



## *Scuola in ospedale e istruzione domiciliare Percorso formativo per Dirigenti Scolastici e Docenti*

---

Internet. Oceano dove molti navigano  
su una zattera.

*Giordano Bruno Guerri.*

# WEBQUEST

## *risorse per l'apprendimento*

**Prof. Giorgio Poletti** – Università degli Studi di Ferrara  
(Dipartimento di Scienze Umane – CaridLAB)  
[giorgio.poletti@unife.it](mailto:giorgio.poletti@unife.it)

# WEBQUEST

---

- Storia e Definizioni
- Struttura e principi
- Strumenti ed esempi



# STORIA

**WEBQUEST:** «un'attività orientata all'indagine nella quale alcune o tutte le informazioni con le quali studenti interagiscono sono risorse disponibili in Internet, completate in maniera opzionale con video conferenze.» (da [webquest.org](http://webquest.org))



Formalizzato da Bernie Dodge (1995)

Perfezionato da Tom March



Basato su computer WEB e risorse off line

Teoria costruttivista

Apprendimento cooperativo

*Intende sviluppare*

Analisi

Sintesi

Valutazione



# DEFINIZIONI (TASKONOMY)

Bernie Dodge ha classificato i compiti del WEBQUEST in dodici categorie in una tassonomia che ha chiamato **TASKONOMY**.

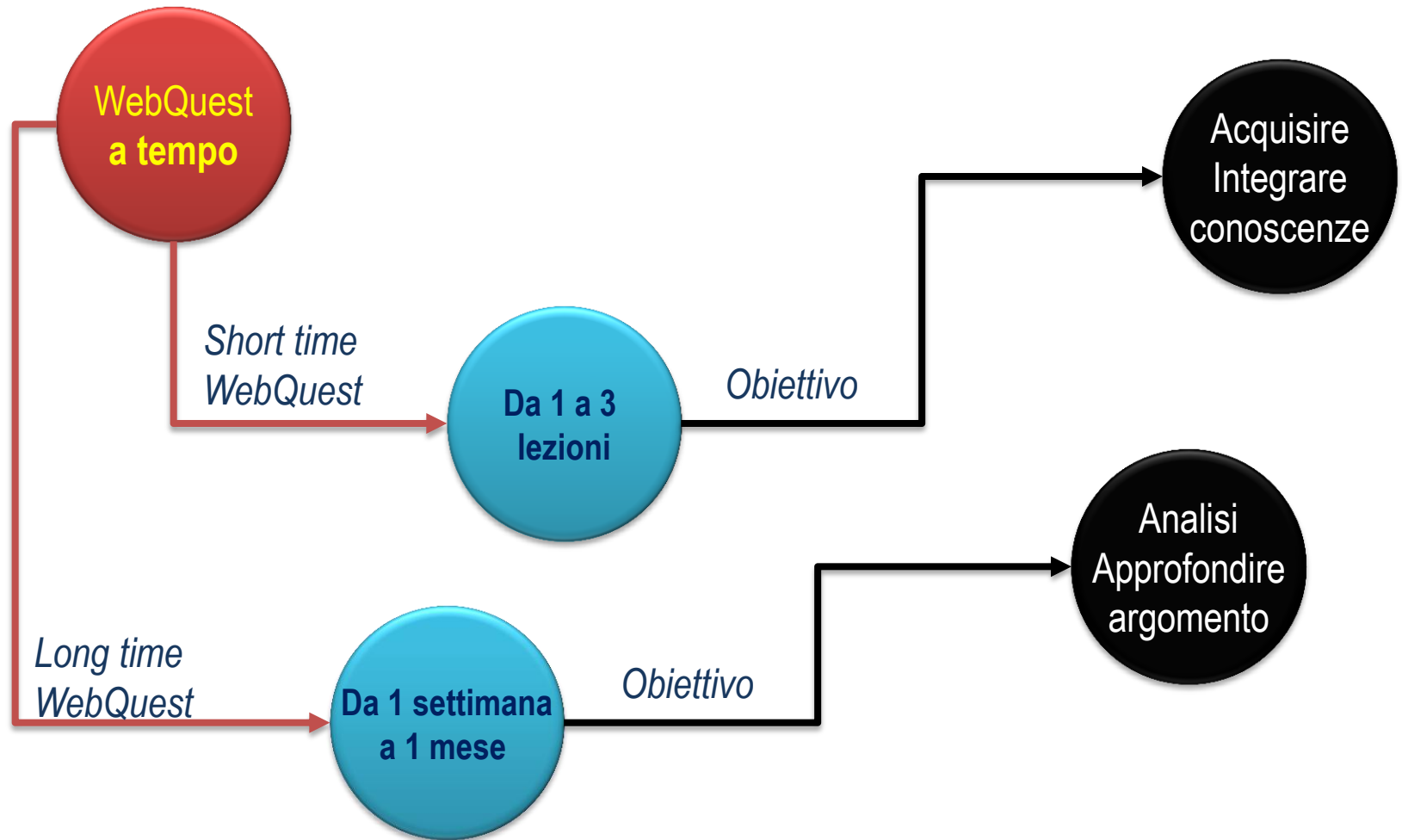
Le diverse tipologie di compito possono essere e si possono intrecciare nella stessa WEBQUEST.

1. ricercare
2. relazionare
3. risolvere un problema
4. investigare
5. progettare
6. elaborare prodotti creativi

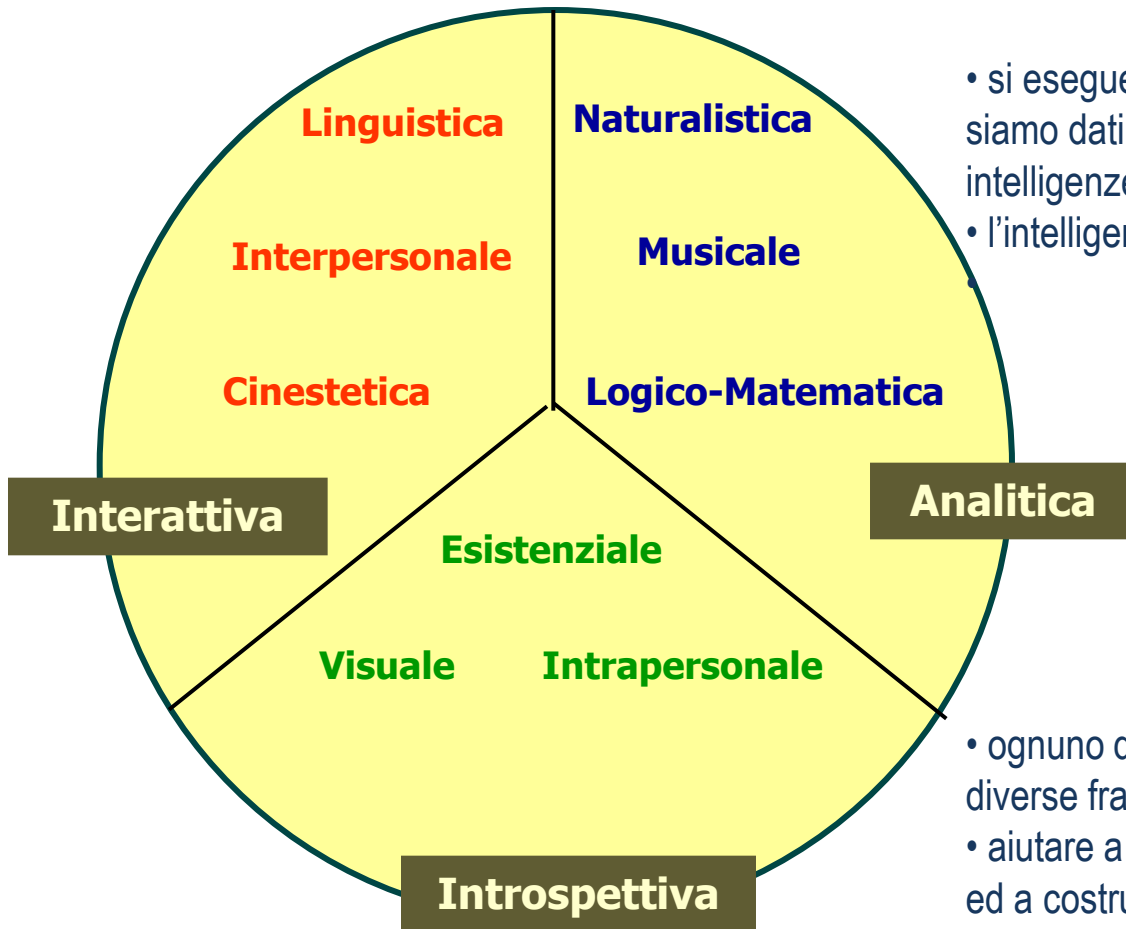
7. costruire consenso
8. persuadere
9. conoscere se stesso
10. analizzare
11. giudicare
12. sperimentare



# Definizioni (TIPOLOGIE)



# DEFINIZIONI (INTELLIGENZE MULTIPLE)



- si esegue un compito in rapporto all'obiettivo che ci siamo dati, e da come sono sviluppate le nostre intelligenze
- l'intelligenza non è *un' entità unica ed uniforme*

- ognuno dispone di una serie di **9 intelligenze** molto diverse fra loro
- aiutare a sviluppare la capacità di "comprendere", ed a costruire un apprendimento significativo, piuttosto che trasmissivo

*Howard Gardner*



# STRUTTURA



Formalizzato da Bernie Dodge (1995)



6 Passi per costruire un WebQuest

**Introduzione** (*Introduction*)

**Scopo** (*Task*)

**Risorse** (*information source*)

**Processo** (*process*)

**Suggerimenti** (*guidance*)

**Conclusioni** (*conclusion*)

**Come progettare WebQuest?**

<http://webquest.sdsu.edu/roadmap/index.htm>



# STRUMENTI ED ESEMPI

---

- La WEBQUEST può essere un sito
- Power Point o slide presentation
- [Aula21](#): tool gratuito che ha come risultato un file NON online.
- [Zunal](#): dopo una registrazione gratuita al sito un modello più ricco ed elaborato ma facile da usare;
- [Questgarden](#) strumento efficace e con diretta pubblicazione OnLine ma gratuito per 30 giorni
- [PBWiki](#), wiky gratuito
- [UDUTU](#) generatore di strutture multimediali ed interattive

