

# **BANCHI DI PROVA PER L'APPROCCIO TRIALOGICO**

Prof.ssa Maria Beatrice Ligorio  
Università degli Studi di Bari  
[mariabeatrice.ligorio@uniba.it](mailto:mariabeatrice.ligorio@uniba.it)



# IL CONTENUTO DI QUESTO INTERVENTO

- Riprendere sinteticamente i 6 principi del TLA aggiungendo qualche riflessione dopo quasi 10 anni
- Definire una nuova «generazione» di Trialogico
- Proporre delle linee guida desunte dalle esperienze di Rete Dialogues



# RISE-ABOVE: 10 ANNI DI IMPLEMENTAZIONE

- Uno step nel processo di creazione nell'ambito dell'approccio di «costruzione di conoscenza»
- La costruzione di conoscenza:
  - «la creazione, la sperimentazione e il miglioramento di artefatti concettuali. Non è limitata all'istruzione ma si applica al lavoro creativo di conoscenza di tutti i tipi» (Bereiter & Scardamalia)
  - È il passo successivo all'acquisizione di conoscenze: l'uso creativo di tali conoscenze per progettare e costruire qualcosa di inedito
- Step durante il quale si sintetizza quanto fino allora discusso, pensato, appreso per fare un salto in avanti



# LE NOSTRE PUBBLICAZIONI



Learning, Culture and Social Interaction

Volume 18, September 2018, Pages 124-132



Full length article

## “Food for thought”: Blogging about food as dialogical strategy for self-disclosure and otherness

Maria Beatrice Ligorio <sup>a</sup>  , Giovanna Barzanò <sup>b</sup>



## CASE REPORT article

Front. Psychol., 03 June 2020

Sec. Developmental Psychology

Volume 11 - 2020 | <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.00943>

This article is part of the Research Topic

Sociomateriality in Children with Typical and/or Atypical Development

[View all 15 articles >](#)

# When the Place Matters: Moving the Classroom Into a Museum to Re-design a Public Space



Giovanna Barzanò<sup>1\*</sup>



Francesca Amenduni<sup>2</sup>



Giancarlo Cutello<sup>3</sup>



Maria Lissoni<sup>4</sup>



Cecilia Pecorelli<sup>5</sup>



Rossana Quarta<sup>3</sup>



Lorenzo Raffio<sup>6</sup>



Claudia Regazzini<sup>7</sup>



Elena Zacchilli<sup>8</sup>



Maria Beatrice Ligorio<sup>9</sup>

<sup>1</sup> Department of Curriculum and Evaluation, Ministry of Education, University and Research, Rome, Italy

<sup>2</sup> Department of Educational Sciences, Roma Tre University, Rome, Italy

<sup>3</sup> Academy of Arts and New Technologies, Rome, Italy

<sup>4</sup> Scuola Secondaria di I Grado Statale Norberto Bobbio, Turin, Italy

<sup>5</sup> Azienda Speciale Palaexpo, Rome, Italy

<sup>6</sup> Tony Blair Institute for Global Change, London, United Kingdom

<sup>7</sup> Luigi Settembrini Comprehensive Institute, Rome, Italy

<sup>8</sup> Niccolò Machiavelli State High School Florence, Rome, Italy

<sup>9</sup> Department of Educational Sciences, Psychology, Communication, University of Bari Aldo Moro, Bari, Italy





## Teaching Remotely During a Pandemic: Impact of Smart-Working on Teachers' Professional Identities

Francesca Amenduni, Maria Beatrice Ligorio, Maria Grazia Chillemi, Lorenzo Raffio, Patrizia Giaveri, Dena Markudova, Giuseppe Giliberto, Alberto Gritti, Giovanna Barzanò

Source Title: [Handbook of Research on Remote Work and Worker Well-Being in the Post-COVID-19 Era](#)

Copyright: © 2021 | Pages: 22

ISBN13: 9781799867548 | ISBN10: 1799867544 | ISBN13 Softcover: 9781799867555 | EISBN13: 9781799867562

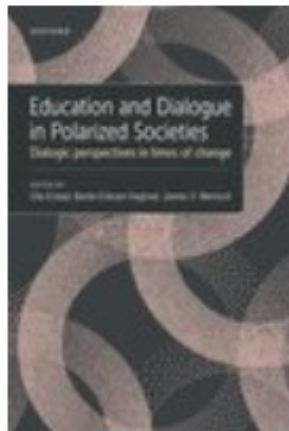
DOI: 10.4018/978-1-7998-6754-8.ch006

Cite Chapter ▾

Favorite ★



**LIGORIO, M. B., BARZANÒ, G., AMENDUNI, F., CAUCHI, R., TURRISI, S., RAFFIO, L., ... & VALENTINO, L. (2024). ACTIVE CITIZENSHIP AND PARTICIPATION THROUGH “DIALOGUES IN THE SQUARE”. *EDUCATION AND DIALOGUE IN POLARIZED SOCIETIES: DIALOGIC PERSPECTIVES IN TIMES OF CHANGE*, 96**



## Education and Dialogue in Polarized Societies

Dialogic perspectives in times of change

Edited by **Ola Erstad, Bente E. Hagtvet, and James V. Wertsch**



# L'APPROCCIO TRIALOGICO ALL'APPRENDIMENTO (TLA) (PAAVOLA & HAKKARAINEN, 2014)

«Monologico»:  
apprendimento  
individuale; didattica  
tradizionale



Materialità: costruzione collaborativa  
di un oggetto destinato ad una  
comunità diversa da chi l'ha costruito



«Dialogico»:  
apprendimento  
collaborativo





# L'APPROCCIO TRIALOGICO ALL'APPRENDIMENTO (TLA) (PAAVOLA & HAKKARAINEN, 2014)

- *ATTENZIONE AI METODI DIDATTICI*
- *GUIDATO DA 6 PRINCIPI*



# PRINCIPIO 1: INDIVIDUARE UN OGGETTO DA PROGETTARE E COSTRUIRE

DEFINIZIONE	A QUALE DOMANDA RISPONDE	RIFLESSIONI
<p>Oggetto concreto, tangibile, interessante e motivante, capace di coinvolgere i contenuti didattici. Deve avere uno scopo significativo. Esternalizza gli sforzi di creazione di conoscenza. Osservando l'oggetto si desumono le conoscenze e competenze acquisite</p>	<p>Cosa vogliamo costruire?</p>	<p>Occorre un processo di negoziazione tra:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Le idee/proposte degli studenti</li><li>b) Le competenze dei docenti</li><li>c) L'affordance del contesto</li><li>d) La realizzabilità</li></ul> <p>Come si avvia e monitora questo processo?</p>



# PRINCIPIO 2: PROMUOVERE INTERAZIONI CON COMUNITA' ALTRE DALLA PROPRIA

DEFINIZIONE	A QUALE DOMANDA RISPONDE	RIFLESSIONI
<p>Oggetto non auto-referenziale ma destinato ad una comunità più ampia, che risiede (almeno parzialmente) fuori dalla classe.</p> <p>Qualità «transazionale»: permette di connettersi ad altri contesti</p> <p>Studenti come «produttori»/ideatori/creatori</p>	<p>Chi userà l'oggetto? Come?</p> <p>Che tipo di linguaggio bisognerà utilizzare?</p> <p>Quali sono i bisogni non soddisfatti?</p> <p>Quale visione, modo di pensare?</p> <p>Quali competenze servono per interagire proficuamente?</p> <p>Come contattarli?</p>	<p>Come far sì che gli studenti siano presi seriamente in considerazione come produttori</p> <p>Che spazio c'è per una reale proattività e agency degli studenti?</p> <p>Si sollecita la capacità di capire il punto di vista di altre persone/altri esseri viventi/cose</p> <p>Sensibilità ambientale</p>



# PRINCIPIO 3: PROMUOVERE PROCESSI A LUNGO TERMINE RELATIVO ALL'USO E ALLO SVILUPPO DELL'OGGETTO

DEFINIZIONE	A QUALE DOMANDA RISPONDE	RIFLESSIONI
<p>Oggetti e conoscenze sono continuamente modificabili grazie all'uso</p> <p>Evidenziare la linea di continuità tra oggetti già esistenti, quello in costruzione e il suo sviluppo futuro</p> <p>Rendere disponibili le pratiche e i processi sottostanti la creazione dell'oggetto</p>	<p>Quali oggetti e pratiche già esistenti sono state migliorate? Chi sono i «fornitori»? Quali oggetti ci hanno ispirato? Quali pratiche di altre comunità abbia «copiato»? Che sviluppo apportiamo all'esistente?</p> <p>Quali sviluppi successivi può avere l'oggetto? Chi lo utilizza, come potrebbe modificarlo/migliorarlo?</p>	<p>Necessità di documentazione</p> <p>Dimensione inter-generazionale</p>



# PRINCIPIO 4: ENFATIZZARE LA CREATIVITÀ ATTRAVERSO LA TRASFORMAZIONE E LA RIFLESSIONE

DEFINIZIONE	A QUALE DOMANDA RISPONDE	RIFLESSIONI
<p>Trasformazione da un formato ad un altro, per esempio: da testo a mappa; da video a testo; da conoscenza teorica a conoscenza pratica</p> <p>Far emergere la conoscenza tacita</p> <p>Condividere bozze preliminari definendo scadenze intermedie e strutturare feedback collettivi</p>	<p>Come supportare la creatività necessaria per la creazione di un oggetto originale, utile e concreto?</p>	<p>I momenti creativi possono emergere in modo inatteso: come fa il docente a coglierli?</p>



# PRINCIPIO 5: SUPPORTARE APPRENDIMENTO INDIVIDUALE E COLLABORATIVO

DEFINIZIONE	A QUALE DOMANDA RISPONDE	RIFLESSIONI
<p>Valorizzare le conoscenze personali, le prospettive e gli interessi dei partecipanti.</p> <p>Usare tecniche di apprendimento collaborativo, ad es.: Insegnamento reciproco; Jigsaw; Indagine Progressiva</p> <p>Premiare comportamenti di aiuto-reciproco piuttosto che di competizione</p>	<p>Come integrare e combinare il lavoro individuale con quello di gruppo?</p>	<p>Come contrastare una cultura diffusa che incentiva la competizione?</p> <p>Come essere sicuri di aver davvero implementato strategie di collaborazione rispettosi anche delle differenze individuali?</p> <p>Alla fine, a chi appartiene l'oggetto?</p>



# PRINCIPIO 6: FORNIRE TECNOLOGIE

DEFINIZIONE	A QUALE DOMANDA RISPONDE	RIFLESSIONI
<p>Le tecnologie possono essere usate per:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>a) Collaborazione e coordinamento tra gruppi di lavoro</li><li>b) Co-costruzione di oggetti</li><li>c) Condivisione di pratiche e informazioni</li><li>d) Creare spazi di analisi e riflessione</li><li>e) Sostenere il senso di comunità</li></ul>	<p>Quali tecnologie usare? Per quali scopi?</p>	<p>Valorizzare strumenti e ambienti online già utilizzati dagli studenti per evidenziarne potenziale formativo, dare un modello positivo d'uso</p> <p>Individuare per ogni strumento le giuste funzionalità</p> <p>Educazione alla cittadinanza digitale</p> <p>I prodotti digitali sono più «moderni» e motivanti per gli studenti → da analogico a digitale</p>

# NUOVA «GENERAZIONE» DEL TRIALOGICO: DAI METODI DIDATTICI ALLE MODALITA' APPLICATIVE

Scuola come  
produttore di  
oggetti di  
conoscenza



Tecnologie:  
cittadinanza attiva  
e digitale;  
capacità di  
immaginare il  
futuro e prepararsi  
ad esso



Contesto extra-  
scolastico verticale  
e/o orizzontale:  
associazioni,  
media, musei,  
famiglie,  
municipalità, altre  
scuole, etc..





# LINEE GUIDA IN AGGIUNTA AI PRINCIPI



- «Materialità» e costruttivismo come integrazione tra il fare e il pensare
- «Agency»: capacità pro-attiva di modificare il proprio contesto
- Impatto sul Sé sia degli studenti che dei docenti: da studenti/docenti a «costruttori» di futuro
- Tecnologie come artefatti culturali a doppia valenza: strumenti di costruzione e strumenti per l'avanzamento culturale
- Prevalenza della dimensione visiva/uditiva: apprendimento multimediale
- Processi di sense-making per attività didattiche non a scuola
- Il ruolo degli esperti come consulenti per i processi di costruzione di “cornici”/prompt
- La funzione delle reti di scuola nell'innovazione scolastico: comunità di professionisti
- Dalla conoscenza/comprendimento di concetti alla costruzione di teorie esplicative su come funziona il mondo o su come dovrebbe funzionare
- Valutazione centrata sull'efficacia degli oggetti

