

## 1. CHE COSA SONO I WEBQUEST

WebQuest è un'attività che porta gli studenti a compiere ricerche sul Web, con l'obiettivo di scoprire maggiori informazioni su un particolare argomento o tema e di svolgere alcuni compiti utilizzando proprio le informazioni da loro raccolte. Grazie a quest'attività, gli studenti acquisiranno le capacità di ricercare informazioni nella Rete, di selezionare quelle più pertinenti e di applicare ciò che apprendono al contesto più adatto.

Il modello WebQuest fu ideato nel 1995 presso l'Università di Stato di San Diego da Bernie Dodge; si configura come un tentativo di integrare le nuove tecnologie all'insegnamento, creando un ambiente di apprendimento sufficientemente semplice da poter essere utilizzato da tutti.

L'ambiente WebQuest è sinteticamente definito dal suo ideatore come un ambiente costruttivista d'apprendimento basato sull'uso estensivo di Internet e di altre risorse off line in grado di mettere gli allievi nelle migliori condizioni per apprendere conoscenze ed acquisire competenze con strategie di lavoro cooperativo tese alla risoluzione di problemi. In pratica l'allievo è guidato in una serie di attività definite dal progettista (normalmente un docente) del WebQuest con riferimento a risorse definite.

Si può considerare uno strumento per apprendere, ma anche un mezzo di rinforzo che consente un approfondimento disciplinare. È una proposta che delinea un percorso da realizzarsi in piccoli gruppi attraverso azioni di ricerca, scoperta, rielaborazione, studio di problemi o progetti legati a temi disciplinari. Presuppone un ambiente strutturato in cui interagiscono gruppi di studenti che cooperano per un obiettivo comune. Richiede l'osservazione di un protocollo che comprende vari momenti operativi quali:

- l'**introduzione** che individua il quadro di riferimento dell'ambiente formativo e determina le motivazioni ad intraprenderne il percorso; scopo dell'introduzione è di preparare il lettore e di tenere vivo il suo interesse; se è previsto un ruolo o uno scenario (come ad esempio: "Sei un viaggiatore spaziale e devi raggiungere il pianeta Terra per raccogliere informazioni cruciali prima che la tua navicella si disintegri"), questo è il punto in cui impostarli;

- i **compiti** che l'allievo deve eseguire; descrive quale sarà il risultato delle attività degli studenti; se il prodotto prevede l'utilizzo di alcuni strumenti (come ad esempio, Word, PowerPoint o Internet), questa sezione deve comprendere un'utile descrizione;
- il **percorso-processo** che l'allievo deve seguire per realizzare il compito previsto; eventualmente una **guida** che contiene tutti quegli elementi utili ad organizzare e a guidare lo svolgimento dei compiti affidati all'allievo

studenti nel processo di analisi, sintesi e valutazione delle informazioni.

Se ne possono pensare vari usi didattici:

- l'insegnante analizza i WebQuest già disponibili in rete, e utilizza, eventualmente adattandoli, quelli che più sono consoni alle attività didattiche che sta svolgendo;
- l'insegnante produce sul sito della sua scuola un nuovo WebQuest per i suoi allievi, sapendo anche che esso sarà disponibile per altri gruppi-classe;
- l'insegnante invita studenti particolar-

# Uso di WebQuest nella didattica della geografia

in modo da rendere più produttivo il percorso di apprendimento;

- le **risorse** che sono necessarie per completare il compito in precedenza descritto;
- la **valutazione** necessaria all'allievo ad autovalutarsi e/o a prendere conoscenza dei parametri sui quali sarà valutato;
- la **conclusione** che invita l'allievo a riflettere su cosa ha appreso in termini di conoscenze e competenze e a riprovare la stessa esperienza di apprendimento in altri contesti; riepiloga l'attività portata a termine o ciò che gli studenti hanno appreso completando questa specifica attività; si possono aggiungere delle domande di approfondimento o ulteriori collegamenti per incoraggiare gli studenti ad andare oltre il mero contenuto del WebQuest.

Per saperne di più si può consultare: <http://www.webquest.it/>.

## 2. LE APPLICAZIONI DIDATTICHE

Un modello di WebQuest ben strutturato richiede da parte degli studenti uno sforzo in più rispetto alla semplice attività d'inchiesta. Si chiede loro di analizzare una serie di risorse e di mettere in pratica le proprie abilità creative e di pensiero critico, per arrivare a risolvere un problema. I WebQuest aiutano gli

mente avvezzi all'uso della rete a produrre WebQuest per i compagni o per altri gruppi di ragazzi.

In tutti i casi l'esecuzione del WebQuest potrà essere svolta con le risorse infotelematiche dell'unità scolastica, ma anche quelle che ogni studente possiede in casa o ha disponibili presso parenti, amici o strutture pubbliche (tipicamente le biblioteche) e soprattutto si entrerà concretamente in un "circolo virtuoso" di utilizzazione collaborativa delle risorse della rete.

I vantaggi di questa metodologia sono:

- creazione di un ambiente di apprendimento di tipo costruttivista, con l'implementazione di modalità come la risoluzione di problemi, l'apprendimento attraverso il fare, l'insegnamento fra pari, i giochi di ruolo;
- favorire attività di tipo operativo alternative alla consueta lezione in classe con l'utilizzo del laboratorio informatico e l'approccio alle nuove tecnologie;
- una volta predisposto e immesso in rete (per esempio nel sito della scuola), il WebQuest determina anche per l'insegnante un risparmio di tempo (indicazioni alla lavagna) e materiali (le sempre più spesso costosissime fotocopie).

Esempi di WebQuest in italiano sono reperibili ai seguenti indirizzi:

<<http://www.irrepuglia.it/webquest/index.htm>>

<[http://www.eun.org/eun.org2/eun/it/SpringSite\\_Resources/sub\\_area.cfm?sa=5276](http://www.eun.org/eun.org2/eun/it/SpringSite_Resources/sub_area.cfm?sa=5276)>

<<http://educanet.ch/home/marco51/>>  
 <<http://www.babylonia-ti.ch/webquestit.htm>>  
 <<http://home.planetinternet.be/%7Edom1404/webquest/bestanden/l-index.htm>>  
 <<http://www.apprendereonline.it>>  
 Esempi di WebQuest in inglese sono reperibili ai seguenti indirizzi:  
 <<http://www.iwebquest.com/egypt/ancientegypt.htm>>  
 <<http://studenthome.nku.edu/~webquest/gabbard/>>  
 <<http://www.bestwebquests.com/>>  
 <<http://webquest.sdsu.edu/materials.htm>>.

### 3. WEBQUEST E GEOGRAFIA

Questa metodologia può avere straordinarie possibilità applicative nella disciplina geografica in quanto:

- favorisce l'acquisizione di un metodo di ricerca di informazioni che può essere replicato in altri contesti;
- determina la capacità di rielaborare le informazioni finalizzandone l'acquisizione verso obiettivi di tipo professionale (soprattutto nella scuola media superiore)
- contribuisce a ridurre (per l'insegnante) l'ansia di dover svolgere (senza mai riuscirci) tutto l'immenso programma ministeriale nelle pochissime ore settimanali;

Vediamo di seguito un esempio di WebQuest disciplinare (predisposto per classi di biennio presso l'I.T.T. "A.Gritti" di Venezia - Mestre); la versione originale - realizzata con il programma WebQuest Generator2 - ed altri esempi si possono ricavare ai seguenti indirizzi:  
 <[http://www.istitutogritti.it/indice/\\_lista.php?chiave=geografia](http://www.istitutogritti.it/indice/_lista.php?chiave=geografia)>  
 <<http://www.apprendereonline.it>>.

### 4. IMPOSTARE UNA RICERCA SULL'AMBIENTE

#### 4.1. Introduzione

I rischi ecologici stanno ovunque aumentando. Facendo riferimento a quanto appreso puoi impostare e svolgere una relazione su un territorio a scelta che abbia per oggetto lo stato dell'ecosistema. Per difendere l'ambiente è necessario comprendere che tra le iniziative umane e le risorse che la natura offre deve esistere un equilibrio. La creazione di aree protette va nella direzione

ne dello sviluppo sostenibile e può offrire grandi opportunità per l'affermazione del turismo sostenibile. Ipotizza di essere un agente di viaggio che deve fornire ad un cliente amante della natura le informazioni necessarie per la conoscenza dell'ambiente naturale, le valenze turistiche e le modalità di visita.

#### 4.2. Il compito

Presentazione su supporto informatico (in Word, Powerpoint, pagina web) di un prodotto che dovrà avere una forma ipertestuale con un'introduzione di sintesi e link ad approfondimenti specifici.

#### 4.3 Risorse

<<http://www.parks.it>> (portale dei parchi italiani e non)  
 <<http://www.wwf.it>> (sito ufficiale del W.W.F. Italia)  
 <<http://www.legambienteonline.it>> (sito ufficiale di Legambiente)  
 <<http://www.minambiente.it>> (sito ufficiale del Ministero dell'Ambiente e della tutela del territorio)  
 in biblioteca (riviste a carattere ambientale o turistico: Airone, Bell'Italia)  
 <[http://www.cts.it/indexPageFromCTS.cfm?extpage=http://community.cts.it/cts\\_prove/htdocs/parchionline/bottom.html](http://www.cts.it/indexPageFromCTS.cfm?extpage=http://community.cts.it/cts_prove/htdocs/parchionline/bottom.html)> (portale CTS Parchionline)  
 <<http://www.reteambiente.it>> (rivista Reteambiente)  
 <<http://www.atlanteitaliano.it>> (cartografia dell'Italia)  
 <<http://www.google.it>> (motori di ricerca)  
 <<http://www.naturalia.org/>> (sito ufficiale dell'organizzazione).

#### 4.4. Il processo

- 1) Scegli un'area protetta in Italia o all'estero.
- 2) Sviluppa i punti richiesti utilizzando i programmi di videoscrittura (Word) o di presentazione (PowerPoint) o di creazione di pagine web (FrontPage) che conosci.
- 3) Crea una cartella di lavoro durante le ore di laboratorio anche con il supporto di compagni più esperti o dell'insegnante.
- 4) Eventualmente completa il lavoro a casa utilizzando floppy disk.

#### 4.5. Guida

Il prodotto finale dovrà contenere:

- 1) Cartografia (una o più cartine geografiche necessarie per inquadrare e visualizzare l'area oggetto d'indagine)
- 2) Caratteristiche generali dell'ecosistema (biosfera, atmosfera, idrosfera e litosfera), rischi ambientali e motivi di protezione

- 3) Struttura organizzativa dell'area protetta (parco nazionale, regionale, riserva naturale, regolamenti e criteri di protezione)
- 4) Aspetti turistici rilevanti (paesaggi, geomorfologia, flora, fauna ecc.)
- 5) Proposta di visita (come si raggiunge, dove si alloggia, quali sono gli itinerari possibili)
- 6) Bibliografia e sitografia

#### 4.6. Valutazione

Categorie	Criteri
Funzionalità del prodotto (aspetto tecnico-grafico della presentazione)	scadente (1 punto) soddisfacente (2 punti) ottima (3 punti)
Sviluppo dei punti richiesti e relativi contenuti	incompleti (1 punto) sostanzialmente completi (2 punti) completi e ben organizzati (3 punti)
Capacità di comunicazione e grado di competenze professionali acquisite	incerte (1 punto) sufficienti (2 punti) sicure e convincenti (3 punti)
Valutazione complessiva dell'attività	da 3 a 9 punti

#### 4.7. Conclusioni

Il prodotto finale dovrà essere pronto per il mese di aprile.

### 5. COME REALIZZARE UN WEBQUEST

Vi sono diverse possibilità:

- utilizzando dei software appositamente predisposti come WebQuest Generator2 (prodotto dalla Ball University) o Missions Virtuelles scaricabile al seguente indirizzo: <<http://www.csduroy.qc.ca/mission/depart.html>>
- sfruttando l'opportunità offerta da siti internet dedicati: <<http://www.apprendereonline.it>>, <<http://www.aula21.net/Wqfacil/webit.htm>>
- utilizzando opportunamente software largamente conosciuti come Word o PowerPoint; a questo proposito può essere utile consultare il seguente indirizzo: <<http://www.microsoft.com/italy/education/prodotti/office/webquest.asp>>.

Venezia - Mestre, I.T.T. "A.Gritti";  
 Sezione Veneto.