

L'approccio trialogico alla didattica: dai sei principi di progettazione all'esperienza nella pedagogia del dialogo

Prof.ssa M. Beatrice Ligorio

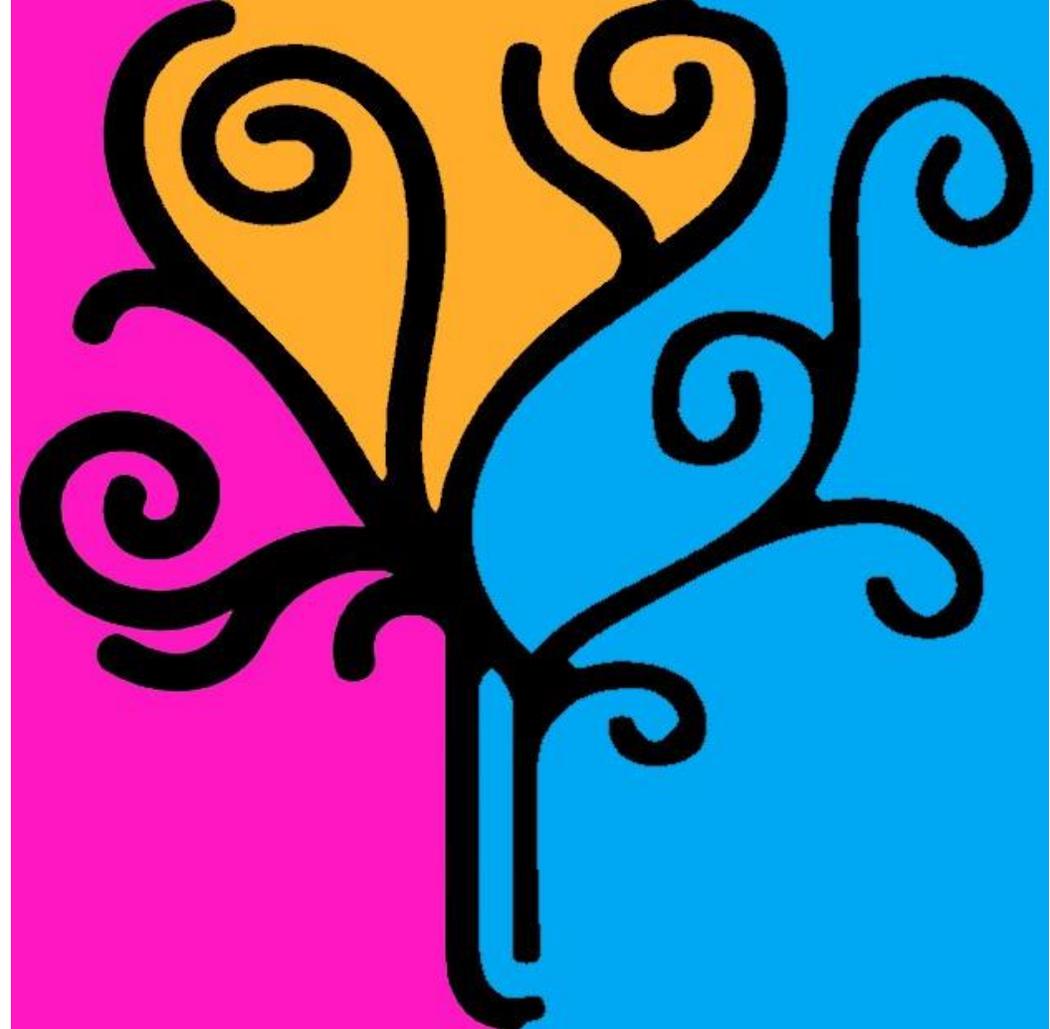
Università degli Studi di Bari

Email: mariabeatrice.ligorio@uniba.it

**OLTRE L'APPROCCIO TRIALOGICO:
OGGETTI, PROGETTI E VALUTAZIONI**

10~14 luglio 2021

Montegrotto Terme (PD)



Rete Dialogues



OBIETTIVI

- Riflettere sull'applicabilità dell'approccio Dialogico
- Rivedere i 6 principi alla luce delle esperienze della rete
- Brainstorming collettivo
- Metodo: Design Based Research



Design Based Research

- **Scopi:**
 - Definire principi e teorie sensibili al contesto
 - Definire nuove pratiche didattiche
- **No ipotesi di partenza ma analisi dei problemi sviluppo e implementazione delle soluzioni in più cicli**
- **Al termine di ogni ciclo si effettua un bilancio per migliorare i principi del progetto e individuare le innovazioni da introdurre nel ciclo successivo**



Design Based Research: le fasi

- Progettazione
- Implementazione
- Analisi
- Ri-progettazione per implementare gli elementi emersi



Design Based Research

- **Ricercatori e insegnanti collaborano per:**
 - **Analisi dei problemi pratici**
 - **Sviluppo di una soluzione guidata da principi**
 - **Implementazione della soluzione**
 - **Bilancio collaborativo alla fine di ogni ciclo**
 - **Miglioramento dei principi**
 - **Soluzioni innovative per il prossimo ciclo**



Design Based Research

- Vantaggi:
 - Utile per innovare curricula e testare inserimento nuove tecnologie
 - Si adatta al contesto e non viceversa
 - Rafforza la collaborazione tra ricercatori e docenti



PRINCIPIO 1:
INDIVIDUARE UN
OGGETTO CHE LA
CLASSE VOGLIA
PROGETTARE E
COSTRUIRE

Cosa costruiamo?

- ❑ Caratteristiche dell'oggetto:
 - ❑ **concreto, tangibile**
 - ❑ **Interessante e motivante**
 - ❑ **capace di coinvogliare i contenuti didattici**
 - ❑ **avere uno scopo significativo**
- ❑ Deve permettere agli studenti di **esternalizzare** gli sforzi di creazione di conoscenza. Osservando l'oggetto si desumono le conoscenze e competenze acquisite
- ❑ Progetti **multidisciplinari** e l'appropriazione di pratiche appartenenti a varie discipline, comunità ed istituzioni
- ❑ Costituisce un **oggetto «transazionale»** che permette agli studenti di connettersi con altri contesti e di pensarsi non solo scolari ma come «produttori»/ideatori/creatori



PRINCIPIO 2:
Supportare
l'organizzazione di
rappresentazioni
individuali e collettive

*Come integrare e
combinare il lavoro
individuale con quello
di gruppo?*

- ❑ Come integrare il lavoro individuale con quello di gruppo
- ❑ Lavoro collaborativo, definendo **compiti e scadenze intermedie**, scambio di **bozze e feedback reciproci**.
- ❑ Valorizzare le **conoscenze personali, le prospettive e gli interessi** dei partecipanti.
- ❑ Tecniche possibili:
 - ❑ Insegnamento reciproco
 - ❑ Jigsaw
 - ❑ Role taking



PRINCIPIO 3: Promuovere
processi a lungo termine
RELATIVO ALL'USO E ALLO
SVILUPPO DELL'OGGETTO

*Quali sviluppi successivi può
avere l'oggetto?*

*Chi lo utilizza, come potrebbe
modificarlo/
migliorarlo?*

E chi sono i nostri «fornitori»?

*Quali oggetti già esistenti e
quali pratiche abbiamo
migliorato?*

- ❑ Come l'oggetto creato può essere utilizzato e modificato in futuro
- ❑ Anche sviluppo di oggetti già esistenti. Quali oggetti ci hanno ispirato? Quali pratiche di altre comunità abbia «copiato»? Che sviluppo apportiamo all'esistente?
- ❑ Come rendiamo disponibili ad altri gli oggetti creati incluso le pratiche sviluppate per crearli?



PRINCIPIO 4: Enfatizzare
la creatività attraverso la
trasformazione e la
riflessione

*passare da un formato
ad un altro*

*lavorare su bozze e idee
non definitive*

- ❑ **Trasformazione e riflessione da una forma di conoscenza ad un'altra, per esempio:**
 - ❑ da un testo ad una mappa
 - ❑ da un video ad un testo
 - ❑ da conoscenza teorica a conoscenza pratica
- ❑ **l'integrazione tra conoscenza concettuale e risoluzione di problemi pratici,**
- ❑ Far emergere la **conoscenza tacita**
- ❑ **Condividere bozze preliminari** da commentare e modificare in gruppo



PRINCIPIO 5:
Promuovere
l'ibridazione di
pratiche e artefatti in
situazioni collaborative

*PER CHI?
a chi è destinato
l'oggetto?*

- Implica avere anche una visione di **chi e come userà l'oggetto**
- Oggetto non auto-referenziale
- Analizzare i bisogni dell'audience a cui ci si rivolge
- Riflettere sulle competenze e conoscenze utili per interagire con l'audience
- Riflettere sulla specificità di linguaggio dell'audience e su come modificare il proprio per farsi capire



PRINCIPIO 6: Fornire
strumenti flessibili per
lo sviluppo di artefatti
e pratiche

*Quali tecnologie
prevedo di utilizzare?
Per quali scopi?*

- ❑ Per:
 - ❑ **collaborazione** e coordinamento,
 - ❑ **co-costruzione** di artefatti e pratiche condivise;
 - ❑ **analisi** e **riflessione** sulle **pratiche** collettive;
 - ❑ sostenere il **senso di comunità**
- ❑ **Valorizzare strumenti e ambienti online esistenti** e magari già utilizzati dagli studenti e dai docenti, evidenziandone il potenziale formativo
- ❑ Esempi:
 - E-mail per condividere informazioni e aggiornamenti
 - Skype per videoconferenze
 - Google drive per condividere documenti e modificarli
 - DropBox per condividere documenti
 - Cmap tool per creare mappe
 - Webforum per discutere (KF; Moodle; Forumcommunity)
 - Padlet per raccogliere e ordinare idee
<https://padlet.com/>