

Tecnologie per l'apprendimento

MICHELLE PIERI

DIPARTIMENTO DI STUDI
UMANISTICI

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI TRIESTE

22 OTTOBRE 2025



Il Webquest: Uno Strumento Didattico Innovativo

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.](https://www.indire.it/content/index.php?action=READ&id=1505&navig=t)

Introduzione

Definizione: il Webquest è una metodologia didattica creata nel 1995 da Bernie Dodge e perfezionata da Tom March.

Fondamenti: basato su teorie costruttiviste e sull'apprendimento cooperativo.

Obiettivo principale: sviluppare competenze di analisi, sintesi, valutazione e problem solving attraverso l'uso di internet e risorse digitali preselezionate.

Finalità Educative

- Sviluppo di competenze cognitive: confronto, classificazione, deduzione, astrazione.
- Apprendimento attraverso la scoperta: gli studenti rielaborano le informazioni per risolvere un compito.
- Motivazione e coinvolgimento: simulazioni e lavori di gruppo aumentano l'interesse.

Fasi del Webquest

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 spesso 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 non 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...

2. Compito: Taskonomy (Dodge 2002)

1. Fare una relazione
2. Fare una ricerca
3. Risolvere un mistero
4. Investigare
5. Progettare
6. Elaborare un prodotto
7. Creare consenso
8. Persuadere
10. Analizzare
11. Giudicare
12. Condurre un esperimento scientifico

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 suddivide in gruppi, distribuisce i compiti, avvia attività di consultazione web in gruppi e discussione in classe, assegna 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.

Dare: 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 (l'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.

Tipologie di Webquest

- Breve Durata: Completato in 2-3 lezioni con rielaborazione semplice.
- Lungo Termine: Da una settimana a un mese, con sviluppo di competenze più complesse.
- Webquest interdisciplinari: Coinvolgono più materie, favorendo un approccio olistico.

Risorse Utilizzate nel Webquest

- Siti web pre-selezionati: per garantire attendibilità e evitare dispersione.
- Materiali digitali e cartacei: articoli, libri, video, conferenze.
- Collaborazioni esterne: interazione con esperti e istituzioni.
- Ruolo dell'insegnante: facilitatore, guida nell'organizzazione del lavoro.

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.

Vantaggi del Webquest

- Uso efficace delle TIC: Integra competenze digitali in modo mirato.
- Lavoro di gruppo: Sviluppa competenze relazionali e collaborative.
- Autonomia degli studenti: Pianificazione, decisioni e responsabilità.
- Interdisciplinarità: Connessione tra aree del sapere e pensiero critico.

Conclusioni

- Il Webquest offre una metodologia innovativa, integrabile nel curriculum scolastico.
- Stimola la motivazione e l'apprendimento attivo degli studenti.
- Sviluppa competenze trasversali per affrontare le sfide future.