

Paolo Pettinari

Riflessioni sulle attività di webquest nella didattica delle lingue

[in "Tuttitalia", n.31, 2005, pp. 11-16]

1. Esperienza e conoscenza

Apprendere e insegnare sono due pratiche comunicative e formative che hanno subito una forte evoluzione negli ultimi decenni. Prendiamo un esempio letterario: *Il nome della rosa* di Umberto Eco si apre con l'arrivo all'abbazia dei due protagonisti della storia, una coppia di personaggi che rappresentano un luogo comune della nostra tradizione culturale: il giovane Adso da Melk, narratore delle oscure vicende, e l'anziano Guglielmo da Baskerville suo maestro e investigatore di delitti. Adso, grazie alla guida e all'esperienza di Guglielmo, apprenderà gradualmente a conoscere aspetti fino ad allora inesplorati della vita: il male, l'amore, il desiderio di sapere, gli strumenti per soddisfarlo.

Per tempo immemorabile la relazione maestro-allievo, ma anche quella genitore-figlio, si è basata sulla corrispondenza fra esperienza e conoscenza (e autorità). La quantità di conoscenza del mondo era direttamente proporzionale alla quantità di esperienza del mondo; il genitore o il maestro erano più sapienti (e talvolta più saggi) perché erano anche più esperti, avevano sperimentato, provato, e potevano sostenere empiricamente ciò che dicevano di sapere. E' ormai un centinaio d'anni che le cose non stanno più così. Le conoscenze si sono via via approfondite, complicate e settorializzate, a un punto tale che oggi nessun Leonardo da Vinci potrebbe avere una buona conoscenza di tutto. L'evoluzione scientifica e tecnologica è diventata talmente rapida che anche per uno specialista è a volte difficile restare aggiornato nel proprio settore.

Se nei secoli passati l'insegnante "sapeva più" dell'allievo in tutti i campi dello scibile e della vita di relazione, negli ultimi decenni questo non è più vero. E' diventato normale, anzi, che dei giovani studenti abbiano più esperienza e conoscenza tecnologica (quindi una maggiore familiarità con gli strumenti della comunicazione) di insegnanti che hanno l'età dei loro genitori. E ciò consente loro di avere accesso alle informazioni in modo diverso, non più soltanto attraverso il libro o la trasmissione orale, ma anche attraverso degli ipertesti virtuali che vanno decodificati in modo cognitivo e selettivo. Si tratta di una rivoluzione antropologica che ha obbligato a ripensare profondamente i metodi di trasmissione del sapere e gli approcci didattici. L'insegnante ha perso autorità, non certo o non solo per ciò che concerne gli aspetti disciplinari, ma perché il suo sapere e le sue competenze sono percepiti come parziali, imperfetti, incompleti, non più tali da poter offrire risposte sempre e sicuramente valide. L'apprendimento non avviene più prevalentemente per trasmissione del sapere, ma è bilanciato dalla elaborazione di informazioni e dalla cooperazione nel risolvere problemi.

La didattica delle lingue ha dovuto fare i conti con questi mutamenti e trovare degli approcci più adeguati alle nuove modalità di comunicazione ed elaborazione delle informazioni. Se nella vita reale l'apprendimento si realizza sperimentando, elaborando e risolvendo problemi, nella simulazione didattica non si può non tenerne conto, affiancando alle attività di trasmissione unidirezionale (docente-discente) altre attività di trasmissione poli-direzionale (docente-discente, discente-docente, discente-discente).

2. Un'enciclopedia di puntini colorati

Negli ultimi dieci anni le informazioni hanno viaggiato sempre più spesso utilizzando mezzi virtuali: supporti magnetici dove vengono registrati algoritmi che delle macchine traducono in puntini colorati; questi a loro volta si organizzano in parole e testi su degli schermi di materiale trasparente. Come avvenga tutto ciò per molti di noi è del tutto misterioso. Sta di fatto che in questo modo è possibile raccogliere quantità enormi di informazioni che nella tradizionale forma cartacea non avremmo potuto raccogliere con la stessa facilità.

Nel mondo contemporaneo la realtà si mostra spesso attraverso la mediazione di questi misteriosi puntini colorati, un filtro che trasforma anche ciò che è fisico e concreto in qualcosa di incorporeo ma immediatamente disponibile, a portata di mano. Il librone che conteneva l'orario di tutti i treni delle ferrovie italiane, un volumone di carta leggera e odorosa che tingeva le dita di nero, si è dissolto in un numero indefinibile di pagine virtuali che compaiono su uno schermo al premere di un tasto. E così i tanti volumi dell'enciclopedia Utet, un buon quintale di solida cultura, sono evaporati in miliardi di incorporei bytes tutti racchiusi in un disco di plastica. Ho portato questi due esempi non solo perché ben rendono questo passaggio dal concreto all'astratto, ma anche perché costituiscono dei paradigmi testuali davvero esemplari. In questo mondo incorporeo dei computer i testi non sono più lineari, strutturati in modo da avere un inizio, uno svolgimento e una fine. I testi si sono dilatati, espansi, ramificati in ipertesti, pagine che presuppongono altre pagine rimandando ad altre pagine ancora. E' il modello dell'enciclopedia, dove ogni voce ha agganci con altre voci, legami e dipendenze che inducono ad una lettura infinita e a spirale. A un livello più pratico, è il modello dell'orario ferroviario, dove arrivi e partenze, coincidenze, fermate e destinazioni possono incrociarsi all'infinito. Testi che non si leggono dall'inizio alla fine, ma si esplorano avanti e indietro, in apparente disordine ma con degli obiettivi.

La cultura contemporanea va sempre più verso il modello dell'enciclopedia. Se consideriamo come si stanno evolvendo i giornali quotidiani ne avremo un esempio illuminante. Il giornale cartaceo induce a una lettura ordinata: si comincia dalla prima pagina e poi si sfogliano le pagine successive, una dopo l'altra, fermandoci a leggere qualche titolo, magari anche qualche articolo che ci colpisce o ci interessa di più, seguendo un ordine che qualcuno ha stabilito per noi e che ci appare, in qualche modo, naturale nella sua linearità. In realtà niente e nessuno impedisce di sfogliare le pagine saltando qua e là, e molti lo fanno: tuttavia la struttura del giornale e la numerazione delle pagine ci fanno capire che c'è un prima e un dopo nell'ordine della lettura.

La versione elettronica degli stessi quotidiani induce a una lettura completamente diversa. Si parte da una prima pagina che funziona da sintesi delle informazioni più importanti e poi si va avanti decidendo di volta in volta la direzione. Non c'è un prima e un dopo: possiamo proseguire la lettura scegliendo fra una quantità di testi, senza dover girare pagine su pagine per arrivare alla sezione in cui si trovano, senza passare attraverso altri testi che qualcun altro ha messo in quell'ordine perché avessimo a disposizione un percorso. Con questo probabilmente non si è migliorato né peggiorato nulla, ma si è cambiato il modo di acquisire le informazioni. La comunicazione si è trasformata da testuale a ipertestuale.

In ambito scolastico è come se facessimo studiare un periodo storico non partendo da un libro di testo che offre una narrazione lineare degli eventi, ma attraverso delle voci di enciclopedia, immagini, testimonianze di contemporanei. Nel primo caso le informazioni sono già elaborate e si tratta essenzialmente di ricordare il contenuto del testo letto; nel secondo caso invece le informazioni vanno elaborate e il contenuto, prima di poter essere

ricordato, deve anche essere organizzato e costruito. Oggi ci troviamo sempre più spesso in questa seconda situazione. In un mondo in cui esperienza e conoscenza non coincidono più, i testi che offrono delle informazioni già organizzate e strutturate hanno una autorevolezza limitata. La realtà cambia vorticosamente e deve essere continuamente osservata, elaborata e interpretata.

Da tutte queste osservazioni si possono trarre alcune conclusioni. Il mondo reale ci offre e ci mette a disposizione una quantità sterminata di informazioni e noi, piano piano, stiamo imparando a vivere in un contesto comunicativo nebuloso. Nella vita di tutti i giorni, per non soccombere sotto questa marea di dati e immagini e suoni, dobbiamo continuamente selezionare ciò che per noi è pertinente. In un contesto di questo genere non possiamo più fare affidamento su una guida che ci dia indicazioni di percorso univoche e sicure (un Guglielmo da Baskerville che con il suo buon senso e la sua esperienza ci conduca ad una soluzione). Possiamo solo incontrare degli aiutanti capaci di volta in volta di darci un orientamento, di facilitarci il compito, ma poi spetta a noi stessi riuscire a trovare ciò che ci serve mettendo insieme i pezzi.

Questo processo evolutivo ha, ovviamente, delle eccezioni. Sono ancora innumerevoli i casi in cui una trasmissione unidirezionale del sapere è utile ed efficace. Imparare le tabelline attraverso l'esperienza può essere lungo e poco proficuo: forse è meglio continuare a imparare a memoria che $7 \times 8 = 56$, o che l'acqua ha due atomi di idrogeno e uno di ossigeno, o che il passato remoto di "sapere" è "seppi". Tuttavia imparare a memoria delle nozioni non è più (e ormai non lo è più da molto tempo) il modo migliore per apprendere, proprio perché non riproduce i metodi di apprendimento della vita reale.

3. Le vecchie care ricerche

Cercare, selezionare, elaborare sono tre abilità fondamentali nel processo di apprendimento e, nella pratica quotidiana, danno risultati più proficui quando si esercitano partendo da un obiettivo e, quando è possibile, cooperando con altre persone. Questo è vero anche per l'apprendimento delle lingue, un processo in cui avere o darsi degli obiettivi aiuta a raggiungere traguardi in modo più rapido e diretto, e in cui l'interazione e la cooperazione con gli altri è un fattore essenziale.

Domanda: ci sono attività che permettano di darsi un obiettivo, cooperare con gli altri per raggiungerlo, cercando informazioni per poi selezionarle ed elaborarle? Certamente ce ne sono. Tutti noi che abbiamo superato gli "anta" abbiamo ricordi più o meno vividi della scuola elementare o della media inferiore, quando ci chiedevano di fare le "ricerche" lavorando in gruppo con qualche compagno o compagna di classe. E allora ci mettevamo a sfogliare enciclopedie (qualche furbacchione copiava pari pari), prendevamo vecchi libri e riviste per ritagliarne le foto, in alcuni casi facevamo anche dei piccoli esperimenti scientifici o costruivamo dei semplici oggetti, infine organizzavamo il tutto in modo che potesse essere presentato agli altri: cartelli con figure, pagine descrittive, i più bravi proponevano anche dei modelli tridimensionali. Era il mondo del "lego", del "meccano", delle costruzioni in legno, dell'enciclopedia "Vita meravigliosa", il mondo della carta, del legno e della colla. Un mondo che è stato affiancato e, in alcuni casi, sostituito dalle informazioni, dai testi e dalle immagini virtuali.

La carta, il legno e la colla per fortuna si usano ancora: sarebbe un peccato perdere l'abitudine alla manualità nell'elaborazione del sapere, ed è bene che enciclopedie, libri e riviste siano ancora alla base di molte attività scolastiche. Ma accanto a questi mezzi e strumenti oggi i computer e la multimedialità hanno acquistato e conquistato una presenza che è divenuta preponderante e con cui anche la pedagogia e la didattica devono fare i

conti. Ecco allora che anche attività riconducibili alle vecchie care "ricerche" possono e devono tenere conto di queste trasformazioni tecnologiche cercando di trarne tutti i vantaggi possibili.

4. Un modello riformulato

Verso la metà degli anni '90 è stata proposta una riformulazione del modello "ricerca", aggiungendo ai materiali informativi tradizionali (libri, giornali e riviste) tutte le informazioni e i testi che si possono trovare su internet. Così la "ricerca" si è spostata sulla rete e si è trasformata in "webquest". Proviamo a capire di cosa si tratta.

Questa riformulazione, essendo nata ed essendosi sviluppata in un ambito accademico, non poteva non subire un processo di razionalizzazione che l'ha in qualche modo ingessata in uno schema: così il webquest si presenta essenzialmente come un modello operativo. Ma d'altra parte era difficile evitare una qualche formalizzazione. Insomma non si poteva dire agli studenti o ai partecipanti a un gruppo di lavoro: "Dai, cercate un po' di informazioni su questo e quello, e poi fateci sapere cosa avete trovato". La natura mostruosamente ipertestuale di internet avrebbe fatto perdere di vista l'obiettivo iniziale o, all'opposto, avrebbe indotto a limitarsi alle prime informazioni trovate, tralasciando magari altri testi ben più pertinenti. Un obiettivo, una prima determinazione del campo e una guida erano pertanto imprescindibili per ottenere dei risultati.

Obiettivo e risultati sono due aspetti importanti, direi basilari nella progettazione e nell'esecuzione di una "ricerca in rete", di un webquest. Assegnando un compito abbiamo sempre in mente un obiettivo. "Completare le frasi con le preposizioni corrette" ha lo scopo di consolidare la competenza nell'uso delle preposizioni. "Trasformare il testo al passato" ha lo scopo di aiutare a memorizzare le forme dei tempi passati, o di esercitare le modalità per raccontare eventi passati. La descrizione del compito però si concentra più sulla procedura che sull'obiettivo vero e proprio, sul "come" più che sul "perché". Assegnando una ricerca non si può invece non iniziare da una motivazione, da un perché: "Volete iscrivervi a un'università italiana..."; "Volete passare una settimana a Roma..."; ecc. Il webquest parte da una situazione simulata che pone un problema e che giustifica la necessità di trovare informazioni. Altrettanto importante, però, ai fini della motivazione è indicare quali saranno i risultati. Per farlo possiamo anche decidere di rovesciare il punto di vista consueto nell'assegnazione del compito: dalla forma imperativa a quella ipotetica. Invece di: "Dovete scoprire se è necessario un diploma di lingua italiana per iscriversi all'università"; suggerire: "Se cercherete con attenzione, alla fine saprete se è necessario un diploma...".

Obiettivi e risultati sono dunque gli elementi base della motivazione. Dopo di che può cominciare l'esecuzione, con la ricerca e l'elaborazione delle informazioni. Anche in questo caso è bene dare delle istruzioni che possano aiutare a organizzare il lavoro e a trovare le informazioni utili e più pertinenti. Se l'attività viene svolta come lavoro individuale non si pongono problemi di divisione di compiti. Se invece viene fatta con una classe divisa in gruppi di lavoro formati da tre o quattro studenti, allora è più pratico indicare subito come potrebbe essere suddiviso il lavoro di reperimento delle informazioni. In un gruppo di tre persone, ciascuno si potrebbe occupare di un aspetto diverso: ad esempio, per iscriversi a un'università uno si occupa dei permessi di soggiorno, uno dei corsi di studio, uno degli alloggi. Inoltre, per limitare al minimo i tempi morti, le perdite di tempo e le distrazioni che inevitabilmente ci sarebbero con una navigazione non guidata, l'insegnante o chi prepara l'attività può indicare i siti web e le altre fonti disponibili (per esempio in biblioteca) dove trovare dati, notizie e informazioni. Eseguita la ricerca, rimane da

renderne pubblici i risultati, che possono essere comunicati oralmente, per iscritto, con dei tabelloni pieni di dati e foto, ascoltando musica, proiettando diapositive o video, insomma nel modo ritenuto più opportuno, compresa la presentazione al computer con un programma tipo Powerpoint. Se si tratta di una attività didattica formale alla fine ci sarà anche una valutazione.

Semplificando, potremmo dire che le fasi di una attività di webquest possono essere organizzate come segue.

1. Motivazione
 - a. Definizione degli obiettivi
 - b. Anticipazione dei risultati
2. Esecuzione
 - a. Divisione del lavoro
 - b. Indicazione delle risorse
3. Comunicazione dei risultati
4. Valutazione

Per rendere possibile o più agevole la realizzazione di tutte le fasi è stato anche preparato un modello standard che si può trovare in rete (modello in lingua italiana: <http://www.babylonia-ti.ch/webquestit.htm>). Esso prevede la stesura da parte dell'insegnante di un documento di lavoro suddiviso in 6 parti più una copertina.

0. Copertina: pagina iniziale con il titolo, gli autori e magari anche un'immagine.
1. Introduzione: motivazione e breve descrizione dell'attività.
2. Compito: descrizione dei risultati che si potranno (dovranno) ottenere; indicazione degli strumenti da utilizzare (fogli di carta, macchinari, software, ecc.); indicazione di cosa si dovrà fare alla fine: relazione scritta, presentazione orale alla classe, ecc.
3. Procedimento: enumerazione di cosa devono fare gli studenti per portare a termine il compito; lista delle varie parti del webquest.
4. Link e risorse: lista delle risorse virtuali (siti web) e fisiche (libri, fogli 100x70, fotocopiatrici, pennarelli, ecc.) disponibili e utilizzabili per il compito.
5. Valutazione: descrizione di come verranno valutati gli studenti. Si può utilizzare una griglia già predisposta sul modello standard.
6. Conclusioni: ricapitolazione di ciò che gli studenti hanno fatto e imparato con questa attività.

Un esempio fra i tanti di come questo modello possa essere attuato e riempito di contenuti può essere dato da un webquest sui "Parchi naturali delle Marche" elaborato da due insegnanti per allievi della scuola primaria o secondaria di primo grado (10-14 anni). Non si tratta di un'attività per l'apprendimento dell'italiano come lingua straniera (o seconda), ma può essere utilizzata, in altro contesto didattico e con un'altra tipologia di studenti, anche a questo scopo. Attualmente lo si può trovare al seguente indirizzo web: <http://www.bibliolab.it/parchim/index.htm>. Altri esempi in altre lingue si possono trovare in quello che è il sito internet ufficiale dei cultori di questo tipo di attività didattica: <http://webquest.org> (fare clic a destra su "top", "middling" o "new").

Leggendo gli schemi proposti sopra o gli esempi di webquest pubblicati in rete saltano all'occhio due o tre aspetti peculiari di questo tipo di attività. Il docente ha una funzione essenziale, ma defilata. Assegna un compito, motiva gli studenti a svolgerlo, ne preannuncia e poi ne valuta i risultati, ma non fornisce i contenuti: si limita a suggerire le risorse per trovarli, elaborarli e infine comunicarli. Sono però gli studenti che cercano, se-

lezionano le informazioni pertinenti e le elaborano perché possano essere comunicate. E lo fanno perseguendo un obiettivo e collaborando in un lavoro di gruppo, che è una simulazione di ciò che si trovano a fare normalmente nella vita quotidiana. L'apprendimento insomma non si realizza per trasmissione del sapere dal maestro all'allievo, ma attraverso la cooperazione fra pari nel risolvere dei problemi.

5. Un po' di senso pratico

Da un altro punto di vista, tuttavia, si potrebbero avanzare delle obiezioni di ordine pratico. La prima delle quali è che queste attività sono piuttosto complesse e obbligano insegnante e studenti a dedicarvi molto tempo. Normalmente, infatti, non si esauriscono nel giro di un paio di lezioni di un'ora. Richiedono lavoro di gruppo e individuale in classe, in biblioteca, talvolta a casa. Sembrano più adatte come attività finalizzate ad una valutazione formale che come esercizio didattico abituale. Fare webquest inoltre può essere difficile con quei gruppi che per ragioni pratiche non possono garantire una regolarità di frequenza: studenti lavoratori con orari variabili, immigrati che saltuariamente devono lavorare, frequentatori di corsi serali che devono conciliare lo studio con gli impegni familiari. In realtà, in tempi di laicismo e di relativismo, nessuno dovrebbe sentirsi obbligato a osservare delle regole didattiche in modo acritico. Il canone può essere applicato, con buoni risultati, anche con aggiustamenti e adeguamenti alle necessità pratiche e pedagogiche del gruppo di studenti. Si può semplificare il compito, si può limitare la comunicazione dei risultati a una breve presentazione orale alla classe, si può eliminare la valutazione formale. Un esempio molto semplice di webquest "leggero" potrebbe essere la seguente (banale) attività per "organizzare una gita".

Una gita a ...

Avete quattro giorni di vacanza e avete deciso di fare una gita: a *Verona* o a *Parma*, due città antiche e ricche di monumenti, che però non conoscete quasi per niente.

1. Prima del viaggio cercate di informarvi il più possibile su una di queste città: dove si trova, quali sono le sue attrattive, come ci si arriva, quanto costa andare in treno, dove si può alloggiare, dove si può mangiare, cosa si può fare la sera...
2. Alla fine della vostra ricerca saprete:
 - a che ora partirete e arriverete e quanto potrete spendere per il viaggio;
 - in che albergo starete;
 - cosa andrete a vedere;
 - cosa potrete mangiare della cucina locale;
 - quali prodotti tipici potrete comprare;
 - cosa si può fare la sera;
 - se ci sono spettacoli o eventi da non perdere (un concerto, una mostra, una partita di calcio...);
 - a che ora ripartirete e arriverete a casa;
 - altre informazioni e curiosità...

3. Per la vostra ricerca formate dei gruppi di tre persone, ognuna delle quali si occuperà di ricercare informazioni diverse:

- uno si occuperà del viaggio e dell'alloggio;
- uno si occuperà di cosa vedere in città dei suoi prodotti tipici e della gastronomia;
- uno si occuperà di cosa fare la sera e degli eventi.

4. Potrete trovare informazioni visitando questi siti web.

- Treni: www.trenitalia.com/home/it/index.html ;
- dormire a Parma: www.emiliaromagnaturismo.it/ospitalita/ricettivita/ricettivita.asp ;
- città di Parma: <http://turismo.comune.parma.it/h3/h3.exe/a1/fddreg> ;
- dormire a Verona: <http://turismo.regione.veneto.it/it/ric/alberghi/index.php> ;
- città di Verona: www.verona.com .

Potete trovare altre informazioni in mediateca: riviste "Bell'Italia"; libri sull'Emilia Romagna e sul Veneto.

5. Alla fine riferirete alla classe tutte le informazioni utili che avete trovato.

Questa semplice attività è stata sperimentata alcune volte con piccoli gruppi di sei-sette studenti di italiano L2 di livello elementare e intermedio (da A2 a B2) e portata a termine in due ore. I primi 10 minuti sono stati occupati a leggere il foglio di lavoro con le istruzioni e i suggerimenti. Poi siamo andati in mediateca e i due gruppi di tre-quattro studenti si sono seduti al computer (ne era disponibile solo uno per gruppo) per cercare le informazioni. Vista la penuria di macchine a disposizione (succede nelle scuole!) hanno deciso di non dividersi i compiti, ma fare tutte le ricerche in gruppo e decidere di volta in volta insieme orari, prezzi, albergo, ristorante, cosa fare, cosa vedere, ecc. Mentre loro cercavano e discutevano per scegliere fra le varie possibilità, il mio intervento si limitava a chiarire il significato di qualche parola e a orientare, attraverso la formulazione di domande, i percorsi e le decisioni da prendere. "Ma volete arrivare la mattina o il pomeriggio?", "Quanto volete spendere per una notte?", "Andate principalmente per divertirvi, per rilassarvi, per vedere opere d'arte?", "Vi interessa più il buon vino, la cucina, fare shopping?", "Allora che ve ne pare di questo link?" Dopo circa un'ora avevano raccolto sufficienti informazioni, che in altri 15 minuti hanno potuto organizzare in una presentazione. Per l'ultima mezz'ora siamo ritornati in classe dove ciascun gruppo ha comunicato all'altro tutti i dettagli della gita programmata e si è aperta una conversazione. Qualcuno ha chiesto di giustificare alcune scelte, altri hanno espresso opinioni personali: perché quel tipo di albergo piuttosto che un altro, perché non noleggiare una bicicletta, non è giusto pagare il biglietto per entrare nelle chiese, ecc.

Anche in questo modo, pur alleggerito e trasformato in una attività di interazione e produzione orale a gruppi, il webquest offre un modello operativo didatticamente aggiornato: gli studenti sono stimolati a raggiungere un obiettivo, a farlo insieme (ma tenendo conto delle diverse abilità nella distribuzione degli incarichi), a condividere informazioni esercitando le loro capacità di selezionare i contenuti e di interagire con gli altri. Senza dover preventivare un lungo lavoro di organizzazione e realizzazione: possono bastare due o tre ore di lezione in classe, con un piccolo supplemento di lavoro a casa se le ore di lezione fossero distribuite in più giorni.

Il modello del webquest non propone grandi novità concettuali. L'idea che ne sta alla base è, in fondo, la stessa delle vecchie "ricerche" aggiornata con alcuni concetti tipici del *cooperative learning*. Il tratto distintivo è l'utilizzo prevalente di internet per il reperimento delle informazioni. Si tratta pertanto di un aggiornamento, di un adeguamento ad una

situazione che è profondamente mutata. In un mondo dove esperienza e conoscenza non hanno più una relazione di causa-effetto, dove il maestro non trasmette più la sua scienza all'allievo, ma semmai la condivide, dove le informazioni vengono archiviate in misteriose enciclopedie virtuali, l'uso della rete può aiutare l'apprendimento. In un contesto pedagogico in cui l'insegnante si pone come facilitatore e gli studenti cooperano l'uno con l'altro per migliorare le proprie competenze e abilità, il webquest è un modello che può dare i suoi frutti, purché usato con un po' di senso pratico e magari adeguato alle specificità della classe e agli obiettivi didattici da raggiungere. Anche a costo di trasformarlo in qualcos'altro.

6. Per saperne di più (a mo' di webquest)

Vista la natura dell'oggetto in questione, ho pensato di non aggiungere a queste riflessioni un normale apparato di note e bibliografia, invitando piuttosto ad una sorta di webquest sul webquest. Pertanto, chi desidera approfondire le informazioni contenute in questo articolo può collegarsi ai siti internet riportati sotto, seguendone i percorsi ed esplorandone i collegamenti. Alla fine dell'esplorazione scoprirà quali altri modelli di ricerca in rete sono possibili, come si struttura il *cooperative learning*, come fare le valutazioni, cosa ha detto Bernie Dodge, chi era Tom March... I siti per iniziare possono essere i seguenti.

Salvatore Colazzo, *Un sito per spiegare il webquest* (giustificazione teorica e bibliografia)
<http://www.webquest.it/>

Bibliolab, *Webquest: regole, esempi e link* (grande abbondanza di materiali)
<http://www.bibliolab.it/webquest.htm>

Thirteen Ed Online, *What is a WebQuest?* (spiegazione del concetto)
<http://www.thirteen.org/edonline/concept2class/webquests/index.html>

Webquest Portal, *News and views about the WebQuest model, a constructivist lesson format used widely around the world* (sito ufficiale dei cultori di queste attività)
<http://webquest.org/>

Babylonia, *Una selezione di WebQuest* (esempi e modelli in varie lingue)
<http://www.babylonia-ti.ch/webquestit.htm>

M. Cantori e S. Giachè, *I parchi delle Marche* (esempio pratico)
<http://www.bibliolab.it/parchim/index.htm>

Marco Guastavigna, *Mi sono innamorato dei Webquest...* (altri esempi)
http://www.pavonerisorse.to.it/PSTD/wq.htm#_ftn1

[Firenze, 2005]