

基于 WebQuest 的 PowerPoint 教学

陈惠茹

广州市第八十七中学, chrer@qq.com

【摘要】 国家课程标准提出通过探究的学习方式, 让学生体验探究活动的过程和方法, 发展初步的探究能力, 从西方引入的 WebQuest 教学模式强调基于网络的探究学习, 与课程标准的理念相适应。从 WebQuest 的特点出发, 结合信息技术的教学, 创设“龟兔杯”联赛记者的情景模式, 通过对完成“龟兔杯”联赛的报道这一总任务的拆分, 将 PowerPoint 教学中的任务融入到五个子任务中, 并利用科学的评价量表对学生的表现进行量化评价, 实现课程标准提出的要求。

【关键词】 网络主题探究; 演示文稿; 信息技术

网络技术和网络应用的迅猛发展改变了现今教育的教学模式, 基于网络环境下的教学模式也给教师带来了新的思路。试以初中信息技术第一册《PowerPoint 的简单使用》为例探索 WebQuest 网络探究模式的教学。

1. WebQuest 的概述

1.1. WebQuest 的定义及特点

WebQuest 是基于网络环境下的探究式学习, 我们通常译为“网络主题探究”。一个 WebQuest 是由“引言、任务、过程、资源、评价”等六个部分组成, 为方便设计者外的教师使用, 有的还可加入“教师页”辅助教师教学。

WebQuest 是在教师的引导下以任务为驱动组织学生进行自主探究或小组协作的学习活动。学习以任务为中心, 要求任务的提出必定是有新意并能吸引学生的注意。

WebQuest 设计的过程必须是可操作的, 将一个让学生感到无从下手的系统工程分解成一个个易于操作的具体小任务, 逐层深入, 最后让学生再将分解的任务还原成最初的系统工程。

教师提供的资源必须是方便存取的、丰富的信息。使学生在有限的时间内能有效地收集信息, 并将较多的时间用于解释、分析信息, 通过独立或者协作的方式找到解决方法。

WebQuest 重视过程的评价和学习成果的展示, 其强调的不单是学生的学习成果, 更重要的是学生在学习过程中其他素质和能力的提高, 如, 在小组活动中协作能力的提高。

1.2. WebQuest 与 PowerPoint 教学

在初中的 PowerPoint 教学中, 教师多采用任务驱动的方式进行教学。每节课提出一个易于操作的小任务, 如添加图片等, 经过一个单元 6 到 8 节课的学习, 学生制作一个 PowerPoint 多媒体作品, 教师对其作品进行评价。WebQuest 与 PowerPoint 的教学有着相似之处, 同样是提出任务, 解决任务。但使用 WebQuest 模式进行教学却有着比传统模式更显优势的地方:

传统教学无论是教材或教师提供的可供学生利用的资源有限, 而 WebQuest 因与因特网的链接而使资源变得丰富。传统教学在课室进行, 脱离了课堂, 学生将难以继续学习; 而 WebQuest 基于网络, 学生离开课堂仍可自主或协作的方式进行学习, WebQuest 拓宽了教学活动的时间和空间。WebQuest 强调“情景”、“角色扮演”, 学生在虚拟的环境中模拟真实的场景, 这让学生更有参与感并更有兴趣投入其中。

2. 基于 WebQuest 的 PowerPoint 教学

2.1. 教学内容分析

《PowerPoint 的简单使用》是初中信息技术第一册的内容，在内容上引入了多媒体的概念，通过学习让学生掌握多媒体制作工具的普遍使用方法。本单元分成五大部分。包括：

PowerPoint 概述：介绍演示文稿的应用及窗口组成等。**创建演示文稿：**创建一个只有一或两张幻灯片的演示文稿。**编辑演示文稿：**对幻灯片进行添加、删除、移动、复制等项的编辑工作。**修饰演示文稿：**为演示文稿添加背景、艺术字、图案、照片、音乐、动画、超级链接等。**演示文稿的播放：**为不同的演示场合调整播放方式。

2.2. WebQuest 的设计

2.2.1. 引言：

《龟兔赛跑》是家喻户晓的故事，教师创设“龟兔杯”的联赛的情景，引发学生的兴趣。

2.2.2. 任务：

学生扮演“龟兔杯”联赛记者的角色，提出利用 PowerPoint 多媒体制作工具对比赛进行报道的总任务。

2.2.3. 过程：

将 PowerPoint 的教学拆分成 5 个子任务，每个子任务代表教学中的一个教学内容。

总任务：使用 PowerPoint 多媒体制作工具完成本届“龟兔杯”联赛的报道。根据各协作小组的表现，评选出“杰出合作奖”小组和“最佳报道奖”小组，具体的评奖规则参看评价设计部分。

各班以四人为单位组成协作小组。成员包括总编辑 1 名，撰稿人 1 名，美工 1 名，配音员 1 名。各小组成员按照各自担任的职务，完成在各自职务下的具体任务，并协助本组的成员完成任务。

- **任务 1：**制作本届“龟兔杯”联赛报道的片头。

总编辑：指导队员完成新建幻灯片和添加文字的任务，协调整队的工作。**撰稿人：**创作报道的主标题内容，要求标题要突出并能围绕主题；副标题注明小组成员的名字及班级。**美工、配音员：**为主、副标题选择合适的字体，调整字体大小。可以到以下网站查找相关资料：

PowerPoint2003 视频教程 <http://tech.163.com/special/s/000915SN/stpower.html>

PPT 宝藏——PPT 模板及教程 <http://www.pptbz.com/Index.htm>

- **任务 2：**添加采访对象的图片和文字内容。

总编辑：指导队员完成添加图片及动画的任务，协调整队的工作。**撰稿人：**为每个新闻图片添加文字注解及为采访对象添加对话。**美工：**选择合适的新闻图片。**配音员：**选择合适的动画。可以到以下网站查找相关资料：

图酷——提供各种插画及动画素材 <http://www.tuoo.com/card/index1.htm>

无忧 PPT——提供各种 PPT 模板 <http://www.51ppt.com.cn/>

- **任务 3：**为报道配音和配乐

总编辑：指导队员完成配音及配乐任务，协调整队的工作。**撰稿人、美工：**选择合适的配乐。**配音员：**为采访对象配音。可以到以下网站查找相关资料：

设计坊——提供各种声音素材 <http://www.shejifang.com/yinxiaosucal/>

无忧 PPT——提供各种 PPT 模板 <http://www.51ppt.com.cn/>

- **任务 4：**对报道版面进行设计

总编辑：指导队员完成幻灯片背景的设计，选择适当的幻灯片动作及过渡动画，协调整队的工作。**撰稿人、配音员：**选择适当的幻灯片动作及过渡动画。**美工：**完成幻灯片背景的

设计。可以到以下网站查找相关资料：

PowerPoint2003 视频教程 <http://tech.163.com/special/s/000915SN/stpower.html>

PPT 宝藏——PPT 模板及教程 <http://www.pptbz.com/Index.htm>

● 任务 5：报道的发表

总编辑：指导队员对报道幻灯片进行发布，并代表本组在班级中展示幻灯片。撰稿人：检查报道结构是否完整及顺序是否合理。美工、配音员：对幻灯片进行测试播放。可以到以下网站查找相关资料：

PowerPoint2003 视频教程 <http://tech.163.com/special/s/000915SN/stpower.html>

PPT 宝藏——PPT 模板及教程 <http://www.pptbz.com/Index.htm>

2.2.4. 资源：

提供网络 PowerPoint 课程资源、优秀 PowerPoint 作品资源、故事图库、搜索引擎等。

2.2.5. 评价：

设立“杰出合作奖”和“最佳报道奖”，分别从学生的团队协作和 PowerPoint 的学习成果两方面进行评价，以下是两方面的评价量表：

表 1 “杰出合作奖”评价量表

结构指标	单项指标	评价等级				单项得分	小计
		成为范例(4)	掌握水平(3)	有进步(2)	起步水平(1)		
利用网络	详尽利用教师提供的网页资源，并仍有补充						
小组合作	全组合作参与，分工平均，每人均能完成本职工作，小组合作气氛愉快						
口头报告	口头报告有说服力，内容清晰及正确，有效传达信息						

根据《2008 年广州市初中信息技术统考作品考试评价指标（试用）》①，对 PowerPoint 作品的各项指标权重进行了设计，具体内容如下。

表 2 “最佳报道奖”评价量表

结构指标	单项指标	权重	评价等级				单项得分	小计
			成为范例(4)	掌握水平(3)	有进步(2)	起步水平(1)		
思想性 (10分)	主题明确，内容健康	1.25						
	作品内容符合主题	1.25						
创造性 (20分)	作品内容有独创性	2.50						
	主题形式新颖	1.25						
	内容组织结构有技巧	1.25						
艺术性 (10分)	版面设计合理、美观协调	1.25						
	合理运用各种形式表现主题，有艺术表现力	1.25						
技术性 (60分)	作品格式符合要求：有封面、封底。封面有标题、作者姓名、学校、班级、制作日期	2.50						
	作品至少有 5 个页面或以上	2.50						
	图文并茂，且版面文字清晰易读	2.50						
	有图片、艺术字、声音	3.75						
	适当设置动画效果	3.75						

3. WebQuest 在 PowerPoint 教学中的意义

情景创设，提高学生的学习兴趣。基于 WebQuest 的 PowerPoint 教学，在教学中实现情

景创设、角色扮演、组内协作、组间竞争等学习方式，让学生仿如亲历其境，激发学生的参与欲望。如文中创设“龟兔杯”联赛情景，学生扮演联赛记者，在小组分成四个角色进行紧密协作，并通过竞争“杰出合作奖”和“最佳报道奖”来进行学习竞赛，使学生感受到学习探究的过程是有趣的，有效提高学生的学习兴趣。

任务驱动，培养学生的多种能力。应用 WebQuest 进行教学，通过任务驱动，学生在教师的指导下自主探究，分组合作。充分应用网络的优势进行收集信息，交流学习。学生的协作学习能力、探究能力、应用信息技术的能力均得到提高。

教师引导，提倡正确的网络价值观。网络的海量资源有精华同时也有糟粕。应用 WebQuest 进行教学，学生按教师在 WebQuest 中所设定的任务、过程、资源进行网络探究，有目的、有方法和有效地利用网络进行收集、分析、处理信息。学生在探索中逐步掌握利用网络进行学习的方法，有助于学生树立正确的网络价值观。

开放资源，发挥学生的学习主动性。基于 WebQuest 的 PowerPoint 教学，学习的任务和过程是明确，学习的资源是开放的，评价是清晰的，学生对教学的意图和目标一目了然。学生根据任务步骤，自由地选择学习材料，自主地制定学习计划，甚至可以自由地选择学习的时间和地点，这使学生真正处于主体地位，成为学习的主人。

4. 结语

课程标准强调培养学生自主探究、协作的能力。而基于科学的理论和网络环境构建的新型教学模式 WebQuest 正符合这一要求。WebQuest 提出了创设“情景”、利用“资源”、“网络探究”等的观点，特别适用于拥有 Internet 网络教室的信息技术教学，通过“情景”的创设，可以有效地激发学生的积极性和主动性；“资源”的利用，可以提高学生处理信息的技术能力；“网络探究”，可以培养学生间的协作精神。将 WebQuest 引入到 PowerPoint 教学是一种尝试，目的是抛砖引玉，更好地提高教学的效率，实现课程标准提出的目标。

5. 附注

①广州市教研室. 广州市中小学信息技术教研会.

<http://itedu.guangztr.edu.cn/v3/html/jiaoxuepingjia/2008/0401/116.html>.

参考文献:

- Adam Garry、Parry Graham (2003). 如何成功运用 WebQuest [EB/OL]. http://www.techlearning.com/db_area/archives/WCE/archives/adampary.htm.
- Bernie Dodge(2001). 评价 WebQuest 的量规[EB/OL]. <http://webquest.sdsu.edu/webquestrubric.html>.
- 广州市教育局教学研究室(2001). 信息技术[M]. 广东教育出版社.
- 何克抗、郑永柏和谢幼如(2002). 教学系统设计[M]. 北京师范大学出版社.
- 刘成新、宋新芳和孔艳(2007). WebQuest 设计与应用调查分析[J]. 《课程·教材·教法》第 27 卷第 3 期.
- 惟存教育实验室(2003). 科学课程标准 [EB/OL]. <http://www.being.org.cn/ncs/sci/m/sci-m.htm>.
- 祝智庭(2000). 现代教育技术学——走向信息化教育[M]. 北京教育科学出版社.
- 张增全(2006). 如何选择一个 WebQuest 主题[EB/OL]. <http://www.being.org.cn/webquest/wct.htm>.