

**Corso Tecnologie didattiche, 2008-2009, SSIS del Veneto.  
Attività della settimana 09 febbraio 2009**

1. lettura dell'articolo
  2. partecipare attivamente alle riflessioni proposte dal tutor.
- 

**Si ringraziano gli autori del presente articolo, prof. Giovanni Federle e prof.ssa Carla Stefanini, dell'autorizzazione all'uso didattico per il corso di "Tecnologie didattiche" della SSIS del Veneto .**

**L'articolo "Web Quest, ricercare a più voci", in corso di pubblicazione, è tratto dal materiale didattico del Corso di perfezionamento in "Designer grafico: tra professione ed insegnamento" (attivato dalla SSIS del Veneto) 2004/2005.**

---

## **WEBQUEST: RICERCARE A PIÙ VOCI**

GIOVANNI FEDERLE- CARLA STEFANI

L'insegnante di qualità deve arricchire le sue strumentazioni da professionista con tecniche e metodi che siano utili per affrontare in modo creativo le diverse situazioni didattiche si presentano con il passare del tempo e l'evolvere dell'ambiente sociale. Gli strumenti informatici e l'accesso ad internet aggiungono al bagaglio di strumenti un mezzo dalle possibilità ancora poco conosciute ed esplorate. Una fertile combinazione di elementi noti e altri nuovi, solidamente poggiata su fondamenta teoriche convincenti e condivisibili è suggerita dalla tecnica nota come WebQuest (significa letteralmente "ricerca sul web") che favorisce un utilizzo proficuo e collaborativo delle capacità di individuazione, selezione e rielaborazione delle informazioni ottenibili su internet; è un metodo che mette riparo al meccanismo perverso della banale ricerca che abbiamo affrontato tutti nella nostra avventura scolastica e si risolveva nella copiatura di testi enciclopedici o al più in un patchwork degli stessi.

Bernie Dodge e Tom March, due studiosi americani, nel 1995 formalizzano WebQuest presso l'università statale di San Diego (in *Some Thoughts About WebQuests*) come

*attività di ricerca orientata nella quale la maggior parte o tutte le informazioni usate da-*

*gli studenti è estratta dal Web. I WebQuest sono progettati per usare bene il tempo degli studenti, focalizzando l'attenzione sull'uso delle informazioni piuttosto che sulla loro ricerca, e aiutare la riflessione a livello di analisi, sintesi e valutazione.*

*FOCUS Five rules for Writhing a great WebQuest di Bernie Dodge.*

Si tratta di inventare usi complessi delle informazioni cercate e trovate su internet e fuori, on line e off line, in modo che l'attività di indagine sia la partenza per rielaborare, combinare, ristrutturare, dedurre le informazioni in seconda battuta destinate ad un uso specifico e preordinato.

## **Reinventare la ricerca trasformandola in WebQuest**

Attualmente si vedono riprodotte le pessime modalità di ricerca dei nostri tempi e gli scarsi risultati che ne vengono, sostituendo semplicemente la ricerca condotta sulle polverose enciclopedie delle biblioteche con le più accessibili enciclopedie su internet con la consegna paradossale che tutto sia riportato con scrittura manuale “altrimenti si sa, lo studente fa copia-incolla e neppure legge il testo”: di nuovo tutto si riduce a copiatura e scarsa rielaborazione dei dati trovati. Con un grosso problema qualitativo delle informazioni raccolte in aggiunta: prima lo studente aveva sotto mano l’enciclopedia o il testo dal quale attingeva le informazioni, poteva valutarne l’autorevolezza o essere quantomeno certo della provenienza delle informazioni, al contrario su internet molto spesso la fonte di quello che sta leggendo non è trasparente e garantita perché tutti possono pubblicare informazioni, anche prive di fondamento, ma la pubblicazione stessa è assertiva. Siamo abituati e rassicurati dall’uso dei libri, per cui convenzionalmente se una notizia si trova stampata da qualche parte diventa “vera” e tutto quello che leggiamo su carta fa testo; la firma di un autore e di un editore ne identificano e sottoscrivono il contenuto. Questa è la garanzia che spesso non si riconosce sui materiali in rete. Come è necessario essere sempre cauti e critici nei riguardi dell’informazione riportata a stampa sulla carta, così, a maggior ragione, occorre stare in guardia sulla qualità del testo proveniente dalla rete che compare a monitor, ma spesso gli studenti hanno poca esperienza, e non dispongono di strumenti per distinguere tra materiali di buona qualità e di origine controllata da quelli che non lo sono.

È frequente il senso di frustrazione degli insegnanti di fronte al compito assegnato agli studenti, e frequentemente mal risolto, di fare ricerca su internet, per la qualità del materiale trovato e raccolto e ancor più per l’irrelevanza didattica che alla fine l’operazione rivela: la ricerca è facilitata certo, resa più veloce e meno faticosa dal sistema copia/incolla dei dati dal web alla pagina, arricchita anche da immagini e foto, ma la rielaborazione delle informazioni, al momento della collazione e della redazione può rivelarsi del tutto insufficiente o assente.

A partire da queste considerazioni negative, come si può lavorare sfruttando le possibilità offerte dalla sterminata banca dati che è internet, ricavandone non solo informazioni congrue con quanto la ricerca si prefigge ma utilizzando contemporaneamente le caratteristi-

che proprie del mezzo per incidere positivamente sulla formazione degli studenti?

### **Lavorare in un ambiente di apprendimento costruttivista**

Se condividiamo alcuni principi didattici come la centralità dello studente rispetto all'apprendimento, allora saremo d'accordo nel ritenere importante che lo studente sia protagonista attivo nella costruzione della propria conoscenza. Le competenze, di cui si parla nella terminologia legata all'esame di stato, si definiscono come ciò che lo studente si porta appresso alla fine del percorso scolastico (le conoscenze sono quelle cose che dimentichiamo fatalmente, che il tempo cancella mentre ci si allontana dagli anni scolastici). L'altro principio importante, accanto alla centralità dello studente nel processo di apprendimento, è la contrattazione chiara delle modalità che regolano i rapporti studente-docente e l'atteggiamento collaborativo all'interno della comunità dei discenti e dei docenti.

Su queste basi di principio si iscrive il metodo WebQuest.

Gli sviluppatori del WQ adottano il modello costruttivista di apprendimento, secondo il quale sono essenziali i seguenti elementi: lo spazio fisico, l'insieme degli attori che interagiscono (gli studenti sono chiamati a ricoprire dei ruoli), dei comportamenti e delle attività concordate, regolati da norme definite dall'interno o dall'esterno, delle aspettative preordinate e dei tempi chiaramente assegnati. L'attività ha lo scopo di

- coinvolgere e responsabilizzare in pieno gli studenti, che sono chiamati ad essere protagonisti della loro crescita
- incentivare la ricerca su nodi significativi, interdisciplinari e potenzialmente ricchi, non banali, di livello complesso ed elevato contemporaneamente, che li ripagheranno con la soddisfazione intellettuale (il termine preciso usato dagli autori è challenge-sfida).

Il fine deve essere ben disegnato nei dettagli per essere chiaro a tutti quelli che interagiscono nel WQ: per gli studenti che avranno chiari strumenti e finalità, per i docenti che potranno pianificare meglio e valutare alla fine con criteri trasparenti.

## **Progettare il WebQuest**

Il compito che si assegna agli studenti è l'elemento chiave del WQ, l'elemento più difficile da disegnare e quello che determina il successo del metodo: richiede all'insegnante la capacità di cogliere nodi aggreganti tra le discipline e creatività. Del resto è così anche per il vecchio e discusso tema di italiano, per il saggio breve o per il questionario ad item con risposte multiple: stenderne uno di veramente interessante ed efficace è difficile e richiede fantasia oltre che capacità di previsione su quello che accadrà in classe.

Riporto e adatto lo schema di classificazione delle attività WQ, fonte WebQuest Taskonomy Bernie Dodge, 2002, adottando titoli suggestivi, che possono diventare espedienti visivi, come connotazione della professione. I sottotitoli restano descrittivi come nella fonte originale:

- Il cappello a tese larghe con il biglietto "stampa": fare reportage giornalistico
- Il basco dell'artista: un lavoro creativo
- L'elmetto dell'ingegnere: progettare il compito
- Il cappello di Sherlock Holmes: risolvere il mistero
- Occhiali sulla punta del naso: analizzare e classificare
- La parrucca di Einstein: fare ricerca scientifica
- Il viso incorniciato dal monitor tv: costruire il consenso
- Il venditore di aspirapolvere: persuadere
- La lente di ingrandimento e il camice bianco: analizzare
- Il tocco del giudice: giudicare
- Il professore saccente: ridefinire un argomento
- Il paraorecchie di lana: apprendere da soli

La classificazione è integrata da esempi modellati nell'ambito delle discipline dell'arte e del disegno, con aperture ampie verso l'interdisciplinarietà. Gli esempi sono molto schematizzati e con target diversi (scuole secondarie inferiori e superiori) ma danno una idea di come si possa variare il compito richiesto agli studenti e della eterogeneità di approcci possibili.

## **Il cappello a tese larghe con il biglietto “stampa”: fare reportage giornalistico**

- Descrizione** Collegare fatti ed organizzarli come notizie e servizi speciali: avviare un approccio giornalistico nel quale gli studenti assumono l'identità di un personaggio e creano un report o un diario come se fossero presenti in un luogo dato e in una data epoca
- Ruolo** Reporter, direttore del giornale, esperto scientifico della redazione, fotogiornalista,
- Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** L'accuratezza è più importante della creatività. Massimizzare l'accuratezza usando fonti multiple per ogni fatto. Raccogliere pareri divergenti tra i giudizi degli studenti. Analizzare ogni pregiudizio, minimizzare l'impatto che può avere nello scritto
- Esempio** Il pittore Vermeer usava la macchina fotografica per catturare gli interni che poi dipingeva? A partire dal saggio di David Hockney, *Il segreto svelato*, Electa, 2002, e il romanzo di Tracy Chevalier, *La ragazza con l'orecchino di perla*, Neri Pozza, Vicenza 2000, scrivere quanto si è scoperto sull'argomento analizzando i testi forniti e con una ricerca su internet sotto forma di reportage giornalistico da pubblicare su una rivista di divulgazione scientifica (con aperture di riquadri a parte, rimandi, schemi, illustrazioni, fotografie)

## **Il basco dell'artista: un lavoro creativo**

- Descrizione** Ricomporre gli argomenti in forma di narrazione scritta, narrata o per immagini (story board), fumetto, gioco (adventure come Tomb Rider). Meno prevedibile di quanto si presupponga.
- Ruolo** Progettista, designer, creativo, disegnatore di fumetti, esperto multimediale, creatore di videogiochi
- Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Importanti la creatività e l'espressività. Accettare soluzioni aperte. Gli studenti producono un unico documento sul quale sono poi ascoltati. Delimitare l'estensione e lo scopo.

Chiedere precisione storica. Aderire ad uno stile particolare.

**Esempio** 1) **Ipotesi a.** Una emittente radio commissiona alla tua équipe un breve documentario (di cui devi produrre audiocassetta) destinato ai tuoi coetanei dove si racconta la città in cui vivi, cosa vale la pena di vedere e perché, inserendo non solo notizie storiche e artistiche ma anche i luoghi di ritrovo e di appuntamento più interessanti per i giovani.

**Ipotesi b.** l'ufficio turistico commissiona al tuo gruppo creativo un prodotto pubblicitario in forma di videogioco destinato ai tuoi coetanei dove si racconta la città in cui vivi, cosa vale la pena di vedere e perché, inserendo non solo notizie storiche e artistiche ma anche i luoghi di ritrovo e di appuntamento più interessanti per i giovani.

2) Un editore commissiona al tuo studio grafico la progettazione della copertina di un volume di narrativa, primo di una serie. Il romanzo è intitolato –si tratta di una quasi invenzione- “La follia della macchina”, autore Corrado Augias, editore Ponte. Il romanzo è un giallo ambientato all'inizio secolo, in ambiente romano e con personaggi d'invenzione, frammisti ad altri reali, nell'ambiente che si aggira intorno a Filippo Tommaso Marinetti. L'editore, per motivi di diritto d'autore, chiede che la foto sia di invenzione (imitazione dello stile futurista) e che si riprenda con la grafica lo stile del futurismo creando una imitazione, un falso d'autore, giocando con gli oggetti tipografici: titolo, autore, editore e altro che ritenete necessario. Anche se verranno introdotti altri elementi tipografici questi non dovranno soverchiare i tre elementi dati (titolo, autore, editore) o comprometterne la leggibilità. La copertina avrà una stampa a 4 o più colori e dove lo ritenete necessario l'applicazione di altri espedienti (stampa a caldo, a rilievo e altro).

### **L'elmetto dell'ingegnere: progettare il compito**

**Descrizione** Si richiede agli studenti di creare o produrre il piano di una azione per raggiungere un obiettivo predefinito. Si lavora senza limiti particolari.

**Ruolo** Ingegnere, topografo, esperto di forniture aziendali, ecologo ambientale, sto-

rico dell'architettura

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Descrivere un prodotto richiesto da qualcuno in qualche occasione. Descrittori obbligati non dissimili da quelli che userebbero i designer.

**Esempio** Disegna la casa per i tuoi committenti che ti daranno dei riferimenti di gusto ispirati ad un celebre architetto del '900 dal quale potrai ricavare motivata ispirazione. Dopo aver studiato la mappa della località che ti è assegnata scegli la localizzazione più appropriata: lavorerai senza/con un budget, ma devi definire il numero e la destinazione delle stanze, la disposizione delle porte e delle finestre, il tipo di servizi, di isolamento e di finiture esterne.

### **Il cappello di Sherlock Holmes: risolvere il mistero**

**Descrizione** Comporta l'inclusione di un rompicapo o di un "giallo"

**Ruolo** Detective, aiutante del detective, esperto di chimica, altri

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Richiedere la sintesi di informazioni provenienti da una varietà di risorse. Non deve essere particolarmente facile da risolvere trovando la risposta o la particolare pagina. Obbligare a registrare informazioni da sorgenti multiple. Mettere insieme informazioni per ottenere deduzioni o generalizzazioni incrociando numerose fonti

**Esempio** Come è morto Tutankamon? Quattro esperti hanno ricevuto dal museo egizio di Torino l'incarico di esaminare alcuni reperti: l'archeologo, il linguista, un professore di storia, un medico. Ogni componente del gruppo assuma un ruolo tra questi e risponda alle seguenti domande. A che età è morto? Quali sono le ipotesi che circolano sulla sua morte? In base a quali indizi?

### **Occhiali sulla punta del naso: analizzare e classificare**

**Descrizione** Costruire delle tavole comparative.

**Ruolo** Analista, chimico, esperto di merceologia, studioso dei trend, altri.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Si tratta di sintetizzare schematica-



mente le informazioni trovate, con tabelle, grafici o diagrammi privilegiando la forma visiva sul testo.

**Esempio** Siete un esperto di moda, buyer per una catena di grandi magazzini. Scegli alcune foto da una rivista di moda o da un sito e scegli alcuni capi. Usando una tabella e un glossario appropriato prepara un poster che fornisca le informazioni elencate di seguito: elementi del design (linea, forma, colore, texture), principi di design (enfasi, bilanciamento, ritmo, armonia, proporzioni). Identifica il designer, la collezione (stagione) e il tipo di capo. Identifica le decorazioni e gli accessori.

### **La parrucca di Einstein: fare ricerca scientifica**

**Descrizione** Stendere risultati e implicazioni nella forma standard di un rapporto scientifico.

**Ruolo** Scienziato, ricercatore.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Costruire ipotesi basate sulla comprensione di informazioni date da fonti on line e off line. Verificare ipotesi collegando dati da fonti preselezionate. Determinare se le ipotesi sono sostenibili. Aiuta lo studente a capire come lavora lo scienziato.

**Esempio** 1) Creare un percorso virtuale tra un museo italiano (a scelta) e alcune opere in esso contenute, con il territorio d'origine. Individuare il museo che interessa e il suo relativo territorio. Scegliere alcune delle opere presenti nel museo provenienti dal territorio in questione. Trovare gli agganci storici-culturali, meglio interdisciplinari, tra le opere e il territorio. Allestire il percorso utilizzando strumenti multimediali che consentono l'attivazione di link ipertestuali (Power Point o html).

2) Un'astronave marziana è arrivata sulla terra: i marziani, poveretti dispongono di una forma di percezione sensoriale paragonabile alla nostra solo per la gamma dei raggi infrarossi, “vedono” perciò in bianco e nero. Una commissione di terrestri composta da un fisico, un esperto d'arte, uno psicologo e un linguista sono incaricati di reperire informazioni sul colore in modo da

poter “spiegare” ai marziani cosa sono i colori, per i terrestri, nei loro vari aspetti (fisico e percettivo, artistico, psicologico).

### **Il viso incorniciato dal monitor tv: costruire il consenso**

**Descrizione** Richiede che siano considerati e sviluppati punti di vista differenti.

**Ruolo** Pubblicitario/politico.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Funziona per simulare accordi o controversie. Allena il futuro adulto a risolvere controversie. Espone gli studenti ai differenti sistemi di valutazione. Richiede l’uso di risorse in diverso formato che vengano poi riscritte; gli studenti valutano il loro stesso prodotto e sviluppano i loro stessi criteri per selezionare i materiali che mettono insieme.

**Esempio** I prodotti industriali sono più impersonali e mal costruiti dei prodotti industriali. Questo è il motivo per cui nell’Ottocento veniva applicata sugli oggetti industriali una decorazione che li rendeva più familiari e “piacevolmente” simili ai manufatti artigianali. Costruendo con le macchine gli oggetti abbiamo perso il gusto del buon prodotto fatto a mano che riusciva a coniugare utilità e buon design in modo naturale e semplice. Ci sono opinioni contrastanti in merito. Cercare di analizzare i pro e i contro delle tesi esposte.

### **Il venditore di aspirapolvere: persuadere**

**Descrizione** Sviluppare una tesi convincente basata su quanto appreso per influenzare l’opinione di qualcuno

**Ruolo** Venditore, opinion maker che compare in televisione, addetto stampa di una azienda, altri

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Simulare un consiglio comunale, un dibattito, una trasmissione televisiva, un comunicato stampa, scrivere una lettera, un poster un annuncio videoregistrato.

**Esempio** 1) Molta pubblicità su internet è destinata agli adolescenti: analizzando le varie modalità di approccio usate nei siti elencati (giochi on line, giochi da scaricare, colora la pagina, indovinelli, piccoli regali, suoni, il contenuto, catalogo di...) stendete una relazione per il vostro capo –siete un gruppo di ricerca in una agenzia pubblicitaria- convincendolo della validità, sotto il profilo del marketing, di un investimento pubblicitario sul web per il vostro prodotto.

### **Il tocco del giudice: giudicare**

**Descrizione** Lo studente illustra e difende un sistema di valutazione.

**Ruolo** Avvocato e giudice.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Presentare argomenti agli studenti che li classificano e li valutano. Devono compiere una informata decisione circa un limitato numero di scelte. Fornire una rubrica o un criterio per costruire il giudizio. Si richiede un supporto agli studenti per creare i loro criteri di valutazione.

**Esempio** Arte astratta versus arte figurativa. Il dibattito sull'arte nelle due forme indicate dal titolo, riguarda spesso criteri di "validità" e aspetti di valutazione. Classificare questi criteri forniti dall'insegnante secondo i loro diversi aspetti: culturali, sociali, di mercato, di diffusione, di appartenenza ad una cultura visiva o meno.

## **La lente di ingrandimento e il camice bianco: analizzare**

**Descrizione** Cosa pensare di una affermazione correlata ad un'altra. Osservare le differenze, le similitudini o le connessioni.

**Ruolo** Visitatore di musei, conoscitore d'arte, altri.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Comprendere i meccanismi del pensiero. Andare oltre le semplici connessioni che si sono trovate a prima vista. Prestare attenzione alle relazioni di causa ed effetto a seconda delle variabili. Ragionare o dedurre sul significato delle differenze o delle somiglianze.

**Esempio** 1) Certa grafica contemporanea (rappresentata in modo particolare da David Carson) proclama di catturare piuttosto l'attenzione con le forme a scapito della leggibilità del testo scritto (posizione che ha in Massimo Vignelli il suo portabandiera) dei messaggi visivi dove predomina il testo scritto, due posizioni che in inglese vengono definite con i termini *legibility* o *readability*. Porre a confronto le due teorie rintracciando immagini e testi che illustrino bene le due posizioni teoriche e produrre argomentazioni a sostegno dell'una e dell'altra posizione.

2) Identificare l'autore e il soggetto di una quadro (Madonna con Santi), o di un gruppo di opere, a partire dal confronto con elementi dati –quali altre opere dello stesso/diverso autore o periodo, diversi testi critici-, sostenendo le motivazioni dell'attribuzione in base a caratteri quali: la tecnica usata, i costumi rappresentati, la composizione prospettica, gli attributi, l'uso della luce e del colore. Presentare i dati finali attraverso una videopresentazione che metta a raffronto per esclusione le opere prese come termine di paragone (fondo oro versus fondo naturalistico, prospettiva versus aprospettività, realismo versus sintesi).

3) Scegliete uno dei fotografi proposti nella lista e fatelo tenendo conto delle vostre preferenze e di quello che sentite più affine al vostro modo di fotografare. Dopo aver redatto una breve biografia del fotografo scelto, impaginatela con 5 foto che voi stessi produrrete “alla maniera” del vostro fotografo preferito. Dovrete rispondere anche alle

seguenti domande: quali sono gli eventi più importanti della vita del fotografo? come è avvenuta la sua educazione fotografica? che cosa ha influenzato di più la sua storia? che cosa lo distingue dagli altri fotografi? quali sono le sue caratteristiche che hanno più influenzato il vostro stile?

### **Il professore saccente: ridefinire un argomento**

**Descrizione** Lo studente riferisce quanto appreso con l'ausilio di strumenti quali: rapporto breve, il poster (un grande diagramma con testo e figure), la presentazione (Power Point) l'ipertesto.

**Ruolo** Relatore di conferenza.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Enfatizza le capacità di sintetizzare, distillare, elaborare. Mettere forma e scrivere un report è significativamente diverso che leggere e basta. Valido come fase intermedia in combinazione con altre tipologie.

**Esempio** Esamina uno dei seguenti argomenti già trattati in classe: tassellature, frattali, origami, proporzione aurea, tangram. Occorre stabilire nuove e divertenti relazioni tra i termini matematici riportati e l'arte, espandendo i concetti appresi in geometria, includendo sfondi storico-artistici, rintracciando nella storia dell'arte esempi di esperienze artistiche che hanno applicato gli argomenti sopra elencati. Scegli un ruolo tra questi: artista, matematico, storico, insegnante. La lezione che ne ricavi sarà esposta tenendo conto della storia dei termini (quando gli artisti o i matematici hanno usato questi termini e in che occasione?). Esempio riportato da

<http://u2.lvcm.com/esullivan/webquest.html#Introduction>

## **Il paraorecchie di lana: apprendere da soli**

**Descrizione** lo studente compie una ricerca su tematiche inerenti la propria condizione impegnandosi a riferire pubblicamente con l'ausilio di strumenti per la proiezione.

**Ruolo** Studente.

**Caratteristiche del lavoro e limiti richiesti/imposti** Raggiungere una forte consapevolezza di sé, si sviluppa attraverso una esplorazione guidata di risorse on e off line. Impegna lo studente a rispondere a domande su se stesso con risposte esaustive. Obiettivi a lungo termine, si sviluppa su problemi etici e morali, punta all'automiglioramento, si sviluppa intorno all'autostima, all'apprezzamento personale di fattori artistici o letterari.

**Esempio** Il mestiere dell'artista. Questa esercitazione vi prepara ad affrontare le scelte della vostra vita futura da studenti nell'ambito della comunicazione visiva. A partire dalle pagine web di alcune scuole universitarie e dai percorsi pubblicati sceglietene alcuni affini per temi (advertising, restauro, design, web design) e raccoglietene i dati in una tabella comparativa dove possano emergere alcune caratteristiche come: localizzazione, durata, costo, numero di esami, assistenza offerta agli studenti, programmi e stage offerti.

## **Le fasi di un WebQuest sono sei**

**Introduzione** Si distribuiscono le parti, i ruoli e si crea lo scenario. Si orientano gli studenti e si cattura il loro interesse: siete una redazione composta da giornalista, fotografo, archivist, grafico/impaginatore che deve svolgere un lavoro di inchiesta; siete il comitato scientifico di un importante museo composto da un critico d'arte, uno storico, un esperto di scultura e un architetto.

**Compito** Descrivere il compito nel suo insieme. Siete il comitato scientifico di un importante museo che organizza una esposizione temporanea e deve indicare quali opere radunare per meglio rappresentare l'idea che sta al fondo del

concetto di “classicismo” senza porre limiti nella storia dell’arte. Dovete difendere le vostre scelte di fronte al comitato finanziatore con uno scritto e la presentazione delle opere scelte.

**Procedura** Illustrare le strategie che gli studenti devono usare per completare il compito:

- 1) assumete la veste di uno dei membri della commissione museale dopo averne letto le caratteristiche e i compiti specifici.
- 2) definite il concetto desumendolo dalla documentazione fornita
- 3) individuate 6 opere pittoriche, 6 di architettura e 6 sculture che rientrano nella categoria individuata
- 4) stendete per ognuna di esse una breve scheda seguendo i punti della scheda allegata (che l’insegnante deve preparare)
- 5) montate una presentazione per i finanziatori con il programma di presentazione

**Risorse** Fornire l’elenco delle pagine Web o dei testi utili per completare il compito: leggete gli estratti dal saggio di... e di... dove si definisce il concetto e le definizioni enciclopediche su...: visitate le seguenti pagine web

**Valutazione** Misurare i risultati dell’attività. Per rendere agevole l’applicazione di questo importante passo, dal sito di Dodge riporto una tabella che facilita il lavoro: è evidente che un WQ può assumere contemporaneamente anche più di una delle caratteristiche sotto elencate.

<b>Se il compito ha queste caratteristiche...</b>	<b>...allora occorre considerare questi possibili aspetti</b>
Presentazione orale	Emissione della voce Linguaggio espressivo/recitativo Proprietà di linguaggio Organizzazione dell’esposizione
Programma di videopresentazione	Qualità tecnica Efficacia-organizzazione estetica Qualità della regia
Testo scritto	Organizzazione dello scritto

	Correttezza grammaticale Impostazione grafica dell'impaginato
Prodotto creativo	Novità e originalità Qualità tecnica Aderenza alle convenzioni del genere
Gruppo collaborativo	Grado di collaborazione Assunzione di responsabilità Capacità di soluzione dei conflitti
Design creativo	Efficacia delle soluzioni Creatività delle soluzioni Motivazione delle soluzioni
Con scopo persuasivo	Qualità degli argomenti Grado di combattività e interesse del dibattito
Analisi (scientifica o di altro genere)	Collegamento dei dati e analisi Deduzioni
Affrontare il giudizio	Qualità degli elementi considerati Articolazione della lista dei criteri di valutazione
Compilazione	Criteri di selezione Organizzazione
Compito giornalistico	Accuratezza Organicità completezza

**Conclusion** Riassumere l'attività e incoraggiare gli studenti a riflettere sul percorso e sui risultati.

### **Trovare siti "profondi" e ricchi**

I siti che l'insegnante deve fornire come punto di partenza del lavoro devono essere adeguati al livello degli studenti, sia come contenuti che come linguaggio; devono contenere informazioni che non sono reperibili a scuola sotto altra forma; altre caratteristiche che costituiscono la qualità del sito è la precisione e la manutenzione (aggiornamento delle notizie).



Alcune regole per una buona ricerca

[http://www.educational.rai.it/emilio/prog\\_tv/punt\\_12.htm](http://www.educational.rai.it/emilio/prog_tv/punt_12.htm)

Quando si cercano argomenti ampi, piuttosto che termini o nomi molto specifici, meglio usare di preferenza gli indici sistematici come Yahoo.it e Virgilio: sono indici compilati da redattori “umani” che classificano secondo criteri generali e poi sempre più particolari secondo una gerarchia ad albero.

Per ricerche specifiche meglio un motore di ricerca per termini, che sono indici automatici generati da software: il risultato può darci un numero molto esteso di pagine tra le quali trovare una cosa specifica sarà piuttosto arduo.

Una ricerca più raffinata si pratica con gli operatori booleani. Il termine può generare apprensione, ma in realtà la procedura è molto semplice: quando cerchiamo “pittori futuristi”, la ricerca generica può darci una miriade di pagine contenenti “pittori” e “futuristi”; al contrario se uniamo i due termini “pittori and futuristi” (and è l’operatore booleano cioè il collante che mette insieme le due parole) ecco che troveremo le pagine più mirate che contengono ambedue i termini cercati. Al contrario, l’operatore che esclude è “not”: per esempio cerchiamo “futuristi”, ma escludiamo dalla ricerca “pittori” appunto digitando “futuristi not pittori”. Molte risorse inaspettate e qualificate provengono dagli archivi di editori, giornali e riviste specializzate. Ricordiamo la ricerca per immagini, possibile con tutti i motori.

### **Orchestrare gli studenti e organizzare le risorse**

La forma ideale per organizzare un lavoro complesso come WQ è il lavoro cooperativo nel gruppo. Bisogna chiedere ad ognuno dei partecipanti di svolgere un ruolo preciso o una parte precisa dell’intero lavoro, che sia indispensabile al lavoro collettivo: lo scambio di informazioni tra i membri del gruppo, il dibattito sulle risorse trovate, la progettazione su come impiegarle e la correzione reciproca con lo scambio dei punti di vista, sono importanti e avvengono in larga parte lontano dal computer (avrete assistito agli scambi di informazioni tra studenti, in presenza o al telefono, sul videogioco di moda e su come risolverne i passi problematici). Occorre creare nel gruppo una necessaria dipendenza reciproca che responsabilizza i singoli sul proprio operato.

Il problema delle risorse a disposizione è quotidiano nella scuola, pochi computer e pochi collegamenti in rete ma oramai la maggior parte dei nostri studenti ne possiede uno ed ha

accesso ad internet.

### **Sfidare gli studenti a ragionare**

Lo si può fare se l'insegnante stesso è interessato a ragionare! Se si accontenta di travasare nozioni o di seguire vecchi schemi non può chiedere ai suoi studenti di essere creativi o di provare a ragionare. Per questo occorre inventare dei buoni soggetti di ricerca. Se lo specialista di arte veneziana del Cinquecento (spesso l'insegnante è uno specialista o uno specializzato su un dato settore) vi chiede di preparare un WQ o un lavoro interdisciplinare a partire da un singolo quadro o una singola opera architettonica non vi offre un punto di partenza ideale. Ma voi potrete sorprenderlo inventando il reportage giornalistico sulla peste veneziana del 1576 (che uccise Tiziano) reportage che richiede una somma di informazioni elaborate piuttosto complessa e interessante.

Un buon WQ deve sfruttare a fondo le potenzialità della rete, non solo di internet. I vostri studenti potrebbero provare a usare la posta elettronica per interrogare degli esperti, accademici o non, sul tema proposto. È molto più facile che un esperto risponda ad una breve e circostanziata richiesta via mail piuttosto che ad una lettera o ad una importuna telefonata).