



Webquest

Accompagnare alla ricerca in rete

Talvolta svolgere ricerche in Internet non si spinge molto oltre l'apertura dei primi risultati che il motore di ricerca interrogato restituisce; a ciò, oltretutto, non fa seguito la rielaborazione delle informazioni, bensì un semplice "copia-incolla bulimico" che non fornisce alcun valore aggiunto né allo studente (a cosa gli è servita l'attività? che apprendimenti ha maturato?), né al suo insegnante (il prodotto della ricerca è valutabile? quali sono gli indicatori di apprendimento?). Servirsi della metodologia della WebQuest ha come vantaggio - per gli studenti di ogni ordine e grado - quello di favorire l'accesso a risorse selezionate "a monte" dall'insegnante, spostando così l'attenzione dalla mera ricerca di informazioni all'uso che di esse si può fare, ricombinandole e ristrutturandole in maniera originale. Ogni WebQuest costituisce un piccolo Learning Object, poiché si traduce in step operativi che consentono al discente di procedere in un percorso guidato e con discreti margini di creatività. Se pubblicata in una repository in Rete, poi, può venire adottata e magari riadattata da docenti di realtà scolastiche differenti.

Una definizione

La WebQuest, secondo gli studiosi americani Bernie Dodge e Tom March che per primi formalizzarono questa metodologia d'uso del Web, si configura come «un'attività orientata alla ricerca (inquiry oriented activity) nella quale alcune o tutte le informazioni con cui gli studenti interagiscono sono risorse disponibili in Internet. Le WebQuest sono progettate per far sì che lo studente usi bene il tempo, si focalizzi su come usare le informazioni piuttosto che su come cercarle e per supportare il suo pensiero a livello di analisi, sintesi e valutazione» (Dodge, 1995). Gli elementi cardine di una WebQuest sono: introduzione, compito, processo, risorse, valutazione, conclusioni. A questi se ne possono aggiungere di ulteriori, ad esempio la pagina contenente suggerimenti per lo svolgimento dell'attività (scaffolding) e la pagina personale dell'insegnante (credits).

Progettare una WebQuest

A supporto della progettazione di una WebQuest, Dodge (2001) ha formulato una serie di principi che compongono con le loro iniziali l'acronimo inglese FOCUS: *Find great sites, Orchestrate your learners and resources, Challenge your learners to think, Use the medium, Scaffold high expectations.*

Ricordiamo che le WebQuest sono lezioni guidate e che la loro struttura non è poi così differente da quella di un lesson plan. La struttura di una WQ contiene i seguenti elementi:

- introduzione: ha un duplice obiettivo: orientare il discente al compito che verrà presentato e conquistare il suo interesse. L'ambientazione (scenario) dovrà essere convincente e coinvolgente, rilevante rispetto all'esperienza passata e agli obiettivi futuri degli studenti, visivamente attraente, urgente poiché è richiesta una soluzione tempestiva;
- compito: costituisce il "cuore" della WebQuest. Dodge ha classificato i compiti possibili in una vera e propria taskonomy (ricercare, relazionare, risolvere un problema, investigare, progettare, elaborare prodotti creativi, costruire consenso, persuadere, conoscere sé stessi, analizzare, giudicare, sperimentare); diversi compiti si



possono intrecciare nella medesima attività. Sostanzialmente, si tratta della descrizione di ciò che gli studenti dovranno produrre al termine dell'esercitazione: una presentazione in PowerPoint, una griglia comparativa, un report scritto o una presentazione orale, la realizzazione di un artefatto. In caso di consegne particolarmente impegnative, potrebbe essere consigliato mostrare agli studenti un esempio di lavoro completato;

- processo: l'insegnante guida passo dopo passo gli studenti nello svolgimento del compito, in maniera chiara e concisa; può anche suggerire strategie per organizzare il tempo e raccogliere le informazioni più efficacemente, assegnare ruoli, proporre una timeline con le scadenze, suggerimenti per lavorare in gruppo o indicazioni per scrivere uno storyboard. Questi job aids possono anche essere raccolti in una sezione a parte della WebQuest (scaffolding);
- risorse: ciò che distingue una buona da un'eccellente WebQuest è senz'altro la qualità dei siti Internet proposti allo studente. Essi devono essere adeguati al livello degli studenti, sia nei contenuti che nel linguaggio; debbono contenere informazioni che non siano ordinariamente reperibili a scuola sotto altra forma e che siano precise e aggiornate;
- valutazione: solitamente si esplicita una rubrica in cui si mettono in evidenza i criteri su cui sarà effettuata la valutazione;
- conclusioni: l'insegnante riassume l'esperienza e gli apprendimenti che dovrebbero essere stati conseguiti, stimola la riflessione meta-cognitiva sul processo, per estendere e generalizzare quanto appreso; potrebbe suggerire domande da utilizzare in una discussione conclusiva in classe.

Per approfondire

Dodge, B. J. (1995). *Some thoughts about Webquests*. In Internet, URL: <https://tinyurl.com/3kx4j29e>

Dodge, B. J. (2001). *FOCUS. Five Rules for Writing a Great WebQuest*. In Internet, URL: <https://tinyurl.com/5n7ektzr>

Triacca, S. (2013). *Webquest*. In P.C. Rivoltella, *Fare didattica con gli EAS*. Brescia: La Scuola.