

Webquest: che cos'è?

La (o il) Web Quest è un'attività di ricerca che consente agli studenti di ricavare informazioni da internet tramite un percorso guidato da domande e/o compiti prestabiliti (dai docenti) e partendo da siti già visionati e scelti dai docenti stessi. Organizzati in gruppo e seguendo le indicazioni, gli studenti reperiscono informazioni in internet utili alla realizzazione di prodotti (un ipertesto, una guida cartacea, un giornale, una presentazione in power point, e-zine ...), che si configurano come risultato della loro capacità di elaborare autonomamente le informazioni da essi stessi trovate.

L'ideatore di questo "dispositivo pedagogico-didattico basato sul computer" è **Bernie Dodge**, professore di tecnologia educativa all'Università di Stato di San Diego, che formalizzò il modello nel 1995.

Una Webquest prevede sei fasi:

1. una fase introduttiva, nella quale vengono fornite delle informazioni di base;
2. una presentazione del compito;
3. la descrizione del procedimento da seguire per portare a termine il compito mediante lavoro di gruppo;
4. l'individuazione delle risorse occorrenti;
5. la valutazione dell'attività
6. un momento conclusivo per fare il punto su quanto appreso

Generalmente la Webquest è un'attività di gruppo e l'apprendimento si avvale quindi anche di interazioni di tipo relazionale. Gli studenti sono invitati a risolvere problemi reali, cioè in situazione, legati a un determinato contesto di esperienza; durante questa attività sviluppano contemporaneamente le capacità di *analisi, sintesi e valutazione*.

Il compito del docente consiste innanzitutto nell'organizzare preventivamente il lavoro, visionando e scegliendo i siti più adatti e formulando chiaramente COSA e COME gli studenti dovranno fare.

Egli assume, nel contesto d'apprendimento, il ruolo di mediatore dei processi di interazione, partecipazione ed apprendimento degli allievi, con interventi finalizzati a rendere superabili, attraverso il dialogo e la ricostruzione della situazione, momenti di impasse, di difficoltà, di stanca o di perdita di motivazione. Definisce ed esplicita inoltre i criteri di valutazione del risultato ed

aiuta gli alunni a riflettere sul processo di attuazione e a valutare l'attività svolta. La figura del docente quindi NON scompare! Il suo ruolo è però profondamente cambiato.

Il paradigma pedagogico di riferimento è il **COSTRUTTIVISMO**, i cui principi fondamentali sono:

- il sapere è concepito come costruzione personale del soggetto che apprende: lo studente, guidato dall'indicazione delle risorse fornite dal docente, è chiamato ad elaborare un personale percorso;
- il sapere è il risultato di un processo che vede il discente protagonista attivo (problem solving);
- il sapere è concepito come il risultato di attività di negoziazione di significati nell'ambito di un gruppo (apprendimento collaborativo – lavoro cooperativo);
- il sapere è costruito esplorando un contesto concreto e significativo (in questo caso il web); dopo aver creato ed elaborato un proprio prodotto, lo studente può immetterlo nel contesto del web, disponibile ai più ampi scambi comunicativi di tipo sociale.

Invece di considerare l'insegnamento quale processo di trasmissione di informazioni e l'apprendimento quale elaborazione ricettiva, indipendente e solitaria, di dati, nel costruttivismo si assume che la formazione sia un'esperienza situata in uno specifico contesto: il soggetto, spinto dai propri interessi, costruisce attivamente una propria concezione della realtà attraverso un processo di integrazione di molteplici prospettive offerte.

Per una definizione sintetica si possono usare le parole di **Seymour Papert** (1994), uno dei maggiori esponenti del costruttivismo o del costruzionismo, come ama chiamarlo lui:

“L’obiettivo è di insegnare in modo tale da offrire il maggiore apprendimento col minimo di insegnamento, [...] l’altro fondamentale cambiamento necessario rispecchia un proverbio africano: se un uomo ha fame gli puoi dare un pesce, ma meglio ancora è dargli una lenza e insegnargli a pescare”

Parafrasando le parole di Papert si può dire che lo scopo dell'istruzione non è quello di "alimentare" le persone con del sapere codificato ("pesce"), ma è quello di assumersi il compito di far scoprire al soggetto stesso le specifiche conoscenze di cui ha bisogno ("pescare"). Il vero sapere che si promuove è quello che aiuterà ad acquisire altro sapere.