



Foster Multiply and Connect Adult Education

2018-1-IT02-KA204-048201

Oggetto	WebQuest
Introduzione	<p>Questo caso di studio si basa sull'introduzione dell'insegnamento di WebQuest ai futuri educatori all'interno del modulo di lingue straniere appartenente al "Máster de enseñanza de profesorado de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas".</p> <p>A partire dal 2009 per i cinque anni accademici successivi, la materia insegnata, è "Innovazione e ricerca". Lo scopo principale di questa materia è aiutare gli studenti a familiarizzare con l'uso delle nuove tecnologie recentemente introdotte nelle scuole secondarie in Andalusia. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) presentano una serie di vantaggi a favore della nuova metodologia di insegnamento richiesta dalla ESHE che sono ampiamente riconosciuti. Noi siamo d'accordo con Pennock-Speck (2009) che afferma che "se la nostra università e le università statali devono rimanere all'avanguardia nell'insegnamento e nella ricerca ora ed in futuro, dobbiamo assicurarci di implementare le TIC nel modo più efficace possibile nel nuovo corso di laurea" (p. 183).</p> <p>È specialmente importante in quest'ultima unità dove si insegna l'uso delle WebQuest, considerando che è un'attività ideale per combinare l'apprendimento frontale con il lavoro autonomo e collaborativo. March (2003) lo definisce nel modo seguente:</p> <p>"[A] La WebQuest è una struttura di apprendimento che utilizza collegamenti a risorse chiave presenti sul World Wide Web e compiti tradizionali per motivare gli studenti a fare ricerca in merito ad una domanda centrale e aperta, a sviluppare delle competenze individuali e a partecipare ad una trattazione di gruppo finale in cui si cerca di trasformare le informazioni acquisite di recente in una conoscenza più sofisticata e approfondita. Le migliori WebQuest fanno quanto detto in modo da ispirare gli studenti nella scoperta di collegamenti più approfonditi tra i temi trattati facilitando un loro contributo al mondo reale dell'apprendimento e permettendogli di riflettere sui loro processi metacognitivi" (p. 43).</p> <p>È una risorsa didattica basata sull'apprendimento costruttivista e sulla metodologia collaborativa che sta avendo molto successo in</p>

	<p>questo momento a livello prescolare e nella scuola primaria e secondaria.</p> <p>Il nostro scopo principale è mostrare agli studenti che le WebQuest sono diverse da altre lezioni online in quanto vanno oltre la semplice risposta alle domande. L'obiettivo è utilizzare le informazioni piuttosto che cercarle. Richiedono capacità di pensiero più elevate come la capacità di risoluzione dei problemi, di analisi, di sintesi e la creatività. I compiti possono consistere praticamente in qualsiasi cosa. Ad esempio, agli studenti può essere chiesto di progettare un collage, fare una presentazione powerpoint, scrivere un saggio, eseguire uno spettacolo, ecc.</p>
Tipologia di istituzione coinvolta	Istruzione superiore di II livello
Nome della metodologia utilizzata	Insegnare l'uso delle WebQuest agli studenti del master dell'Università Pablo de Olavide
Tipologia di educatore	Docenti accademici
Strumento/strumenti utilizzati	<p>Nella materia insegnata, "Innovazione e ricerca", gli studenti svolgono diversi compiti, come ideare un'attività seguendo i nuovi metodi di insegnamento e apprendimento (apprendimento misto, apprendimento online, apprendimento tandem e apprendimento collaborativo). Inoltre, si è deciso di introdurre le WebQuests, poiché gli studenti non ne avevano mai sentito parlare. A tale scopo, si svolgono lezioni in un'aula dotata di tecnologie IT. Agli studenti viene richiesto di progettare la propria WebQuest in gruppi di due (tre al massimo in alcuni casi).</p> <p>Agli studenti viene mostrato il generatore di WebQuest scelto (http://aula21.net/Wqfacil/intro .htm), che facilita il compito, essendo abbastanza intuitivo. Il modello mostra che la WebQuest è composta da sei componenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Introduzione: l'intento dell'introduzione è duplice: primo, orientare lo studente strutturando le varie fasi e spiegando gli obiettivi principali. Secondo, dovrebbe catturare la loro attenzione. ● Compito: è una descrizione di ciò che lo studente realizzerà durante l'esercizio. ● Processo: il processo identifica i passaggi che gli studenti dovranno seguire per realizzare quanto loro richiesto. Include anche le risorse online di cui avranno bisogno. ● Risorse: questo è "un elenco di [siti web] che colui che fornisce le istruzioni ha individuato per aiutare lo studente a svolgere il compito. Le risorse sono preselezionate in modo che gli studenti possano concentrare la loro attenzione sull'argomento piuttosto che navigare senza meta " (Lambert, n.d).

- Valutazione: descrive come verranno valutate le loro prestazioni e spesso è sotto forma di una tabella di valutazione.
- Conclusione: la conclusione chiude la ricerca. Riassume ciò che gli studenti avranno ottenuto completando la WebQuest e spesso incoraggia la riflessione su ciò che è stato appreso.

Dopo aver studiato e imparato come implementare questa attività, gli studenti progettano WebQuest con diversi argomenti di attualità che catturano l'attenzione e l'interesse dei loro alunni e rendono i compiti autentici: carnevale, ritratti, viaggi, tsunami, invenzioni, multiculturalismo, sport, mobilità telefoni, ecc., alcuni dei quali interdisciplinari e applicati a due diversi livelli, istruzione primaria e secondaria.

Introduction | Task | Process | Resources | Evaluation | Conclusion |

Mobile phones, friends or enemies?



Author: Eva Gutiérrez and Julia Olmedo
 E-mail: evaguti1@hotmail.com / lolmedoquiter@gmail.com

Subject: English
 Level: 4th year of ESO

INTRODUCTION Today you are going to become real guests of a debate radio programme.
 The topic?
Mobile phones, friends or enemies?
 Get ready to uphold your views!



Sfide principali, successi chiave e fattori abilitanti

L'uso di Internet fornisce una buona esposizione alla lingua di destinazione e rende gli studenti più indipendenti. Le WebQuest generate in gruppi raggiungono i seguenti obiettivi:

- . Imparare a progettare una WebQuest attraverso un approccio all'istruzione costruttivista e un'istruzione basata sull'indagine.
- . Sviluppare l'attività attraverso metodologie miste e collaborative.
- . Progettare WebQuest da implementare nella loro area di specializzazione in qualità di futuri educatori.
- . Valutazione tramite una Tabella di valutazione specifica per le WebQuest.
- . Valutazione collaborativa

I risultati di questa attività negli ultimi anni sono stati molto positivi. Molti degli studenti sono in grado di svolgere le loro WebQuest nelle scuole nel periodo conclusivo del master. Gli insegnanti valutano l'esperienza e i risultati estremamente soddisfacenti, poiché, implementando le TIC nel processo di insegnamento, gli insegnanti assicurano che si promuova l'autonomia e la motivazione degli studenti.

Lezioni apprese e raccomandazioni	Lo Spazio europeo dell'istruzione superiore (ESHE) sta apportando cambiamenti strutturali e introducendo nuovi approcci pedagogici. In questo paper abbiamo proposto apprendimenti misti e collaborativi attraverso l'uso delle WebQuests, un approccio didattico incentrato sullo studente, finalizzato a promuovere l'apprendimento autonomo. I risultati positivi ottenuti dimostrano che strumenti didattici come questo possono aiutare gli insegnanti a integrare Internet nel curriculum creando attività didattiche divertenti che motivano gli studenti.
Paese	Spagna
Nome dell'istituzione/centro educativo	Università Pablo de Olavide, Seviglia, Spagna Fonte: https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED565800.pdf



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.