

Un'iniziativa congiunta tra imprese e
istruzione superiore per un futuro più verde

Progetto n. 2023-1-HU01-KA220-HED-000165475



Responsabilizzare i futuri
leader con una conoscenza
sostenibile

SustainEdG

Una guida pratica per
facilitare le attività
dinamiche con WebQuests:
Strategie, suggerimenti e
apprendimenti



**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenuti responsabili. Progetto n.: 2023-1-HU01-KA220-HED-000165475

Budapest, GIUGNO 2025

ISBN: ISBN 978-963-9559-76-9

Editore: Prof.ssa Dr. Henrietta Nagy

Editore: Università Milton Friedman, 1039 Budapest, 2 Kelta str., Ungheria



Il presente documento è stato prodotto con il sostegno economico dell'Unione europea (programma Erasmus +) attraverso il progetto "SustainEd - A Joint Business and Higher Education Initiative for a Greener Future" (2023-1-HU01-KA220-HED-000165475). Il sostegno dell'UE alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione dei contenuti che riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Accesso [permanente: SITO DEL REPOSITORIO APERTO](#)

Coordinatori

Paloma Valdivia Vizarreta, U.Autonoma de Barcelona, Spagna

Konstantinos Kourkoutas, U.Autonoma de Barcelona, Spagna

Laura Palou, U. Autonoma de Barcelona, Spagna

Autori

 MILTON FRIEDMAN EGYETEM	Dr. Henrietta Nagy, Milton Friedman Egyetem, Ungheria Dr. Áron Kovács, Milton Friedman Egyetem, Ungheria
 UAB Universitat Autònoma de Barcelona	Paloma Valdivia Vizarreta, U.Autonoma de Barcelona, Spagna Konstantinos Kourkoutas, U.Autonoma de Barcelona, Spagna Laura Palou, U. Autonoma de Barcelona, Spagna
 story tellme	Teresa Valente, Storytellme, Unipessoal LDA, Portogallo Catarina Gonzalez, Storytellme, Unipessoal LDA, Portogallo
 FENICE GREEN ENERGY PARK	Daniel Grandis, Fondazione Fenice Onlus, Italia Riccardo Malavasi, Fondazione Fenice Onlus, Italia
 ACTA FOUNDATION	Admira Boshnyaku, Fondazione Acta, Bulgaria
 FAROS ENTREPRENEURSHIP TECHNOLOGY EDUCATION	Yiannos Gregoriou, ETE FAROS LTD, Cipro Athanasia Saltogianni, ETE FAROS LTD, Cipro

Indice

Contenuto

1. Introduzione	5
1.1. Obiettivi del progetto	6
1.2. Principali risultati	6
2. La metodologia WebQuest.....	7
2.1. Metodologia WQ.....	7
2.2. WQ integrato da altri metodi di insegnamento	10
2.2.1 Vantaggi pedagogici nel contesto attuale.....	12
3. Progetta i tuoi WebQuests.....	14
3.1. Come creare il proprio WebQuest?.....	14
3.2. Cosa fare?	20
3.3. Cosa non fare?	21
4. Come valutare l'impatto / l'esperienza di apprendimento	23
4.1. Rubrica per la valutazione	23
4.2. Rubrica per valutare le prove di ciò che è stato appreso.....	25
5. Consigli pratici per facilitatori / tutor WQ	27
5.1. Prima di WQ.....	28
5.2. Durante il WQ	30
5.3. Dopo il WQ	32
6. Riferimenti	36

1. Introduzione

In un contesto globale caratterizzato dall'urgente necessità di affrontare le sfide ambientali, il progetto SustainEd: Un'iniziativa congiunta tra imprese e istruzione superiore per un futuro più verde emerge come risposta innovativa per dotare le generazioni future delle competenze necessarie per guidare la transizione verso un'economia sostenibile. Questo progetto, finanziato dal programma Erasmus+, riunisce partner di diversi paesi europei: Milton Friedman University (Ungheria), Fondazione Fenice (Italia), StoryTellMe (Portogallo), Fondazione ACTA (Bulgaria) ed ETE FAROS LTD (Cipro). Ogni partner apporta competenze in settori chiave come la sostenibilità, l'apprendimento interattivo e gli strumenti digitali.

Il progetto combina due approcci metodologici chiave:

1. Apprendimento basato sulle sfide (WebQuests): Attività progettate per guidare gli studenti nell'esplorare e risolvere problemi reali utilizzando risorse digitali strutturate.
2. Apprendimento esperienziale (Living Labs): Spazi di apprendimento pratico che promuovono la sperimentazione e la collaborazione con attori del mondo reale, come le imprese e le comunità locali.

L'obiettivo principale di SustainEd è colmare le carenze di competenze relative alla sostenibilità e all'economia circolare, consentendo agli studenti universitari di acquisire competenze chiave per partecipare efficacemente alla transizione verde. A tal fine, il progetto sviluppa strumenti educativi innovativi, come il **SustainEdX Toolkit**, che comprende 24 WebQuest progettati per affrontare temi critici come la sostenibilità e la rendicontazione ESG, le catene di approvvigionamento sostenibili, la finanza verde e i modelli di business dell'economia circolare.

Attraverso la collaborazione tra università, aziende e altri attori sociali, SustainEd cerca di promuovere il cambiamento strutturale nell'istruzione superiore, promuovendo l'integrazione della sostenibilità nei programmi di studio e creando reali opportunità per l'apprendimento applicabile. Questo approccio non solo prepara gli studenti alle sfide del futuro, ma contribuisce anche al raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS), evidenziando il ruolo dell'istruzione come motore chiave per il cambiamento.

La presente guida è concepita per sostenere gli istituti di istruzione superiore, i centri di formazione professionale e le organizzazioni della società civile nell'attuazione di soluzioni innovative che promuovano la sostenibilità e l'economia circolare.

Attraverso la metodologia WebQuest (WQ), i partecipanti sviluppano competenze critiche in economia circolare, gestione sostenibile della supply chain, finanza sostenibile e modelli di business responsabili.

La collaborazione internazionale e le attività pilota svolte nell'ambito del progetto garantiscono che i risultati siano pertinenti e applicabili in contesti educativi e aziendali. Queste attività in fase di creazione e sperimentazione hanno coinvolto studenti universitari, docenti e attori chiave, come aziende e policy maker, promuovendo un impatto significativo in ambito educativo.

Questa guida offre una panoramica completa della progettazione, dell'attuazione e della valutazione dei QM nel quadro del progetto SustainEd, evidenziando il loro ruolo come strumento chiave per promuovere la sostenibilità e l'economia circolare nell'istruzione superiore.

Comprende consigli pratici per i facilitatori, rubriche specifiche per valutare sia la qualità del WQ che l'apprendimento degli studenti, esempi di buone pratiche e strategie per combinare queste metodologie con approcci innovativi come i Living Labs. Fornisce inoltre orientamenti dettagliati per massimizzare l'impatto pedagogico dei QM, promuovendo competenze critiche, collaborative e digitali, in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile e l'agenda verde europea.

1.1. Obiettivi del progetto

Il progetto **SustainEd** mira a sviluppare e implementare un programma di apprendimento sostenibile che combini WQ e Living Labs. Questo approccio promuove la transizione verde conferendo agli studenti competenze essenziali in materia di sostenibilità ed economia circolare, in linea con gli obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS) e l'agenda verde europea.

1.2. Principali risultati

1. **Kit di strumenti SustainEdX:** Una piattaforma interattiva che offre 24 WQ su temi quali economia circolare, ESG e sostenibilità.
2. **SustainEdM, Manuale didattico sull'esperienza di apprendimento sostenibile:** un manuale completo per gli educatori per applicare efficacemente il SustainEdX Toolkit, con strategie di insegnamento adattabili, metodi di valutazione e risorse di apprendimento flessibili.
3. **SustainEdG, una guida per progettare esperienze educative efficaci:** una guida pratica per gli educatori per progettare e implementare risorse educative, combinando WebQuest e laboratori viventi per sviluppare competenze verdi e conoscenze sulla sostenibilità.

2. La metodologia WebQuest

2.1. Metodologia WQ

- Di cosa si tratta?

I **WebQuest** sono metodi di **apprendimento basati sull'indagine** che impiegano risorse Internet per risolvere problemi del mondo reale. Nel 1995, il **professor Bernie Dodge** della San Diego State University ha creato il concetto in risposta alla maggiore disponibilità di contenuti web e alla necessità di integrare in modo significativo le risorse digitali nell'insegnamento e nell'apprendimento.

I WebQuest sono esperienze di apprendimento supervisionate, deliberate e creative che coinvolgono contenuti digitali. Gli studenti esplorano, collaborano e costruiscono conoscenze, acquisendo il pensiero critico e l'alfabetizzazione digitale.

WebQuests richiedono agli studenti di creare un saggio scritto, una presentazione di gruppo, una performance artistica o un output digitale in base alla loro esplorazione del tema. Gli studenti sono motivati e hanno una prospettiva per la loro ricerca dal contenuto narrativo o reale di questi progetti. L'autonomia è incoraggiata, ma la struttura mantiene gli studenti concentrati e impegnati.

I WebQuest sono potenti strumenti pedagogici perché:

- incoraggiare l'apprendimento **attivo ed esperienziale**;
- promuovere l'**autonomia, la creatività e la risoluzione dei problemi**;
- Promuovere il **lavoro di squadra e la collaborazione**;
- Fornire una **struttura impalcata** per la navigazione di contenuti online;
- migliorare l'alfabetizzazione **digitale**, in particolare nella valutazione delle fonti;
- allinearsi alle **teorie dell'apprendimento costruttivista**, in cui i discenti costruiscono la comprensione attraverso l'impegno personale;
- Offrire alta adattabilità tra discipline e livelli di istruzione.

Elementi chiave di un WQ

WebQuests sono costruiti su principi particolari:

1. Istruzione basata sull'indagine

Un argomento o argomento centrale motiva gli studenti a indagare, porre ulteriori domande e trovare soluzioni attraverso la valutazione, l'analisi e la riflessione continue. Questo modello incoraggia l'indipendenza e l'indagine.

2. Costruttivismo

L'apprendimento è attivo. Nel contesto, gli studenti legano i contenuti alle esperienze precedenti e costruiscono insieme un significato. Un educatore o un facilitatore guida piuttosto che istruire.

3. Sistemi di supporto e cooperazione

WebQuests aiuta gli studenti ad acquisire autonomia con una guida strutturata. Piccoli gruppi lavorano su compiti per incoraggiare l'apprendimento tra pari e prospettive diverse, migliorando le dinamiche di apprendimento sociale.

4. Inchiesta digitale

I WebQuest utilizzano contenuti interattivi invece di libri di testo o media passivi. Gli studenti sono guidati a risorse e strumenti online affidabili.

I sei passaggi essenziali di un WebQuest

La metodologia WebQuest segue **sei fasi principali**, progettate per guidare gli studenti attraverso un percorso di apprendimento coinvolgente e strutturato. Questi passaggi aiutano gli studenti a rimanere concentrati, lavorare insieme in modo efficace e costruire conoscenze in modo significativo. Originariamente delineati da **Bernie Dodge (1995, 1997)**, costituiscono le fondamenta di ogni WebQuest ben progettato.

1. Introduzione

L'introduzione presenta l'argomento e imposta la scena. Include informazioni di base e una breve spiegazione del problema o del tema. Questa fase mira a **catturare l'attenzione dei discenti** e a spiegare perché l'argomento è importante, spesso attraverso uno scenario reale o fantasioso.

2. Definizione del compito

Questo passaggio spiega chiaramente cosa ci si aspetta che gli studenti facciano. Il compito dovrebbe essere interessante, realistico e abbastanza impegnativo da far pensare gli studenti in modo critico e creativo. Potrebbe comportare la scrittura, la progettazione, la risoluzione di un problema o la presentazione di idee in un modo nuovo.

3. Risorse di informazione

Qui, gli studenti ricevono una **selezione di materiali utili e affidabili** per aiutarli a completare il compito. Tali risorse, quali siti web, video o articoli, sono scelte con cura dall'insegnante o dal facilitatore. Questo aiuta gli studenti a concentrare la loro ricerca ed evitare di perdersi online.

4. Processo e collaborazione

Il processo delinea i passaggi che gli studenti devono seguire per completare l'attività. Può includere la divisione delle responsabilità, la risposta a domande chiave o il lavoro in piccoli gruppi. Questo passaggio fornisce una **guida chiara** per aiutare gli studenti a organizzare il loro lavoro e collaborare in modo efficace.

5. Strumenti e suggerimenti di supporto

Per semplificare la gestione dell'attività, questo passaggio include **una guida aggiuntiva**, ad esempio modelli, diagrammi, suggerimenti o esempi. Questi strumenti supportano gli studenti nella comprensione delle informazioni, nella creazione di connessioni e nella presentazione chiara dei loro risultati.

6. Conclusione e riflessione

La conclusione conclude l'attività. Esamina ciò che è stato appreso e incoraggia i discenti a **riflettere sull'esperienza**. Può anche invitarli a pensare a come potrebbero applicare le loro nuove conoscenze nella vita reale o in altre materie.

WebQuests è uno strumento di apprendimento completo che va oltre i sei passaggi principali, promuovendo il lavoro di squadra e il coinvolgimento tra pari attraverso compiti e sfide di gruppo. Si rivolgono a diversi contesti educativi e aiutano gli studenti a comprendere idee complesse, pensiero critico e competenze digitali. I WebQuest dovrebbero essere semplici, attraenti e avere un pubblico di destinazione definito per soddisfare le esigenze degli studenti. La pianificazione è fondamentale per il successo, compresa l'individuazione di argomenti impegnativi, la definizione di obiettivi di apprendimento e la fornitura di materiali digitali diversificati e adatti all'età. La

riflessione individuale e di gruppo migliora l'apprendimento e la comprensione. I WebQuest insegnano le competenze del 21 ° secolo attraverso una formazione efficace e strumenti digitali, promuovendo il lavoro di squadra, la creatività e la competenza digitale in situazioni del mondo reale.

2.2. WQ integrato da altri metodi di insegnamento

WebQuests (WQ) hanno dimostrato di essere molto più di un'attività una tantum. Il suo valore risiede nella sua capacità di integrarsi con gli approcci pedagogici contemporanei e rispondere alle esigenze dell'attuale ecosistema educativo. Rispetto ai modelli focalizzati sulla trasmissione dei contenuti, i WQ favoriscono l'apprendimento attivo, in cui gli studenti analizzano, sintetizzano e applicano le informazioni in contesti rilevanti, facilitando così una comprensione più profonda e significativa.

Come sottolineano Barreto e Santos (2012), questo tipo di proposta ci permette di muoverci verso aule centrate sullo studente, dove la tecnologia digitale non è un fine, ma uno strumento che promuove competenze essenziali per la vita accademica e professionale. Inoltre, il suo design favorisce la collaborazione e promuove un'istruzione più democratica (Campillo-Ferrer, 2022), rafforzando le competenze chiave come il lavoro di squadra, la risoluzione dei problemi o una comunicazione efficace.

D'altra parte, i WQ offrono un ambiente sicuro e guidato per esplorare le informazioni online, favorendo lo sviluppo del pensiero critico di fronte alla valanga di risorse che circolano su Internet. La sua natura interattiva e dinamica contribuisce ad aumentare la motivazione, che è particolarmente rilevante nelle generazioni che sono cresciute in ambienti digitalizzati (Strickland & Nazzari, 2005).

La sua validità e utilità si spiegano, in gran parte, con la sua versatilità. I WebQuest sono facilmente adattabili alle metodologie attive emergenti (Leite, Dourado & Morgado, 2015) e alle esigenze di formazione in contesti sia formali che non formali e informali. Ecco alcuni modi in cui possono essere integrati con altre proposte metodologiche:

Metodologia complementare	Come è integrato con WebQuests?	Cosa porta alla pratica dell'insegnamento?	Principali autori/riferimenti
Apprendimento capovolto	Il WQ viene utilizzato come pre-task o	Migliorare la preparazione e il	Leite, Dourado & Morgado (2015)

Metodologia complementare	Come è integrato con WebQuests?	Cosa porta alla pratica dell'insegnamento?	Principali autori/riferimenti
	follow-up per sessioni faccia a faccia.	consolidamento dell'apprendimento autonomo.	
Apprendimento flessibile	Gli studenti accedono al WQ al proprio ritmo, da vari contesti.	Incoraggia l'inclusione e percorsi di apprendimento personalizzati.	Aslanyan-Rad (2024)
Apprendimento basato su progetti (PBL)	La struttura WQ si allinea con le fasi di un progetto.	Favorisce la pianificazione, la ricerca e la risoluzione dei problemi del mondo reale.	Cruz & Montero (2021)
Apprendimento esperienziale / basato sulla curiosità	Le domande aperte nel WQ stimolano l'indagine e l'esplorazione simulata.	Aumenta l'impegno attivo e la scoperta autonoma.	Aslanyan-Rad (2024)
Apprendimento autonomo e basato sull'evidenza	Gli studenti devono cercare e convalidare le informazioni per supportare le loro risposte.	Sviluppa il pensiero critico e il rigore accademico.	—
Apprendimento basato sui problemi (PBL)	Il WQ presenta una situazione reale o complessa da risolvere.	Aumenta la creatività, l'analisi e le capacità di risoluzione dei problemi.	Leite, Dourado & Morgado (2015)
Apprendimento basato sul gioco (GBL)	La narrativa e la struttura del WQ possono essere gamificate.	Aumenta la motivazione e l'impegno nell'apprendimento.	Barreto & Santos (2012)
Azione partecipativa Ricerca	Il WQ può sostenere la ricerca su problemi reali della comunità.	Incoraggia la riflessione critica e la trasformazione sociale.	Testo e traduzione della canzone Hofstein, Eilks & Bybee
Apprendimento collaborativo	I compiti sono concepiti per essere svolti in gruppi.	Rafforza le competenze sociali e la costruzione di	Cruz & Montero (2021)

Metodologia complementare	Come è integrato con WebQuests?	Cosa porta alla pratica dell'insegnamento?	Principali autori/riferimenti
		conoscenze collettive.	
Ponteggi	La struttura WQ step-by-step fornisce guida e supporto.	Offre chiarezza e struttura durante tutto il processo di apprendimento.	Zheng et al. (2005)

2.2.1 Vantaggi pedagogici nel contesto attuale

In un mondo educativo in cui l'autonomia, la collaborazione e il pensiero critico sono sempre più apprezzati, i WebQuest (WQ) emergono come uno strumento con un grande potenziale ... se sono progettati con intenzione. Ecco alcuni dei suoi vantaggi più importanti, supportati da ricerche di autori come Zheng et al. (2005), Moeller & McNulty (2006), Hofstein et al. (2011), Chinyere & Njoku (2023), Aslanyan-Rad (2024) y Martínez-Borreguero et al. (2020):

- **Indagine strutturata e convalidata:** I WQ forniscono una struttura a tappe per gli studenti per indagare e analizzare i problemi relativi, in questo caso alla sostenibilità, utilizzando risorse preselezionate. La selezione preventiva e il dosaggio dei contenuti da parte del personale docente facilita una maggiore comprensione di concetti complessi. La natura altamente strutturata dei WQ guida gli studenti attraverso la ricerca, l'analisi e la sintesi delle informazioni, riducendo la frustrazione e massimizzando l'attenzione su obiettivi specifici.
- **Incoraggiare il pensiero critico e la risoluzione dei problemi:** I WQ motivano gli studenti a riflettere, analizzare e sintetizzare le informazioni per risolvere problemi del mondo reale e sviluppare abilità critiche.
- **Agevolazione dell'apprendimento autonomo:** Forniscono un ambiente strutturato che aiuta gli studenti a gestire il proprio apprendimento, sviluppando competenze chiave come l'autoregolamentazione
- **Integrazione tecnologica:** Promuovere l'uso significativo degli strumenti digitali, che preparano gli studenti agli ambienti educativi e di lavoro digitali.

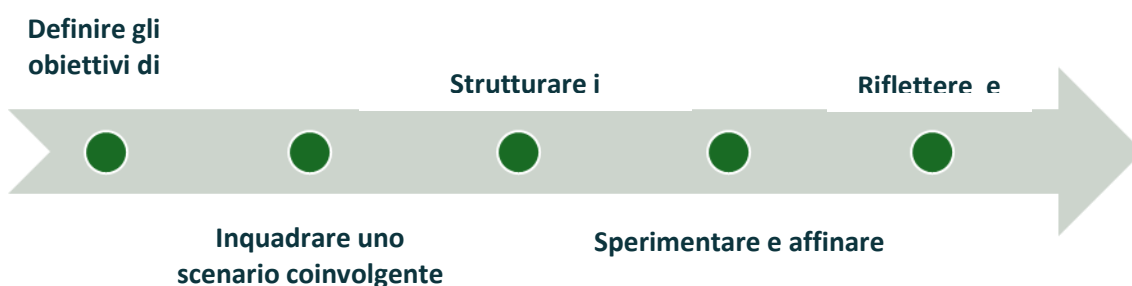
- **Adattabilità a più metodologie:** I WQ possono essere combinati con approcci come l'apprendimento capovolto, l'apprendimento basato su progetti e l'apprendimento esperienziale, rendendoli uno strumento versatile per diversi contesti educativi.
- **Collaborazione e apprendimento sociale:** Il suo approccio di gruppo favorisce la comunicazione e le capacità di lavoro di squadra, essenziali nel mondo di oggi.
- **Motivare gli studenti:** Migliora l'interesse e l'impegno nelle attività educative.
- **Trasferimento di conoscenze e applicazione:** Gli studenti non solo acquisiscono informazioni, ma imparano anche ad applicarle in nuovi contesti, promuovendo un apprendimento significativo e duraturo.

Nel complesso, la strategia di insegnamento WebQuest è spesso elogiata come un'attività orientata alla ricerca che integra efficacemente la tecnologia nell'insegnamento e nell'apprendimento. Tuttavia, i risultati della ricerca suggeriscono che, sebbene questa strategia possa avere un impatto positivo sulle capacità e sugli atteggiamenti di lavoro collaborativo degli studenti, se non è pianificata in modo significativo per gli studenti, ha scarso impatto diretto o vantaggio nell'aumentare i risultati degli studenti rispetto ad altre attività didattiche (Abbitt & Ophus, 2008).

3. Progetta i tuoi WebQuests

3.1. Come creare il proprio WebQuest?

La creazione di un WebQuest efficace comporta una pianificazione ponderata, obiettivi chiari e un approccio centrato sullo studente che promuove il pensiero critico e la collaborazione. In qualità di insegnante, facilitatore o formatore, l'applicazione di questi passaggi ti aiuterà a creare WebQuest efficaci che consentono agli studenti di esplorare le sfide della sostenibilità e sviluppare soluzioni pertinenti. Di seguito è riportato un processo passo-passo basato sul SustainEdX Toolkit.



Fase 1: Definire gli obiettivi di apprendimento del WebQuest.

Il primo passo è identificare le abilità e le competenze che vuoi che gli studenti acquisiscano. Allinea i tuoi obiettivi alle questioni di sostenibilità, come l'economia circolare, il reporting ESG, la finanza verde o le catene di approvvigionamento sostenibili. Assicurarsi che gli obiettivi fissati siano SMART, cioè **S**pecific, **M**easurable, **A**chievable, **R**elevant e **T**ime-bound.

Esempio: "Entro la fine di questa WebQuest, i discenti saranno in grado di analizzare criticamente l'impatto della parità di genere sugli obiettivi di sviluppo sostenibile (OSS)."

Fase 2: Creare uno scenario coinvolgente.

Lo scenario è il nucleo della tua WebQuest; è quello che coinvolgerà o meno i discenti. Uno scenario ben strutturato dovrebbe fare di più che informare; dovrebbe coinvolgere, stimolare il pensiero e ispirare la necessità di esplorazione e azione. Potresti pensarlo come un mezzo narrativo che tenta la curiosità e il coinvolgimento emotivo degli studenti. Idealmente, questo scenario stabilirebbe un contesto reale, emotivo e motivazionale in cui gli studenti esplorano e

prendono decisioni. Molto probabilmente, gli scenari migliori riflettono sfide e dilemmi reali, dando agli studenti un obiettivo e l'urgenza di trovare soluzioni.

Ad esempio, è possibile creare uno scenario relativo a una questione di sostenibilità pressante, come la crescita economica con aspetti ambientali nei luoghi urbanizzati o il ruolo della parità di genere nel raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG) che richiede una riflessione rapida. Questo non solo rende il compito rilevante, ma consente anche agli studenti di pensare a se stessi come veri e propri driver di cambiamento.

Suggerimento: Utilizzare tecniche di narrazione per creare uno scenario accattivante e interessante. Usa personaggi, come un giovane manager della sostenibilità o un imprenditore locale, che affrontano sfide simili a quelle che gli studenti dovranno affrontare nelle loro future carriere. Includere dialoghi, titoli di notizie o multimediali (video, immagini) per impostare la scena in modo realistico.

Fase 3: Strutturare i componenti WebQuest.

Un WebQuest di successo segue una struttura semplice che guida gli studenti e stimola la loro curiosità, creatività e collaborazione.

Un WebQuest ben progettato include le seguenti sezioni:



Introduzione: Imposta la scena.

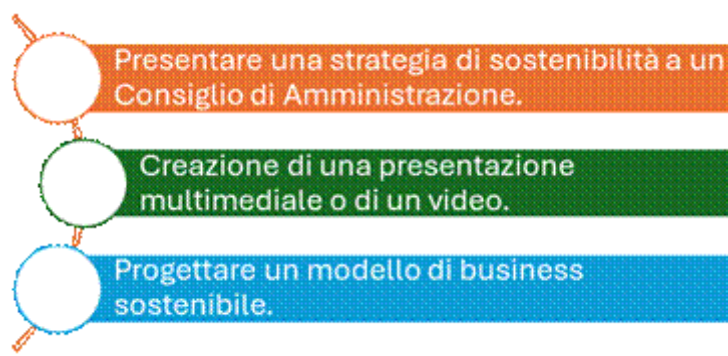
È qui che catturi l'attenzione dei tuoi studenti e definisci l'importanza della sfida. Usa l'introduzione per collocare l'argomento nel contesto di reali questioni di sostenibilità che corrispondono agli interessi, alle esperienze o alle carriere future degli studenti. Il vostro obiettivo è quello di essere motivanti. Sii breve ma di grande impatto. Utilizza eventi attuali, esempi pertinenti o storie personali. Collega l'argomento alla loro vita quotidiana o alle loro ambizioni e suscita curiosità su come il loro contributo possa essere un motore del cambiamento.

Ad esempio, se il tuo WebQuest si concentra su catene di approvvigionamento sostenibili nella moda, inizia con fatti notevoli sugli impatti ambientali del fast fashion, evidenzia le tendenze dei consumatori e spiega l'importanza della sostenibilità nella ristrutturazione del settore.

Compito: *Definisci chiaramente la missione.*

La sezione Attività delinea ciò che si desidera che gli studenti realizzino. Assicurati che le tue istruzioni siano comprensibili, coinvolgenti e realizzabili. Il compito dovrebbe essere significativo e piacevole per loro, con un risultato tangibile alla fine.

Assegna attività come:

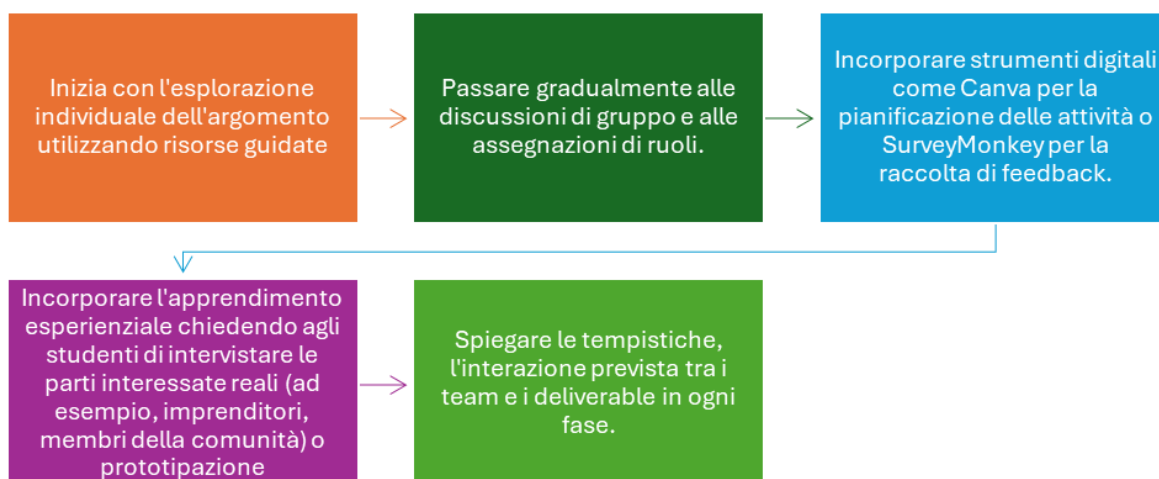


Se il tuo WebQuest prevede il gioco di ruolo, qui è dove specificherai i ruoli e le responsabilità da loro svolti (ad esempio, ricercatore, analista di dati, progettista, ecc.). Ciò migliora il lavoro di squadra collaborativo e la responsabilità condivisa.

Suggerimento: Per migliorare la pertinenza dell'apprendimento, assicurarsi che l'output sia realistico e comprensibile e metterlo in relazione con le attività del mondo reale.

Processo: *Guida gli studenti passo dopo passo*

La sezione Processo deve tracciare la tabella di marcia degli studenti dall'inizio alla fine attraverso WebQuest. Suddividere il processo in fasi e identificare le azioni che gli studenti devono intraprendere in ogni fase.



Suggerimenti:

- *Strutturare i passi in una struttura logica e progressiva.*
- *Incoraggiare gli studenti a vedere la sfida da più prospettive.*
- *Concentrarsi sui ruoli e le responsabilità di collaborazione.*

Risorse: *Materiale affidabile e pertinente.*

È fondamentale che questa sezione sia ben organizzata per consentire agli studenti di rimanere concentrati e avere una ricerca efficace. Scegli i link a materiali di qualità come articoli, report e studi, infografiche, video e podcast, piattaforme online, strumenti e database. Il tuo obiettivo è aiutare gli studenti a utilizzare il loro tempo in modo saggio ed efficiente. Le risorse utilizzate dovrebbero essere attuali, stimolanti e pertinenti agli obiettivi di WebQuest. Ove possibile, dovrebbero essere messi a disposizione formati di presentazione alternativi.

Suggerimenti:

- *Dare priorità a risorse affidabili e aggiornate.*
- *Assicurarsi che vi sia un chiaro legame tra le fonti e il lavoro.*
- *Offrire più risorse (visive, testuali e interattive) in modi in grado di affrontare diversi stili di apprendimento.*

Conclusione: *Riflessione sui risultati di WebQuest.*

Utilizzare la sezione Conclusioni per riassumere l'esperienza di apprendimento e incoraggiare la riflessione. Qui dovresti delineare le lezioni chiave e collegarle a questioni più ampie di sostenibilità e crescita personale. Utilizzare domande a risposta aperta per incoraggiare la riflessione, come ad esempio:

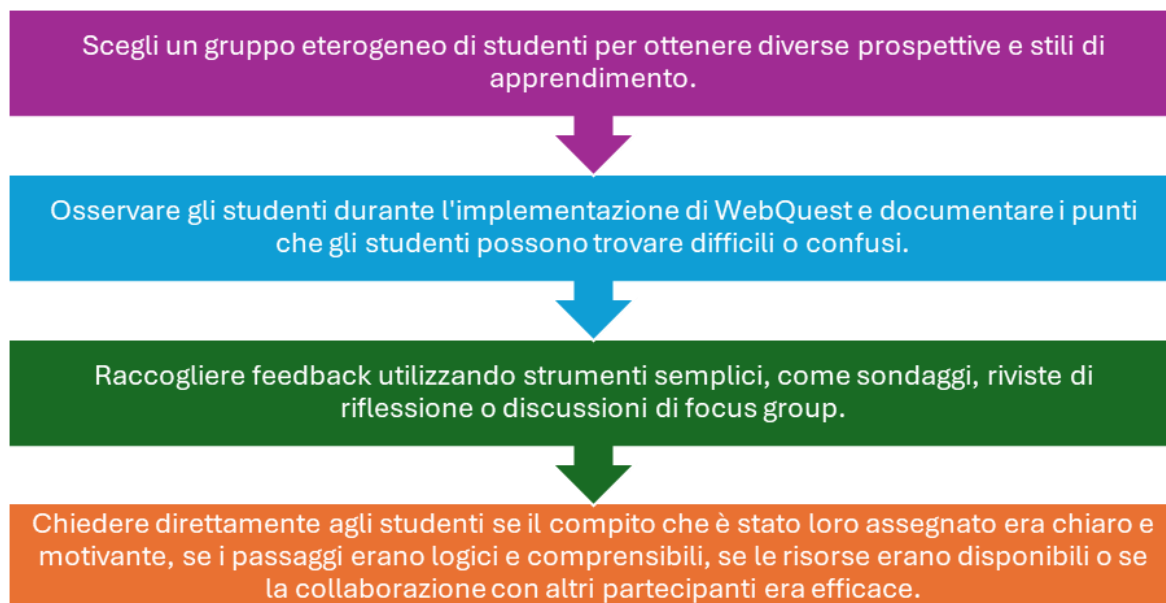
- Cosa ti ha colpito di più delle tue scoperte?
- In che modo questa attività ha cambiato la tua percezione delle pratiche di sostenibilità?
- Come puoi applicare queste lezioni a situazioni di vita reale?

Buone pratiche: *Storie di successo*

La sezione Buone Pratiche renderà il tuo WebQuest più di un semplice esercizio accademico. Offre esempi di storie di successo della vita reale, che possono ispirare i tuoi studenti. Questa sezione viene utilizzata per mostrare agli studenti come vengono affrontate le sfide specifiche di WebQuest nella vita reale, aiutandoli a collegare la teoria con la pratica. Ti consigliamo di scegliere esempi direttamente correlati all'argomento della tua WebQuest. È possibile prendere esempi e idee di iniziative della comunità locale, studi di casi aziendali, progetti pilota nell'ambito di Erasmus e altre iniziative dell'UE. Concentrati sulle storie a cui gli studenti possono riferirsi, ad esempio iniziative locali, progetti per i giovani o campagne ben note.

Fase 4: Test pilota e perfezionamento del WebQuest.

Prima di avviare WebQuest, è importante condurre una fase di test con un piccolo gruppo di studenti. La fase pilota ti aiuterà a identificare i suoi punti di forza, le sue debolezze e le sue sfide e ti permetterà di perfezionare la tua attività per la massima efficacia.



Dopo la fase pilota dovrai analizzare il feedback, avrai raccolto per identificare le parti di WebQuest che necessitano di semplificazione o arricchimento. Regolare la complessità del WebQuest, cioè se gli studenti lo trovano troppo facile, approfondire l'esplorazione; se gli studenti lo hanno trovato troppo difficile, prendere in considerazione l'aggiunta di suggerimenti o altro supporto.

Fase 5: Riflettere e aggiornare.

Fornire il WebQuest non dovrebbe essere il passo finale; Il miglioramento continuo è la chiave per mantenere la tua attività efficace e rilevante nel tempo, soprattutto nel campo dinamico della sostenibilità. Mantenere un semplice registro di miglioramento dopo ogni ciclo di consegna. Registra le osservazioni, le citazioni degli studenti e le idee per il miglioramento. Questo documento vivente diventa prezioso per le future iterazioni.

Su cosa riflettere:

1. **Coinvolgimento dei discenti:** Quali parti del WebQuest hanno generato entusiasmo? Dove è diminuita l'attenzione?
2. **Conseguimento dei risultati dell'apprendimento:** I partecipanti hanno dimostrato le conoscenze e le competenze previste?
3. **Rilevanza delle risorse:** Tutti i materiali sono ancora attuali e accessibili? Rappresentano prospettive diverse e inclusive?

4. **Esperienza di facilitazione:** Cosa ha funzionato bene nella gestione del flusso e nel supporto agli studenti? Vi sono state strozzature nel coordinamento o nella comunicazione?

3.2. Cosa fare?

1. **Definire obiettivi di apprendimento chiari**

Allineare WebQuest con risultati di apprendimento specifici e misurabili che riflettano capacità di pensiero di ordine superiore (ad esempio, analisi, sintesi, valutazione), come indicato nella tassonomia di Bloom (Anderson e Krathwohl, 2001). Assicurarsi che gli obiettivi siano rilevanti per il corso e sfidare gli studenti intellettualmente.

Esempio: Invece di chiedere agli studenti di "elencare i fatti", chiedere loro di "valutare l'impatto di un evento storico utilizzando fonti primarie".

2. **Strutturare il WebQuest in modo efficace**

Seguire la struttura standard di WebQuest: Introduzione, compito, processo, risorse, valutazione e conclusione (Dodge, 1995). Fornire una narrazione avvincente nell'introduzione per agganciare gli studenti, un compito chiaro che delinea il prodotto finale e un processo passo-passo per guidare la loro indagine.

Suggerimento: Utilizzare ponteggi nella sezione Processo per sostenere gli studenti consentendo al contempo l'autonomia (marzo 2003).

3. **Seleziona risorse di alta qualità e diverse**

Cura risorse online credibili e autorevoli (ad esempio riviste accademiche, siti Web affidabili, fonti primarie) che espongono gli studenti a più prospettive. Garantire che le risorse siano accessibili e inclusive, considerando gli studenti con esigenze diverse (Yoder, 1999).

Suggerimento: Includere un mix di testo, strumenti multimediali e interattivi per soddisfare diversi stili di apprendimento.

4. **Design Compiti autentici e coinvolgenti**

Creare attività che rispecchiano problemi del mondo reale o scenari professionali rilevanti per la disciplina. Ad esempio, in un corso di business, gli studenti potrebbero sviluppare un piano di marketing basato su ricerche di mercato (Dodge, 2001). Incoraggiare ruoli collaborativi (ad esempio, ricercatore, analista, presentatore) per promuovere il lavoro di

squadra.

Suggerimento: Incorporare domande aperte per stimolare il dibattito e il pensiero critico.

5. **Incorporare criteri di valutazione chiari**

Fornire una rubrica dettagliata che si allinea con gli obiettivi di apprendimento e i requisiti di attività. Specificare i criteri per il contenuto, la collaborazione, la creatività e la presentazione (marzo 2003). Condividi la rubrica in anticipo per guidare gli sforzi degli studenti.

Esempio: Includere punti per argomenti basati su prove, chiarezza di presentazione e uso efficace delle fonti.

6. **Incoraggiare la riflessione e la sintesi**

Includere una sezione Conclusione che spinge gli studenti a riflettere sul loro processo di apprendimento e collegare i risultati a concetti più ampi. Questo favorisce la metacognizione e approfondisce la comprensione (Yoder, 1999).

Suggerimento: Chiedi agli studenti di scrivere un saggio riflessivo o partecipare a una discussione di debriefing.

7. **Testare e rivedere il WebQuest**

Pilota il WebQuest con un piccolo gruppo per identificare problemi tecnici, istruzioni poco chiare o lacune nelle risorse. Raccogliere feedback da studenti e colleghi per perfezionare il design (Dodge, 2001).

Suggerimento: Assicurati che WebQuest sia user-friendly su tutti i dispositivi e le piattaforme.

3.3. Cosa non fare?

1. **Evitare compiti vaghi o eccessivamente ampi**

Non assegnare attività che mancano di concentrazione o sono troppo ambiziose per il tempo assegnato. Compiti vaghi possono sopraffare gli studenti e portare ad un apprendimento superficiale (marzo 2003).

Esempio: Invece di "ricercare i cambiamenti climatici", specificare "analizzare gli impatti economici delle strategie di mitigazione dei cambiamenti climatici in due paesi".

2. **Non fare affidamento su risorse obsolete o di bassa qualità**

Evitare il collegamento a siti Web inaffidabili, collegamenti interrotti o materiali obsoleti. Ciò mina la credibilità e frustra gli studenti (Yoder, 1999).

Suggerimento: Controllare regolarmente i collegamenti e aggiornare le risorse per mantenere la pertinenza.

3. Non sovraccaricare gli studenti con informazioni

Curare un numero gestibile di risorse per prevenire il sovraccarico cognitivo. Fornire troppi collegamenti può distrarre gli studenti dal compito (Dodge, 2001).

Suggerimento: Limitare le risorse a 5-10 fonti di alta qualità per un'indagine mirata.

4. Evitare di trascurare l'accessibilità

Non dare per scontato che tutti gli studenti possano accedere alle risorse o navigare facilmente in WebQuest. Garantire la compatibilità con le tecnologie assistive e fornire formati alternativi per i contenuti multimediali (marzo 2003).

Esempio: Includere didascalie per video e testo alternativo per le immagini.

5. Non saltare la valutazione o il feedback

Evitare di omettere una rubrica o fornire solo feedback sommativi. Senza criteri chiari o feedback formativi, gli studenti possono avere difficoltà a soddisfare le aspettative (Dodge, 1995).

Suggerimento: Offrire opportunità di feedback da parte dei pari o degli istruttori durante la fase di processo.

6. Non ignorare l'impegno degli studenti

Evitare di creare un WebQuest che sembra un foglio di lavoro tradizionale o manca di un contesto motivante. Compiti non impegnativi possono ridurre la motivazione e la partecipazione degli studenti (Yoder, 1999).

Esempio: Invece di chiedere agli studenti di riassumere gli articoli, farli giocare di ruolo come responsabili politici che discutono una soluzione.

7. Non supporre competenza tecnica

Non dare per scontato che tutti gli studenti abbiano familiarità con gli strumenti o le piattaforme utilizzate in WebQuest. Fornire tutorial o supporto per la navigazione delle risorse e il completamento delle attività (Dodge, 2001).

Suggerimento: Includere una sezione "Inizio" con orientamenti tecnici.

4. Come valutare l'impatto / l'esperienza di apprendimento

Valutare l'impatto e i risultati di apprendimento di un WebQuest è fondamentale per comprendere l'efficacia dell'attività e garantire il miglioramento continuo. Richiede un approccio olistico che vada oltre la padronanza dei contenuti per valutare competenze come il pensiero critico, la collaborazione, la creatività, le capacità di ricerca e l'alfabetizzazione digitale. Qui, offriamo un approccio strutturato per valutare sia il processo di apprendimento che i suoi risultati.

Un principio fondamentale dell'approccio WebQuest è che l'apprendimento dovrebbe essere coinvolgente, trasformativo e promuovere una comprensione profonda, non solo la conoscenza. Pertanto, la valutazione dell'impatto e dell'esperienza di apprendimento dovrebbe andare oltre la misurazione dei risultati semplici e dovrebbe valutare la qualità del processo di apprendimento, le competenze acquisite e la crescita del discente in relazione alle sfide in materia di sostenibilità.

Una valutazione efficace si concentra sia su ciò che gli studenti producono (output finali) sia su come si impegnano (processi, collaborazione, pensiero critico, riflessione).

4.1. Rubrica per la valutazione

Valutare l'impatto dei WebQuest richiede competenze speciali da parte degli educatori per diversi motivi:

- *Multidimensionale*: Valutare i risultati cognitivi (conoscenza), affettivi (attitudini) e comportamentali (abilità).
- *Orientato ai processi*: Considerando non solo il prodotto finale, ma anche il percorso di apprendimento.
- *In linea con gli obiettivi di apprendimento*: Riflettere le competenze previste come il pensiero critico, la collaborazione, la risoluzione dei problemi e l'applicazione dei concetti di sostenibilità.

1. Valutazione multidimensionale

I WebQuest non riguardano solo i contenuti: valutano:

- *Pensiero critico* - Esempi di metodi: riflessioni sugli incidenti critici, alberi di emissione, attività di analisi delle cause profonde, dibattiti strutturati.

- *Collaborazione* - Esempi di metodi: valutazioni tra pari, moduli di autovalutazione di gruppo, rubriche di osservazione durante le fasi di lavoro di squadra
- *Creatività* - Esempi di metodi: progetti di design thinking, visual storytelling, presentazioni multimediali.
- *Abilità di ricerca* - Esempi di metodi: bibliografie annotate, rapporti di valutazione delle fonti, portafogli di ricerca.
- *Alfabetizzazione digitale* - Esempi di metodi: riviste di riflessione, diari didattici, interviste metacognitive.

Quindi, l'insegnante deve essere abile nel valutare *più competenze contemporaneamente*.

2. Soggettività e interpretazione

Molte categorie di rubriche (come la creatività, l'originalità o la riflessione) sono *qualitative* e aperte all'interpretazione. Ciò richiede agli educatori di esprimere giudizi sfumati, evitare pregiudizi personali e fornire una valutazione coerente ed equa. Misurare le capacità degli studenti di analizzare criticamente le informazioni, valutare più prospettive, identificare modelli e causalità e proporre soluzioni innovative e sensibili al contesto.

3. Allineamento con gli obiettivi di apprendimento

Per valutare correttamente un WebQuest, gli educatori devono comprendere e definire **risultati di apprendimento chiari, garantire che** l'attività WebQuest si allinei con gli standard e progettare o adattare le rubriche per abbinare tali risultati.

4. Il pensiero di ordine superiore

WebQuests mira a promuovere competenze come l'analisi, la sintesi e la valutazione.

5. Feedback & Differenziazione

Una buona valutazione WebQuest comporta la fornitura di feedback costruttivi e personalizzati e l'adattamento della valutazione a diversi studenti. Ciò significa che gli insegnanti hanno bisogno di forti capacità **formative di valutazione e differenziazione**. Quando si valutano WebQuests, una **rubrica** è un ottimo modo per garantire coerenza, chiarezza e correttezza.

4.2. Rubrica per valutare le prove di ciò che è stato appreso

Questo tipo di rubrica si concentra su ciò che gli studenti effettivamente dimostrano nel loro **prodotto finale, riflessioni o presentazioni**.

Per garantire una valutazione trasparente e sistematica, le rubriche dovrebbero essere utilizzate sia per la valutazione del processo che per quella del prodotto. Le rubriche devono:

- Allinearsi con i risultati di apprendimento dichiarati.
- Integrare le competenze di sostenibilità (pensiero sistemico, pensiero anticipatorio, competenza strategica, abilità interpersonali, competenza normativa).
- Bilanciare criteri soggettivi e oggettivi.

Le rubriche dovrebbero essere condivise con gli studenti all'inizio per guidare l'automonitoraggio e promuovere la consapevolezza metacognitiva.

Buone pratiche aggiuntive per la valutazione d'impatto

- **Valutazione triangolare:** Combina l'autovalutazione, la valutazione tra pari e la valutazione degli insegnanti per ottenere una visione più completa dell'apprendimento. Per un quadro più olistico dell'apprendimento, triangolare la valutazione utilizzando più fonti:
- **Autovalutazione:** Gli studenti riflettono sui loro processi e risultati di apprendimento.
 - **Valutazione inter pares:** gli studenti valutano reciprocamente i contributi e il lavoro di squadra.
 - **Valutazione dell'istruttore:** gli insegnanti forniscono valutazioni professionali basate su criteri.
 - **Resoconto del pubblico/delle parti interessate esterne (facoltativo):** se del caso, i valutatori esterni (rappresentanti delle comunità, professionisti) forniscono informazioni sulla pertinenza e l'efficacia della comunicazione nel mondo reale.

La triangolazione migliora la validità della valutazione incorporando più prospettive.

- **Analizzare la partecipazione e la collaborazione:** Osserva le dinamiche di gruppo, la leadership, la distribuzione dei ruoli e i processi di risoluzione dei problemi. Nelle attività di WebQuest, in particolare quelle che affrontano sfide complesse in materia di sostenibilità, il processo di collaborazione di gruppo è importante quanto il prodotto finale. Pertanto, valutare come gli studenti interagiscono e lavorano insieme è fondamentale per comprendere l'esperienza di apprendimento complessiva. Gli aspetti chiave da osservare e valutare includono:
 - **Dinamiche di gruppo:** Monitorare il modo in cui gli studenti negoziano le idee, gestiscono i conflitti e si basano sui contributi reciproci. Le dinamiche sane sono caratterizzate dal rispetto reciproco, dall'ascolto attivo, dal processo decisionale condiviso e dall'adattabilità.
 - **Leadership e iniziativa:** Identificare se la leadership emerge naturalmente, ruota tra i membri del gruppo o rimane centralizzata. Una buona leadership in un contesto WebQuest comporta l'incoraggiamento della partecipazione, la distribuzione equa dei compiti, la promozione dell'inclusione e il mantenimento dell'attenzione sull'obiettivo comune.
 - **Distribuzione dei ruoli:** Analizzare il modo in cui i ruoli e le responsabilità sono assegnati e svolti. Gruppi efficaci assicurano che i compiti siano divisi in base ai punti di forza, agli interessi o agli obiettivi di apprendimento e che tutti i membri siano responsabili dei loro contributi.
 - **Processi di risoluzione dei problemi:** Valuta come i gruppi affrontano le sfide, si adattano agli ostacoli imprevisti e innovano le soluzioni. Cerca segni di resilienza, pensiero critico, creatività e un approccio sistemico quando hai a che fare con la complessità.

Strumenti di **valutazione:** **Moduli di autovalutazione di gruppo**, liste di controllo di valutazione tra pari, note osservative dell'istruttore, rubriche di qualità della collaborazione. Un feedback strutturato sulla collaborazione può aiutare gli studenti a riflettere sulle competenze interpersonali essenziali per affrontare i problemi di sostenibilità del mondo reale.

5. Consigli pratici per facilitatori / tutor WQ

Sostenere l'impegno degli studenti, l'autonomia e l'apprendimento orientato alla sostenibilità

Il successo di un WebQuest (WQ) non si basa esclusivamente sul suo design digitale o sulla struttura dei contenuti: è profondamente modellato dall'elemento umano della facilitazione. Un facilitatore o tutor ben preparato è la pietra angolare di un'esperienza di apprendimento coinvolgente, inclusiva e di impatto, specialmente quando si tratta di argomenti complessi e multidimensionali come la sostenibilità, i fattori ambientali, sociali e di governance, l'imprenditorialità verde e l'economia circolare.

Nel contesto del progetto SustainEd, in cui i WebQuest vengono utilizzati per affrontare le sfide della sostenibilità nel mondo reale, il ruolo del facilitatore si estende oltre l'istruzione. Comprende la guida dell'indagine, la creazione di un'atmosfera di apprendimento sicura e stimolante, l'incoraggiamento della collaborazione e la promozione della riflessione. Il facilitatore diventa mediatore tra studenti e conoscenza, tra strumenti digitali e pensiero critico, tra concetti astratti e azione pratica.

Basandosi sull'esperienza della Fondazione Fenice, che combina l'educazione ambientale pratica, l'innovazione digitale e lo sviluppo di capacità nelle competenze verdi, questo capitolo offre strategie pratiche, testate e trasferibili per educatori e formatori che lavorano nell'istruzione superiore, nell'istruzione e formazione professionale (IFP) e nei contesti di apprendimento permanente.

I suggerimenti sono divisi in tre momenti cruciali del processo WebQuest:

- Prima di WebQuest – Pianificazione, preparazione dei materiali, definizione delle aspettative e creazione delle giuste condizioni di apprendimento;
- durante il WebQuest – Facilitare il lavoro di gruppo, sostenere la navigazione digitale e gestire la collaborazione e la motivazione;
- Dopo WebQuest – Incoraggiare la riflessione, collegare gli apprendimenti a contesti personali e professionali e raccogliere riscontri per migliorare.

Che tu sia un docente universitario, un formatore VET o un facilitatore dell'istruzione non formale, questi approfondimenti hanno lo scopo di supportare la tua missione di fornire agli studenti competenze orientate al futuro, combinando alfabetizzazione digitale, collaborativa e sostenibile. Avvicinandosi al WebQuest non solo come metodo, ma come esperienza educativa trasformativa,

i facilitatori possono davvero aiutare gli studenti a diventare agenti attivi nella transizione verde e contributori agli obiettivi di sviluppo sostenibile (SDG).

5.1. Prima di WQ

Preparare il terreno per un'esperienza significativa

Ogni esperienza di apprendimento di successo si basa su una preparazione solida e intenzionale. Ciò è particolarmente vero per WebQuests, che richiedono non solo competenze digitali e di facilitazione, ma anche una chiara visione pedagogica incentrata sullo studente. Il ruolo del facilitatore inizia molto prima che gli studenti accedano alla piattaforma: è durante la fase di preparazione che poniamo le basi per un apprendimento autentico, partecipativo e orientato all'azione.

Dal punto di vista della Fondazione Fenice, questa fase è fondamentale per attivare la motivazione, costruire la fiducia e garantire chiarezza di intenti. Di seguito sono riportate le aree chiave da considerare prima di avviare una WebQuest.

CREARE UN CONTESTO CHIARO E MOTIVANTE

Prima di introdurre la piattaforma o il compito, è essenziale contestualizzare l'attività. I discenti devono comprendere il "perché": Perché questo argomento è importante? Come si relaziona con il loro futuro, la società o il pianeta? Un'introduzione forte — possibilmente collegata a esempi del mondo reale, eventi attuali o esperienze personali — può suscitare curiosità e interesse. In questa fase, il ruolo del facilitatore è quello di dare un tono aperto e invitante, sottolineando che questo non è un test, ma un'opportunità per esplorare, co-creare conoscenze e fare la differenza. È importante affermare chiaramente che commettere errori e porre domande sono parte integrante del processo di apprendimento e che il contributo di tutti è apprezzato. Ciò favorisce uno spazio di apprendimento psicologicamente sicuro, in cui gli studenti si sentono autorizzati a impegnarsi.

PREPARARE GLI STRUMENTI E LE CONDIZIONI PER L'APPRENDIMENTO

Anche il WebQuest meglio progettato può fallire se l'infrastruttura tecnica non è in atto o l'ambiente non è favorevole all'apprendimento. Prima dell'inizio dell'attività:

- Assicurarsi che tutti gli strumenti e le piattaforme digitali siano accessibili e funzionino correttamente (dispositivi, connessione a Internet, autorizzazioni di accesso).
- Fornire un breve orientamento o tutorial se gli studenti non hanno familiarità con strumenti come documenti collaborativi, Padlet, Miro o Canva.

- Testa tutti i link e i contenuti multimediali per evitare frustrazioni e garantire un'esperienza fluida.

Nei gruppi a capacità mista è utile offrire formati alternativi o materiali di supporto, come guide semplificate, istruzioni video/audio o glossari di termini chiave.

OBIETTIVI E ASPETTATIVE RILEVANTI

Una delle sfide più comuni nell'apprendimento partecipativo è la mancanza di chiarezza. Prima di avviare WebQuest, i facilitatori dovrebbero:

- Spiegare chiaramente la struttura complessiva: fasi, compiti, ruoli di gruppo, calendario e risultati attesi.
- Condividere la rubrica di valutazione in anticipo in modo che gli studenti sappiano come verrà valutato il loro lavoro.
- Discutere le dinamiche di gruppo e la collaborazione: I ruoli saranno assegnati o auto-selezionati? Quali sono le aspettative per il lavoro di squadra?

Questa trasparenza iniziale favorisce l'autonomia, la responsabilità e la fiducia degli studenti.

COSTRUIRE IL GRUPPO DINAMICO

Prenditi del tempo per stabilire una connessione di gruppo prima di tuffarti nel WebQuest. Anche in contesti universitari o professionali, gli studenti potrebbero non conoscersi bene o avere esperienza di lavoro in team. Semplici attività di "icebreaker" o brevi esercizi di team building possono migliorare notevolmente la coesione e la collaborazione di gruppo in seguito.

Se gli studenti lavoreranno in team, i facilitatori dovrebbero considerare attentamente la composizione del gruppo, bilanciando diversi punti di forza, background e stili di lavoro per promuovere la diversità e l'inclusione.

CO-CREARE UN CONTRATTO DI APPRENDIMENTO (FACOLTATIVO MA CONSIGLIATO)

Nei WebQuest più lunghi o complessi, prendere in considerazione la possibilità di proporre un accordo di apprendimento semplice e informale o un "contratto" con il gruppo. Ciò può riguardare:

- Valori condivisi (rispetto, ascolto, sostegno reciproco)

- Regole di collaborazione (ad esempio, come vengono prese le decisioni, come vengono suddivisi i compiti)
- Impegni di gruppo (ad esempio essere presenti, rimanere impegnati, aiutarsi a vicenda)

Pur non essendo un documento formale, questo contratto può rafforzare la titolarità e la cultura di gruppo, rafforzando un ambiente di apprendimento collaborativo e rispettoso.

In breve, il lavoro che si svolge prima di WebQuest è molto più che una preparazione organizzativa: è lo spazio in cui piantiamo i semi della motivazione, stabiliamo il clima di apprendimento e formiamo l'energia di gruppo che porterà avanti l'attività.

Un facilitatore premuroso è come un giardiniere della conoscenza: preparare il terreno, scegliere i semi giusti e creare le condizioni per la crescita. Ciò che fiorisce più tardi in WebQuest è radicato in ciò che accade prima che inizi.

5.2. Durante il WQ

GUIDARE L'INGEGNERIA, LA COLLABORAZIONE E L'APPRENDIMENTO IN AZIONE

Una volta che il WebQuest inizia, il facilitatore passa dalla preparazione delle condizioni all'accompagnamento attivo del processo di apprendimento. Questa fase è ricca di possibilità, ma richiede anche un'attenta osservazione, flessibilità e sostegno tempestivo. La struttura WebQuest può essere ben progettata, ma il suo reale impatto pedagogico dipende da come viene vissuta dagli studenti.

I facilitatori diventano, in questa fase, un mix di coach, guida, motivatore e mediatore. L'obiettivo è incoraggiare l'autonomia degli studenti offrendo nel contempo orientamenti quando necessario, aiutando le squadre a rimanere concentrate, sostenendo la partecipazione inclusiva e creando spazio per l'emergere di un apprendimento significativo.

DINAMICA DEL MONITOR E DEL GRUPPO DI SOSTEGNO

Non appena l'attività inizia, i facilitatori dovrebbero prestare molta attenzione a come i gruppi si organizzano, condividono le responsabilità e interagiscono. Mentre molti studenti prosperano in contesti auto-diretti, altri possono sentirsi persi o insicuri.

Alcune strategie che si sono dimostrate efficaci includono:

- Effettuare regolarmente il check-in con ciascun gruppo o gruppo, offrendo brevi suggerimenti o domande riflessive (ad esempio "Qual è la tua strategia di lavoro? Chi sta facendo cosa? Qual è il prossimo passo?")

- Aiutare a ridistribuire ruoli o compiti quando compaiono squilibri o quando determinate voci dominano.
- Ricordare agli studenti di valorizzare prospettive diverse, in particolare quando si discutono temi di sostenibilità senza un'unica risposta "giusta".

L'inclusione è fondamentale: I facilitatori dovrebbero incoraggiare attivamente la partecipazione di membri più tranquilli, assicurandosi che tutti gli studenti sentano che il loro contributo è importante.

FORNIRE TEMPESTIVI E TARGETED FEEDBACK

Mentre i WebQuest incoraggiano l'autonomia, i cicli di feedback strutturati fanno una grande differenza nel mantenere gli studenti sulla buona strada. I facilitatori possono:

- Offrire un feedback formativo durante le tappe fondamentali (ad esempio dopo la ricerca iniziale, prima della presentazione finale).
- Incoraggiare il feedback peer-to-peer, creando rapidi momenti di scambio tra i team per condividere strategie o approfondimenti.
- Utilizzare tecniche di interrogatorio che promuovano un pensiero più profondo (ad esempio "Quali ipotesi stai formulando?", "C'è un altro portatore di interessi che non hai preso in considerazione?").

Il feedback non dovrebbe riguardare solo il contenuto, ma anche la collaborazione, la risoluzione dei problemi e la consapevolezza dei processi.

- **INCORAGGIARE IL PENSIERO CRITICO E L'APPLICAZIONE NEL MONDO REALE**

Le WebQuest funzionano meglio quando i discenti vanno oltre il "trovare la risposta giusta" e si impegnano invece nell'interpretazione critica, nella sintesi e nel processo decisionale. Il facilitatore svolge un ruolo essenziale in:

- Sfidare le risposte superficiali e spingere per un ragionamento basato sull'evidenza.
- Collegare le idee alle sfide della vita reale, ai contesti professionali o alle iniziative locali di sostenibilità.
- Evidenziare contraddizioni, dimensioni etiche o compromessi relativi all'argomento in esame.

MANTENERE MOTIVAZIONE E MOMENTO

Gli ambienti di apprendimento digitale, soprattutto se autoguidati, richiedono un certo grado di gestione dell'energia. Per mantenere l'impegno:

- Utilizzare mini check-in (anche informali o umoristici) per ri-energizzare.
- Celebrare i progressi: Riconoscere lo sforzo e la creatività crea un senso di realizzazione.
- Offri piccole sorprese, come sfide bonus o contenuti di ispirazione, che si collegano all'argomento WebQuest.

I facilitatori dovrebbero anche essere consapevoli della fatica o del sovraccarico, specialmente nelle sessioni lunghe, e regolare il ritmo di conseguenza.

SOSTEGNO ALLA NAVIGAZIONE DIGITALE E ALL'USO DELLE RISORSE

Non tutti gli studenti sono ugualmente abili nella navigazione dei contenuti digitali in modo critico. I facilitatori dovrebbero aiutare i discenti a:

- Valutare le fonti: Sono credibili? Attuale? E' stato biasimato?
- Gestire la complessità: Come dare la priorità alle informazioni chiave?
- Utilizzare gli strumenti in modo efficace: Dai documenti collaborativi alle app di mappatura mentale.

Se una squadra è bloccata o sopraffatta, è utile suggerire una strategia come "dividere e conquistare" o "taggare e riassumere", incoraggiando una costruzione efficiente e condivisa delle conoscenze.

In definitiva, il facilitatore è il motore di coinvolgimento durante il WebQuest. Forniscono l'equilibrio tra struttura e libertà, tra sfida e sostegno. Se fatto bene, l'agevolazione crea le condizioni in cui gli studenti diventano protagonisti, co-creatori di conoscenza e agenti di cambiamento orientato alla sostenibilità.

5.3. Dopo il WQ

CONSOLIDARE L'APPRENDIMENTO, PROMUOVERE LA RIFLESSIONE E PROMUOVERE L'IMPATTO

Concludere un WebQuest non significa semplicemente terminare l'attività finale o consegnare un incarico. Si tratta di un momento critico di sintesi, in cui gli studenti sono invitati a fare una pausa, dare un senso al loro apprendimento e considerare in che modo ciò che hanno scoperto si collega

a idee più ampie, sfide future e al proprio sviluppo.

Per i facilitatori, questa fase è un'opportunità per consolidare i risultati, ma anche per piantare i semi dell'impatto a lungo termine. Ciò che gli studenti portano con sé al di là dell'attività – approfondimenti, competenze, fiducia – dipende in gran parte dalla qualità della riflessione e della chiusura.

FARE TEMPO PER UNA RIFLESSIONE PROFONDA E SIGNIFICATIVA

Troppo spesso, le esperienze di apprendimento si concludono in fretta, con poco tempo a disposizione per l'integrazione. Tuttavia, la ricerca pedagogica mostra costantemente che l'apprendimento si consolida attraverso la riflessione.

I facilitatori dovrebbero creare intenzionalmente uno spazio – fisico o digitale – in cui i discenti possano fare un passo indietro e impegnarsi in un dialogo ponderato. Questo momento dovrebbe essere strutturato e sicuro, consentendo agli studenti di esplorare domande come:

- Cosa ho imparato, non solo sull'argomento, ma su come ho imparato?
- Quali momenti si sono distinti per me? Cosa mi ha sfidato di più?
- Cosa farei di diverso se ripetessi questa esperienza?

Debrief di gruppo, riviste riflessive, narrazione visiva o tavole rotonde possono tutti servire a questo scopo. Ciò che conta è che gli studenti abbiano il permesso di pensare e sentirsi ad alta voce, supportati da un facilitatore che ascolta più che istruire.

AIUTARE I LEARNER CONNESSI ALLA REAL-WORLD RELEVANCE

Uno dei risultati più potenti di una WebQuest è che rispecchia la complessità del mondo reale. In quanto tale, è fondamentale che gli studenti siano incoraggiati a trasferire il loro apprendimento al di là dello spazio virtuale o in classe.

Questo può essere fatto da:

- Chiedere agli studenti di ricontestualizzare i loro risultati: "Come potrebbe funzionare questo progetto nella tua città, nel tuo luogo di lavoro o nel tuo campo di studio?"
- Invitandoli a immaginare azioni di follow-up: "Se avessi più tempo, quale sarebbe il tuo prossimo passo?"

- Creare un momento di condivisione pubblica, come una passeggiata in galleria, una vetrina online o una sessione di pitching, possibilmente con ospiti invitati (ad esempio personale universitario, attori della comunità, imprenditori)

Quando gli studenti percepiscono che il loro lavoro ha visibilità e valore, la loro motivazione e il loro impegno aumentano, insieme alla loro convinzione nella loro capacità di agire su questioni complesse come la sostenibilità, il clima o l'economia circolare.

CELEBRARE SFORZO, CREATIVITÀ E CRESCITA PERSONALE

L'apprendimento non riguarda solo i risultati; Riguarda anche lo sforzo, il progresso e il coraggio. Dopo il WebQuest, è essenziale prendersi del tempo per celebrare ciò che gli studenti hanno realizzato, sia in modo visibile che invisibile.

I facilitatori possono:

- Riconoscere i contributi specifici di ogni studente o membro del team
- Evidenziare le aree di crescita: collaborazione, navigazione digitale, indagine critica
- Invitare i coetanei ad offrire lodi o apprezzamenti gli uni agli altri
- Usa cerimonie informali, certificati o racconti di squadra per segnare il momento

Questa celebrazione finale dovrebbe evitare competitività o formalità eccessive. Invece, dovrebbe concentrarsi sull'autenticità, aiutando gli studenti a sentirsi visti, apprezzati e potenziati.

OTTENERE FEEDBACK E RIFLETTARE COME FACILITATORE

Infine, la fine di un WebQuest è anche un momento per l'apprendimento del facilitatore. Ogni gruppo è diverso; ogni processo porta nuove sfide e intuizioni. Prendersi del tempo per raccogliere feedback aiuta a migliorare l'implementazione futura e rafforza la propria pratica riflessiva.

I feedback possono essere raccolti in vari modi:

- Indagini brevi con domande a risposta aperta
- Un esercizio "stop-start-continue": Cosa dovremmo fermare, iniziare o continuare a fare?
- Testimonianze audio o video degli studenti

- Un semplice modulo anonimo con una domanda chiave: "Cosa le è rimasto di questa esperienza?"

Questo feedback dovrebbe essere valutato non solo come una valutazione, ma come un dialogo, un'espressione di fiducia e di responsabilità condivisa nel plasmare l'esperienza di apprendimento.

Terminare un WebQuest con cura e intenzione rafforza la sensazione che l'apprendimento sia un viaggio, non un compito da svolgere, e consente agli studenti di lasciare l'esperienza con maggiore consapevolezza, disponibilità e disponibilità a confrontarsi con le complesse realtà del mondo di oggi. Per il facilitatore è il momento di fare un passo indietro, riconoscere la trasformazione che ha avuto luogo e confidare che l'impatto continuerà a svolgersi, molto tempo dopo la fine dell'attività.

6. Riferimenti

Abbitt, J. & Ophus, J. (2008). Cosa sappiamo degli impatti di WebQuests: Una revisione della ricerca. *AACE Review (già AACE Journal)*, 16(4), 441-456. Waynesville, NC Stati Uniti d'America: Associazione per il progresso dell'informatica nell'istruzione (AACE). URL consultato il 19 gennaio 2025, <https://www.learntechlib.org/primary/p/26092/>.

Aslanyan-rad, E. (2024). *Un modello euristico metodologico della lente di apprendimento mobile basata su WebQuest semantico avanzato delle funzionalità dell'Internet delle cose (IOT) nel programma di istruzione superiore che sottolinea la strategia del miglior processo decisionale multicriterio*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.32842.68805>

Campillo-Ferrer, J. M. (2022). L'uso di WebQuests per promuovere l'educazione democratica in un contesto di istruzione superiore. In *Cases on Historical Thinking and Gamification in Social Studies and Humanities Education* (pp. 228-245). IGI Global. <https://www.igi-global.com/chapter/the-use-of-webquests-to-promote-democratic-education-in-a-higher-education-context/311026>

Chinyere, A., & Njoku, C. (2023). L'efficacia di WebQuest nel migliorare le prestazioni degli studenti negli studi sociali nello stato dei fiumi. <https://www.seahipublications.org/wp-content/uploads/2023/11/IJISSER-D-14-2023.pdf>

Cruz, E. K., & Montero, J. A. R. (2021). WebQuest como escenario para el aprendizaje colaborativo y el desarrollo de competencias digitales. *Hamut' ay*, 8(3), 58-65. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v8i3.2332>

Hofstein, A., Eilks, I., & Bybee, R. (2011). Le questioni sociali e la loro importanza per l'educazione scientifica contemporanea - una giustificazione pedagogica e lo stato dell'arte in Israele, Germania e Stati Uniti. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 9(6), 1459-1483. <https://doi.org/10.1007/s10763-010-9273-9>

Leite, L., Dourado, L., & Morgado, S. (2015). "Sostenibilità sulla Terra" WebQuests: si qualificano come attività di apprendimento basate sui problemi? *Ricerca nell'educazione scientifica*, 45, 149-170. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11165-014-9417-y>

Martínez-Borreguero, G., Perera-Villalba, J. J., Mateos-Núñez, M., & Naranjo-Correa, F. L. (2020). Sviluppo di interventi didattici basati sulle TIC per l'apprendimento dei contenuti di sostenibilità: Analisi cognitiva e affettiva. *Sostenibilità*, 12(9), 3644. <https://doi.org/10.3390/su12093644>

Moeller, A. K., & McNulty, A. (2006). *WebQuests, preparazione degli insegnanti e apprendimento delle lingue: Teoria in pratica*. En D. McAlpine & S. Dhonau (Eds.), *Rispondere a una nuova visione per lo sviluppo degli insegnanti: Documenti selezionati della conferenza degli Stati centrali del 2006* (pagg. 63-74). Indirizzo: Eau Claire, WI Stampa della corona.
<http://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/172><https://digitalcommons.unl.edu/teachlearnfacpub/172/>

Strickland, J., & Nazzari, A. (2005). Utilizzo di webquests per insegnare contenuti: Confronto delle strategie didattiche. *Problemi contemporanei nella tecnologia e nella formazione degli insegnanti*, 5(2), 138-148. <https://citejournal.org/articles/v5i2socialstudies1.pdf>

Zheng, R., Stucky, B., McAlack, M., Menchana, M., & Stoddart, S. (2005). Apprendimento WebQuest come percepito dagli studenti dell'istruzione superiore. *TechTrends*, 49(4), 41-49.

Dodge, B., 1995. Alcune considerazioni su WebQuests. In: *L'educatore di distanza*, 1(3), pp. 12-15.

Castro, J. I., & Tavares, J. M. R. S. (n.d.). *WebQuest: Um instrumento didático inovador*. Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto (FEUP). <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/225/2/56075.pdf>

Anderson, L.W. e Krathwohl, D.R. (2001) *Una tassonomia per l'apprendimento, l'insegnamento e la valutazione: Una revisione della tassonomia degli obiettivi educativi di Bloom*. New York: Longman.

Dodge, B. (1995) "Some Thoughts About WebQuests", *The Distance Educator*, 1(3), pagg. 12-15. Disponibile all'indirizzo: http://webquest.org/sdsu/about_webquests.htm [Accesso: 17 aprile 2025].

Dodge, B. (2001) «FOCUS: Five Rules for Writing a Great WebQuest», *Learning & Leading with Technology*, 28(8), pagg. 6-9.

March, T. (2003) "The Learning Power of WebQuests", *Educational Leadership*, 61(4), pagg. 42–47.

Yoder, M.B. (1999) "The Student WebQuest: A Productive and Thought-Provoking Use of the Internet", *Learning & Leading with Technology*, 26(7), pagg. 10-13.



Partner #SustainEd





**Cofinanziato
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelle dell'autore o degli autori e non riflettono necessariamente quelle dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenuti responsabili. Progetto n.: 2023-1-HU01-KA220-HED-000165475