

WebQuest: utilizzo critico delle fonti e rielaborazione dei contenuti

Il WebQuest è una strategia didattica che propone agli studenti di effettuare ricerche sulla base di soli materiali forniti e selezionati dal docente.

L'attenzione è focalizzata sull'uso delle informazioni piuttosto che sulla loro ricerca e vengono sviluppate le capacità di *analisi, sintesi e valutazione*.

La rete può essere una delle fonti principali da cui attingere i materiali, come siti specializzati, blog e video, ma il docente può fornire agli studenti anche indicazioni per altri tipi di risorse non online come libri, film o escursioni sul campo. Le possibilità sono molte, sta al docente selezionare risorse stimolanti e interessanti.

La caratteristica principale che distingue una semplice ricerca scolastica da un WebQuest è che questo è finalizzato alla realizzazione di un compito autentico, concreto, e sviluppato attraverso la collaborazione tra gli studenti. Di seguito ne vedremo alcuni esempi.

Durata

A seconda dell'articolazione del compito questa attività didattica può essere di *breve termine* (fino a 3 lezioni) con un obiettivo più rivolto al rafforzamento delle conoscenze, ad esempio attraverso la produzione di testi brevi o presentazioni; o di *lungo termine* (fino a 3-4 settimane) orientato alla risoluzione di problemi o alla realizzazione di progetti.

Strumenti

L'attività può essere svolta a casa, in classe oppure integrando entrambi i momenti.

In ogni caso saranno necessari solo pochi strumenti:

-connessione internet

-device di lavoro (pc, tablet)

A seconda del tipo di compito potranno essere necessari altri strumenti specifici.

Infine, nei momenti di lavoro in classe sarà utile predisporre l'aula in modo da facilitare il lavoro di gruppo o le attività di creazione, ad esempio sistemando i banchi in modo funzionale alla collaborazione.

Le fasi

Attraverso l'esperienza i teorici hanno potuto sviluppare un modo di procedere chiaro per la realizzazione efficace del WebQuest.

1. Introduzione.

Il docente esplicita gli obiettivi di apprendimento e le informazioni sulla tipologia di attività. Chiarisce i tempi, gli strumenti, i ruoli ed i criteri di valutazione. Lo scopo è di presentare l'attività rendendola motivante e divertente per gli studenti.

2. Compito.

In questa fase il docente chiarisce quali sono le consegne da svolgere fornendo loro degli esempi. In pratica ciò che gli studenti avranno realizzato alla fine del WebQuest.

3. Risorse.

Vengono forniti i materiali su cui effettuare la ricerca ed eventualmente si possono indicare in modo chiaro i criteri per poterne utilizzare altri.

4. Processo.

Si suggerisce agli studenti quale può essere un modo efficace di procedere alla realizzazione del compito. Dalle modalità per approcciarsi all'analisi ed alla selezione del materiale tra quelli forniti dal docente; all'organizzazione dei gruppi di lavoro e della suddivisione dei compiti; fino al modo in cui poter realizzare nella pratica l'oggetto del compito.

5. Suggerimenti.

Questi possono essere dati all'inizio o in itinere e servono per risolvere le difficoltà che gli studenti incontrano nel loro lavoro. Durante lo svolgimento del compito il docente assume il ruolo di *tutor* accompagnando gli studenti al raggiungimento dell'obiettivo.

6. Conclusioni.

Vengono presentati, nelle forme previste dal compito, i risultati del lavoro e si discute sul percorso svolto mettendo in luce ciò che si è appreso, le criticità, le riflessioni compiute durante la realizzazione ed il vissuto emotivo degli studenti.

Possibili tipologie di compito

A seconda degli obiettivi didattici e della fantasia del docente il compito può assumere forme diverse. Facciamo qualche esempio tra quelle individuate da Bernie Dodge, colui che ha formalizzato nel 1995 il metodo:

- La redazione di un testo, ad esempio un reportage giornalistico o un articolo di approfondimento pubblicabili sul blog di classe oppure su altri siti, riviste o enciclopedie open source;
- La rielaborazione delle risorse, ad esempio seguendo uno o più criteri ed elaborando una presentazione multimediale da condividere in un momento di restituzione con i compagni della propria e di altre classi;
- La creazione di un prodotto che possa essere realmente utile per qualcuno. Dal materiale messo a disposizione del docente gli studenti possono collaborare a gruppi per la progettazione e la realizzazione di oggetti concreti e culturali realmente fruibili dalla collettività come ad esempio video tutorial, guide turistiche, mappe tematiche, App, robot, un giornale scolastico, un evento, un manifesto, infografiche ecc..;
- Il compito persuasivo. Il docente assegna ad ogni gruppo una tesi da sostenere nell'ambito di un determinato argomento e gli studenti dovranno produrre un elaborato scritto, a sostegno della tesi, attingendo i propri argomenti dalle fonti fornite. In un secondo momento sarà possibile far dialogare in classe le varie tesi proposte, ad esempio proponendo un dibattito ragionato attraverso la tecnica del *debate*, oppure mettendo in scena una situazione reale utilizzando la tecnica del *role playing*.
Il momento di riflessione finale sarà utile per ragionare sul tema del dibattito e fare emergere i punti salienti;
- Compito di analisi. Si tratta di condurre uno studio analitico in merito ad un problema o un contesto mettendo in luce gli aspetti positivi e quelli negativi, e proporre una valutazione personale presentando il risultato alla classe attraverso una presentazione o la redazione di un testo scritto.

Queste sono solo alcune delle attività possibili. Per una panoramica più completa rimandiamo all'opera di Bernie Dodge e ad una sistematizzazione del suo lavoro in italiano ad opera di Giovanni Federle e Carla Stefani contenuta in Banzato, M., Midoro, V., *Lezioni di tecnologie didattiche*, Menabò Edizioni, 2006. <https://pdfslide.tips/reader/f/monica-banzato-e-vittorio-midoro-lezioni-di-tecnologie-173-giovanni-federle>

La valutazione

Data l'importanza che in questo tipo di attività riveste il processo attraverso il quale si raggiungono gli obiettivi del compito, non sarà sufficiente, attraverso la verifica dell'apprendimento, la sola valutazione della ritenzione delle conoscenze acquisite dagli studenti. Infatti occorrerà valutare in modo particolare le competenze trasversali e le soft skills espresse nel lavoro di gruppo:

- l'uso consapevole, critico ed originale dei materiali forniti agli studenti;
- la qualità del lavoro di gruppo: le dinamiche relazionali e la capacità di risolvere in modo condiviso ed efficacemente i problemi del compito ed i conflitti;
- il rispetto delle tempistiche di consegna e l'accuratezza del risultato;
- l'utilizzo funzionale e consapevole delle tecnologie.

Bonus trick:

- concorda l'argomento del WebQuest con gli studenti seguendo anche i loro suggerimenti per favorire la motivazione ed aumentare il coinvolgimento
- scegli un compito che stimoli la creazione originale ed autentica degli studenti
- proponi di utilizzare strumenti con cui gli studenti hanno già confidenza permettendogli di catalizzare il loro lavoro maggiormente sull'obiettivo del compito
- cerca di stimolare il più possibile il lavoro di gruppo