

## WebQuest

### Linee guida per la progettazione e la valutazione

#### INTRODUZIONE

Questa prima fase introduce l'attività: lo scopo è preparare gli studenti ad affrontare il percorso coinvolgendoli e motivandoli, fornendo lo sfondo all'interno del quale si svolgerà il Quest. Si tratta di definire uno scenario che ispirerà tutta l'attività.

Il docente stimola gli studenti problematizzando l'argomento attraverso

- Domande
- Brainstorming
- Mappe
- Video
- Tracce audio
- Podcast
- Altro

#### COMPITO

Il compito descrive quale sarà il risultato delle attività collaborative degli studenti.

|   |  |
|---|--|
| <b>App e strumenti ICT</b>  | <b>Taskonomy ( B.Dodge)</b>  |
| Esposizione orale supportata da <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> Testo</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Iper testo</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Poster</li></ul> | <input type="checkbox"/> <i>Retelling tasks:</i> <b>RELAZIONARE</b> , compilare rapporti di ricerca su ciò che si è appreso. |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Infografia</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Iper testo</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Documento testo</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Mappa concettuale</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Diagramma</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Tabella</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Fumetto</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Games</li> </ul> | <p><input type="checkbox"/> <i>Compilation tasks</i>: <b>COMPILARE UNA RICERCA</b> organizzando informazioni e ricomponendo gli argomenti.</p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Narrazione</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Video</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Reportage fotografico</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Digital storytelling</li> </ul>   | <p><input type="checkbox"/> <i>Mystery tasks</i>: <b>RISOLVERE UN MISTERO</b> sulla base di indizi</p>   |
| <p><input checked="" type="checkbox"/> Report scegliendo tra vari stili in base al tipo di notizia trattata.</p>   | <p><input type="checkbox"/> <i>Journalistic tasks</i>: <b>INVESTIGARE</b>, compilare report tipo giornalistici: implica la conoscenza dei fatti, l'approfondimento delle notizie e la loro organizzazione.</p>   |
| <p>Piano di progettazione supportato da</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Tabella</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Grafico</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Foto gallery</li> </ul>   | <p><input type="checkbox"/> <i>Design tasks</i>: <b>PROGETTARE</b> la realizzazione di un artefatto d'uso pratico all'interno di vincoli precisi utilizzando un piano d'azione che descriva le fasi di realizzazione del prodotto.</p>   |
| <p>Produzione di un oggetto originale coerente col genere di appartenenza</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Foto gallery</li> </ul>   | <p><input type="checkbox"/> <i>Creative product tasks</i>: <b>ELABORARE UN PRODOTTO CREATIVO</b>, produrre un oggetto, una performances, un prodotto all'interno di un determinato genere (pittura, musica, teatro...).</p>  |
| <p>Simulazione di tavola rotonda, dibattito a più voci di fronte al pubblico</p>   | <p><input type="checkbox"/> <i>Consensus building tasks</i>: <b>COSTRUIRE CONSENSO</b> e gestire conflitti su tematiche che comportano controversie (eventi di cronaca, di storia contemporanea, visione etiche contrapposte...), fornendo differenti punti di vista e diverse prospettive emergenti dalle risorse web segnalate agli studenti</p> |

|  |  |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Digital/video storytelling</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Slide-show</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Docu-fiction</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Blog</li> </ul> | <p><input type="checkbox"/> <i>Self-Knowledge tasks</i>: <b>PROMUOVERE LA CONOSCENZA DI SÉ</b>, la consapevolezza del personale orientamento rispetto a questioni etiche, stili di vita, alimentazione, dipendenze, ecc. in una prospettiva di auto-miglioramento.</p>   |
| <p>Esposizione orale supportata da</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Liste</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Criteri</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Rubriche</li> </ul>  | <p><input type="checkbox"/> <i>Judgment tasks</i>: <b>GIUDICARE</b>, presentare agli studenti di una serie di argomenti che essi devono essere valutare e giudicare inducendoli ad assumere una posizione documentata fra un numero limitato di scelte.</p>  |
| <p>Descrivere i risultati nella forma standard della relazione scientifica</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Documento di testo</li> </ul>  | <p><input type="checkbox"/> <i>Scientific tasks</i>: <b>CONDURRE ESPERIMENTI SCIENTIFICI</b>; sostenere gli studenti nel formulare ipotesi basate sulla conoscenza di informazioni selezionate on line e off line; verificare le ipotesi raccogliendo elementi da risorse preselezionate dall'insegnante e/o rintracciate autonomamente nel web; condurre l'esperimento; tracciare le conclusioni.</p> |
| <p>Simulare un'assemblea, un processo, un'uscita editoriale</p>  | <p><input type="checkbox"/> <i>Persuasion tasks</i>: <b>PERSUADERE</b>, sviluppare una tesi convincente basata su quanto appreso per influenzare l'opinione di qualcuno.</p>   |
| <ul style="list-style-type: none"> <li><input checked="" type="checkbox"/> Grafici</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Diagrammi</li> <li><input checked="" type="checkbox"/> Tabelle</li> </ul>  | <p><input type="checkbox"/> <i>Analytical tasks</i>: <b>ANALIZZARE</b> per Individuare e riflettere su somiglianze e differenze; individuare rapporti di causa ed effetto fra fenomeni, comprendere le connessioni tra fatti</p>   |

### RISORSE

Le risorse indicano le fonti da consultare, precedentemente raccolte e recensite dal docente: si tratta di risorse liberamente fruibili in rete, integrate anche con materiali cartacei quali fotocopie o libri, oppure ancora altre tipologie di informazioni come indirizzi mail o numeri telefonici di esperti a cui potersi rivolgere per ricercare la risposta ai quesiti posti, videoconferenze in cui si troveranno le istruzioni utili allo svolgimento del compito.

Tipologie di risorse : File di testo ,Videoconferenze, Indirizzi e-mail, Libri, Immagini, Disegni, Foto, Video, Contenuti audio

### **PROCESSO/SUGGERIMENTI**

Si dettagliano le attività che gli studenti devono svolgere per portare a termine il compito descrivendo le fasi del lavoro, prevedendo modalità di conduzione/organizzazione dell'attività, gli eventuali ruoli dei partecipanti, ovvero suddivisione in gruppi, distribuzione dei compiti, consultazione web, discussione in classe, esercitazioni pratiche, studi sul campo, interviste etc.

### **VALUTAZIONE**

I lavori compiuti vengono valutati secondo criteri esplicitati (v. Liste di possibili indicatori per la costruzione della Rubrica di valutazione \_prodotto\_Web Quest\_ M.Banzato). Oltre a valutare quanto realizzato dagli studenti si valuta la qualità del lavoro svolto in gruppo.(v Rubric for evaluation group\_ WQ\_Peroni).

### **CONCLUSIONE**

Rappresenta il momento in cui si riepiloga l'esperienza condotta, si riflette su ciò che si è appreso, i punti di forza, le criticità riscontrate e i possibili sviluppi.

| Task                                | Prodotto  | Apps  |
|-------------------------------------|---|---|
| Relazionare                         | -Presentazione, Poster  | POWERPOINT, SWAY, OPENOFFICE, PADLET, PREZY, WORD                                 |
| Compilare                           | -un ricettario, una mostra virtuale di risorse web  | BLURB, PADLET, CALAMEO  |
| Risolvere un mistero                | costruire linee di fatti, istogrammi di causa/effetto per spiegare eventi misteriosi, casi investigativi aperti | NCES'KID ZONE, ICHARTS, GOCHARTS, MAPPING   |
| Inchiesta giornalistica             | -articolo giornalistico, docu-fiction, -video   | EPUB, MOVIE MAKER, PUBLISHER  |
| Progettare                          | -un itinerario di un viaggio, una mappa, una planimetria  | GOOGLE EARTH, GOOGLEMAPS, MINDMAPS, GEOGEBRA                                      |
| Giudicare                           | -griglie di valutazione, portfolio, rubriche  | WORD, EXCEL, RUBYSTAR   |
| Elaborare un prodotto creativo      | -cartone animato, cruciverba on-line, un poster, un'infografica, uno storytelling, un game                      | INVENTASTORIE, HOTPOTATOS, PADLET, PENCILDRAW, VISUAL.LY, TOONDOO, SCRATCH, ISSUU |
| Costruire consenso                  | un report per un pubblico specifico   | S-PEEK  |
| Persuadere                          | -scrivere un blog, twittare, progettare una campagna informativa/pubblicitaria                                  | WORDPRESS, TWITTER, TELEGRAM WATHS'APP, TOONDOO                                   |
| Conoscere se stesso                 | autobiografia multimediale  | IMOVIE, TACCK   |
| Analizzare                          | -riflettere ed evidenziare somiglianze e differenze , comparare   | EXCEL, WORD, PHOTOGRID  |
| Condurre un esperimento scientifico | documentare un esperimento scientifico  | SPILOVER  |

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA PROGETTAZIONE DI UN WEBQUEST**

(adattamento di "Rubric for evaluating WebQuest" B.Dodge, 2001)

| <b>DIMENSIONI</b>                    | <b>Base</b>  | <b>Intermedio</b>   | <b>Esperto</b>  |
|--------------------------------------|--|---|---|
| <b>INTRODUZIONE</b>                  |  |   |   |
| Efficacia dell'introduzione          | Lo scenario proposto è poco stimolante e non prepara adeguatamente il lettore riguardo a ciò che realizzerà. | L'introduzione è in relazione con gli interessi degli studenti e fa alcuni riferimenti riguardo a ciò che gli studenti realizzeranno. | L'introduzione attira gli studenti, suscita il loro interesse e li prepara riguardo a ciò che realizzeranno.                                  |
| <b>COMPITO</b>                       |  |   |   |
| Livello cognitivo del compito        | Il compito richiede di comprendere le informazioni e di rispondere a domande poco significative.             | Il compito richiede la capacità di analisi, sintesi delle informazioni.   | Il compito richiede la capacità di analisi, sintesi e rielaborazione delle informazioni.  |
| <b>PROCESSO</b>                      |  |   |   |
| Chiarezza del processo               | Il processo risulta confuso.   | Alcune direzioni sono date ma le informazioni sono incomplete.  | Le fasi indicate sono chiare e funzionali alla realizzazione del compito.   |
| <b>RISORSE</b>                       |  |   |   |
| Rilevanza e quantità delle risorse   | Le risorse fornite non sono adeguate (es .insufficienti vs. eccessive) per completare il compito.            | C'è poca correlazione tra le risorse suggerite e le informazioni di cui gli studenti hanno bisogno per completare il compito.         | La correlazione tra le risorse indicate e le informazioni necessarie agli studenti per la realizzazione del compito è chiara e significativa. |
| <b>Valutazione</b>                   |  |   |   |
| Chiarezza dei criteri di valutazione | I criteri di valutazione non sono indicati.  | I criteri di valutazione sono parzialmente indicati.  | I criteri di valutazione sono chiaramente indicati.   |

**Rubrica di valutazione dei processi collaborativi del gruppo**  
(adattamento di "Rubric for evaluating process WebQuest" B. Dodge, 2001)

Per la valutazione del **processo** il gruppo, utilizza la seguente Rubrica, in un'ottica di **self evaluation**, utilizzando le dimensioni articolate su tre livelli (base, intermedio, esperto):

**RICERCA DI INFORMAZIONI**

|                           |  |
|---------------------------|--|
| <b>LIVELLO INIZIALE</b>   | DESCRITTORI<br><br>Il gruppo ha acquisito informazioni solo su alcuni dei punti richiesti, usando parte delle risorse indicate       |
| <b>LIVELLO BASE</b>       | DESCRITTORI<br><br>Il gruppo ha acquisito informazioni parziali sui punti richiesti, usando la maggior parte delle risorse indicate  |
| <b>LIVELLO INTERMEDIO</b> | DESCRITTORI<br><br>Il gruppo ha acquisito informazioni su tutti i punti richiesti, ma la qualità delle informazioni non è ottimale . |

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
|                                  |   |
| <b>LIVELLO ESPERTO</b>           | <p>DESCRITTORI</p> <p>Tutti gli aspetti dell'argomento sono stati sviluppati in modo approfondito, le informazioni sono complete, gli esempi esaustivi</p>                                      |
| <b>ORGANIZZAZIONE DEL LAVORO</b> |   |
| <b>LIVELLO INIZIALE</b>          | <p>DESCRITTORI</p> <p>Il gruppo ha parzialmente seguito le procedure indicate, non ha utilizzato bene il tempo a disposizione, non ha rispettato i termini di consegna.</p>                     |
| <b>LIVELLO BASE</b>              | <p>DESCRITTORI</p> <p>Il gruppo ha parzialmente seguito le procedure indicate, non ha utilizzato tutto il tempo a disposizione, ma ha rispettato i termini di consegna.</p>                     |
| <b>LIVELLO INTERMEDIO</b>        | <p>DESCRITTORI</p> <p>Il gruppo ha seguito puntualmente le procedure indicate, non ha organizzato il lavoro utilizzando tutto il tempo a disposizione, ha rispettato i termini di consegna.</p> |



| LIVELLO ESPERTO | DESCRITTORI  |
|-----------------|--|
|                 | <p>Il gruppo ha seguito puntualmente le procedure indicate, ha organizzato il lavoro utilizzando tutto il tempo a disposizione, ha rispettato i termini di consegna.</p> |

**LAVORO COOPERATIVO**

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>LIVELLO INIZIALE</b>   | <p>DESCRITTORI</p> <p>Nel gruppo solo alcuni hanno lavorato in modo attivo, e/o vi sono stati conflitti che hanno reso difficile la realizzazione del lavoro</p>                                  |
| <b>LIVELLO BASE</b>       | <p>DESCRITTORI</p> <p>Nel gruppo solo alcuni hanno lavorato in modo attivo ma non vi sono stati conflitti</p>   |
| <b>LIVELLO INTERMEDIO</b> | <p>DESCRITTORI</p> <p>Il gruppo ha lavorato attivamente, dividendosi i compiti ma procedendo in modo autonomo nella realizzazione del prodotto.</p>   |
| <b>LIVELLO ESPERTO</b>    | <p>DESCRITTORI</p> <p>Il gruppo ha sostenuto la partecipazione attiva di tutti i componenti, con la discussione e la valorizzazione dei diversi contributi per la realizzazione del prodotto.</p> |

**Rubrica di valutazione del prodotto**

(adattamento di "Rubric for evaluating WebQuest" B. Dodge, 2001)

Per la valutazione del **prodotto** il gruppo, utilizza la seguente Rubrica, in un'ottica di **self evaluation**, utilizzando le dimensioni articolate su tre livelli (base, intermedio, esperto):

**CONTENUTO**

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>LIVELLO INIZIALE</b>   | <p>DESCRITTORI</p> <p>Un aspetto dell'argomento è stato sviluppato, attraverso poche informazioni</p>                         |
| <b>LIVELLO BASE</b>       | <p>DESCRITTORI</p> <p>Gli aspetti fondamentali dell'argomento sono stati sviluppati, attraverso informazioni essenziali</p>   |
| <b>LIVELLO INTERMEDIO</b> | <p>DESCRITTORI</p> <p>Molti aspetti dell'argomento sono stati sviluppati, attraverso molte informazioni, con degli esempi</p> |
| <b>LIVELLO ESPERTO</b>    | <p>DESCRITTORI</p>  |

|  |  |
|--|--|
|  | Tutti gli aspetti dell'argomento sono stati sviluppati in modo approfondito, le informazioni sono complete, gli esempi esaustivi |
|--|--|

### EFFICACIA DELLA COMUNICAZIONE

|                           |   |
|---------------------------|---|
| <b>LIVELLO INIZIALE</b>   | <p>DESCRITTORI</p> <p>La comunicazione è confusa e ridondante, può contenere errori di forma</p>                                      |
| <b>LIVELLO BASE</b>       | <p>DESCRITTORI</p> <p>La comunicazione è per lo più chiara, anche se a volte ridondante, contiene imperfezioni formali</p>            |
| <b>LIVELLO INTERMEDIO</b> | <p>DESCRITTORI</p> <p>La comunicazione è chiara e concisa, espressa in forma corretta, il destinatario è incuriosito dal problema</p> |
| <b>LIVELLO ESPERTO</b>    | <p>DESCRITTORI</p> <p>La comunicazione è chiara e concisa, espressa in forma corretta, il destinatario è</p>                          |

coinvolto a livello emozionale dal problema

## ASPETTO TECNICO

### LIVELLO INIZIALE

#### DESCRITTORI

Il prodotto digitale è comprensibile ai soli autori

### LIVELLO BASE

#### DESCRITTORI

L'aspetto del prodotto digitale è nel complesso gradevole, prevalgono i testi o le immagini, a volte audio e/o immagini hanno definizione bassa

### LIVELLO INTERMEDIO

#### DESCRITTORI

L'aspetto del prodotto digitale l'aspetto è curato, testo e immagini sono ben distribuiti, alcuni difetti nella qualità dell'audio o delle immagini

**LIVELLO ESPERTO**

DESCRITTORI

L'aspetto del prodotto digitale è attraente, immagini e testo trovano il giusto equilibrio, ben definiti audio e qualità delle immagini

---

|                                    |  |
|------------------------------------|--|
| <p>BIBLIOGRAFIA<br/>ESSENZIALE</p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Colazzo S. (2006) .<i>Webquest: una palestra dell'apprendimento per abduzione</i> Pubblicato su "Studi e Ricerche" del Dipartimento di Scienze Pedagogiche, Psicologiche e Didattiche dell'Università di Lecce, anno VI, n. 13-14, pp. 11-21</li> <li>- Colazzo S., <i>Formare al pensiero abduttivo con Webquest</i>, in Gaetano Domenici (a cure di), <i>La ricerca didattica per la formazione degli insegnanti</i>, Monolite, Roma, 2007, pp.19-38, ISBN 978-88-70331-024-2.</li> <li>- Federle G., Stefani C. (2005). <i>Web-Quest: ricercare a più voci</i>. TD Tecnologie Didattiche, n. 34, pp.55-63.</li> <li>- Triacca, S. (2013). <i>WebQuest</i>, in Rivoltella P.C., <i>Fare didattica con gli EAS</i>, Brescia: La Scuola, pp. 203-209</li> <li>- Gagliardi R. (2007). <i>Webquest e intelligenze multiple</i>, in Carletti A., Varani A. (a cura di), <i>Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Nuove applicazioni della didattica costruttivista nella scuola</i>, Trento: Erickson, pp. 340-353</li> <li>- Dodge B. (2002). <i>WebQuest Taskonomy: a Taskonomy of tasks</i>. Disponibile su: <a href="http://edweb.sdsu.edu/Webquest/taskonomy">http://edweb.sdsu.edu/Webquest/taskonomy</a>. [Accesso 2010]</li> <li>- Articolo di B. Dodge sul Webquest <a href="http://www.webquest.it/webquest_dodge.pdf">http://www.webquest.it/webquest_dodge.pdf</a></li> <li>- Articolo di A. Tosi sul Webquest <a href="http://www.indire.it/content/index.php?action=read&amp;id=1505">http://www.indire.it/content/index.php?action=read&amp;id=1505</a></li> <li>- Marchi C., <i>I webquest: come utilizzare internet nella didattica</i>, in "Nuova Secondaria", 10 giugno 2007.</li> <li>- Gagliardi R., <i>Web quest e intelligenze multiple</i>, in Carletti A., Varani A. (a cura di), <i>Ambienti di apprendimento e nuove tecnologie. Nuove applicazioni della didattica costruttivista nella scuola</i>, Trento, 2007, Erickson, pagg.340-353</li> <li>- <i>Lezioni di tecnologie didattiche</i>, Banzato e Midoro <a href="http://www.elearninglab.eu/teaching/games-lab/tecniche-didattiche/lezioni-TD-webquest.pdf">http://www.elearninglab.eu/teaching/games-lab/tecniche-didattiche/lezioni-TD-webquest.pdf</a></li> </ul> |
| <p>SITOGRAFIA ESSENZIALE</p>       | <p><a href="http://webquest.org/index.php">http://webquest.org/index.php</a> Sito di B. Dodge <a href="http://webquest.sdsu.edu">http://webquest.sdsu.edu</a> (in inglese) – sito dell'Università di San Diego, sviluppa aspetti teorici e presenta diversi esempi di webquest <a href="http://ozline.com">http://ozline.com</a> (in inglese) – sito del collaboratore di Dodge, Tom March <a href="http://iwebquest.com">http://iwebquest.com</a> (in inglese) – presenta alcuni esempi <a href="http://webquest.it">http://webquest.it</a> - a cura di S. Colazzo presenta gli articoli di Dodge e di March e alcune riflessioni sul costruttivismo nell'ottica di avviare la creazione di un modello italiano di webquest <a href="http://www.bibliolab.it/webquest.htm">http://www.bibliolab.it/webquest.htm</a> - ricco di articoli, link, di una descrizione teorica, di istruzioni operative e di wq realizzati.<a href="http://www.apprendereonline.it">http://www.apprendereonline.it</a> - il sito della prima comunità italiana delle scuole aderenti alla metodologia didattica del webquest. <a href="http://www.aula21.net/Wgfacil/webit.htm">http://www.aula21.net/Wgfacil/webit.htm</a> – offre un generatore on</p>   |

line di webquest tradotto da M. Guastavigna: è sufficiente riempire lo schema, generare il file e poi salvare il risultato.  
<http://www.aula21.net/cazas/cacce.htm> - offre un generatore per caccie al tesoro.