

WebQuest

“Oggi le basi non devono più essere quantitative, devono essere qualitative, cioè al bambino noi non possiamo consegnare l’oceano un secchiello alla volta, però gli possiamo insegnare a nuotare nell’oceano e allora andrà fin dove le sue forze lo porteranno, poi inventerà una barca e navigherà con la barca, poi con la nave... Dobbiamo cioè consegnare degli strumenti culturali. La conoscenza non è una quantità, è una ricerca.”

Gianni Rodari

Il WebQuest nasce nel 1995, quando viene formalizzato da Bernie Dodge (professore all’Università di San Diego) e poi perfezionato da Tom March.

Questa strategia didattica, imperniata sul *problem solving*, sfrutta le nuove tecnologie digitali (in particolare modo la Rete) per focalizzare l’attenzione sull’**uso** delle informazioni, piuttosto che sulla loro **ricerca** e per sviluppare le capacità di **analisi, sintesi e valutazione**.

È possibile individuare, in base all’ampiezza e alla durata dell’attività, due tipi distinti di WebQuest.

- Il **WebQuest breve** serve per supportare l’**acquisizione e l’integrazione di conoscenza** e ha una durata variabile da 1 a 3 lezioni.
- Il **WebQuest lungo** invece è progettato perché lo studente possa **ampliare la conoscenza** di un determinato argomento (analizzando un cospicuo numero di informazioni) e ha una durata più lunga (da una settimana a un mese).

Nel formalizzare questa attività, Dodge si fondò sulle ricerche di Robert Marzano sul processo di apprendimento. Per Marzano, l’apprendimento avviene quando sono attive 5 dimensioni del pensiero:



Si consideri poi che, trattandosi di un’attività al contempo libera e strutturata, il WebQuest permette allo studente lo sviluppo delle competenze (perché lascia spazio alla creatività) e al docente la valutazione (perché vi sono dei parametri fissi).

In questa tabella si può notare come il WebQuest tocchi tutti le dimensioni:

Dodge	Marzano
WebQuest breve	1. attitudine / percezione positive
	2. processo iterativo di integrazione (nuove e vecchie conoscenze)
WebQuest lungo	3. estensione e raffinamento conoscenza
	4. utilizzo conoscenza per svolgere un compito autentico in un periodo lungo
(auto)valutazione	5. determinazione di risolvere il problema con accuratezza

La soluzione più semplice per costruire un WebQuest è utilizzare alcuni strumenti comuni e alla portata di tutti:



- **computer** con accesso a **Internet**;
- **browser**;
- **Google sites** o **PowerPoint** (o altro programma per costruire presentazioni).

LE BUONE PRATICHE

LA REGOLA D'ORO

Ecco i 4 pilastri dello *scaffolding*, che deve essere:

- **concettuale** (valutare le informazioni chiave),
- **procedurale** (impiegare in modo efficace strumenti e risorse),
- **strategico** (trovare soluzioni per risolvere problemi complessi, il cosiddetto *complex problem solving*),
- **metacognitivo** (valutare il proprio processo di apprendimento).

Affinché il lavoro del docente e degli studenti sia efficiente ed efficace, è bene delineare una struttura del compito chiara ed agile: sarà più facile comunicare le istruzioni e valutare il lavoro di tutti.

La situazione formativa standard si compone di **sei passaggi**:

1. **introduzione**: vengono fornite le informazioni di base;
2. **compito**: descrizione di quale compito (autentico) vada svolto;
3. **risorse**: sono individuate le risorse necessarie per il compito; possono essere: libri, materiali multimediali preparati dal docente e caricati sul sito della classe, siti Internet selezionati dal docente, indirizzi e-mail di esperti da poter contattare per risolvere il compito assegnato;
4. **processo**: descrizione di quanto gli studenti dovranno fare;
5. **suggerimenti** e **scaffolding**: il docente aiuta gli studenti a organizzare le informazioni (attraverso domande, griglie organizzative, mappe concettuali, schemi causa-effetto, ecc.);
6. **conclusione**: si tirano le fila del lavoro svolto, valutando come poter migliorare o ampliare l'esperienza acquisita.

Questa attività di progettazione può essere notevolmente semplificata (soprattutto - ma non solo - nella costruzione della rubrica di valutazione) individuando quale tipo di compito si intende assegnare.

Nel suo *WebQuest Taskonomy* del 2002, Bernie Dodge ha individuato dodici tipi di attività. Questa tassonomia è stata poi ripresa da Giovanni Federle e Carla Stefanini, che hanno associato al compito un'immagine evocativa:

 <p>il cappello a tese larghe con il biglietto "stampa": fare reportage giornalistico</p>	 <p>il basco dell'artista: un lavoro creativo</p>	 <p>l'elmetto dell'ingegnere: progettare il compito</p>	 <p>il cappello di Sherlock Holmes: risolvere il mistero</p>
 <p>occhiali sulla punta del naso: analizzare e classificare</p>	 <p>la parrucca di Einstein: fare ricerca scientifica</p>	 <p>il viso incorniciato dal monitor tv: costruire il consenso</p>	 <p>il venditore di aspirapolvere: persuadere</p>
 <p>la lente di ingrandimento e il camice bianco: analizzare</p>	 <p>il tocco del giudice: giudicare</p>	 <p>il professore saccente: ridefinire un argomento</p>	 <p>il paraorecchie di lana: apprendere da soli</p>

Come è facile immaginare, differenti tipi di WebQuest richiedono abilità differenti e sviluppano competenze differenti. E presentano differenti punti critici.

Se l'artefatto ha queste caratteristiche...	...allora occorre considerare questi aspetti
Esposizione orale	<ul style="list-style-type: none"> ■ Emissione della voce. ■ Linguaggio espressivo/recitativo. ■ Proprietà di linguaggio. ■ Organizzazione dell'esposizione.
Videopresentazione	<ul style="list-style-type: none"> ■ Qualità tecnica. ■ Efficacia-organizzazione estetica. ■ Qualità della regia.
Testo scritto	<ul style="list-style-type: none"> ■ Correttezza grammaticale. ■ Impostazione grafica dell'impaginato.
Prodotto creativo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Novità e originalità. ■ Qualità tecnica. ■ Aderenza alle convenzioni del genere.
Compilazione	<ul style="list-style-type: none"> ■ Criteri di selezione. ■ Organizzazione.

Se l'artefatto ha come scopo...	...allora occorre considerare questi aspetti
Elaborare un'analisi	<ul style="list-style-type: none"> ■ Collegamento dei dati e analisi. ■ Deduzioni.
Esprimere un giudizio	<ul style="list-style-type: none"> ■ Qualità degli elementi considerati. ■ Articolazione della lista dei criteri di valutazione.
Promuovere una tesi	<ul style="list-style-type: none"> ■ Qualità degli argomenti. ■ Grado di combattività e interesse del dibattito.

Mentre il WebQuest è un compito guidato che produce un artefatto finale, la **Content curation** è un processo continuo e fluido che è esso stesso l'artefatto.

Così la definisce Luigi Canali De Rossi:
 «Un'attività interpretativa che consiste nel trovare e filtrare contenuti e conoscenze su un tema specifico, valutandone l'attendibilità e rilevanza, per poi ordinare e categorizzare tali contenuti in modo da renderli più facilmente fruibili ed esperibili. Il valore aggiunto di tale attività, che non si limita quindi a fornire elenchi di link, è quello di contestualizzare e commentare tali risorse e conoscenze, per segnalarle e condividerle con coloro che sono interessati a quel determinato argomento».



LA PAROLA ALL'ESPERTO!

Nicoletta Di Blas, *Storytelling digitale a scuola*, Apogeo Education, 2016.

Valutazione

Prima di procedere alla valutazione del compito svolto dallo studente, è utile che l'insegnante sia consapevole della complessità del WebQuest proposto.

I parametri con i quali è possibile **valutare la complessità di un WebQuest** sono i seguenti:

- efficacia motivazionale e cognitiva dell'**introduzione**, soprattutto in relazione alle conoscenze pregresse e agli interessi della classe;
- livello cognitivo del **compito**;
- quantità e qualità delle **risorse** messe a disposizione;
- chiarezza del **processo**;
- quantità e qualità degli strumenti organizzativi e delle strategie suggerite in fase di **scaffolding**;
- chiarezza nella descrizione dei criteri di **valutazione**, che possono essere indicati in una griglia come quella proposta di seguito.

	Livello insufficiente (1-4)	Livello base (5-6)	Livello intermedio (7-8)	Livello alto (9-10)
Testo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Presenza di errori ortografici, di lessico e sintassi; ■ scarsa rielaborazione del testo. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Testo chiaro e corretto ma privo di complessità; ■ discreta rielaborazione del testo. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Testo chiaro, corretto e completo; ■ buona rielaborazione del testo. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Testo chiaro, corretto e con scelte lessicali precise; ■ rielaborazione del testo significativa, originale e creativa.
Grafica	<ul style="list-style-type: none"> ■ Scelte grafiche non funzionali e scarsa coerenza visiva. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Scelte grafiche essenziali ma coerenti e funzionali. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Scelte grafiche curate, coerenti e significative. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Scelte grafiche curate, coerenti e brillanti, in grado di fornire un immediato impatto visivo.
Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ricerca senza un obiettivo chiaro; ■ informazioni raccolte senza un preciso criterio. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ricerca con un obiettivo chiaro; ■ informazioni raccolte con criteri ordinari; ■ capacità essenziale di mettere in relazione le risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ricerca con obiettivi chiari e specifici; ■ informazioni raccolte con criteri significativi; ■ buona capacità di mettere in relazione le risorse. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ricerca con obiettivi chiari, specifici e con spunti originali; ■ informazioni raccolte con criteri significativi; ■ ottima capacità di mettere in relazione le risorse, con collegamenti creativi e brillanti.
Lavoro cooperativo	<ul style="list-style-type: none"> ■ Il gruppo ha dimostrato di non saper lavorare in maniera cooperativa. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Il gruppo ha dimostrato di saper lavorare in maniera cooperativa, assegnando dei ruoli ai diversi membri. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Il gruppo ha dimostrato di saper lavorare in maniera cooperativa, assegnando ai diversi membri ruoli diversi con un buon rapporto di interdipendenza. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Il gruppo ha dimostrato di saper lavorare in maniera cooperativa, assegnando ai diversi membri ruoli specifici con un ottimo rapporto di interdipendenza.
Aderenza alla consegna	<ul style="list-style-type: none"> ■ Totale incomprensione della consegna e dei suggerimenti del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Ridotta ma sostanziale aderenza alla consegna; ■ essenziale capacità di interpretazione dei suggerimenti del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Adeguata aderenza alla consegna; ■ buona capacità di interpretazione costruttiva dei suggerimenti del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> ■ Completa aderenza alla consegna; ■ spiccata capacità di rielaborazione in maniera creativa, personale e approfondita dei suggerimenti del docente.