

WEBQUEST

# Webquest

- metodologia didattica formalizzata nel 1995 da [Bernie Dodge](#) della San Diego State University e successivamente perfezionata da Tom March, basata su costruttivismo e apprendimento cooperativo

# Webquest

- **1. Introduzione:** informazioni di base, **definizione scenario**, verosimile per rendere più attraente il compito proposto
  - “sei un giornalista...” “fate parte della commissione parlamentare per...” “il mondo è minacciato dalla terza guerra mondiale, il presidente degli Stati Uniti convoca una Commissione...”
- **2. Compito:** definisce cosa deve essere prodotto durante i lavori.
  - Non viene ancora descritto **come** ma solo **cosa**.
  - “devi convincere il capo redattore dell’importanza dell’articolo con un’esposizione orale di 10 min....devi scrivere un articolo per il giornale...devi preparare una lezione di 30 min. con l’ausilio di una presentazione multimediale...”, “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 diagrammi di flusso o 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...”

# Webquest

3. **Risorse:** risorse web da consultare, che possono essere uniche per tutti i discenti o suddivise per gruppi ed elencate a seconda delle funzioni.

- risorse liberamente fruibili in rete, **precedentemente visitate e recensite dal docente**, oppure preparate appositamente e inserite su un sito web, oppure ancora altre informazioni come indirizzi mail o numeri telefonici di esperti a cui potersi rivolgere per ricercare la risposta ai quesiti posti.
- Le fonti possono essere **totalmente preselezionate** (webquest classico) oppure 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.
- Questa fase può essere utile per sviluppare negli allievi le capacità di **organizzazione delle informazioni, di sistematizzazione e di sintesi** (purché si tratti di un compito “residuo”, ben definito e “guidato”, che non comporti una deviazione dal compito assegnato e una dispersione inutile di energie e tempo, e in questo sta naturalmente l’abilità di chi prepara il webquest).
- Se il compito è stato “arricchito” con l’utilizzo di videoconferenze, qui si troveranno le istruzioni e gli indirizzi per utilizzare correttamente questo strumento. Le fonti possono essere integrate anche con materiali cartacei quali fotocopie o libri.
- E’ tuttavia 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:**

- descrive in dettaglio le attività che gli studenti devono svolgere per portare a termine il compito. È importante che questa sezione sia chiara e ben progettata, che contempli l'eventuale suddivisione in sottogruppi e preveda esercitazioni pratiche e un ruolo attivo dei discenti. Si dovrà:
  - descrivere le fasi del lavoro, ovvero suddivisione in gruppi, distribuzione dei compiti, consultazione web in gruppi, discussione in classe, esercitazioni pratiche, studi sul campo o ricerca-azione, interviste etc.;
  - organizzare 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:

- consigli per aiutare i discenti a organizzare le informazioni raccolte fornendo per es. degli elenchi di domande a risposta più o meno guidata, griglie organizzative, mappe concettuali, scalette temporali etc.
- È altresì utile inserire in questa sezione una griglia che espliciti fin da subito i criteri di valutazione delle attività assegnate. Questo aspetto è particolarmente utile soprattutto se si considera che l'attività svolta non è di tipo tradizionale ed è più difficile da "misurare" e valutare; i criteri di valutazione possono essere complessi e soggettivi ed è dunque importante esplicitarli all'inizio dell'attività, sia per il docente che per gli studenti.
- Proponendo una griglia di valutazione si permette 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 deboli dei lavori svolti, facilitando il feedback del docente e l'avvio di un processo di miglioramento continuo.

## **6. Conclusione:**

- è il momento in cui si riepiloga che ricorda agli studenti cosa hanno imparato e li si consiglia su come successivamente ampliare l'esperienza per acquisire ulteriore conoscenza. (momento metacognitivo)

- webquest interdisciplinari con la collaborazione di altri colleghi.
- È consigliabile cominciare con un webquest semplice, di breve durata, in una materia e su un argomento ben conosciuto dal docente.
- Utilizzare il webquest come uno strumento didattico integrato nel curriculum scolastico, collegato alle altre attività della classe e al programma svolto
- È bene non confondere una webquest con una semplice ricerca su internet. Questa infatti si limita a una raccolta dati, spesso molto dispersiva, che incentiva facilmente l'uso del copia incolla per la realizzazione del compito, senza che vi sia stata una effettiva rielaborazione delle informazioni raccolte ma solo, nella migliore delle ipotesi, una loro sintesi
- Le informazioni che si trovano sono inoltre spesso troppe ed è difficile valutarne l'attendibilità per i non avvezzi. 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 va dunque ben oltre la semplice ricerca e 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 infatti provvedono non solo a reperire da soli le informazioni ma anche a rielaborarle e a usarle per pervenire alla soluzione del compito assegnato. Le informazioni raccolte dunque 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.”*

-

- I webquest favoriscono dunque l'apprendimento in un contesto "ludico", stimolante e innovativo che elimina o smorza gli aspetti più tradizionali dell'insegnamento, quali lo studio passivo, il lavoro individuale e lineare, il ricorso a una sola fonte di informazioni, il rapporto gerarchico docente-discente, il timore del giudizio e fa invece leva sulla naturale motivazione dei discenti all'apprendimento, sviluppando la competenza base per eccellenza: apprendere ad apprendere. Esso valorizza dunque le capacità autoformative degli allievi e facilita l'uso delle tecnologie pur non rinunciando alla funzione di guida, orientamento e valutazione del docente, il cui ruolo cambia ma è pur sempre fondamentale.

- I discenti applicano e sviluppano nuove [competenze](#) che si aggiungono a quelle tradizionali e che meglio si adattano alle nuove sfide che dovranno affrontare in futuro:

1. uso interattivo e articolato degli strumenti a disposizione, quali il linguaggio e i simboli, la conoscenza e le competenze acquisite, le informazioni, le tecnologie dell'informazione e della comunicazione. 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;

2. 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.

3. 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.

# Webquest

- <http://www.indire.it/content/index.php?action=read&id=1505>
- <http://quarini.scuole.piemonte.it/webquest/civprec/index.htm>

# Wiki & Wikipedia

# Wiki e Wikipedia

- Ward Cunningham : wiki wiki web
- il [Portland Pattern Repository](#), 25/3/1995



# Cos'è un wiki?

- un sito web sui quali chiunque può scrivere
- Ma come può funzionare?

# Affidabilità di wikipedia

2005, *Nature* :

- “gli articoli scientifici su Wikipedia erano vicini al livello di accuratezza della *Encyclopædia Britannica*”
- le due avevano una percentuale simile di “gravi errori” (vedi [qui](#)).



# Ma come funziona wikipedia?

Strumenti:

- [Cronologia](#)
- [Pagina utente](#)
- [Come registrarsi?](#)
- [Osservati speciali](#)
- [gli standard di wikipedia](#)

# Crea un tuo libro con wikipedia

- <https://it.wikipedia.org/wiki/Speciale:Libro>

# Adotta una parola

#adottaunaparola è un progetto di [APT Servizi](#) per il censimento e miglioramento collaborativo delle voci Wikipedia su turismo e cultura in Emilia Romagna.



# APT Servizi

Missione: promuovere il turismo in Emilia Romagna

“monitorare/migliorare le voci wikipedia relative alla cultura e al turismo (Emiliano-Romagnolo, in italiano, ma anche in inglese e tedesco)”.

Progetto: chiedere ad **utenti generici** di impegnarsi a “**prendere cura di una voce di wikipedia, proprio come farebbero una mamma o un papà con la propria piccola**”.

In pratica:

- **verificare in che stato si trovi la voce wikipedia collegata alla parola prescelta;**
- **controllarne la qualità;**
- **integrare le parti eventualmente incomplete o mancanti, magari operando solo piccole revisioni, al limite anche semplicemente aggiungendo una o più fotografie.**

# Il progetto

- lista di voci da adottare
- mappa di quelle già affidate.

In realtà adottando una parola non si acquisisce alcuna proprietà o titolarità sulla stessa: le voci di wikipedia non “appartengono” a nessuno,

# Adotta una parola va a scuola

variante didattica: “[Adotta una parola va a scuola](#)”.

Idea: coinvolgere gli studenti di una classe nell'adottare una voce. Proposta è nata da una collaborazione tra Wikimedia Italia, tER Turismo Emilia Romagna, APT Servizi Emilia Romagna e l'Ufficio Scolastico Regionale dell'Emilia-Romagna.

APT Servizi Emilia Romagna ha messo in palio 3 gite per le classi che avessero svolto il miglior lavoro. Al primo anno del progetto hanno partecipato 30 classi di varie scuole del territorio.

# Commenti

- Molto belli i commenti di una docente, Laura Morini. Il [testo intero è in rete](#), assieme a commenti di altri insegnanti.
- *E' stato utile per **ragionare sulla conoscenza**, che per essere tale deve essere in rete, contestualizzata e collegata, come spieghiamo sempre ai nostri studenti, e qui lo abbiamo proprio capito dal vivo.*
- *E questo è un campo sterminato per la nostra didattica: organizzare conoscenze e contenuti, gerarchizzarli e collegarli in una **mappa ipertestuale** diventa un modo per fare metacognizione e creare apprendimenti stabili, non un elenco di cose slegate che scappa via al primo soffio di vento*
- *Forse wikipedia nella didattica ordinaria può essere davvero giocata in prospettiva di **glocalizzazione**, scoprire il locale che può avere un interesse globale, o enciclopedico.*

# Evoluzioni successive

- Per alcune scuole poi questo è stato solo il primo passo. Per esempio, il Liceo Laura Bassi di Bologna ha poi [creato un wiki](#) per raccontare la loro esperienza, e lo ha fatto in spagnolo.



# Considerazioni

- I ragazzi lavorano in gruppo, e si confrontano con il mondo reale. E' un confronto vero, con la comunità di wikipedia, che può criticare il lavoro fatto dai ragazzi e che si basa su degli standard oggettivi. Ad esempio, nel caso della creazione di una nuova voce, potrebbe capitare avere critiche riguardo alla adeguatezza della stessa ad un contesto enciclopedico. Discutere su come difendere la scelta , o se accogliere l'obiezione, è parte del gioco.
- Il progetto è interdisciplinare, e usa competenze relative all'uso dei computer e di Internet.
- Obbliga ad operare con spirito critico e costruttivo, a verificare le fonti, a stabilire e comprendere relazioni.
- E' possibile integrare nel disegno le lingue straniere, ad esempio (ma non solo) confrontando le versioni della stessa pagina nelle lingue conosciute.
- Permette di capire "cosa c'è dietro le quinte". Si può ragionare sulle ["regole ed i principi"](#) di wikipedia (dal [punto di vista neutrale](#) al [codice di condotta](#)), e questo può avere un grande valore formativo (ad esempio riflessioni su strategie di prevenzione e risoluzione di conflitti in un gruppo).

# Un wiki per cosa?

- discuss research topics and collaborate with coworkers,
- publish lesson / lecture notes and materials, including any PDF files or PowerPoint slides,
- inform students about upcoming topics and events, also using RSS feeds to keep them up-to-date,
- publish homework tasks,
- create forums to discuss topics,
- organize whole classes,
- create separate wikis for groups or for each student.

# Free wikis

- <http://www.wikidot.com/>
- <http://www.wikia.com/Wikia>
- <http://www.wikihost.org/>
- <http://www.wikispaces.com/>

# Impariamo a usare un wiki

- <http://http://latemar.science.unitn.it/mediawiki-1.13.5-TFA>