

Triological learning approach: from the six design principles to the experience focusing on dialogue pedagogy

L'approccio triologico 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

DOTT.SSA FRANCESCA AMENDUNI
UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI BARI
EMAIL: AMENDOONIA@GMAIL.COM

Premesse

Il contesto in cui nasce il Trialogical Approach

Le sfide
della società
della
conoscenza

- **Lavoro in team, networking** (Aggarwal, 2011)
- **Rapidi cambiamenti e richieste complesse** (Broussard et al, 2007; Simons & Elen, 2007; Clarke & Clarke, 2009; Kember, 2009)
- **Avanzamento tecnologico** (Adams et al, 2008; Lappalainen, 2010)

Formare competenze di capacità di risoluzione di problemi reali e **competenze definite necessarie nel XXI secolo**

Fornire agli studenti le capacità utili per garantire loro il **successo negli studi futuri e nella vita**

Competenze individuali, sociali ed epistemiche

Pratiche didattiche che rispondano alle richieste della comunità internazionale
(EU, 2010; OECD, 2012).

L'Approccio triadologico all'apprendimento (TLA)

(Paavola & Hakkarainen, 2014)

- Approccio "monologico" + "dialogico"
+ un terzo fondamentale elemento
- **lo sforzo intenzionale di creare
collaborativamente oggetti utili per la
comunità**

I Design principles

Come applicare concretamente il TLA nelle pratiche didattiche



L'approccio triadologico viene concretamente applicato nei contesti didattici attraverso **sei principi**, i cosiddetti **design principles (DP)** (Pavoola et al., 2011), che guidano la progettazione delle attività e la loro concreta implementazione

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

Cosa
costruiamo?

- ❑ Caratteristiche dell'oggetto:
 - ❑ **concreto, tangibile**
 - ❑ **Interessante e motivante**
 - ❑ **capace di coinvolgere 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:
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 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:

Supportare
l'organizzazione di
rappresentazioni
individuali e
collettive

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

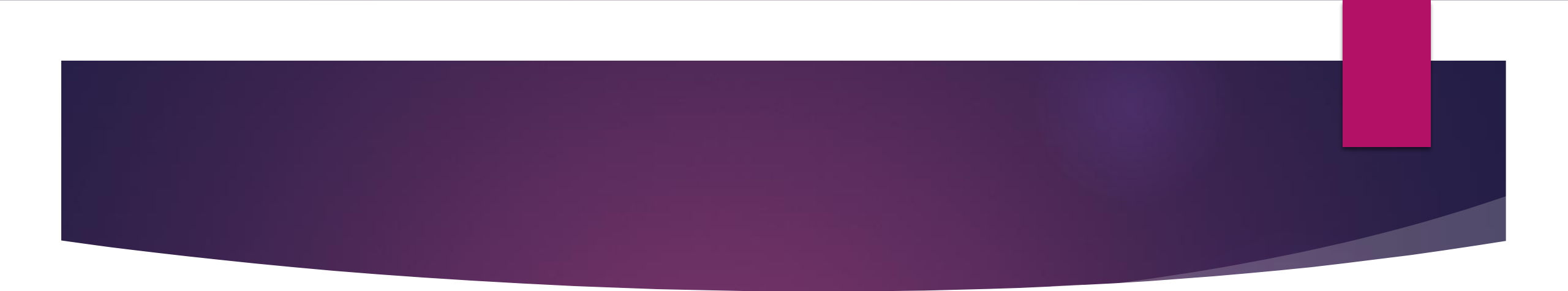
- ❑ Come **integrare il lavoro individuale con quello di gruppo**
- ❑ **Lavoro collaborativo**, definendo **compiti e scadenze intermedie**, scambio **di bozze e feedback reciproci**.
- ❑ **Valorizzare le conoscenze personali, le prospettive e gli interessi dei partecipanti.**
- ❑ Tecniche possibili: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

Insegnamento reciproco

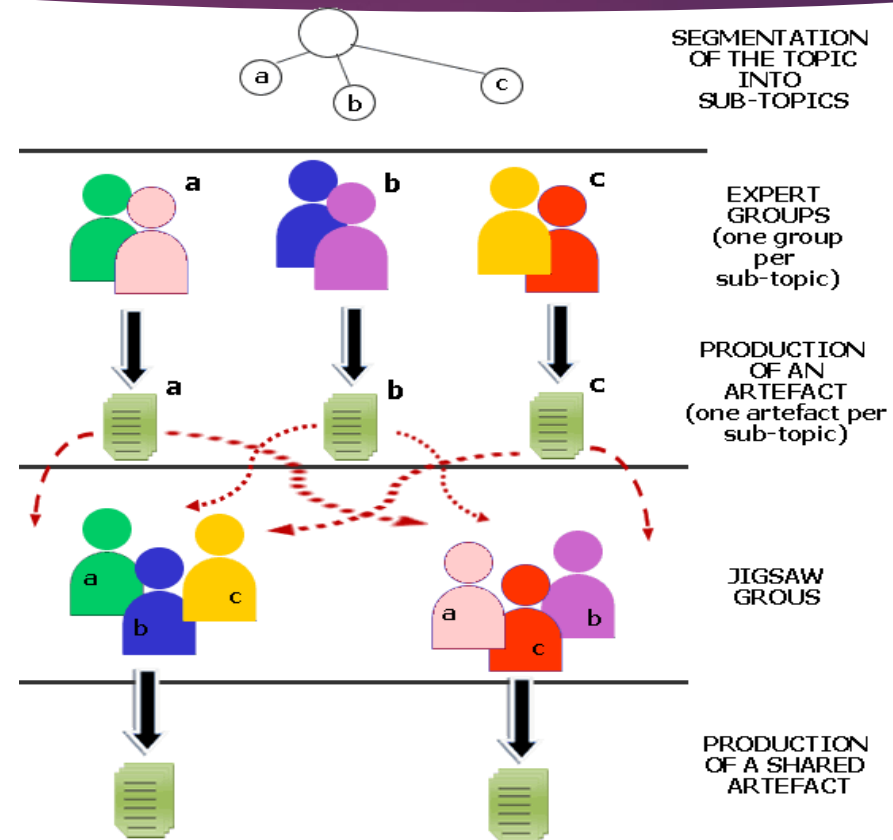
- ▶ Palincsar e Brown (1984) Diversi cicli successi condotti a turno da uno studente - > diversi modellamenti

4 step:

- ▶ **Il modellamento:** l'insegnante svolge l'attività e mostra come si fa -> rende visibili i processi cognitivi sottostanti . Per esempio: legge ad alta voce raccontando tutti i ragionamenti che accompagnano la lettura
- ▶ **I chiarimenti:** l'insegnante invita a raccontare quanto compreso, rivolgendo domande del tipo “avete capito cosa ho fatto/letto?” e stimolando domande di chiarimento

- 
- ▶ **La previsione:** l'insegnante invita ad immaginare come proseguirà l'attività/il testo. Si prosegue per verificare le previsioni. Si discute del perché le previsioni sono corrette o errate
 - ▶ **La sintesi:** sintesi dell'intera attività/testo, sottolineando aspetti cruciali, elementi chiave o poco chiari.
-

Jigsaw Aronson (1978)



Il role-taking

- ▶ Strategia didattica che prevede l'assegnazione di specifiche funzioni ai membri del gruppo con compiti e responsabilità precise (Hare, 1994).
- ▶ Possono essere definiti diversi ruoli per promuovere l'apprendimento e la collaborazione (De Wever et al. 2010; Sansone et al., 2011; Schellens et al. 2005).
- ▶ Assegnare i ruoli a turno
- ▶ Incrementare progressivamente il numero di ruoli da attivare
- ▶ Creare situazioni di confronto sull'esperienza di RT

Il Role Taking: alcuni esempi di ruolo

Ruolo	Compiti
Moderatore/ Tutor	Guida il suo gruppo verso il raggiungimento degli obiettivi, supportando la discussione e il rispetto dei compiti assegnati
Sintetizzatore	Redige sintesi critiche delle discussioni di apprendimento
Teorico	Cerca legami tra le idee sviluppate dal gruppo e le fonti scientifiche
Ricercatore	Recupera materiali di approfondimento in base alle esigenze del gruppo
Mappatore	Guida la realizzazione di una mappa concettuale come prodotto che sintetizza i contenuti oggetto di apprendimento
Osservatore	Osserva le attività di gruppo e prende nota dei punti di forze e delle criticità per poi riferire al gruppo in funzione di un miglioramento delle dinamiche collaborative.
Scettico	Si prende il compito di chiedere sempre maggiori giustificazioni e approfondimenti assumendo un punto di vista critico ma funzionale alla migliorabilità delle idee

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/>

Strumenti di lavoro

- ❑ Lo scenario pedagogico: può essere considerato l'«oggetto» dialogico costruito dal docente
 - ❑ Definire le fasi
 - ❑ Definire come sono stati realizzati i 6 principi
 - ❑ Definire gli indicatori di valutazione

Esempio 1: Oggetto trialogico in una scuola media finlandese

- ▶ <https://onedrive.live.com/?authkey=%21AC9v85FmBeeBJwY&cid=D772BA9A85A88E06&id=D772BA9A85A88E06%2166707&parId=D772BA9A85A88E06%2166705&o=OneUp>

ESEMPIO 2: IL MENU

<i>Fase</i>	<i>Attività</i>
1 Organizzazione dell'attività	<ul style="list-style-type: none"> - Spiegazione sulle motivazioni della scelta di una didattica focalizzata sulla creazione di un oggetto; - Spiegazione sulle motivazioni della scelta inerente l'oggetto (il menu); - Divisione della classe in gruppi e assegnazioni compiti per gruppo e all'interno del gruppo.
2 Ricerca-azione	<ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming su "MENU"; - Lezione frontale su ciò che un menu è in letteratura; - Metodologia Jigsaw: 1 fase ricerca per tipi di prodotti; 2 fase comporre piatti utilizzando i prodotti ricercati; 3 fase comporre menu utilizzando i piatti; - Lavoro individuale: ricerca delle aziende e richiesta adesione al progetto; - Raccolta delle adesioni di aziende interessate con possibile revisione del menu.
3 Produzione	<ul style="list-style-type: none"> - Lavori di gruppo: <ol style="list-style-type: none"> 1) Discussione in plenaria per eventuale revisione di sapori/abbinamenti; 2) In gruppo si rivedono le ricette in base alle revisioni attuate. - Organizzazione evento conclusivo con elaborazione pratica del menu e presentazione dei prodotti. <p>Con la docente di lingua Inglese è stato tradotto il menu. Con la docente di matematica è stato realizzato il calcolo delle calorie.</p>
4 Monitoraggio/ Disseminazione	<ul style="list-style-type: none"> - Valutazione dei singoli corsisti sul lavoro individuale e sul lavoro di gruppo; - Autovalutazione dei corsisti; - Valutazione del prodotto e preparazione di un opuscolo finale

Esempio 3: Guida alla buona alimentazione

- ▶ Questionario somministrato a studenti e famiglie sulle abitudini alimentari
- ▶ Guida multimediale sulla corretta alimentazione da distribuire alle famiglie
- ▶ Video di sensibilizzazione rivolto ai propri coetanei

Esempio 4: Euroland

- ▶ Software utilizzato: Active Worlds (www.activeworlds.com)
- ▶ Progetto in collaborazione tra Italia e Olanda
- ▶ Costruire la terra d'Europa

Euroland



Con le parole degli studenti

Buonasera a tutti ! Siamo qui per raccontarvi la nostra esperienza legata al progetto KNORK. Vogliamo farlo cercando soprattutto di descrivere emozioni, riportare stati d'animo, chiarire aspettative e timori, condividere con voi tutto ciò che di nuovo abbiamo imparato. Speriamo che questa narrazione possa in qualche modo incuriosirvi e perché no, strapparvi qualche sorriso.

Noi abbiamo sentito parlare del progetto KNORK, per la prima volta, il 26 novembre 2013, allora frequentavamo il primo anno dell'Istituto alberghiero. La nostra classe, la mitica I^B si era già distinta nell'istituto per disciplina e profitto.



Con le parole degli studenti

Il 26 novembre 2013 come tutti i martedì alla quinta ora il professor Palmisano, nostro insegnante di Fisica, ci parlò per la prima volta di un progetto europeo con uno strano nome: KNORK.

A quel punto molti di noi pensarono: il professor Palmisano sicuramente non sta bene! Com'è possibile proporre ad una delle classi più ESUBERANTI DI TUTTO L'ISTITUTO UN PROGETTO ADDIRITTURA EUROPEO!!!

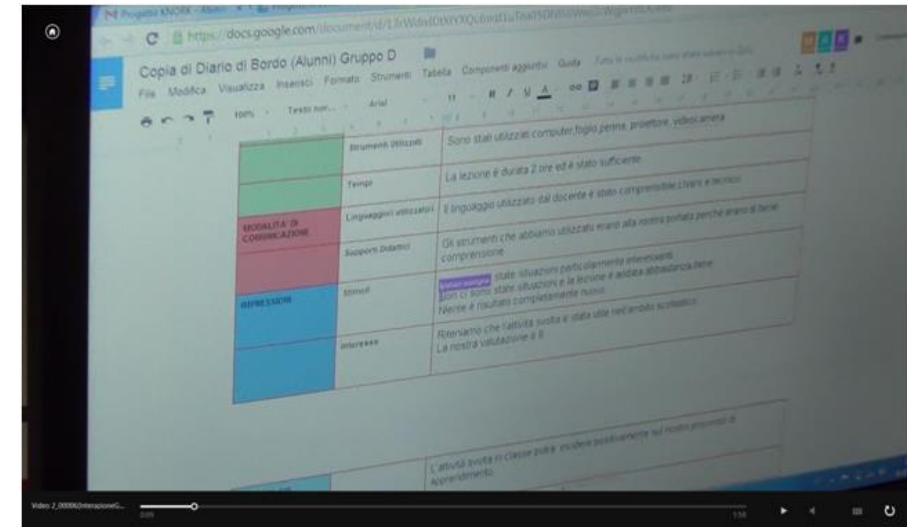
I sognatori della classe cominciarono a pensare a mondi alieni, ad astronavi e a galassie sconosciute. I più perspicaci invece intuirono subito che in realtà avremmo dovuto comunque studiare.

Quando anche la professoressa Brunetti ci cominciò a parlare del progetto KNORK, tutti capimmo immediatamente che avremmo dovuto faticare senza se e senza ma.

Con le parole degli studenti

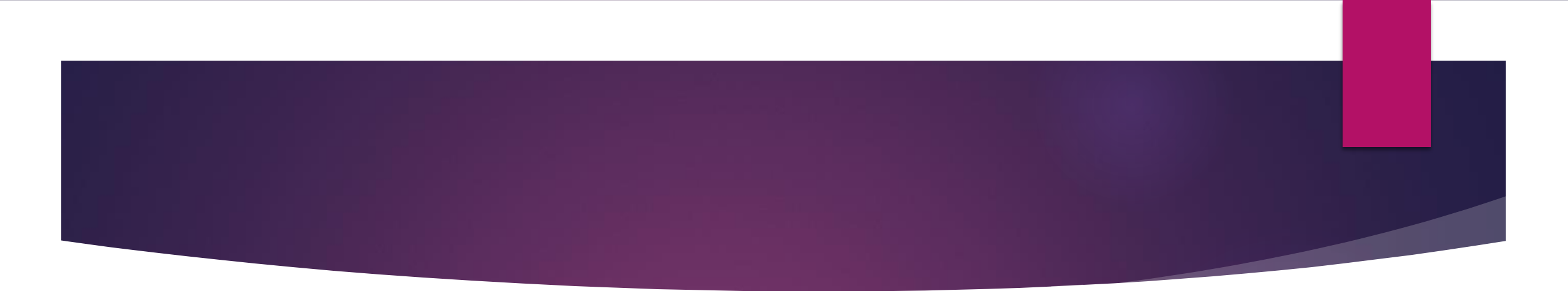
Da quel momento fu un susseguirsi senza tregua di: creazioni di account su Google, produzione di password, lavori di gruppo, collegamenti snervanti a Drive e lettura dei relativi commenti, formulazione di mailing list, stesura di diari di bordo, affannose ricerche sul WEB, elaborazioni grafiche con PizAp, taglia e incolla testi su Word, sitografie...

Ma ci piaceva l'idea di creare un oggetto, qualcosa che finalmente dimostrasse in modo tangibile che eravamo capaci di impegnarci.



Con le parole degli studenti

Ci siamo sentiti coinvolti e protagonisti di un'attività, siamo riusciti a trasformare idee spesso vaghe e confuse in un prodotto concreto e funzionale. Questo oggetto è il risultato di un lavoro di collaborazione di tutta la classe. Abbiamo imparato ad utilizzare diverse tecnologie per fare qualcosa di utile e interessante; abbiamo condiviso con tutti i compagni della classe informazioni, esperienze, capacità; abbiamo sorriso molto durante gli incontri; con questo progetto abbiamo imparato a guardare oltre; durante le attività i professori erano accanto a noi e con noi; costruendo il video abbiamo dimostrato che si può volare alto; non abbiamo avuto paura d'imparare. Sono queste le ragioni che ci spingono ad essere soddisfatti del lavoro svolto, ve lo proponiamo con semplicità



«In genere quando studio cerco sempre di concretizzare i concetti o quantomeno di fare collegamenti con altri insegnamenti etc. Questo proprio per non lasciare i concetti appesi alla gruccia nell'armadio (cervello)
Devo dire però che il corso ha superato ogni aspettativa ed ha superato il classico e tradizionale modo di acquisizione passiva di concetti e contenuti!
Voi ci avete dato gli ingredienti, noi li abbiamo mescolati ed impastati fino a creare il nostro capolavoro!
Sono davvero molto entusiasta!»



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!
