

Rezumat

Profesorul de limbă italiană pentru străini, prin alegerea opțiunii de a utiliza Noile Tehnologii în didactică, promovează modalitățile de instruire care aprofundează competențele utilizării noilor tehnologii, ce permit transformarea informației disponibile pe internet în reelaborări critice și obținerea de informații originale. Organizarea materialului prezent este de fapt o non organizare, este ca și cum am fi în fața unui număr enorm de site-uri, instrumente cu o proprie ordine, care uneori comunică între ele prin intermediul rețelelor externe

In molti paesi è una prassi comune nella scuola affidarsi a Internet per realizzare attività di ricerca di informazioni. Questo campo di applicazione risulta prevalente [1, 2002] anche a causa della ricchezza di fonti che questa nuova risorsa mette a disposizione e della relativa facilità di reperimento delle informazioni. Anche per quanto riguarda l'italiano come lingua straniera per ragioni didattiche e organizzative fondamentalmente simili nei due ambiti, la rete Internet sta assurgendo la fondamentale fonte di informazione.

Il docente d'italiano a stranieri, nel momento in cui accoglie l'opzione dell'utilizzo didattico delle Nuove Tecnologie, dovrà incoraggiare percorsi educativi che approfondiscano le competenze d'uso di questi strumenti; proponendo un esempio facilmente comprensibile, si dovrà insegnare allo studente a operare in maniera efficace con Internet, promuovendo l'acquisizione di tecniche di navigazione, di raccolta e di elaborazione dei dati, ecc., allo stesso modo in cui si insegnava e si insegna l'uso del dizionario, di un'enciclopedia, e così via. L'organizzazione del materiale presente è una non-organizzazione. È come se fossimo di fronte a innumerevoli mondi, i singoli siti, strutturati con un proprio ordine, che a volte comunicano tra loro, attraverso i collegamenti ipertestuali esterni, che si imitano l'un l'altro, ma che non rispondono a un'architettura generale coerente e coesa.

Negli ultimi tempi sono stati sviluppati modelli di navigazione che cercano di affrontare il problema, così come sono stati predisposti ambienti che accompagnano lo studente nell'esplorazione del web: da banche dati, quali i cataloghi di siti di interesse per una determinata disciplina, a piattaforme per l'e-learning . Questo contributo intende presentare un ambiente che ha nella coerenza e nella semplicità strutturale i maggiori punti di forza: la WEBQUEST.

Bernie Dodge, uno degli ideatori della webquest fornisce una definizione: *Una WebQuest è un'attività di ricerca nella quale una parte o la totalità delle informazioni con cui interagiscono gli studenti provengono da risorse disponibili in Internet* [3, 1995]. È bene non confondere una webquest con una semplice ricerca su internet. Tom March, afferma che la caratteristica principale di una webquest è: *permettere di trasformare l'informazione in modo tale da creare una nuova forma testuale frutto della comprensione, della rielaborazione critica e dell'acquisizione delle informazioni originali*. Secondo March, le migliori webquest motivano gli studenti a ricercare relazioni tematiche sempre più approfondite e a riflettere sui propri processi metacognitivi [4, 2004].

Prima di passare a una descrizione del funzionamento ci pare utile presentare una serie di caratteristiche, obiettivi e vantaggi offerti dalla webquest:

- ✓ *insegna, affina, applica strategie di navigazione e di ricerca nel web;*
- ✓ *sviluppa un atteggiamento collaborativo negli studenti;*

✓ *sviluppa abilità cognitive di tipo alto, quali la capacità di analisi e sintesi, e grazie al suo carattere fortemente collaborativo la capacità di mediazione e negoziazione di significati sia sul piano delle competenze di tipo relazionale, sia per ciò che attiene allo sviluppo dei meccanismi della comprensione;*

✓ *promuove un atteggiamento di tipo problem-solving, motivando gli studenti grazie all'impostazione che prevede la realizzazione di contesti, situazioni e compiti fortemente verosimili;*

✓ *permette di strutturare attraverso un percorso di rielaborazione l'informazione reperita prevalentemente sul web, inducendo lo sviluppo di abilità e strategie atte a superare il possibile sovraccarico cognitivo cui è esposto lo studente oggi;*

✓ *sviluppa strategie di apprendimento di qualità grazie alla sua struttura e al rigoroso procedimento basato su chiare fasi di pianificazione, esecuzione, monitoraggio e valutazione.*

Potremmo definire la webquest, una tecnica, dotata di una struttura che le consente di svilupparsi creando un vero e proprio ambiente di lavoro per gli studenti. Il grande valore aggiunto della presenza di una struttura rigorosa è consentire allo studente di promuovere in modo guidato lo sviluppo della consapevolezza circa i propri meccanismi e processi metacognitivi [5, 2002].

La webquest può essere suddivisa in cinque fasi: *introduzione, compito, procedimento, valutazione, conclusione*. Le attività a cui sono chiamati gli studenti risultano predeterminate dal docente sulla base dello schema previsto dall'ambiente. Si tratta prevalentemente, ma non unicamente, di attività di tipo collaborativo, da svolgere in gruppo. Un elemento pressoché fondamentale e immancabile è l'approccio di tipo problem-solving delle webquest. Tale approccio fornisce agli studenti la possibilità di esprimersi in modo creativo e di andare oltre il semplice reperimento delle informazioni attraverso il web, in modo da risolvere il problema postulato.

Nella prima fase, quella dell'*introduzione*, si procede alla motivazione dello studente e alla definizione dello scenario. La fase successiva è dedicata alla descrizione del *compito* da svolgere e pone l'accento in particolare sul risultato atteso. È questo il momento per il docente per chiarire agli studenti il tipo di competenze richiesto in particolare riguardo alle Nuove Tecnologie. Alla fine del compito, la soluzione del problema proposto porta, infatti, molto spesso alla rielaborazione di informazioni e materiali reperiti online e quindi possono venire richieste conoscenze di strumenti di videoscrittura, di presentazione o altro. Il terzo momento è caratterizzato dalla descrizione del *procedimento*. Si tratta della fase che richiede più preparazione da parte del docente. Occorre, infatti, indicare agli studenti quali risorse soprattutto web, ma anche di altro genere, essi devono utilizzare per portare a termine il compito assegnato. Ciò significa che lo studente viene guidato dall'insegnante a scoprire le risorse web e non viene scaraventato nel vuoto di uno spazio virtuale troppo pieno di informazioni, spesso difficili da reperire ed elaborare. All'inizio sta la ricerca e la selezione delle risorse da parte del docente. Questo è anche il momento in cui il docente deve scegliere le attività possibili da far svolgere. L'insegnante di italiano lingua straniera ha a disposizione le molteplici risorse fornite dalla sua conoscenza riguardo alle tecniche glottodidattiche, ma può anche optare per strumenti non tradizionali quali programmi autore specifici per le lingue, ad esempio Hot Potatoes o trasversali per la didattica, come le cacce al tesoro sul web [5, 2001]. La *valutazione* è la fase successiva in cui lo studente è invitato a riflettere sul processo messo in atto in chiave autovalutativa attraverso gli strumenti scelti dal docente. La chiave autovalutativa è una possibile proposta didattica che può essere facilmente combinata e integrata in modelli di tipo valutativo. Quanto risulta

indispensabile nella filosofia della webquest è affrontare questa fase in chiave collaborativa con lo studente, al quale vanno esplicitati i parametri che si andranno ad applicare e quindi gli elementi che si andranno a valutare. In rete si trovano risorse utili a creare tassonomie sia dei compiti, sia delle performance degli studenti, anche in italiano. L'ultima parte della webquest riguarda una riflessione *conclusiva* su quanto gli studenti avranno realizzato e appreso alla fine del percorso. È possibile usare questo spazio per incoraggiare approfondimenti e indicare risorse e percorsi integrativi.

I webquest favoriscono l'apprendimento in un contesto "ludico", stimolante e innovativo che elimina o smorza gli aspetti più tradizionali dell'insegnamento, quali lo studio passivo, il lavoro individuale e lineare, il ricorso a una sola fonte di informazioni, il rapporto gerarchico docente - discente, il timore del giudizio e fa invece leva sulla naturale motivazione dei discenti all'apprendimento, sviluppando la competenza base per eccellenza: apprendere ad apprendere. Esso valorizza dunque la capacità autoformative degli allievi e facilita l'uso delle tecnologie pur non rinunciando alla funzione di guida, orientamento e valutazione del docente, il cui ruolo cambia ma è pur sempre fondamentale.

L'apprendimento incontra minore opposizione grazie a elementi quali il ricorso a simulazioni e contesti accattivanti, l'introduzione di elementi del gioco nel processo di apprendimento, la possibilità di applicare immediatamente a casi le informazioni ottenute, il ricorso a situazioni che rispecchiano la vita reale, il lavoro di gruppo, il ruolo attivo del discente che da solo ricerca le informazioni e non si limita all'apprendimento passivo l'applicazione del problem-solving e l'utilizzo di internet e di eventuali altri strumenti delle nuove tecnologie.

È importante sottolineare infine che attraverso questo strumento gli studenti non fanno più riferimento solo a risorse pensate unicamente per loro, ma hanno anche la possibilità di misurarsi con la realtà esterna alla scuola attingendo a informazioni universalmente fruibili.

Bibliografie

1. CHO, K., JONASSEN, D., *The Effects of Argumentation Scaffolds on Argumentation and Problem Solving*. ETR&D, Vol. 50, No. 3, 2002.
2. DODGE, BERBIE. *Some Thoughts About WebQuests*. http://edweb.sdsu.edu/courses/edtec596/about_webquests.html, 1995.
3. MARCH, TOM, *What WebQuests Are (Really)*. http://bestwebquests.com/what_webquests_are.asp, 2004.
4. MEZZADRI, M., *Internet nella didattica dell'italiano: la frontiera presente*. Guerra-éditions SOLEIL, Perugia/Welland, 2001.
5. PETRUCCO, C., *Costruire mappe per cercare in rete: il metodo Sewcom*, in TD-Tecnologie Didattiche n. 25 - Numero 1, 2002.