

Il WebQuest come uno strumento per l'apprendimento cooperativo nella didattica di genere

Le tecniche dell'apprendimento cooperativo mirano a utilizzare le potenzialità educative dell'interazione tra studenti, allo scopo di elevare il livello del rendimento scolastico. Alcuni studi hanno verificato ampiezza e limiti dell'efficacia dei diversi modi di condurre la classe (cooperativo, competitivo e individualistico) sull'apprendimento. Tali ricerche dimostrano che le esperienze di apprendimento cooperativo procurano forme di apprendimento più efficaci in tutti i livelli di età, in tutte le materie e in quasi tutti i compiti scolastici. Il principale merito dell'apprendimento cooperativo, comunque, va cercato nelle competenze metacognitive che promuove. Il pensiero critico, divergente, ipoteco, analogico trae particolare giovamento dalle attività di apprendimento cooperativo.

Che cosa è il WebQuest?

L'ambiente WebQuest è sinteticamente definito dal suo ideatore Dodge dell'Università di San Diego (USA) come un ambiente costruttivista¹ di 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 e di problem solving.

Gli elementi che costituiscono questo particolare ambiente sono:

l'introduzione che determina le motivazioni ad intraprenderne il percorso

i compiti (task) che l'allievo deve eseguire

il percorso-processo che l'allievo deve seguire per realizzare il compito previsto

le risorse che sono necessarie a completare il compito in precedenza descritto

la valutazione necessaria all'allievo ad autovalutarsi e/o a conoscere i parametri sui quali sarà valutato

la conclusione che invita l'allievo a riflettere e a riprovare la stessa esperienza di apprendimento in altri contesti.

Ciascuno di questi elementi corrisponde, normalmente, ad un prodotto finale (presentazione multimediale, pubblicazione, pagina web, ecc.)

Webquest è un applicativo che rispetta tutti i principali elementi che fanno di una attività di insegnamento / apprendimento un'attività di ispirazione costruttivista e che elenchiamo qui di seguito:

il sapere è concepito come costruzione personale del soggetto che apprende: lo studente, guidato dall'indicazione delle risorse, così come ipotizzato dal docente, è chiamato a elaborare un personale percorso;

il sapere è il risultato di un processo che vede il discente protagonista attivo;

il sapere è concepito come il risultato di attività di negoziazione di significati nell'ambito di un gruppo (apprendimento collaborativo);

il sapere è costruito esplorando un contesto significativo (il web); una

volta poi che lo studente pervenga alla elaborazione di un proprio prodotto, questo viene immesso nel contesto del web, disponibile ai più ampi scambi comunicativi di tipo sociale

Una web quest è essenzialmente un' attività di ricerca guidata nel web, che prevede, secondo Dogde, le seguenti 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
4. l' individuazione delle risorse occorrenti
5. la valutazione dell'attività
6. La riflessione conclusiva

Essa è generalmente un'attività di gruppo e l'apprendimento si avvale quindi anche di interazioni di tipo relazionale. Gli studenti in pratica sono invitati a risolvere problemi reali, cioè in situazione, legati a un determinato contesto di esperienza. Imperniate sul metodo costruttivista, esse sono un eccellente strumento di apprendimento.

INTRODUZIONE

Dove si dà all'alunno l'informazione iniziale sull'attività e si deve motivarne e catturarne l'interesse in due modi:

1. Dimostrando che l'attività è attraente e divertente.
2. Mostrando la sua utilità per il percorso di studio.

COMPITO

Qui si indica agli alunni il "prodotto" che dovranno presentare alla fine dell'attività, il quale può essere una presentazione multimediale, una pagina web, un'esposizione orale o qualsiasi cosa si consideri appropriata al caso.

PROCEDIMENTO

Sono i passi che si suggeriscono per realizzare il compito, in quale si può dividere in sottocompiti, anche per il lavoro di gruppo.

RISORSE

Si indicano agli alunni una serie di siti web preventivamente selezionati, ad evitare perdite di tempo e ricerche senza scopo. Includere nella tabella le descrizioni dei siti e gli Urls corrispondenti.

VALUTAZIONE

Descrivere in modo chiaro come sarà valutato l'apprendimento.

Si propone una interessante Webquest realizzata da alcuni docenti dell'IS "G. Minzoni" nell'ambito di laboratori didattici sulle pari opportunità e l'orientamento di genere.

<http://www.temnostudio.com/webquest/home.html>