



SYNERGY AND ENVIRONMENT TO  
EMPOWER DECENTRALISED SCHOOLS

# TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S.

## MODULO 5 Seeds for Networking

### UNITA' I Webquest: una metodologia attiva supportata dal web



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## RESPONSABILE DELL'IOI "TOOLKIT GREEN S.E.E.D.S."

Ángeles Parrilla Latas (University of Vigo)

### AUTORI

CIES-UVigo, ES

Ángeles Parrilla Latas | Manuela Raposo Rivas | Esther Martínez Figueira |  
Silvia Sierra Martínez | Almudena Alonso Ferreiro | María Zabalza Cerdeiriña |  
Isabel Fernández-Menor | Adoración de la Fuente Fernández

SYNTHESIS CENTER FOR RESEARCH AND EDUCATION LTD, CY

### RESPONSABILI DELLE ATTIVITA' FORMATIVE E DEI TEST

Giulia Benvenuto (IC Bosco Chiesanuova, IT) | Alice Dalle (Région Vallée d'Aoste/Regione Valle  
d'Aosta, IT) | Golfo Kateva (Synthesis Center, CY) | Noemi Nieto Blanco (University of Vigo) |  
Miljenka Padovan Bogdanović (Srednja Skola Vela Luka, HR) | Eftychia Vlysidou (Diefthinsi  
Defterovathmias Ekpedefsis Chiou, GR)

### PROGETTO

GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools,  
[www.greenseeds.eu](http://www.greenseeds.eu)

### COORDINATRICE DEL PROGETTO

Maria Carla Italia (Glocal Factory, Italy)

### PARTNERSHIP

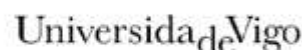
Questo documento fa parte delle 15 unità del "Toolkit GREEN S.E.E.D.S.", Intellectual Output n.1 del progetto. È stato coordinato dall'Università di Vigo e realizzato con l'apporto di tutti i Partner, che hanno curato la formazione e il testing sui contenuti del toolkit. Le Unità sono state sviluppate da settembre 2019 a fine gennaio 2020. La formazione successiva, in due fasi, si è svolta in due fasi, fino alla fine di giugno 2020:

1. Formazione dei responsabili nazionali (5-6.03.2020)
2. Formazione degli insegnanti a livello locale (1.04.2020 – 31.06.2020)

### COME CITARE IL DOCUMENTO

CIES-UVigo, Unità 1 – *Webquest: una metodologia attiva supportata dal web, Modulo 5 – Seeds for Networking*, "Toolkit GREEN S.E.E.D.S.", Progetto GREEN S.E.E.D.S. - Synergy and Environment to Empower Decentralised Schools, 2020

### PARTNERS



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## UNITA' 5.1

# WEBQUEST: UNA METODOLOGIA ATTIVA SUPPORTATA SUL WEB

*“La tecnologia non è solo uno strumento. Per far sì che i bambini lavorino insieme e siano motivati, l'insegnante è l'elemento più importante” (Bill Gates).*

Le metodologie di insegnamento per l'apprendimento attivo sono quelle metodologie che puntano a facilitare la partecipazione e il coinvolgimento degli studenti, rendendoli protagonisti del proprio processo di insegnamento-apprendimento. La tecnologia, nelle sue diverse applicazioni, viene vista come un'autentica risorsa di apprendimento: permette lo sviluppo di un apprendimento attivo attraverso un accesso facilitato alle informazioni e tramite la creazione di reti e ambienti di apprendimento diversificati. In questo contesto, proprio come affermato nell'unità 2.3, l'apprendimento basato su progetto (Project-based Learning) è una metodologia di apprendimento attivo basata su un problema, una sfida, che deve essere risolta. Questo problema o compito può essere affrontato utilizzando un Webquest.

Il Webquest è una strategia didattica utilizzata per favorire il lavoro attivo e collaborativo di studenti con abilità e

competenze diverse; permette inoltre di rompere le barriere e l'isolamento che le scuole, situate in montagna o nelle piccole isole, potrebbero essere costrette a fronteggiare. Ad esempio, il fatto che in una classe ci siano bambini di età e livelli diversi può smettere di essere percepito come un problema se si lavora con la strategia del Webquest, poiché questa può essere considerata un'opportunità di apprendimento cooperativo tra pari. Un altro esempio è che le scuole rurali sono spesso l'unico centro culturale nei dintorni; tuttavia, l'uso di risorse tecnologiche come il Webquest permette di amplificare ed espandere l'accesso alle informazioni.

Si spera che entro la fine di questa unità saprete cos'è un Webquest e come crearne uno. L'obiettivo prefissato è fare in modo che voi lettori siate in grado di progettare e sviluppare un Webquest secondo i principi dell'insegnamento e dell'apprendimento basati su progetto.

## 1. Che cos'è un Webquest?

Webquest si basa sull'uso e l'integrazione di Internet a scuola. Secondo i suoi creatori (Dodge, 2001; marzo 2003) è un'applicazione di una strategia di apprendimento per la scoperta guidata per gli studenti che lavorano utilizzando le risorse di Internet. WebQuest utilizza link per risorse online essenziali e presenta compiti reali e autentici per motivare la ricerca degli studenti. Webquest è un modo per sviluppare l'apprendimento basato su progetto. Gli studenti hanno il compito di risolvere un problema pianificato in precedenza, con l'obiettivo di poter stabilire le basi o le fondamenta per la costruzione delle proprie conoscenze. Pertanto, questa attività ha un duplice vantaggio: un Webquest è un'attività di apprendimento attraente per gli studenti poiché i compiti sono fattibili e allettanti; allo stesso tempo è un'attività di ricerca guidata che utilizza risorse Internet e che ripensa anche il ruolo degli studenti. Gli studenti non usano Internet come consumatori, ma piuttosto come generatori attivi di informazioni.

## 2. Com'è la struttura di una Webquest?

Normalmente, un Webquest consiste, secondo quanto riportato da Dodge (2001; marzo 2003), di quanto segue: Introduzione, Compito, Processo, Risorse, Valutazione e

Conclusione. Gli elementi che compongono la struttura, o l'architettura, del Seedquest sono qualcosa di simile ai titoli o alle sezioni che l'insegnante deve progettare e riempire di contenuti, a seconda dei contenuti e degli obiettivi che vuole impartire. In GreenSeeds abbiamo mantenuto la struttura originale, ovvero: introduzione, compito, processo, risorse, valutazione e conclusione. Vorremmo però includere in questo progetto nuovi elementi che riteniamo manchino nella progettazione dei SeedQuest. In particolare, riteniamo opportuno inserire l'inclusione di obiettivi di apprendimento e di note didattiche.

Infine, va tenuto presente che, quando un insegnante progetta un Webquest per i suoi studenti, è lui che fornisce il contenuto di ciascuno dei suoi elementi secondo la proposta presentata qui di seguito.

**INTRODUZIONE.** Questa sezione fornisce le informazioni di partenza sull'argomento da trattare. Il suo scopo principale è quello di suscitare l'interesse degli studenti per il Webquest. Per questo motivo, si raccomanda che il linguaggio utilizzato sia semplice, creativo, familiare e conciso e che gli studenti siano coinvolti.

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO.** Si tratta di una sezione molto importante del Webquest perché permette di parlare dell'obiettivo che si vuole raggiungere; in questo modo, gli studenti sanno come affrontare il compito che li attende e cosa ci si aspetta da loro.

**COMPITO.** È la descrizione di ciò che si deve fare in termini di Webquest. In questa sezione vengono spiegate in dettaglio l'attività o le attività che gli studenti devono completare, assieme agli obiettivi curriculari delle stesse. Per la formulazione dei compiti, si raccomanda di tenere presente il sistema di denominazione dei compiti creato da Dodge (2001). Un compito ben progettato dovrebbe tenere in considerazione molteplici aspetti: non solo essere attraente e attivare abilità complesse, ma anche rendere possibile il raggiungimento di obiettivi esplicitati, promuovere la costruzione di conoscenze, essere interessante, chiaro, comprensibile, importante e promuovere l'interazione di gruppo.

**PROCESSO.** Si compone dei passi che gli studenti devono compiere per svolgere il compito, in modo che sappiano come svolgere lo stesso. Possono includere sottocompiti, strategie da utilizzare e una descrizione dei ruoli che gli studenti devono adottare.

**VALUTAZIONE.** Questa sezione contiene le informazioni, fornite allo studente, su ciò che deve essere valutato e su come valutarlo. In ogni caso e indipendentemente dalla strategia di valutazione proposta, essa deve essere presentata in modo da offrire agli studenti un feedback specifico e formativo. Una risorsa molto utile per questa sezione è la rubrica valutativa poiché, tra i molti vantaggi che offre, chiarisce quali sono gli obiettivi di apprendimento e riduce la soggettività quando si tratta di valutazione.



Nominare i compiti di un Webquest, secondo Dodge.

#### WEBQUEST TASK-NAMING

Compiti di ripetizione | Compiti di mistero |  
Compiti di giornalismo | Compiti di progettazione |  
Compiti creativi | Compiti di costruzione del consenso |  
Compiti di persuasione | Compiti di autoconoscenza |  
Compiti analitici | Compiti di giudizio |  
Compiti scientifici | Compiti di raccolta

Fonte: <http://www.eduteka.org>

**CONCLUSIONE.** In questa sezione viene suggerita agli studenti una strategia o un processo per riassumere le loro esperienze e per incoraggiarli a riflettere su ciò che hanno imparato. Ad esempio, è possibile suggerire domande a cui rispondere o di cui discutere in classe. Si intende anche stimolare la riflessione sul processo di apprendimento completato con l'obiettivo di poter applicare ciò che è stato appreso ad altri contesti.

**RISORSE.** Questa è una lista di siti web o altre risorse fornite agli studenti per aiutarli a completare l'attività proposta. Questa sezione mette a disposizione degli studenti le risorse online e offline necessarie per completare l'attività. È essenziale che queste siano selezionate in anticipo in modo che gli alunni possano concentrarsi sulla soluzione del problema.

**NOTE PER GLI INSEGNANTI.** Questa sezione è conosciuta anche con altri nomi, come "orientamento didattico", "guida didattica", "unità didattica", ecc. Questa sezione si rivolge esclusivamente agli altri insegnanti che desiderano utilizzare il Webquest per poterlo giustificare in termini didattici e curricolari. Include una pianificazione dettagliata della guida didattica da eseguire

(obiettivi, competenze, contenuti, risorse, tempi, metodologia, ecc.) Per questo motivo, lo stile e i contenuti sono leggermente diversi da quelli visti nelle sezioni precedenti. Può anche includere informazioni collegate all'autore del Webquest (per esempio, informazioni di contatto, scuola coinvolta, ecc.) e il resto delle risorse utilizzate nel Webquest realizzato (immagini, suoni, ecc.).

L'ultimo passo, che non va dimenticato, è quello di testare Webquest. Solo così si può sapere se funziona correttamente; è necessario se si vogliono rilevare errori, apportare correzioni, ecc. In seguito, dopo che è stato messo in pratica, vi è ancora la possibilità di rivedere il Webquest nel caso in cui sia necessario apportare dei miglioramenti.

## CASO PRATICO

### Gli studenti effettuano una ricerca sulla 'Poesia sana' usando un Webquest

Carmen, Mauro, Celeste e Martin sono gli insegnanti che compongono il gruppo di lavoro scuola-biblioteca della loro scuola. Durante quest'anno scolastico è stato realizzato un progetto educativo sul tema "Mangiare sano", che comprende numerose attività, tutte realizzate utilizzando diverse strategie metodologiche innovative di natura collaborativa.

Partendo da questo presupposto, i quattro insegnanti hanno desiderato collaborare nella costruzione di un Webquest sulla poesia locale, rivolta agli studenti delle scuole dell'infanzia e delle scuole primarie. Hanno deciso di optare per l'argomento "Poesia sana", utilizzando il Webquest per farlo. Il desiderio di lavorare con questa risorsa deriva dal fatto che pensano che rappresenti una metodologia attiva e che sia uno strumento ideale per preparare, organizzare, tracciare, presentare e valutare ciò che gli studenti hanno imparato. Inoltre, un Webquest rende possibile una comunicazione costante tra pari, così come quella tra insegnante e studente. Non hanno dubbi sul fatto che sia un eccellente strumento per creare apprendimento cooperativo e ricerca partecipativa, in cui bambini con abilità e competenze diverse possono partecipare attivamente e divertirsi.

Sulla base delle caratteristiche degli studenti di età, livelli di istruzione e interessi diversi (studenti di età compresa tra i 6 e gli 8 anni), i 4 insegnanti hanno progettato il Webquest con le parti corrispondenti. Per poter lavorare al Webquest nella biblioteca della scuola, hanno organizzato gli studenti in gruppi di lavoro misti e multilivello, con 4-6 membri per gruppo.

In primo luogo, il Webquest è stato mostrato ad ogni gruppo della biblioteca attraverso la lavagna interattiva multimediale (LIM); si è letta la prima sezione, 'Introduzione', per far comprendere ad ogni gruppo cosa ci si aspettava da loro. Ognuno ha esaminato ciò che doveva fare. Ad ogni gruppo è stata assegnata una lettera e ad ogni lettera è stato associato un compito particolare. Ogni gruppo doveva cercare delle poesie che trattassero degli alimenti a partire dalla lettera che gli era stata assegnata. Ogni gruppo ha organizzato internamente le attività da svolgere per garantire il buon funzionamento del lavoro di gruppo. Il primo giorno si è concentrato sulla lettura, sul parlare e sull'assicurarsi che gli studenti comprendessero appieno la 'Introduzione', il 'Processo' da seguire e gli 'Obiettivi di apprendimento' indicati nel WebQuest. In seguito, ci sono state 6 sessioni settimanali durante le quali ogni gruppo si è recato in biblioteca per lavorare sul proprio 'Compito', ricercando le poesie associate alla lettera assegnata, consultando le 'Risorse' offerte da Webquest. Nell'ultimo giorno di lavoro al Webquest, ogni gruppo doveva presentare la ricerca che aveva fatto agli altri gruppi. Questo piano di lavoro si è concluso con il raggiungimento di un consenso sulle 'Conclusioni'.

Nel caso proposto, come si può intuire, il Webquest è stata un'attività molto interessante e molto soddisfacente. Ha permesso di raggiungere gli obiettivi fissati all'inizio. I compiti proposti sono stati portati a termine senza problemi, come dimostrano

i commenti fatti dagli studenti agli insegnanti. Dal punto di vista dell'insegnamento, possiamo dire che questa risorsa ha significato lo sviluppo di capacità cognitive superiori, poiché gli studenti hanno dovuto cercare, analizzare, sintetizzare, comprendere, condividere informazioni, ecc. Il fatto che il lavoro sia stato fatto in gruppi di lavoro multilivello ha facilitato la collaborazione e il supporto degli studenti. Inoltre, per gli insegnanti che hanno progettato e promosso il Webquest questa esperienza è servita a migliorare e diversificare il loro insegnamento, ha permesso loro di sperimentare nuovi tipi di lavoro di gruppo e ha incoraggiato la partecipazione degli studenti. Secondo Mauro: "Il WebQuest ci ha portato a lavorare insieme agli insegnanti e agli altri studenti. Per questo è stata un'esperienza doppiamente soddisfacente".

### 3. Come si può mettere in pratica?

Quando progettiamo un Webquest dobbiamo prima di tutto decidere cosa vogliamo progettare, tenendo conto del target del pubblico con cui ci si trova a lavorare, della durata, degli argomenti da trattare, ecc. Per fare ciò, proponiamo di tenere conto di 5 regole proposte da Dodge (2001), conosciute con l'acronimo **FOCUS**:

## FOCUS

*Find great sites (Trova grandi siti)*

*Orchestrate your learners and resources (Organizza studenti e risorse)*

*Challenge your learners to think (Sfida i tuoi studenti a pensare)*

*Use the medium (Usa il mezzo)*

*Set high expectations (Imposta alte aspettative)*

Ci sono una serie di risorse che possono aiutarvi a progettare un Webquest. Queste includono:

**Generatori di Webquest**, il cui design si basa su modelli o tipi di formato. Questi modelli seguono la struttura formulata da Dodge (2001) e March (2003), e sono memorizzati sul web stesso. I generatori includono, ad esempio, Webquest Creator (<http://www.webquestcreator2.com/majwq/>), WebQuest.Org (<http://webquest.org/>), 1,2,3 Tu Webquest (<https://www.aula21.net/Wqfacil/webquest.htm>).

**Costruzione di siti web**, come Google Sites (<https://sites.google.com>), Wix (<https://es.wix.com/>), Weebly (<https://www.weebly.com/es>); il design si

basa su modelli che possono essere personalizzati in base al sito web da creare. In questo caso, c'è una maggiore libertà in termini di design e di archiviazione sul web stesso.

**Software professionali**, come Dreamweaver o Publisher, che facilitano la creazione di un Webquest unico e diverso. Ogni persona ha la massima libertà nella progettazione. Tuttavia, l'insegnante deve ottenere un dominio in modo che il sito web possa essere ospitato.



## REALIZZATELO IN CLASSE

Scegli un argomento su cui lavorare con i tuoi studenti e progetta un Webquest seguendo la struttura e i passaggi spiegati sopra (Introduzione, Obiettivi di apprendimento, Compito, Processo, Valutazione, Conclusione, Risorse e Note per l'insegnante).

Puoi usare come risorsa quelli visti nell'Unità 4.2. per comunicare agli studenti lo scopo del Webquest che hai creato. Tale Webquest dovrebbe essere il risultato di piccoli gruppi di lavoro a più livelli.

## BIBLIOGRAFIA

Dodge, B. (2001). *Five rules for writing a great WebQuest*. Learning and Leading with Technology, 28(8), 6-9.

March, T. (2003). *The learning power of WebQuests*. Educational Leadership, 61(4), 42-47.

## PER APPROFONDIRE

### INGLESE

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Monographic Webquest: 20 years using the Internet as a resource for the classroom*. Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (52), a298. Disponibile qui: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>

### SPAGNOLO

Adell, J., Mengual-Andrés, S., & Roig-Vila, R. (2015). *Webquest: 20 años utilizando Internet como recurso para el aula*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (52), a298. Disponibile al seguente sito: <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/issue/view/56>



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union