1</b> - Przeczytaj kryteria dostępne w odpowiednim arkuszu roboczym.</p> <p><b>Krok 2</b> - Wybierz zapytania internetowe z Internetu. Zobacz zasoby, aby zobaczyć kilka przykładów.</p> <p><b>Krok 3</b> - Stwórz listę kontrolną z kryteriami dostępnymi w tych webquestach. Porównaj je.</p> <p><b>Etap 4</b> - Sędziować wybrane zapytania internetowe, sprawdzając, czy kryteria te są spełnione, czy też nie, w danym zapytaniu internetowym. Jeżeli nie dotyczy, podpisz je jako <i>Nie dotyczy</i>.</p>		
Arkusze pracy	<p><b>Niektóre z kryteriów, które powinien spełniać webquest:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dostosowanie do standardów państwowych w jednym lub kilku obszarach tematycznych, w tym technologii</li> <li>2. Wykazanie umiejętności myślenia wyższego rzędu, w tym analizy, syntezy i oceny</li> <li>3. Bądź multidyscyplinarny (w tym technologiczny)</li> <li>4. Pozwalają na wspólne zadania i na pracę indywidualną. Może to obejmować wymianę poczty elektronicznej z ekspertami w danej dziedzinie.</li> <li>5. Zapewnić możliwości do udowodnienia wyniku</li> <li>6. Miej kulminacyjne działanie</li> <li>7. Demonstracja stosowania różnych technologii niskiego i wysokiego poziomu</li> </ol>		



	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. Używaj więcej niż jednego oprogramowania z krótką krzywą uczenia się na wypadek, gdyby uczniowie nie używali go wcześniej</li> <li>9. Zaangażować uczącego się poprzez różne role, które mogą być odegrane</li> <li>10. Zapewnić różnorodne zajęcia dla osób uczących się z wieloma inteligencjami</li> <li>11. Zapewnić różnorodne zajęcia w celu dostosowania się do różnych stylów uczenia się</li> <li>12. Wyraźne wskazówki</li> <li>13. Bądź atrakcyjny wizualnie; wykorzystaj grafikę i dźwięki</li> <li>14. Bądź wolny od uprzedzeń kulturowych i związanych z płcią</li> <li>15. Weź na siebie rolę moderatora; powinna ona pozwolić uczącym się "zrobić".</li> <li>16. Odwołanie się do poczucia naturalnej ciekawości ucznia</li> <li>17. Pozwolić na rozszerzenie na inne konteksty, aby inne osoby mogły się zaangażować</li> <li>18. Umożliwienie adaptacji i rozszerzonych działań w celu rzucenia wyzwań uczniom.</li> </ol> <p>Źródło: <a href="https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests">https://www.techlearning.com/news/a-checklist-for-evaluating-webquests</a>, pobrane w dniu 30.10.2019 r.</p>
--	---

## ROZDZIAŁ 2: Tworzenie zapytań internetowych

Moduł 2	JAK ROZWIJAĆ WEBQUESTY		
ROZDZIAŁ 2.2	Strukturyzacja webquestu	Efekty uczenia się	Aby zdecydować, kiedy skorzystać z zapytania internetowego
Materiały do nauki	Arkusze czynności	Metoda nauczania	Szkolenia online
Nazwa źródła	<a href="#">R.M.2.U2</a>	Czas trwania pomocy	5 godzin
Szczegóły dotyczące działalności	<p><b>Webquest: kiedy może być użyty?</b></p> <p>W tym ćwiczeniu należy poszukać dobrych przykładów webquestów używanych w niektórych sytuacjach lub kontekstach i po ich przeanalizowaniu oraz ustaleniu, dlaczego się sprawdzają, stworzyć mapę podsumowującą wnioski.</p> <p>Mapa powinna być postrzegana jako narzędzie, które można później wykorzystać, rodzaj najlepszej praktyki i przewodnik.</p>		



<p><b>Instrukcje</b></p>	<p>Mając na uwadze sytuacje lub konteksty, w których mogą być wykorzystywane webquesty, dostępne w arkuszu roboczym, powinieneś mieć na uwadze:</p> <p>Krok 1 - Wybierz cztery konkretne sytuacje lub konteksty z listy na arkuszu roboczym.</p> <p>Krok 2 - Poszukaj w Internecie webquestów, które są dobrymi przykładami wybranych sytuacji lub kontekstów.</p> <p>Krok 3 - Przeanalizujcie te webquesty, a mianowicie ich mocne strony; dlaczego użycie webquitu w takiej sytuacji było dobrym rozwiązaniem; co można by poprawić; w stosownych przypadkach, inne okoliczności, w których webquest mógłby być również użyty w ten sam sposób.</p> <p>Krok 4 - Stwórzcie mapę umysłu, aby podsumować wszystkie swoje wnioski.</p>
<p><b>Arkusz pracy</b></p>	<p>Webquest może być wykorzystywany w sytuacjach lub kontekstach, takich jak:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Na początku sesji roboczych</li> <li>- Odwrócona sala lekcyjna</li> <li>- Studium przypadku</li> <li>- Zróżnicowane uczenie się</li> <li>- Burza mózgów</li> <li>- Microlearning</li> <li>- Wiązka instrukcji</li> <li>- Poszukiwanie skarbów</li> </ul> <p>Źródło: <a href="https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom">https://www.bookwidgets.com/blog/2018/08/9-surprising-ways-to-use-webquests-in-your-classroom</a>,  odzyskiwany w dniu 30.10.2019 r.</p> <p>Wybrana sytuacja lub kontekst:</p> <p>1<sup>a</sup> –</p> <p>2<sup>a</sup> –</p> <p>3<sup>a</sup> –</p> <p>4<sup>a</sup> –</p> <p>Stwórz mapę umysłu, jak opisano w Instrukcjach (lub postępuj zgodnie z tytułem zasobu).</p>

### UNIT 3: Tworzenie webquestu

<p><b>Moduł 2</b></p>	<p><b>JAK ROZWIJAĆ WEBQUESTY</b></p>
-----------------------	--------------------------------------

<b>ROZDZIAŁ 2.3</b>	<b>Tworzenie webquestu</b>	<b>Efekty uczenia się</b>	Wyprodukuj zapytanie internetowe za pomocą Google Sites
<b>Materiały do nauki</b>	<b>Arkusze czynności</b>	<b>Metoda nauczania</b>	Szkolenia online
<b>Nazwa źródła</b>	<a href="#">R.M2.U3</a>	<b>Czas trwania pomocy</b>	5 godzin
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>	Osoby rozpoczynające pracę mogą być zmuszone do wcześniejszej pracy z projektem webquestu na papierze lub plakacie, a następnie będą łatwiej pracować nad stworzeniem produktu online; można pominąć te kroki, jeśli uczniowie są już w tym dobrzy.		
<b>Instrukcje</b>	<p>Zamierzamy stworzyć webquest za pomocą Google Sites:</p> <p>Krok 1.- Subskrypcja kont Google i wejście na stronę <a href="https://sites.google.com/new">https://sites.google.com/new</a></p> <p>Krok 2.- Wypełnij wymagane dane, wybierz styl dla swojej strony i stwórz swoją stronę. Przejdź do zakładki zasoby, aby dowiedzieć się więcej.</p> <p>Krok 3 - Zastanów się nad strukturą webquestu; zdecyduj się na projekt strony na podstawie projektu webquestu.</p> <p>Krok 4 - Wybierz temat, tytuł, czas trwania i poziom.</p> <p>Krok 5 - Przeprowadzenie pierwszego wyszukiwania informacji w Internecie. Zapisywanie adresów i zdjęć</p>		
<b>Przykłady</b>	<p>Spójrz na te przykłady:</p> <p>W języku hiszpańskim:  <a href="https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest">https://sites.google.com/site/tallerdewebquest/vuestras-webquest</a></p> <p>W języku angielskim:  <a href="https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/">https://sites.google.com/site/studentwebquesttemplate/</a></p>		

**MODUŁ szkoleniowy online 2: ZASOBY**
**ROZDZIAŁ 1 ZASOBY**

Kod działalności	Powerpoint	Tytuł
<a href="#">R.M.2.U1</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U1</a>	Definiowanie zapytania internetowego
<b>Przegląd</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Cel:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aby móc podejmować decyzje</li> <li>- Uzyskanie potrzeby przeprowadzenia badań przed podjęciem decyzji</li> <li>- Uzyskanie potrzeby dokonania porównań przed podjęciem decyzji</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Instrukcje</b>		
<p>Moderator wykorzysta PowerPoint do zaprezentowania ćwiczenia i poprowadzenia go. W tym ćwiczeniu należy przygotować uczestników do oceny zapytania internetowego. Dwa lub trzy webquesty zostaną wybrane z Internetu i ocenione z punktu widzenia kryteriów dostępnych w arkuszu ćwiczeniowym poprzez sporządzenie listy kontrolnej.</p> <p>Ważne jest, aby pamiętać, że choć istnieją kryteria oceny, jak w zapytaniu internetowym, w niektórych przypadkach mogą istnieć różne perspektywy i nie do końca właściwa odpowiedź.</p>		
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>		
<p><b>Krok 1.-</b> Uczniowie mogą mieć jeszcze pewne wątpliwości dotyczące pytań internetowych. Przypomnij im o pięciu/sześciu częściach webquestu: wstępie, zadaniu, procesie, ocenie i wnioskach. Następnie uważnie przeczytaj arkusz pracy.</p> <p><b>Krok 2.-</b> Uczniowie mogą czuć się bardziej komfortowo, jeśli mogą korzystać z dwóch zapytań internetowych z listy znajdującej się tutaj na liście referencyjnej lub innych w Internecie.</p> <p><b>Krok 3.</b> Kryteria oceny znajdziesz w naszym arkuszu roboczym. Pomyśl o tym jak o liście zakupów: pomoże Ci ona skupić się na tym, czego potrzebujesz i odfiltrować to, czego nie potrzebujesz lub nie możesz użyć. Nie każdy WebQuest będzie spełniał wszystkie kryteria za każdym razem. Ty najlepiej znasz swoich uczniów i możesz zdecydować, które obszary są najbardziej korzystne dla nich i najbardziej odpowiednie dla Twojej konkretnej sytuacji w klasie, czy jest to klasa jednokomputerowa, czy też laboratorium komputerowe.</p>		
<b>Ocena działalności</b>		
Moderator/edukator będzie kierował dyskusjami i będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup. Sprawdź, czy wszystkie kroki zostały wykonane.		
<b>Odniesienia/ dalsza lektura</b>		
<p>Zapytania internetowe do wyboru:</p> <p><a href="http://online.com/webquests/croolzone/intro.htm">http://online.com/webquests/croolzone/intro.htm</a></p> <p><a href="http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm">http://web.archive.org/web/20050623190451/http://www.web-and-flow.com/members/shursey/separatepeace/webquest.htm</a></p>		

## ROZDZIAŁ 2 ZASOBY

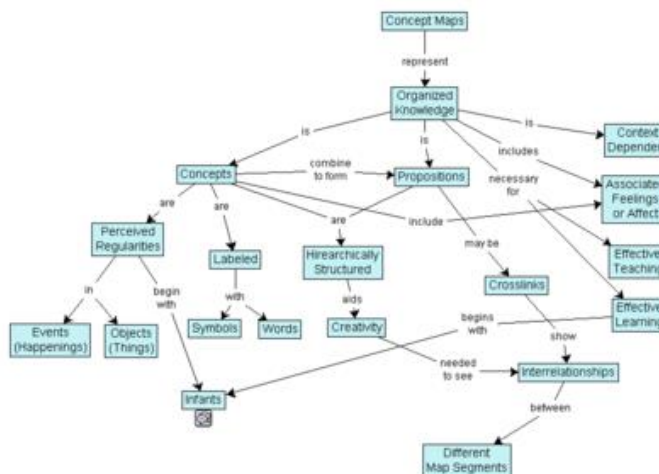
Kod działalności	Powerpoint	Tytuł
<a href="#">R.M.2.U2</a>	<a href="#">PPT.F2F.M2.U2</a>	Aby zdecydować, kiedy skorzystać z zapytania internetowego
<b>Przegląd</b>		
<p>❖ <i>Cel:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aby wiedzieć, kiedy używać webquestów</li> <li>- Aby rozpoznać webquest z innych typów</li> </ul>		
<b>Instrukcje</b>		
<p>Moderator wykorzysta PowerPoint do zaprezentowania ćwiczenia i poprowadzenia go. Uczestnicy zachowują swój arkusz ćwiczeń:</p> <p>Webquest wybrana część -</p> <p>Zidentyfikowane mocne strony -</p> <p>Sugerowana poprawa -</p>		
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>		
<p><b>Krok 1.</b> - Wybierz cztery konkretne sytuacje lub konteksty z listy na arkuszu ćwiczeń.</p> <p><b>Krok 2.</b> - <b>Poszukaj w</b> Internecie webquestów, które są dobrymi przykładami wybranych sytuacji lub kontekstów.</p> <p><b>Krok 3.</b> -<b>Po</b> przeanalizowaniu, wybraniu sytuacji lub kontekstu, inne powody, dla których warto skorzystać z webquestów mogą być następujące:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Są one łatwym sposobem, aby nauczyciele zaczęli włączać Internet do zajęć językowych, zarówno krótko-, jak i długoterminowo - do ich tworzenia i wykorzystywania nie jest potrzebna specjalistyczna wiedza techniczna.</li> <li>• Często są to zajęcia grupowe i w rezultacie mają tendencję do nadawania się do komunikacji i dzielenia się wiedzą - dwa główne cele samego nauczania języka.</li> <li>• Mogą być one wykorzystywane po prostu jako narzędzie językowe, ale mogą być również interdyscyplinarne, pozwalając na przejście do innych działów i obszarów tematycznych.</li> <li>• Zachęcają do umiejętności krytycznego myślenia, w tym porównywania, klasyfikowania, wywoływania, dedukowania, analizowania błędów, konstruowania wsparcia, abstrakcji, analizowania perspektyw itd. Uczniowie nie są w stanie po prostu regurgitować informacji, które znajdują, ale są prowadzeni do przekształcenia tych informacji w celu osiągnięcia danego zadania.</li> <li>• Mogą one być zarówno motywującymi, jak i autentycznymi zadaniami i zachęcać uczniów do postrzegania wykonywanych przez nich czynności jako czegoś "prawdziwego" lub "użytecznego". Nieuchronnie prowadzi to</li> </ul>		

do większego wysiłku, większej koncentracji i rzeczywistego zainteresowania wykonywaniem zadań.

Źródło: <https://www.teachingenglish.org.uk/article/webquests>

#### KROK 4.- Tworzenie

mapy myśli: Mindmapy są narzędziem do nauki opartym na graficznej reprezentacji, rozmieszczonej hierarchicznie z figurami geometrycznymi, które łączą się ze sobą liniami i łączą słowa. Zaczynając od "webquestu" na górze, zejść na dół z konstrukcją



#### Ocena działalności

Moderator/edukator będzie kierował dyskusjami i będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup. Upewnij się, że uczniowie wykonują wszystkie kroki, a mapy umysłu są spójne.

#### Odniesienia/ dalsza lektura

Mapy internetowe: <https://www.mindmaps.app/> lub <https://www.mindmup.com/>

### ROZDZIAŁ 3 ZASOBY

Kod działalności	Powerpoint	Tytuł
<a href="#">R.M.2.U3</a>	NIE DOTYCZY	Wyprodukuj zapytanie internetowe za pomocą Google Sites
<b>Przegląd</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Cel:</i> Proponowane działanie ma następujące cele: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Możliwość tworzenia webquestów na stronach google</li> <li>- Bądź kreatywny</li> <li>- Uzyskanie poziomów hierarchii na stronie internetowej</li> <li>- Aby wprowadzić go w życie</li> </ul> </li> </ul>		
<b>Instrukcje</b>		
Moderator wykorzysta PowerPoint do zaprezentowania ćwiczenia i poprowadzenia go. Osoby rozpoczynające mogą potrzebować wcześniejszej pracy z projektem webquestu na papierze lub plakacie, a następnie będą łatwiej pracować nad stworzeniem produktu online; można pominąć te kroki, jeśli uczniowie są już w tym dobrzy.		
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>		
Teraz zamierzamy stworzyć webquest za pomocą Google Sites:		

**Krok 1.** - Załóż konto w Google i wejdź na strony google (prawy górny róg) lub wyszukaj go w Google.

**Krok 2.** - Zdecyduj o wyglądzie strony na podstawie wcześniej zaprojektowanego zapytania internetowego.

**Krok 3.** - Wpisz tytuł, czas trwania i poziom.

**Krok 4** - Zaprojektuj i uzupełnij stronę główną o podstawowe dane:

1. Napisz kod i stwórz stronę. To jest twoja strona
2. Organizowanie struktury webquestu: Stwórzmy webquest. W tym celu musimy dodawać strony, dopóki nie ukończymy struktury. Kliknij na "stwórz stronę"
3. Na tym ekranie: Wybierz "strona internetowa". Podaj jej nazwę. Zaznacz "umieść stronę na górnym poziomie".
4. Aby zakończyć "tworzenie strony"
5. Gdy utworzona przez nas strona zostanie załadowana, otworzy się edytor.
6. Nawet jeśli nic nie napisaliśmy, klikamy na Zapisz, aby wrócić do strony głównej
7. W pasku bocznym pojawi się menu nawigacyjne z utworzonymi przez nas stronami.
8. System domyślnie sortuje strony alfabetycznie. Aby je uporządkować według innego kryterium kliknij na "edit sidebar".
9. Wejdź do panelu administracyjnego i kliknij na "edytuj" w sekcji "Nawigacja".
10. W przypadku "konfigurowania nawigacji" należy wyłączyć opcję "automatycznego organizowania nawigacji", która będzie domyślnie sprawdzana. W tym celu po prawej stronie pojawi się lista stron i kilka strzałek. Zaznaczamy stronę i podnosimy lub opuszczamy ją za pomocą strzałek Na koniec, jak zawsze, klikamy na "zaakceptuj".
11. Niektóre z utworzonych stron mogą wymagać dodatkowych stron, na przykład "czynności". W tym celu postępujemy tak samo jak przy "tworzeniu strony", ale w tym przypadku klikamy na "sklasyfikowanie strony na stronie głównej" i "wybranie innej lokalizacji".
12. Wybierz stronę, która ma być nadrzędna w hierarchii, kliknij na "Wybierz" i na następnym ekranie "stwórz stronę".
13. Kiedy wracamy do strony głównej, widzimy, że nie pojawia się ona na pasku bocznym. Aby zostać wyświetlonym, musimy wrócić do "edycji paska bocznego" oraz wewnątrz "nawigacji" i edytować. "Na tym ekranie wybieramy "dodaj stronę".
14. Na następnym ekranie wybieramy nową stronę, którą stworzyliśmy i podajemy "akceptuj".
15. Strzałkami w górę i w dół umieszczamy go pod stroną, od której zależy. Krawienie posłuży do pokazania hierarchii. Żeby skończyć z "akceptacją".

Na następnym ekranie "zapisz zmiany" i "wróć na stronę", aby sprawdzić. Powtórz proces tyle razy, ile jest to konieczne.

**Ocena działalności**

Moderator/edukator będzie kierował dyskusjami i będzie miał dostęp do dokumentów roboczych i wyników każdej z grup.

**Odniesienia/ dalsza lektura**

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=8o9BHt5tdGQ>





## Prezentacje

Wszystkie próbki prezentacji można znaleźć tutaj:

<https://pasttimes.eu/en/outputs/o3-in-service-training-programme/>

## Wniosek

Szkolenie jest już zakończone, a uczestnicy ukończyli 25 godzin szkolenia online. Pod koniec ostatniej sesji, w przyjaznej atmosferze, można zorganizować ocenę. W tym celu sugerujemy, aby poprosić uczestników o wypełnienie szablonu zaproponowanego w ostatnim materiale poniżej.

Nalegaj na to, aby ocena pozostała anonimowa i pomogła Ci w doskonaleniu się, abyś mógł zaoferować najlepsze możliwe szkolenia. Wszystkie konstruktywne uwagi krytyczne są mile widziane!

## Formularz oceny

Kod działalności	Tytuł
Formularz oceny	Ocena szkolenia
<b>Przegląd</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Cel:</i> ocena 25 godzin szkolenia on-line i doskonalenie umiejętności trenera</li> <li>• <i>Czas trwania:</i> 10 minut</li> </ul>	
<b>Instrukcje</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Edukator rozdaje wszystkim uczestnikom kopie ulotki (poniżej) i zaprasza ich do jej wypełnienia.</li> <li>• Edukator nalega na to, aby ocena nie była obowiązkowa i anonimowa.</li> <li>• Edukator powinien podkreślić fakt, że ocena jest dokonywana dla niego w celu doskonalenia siebie.</li> </ul>	
<b>Szczegóły dotyczące działalności</b>	
<b>Kwestionariusz oceny</b>	
<p>1) Ogólnie rzecz biorąc, czy był pan zadowolony ze szkolenia?</p> <p><input type="checkbox"/> Absolutnie tak.</p> <p><input type="checkbox"/> Tak</p> <p><input type="checkbox"/> Nie</p> <p><input type="checkbox"/> Absolutnie nie.</p>	



2) Czy uważasz, że czas trwania szkolenia jest odpowiedni?

- Absolutnie tak.
- Tak
- Nie
- Absolutnie nie.

3) Czy szkolenie spełniło twoje oczekiwania?

- Absolutnie tak.
- Tak
- Nie
- Absolutnie nie.

4) Czy byłeś zadowolony ze sposobu przeprowadzenia szkolenia?

- Absolutnie tak.
- Tak
- Nie
- Absolutnie nie.

5) Masz jakąś rekomendację?

.....

.....

.....

.....

.....

**Bardzo dziękuję za wypełnienie tego kwestionariusza!**

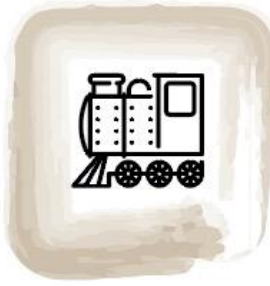
**Ocena działalności**

NIE DOTYCZY

**Odniesienia/ dalsza lektura**

NIE DOTYCZY

# PAST-TIMES



*Stories, Tales and Customs to Raise Intercultural Awareness*



innoventum



INNEO



S V E B  
F S E A



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number:2018-1-FR01-KA204-047883