

di **Giuseppe Tacconi**
Università degli Studi di Verona

Proposte innovative per la didattica

La didattica del WebQuest nella formazione professionale

A molti formatori è capitato di suggerire ai propri allievi la ricerca di informazioni utili in internet, ma di avere constatato che non sempre questa ricerca porta frutti significativi, a fronte di un notevole dispendio di tempo. La metodologia del WebQuest, ideata da Tom March e Bernie Dodge, promuove una didattica centrata sul soggetto in apprendimento, evita il disorientamento di una navigazione a vuoto nella rete (l'effetto "lost in cyberspace") e favorisce un utilizzo formativo di internet. Al centro dell'azione didattica non si colloca tanto l'impiego di tecniche, ma il confronto con dati disponibili in rete - e non solo - e il lavoro di apprendimento cooperativo su compiti significativi. Questa metodologia può essere proficuamente utilizzata anche nella formazione professionale e, a partire da questa metodologia, è possibile generare un modello anche per la progettazione di attività didattiche che non prevedono l'uso del computer.

1. Cosa sono i WebQuest¹

WebQuest significa "avventurosa ricerca di tracce in Internet". Possiamo avvicinare questa metodologia ad una sorta di "caccia al tesoro" attraverso internet o alla fornitura di una sorta di segnaletica stradale per soggetti in apprendimento che intendano navigare proficuamente in internet. In un linguaggio un po' più tecnico, si può dire che gli WebQuest sono dispositivi di insegnamento-apprendimento che possono accompagnare la ricerca in internet e che sono consultabili direttamente in rete.

In sostanza, in un WebQuest, vengono messe a disposizione dei soggetti in apprendimento alcune fonti rintracciabili in Internet – ma non solo –, come punto di partenza per l'elaborazione di un compito o per la soluzione di un problema.

Per gli ideatori del WebQuest, Tom March e Bernie Dodge², in primo piano si pone l'azione dei soggetti in apprendimento, che dovrebbe condurli ad una personale *ricostruzione* del sapere e non ad una semplice *riproduzione* delle conoscenze.

Gli WebQuest sono strutturati in modo più o meno unitario: a partire da una situazione il più autentica possibile (**introduzione**), gli allievi, suddivisi in gruppi, ricevono un **compito** da elaborare³ consultando le fonti indicate in rete, ma anche attingendo ad altre risorse messe a disposizione dal formatore, come, ad esempio, libri e riviste disposti in un angolo dell'aula. Caratteristica tipica degli WebQuest è anche la proposta di concrete indicazioni sul **procedimento** da seguire per il lavoro in gruppo, compresa l'indicazione di eventuali ruoli che potrebbero essere assegnati all'interno del gruppo. In primo piano si pongono così la cooperazione e la comunicazione all'interno di ciascun gruppo di lavoro e la **presentazione** dei risultati del lavoro di ciascun gruppo alla classe. Spesso si trova negli WebQuest anche uno schema o una rubrica di **valutazione**, che consente agli allievi di essere informati sui

¹ Cfr. <http://www.lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/webquest/>. Il presente contributo utilizza i contenuti di questo sito come riferimento principale per l'articolazione e lo sviluppo del tema.

² Cfr. DODGE Bernie, *Some Thoughts About WebQuests*, San Diego State University 1997, in http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html. Si tratta di uno dei testi fondamentali sul WebQuest.

³ I compiti possono essere di varia natura, più semplici – compiti di ricostruzione, di espressione – e più complessi - compiti da giornalista, compiti da progettista, compiti da ricercatore...

criteri di valutazione. La **conclusione** di un WebQuest è costituita per lo più da un ritorno riflessivo sull'intero processo⁴.

2. Perché gli WebQuest

La padronanza nell'uso dei nuovi mezzi di informazione e di comunicazione, soprattutto di internet, rappresenta oggi una competenza richiesta praticamente a tutti, anche agli allievi dei corsi di formazione professionale. Ciò nonostante, la ricerca in internet, ammesso che sia possibile dal punto di vista delle infrastrutture presenti nell'ente di formazione, viene spesso guardata con sospetto dai formatori, per diversi motivi, in particolare per l'ammasso di informazioni (le cosiddette conoscenze "googlate") a cui conduce, che possono portare ad un sovraccarico di informazioni (*information overflow*), per la difficoltà di discriminare nelle informazioni trovate ciò che è davvero importante da ciò che è marginale o poco attendibile, per l'eccessivo dispendio di tempo necessario per rintracciare, valutare ed elaborare le informazioni.

Rispetto a queste difficoltà, gli WebQuest, soprattutto grazie ad una rassegna di link e ad una precisa strutturazione didattica, offrono un ottimo punto di partenza per ulteriori ricerche e per l'elaborazione autonoma di un problema. Essendo i materiali "linkabili" già preselezionati dal formatore, e dunque in grado di rimandare con maggiore probabilità ad informazioni rilevanti, rimane a disposizione degli allievi molto più tempo per esprimere una propria personale valutazione. Gli allievi possono farsi un'idea personale, anche quando i materiali sono tra loro contraddittori o comunque tali da illuminare un fenomeno da molteplici punti di vista. Con la loro strutturazione, gli WebQuest offrono agli allievi punti di appoggio per il proprio autonomo procedere, senza far loro correre il pericolo di "smarrirsi" in internet.

3. Tipologie di Webquest

L'inventore, Bernie Dodge, differenzia i WebQuest in base al tempo che richiedono agli alunni: *Short Term WebQuests* (WebQuest a breve termine) e *Longer Term WebQuests* (Webquest a lungo termine):

- **Webquest a breve termine:** gli allievi ricevono una determinata quantità di nuove informazioni su un determinato ambito tematico e si confrontano con esse in un tempo limitato a una o a poche ore di lezione. Informazioni destrutturate su uno specifico tema vengono strutturate e ordinate dagli allievi secondo determinati criteri, integrate nel loro orizzonte conoscitivo e presentate al resto della classe.
- **WebQuest a lungo termine:** servono ad elaborare una questione complessa e si estendono su un lungo periodo, nell'ambito di attività per lo più interdisciplinari. L'obiettivo è la costruzione e l'approfondimento del sapere o la soluzione di un problema. Gli allievi analizzano e trasformano un ambito di conoscenza in modo ampio e approfondito.

Heinz Moser⁵, che ha introdotto la metodologia del WebQuest nell'area di lingua tedesca, distingue tre forme fondamentali di WebQuest:

1. WebQuest in cui si concentrano informazioni su ambiti di sapere e di esperienza;
2. WebQuest attraverso i quali vengono risolti problemi;

⁴ In lingua italiana, a differenza di quello che succede in altre lingue, è difficile trovare WebQuest per la formazione professionale. Analizzare un esempio può tuttavia essere molto utile per comprendere meglio la struttura e l'articolazione di un WebQuest. Ecco l'esempio di un WebQuest di storia realizzato in lingua italiana per una classe di II Liceo e consultabile al seguente indirizzo:

<http://www.itiscannizzaro.net/documenti/webqueststoria/webquest.htm>;

⁵ Cfr. MOSER Heinz, *Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests*, Zürich 2000.

3. WebQuest realizzati in uno scambio comunicativo (attraverso le possibilità comunicative offerte da internet, gli allievi possono entrare in contatto con esperti esterni o con studenti di altri centri o di altri paesi).

Oltre a ciò, gli WebQuest possono essere concepiti anche in forma di gioco di ruolo nel quale gli allievi affrontano un problema assumendo ruoli differenti e possono perciò giungere a soluzioni diverse o illuminare da punti di vista differenti un determinato argomento.

4. Riprodurre o ricostruire conoscenze?

Fare didattica con il WebQuest implica una nuova cultura dell'apprendimento, in cui, al centro si colloca l'allievo e non il docente/formatore. Questo significa soprattutto che agli allievi viene aperta la possibilità di apprendere autonomamente, di essere soggetti attivi, costruttori del proprio apprendimento. Se gli allievi, attraverso le consegne degli WebQuest, apprendono in e a partire da situazioni e problemi autentici, vengono stimolati ad assumere un atteggiamento esplorativo. L'apprendimento non mira allora alla sola riproduzione di conoscenze, ma allo sviluppo di una competenza utilizzabile in diversi campi. Con il WebQuest si tratta di mettere i soggetti nelle condizioni di analizzare e valutare fenomeni complessi e di presentare poi ad altri i risultati della loro ricerca. In una concezione costruttivista dell'apprendimento, il sapere viene così *ricostruito* dai soggetti in apprendimento e non semplicemente *riprodotto* o *ridetto*. Quella che si ottiene non è conoscenza inerte, senza alcun all'esperienza dei soggetti, ma una conoscenza viva.

5. Teorie didattiche che fanno da presupposto alla metodologia del Webquest

Ogni azione didattica, ogni dispositivo, ogni Unità di apprendimento in rete fanno riferimento ad una teoria dell'apprendimento-insegnamento, che il formatore ne sia consapevole o meno. Se, ad esempio, il formatore o il progettista di una sequenza di apprendimento supportato dalla rete si orientassero ad un approccio comportamentista, il processo di apprendimento verrebbe con tutta probabilità segmentato in piccoli passi, tali da poter essere compiuti senza difficoltà da tutti i soggetti in apprendimento. Si attiva in questo caso ad un percorso molto strutturato - una sorta di "lezione frontale digitale" - in cui gli allievi vengono fortemente guidati per tutto il percorso. Non si tratterebbe dunque di un WebQuest nel senso inteso dagli ideatori, Tom March e Bernie Dodge, che fanno esplicito riferimento ad un diverso approccio teorico: il costruttivismo. In una prospettiva costruttivista⁶:

- l'apprendimento è possibile solo attraverso la partecipazione attiva degli allievi; questo comporta che il soggetto in apprendimento sia motivato ad apprendere e che abbia già sviluppato o possa sviluppare interesse per ciò che fa e per come lo fa;
- in ogni apprendimento è il soggetto che apprende ad assumere i processi di direzione e di controllo: anche se, da situazione a situazione, può variare la misura in cui il soggetto in apprendimento esercita in proprio la direzione e il controllo dell'apprendimento, nessun apprendimento è pensabile senza una qualche forma di autoregolazione;
- l'apprendimento è in ogni caso costruttivo: senza uno sfondo di esperienze individuali e di pre-conoscenze e senza una propria personale interpretazione, in linea di principio, non si dà alcun autentico processo apprenditivo;
- l'apprendimento avviene sempre in contesti specifici; ogni processo di apprendimento è dunque situato;
- l'apprendimento, infine, è sempre anche un processo sociale: da una parte, il soggetto in apprendimento e tutte le sue attività sono continuamente soggetti ad influssi socio-culturali, dall'altra, ogni apprendimento è un evento interattivo.

⁶ Cfr. http://webquest.sdsu.edu/about_webquests.html.

6. I ruoli dei vari attori nel Webquest

Nella classica lezione frontale, al centro dell'azione didattica si colloca soprattutto il docente/formatore e non l'allievo. Nella metodologia del WebQuest si dà grande valore al lavoro e all'apprendimento autonomo degli allievi. La riflessione pedagogica, a questo riguardo, ci dice che gli allievi costruiscono autonomamente il proprio sapere. I formatori, perciò sono qui invitati a dismettere i panni di "trasmettitori del sapere" e ad accompagnare il processo di apprendimento dei loro allievi offrendo, su richiesta, consulenza, aiuto e sostegno. Questo passaggio rappresenta non solo una presa di distanza dalla lezione frontale, ma anche un vero e proprio cambio di paradigma: dalla cultura didattica della trasmissione alla cultura didattica dell'apprendimento.

Non è che gli allievi vedano necessariamente la costruzione autonoma del sapere come obiettivo del proprio processo di apprendimento. È più probabile che ritengano che l'obiettivo di apprendimento consista nell'assumere e nel saper ridire la conoscenza che è stata loro trasmessa. Questo significa che il "cambio di paradigma" - dalla cultura della trasmissione alla cultura dell'apprendimento - non può essere compiuto solo dai formatori, ma va realizzato anche dai soggetti in apprendimento. Tutto ciò ha delle conseguenze sul comportamento di ruolo di tutti gli attori coinvolti.

Gli allievi, nell'ambito della metodologia del WebQuest, si trovano per lo più ad elaborare autonomamente un problema complesso; essi chiedono, rispondono, strutturano, valutano, presentano, possibilmente in modo autonomo e in un contesto ricco di scambi sociali.

Il formatore mette a disposizione il dispositivo di insegnamento-apprendimento (WebQuest), non pone (quasi) domande, sostiene "su richiesta" (assume il ruolo del tutor, del coach...), fornisce feedback ecc.. L'aspetto più importante dell'azione dei formatori sta infatti nelle fasi di preparazione e di elaborazione dell'azione didattica e nell'osservazione dell'evento apprenditivo.

7. Apprendere con i nuovi media

Da un punto di vista tecnico, "apprendere con i media" comporta l'introduzione del computer e di internet nelle normali pratiche didattiche. Dato che il computer, almeno nei Cfp italiani, ha fatto il suo ingresso già da diversi anni - ed è forse qui maggiormente disponibile che non in molte scuole -, non è più il caso di parlare di "introduzione di *nuovi media*" nella formazione professionale. Se in passato il computer veniva utilizzato quasi esclusivamente nelle ore e nei laboratori di informatica, oggi, soprattutto in collegamento con internet, esso può essere utilizzato in ogni ambito disciplinare, almeno nella misura in cui, nei vari Cfp, possono essere predisposte adeguate condizioni tecniche ed organizzative. Ma la creazione di tali condizioni, da sola, non basta per stimolare apprendimento negli allievi, che crescono immersi in una immensa varietà di media e utilizzano abbastanza normalmente il computer e Internet nel loro tempo libero. Ma apprendere con il computer e con internet è più che imparare a "smanettare"; presuppone che, sia nella progettazione sia nella pratica, vengano considerati e riflettuti anche punti di vista più specificamente pedagogici e didattici. Solo così può avvenire un "nuovo apprendimento", al centro del quale si pongano gli allievi e non il computer come "sostituto del formatore". Dal punto di vista delle teorie dell'apprendimento, questo significa distanziarsi da approcci comportamentisti e muoversi verso il costruttivismo. L'apprendimento attraverso il WebQuest intende essere un "nuovo apprendimento" con i media, che assume come presupposto il costruttivismo.

8. Fare formazione con il Webquest

Gli WebQuest possono essere utilizzati anche nei Cfp. Presupposto fondamentale è che gli allievi abbiano sviluppato competenze di base nella lettura e che sappiano raccogliere ed

elaborare informazioni basate su testi. Inoltre dovrebbero essere presenti conoscenze di base nell'uso del computer e di Internet⁷.

L'utilizzo di WebQuest non è legato a discipline specifiche ma è possibile, in linea di principio, in ogni ambito disciplinare. Inoltre, gli WebQuest sono particolarmente adatti in attività didattiche interdisciplinari e basate su progetti.

Gli WebQuest facilitano l'apprendimento cooperativo. Nella concezione dei loro ideatori, Dodge e March, non dovrebbero configurarsi come programmi *Drill and Practice*, che si distinguono per il lavoro individuale teso ad un apprendimento mnemonico di conoscenze, ma dovrebbero diventare un punto di partenza per poter apprendere e lavorare collaborando in gruppo.

Se il WebQuest è messo a disposizione in rete, gli allievi possono accedervi sia dal Cfp, sia da casa. Uno dei problemi da considerare è perciò la disponibilità di accessi alla rete da parte degli allievi.

Nella classica lezione frontale, la didattica veniva prevalentemente guidata dal formatore. Con il WebQuest, questo avviene in modo molto più limitato. Se si tratta di un WebQuest ben riuscito, gli allievi infatti si impegneranno nel compito o nella soluzione del problema e lavoreranno o impareranno in modo autonomo, mossi dal proprio interesse e da una motivazione intrinseca. In ogni caso, tutto dipende molto anche dagli stili di apprendimento dei singoli allievi: chi non è in grado di lavorare autonomamente avrà senz'altro bisogno di aiuto e sostegno, che comunque dovrebbero tendenzialmente ridursi nel corso del tempo. Inoltre è auspicabile che gli allievi si aiutino a vicenda e ricorrano all'intervento di supporto del formatore solo qualora si trovassero nell'impossibilità di farcela da soli. Presupposto per il successo di un WebQuest è anche il fatto che gli allievi siano abituati a lavorare in gruppi suddividendosi il lavoro.

Nella realizzazione del compito, gli allievi dovrebbero essere consentiti gli errori, senza che il formatore intervenga subito con azioni correttive. Proprio a partire da una riflessione sugli errori diventa infatti maggiormente possibile una crescita nell'apprendimento, molto più che non attraverso continue interruzioni da parte dell'insegnante che puntualizza e suggerisce correzioni.

Complessivamente, la didattica attraverso il WebQuest è una didattica centrata sul soggetto in apprendimento. Questo significa anche che la comunicazione si svolge soprattutto tra gli allievi. La presentazione finale dei risultati del lavoro dei singoli gruppi dovrebbe offrire a tutti l'occasione di porre ulteriori domande e di affrontare eventuali problemi ancora presenti. Dato che il processo di lavoro e di apprendimento si sviluppa il più possibile in modo autonomo, è molto importante, che gli allievi ricevano un feedback da parte del formatore.

9. Predisporre un Webquest

Per realizzare un WebQuest non è necessario disporre di competenze da programmatori o padroneggiare complessi strumenti per la realizzazione di pagine html. Fondamentalmente è sufficiente che il WebQuest (che sostanzialmente consiste in una consegna strutturata di lavoro per la ricerca in rete) sia steso dal formatore, ad esempio, come documento di Word e salvato come file html, anziché come normale file di testo.

È utile, a questo punto, un rapido orientamento sugli elementi che dovrebbero essere contenuti in un WebQuest:

1. Introduzione

L'introduzione ha lo scopo di sensibilizzare su un tema, di rendere gli allievi curiosi, puntando sull'autenticità, tanto da far nascere in loro il desiderio espresso da una frase di questo

⁷ Queste ultime potrebbero essere sviluppate anche direttamente utilizzando gli WebQuest.

	<p>genere: “Voglio proprio saperlo!”. Dovrebbe essere breve e pregnante. Sarebbe inoltre utile un riferimento esplicito agli obiettivi specifici di apprendimento della propria disciplina.</p>
2. Compito/i	<p>In modo chiaro e preciso, vengono qui presentati e, nel caso, anche integrati dagli allievi stessi, compiti e problemi da risolvere. Comunque, per quanto possibile, dovrebbero essere evitati semplici compiti di ripetizione.</p>
3. Procedimento	<p>Per integrare i compiti, vengono qui fornite delle informazioni sulle modalità di organizzare il lavoro, ad esempio: proposte sui singoli passaggi in cui articolare il lavoro, proposte sul tipo di raggruppamento (lavoro di gruppo, lavoro individuale...), suddivisione di un compito in sotto-compiti, proposte su eventuali ruoli da assumere all'interno del gruppo, regole di fondo da osservare, tempo a disposizione...</p>
4. Risorse/materiali/fonti	<p>Qui viene messa a disposizione una selezione di link che possano consentire agli allievi, senza perdere troppo tempo, di ricavare dalla rete informazioni utili alla realizzazione del compito o alla soluzione del problema assegnato. Possono poi essere dati riferimenti ad ulteriori risorse (bibliografia, ulteriori materiali consultabili...) che gli allievi possono trovare nella biblioteca del Cfp o già direttamente in classe.</p>
5. Valutazione	<p>In linea di massima, ciascun WebQuest dovrebbe essere valutato. In questo processo assume un particolare significato l'autovalutazione da parte degli allievi. Essi dovrebbero essere stimolati a riflettere sul processo di lavoro seguito e sulla qualità dei risultati ottenuti. Sarebbe inoltre buona cosa che gli allievi ricevessero anche un feedback scritto da parte del docente. I criteri di valutazione possono essere condivisi con gli allievi o addirittura co-definiti con loro, ma vanno esplicitati prima dell'avvio del lavoro.</p>
6. Presentazione	<p>La presentazione dei risultati del lavoro degli allievi. In questa fase, il sapere costruito viene rappresentato per essere scambiato e condiviso con altri.</p>
7. Conclusione	<p>Non sempre questa parte del WebQuest è presente. Qualcuno la inserisce nella fase precedente. Chi scrive la ritiene indispensabile, perché qui si ha la possibilità di arrivare ad una sintesi dell'esperienza, di stimolare una sorta di meta-riflessione sul processo e sul funzionamento del gruppo, di giungere ad una generalizzazione di ciò che si è appreso e ad una migliore integrazione delle nuove conoscenze.</p>

10. Rintracciare Webquest già predisposti

In rete, sono disponibili e si possono consultare parecchi WebQuest. I link riportati sotto collegano a numerose raccolte di WebQuest. Non è così facile rintracciare WebQuest in italiano, tantomeno WebQuest pensati per percorsi di formazione professionale (che sono invece presenti nelle raccolte in lingua inglese e tedesca). Con "Google" è possibile attivare una ricerca sulla voce "WebQuest*" e altre collegate. Qui di seguito si indicano alcune possibili risorse, a partire da quelle in lingua inglese.

10.1. Proposte in lingua inglese

- <http://www.webquest.org/>: **WebQuest-Portal**, il sito originale di uno degli inventori del WebQuest, l'americano Bernie Dodge; offre, oltre ad una notevole quantità di informazioni sul WebQuest anche un motore di ricerca di WebQuest.
- <http://bestwebquests.com/>: **Best WebQuests**, il portale dell'altro inventore del WebQuest, l'australiano Tom March, offre informazioni ed esempi di WebQuest, articolando per ambiti disciplinari o interdisciplinari (sono presenti anche WebQuest di area tecnologica).
- <http://www.techtrekers.com/webquests/>: raccolta di WebQuest americani, suddivisi per materia.
- <http://its.guilford.k12.nc.us/webquests/index.htm>: sito americano, anch'esso articolato per discipline e altri criteri di ricerca
- <http://www.ouc.bc.ca/tltc/tr/webquest/default.htm>: raccolta canadese di più di 1200 WebQuest, suddivisi per materie e tipi di scuola. Accanto agli WebQuest in lingua inglese se ne trovano parecchi in lingua francese.
- <http://www.ouc.bc.ca/tltc/tr/webquest/french.htm>: più di 1000 WebQuest della Saskatoon (East) School Division N. 41 (Canada).
- <http://www.pekin.net/pekin108/wash/webquest/>: un esempio di WebQuest che introduce all'indagine storica e alla "comunicazione argomentata".

10.2. Proposte ed esempi in lingua italiana

- http://www.apprendereonline.it/public/elenco_webquest.php: spazio internet attraverso cui si vuole contribuire alla creazione di un modello italiano di Webquest. Ideato dal prof. Salvatore Colazzo e dal prof. Nicola Paparella dell'Università degli Studi di Lecce.
- http://www.indire.it/studicicaso/html/index.php?id_cs=380: il progetto "Realizzare WebQuest" realizzato dall'IRRE Puglia.
- <http://www.babylonia-ti.ch/webquestit.htm>: una selezione di WebQuest.
- www.noiosito.it/: il sito di Marco Guastavigna che contiene anche una sezione dedicata al WebQuest consultabile in "Materiali per la didattica".
- <http://xoomer.alice.it/vnnvnn/webquest/frodi.htm>: esempio di WebQuest sulle frodi alimentari, realizzato per un Istituto alberghiero.

10.3. Proposte in lingua tedesca

- <http://www.webquest-forum.de/datenbank/suche.php>: è un sito gestito fin dal 2003 dal Land Niedersachsen in cooperazione con Facoltà universitarie della Svizzera e dell'Austria e offre una banca dati, in cui si possono ricercare WebQuest in base a specifici temi e alle età degli allievi.
- <http://www.webquests.de/materialien/beispiel.html>: è il sito tedesco sul WebQuest, che viene gestito privatamente fin dal 2002 da Sonja Gerber. Gli WebQuest sono suddivisi per materie e vengono presentati anche dei link ad esempi.
- <http://www.lehrer-online.de/>: offre un motore di ricerca di WebQuest.
- <http://www.mathe-webquests.de/>: WebQuest di matematica

11. Indicazioni sul template dei Webquest

Per la realizzazione di WebQuest, è utile analizzare la configurazione scelta da diversi autori per proporre agli allievi la consegna di lavoro. Si possono distinguere due direttrici principali:

1. L'intero WebQuest viene presentato su un'unica pagina. Questa scelta è di avere tutto insieme e di poter consultare la consegna di lavoro scorrendo il testo.
2. Si predispongono una pagina specifica per ciascuno degli elementi strutturali del WebQuest (struttura ipertestuale). La realizzazione è un po' più complessa dato che le varie pagine devono essere linkate.

Esiste anche un ottimo generatore di WebQuest⁸, un sito spagnolo, “1,2,3 Tu WebQuest”, di cui Marco Guastavigna ha curato l’edizione italiana, che consente di creare online dei WebQuest in varie lingue, tra cui appunto l’italiano, semplicemente compilando dei campi preimpostati.

È bene ricordare che l’uso eccessivo dei colori, delle immagini e delle animazioni potrebbe distrarre anziché facilitare la fruizione. Inoltre, nell’uso di immagini e animazioni, è necessario osservare anche le norme relative ai diritti d’autore.

12. La valutazione dei Webquest

Già aprendo e leggendo un WebQuest, gli allievi hanno normalmente la possibilità di informarsi sui criteri di valutazione, dato che questa appare come uno degli elementi strutturali del WebQuest stesso. Perciò già all’inizio del percorso c’è la possibilità di orientarsi a questi criteri. In ogni caso dovrebbe essere possibile discutere con gli allievi i criteri di valutazione ed eventualmente modificarli. In Internet è possibile trovare esempi di schede o questionari di valutazione che possono essere applicati senza problemi ad un WebQuest.

Con l’aiuto dei criteri (rubrica), possono essere valutati i prodotti realizzati dagli allievi e il processo di lavoro. Gli allievi non vanno considerati oggetto ma soggetto della valutazione. L’obiettivo dovrebbe essere di consentire agli allievi di analizzare i propri punti di forza e punti di debolezza ed eventualmente di riflettere sulle proprie strategie di apprendimento, sui propri atteggiamenti, sui miglioramenti possibili. È auspicabile l’intreccio tra l’autovalutazione degli allievi, sui processi di apprendimento e sui prodotti realizzati, e l’eterovalutazione da parte degli altri gruppi e/o del formatore.

13. La proposta di un modello generale di progettazione dell’attività didattica in aula tratto dal Webquest

La metodologia del WebQuest presenta una proposta di scansione dell’attività didattica che potrebbe essere utilizzata anche per una normale attività in classe (al di là dunque dell’utilizzo della rete). Qui di seguito viene inserita una scheda che può essere utilizzata per formulare piccoli progetti didattici, compilando il formato che viene proposto sotto e seguendo le istruzioni che sono liberamente tratte appunto dalle fasi proposte nella metodologia del WebQuest (non è necessario seguire tutti i punti).

1. Introduzione Inserisci qui un testo, breve e pregnante, che abbia lo scopo di sensibilizzare su un tema, di rendere gli allievi curiosi, tanto da far nascere in loro il desiderio di saperne di più. Sarebbe inoltre utile un riferimento esplicito agli obiettivi specifici di apprendimento della tua disciplina	
2. Compito/i In modo chiaro e preciso, presenta compiti e problemi da risolvere (prodotti da realizzare). Comunque, per quanto possibile, dovresti cercare di evitare semplici compiti di riproduzione della conoscenza	

⁸ Cfr. <http://www.aula21.net/Wqfacil/iniziare.htm>.

<p>3. Procedimento Fornisci qui delle informazioni sulle modalità di organizzare il lavoro, ad esempio: proposte sui singoli passaggi (o fasi) in cui articolare il lavoro, proposte sul tipo di raggruppamento (lavoro di gruppo, lavoro individuale...), suddivisione di un compito in sotto-compiti, regole di fondo da osservare, tempo a disposizione...</p>	
<p>4. Risorse/materiali/documenti Qui puoi mettere a disposizione dei tuoi allievi una selezione di risorse (link, riferimento a documenti, bibliografia, materiali consultabili nella biblioteca della scuola o già in classe...) che possano loro consentire, senza perdere troppo tempo, di ricavare informazioni utili alla realizzazione del compito o alla soluzione del problema assegnato.</p>	
<p>5. Valutazione Inserisci criteri e indicazioni per l'autovalutazione del lavoro da parte degli allievi: essi dovrebbero essere stimolati a riflettere sul processo di lavoro seguito e sulla qualità dei risultati ottenuti. I criteri di valutazione possono essere condivisi con gli allievi o addirittura co-definiti con loro nella fase di avvio.</p>	
<p>7. Presentazione Indica qui quali modalità di presentazione dei risultati del loro lavoro intendi proporre agli allievi.</p>	
<p>6. Conclusione Qui hai la possibilità di proporre agli allievi di arrivare ad una sintesi dell'esperienza, attraverso una sorta di meta-riflessione sul processo e sul funzionamento del gruppo, di giungere ad una generalizzazione di ciò che si è appreso e ad una migliore integrazione delle nuove conoscenze.</p>	

Se il lettore-formatore avrà avuto modo di realizzare il progetto di attività proposto, potrà dedicare un po' di tempo per una sua autovalutazione, rispondendo alla seguente domanda: in che senso ritiene che questo modo di progettare un'attività di insegnamento-apprendimento possa / non possa migliorare il suo modo di essere formatore e aumentare le probabilità che i suoi allievi apprendano?

14. Risorse

14.1. Link

- <http://www.lehrerfortbildung-bw.de/unterricht/webquest/>: pagine in lingua tedesca curate da Sonia Gerber, dal titolo: *WebQuests auf dem Lehrerfortbildungsserver*;
- <http://www.bibliolab.it/webquest.htm>: un sito italiano dedicato al WebQuest
- <http://www.pavonerisorse.to.it/PSTD/wq.htm>: un articolo di Marco Guastavigna, dal titolo: *Mi sono innamorato dei WebQuest..*
- <http://www.pavonerisorse.to.it/pstd/webquest/farewq.htm>: schema per la realizzazione di WebQuest.
- <http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>: uno strumento pratico per la realizzazione di WebQuest

14.2. Bibliografia

- GALLIANI Luciano, *La scuola in rete*, Laterza, Roma-Bari 2004 (soprattutto pp. 136-153)
- GUASTAVIGNA Marco, PERINO Oscar, ROSSO Luciano, *Imparare con il digitale. Computer e Internet per arricchire gli apprendimenti*, Carocci, Roma 2005
- MOSER Heinz, *Abenteuer Internet. Lernen mit WebQuests*, Zürich 2000
- RIVOLTELLA Pier Cesare, *Costruttivismo e pragmatica della comunicazione on line. Socialità e didattica in Internet*, Erickson, Trento 2003