

# LAVORARE NELLE STEAM CON L'APPROCCIO TRIALOGICO

**Montegrotto, 20 Luglio 2022**

**M. B. Ligorio**

- [Mariabeatrice.ligorio@uniba.it](mailto:Mariabeatrice.ligorio@uniba.it)

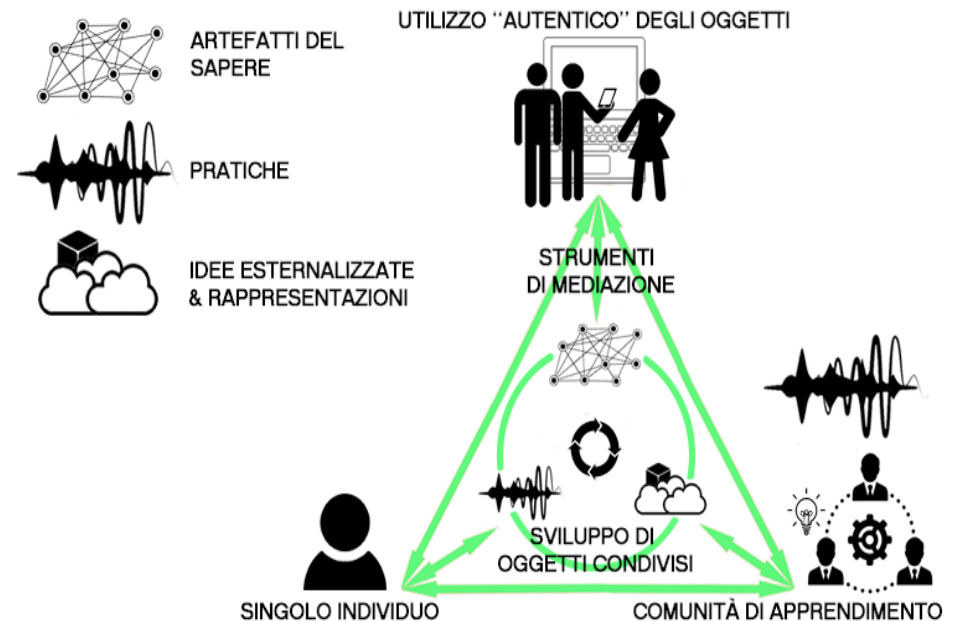


# TRIALOGICAL APPROACH(TLA)

(PAAVOLA & HAKKARAINEN, 2014)

Monologico + dialogico +  
materialità -> un oggetto caratterizzato  
dallo **sforzo intenzionale di creazione  
collaborativa di un “prodotto” utile per  
una comunità diversa dalla propria**

- Menzionato nel recente decreto del Ministero dell'Istruzione sul Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) come approccio per integrare efficacemente la tecnologia nella didattica
- **6 design principles (DP)** guidano la progettazione delle attività e la loro concreta implementazione



# PRINCIPIO 1

<b>Definizione</b>	<b>Domande a cui risponde</b>	<b>STEAM</b>
Individuare un oggetto da progettare e costruire	Che cosa costruiamo?	Creazione di prodotti scientifici/artistici. Approcci comuni: <ul style="list-style-type: none"><li>- problem solving</li><li>- Learning by making</li></ul>



# PRINCIPIO 2

Definizione	Domande a cui risponde	STEAM
Promuovere l'ibridazione di pratiche e artefatti in situazioni collaborative	Per chi? A chi è destinato l'oggetto?	Comunità in senso ampio; Tecnologia a supporto dell'ampliamento della comunità



# PRINCIPIO 3

Definizione	Domande a cui risponde	STEAM
Promuovere processi a lungo termine relativo all'uso e allo sviluppo dell'oggetto	Quali oggetti già esistenti e quali pratiche sono state migliorate? Quali sviluppi successivi può avere l'oggetto? Chi lo utilizza, come potrebbe modificarlo/ migliorarlo? E chi sono i nostri «fornitori»?	Partecipazione degli studenti nella progettazione e valutazione degli oggetti



# PRINCIPIO 4

Definizione	Domande a cui risponde	STEAM
Enfatizzare la creatività attraverso la trasformazione e la riflessione	Come sostenere la creatività? Come incentivare la riflessione?	Studenti come «creatori». Dimensione emotiva e ludica. Valorizzazione dei talenti. Step: osservazione; documentazione; condivisione; ricognizione; riproduzione; interpretazione; sperimentazione.





# PRINCIPIO 5

Definizione	Domande a cui risponde	STEAM
Supportare l'organizzazione di rappresentazioni individuali e collettive	Come integrare e combinare il lavoro individuale con quello di gruppo?	Valorizzazione delle idee individuali attraverso la discussione e il confronto. Sostenere la visione di una impresa collettiva che ha bisogno dei contributi individuali



# PRINCIPIO 6

Definizione	Domande a cui risponde	STEAM
Fornire strumenti flessibili per lo sviluppo di artefatti e pratiche	Quali tecnologie utilizzare? Per quali scopi?	Strumenti per la trasformazione del pensiero in immagini (video) e testo. Valorizzazione delle tecnologie non digitali. Senso dell'interconnessione tra persone e cose. Nuovi spazi-tempi





# CONCLUSIONI

- STEAM e approccio triadologico si arricchiscono a vicenda (Kusmin, 2019)
- Maggiore connessione tra pensiero e azione (Seitamaa-Hakkarainen, & Hakkarainen, 2017)
- Diminuzione dei divari tra studenti «diversi»
- Studenti sempre più simili a ricercatori (Valter & Akerlind, 2010)
- Occasione di sviluppo professionale per i docenti

