

# LABORATORIO DI INFORMATICA

0011

"La scienza è costruita di fatti, come una casa è costruita di mattoni; ma un accumulo di fatti non è una scienza di più che un mucchio di mattoni."  
("Jules Henri Poincaré")

**Giorgio Poletti**

*giorgio.poletti@unife.it – <http://docente.unife.it/giorgio.poletti>*



# WebQuest



Formalizzato da Bernie Dodge (1995)



Perfezionato da Tom March

0011

Basato su computer WEB e risorse off line

Teoria costruttivista

Apprendimento cooperativo

*Intende sviluppare*

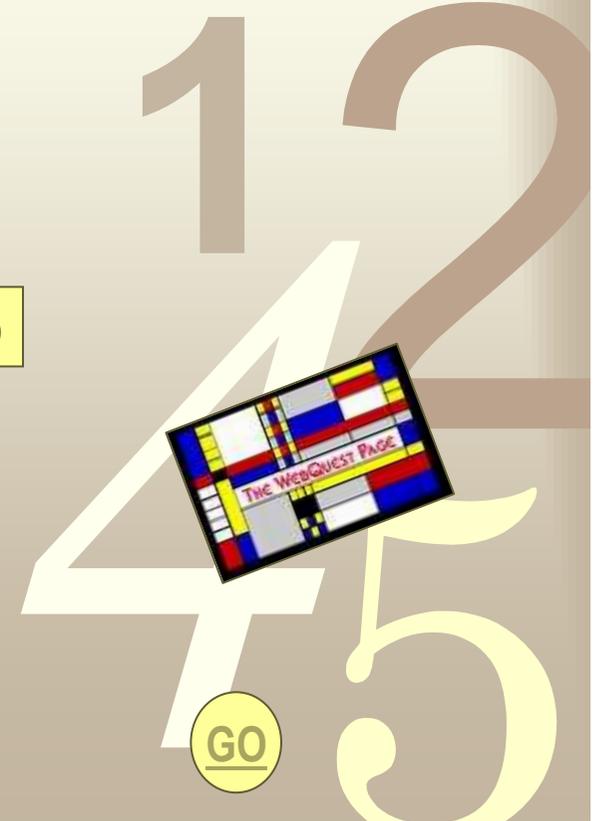
Analisi

Sintesi

Valutazione



GO



# WebQuest



Formalizzato da Bernie Dodge (1995)



6 Passi per costruire un WebQuest

Introduzione (Introduction)

Scopo (*Task*)

Risorse (*information source*)

Processo (*process*)

Suggerimenti (*guidance*)

Conclusioni (*conclusion*)

Come progettare WebQuest?

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

Go



## Taskonomy

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

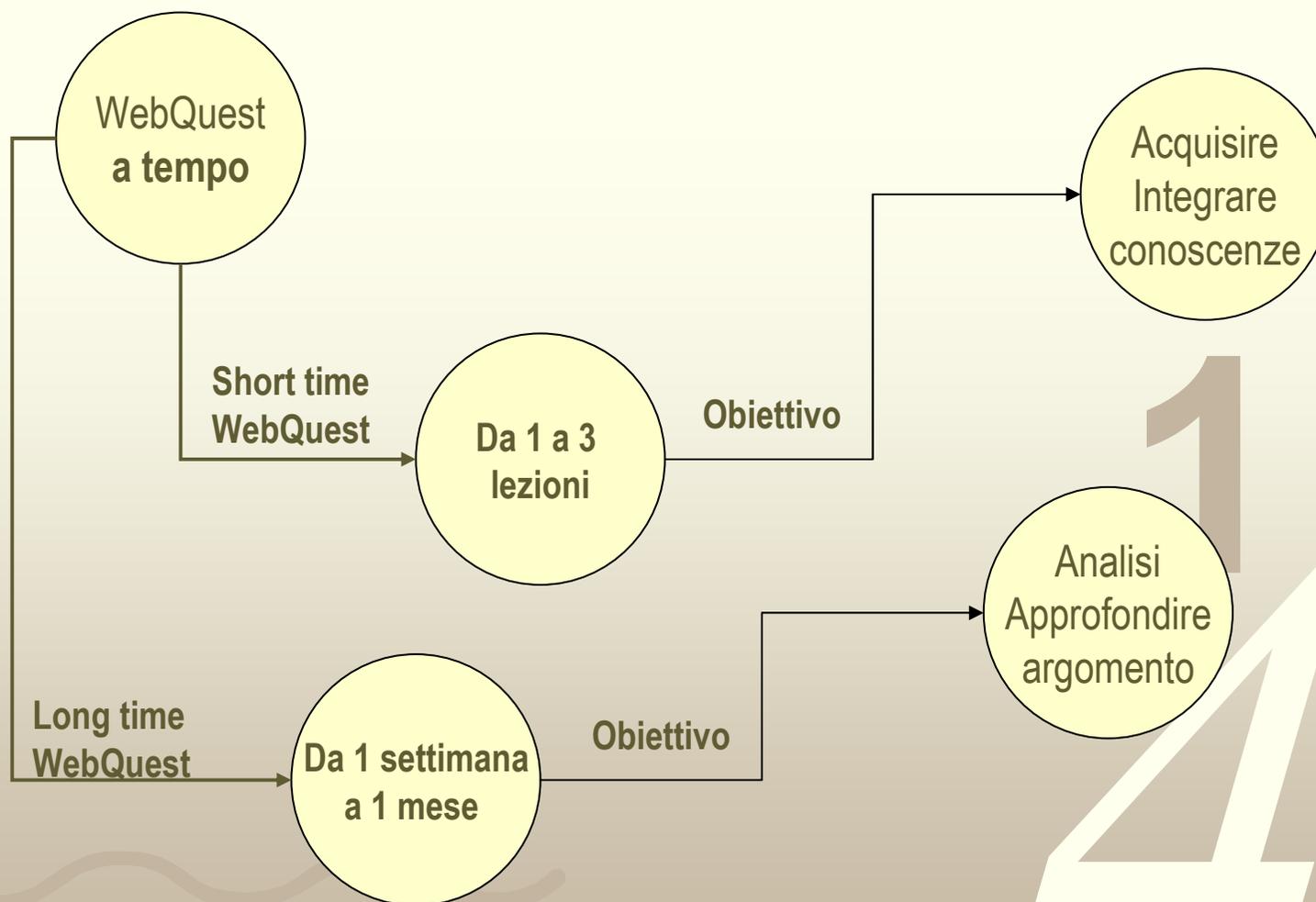
Le varie tipologie di compito possono essere intrecciate nella stessa webquest e riprese:

- ricercare
- relazionare
- risolvere un problema
- investigare
- progettare
- elaborare prodotti creativi
- costruire consenso
- persuadere
- conoscere se stesso
- analizzare
- giudicare
- sperimentare



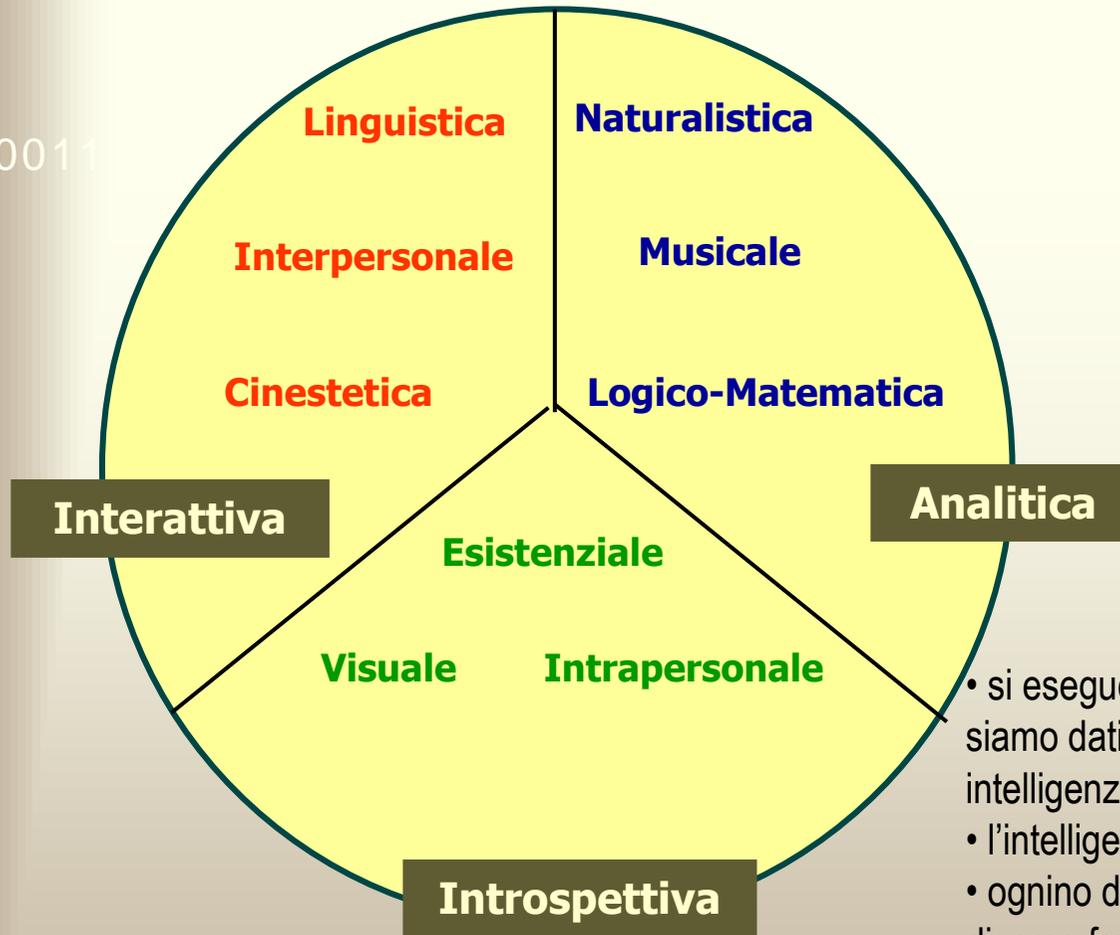
## WebQuest - Tipologie

0011



## WebQuest e Teoria dell'Intelligenze multiple

0011



- si esegue un compito in rapporto all'obiettivo che ci siamo dati, e da come sono sviluppate le nostre intelligenze
- l'intelligenza non è *un' entità unica ed uniforme*
- ognuno dispone di una serie di **9 intelligenze** molto diverse fra loro
- aiutare a sviluppare la capacità di "comprendere", ed a costruire un apprendimento significativo, piuttosto che trasmissivo

Howard Gardner