

Metodologie e tecnologie per l'apprendimento

28 Aprile 2022

Michelle Pieri

michelle.pieri@units.it

Webquest

"uno dei migliori prodotti dell'Education Technology che io conosco non è un oggetto ma un approccio. Il Webquest è un'attività che utilizza Internet, ed è allineata ai Common Core Standard [gli obiettivi formativi - ciò che gli studenti dovrebbero sapere alla fine del percorso formativo], che incoraggia gli studenti ad acquisire abilità psichiche superiori (analizzare, sintetizzare, valutare), completando un compito autentico attraverso la ricerca sul Web e la creazione di contenuti".

Marzano, in Digital Kompetanse, 4, 2006, vol. 1.

Webquest

- ▶ Fonte: Tosi A. (2007). *Il webquest. Uno strumento didattico con molte potenzialità ancora da scoprire.*
<https://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1505&navig=t>.
- ▶ Approccio didattico formalizzato nel 1995 da Bernie Dodge (San Diego State University) e perfezionato da Tom March a partire dalle teorie pedagogiche del costruttivismo e dell'apprendimento cooperativo.
- ▶ Basato sull'uso del computer e di Internet.
- ▶ Finalizzato a supportare lo studente nello sviluppo delle capacità di analisi, sintesi e valutazione.
- ▶ Lo studente, tramite una ricerca guidata in internet su siti preselezionati dal docente, deve svolgere un compito che parte dalla rielaborazione delle informazioni raccolte per arrivare alla realizzazione di un prodotto finale (es: oggetto multimediale, testo, presentazione, video...).

Fasi

1. Introduzione
2. Compito
3. Risorse
4. Processo
5. Suggerimenti
6. Conclusione

1. Introduzione

- ▶ Il docente fornisce le informazioni di partenza.
- ▶ Il docente presenta agli studenti la situazione proposta e sovente propone la simulazione di una situazione simil-reale per rendere più accattivante il compito proposto (es: sei un giornalista, fate parte della commissione parlamentare per salvare il mondo minacciato dalla terza guerra mondiale...).

2. Compito

- ▶ Il docente definisce cosa deve essere prodotto durante il lavoro.
- ▶ Il docente dice ancora come dovrà essere svolto il compito ma solo quale sarà. Esempi:
 - ▶ Devi convincere il capo redattore dell'importanza dell'articolo con un'esposizione orale di 10 min.
 - ▶ Devi scrivere un articolo per il giornale.
 - ▶ La commissione dovrà presentare alla fine dei lavori: una relazione, un vademecum, una lista di quesiti rimasti senza risposta, ipotizzate 3 possibili soluzioni pacifiche con l'ausilio di mappe concettuali, preparate il discorso alla nazione del presidente per illustrare la situazione, i potenziali pericoli e la soluzione scelta, preparate il discorso del presidente con la potenza nemica...

3. Risorse

- ▶ Il docente indica, ed eventualmente elenca a seconda delle funzioni, le risorse web da consultare (uniche per tutti i discenti o diverse per ogni gruppo).
- ▶ Le risorse possono essere:
 - ▶ liberamente fruibili in rete, precedentemente visitate e recensite dal docente
 - ▶ preparate appositamente e inserite su un sito web
 - ▶ altre informazioni come indirizzi mail o numeri telefonici di esperti a cui potersi rivolgere per ricercare la risposta ai quesiti posti.
- ▶ A seconda della materia trattata e del compito assegnato vi possono essere diversi “gradi di apertura” delle risorse esplorabili. Le fonti possono essere:
 - ▶ totalmente preselezionate (webquest classico)
 - ▶ si può decidere di lasciare ai discenti il compito di integrarle parzialmente con la ricerca libera su internet per la soluzione di determinati problemi o la ricerca di informazioni particolari.
- ▶ Se il compito è stato “arricchito” con l’utilizzo di videoconferenze, qui il docente darà le istruzioni e gli indirizzi per utilizzare correttamente lo strumento di videoconferenza.
- ▶ Le fonti possono essere integrate anche con materiali cartacei quali fotocopie o libri * è importante che l’utilizzo del web sia fondamentale per svolgere il compito, che altrimenti non avrebbe bisogno di essere svolto sotto forma di webquest.

4. Processo

- ▶ Il docente descrive nel dettaglio le attività che gli studenti devono svolgere per portare a termine il compito.
- ▶ Questa sezione deve essere chiara e ben progettata, deve contemplare l'eventuale suddivisione in sottogruppi e prevedere esercitazioni pratiche.
- ▶ Il docente descrive le fasi del lavoro, ovvero suddivide in gruppi, distribuisce i compiti, avvia attività di consultazione web in gruppi e discussione in classe, esercitazioni pratiche, studi sul campo, interviste...
- ▶ Il docente organizza gli eventuali ruoli dei partecipanti, affidando a ciascuno responsabilità proprie o di gruppo e fornendo tutte le informazioni necessarie per svolgere il compito attraverso la simulazione.

5. Suggerimenti

- ▶ per aiutare i discenti a organizzare le informazioni raccolte.
- ▶ Es.: dare degli elenchi di domande a risposta più o meno guidata, griglie organizzative, mappe concettuali, scalette temporali etc.
- ▶ Inserire in questa sezione una griglia che espliciti fin da subito i criteri di valutazione delle attività assegnate (attività svolta non è di tipo tradizionale ed è più difficile da “misurare” e valutare).
- ▶ Proponendo una griglia di valutazione il docente permette agli studenti di suddividere l’attività nei vari aspetti che la compongono (analisi, sintesi, lavoro di gruppo, uso tic, elaborazione prodotto etc.) e di individuare i punti di forza e i punti di debolezza dei lavori svolti, facilitando il suo feedback e l’avvio di un processo di miglioramento continuo degli studenti.

6. Conclusioni

- ▶ Eventuale presentazione del lavoro degli studenti.
- ▶ Il docente richiama punto per punto ciò che gli studenti hanno appreso.
- ▶ Il docente può dare consigli agli studenti su come portare avanti l'esperienza e acquisire ulteriori conoscenze sul tema.

Durata

- ▶ Breve: 2 o 3 lezioni, compito meno complesso che comporta l'acquisizione di nuove informazioni e utilizzo in classe tramite una rielaborazione semplice.
- ▶ Lunga: da una settimana ad un mese. Gli studenti affrontano a fondo un argomento, reperendo tutte le informazioni e rielaborandole per la realizzazione del compito assegnato e applicando e sviluppando capacità di pensiero e competenze ben più sofisticate.

Per rendere più efficace e stimolante un webquest

- ▶ Fare webquest di gruppo anziché individuali
 - ▶ Incentivo motivazionale: proporre situazioni simil-reali, usare le TIC (es. videoconferenze e chat), proporre interazioni con interlocutori reali (es. un professionista, un altro professore, coetanei di un'altra scuola...)
 - ▶ Scelta di tematiche interdisciplinari di particolare interesse per i discenti (collaborazione con altri docenti...)
- * Meglio cominciare con un webquest semplice, di breve durata, in una materia e su un argomento ben conosciuto dal docente.
- * Meglio collegare il webquest alle altre attività della classe e al programma svolto, così da non farne un'esperienza isolata fine a se stessa ma un nuovo modo di insegnare da abbinare a quello più tradizionale.

Semplice ricerca su Internet (differenze rispetto a Webquest)

- ▶ Si limita a una raccolta dati, spesso molto dispersiva, che incentiva facilmente l'uso del copia incolla per la realizzazione del compito, senza una effettiva rielaborazione delle informazioni raccolte ma solo, nella migliore delle ipotesi, una loro sintesi.
- ▶ L'uso libero dei motori di ricerca può essere “pericoloso” in termini di navigazione di siti sconvenienti e non idonei all'età scolare, minaccia di virus e altro ancora ed è difficilmente controllabile dal docente in aula.
- ▶ Le informazioni che si trovano sono spesso troppe ed è difficile valutarne l'attendibilità per i meno esperti.
- ▶ Insegnare a usare in modo corretto i motori di ricerca, svolgere ricerche avanzate e valutare l'attendibilità dei siti web è molto importante, ma si tratta di un esercizio totalmente diverso dal webquest.
- ▶ L'utilizzo di un webquest ha invece il vantaggio di rendere particolarmente efficace il tempo speso dagli allievi nella navigazione in internet, permettendo di integrare in maniera ottimale l'uso delle TIC nella didattica.

Un webquest ben preparato

- ▶ Facilita lo sviluppo di competenze cognitive e metacognitive più elevate richiedendo l'utilizzo di capacità intellettuali quali la comparazione, la classificazione, l'induzione, la deduzione, l'analisi degli errori, il sostegno di una tesi, l'astrazione e l'analisi delle prospettive.
- ▶ Gli allievi non solo a reperiscono da soli le informazioni ma le rielaborano e le usano per svolgere il compito assegnato.
- ▶ Le informazioni raccolte *altro non sono che dei puntelli utili a costruire ipotesi, a funzionare da mattoni per la costruzione d'una architettura conoscitiva, la cui responsabilità risiede negli alunni. Con il webquest gli allievi strutturano un loro armamentario concettuale che, essendo avvenuto attraverso il meccanismo della scoperta, si presenta solido e suscettibile di essere dinamicamente riadeguato man mano che, nel proseguimento della vita, incontreranno elementi conoscitivi suscettibili di integrarsi ad esso (March).*

Vantaggi del Webquest

- ▶ **uso interattivo e articolato degli strumenti a disposizione**, quali la conoscenza e le competenze acquisite, le informazioni, le TIC. Il webquest non è dunque il luogo di apprendimento del funzionamento dei singoli strumenti ma quello della loro applicazione interattiva e ragionata a casi concreti.
- ▶ **interazione in contesti eterogenei**: attraverso la suddivisione in gruppi e la partecipazione a un lavoro condiviso per il raggiungimento di obiettivi comuni, si sviluppano competenze sociali quali gestione delle relazioni interpersonali, lavoro di gruppo, cooperazione e risoluzione dei conflitti.
- ▶ **autonomia e partecipazione attiva**: a partire dalla presa di coscienza del contesto sociale, anche se simulato e in piccola scala, e del ruolo che si svolge in esso, si sviluppa la capacità di pianificare, e di agire per il conseguimento di obiettivi, di prendere coscienza delle proprie responsabilità, di farsi un'opinione e prendere delle decisioni, di partecipare attivamente, di scoprire e rafforzare la propria identità in relazione agli altri.

Per approfondire il Webquest:

http://forum.indire.it/repository_cms/working/export/6057/3.html

Ed ora a voi il compito di realizzare
un Webquest da utilizzare a scuola!

Buon lavoro!