

BANCHI DI PROVA PER L'APPROCCIO TRIALOGICO

Prof.ssa Maria Beatrice Ligorio
Università degli Studi di Bari
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 ^a  , Giovanna Barzanò ^b



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^{1*}



Francesca Amenduni²



Giancarlo Cutello³



Maria Lissoni⁴



Cecilia Pecorelli⁵



Rossana Quarta³



Lorenzo Raffio⁶



Claudia Regazzini⁷



Elena Zacchilli⁸



Maria Beatrice Ligorio⁹

¹ Department of Curriculum and Evaluation, Ministry of Education, University and Research, Rome, Italy

² Department of Educational Sciences, Roma Tre University, Rome, Italy

³ Academy of Arts and New Technologies, Rome, Italy

⁴ Scuola Secondaria di I Grado Statale Norberto Bobbio, Turin, Italy

⁵ Azienda Speciale Palaexpo, Rome, Italy

⁶ Tony Blair Institute for Global Change, London, United Kingdom

⁷ Luigi Settembrini Comprehensive Institute, Rome, Italy

⁸ Niccolò Machiavelli State High School Florence, Rome, Italy

⁹ 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

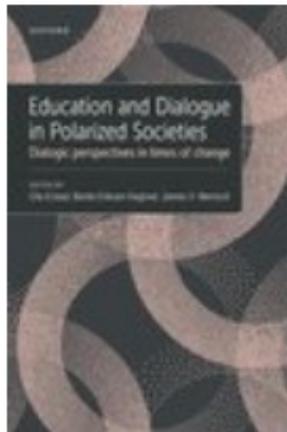
DOI: 10.4018/978-1-7998-6754-8.ch006

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. Hagtvvet, 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">a) Le idee/proposte degli studentib) Le competenze dei docentic) L'affordance del contestod) La realizzabilità <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">a) Collaborazione e coordinamento tra gruppi di lavorob) Co-costruzione di oggettic) Condivisione di pratiche e informazionid) Creare spazi di analisi e riflessionee) Sostenere il senso di comunità	<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

