



NEWave in Learning

Innovative programme for fast and effective learning



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



HUMAN
RESOURCE
DEVELOPMENT
CENTRE



TRIAGOLNIK
CENTRE FOR NON-FORMAL EDUCATION
VIALE TRIAGOLNIK 01010 PZ

NEWave in learning - innovative programme for fast and effective learning
2016-1-BG01-KA204-02



Suggestopedia e fondazioni newave

Capitolo 1. Analisi storica	07
Capitolo 2. Fondamenti della Suggestopedia	10
Capitolo 3. Barriere anti-suggestive	12
Capitolo 4. Principi della Suggestopedia	18
Capitolo 5. Equipaggiamento e metodologia della Suggestopedia	21
Capitolo 6. Fattori di comunicazione non specifici	24
Capitolo 7. Le leggi della Suggestopedia	27
Capitolo 8. Corso suggestopedico del soggetto docente - come è fatto?	36
Capitolo 9: Umano come essere olistico	44
Capitolo 10 : Umano come essere cognitivo	51
Capitolo 11: Fattori dell’ambiente educativo che influenzano il processo cognitivo	59

Teorie di aggiornamento

Capitolo 1: Tassonomia di bloom-anderson	78
Capitolo 2: Obiettivi psicologici	93
Capitolo 3: Temperamenti	103
Capitolo 4: Tema: Intelligenze Multiple	110
Capitolo 5: l’importanza del Ritmo	120

Strumenti per un apprendimento rapido ed efficace

Capitolo 1: Apprendimento misto	130
Capitolo 2: Apprendimento basato sul progetto e apprendimento basato sui problem	140
Capitolo 3: Modello di apprendimento strutturale	150



NEWave in learning - innovative programme for fast and effective learning - 2016-1-BG01-KA204-02



PARTE I

SUGGESTOPEDIA

«Ho sempre pensato che siamo, metaforicamente parlando, angeli caduti, Dei bloccati, anime ipnotizzate che hanno creduto nella loro limitata amarezza. Inoltre, si sono rassegnati Tuttavia, ho fatto un sogno. Inoltre, questo sogno mi sussurrò con urgenza, lei parlò, piangendo: «Esiste un metodo, c'è una forma di comunicazione per «Dei bloccati" e «anime ipnotizzate" che hanno creduto nella loro innocenza. C'è "Questo metodo, questa forma di comunicazione cambierà le cose ... e tutti impareremo e svilupperemo molto più velocemente e più creativamente ... e con gioia ...»

Prof. Dr. Georgi Lozanov



OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

- Una volta acquisita familiarità con l'argomento, sarai in grado di:
- Definire cos'è Suggestopedia e Desuggestopedia.
- Definire e implementare le affermazioni di base della Suggestopedia.
- Identificare e rimuovere le barriere anti-suggestive.
- Definire e applicare i principi della Suggestopedia.
- Definire e applicare i fondi della Suggestopedia.
- Definire e applicare le sette leggi della Suggestopedia.
- Definire e applicare il ciclo pedagogico scolastico nell'area suggestopedica.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In un gruppo o da soli, discutere e registrare le risposte alle seguenti domande e attività:

- Conosci qualcosa di Suggestopedia come metodo di insegnamento? Cosa?
- Sai qual è la patria di questo metodo?
- Inoltre, chi è il suo creatore?
- Elenca quelle caratteristiche specifiche della Metodologia dell'Insegnamento suggestopedico, per le quali sai qualcosa.
- Quali sono le tue aspettative per l'applicazione della metodologia?
- Quali sono le tue barriere anti-suggestive?



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Suggestopedia è un sistema di insegnamento sulla base del quale abbiamo costruito "NEWave in learning" - una metodologia per un apprendimento rapido ed efficace, quindi questa sezione copre le cose più importanti che dovete sapere sul sistema suggestopedico. La sezione è composta dai seguenti capitoli:

Capitolo I - Analisi storica

Capitolo II - Fondamenti della Suggestopedia

Capitolo III - Barriere anti-suggestive

Capitolo IV - Principi della Suggestopedia

Capitolo V - Equipaggiamento e metodologia della Suggestopedia

Capitolo VI - Fattori di comunicazione non specifici

Capitolo VII - Le leggi della Suggestopedia

Capitolo VIII - Corso suggestopedico del soggetto docente - come è fatto?



CAPITOLO I ANALISI STORICA

Grazie al lavoro dedicato del Prof. Dr. Georgi Lozanov (1926-2012), scienziato e psichiatra bulgaro, neurologo e fisiologo del cervello, psicologo e pedagogo, così come alla sua squadra, una nuova scienza - SUGGESTOLOGIA appare nel mondo. È nato in Bulgaria come contributo bulgaro originale alla scienza mondiale. SUGGESTOLOGIA è la scienza, che sta studiando il ruolo della suggestione come mezzo di comunicazione e le possibilità per la sua applicazione pratica in settori quali pedagogia, medicina, relazioni sociali, arte, ecc. L'applicazione della SUGGESTOLOGIA in pedagogia porta allo sviluppo di SUGGESTOPEDIA: un metodo per l'apprendimento veloce, efficace e gioioso.

Il Prof. Georgi Lozanov ha pubblicato questo termine per la prima volta in bulgaro nel 1966 (Suggestopedia - un percorso per l'ipermnesia nel processo educativo, Narodna Prosveta, 1966, b, 23-41), e in inglese nel 1967 (Suggestopedia e memoria, Atti della Settimana Psicosomatica Internazionale, Roma, 1967, 535-539). Georgi Lozanov ha difeso una tesi nel campo della Suggestopedia, diventando dottore in scienze, e in seguito conseguendo un dottorato di ricerca. Ha lavorato per molti anni. Era uno psicoterapeuta dei più grandi ospedali psichiatrici del paese. Ha fatto molte ricerche sulle funzioni cerebrali presso l'Accademia bulgara delle scienze.

A seguito di questi risultati scientifici del professor. Lozanov, il 10.06.1966, il Consiglio dei ministri della Bulgaria ha deciso di creare l'Istituto di ricerca di suggestologia con il Ministero della pubblica istruzione. Il professor Lozanov guidò l'Istituto nel periodo 1966-1985 e chiuse nel 1992.

Al culmine del suo sviluppo, l'Istituto di ricerca di suggestologia raggiunge 100 dipendenti (psicoterapeuti, fisiologi, linguisti applicati, esperti di musica e pedagoghi) ed è dotato del laboratorio elettrofisiologico più avanzato per il suo tempo. Basato su accordi e accordi culturali statali, l'Istituto per la Suggestologia ha anche centri di apprendimento e sperimentazione Suggestopedica di lingue straniere di in altri paesi come Russia, Germania, Ungheria, Canada e altri.

Alla fine di questo periodo, nel 1985, il Prof. Lozanov è stato licenziato per ragioni politiche e gli è stata data l'opportunità di continuare i suoi studi in un'area limitata presso l'Università di Sofia. Successivamente, dopo l'avvento dei processi democratici in Bulgaria nel 1989, è andato in Austria, dove ha lavorato alla formazione degli insegnanti in tutto il mondo.

Suggestopedia ha un forte potenziale nello sviluppo dell'apprendimento delle lingue straniere per gli adulti, ma sono stati fatti anche esperimenti nella proposta scolastica, specialmente nell'alfabetizzazione primaria.

L'apprendimento delle lingue straniere si sviluppa in un classico corso intensivo



di 100 ore, l'apprendimento verbale di una lingua straniera da parte degli studenti e il loro sviluppo linguistico, psicologico e sociale generale. Il primo corso di suggestopedia è stato organizzato nell'autunno del 1964. Il carattere originale dei corsi di lingua straniera si riflette nelle pubblicazioni di numerosi ricercatori affermati nell'apprendimento di lingue straniere e studiosi come Stevick (1992), Richards e Rogers (1986), Larsen-Freeman (1986) Underhill (1989), Cook (1991), Harmer (2001), Tomlinson (2011) e altri. Tutti riconoscono Suggestopedia come uno dei metodi di base dell'insegnamento del linguaggio umanistico e come apprendimento che corrisponde ai principali accenti dell'umanesimo come direzione nella pedagogia, vale a dire lo sviluppo intellettuale integrato dell'individuo, la migliore capacità di autorealizzazione e di adattamento sociale.

Gli studi sono stati condotti anche durante i corsi suggestopedici presso l'Istituto di Suggestologia, a dimostrazione della validità del metodo di livello linguistico, psicologico e psicoterapeutico. Le forme più intensive di apprendimento della lingua suggestopedica sono state condotte attraverso vari esperimenti. Questi risultati sono stati pubblicati in numerose pubblicazioni scientifiche quali: Suggestology Problems, Collection of the First International Symposium on Suggestions of Problems, 1973; Journal of Suggestology and Suggestopedia, 1975, Lozanov, 1978, 1990, 2011, Gateva 1991). I risultati della formazione di Suggestopedia sono stati anche presentati in una serie di conferenze e simposi su Suggestologia e Suggestopedia a Sofia (1971), a Mosca (1974), a Ottawa (1974), a Los Angeles (1975) e altri.

Suggestopedia come sistema pedagogico è basato su una serie di teorie ed esperimenti scientifici basati su quella che è una teoria comune sistematizzata di Suggestopedia. I risultati della sua implementazione possono essere raggiunti come un sistema solo se viene applicato da insegnanti altamente qualificati che hanno ricevuto una formazione specifica di Suggestopedia.

Numerosi esperimenti e studi condotti hanno dimostrato che il sistema suggestopedico di insegnamento influenzava gli studenti in modo positivo:

Scopre una complessa riserva di:

- riserve di memoria (ipermnesia);
- Riserva di creatività;
- Riserva di personalità totale.

Accelera il processo di apprendimento

Da 3-5 volte più veloce l'apprendimento, grazie al maggiore volume di contenuti

Migliora il risultato finale nell'apprendimento della lingua

Una media di oltre il 90% del lessico è compresa nel corso che coprende 2000



unità lessicali, con il 70% del vocabolario attivo e il resto a livello di trasferimento.

Aumenta la capacità della memoria a breve e lungo termine

Aumenta la capacità di lavoro

Aumenta la conoscenza culturale

Causa un effetto psicoprofilassivo e un effetto psicoterapeutico

L'effetto psicologico di Suggestopedia motiva scienziati enormi e molto affascinanti ed è percepito come metodo di guarigione per l'insegnamento.

Migliora le condizioni generali di salute

Normalizza il ritmo del battito cardiaco e la pressione sanguigna

Migliora l'attività cerebrale bioelettrica

Provoca un effetto di rilassamento ed defaticamento

Rende l'apprendimento un'esperienza piacevole

Riduce l'aggressività

Aumenta la motivazione per un ulteriore apprendimento delle lingue

Gli esperti internazionali dell'UNESCO, che hanno visitato l'Istituto di suggestologia già nel 1978, hanno studiato la metodologia e i risultati e hanno formulato le seguenti raccomandazioni, e hanno anche riconosciuto l'efficacia di Suggestopedia:

Suggestopedia è un metodo di apprendimento superiore per una gamma di soggetti e diversi tipi di discenti, rispetto ai metodi tradizionali.

È necessario stabilire standard per la formazione, la laurea e il mantenimento degli standard di formazione suggestopedici;

Dovrebbero iniziare i corsi di formazione degli insegnanti secondo la metodologia Suggestopedica.

Dovrebbe essere istituita un'associazione internazionale di suggestologia e suggestologia per l'UNESCO.

"L'UNESCO conclude che la metodologia dovrebbe essere supportata, sviluppata e diffusa in tutto il mondo nel campo della ricerca e della sperimentazione, della formazione degli insegnanti e della costituzione di un'associazione internazionale, di un centro internazionale di formazione per insegnanti e di un centro di informazione." Stati Uniti (The Journal of the Society for Accelerated Learning and Teaching, Volume 3, Number 3, Fall, 1978, p.211).



Suggestopedia sembra unica per quanto riguarda il suo effetto globale sugli studenti di lingue straniere. Aumenta l'efficacia della loro conoscenza lessicale, lettura e competenza comunicativa orale, ma migliora anche la loro capacità lavorativa, intellettuale, emotiva e generale.

Come può accadere? Quali sono i principi fondamentali alla base del metodo suggestivo e della sua applicazione pratica?

CAPITOLO II

FONDAMENTALI DELLA SUGGESTOPEDIA

"La Suggestopedia è un metodo per aprire le riserve della mente

Attraverso l'amore per gli esseri umani"

Prof. Dr. Lozanov

La Suggestologia è una scienza di suggestione. Il suggerimento è un fattore comunicativo universale che prende parte a ogni momento della nostra vita. Questo è un suggerimento non clinico, non programmabile, non gestibile, che è quello di "offrire" alla persona di scegliere, razionalmente e intuitivamente, da una vasta gamma di incentivi complessi, orchestrati in conformità con le norme psico-fisiologiche della personalità. Gli incentivi offerti organizzati, orchestrati e armonizzati, che la persona percepisce conscia e in modo cosciente, sono la forma più luminosa e positiva di suggestione. Può rivelare riserve personali a tutto tondo.

Tra le varie manifestazioni del suggerimento Lozanov menziona: autorità e prestigio, percezioni periferiche, intonazione e ritmo, ambiguità nella comunicazione, altri stimoli non specifici come gesti e postura, espressione facciale, espressione oculare, fattori ambientali, aspettative del ricevente e altri.

Tuttavia, come possiamo dominare il loro potere e usarli saggiamente nel processo pedagogico?

La suggestione è basata sul suggerimento, ed è basata su tre fatti psicofisici di base, che chiameremo in seguito Fondamentali della Suggestopedia:

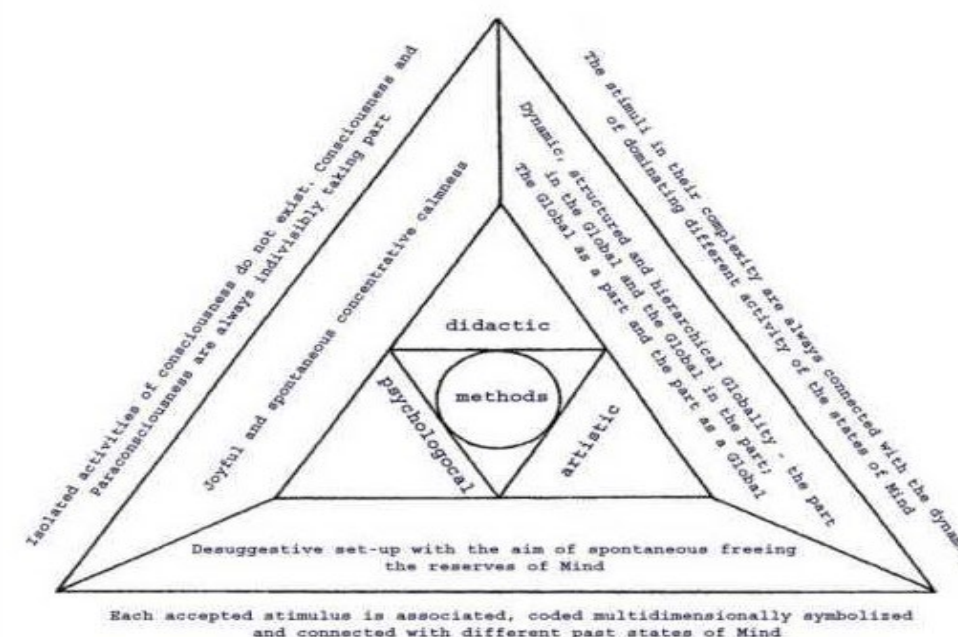
Il primo fatto è connesso con l'unità indivisibile delle attività cosce e inconscie (paraconsce) della mente umana. Tutti comunicano attraverso entrambi i mec-



anismi contemporaneamente in ogni atto di comunicazione. Sfortunatamente, la pedagogia si è sempre preoccupata principalmente della mente cosciente e dell'attenzione dello studente, ignorando la funzione del lavoro mentale meno consapevole e subconscio.

Il secondo fatto è che il complesso di stimoli che arrivano nella nostra mente subconscia sono codificati e strettamente correlati alle informazioni memorizzate precedentemente, con stati mentali precedenti.

Il terzo fatto è che ogni stimolo è di natura complessa (il nostro cervello non accetta stimoli isolati) e sono sempre legati agli stati dominanti della mente.



Il Prof. Lozanov è il primo scienziato che cerca di identificare diversi fattori subconsci, di attivare la mente subconscia e di integrarla nelle attività coscienti del discente. Cerca di ripristinare l'integrità del cervello umano e allineare l'apprendimento con i processi naturali dell'attività cerebrale. Introduce i fattori di suggestione nel processo di apprendimento, l'unico obiettivo è quello di accelerare l'apprendimento e la diffusione del potenziale umano. Per la prima volta, Suggestopedia introduce deliberatamente una grande quantità di informazioni nel materiale di studio, include l'arte in esso (un tipo specifico di formazione olistica) e riscopre con successo la capacità di memoria degli studenti. Per questo motivo Suggestopedia è alternativamente chiamata un serbatoio (Lozanov), cioè penetrazione nelle riserve della mente. Il professor Lozanov sostiene che il suo metodo di insegnamento non riguarda solo un aspetto, ma piuttosto l'intero "backup complesso" del tirocinante (vedi: The "suggestopedic backup complex").



CAPITOLO III

BARRIERE ANTI-SUGGESTIVE

L'applicazione di suggerimenti e stimoli suggestivi nella comunicazione pedagogica è indissolubilmente legata al processo di rifiuto del suggerimento (Desuggestopedia) o alla capacità dell'insegnante di liberare lo studente dal suggerimento negativo riguardante le sue precedenti esperienze traumatiche legate all'apprendimento.

La desuggestia cominciò ad essere usata come termine dal prof. Lozanov in una fase molto successiva dello sviluppo di Suggestopedia. Suggestopedia è una pedagogia desuggestiva, dice il professor Lozanov. La desuggestione è una riprogrammazione del cervello/mente, che libera le sue riserve, cioè capacità cerebrali/mentali inutilizzate.

Ad esempio, abbiamo un'esperienza traumatica del lungo tempo necessario per padroneggiare ogni elemento del materiale, le difficoltà nel ricordare e nell'apprendere, le difficoltà nell'applicare le conoscenze, le difficoltà nell'eliminazione delle barriere e nell'iniziare a parlare in una lingua straniera, ecc. L'insegnante di Suggestopedia è formata su un approccio umanistico (individuale) a ogni studente, su come dimostrare che crede veramente nelle sue capacità nascoste, su come esprimere la sua profonda convinzione che i punteggi più alti saranno raggiunti. Questi suggerimenti, che ci impediscono di scoprire le riserve della nostra mente, sono le cosiddette barriere anti-suggestive che solleviamo contro la suggestione positiva organizzata e orchestrata nel suggestivo sistema dell'insegnamento. L'insegnante ha bisogno di superarli per rivelare le riserve della mente. È addestrato per armonizzare le sue intuizioni e aspettative positive con barriere anti-suggestive (G. Lozanov, 1971) dei tirocinanti.

L'organismo umano è in costante interazione con l'ambiente. Ciò richiede un'accettazione cauta o il rifiuto degli stimoli, degli incentivi, delle informazioni, in generale, delle influenze e dei suggerimenti.

La biologia esamina una serie di barriere fisiche che impediscono l'infiltrazione di infezioni o di determinate sostanze nel corpo umano. Un esempio di ciò è la barriera emato-encefalica. Previene il cervello dalla penetrazione di batteri o di oggetti microscopici.

Allo stesso modo, definiamo la presenza di barriere anti-suggestive come un "filtro nel passaggio di stimoli ambientali nell'attività mentale inconscia" (G. Lozanov, 1971). Molto spesso, non siamo a conoscenza delle informazioni che percepiamo. La nostra attenzione focalizzata è limitata e non ha la capacità di controllare tutte le informazioni che riceviamo. Quindi, alcune parti di esso non si realizzano o addirittura non si realizzano affatto. È proprio in questi casi che le



barriere anti-suggestive automatizzate innescano o addirittura fermano il flusso di certe informazioni e quindi svolgono il ruolo di difesa psichica dagli effetti dannosi.

Le barriere sono classificate in tre tipi:

- Barriera logico-critica (barriera razionale);
- Barriera intuitiva-affettiva (barriera emotiva);
- Barriera etica.

Barriera logico-critica (barriera razionale)

La barriera logico-critica "rifiuta tutto ciò che non dà l'impressione di una tolleranza logica ben intenzionata" (G. Lozanov, 1971).

Questa è la nostra protezione contro i messaggi esterni illogici. Immagina di essere a Vienna e qualcuno che chiami da Sofia. Stiamo parlando di qualcosa, e gli dico a un certo punto: "Fra mezz'ora sono da te". Ciò ti sembrerebbe strano: non c'è ancora modo di andare fisicamente in mezz'ora da Vienna a Sofia. Probabilmente penserai che ti sto mentendo e sarai molto più sospettoso di quello che ascolti da me. Cioè, abbiamo questa barriera logica per proteggerci dalle persone e dalle situazioni in cui i messaggi sono vaghi e illogici, in modo che non possiamo essere tratti in inganno e quindi prendere molte decisioni sbagliate. Ne abbiamo bisogno per la maggior parte del tempo.

Perché allora lo consideriamo un ostacolo? Molte volte, non abbiamo tutte le informazioni necessarie e dobbiamo prendere decisioni in una situazione di incertezza. Quindi innescare questa barriera potrebbe impedirci di imbarcarci in qualcosa che potenzialmente ci gioverebbe solo perché nella fase in cui ci troviamo, non abbiamo la ragionevole giustificazione logica per la soluzione. A volte questa barriera si innesca senza sentirla. Tutti intorno a noi, l'esperienza che abbiamo, i media, tutti ci dicono che abbiamo un certo limite e non possiamo padroneggiare tanto materiale didattico in una volta. Questa norma suggestiva entra come la nostra voce interiore e se qualcuno ci dice: "parlerai una lingua straniera in un mese", la nostra barriera si innesca automaticamente. Tutto nella nostra vita fino a questo momento, dice che questo è impossibile. Di conseguenza, liberiamo la barriera e seguiamo questo suggerimento. Se l'insegnante vuole sapere in un breve lasso di tempo un grande volume di materiale, dobbiamo prima affrontare questi atteggiamenti, sollevare la barriera, sbloccare le nostre riserve, e quindi avremo l'opportunità di memorizzare la grande quantità di materiale.



Barriere intuitivo-affettive (Barriere emotive)

La barriera anti-suggestiva affettivo-intuitiva rifiuta tutto ciò che non crea fiducia e senso di sicurezza. Le sostanze irritanti che sono arrivate in un modo o nell'altro rimangono per il momento senza conseguenze; la persona spesso le rintraccia con l'opposto dell'attività attesa (G. Lozanov, 1971).

Una volta, molto tempo fa, quando avevi 5-6 anni all'asilo, hai disegnato un elefante arancione che non sembrava nemmeno un elefante. L'insegnante ti ha detto che il tuo disegno non era reale e non si sarebbe mai aspettata che tu diventassi un artista perché non eri neanche in grado di disegnare un elefante, per non parlare del fatto che gli elefanti non sono arancioni. Questo è successo a tutti i bambini del gruppo. Hanno riso di te, hai riso, e tu eri nella mente, non sei mai diventato un artista.

Quanti di noi hanno una storia simile nelle nostre vite - non diventano mai matematici, scrittori o musicisti perché "questo non è per te". Gradualmente, questa convinzione, specialmente se tali eventi sono stati ripetuti, diventa parte del tuo dialogo interiore. Col tempo, sei convinto che sì; non diventerai davvero un artista. Inoltre, nel momento in cui ti invitano a disegnare qualcosa, inizi a rifiutare te stesso, perché i ricordi emergono dai livelli emotivi di questi eventi. Non ricordi più la situazione esatta, ma l'emozione è preservata. E stai evitando in tutti i modi di iniziare a dipingere.

Ancora una volta, se un insegnante vuole insegnare qualcosa a qualcuno, deve prima superare questa barriera e quindi coinvolgere il partecipante nel processo. Se gli studenti stessi non credono di essere capaci nel campo di riferimento, fino a quando non ci liberiamo delle spiacevoli emozioni associate all'oggetto, la probabilità di imparare qualcosa è molto piccola.

Barriere etiche

La barriera etica si innesca "se i suggerimenti formulati contraddicono i principi etici di base dell'individuo: negli esperimenti è stato dimostrato che non sono realizzati suggerimenti che contraddicono i principi etici della personalità" (G. Lozanov, 1971).

Mentre per i due precedenti, Lozanov propone di lavorare per superarli, raccomanda decisamente di non toccare questo. In effetti, molte ricerche dimostrano che anche sotto ipnosi le persone che sono spinte ad attraversare la propria barriera etica si sono rifiutate, e addirittura sono uscite dallo stato di ipnosi.

La barriera etica influenza le nostre convinzioni più profonde su ciò che è buono e ciò che non lo è. A volte, inavvertitamente, l'insegnante può abbattere questa barriera influenzando le credenze di studenti profondamente radicati nella loro cultura sul ruolo delle donne, per esempio. Ad esempio, gli studenti che vedono che il loro insegnante non è autentico, non fanno ciò che predica e hanno una



forte sensibilità in termini di sincerità, anche solo per questo, potrebbero non percepire ciò che sta dicendo. I suggerimenti fatti nel processo di apprendimento sono generalmente neutrali rispetto alla barriera etica. Dobbiamo essere sensibili ai casi in cui possiamo inavvertitamente interferire con i valori, l'etica o le convinzioni di qualcuno.

Norma suggestiva pubblica

Questa è la convinzione nella società per quanto riguarda le caratteristiche individuali dell'individuo, ma nel caso di Suggestopedia, la norma suggestiva pubblica riguardo alla memoria è particolarmente importante. Nella maggior parte dei casi, siamo convinti delle bassissime possibilità della memoria umana. A volte supponiamo che possa esserci ipermnesia, ma "non è per noi", "siamo diversi". Queste convinzioni sono supportate dal parlare in pubblico e dalla dimostrazione di basse aspettative nei confronti di se stessi e spesso nei tirocinanti da parte degli insegnanti. In Bulgaria, un simbolo di questa convinzione è la frase "sono così abili" o "tale è il materiale". I politici, sostenuti dai media, parlano; gli insegnanti spesso lo trasmettono nelle aule. È particolarmente preoccupante quando si tratta di gruppi separati divisi per genere, etnia, età, ecc.

Spesso gli scolari sono trattati con estrema sfiducia, proprio a causa di questa convinzione. Sentono basse aspettative e iniziano a credere loro stessi nei propri limiti. Pertanto, entriamo in una spirale di auto-profezia. In altre parole, "la proposta iniziale si è affermata nella pratica quotidiana, che a sua volta ha creato un ulteriore suggestivo rinforzo della percezione delle possibilità di memoria che è diventata una norma sociale".

Mantenere alte aspettative e trasformarle in una norma suggestiva nell'ambiente di apprendimento richiede molta energia, stabilità e fiducia da parte del docente, ma è cruciale per il successo del processo di apprendimento.

Come superiamo le barriere?

"È molto più rapido e semplice dare un suggerimento, che sia conforme ai requisiti logici della personalità, con la sua innata resistenza negativistica, come espressione di vigilanza affettiva, così come con il suo nucleo etico" (G. Lozanov, 1971).

Durante l'attività di ricerca attiva dell'Istituto di suggestologia, gli esperimenti hanno mostrato una regolare ricerca e superamento di barriere anti-suggestive. Alcune ricerche svelano anche gli orari e in quale fase ciò accade. Un classico esempio di questo sono gli esperimenti per l'apprendimento di un gran numero di parole in lingua straniera che sono state tenute presso l'Istituto. Per uno di loro,



Lozanov dice: "E ai più alti valori, quando le sessioni superano 1.000 nuove parole in un giorno, la barriera logica e quella affettiva sono già state superate, gli studenti hanno fatto in modo che questo sia già un modo completamente nuovo di memorizzazione, che in realtà funziona, e hanno lasciato tranquillamente che facesse il suo corso." (G. Lozanov, 1971).

Uno dei più grandi meriti dell'Istituto, che esplora scientificamente la proposta, è che riesce a definire e dimostrare i diversi mezzi che influenzano e quindi a dare la "prescrizione" che usano i pedagoghi. Il suggerimento è demitizzato e i docenti possono imparare a usarlo. "L'uso mirato di strumenti suggestivi nella pratica pedagogica, la deduzione del suggerimento davanti alla parentesi, rivela improvvisamente le capacità inutilizzate inspiegabili dell'attività nervosa superiore umana nel processo di apprendimento. Molto sorprendentemente, queste riserve nascoste di cervello in esperimenti passati sono manifestate nella memoria." (Lozanov, 1971)

Lozanov ha prestato particolare attenzione all'analisi dei modi per superare le barriere: "La barriera negativa viene anche superata non dall'inganno o dalla violenza, ma dalla comprensione e dalla fiducia", dice in risposta a determinati comportamenti di insegnanti e psicoterapeuti che non sono consapevoli dell'importanza di creare fiducia in questo processo. L'abilità del formatore (costruita nel processo complessivo della sua formazione) per creare autorità e fiducia in tale atmosfera, per fornire tranquillità, è tra le più importanti cose per fornire un processo di apprendimento di qualità.

Possiamo concludere con il sommario del dott. Lozanov "Fino a quando le critiche, sebbene non sempre evidentemente vistose, le obiezioni vengono superate, fino a quando il naturale negativismo viene superato e fino a quando non si raggiunge l'armonia con i valori etici fondamentali e il centro del nucleo della personalità, la suggestione non può contare su un risultato positivo" (Lozanov, 1971).

Sommario

Il processo suggestivo è di solito una combinazione di suggestione e desuggestione. Il processo di suggerimento dovrebbe essere trattato con molta attenzione. Il dott. Lozanov descrive casi in cui psichiatri o pedagoghi inesperti che, senza tener conto della personalità individuale, delle loro emozioni e del loro modo di pensare, ricorrono alla suggestione diretta.

Quando questa suggestione diretta "emerge in una coscienza come risultato, si confronta con la struttura di base e le esigenze della personalità che sono state costruite durante la sua esistenza". Così, i suggerimenti innaturali, non ben motivati e strani svaniscono rapidamente e perdono la loro forza.

Al contrario, quando il suggerimento è ben motivato, è anche molto più durevole e lo slancio degli studenti diventa molto più alto. "Allo stesso tempo, la motivazione risparmia e persino mobilita l'ambizione della personalità." (G. Lozanov,



1971)

Un fenomeno interessante è anche il fatto che, sebbene i partecipanti siano informati che la formazione suggestopedica è la suggestione, ciò non rende la Suggestopedia meno efficace. Molte delle ricerche svolte presso l'Institute of Suggestology dimostrano chiaramente che l'informazione sulla suggestione applicata non la ferma.

"Non è sbagliato affermare che tutti i metodi di influenza suggestiva sono in realtà metodi per superare le barriere anti-suggestive". (G. Lozanov, 1971).



CAPITOLO IV

PRINCIPI DELLA SUGGESTOPEDIA

Principi di una pedagogia evasiva e suggestiva:

1. Tranquillità gioiosa e spontanea.
2. Globalità dinamica, strutturata e gerarchica - il tutto nella parte e la parte nel tutto; il tutto come una parte e la parte come il tutto.
3. Attitudine desuggestiva per liberare spontaneamente il potenziale della mente.

Creare un atteggiamento per maggiori opportunità di apprendimento dei tre principi della pedagogia desuggestiva non può essere considerato separatamente e separato l'uno dall'altro. Ognuno è un lato degli altri due.

Se consideriamo separatamente ciascuno dei principi, cosa che non dovremmo mai fare nella pratica, possiamo brevemente chiarirli ai fini della nostra analisi:

Il primo principio garantisce il necessario rilassamento gioioso, genuino e altamente stimolante attraverso il sistema dei giochi e il sistema dell'umorismo, e, attraverso materiali visivi, che non sono illustrativi, ma piuttosto stimolanti nel carattere, così come attraverso la comunicazione formativa complessiva.

Il secondo principio si riferisce principalmente alla sistematizzazione del materiale di studio nei libri di testo e alle immagini, ma anche al comportamento e al sistema di lavoro del formatore. Dovrebbe essere molto chiaro che il metodo di formazione determina il modo in cui la personalità si sviluppa. Questo è il motivo per cui crediamo che i metodi tradizionali comunemente usati nell'insegnamento (concentrandosi su elementi separati che sono poi integrati in unità, o i cosiddetti metodi parziali) hanno il loro posto principalmente negli studi accademici, nelle analisi scientifiche, ma per il scopo di educazione di massa di bambini e adulti sono abbastanza obsoleti. La vita moderna ha fatto un enorme balzo in avanti nelle sfere degli ideali e del materiale. È necessario assorbire un enorme corpo di conoscenze. È necessario padroneggiare concetti globali e costruirne di nuovi. È necessario costruire punti di vista sempre più ampi in tutte le sfere.



Cerca di vedere le parti nel tutto e il tutto nelle parti. Questo è il secondo principio dell'addestramento evasivo.

Fissando l'attenzione sull'elemento, isolandolo dal tutto, l'attenzione rimane spesso fissa a livello della parte e quindi risulta difficile cogliere l'immagine più grande. Questo non vuol dire che lo renda impossibile, ma lo rende più difficile. Inoltre, a volte il tutto non può essere ben compreso. Un tipico esempio è quello di insegnare ai bambini come leggere iniziando con le lettere. Ci vuole molto tempo perché imparino come unire le lettere e arrivare a una parola che alla fine abbia un significato. A causa di questo approccio, alcune persone trovano difficile comprendere le idee globali. Se si imparano le lingue straniere secondo questo approccio, la memorizzazione di parole separate e regole grammaticali non implica automaticamente che lo studente sia in grado di parlare e comprendere ciò che è stato ascoltato o letto. Il processo di facile comprensione e linguaggio significativo è lento e macchinoso. Inoltre, crea un ambiente psico-traumatico. Molte persone passano tutta la loro vita a studiare una lingua straniera, ma non non sono mai in grado di parlarla.

Va bene, qualcuno dirà, quindi studiamo in modo olistico. Potremmo benissimo usare i primi due esempi: insegnare ai bambini a leggere e insegnare le lingue straniere agli adulti. La formazione olistica nella lettura per i bambini piccoli implica il metodo di parole intere o frasi intere. Eppure, molti hanno abbandonato questo metodo. Perché? Perché i bambini riempiono le prime 10 o 20 parole e, poiché non conoscono le lettere, non possono leggere nuove parole o possono solo leggerle con molti errori. Inoltre, a questo punto il metodo olistico ritorna al metodo tradizionale di lettere o sillabe.

Abbiamo una situazione simile nell'insegnamento delle lingue straniere per gli adulti. Qui l'approccio olistico si esprime con la lettura di libri o la libera conversazione senza lo studio sistematico di grammatica, fonetica, vocabolario, ecc. Gli studenti parlano, ma fanno molti errori. Di nuovo, diventa necessario studiare ciascuno dei singoli elementi. Eppure ora questo viene fatto con la presenza di errori fissi. Se l'insegnante non è sufficientemente flessibile nel suo approccio, questo processo può essere sostanzialmente rallentato.

Qual è la ragione delle difficoltà con l'approccio olistico? La ragione è che non ha struttura. La formazione viene impartita in grandi parti, tuttavia la struttura è lasciata alla spontaneità o ad ulteriori studi.

Con gli approcci olistici tradizionali, le difficoltà derivano non solo dalla mancanza di struttura, ma anche dalla natura stessa del loro olismo o globalità. Con loro, il tutto viene impostato una volta per tutte. È formato sulla base del sistema della disciplina studiata. Non ha nulla a che fare con le specificità della personalità nella sua ricca varietà di stati, raggiungendo spesso più personalità.

Secondo il secondo principio della pedagogia desuggestiva, lo studio del contenuto dei libri di testo, dei sussidi visivi e del metodo di formazione deve essere strutturato preservando la gerarchia nella struttura, ma la parte, l'elemento,



deve essere percepibile all'interno del tutto. Allo stesso tempo, l'elemento deve mostrare l'idea globale di cui è parte. Inoltre, deve esserci un'accettazione della possibilità che l'idea globale diventi parte di un'altra globalità più ampia e che la parte diventi una globalità, se l'interesse e l'attenzione si focalizzano su di essa. Non vorrei soffermarmi sull'esempio dell'atomo e del cosmo, dove l'atomo può essere un cosmo a sé stante.

Piuttosto il professor Lozanov vorrebbe sottolineare che la globalità potrebbe cambiare in modo flessibile a seconda di quale variante della personalità, con i suoi nuovi interessi e le sue emozioni, è predominante in quel momento. Ad esempio, è noto che le nostre emozioni possono trasformare una talpa in una montagna. L'amore, ad esempio, può improvvisamente rendere una persona che per noi era solo un altro elemento della comunità, in un intero universo che dà un senso alla nostra vita. Pablo Neruda nelle sue odi a vari oggetti e verdure fornisce un'illustrazione di questo cambiamento dinamico di vista ed esperienza, che si riflette nella nostra attitudine globale soggettiva verso un dato fenomeno. Così, ad esempio, la sua Ode al pomodoro trasforma un vegetale, uno dei tanti, nel centro della nostra esperienza. Si ha la sensazione che questo pomodoro, improvvisamente nel centro della nostra coscienza e attenzione, sia diventato la cosa più importante al mondo. Sembra che il mondo intero sia ora strutturato sotto la posizione gerarchica dominante del pomodoro.

Naturalmente, queste asserzioni non cambiano i principi di base della globalizzazione del contenuto del materiale di studio. Questo è solo per indicare che la personalità aggiunge anche qualcosa da sé al processo. Inoltre, di questo qualcosa deve essere fatto il miglior uso.

Il terzo principio della pedagogia desuggestiva suggerisce che una volta che avremo lo stato mentale necessario secondo il primo principio, una volta che avremo la necessaria strutturazione dinamica del materiale di studio in accordo con il secondo principio, dobbiamo creare un assetto psicologico conduttivo per liberare le riserve del cervello e della mente. Ciò che è particolarmente importante è che questo set up deve essere creato spontaneamente dall'insegnante stesso. La padronanza dell'insegnante sta nel facilitare il processo di comunicazione insegnamento-apprendimento ai livelli delle riserve delle personalità degli studenti. Naturalmente, alcune influenze suggestive sono inevitabili in qualsiasi processo comunicativo, come indicato in precedenza. Con una pedagogia desuggestiva, il formatore non applica nemmeno la minima pressione o insistenza. Semplicemente comunica ai margini delle riserve inutilizzate del cervello e della mente. Quindi, gli studenti hanno la sensazione di ottenere tutto da soli; l'aiuto dell'insegnante è solo la mano tesa di un amico. Tale comunicazione è una questione di formazione ed esperienza da parte del formatore. (Lozanov, 2005).



CAPITOLO V

MATERIALE E METODOLOGIA DELLA SUGGESTOPEDIA

Tre tipi di strumenti sono usati nella metodologia suggestopedica: psicologica, didattica e artistica.

A) Strumento psicologico

L'insegnamento e l'apprendimento sono organizzati come processi di comunicazione naturale

L'insegnante guida attentamente il processo di apprendimento creando un riavvicinamento di gruppo, relazioni e relazioni forti. Gradualmente gli studenti iniziano a creare la loro nuova realtà. L'insegnante crea un'atmosfera molto stimolante.

L'insegnante è addestrato ad utilizzare strumenti di comunicazione non specifici nel processo di apprendimento (primo e secondo livello di comunicazione, uso appropriato di intonazione e ritmo, creazione di condizioni di infantilizzazione, plasticità infantile, condizioni concomitanti di concentrazione e rilassamento).

L'insegnante utilizza le percezioni percettive nel processo di apprendimento della lingua (segnali ottenuti attraverso varie intonazioni, espressioni facciali, segni non verbali per il rafforzamento delle informazioni verbali, componenti di classe interna, inclusi poster sul muro, ecc.). Confermano e non contraddicono i messaggi orali dell'insegnante. Forniscono feedback sulla fiducia dell'insegnante come fonte di informazione.

L'insegnante crea uno strumento desuggestivo per liberare lo studente dalle norme e dalle paure e crea le condizioni per aumentare la quantità di conoscenza e apprendimento della lingua aprendo riserve complesse della sua mente.

B) Strumento didattico

L'approccio Globale-Privato è osservato a livello di libri di testo creati artisticamente che contengono lezioni (globali) aggregate (capitoli) e sono composti da informazioni che sono almeno 2-3 volte più dei materiali tradizionali. I testi globali enfatizzano attraverso tecniche speciali elementi importanti del sistema



linguistico.

L'approccio globale-privato è osservato a livello dei processi di apprendimento, a partire dalla presentazione di ampie informazioni linguistiche e culturali, analizzando gli elementi e ritornando al testo globale per la produzione creativa.

L'Approccio Globale-Privato viene applicato nell'apprendimento creando opportunità per l'assorbimento spontaneo di frammenti di testo all'interno del tutto assorbendo elementi attraverso parti separate più piccole del linguaggio usato e successivamente concentrandosi su di essi e analizzandoli.

L'approccio globale è osservato a livello del programma, che contiene competenze e conoscenze integrate per l'apprendimento attivo ma anche per l'apprendimento passivo. Il programma comprende anche informazioni sugli strumenti artistici integrati in ogni fase del processo di apprendimento del primo (frase, situazione, senso generale) e secondo livello di grammatica (grammatica e soggetti lessicali, pronuncia, ortografia).

C) Strumento artistico

L'arte non è uno stadio di spettacolo o intrattenimento nella suggestopedia. L'arte è integrata in tutte le fasi del processo di insegnamento e apprendimento - presentazione, pratica controllata e pratica creativa.

Diversi tipi di arte integrano artificialmente l'aula linguistica. Ai fini del Quadro metodologico, possiamo citare il più importante.

La musica classica viene utilizzata per la fase di presentazione durante la prima e la seconda lettura della sessione del concerto quando viene letta la lezione generale con intonazione speciale per gli studenti.

La musica classica e barocca è ampiamente utilizzata come sfondo per molte attività.

La musica è usata come segnale per l'inizio e la fine di una data attività, l'inizio e la fine della lezione.

L'arte è applicata sotto forma di canzoni didattiche e popolari, che vengono scelte con particolari scopi grammaticali, lessicali o culturali.

L'arte è presentata in termini di disegni e dipinti, fotografie che sono parte integrante dei materiali di apprendimento.

I formatori utilizzano inoltre attivamente grafiche artistiche con grafica a parete per attivare innanzitutto le percezioni centrali degli studenti e dei successivi.

Infine, ancora più importante, è l'accettazione/mantenimento di un nuovo ruolo



e l'introduzione del dramma in classe, penetrando in tutte le fasi del processo di apprendimento.

L'arte ha impregnato l'intero processo di insegnamento in Suggestopedia. L'arte stessa è considerata la forma più forte di suggestione. Tra le nostre numerose funzionalità, possiamo elencarne alcune:

L'arte classica provoca spontaneamente stati di concentrazione e rilassamento, che facilitano l'acquisizione delle conoscenze linguistiche e riducono lo stress e la fatica.

L'arte ha un forte potere motivazionale, creando un'atmosfera altamente stimolante (psichica e affettiva) nell'aula linguistica con la sua ricca immagine e armonia.

Fornisce molte emozioni positive e percezioni periferiche.

L'arte, in particolare la musica, ha una funzione di liberazione degli stimoli che incoraggiano gli studenti a parlare in una lingua straniera senza inibizioni.

L'arte incoraggia l'immaginazione e la creatività in classe.



CAPITOLO VI

FATTORI NON SPECIFICI DELLA COMUNICAZIONE

Come abbiamo già detto, una delle basi su cui è costruita Suggestopedia è che la coscienza e la para-coscienza agiscono in modo inseparabile. Come para-coscienza può essere intesa la reattività mentale inconscia (non specifica). La chiave è che tutto è lontano dalla mente per un certo tempo - percezioni periferiche, stimoli emotivi, attività automatiche inconsce, intuizione, ispirazione e così via. Come menzionato nel secondo capitolo di questo articolo, il 95% dei processi psicologici si verificano nell'inconscio e solo il 5% nella coscienza. Per questo il professor Lozanov ha prestato particolare attenzione alla sua ricerca sui fattori comunicativi non specifici (inconsci), che influenzano la reattività psichica non specifica.

Gruppo I: fattori di suggestione di pari comunicazione

Duplicazione

Esistono il primo e il secondo piano di comunicazione quando due parti comunicano. Il biplano, anche multi-piano, è correlato al comportamento del suggeritore-pedagogo quando invia le informazioni. La padronanza del multi-linguaggio è di grande importanza per il suggeritore-pedagogo se vuole raggiungere risultati suggestopedici che sono molte volte maggiori di quelli che fissano e supportano la norma pubblica. Il comportamento bipolare è legato al prestigio professionale e alla personalità etica.

“In ogni caso, nessun lavoro suggestivo dovrebbe essere fatto senza che la dualità del comportamento venga superata: qualsiasi affrettarsi in un lavoro suggestivo, se il piano a due non è controllato, è destinato al fallimento” (G.Lozanov, 1971).

Intonazione

Nel suggerimento e nella suggestione, l'intonazione è considerata solo nelle sue caratteristiche di suono e tono. Un certo numero di esperimenti sono stati fatti (G. Lozanov, 1971), che portano alle seguenti conclusioni più importanti:

- (a) La presentazione con una certa intonazione del materiale svolge un ruolo positivo quando viene comunicata un'espressione di autorità;
- (b) L'autorità ha un effetto positivo sulla memoria permanente, quando trova una forma esterna accettabile che soddisfa le aspettative dello studente.



Ritmo

Il ritmo è un principio biologico di base. È un riflesso dei ritmi della natura. C'è un ritmo di 24 ore, ritmo annuale, ritmo stagionale e altro ancora. Ci sono anche ritmi cosmici che influenzano la personalità in un modo o nell'altro. I ritmi influenzano le reazioni vegetative e quindi la vita psicologica di una persona. Per sviluppare ulteriormente la teoria ritmica suggestopedica, abbiamo sviluppato il tema del ritmo che puoi trovare nel capitolo «L'importanza del ritmo».

Gruppo II: fattori di suggestione di comunicazione ineguale

Autorità/prestigio/

L'Institute of Suggestology ha accumulato un enorme materiale sperimentale e teorico sul ruolo dell'autorità nella realizzazione della suggestione. Il potere dell'autorità è un potente strumento suggestivo. Avendo questo in mente, quando organizzano il processo di apprendimento suggestivo, la Prof. E. Gateva e il Prof. G. Lozanov associano Suggestopedia al prestigio dell'arte classica, che è stata valutata imparzialmente nel tempo. Inoltre, non ha invano ispirato l'umanità per secoli; è stato al centro di ogni successiva civiltà. Supera le barriere anti-suggestive attraverso gli effetti che esercita sulla reattività psichica non specifica. Crea uno stato di rilassamento psicologico concentrato e armonizza i processi psico-fisiologici. Naturalmente, nell'organizzazione del processo educativo di Suggestopedia, l'arte classica viene somministrata in un modo specifico, coerente con la teoria generale della suggestione.

Il prestigio dell'insegnante è particolarmente importante. È stato dimostrato che l'autorità è uno dei fattori di placebo più forti in Suggestopedia. Attraverso l'autorità della fonte di informazione, le barriere anti-suggestive della persona che viene formata vengono superate con leggerezza e impercettibilità, e lo studente è più veloce, più leggero, più forte e più duraturo. (Suggestologia, 1971).

Infantilizzazione

L'infantilizzazione nel processo di apprendimento suggestopedico non deve essere confusa con l'infantilizzazione nel senso clinico della parola, né con l'infantilismo nella psicologia generale. L'infantilizzazione nell'apprendimento suggestopedico è direttamente correlata all'autorità. Più alta è l'autorità, più si sviluppa l'infantilizzazione. L'infantilizzazione è fiducia e ricettività da parte del tirocinante. L'infantilizzazione dovrebbe essere intesa per essere quasi la stessa della condizione puramente fidata del bambino che legge, o semplicemente legge le fiabe.

Pseudo-passività / rilassamento psicologico concentrato / - il momento più importante in Suggestopedia.



Questo è lo status del tirocinante, che il suggerimento persegue attraverso l'organizzazione complessiva del processo di apprendimento. È caratterizzato da una concentrazione logica ed emotiva in assenza di stress psico-fisiologico e viene condotto sullo sfondo dell'armonizzazione di diversi livelli di coscienza e subconscio. Tutti i mezzi di suggestione agiscono in una unità inseparabile e sono reciprocamente determinati contribuendo allo stato di pseudo-passività / rilassamento psicologico concentrato. Tutti, comunque, sono fundamentalmente realizzati attraverso una reattività psichica non specifica.

L'organizzazione artistica del processo di apprendimento suggestopedico crea le condizioni per la pseudo-passività/concentrazione del rilassamento psicologico del tirocinante e per la sua educazione estetica. In queste condizioni si rivela la massima riservatezza e personalità e si facilita il superamento delle barriere anti-suggestive con la creazione di fiducia e autorità e l'infantilizzazione tra l'insegnante e il discente.

Nell'apprendimento suggestivo, gli studenti e i tirocinanti dovrebbero essere sempre "sul confine" tra arte e didattica, volontariamente e spontaneamente per "entrare" nell'arte suggestopedica e "uscire" da essa.

Il contenuto del corso è globalizzato in una serie di temi, tra cui il più importante per la pratica del materiale didattico presentato attraverso l'organizzazione artistica del processo di apprendimento. La letteratura, il teatro, la musica, l'opera, la coreografia, la pittura, la grafica, la scultura, l'architettura, la fotografia, il cinema e la televisione, l'arte decorativa e applicata sono integrati in una forma appropriata attraverso la quale il contenuto viene introdotto.

In Suggestopedia, la catarsi dell'arte colpisce sia gli studenti che gli insegnanti. I meccanismi inconsci della psiche "spingono" molte parti "sopresse" della personalità che sono coinvolte nel processo di formazione dessuggestivo. Suggestopedia non è vocata alla psicoanalisi o allo psicodramma, solo la motivazione e gli interessi nella materia studiata "prendono" l'attenzione dal luogo malato. La catarsi avviene inconsciamente e non rimane traccia.



CAPITOLO VII

LEGGI DELLA SUGGESTOPEDIA

"La mente non può acquisire una quantità immensa di informazioni senza AMORE, né pensare in modo creativo senza LIBERTÀ.

Questa è la trappola della natura."

Prof. Dr. Georgi Lozanov

Con lo sviluppo di Suggestopedia, il Prof. Lozanov definisce sette leggi, senza le quali, Suggestopedia non sarebbe Suggestopedia. Forniscono una base ampia per un processo di apprendimento efficace.

Secondo il professor Lozanov (Lozanov, 2009) tutte le leggi di Suggestopedia agiscono solo se c'è AMORE, LIBERTÀ e l'insegnante ha un alto PRESTIGIO personale e professionale.

I legge: AMORE

L'AMORE in Suggestopedia e in qualsiasi comunicazione di apprendimento possono essere interpretati come:

Amore sincero, rispetto e cura per gli studenti.

Amore per la professione e per la sua profonda missione sociale e umanistica.

Amore per la conoscenza, la natura, l'arte e la vita in generale.

Si amano e rispettano le persone.

Amore e, allo stesso tempo, sforzarsi di sviluppare l'indipendenza del discente.

L'insegnante non può accedere e non può aprire il potenziale di backup degli studenti se non li ama veramente e non crede nelle loro capacità nascoste. Questo messaggio viene trasmesso non solo attraverso le parole e la volontà degli insegnanti di insegnare la conoscenza, ma molto più attraverso azioni, gesti, occhi, voce e intonazione, attraverso i quali gli insegnanti possono mostrare il loro amore e costruire sentimenti duraturi di fiducia. Gli insegnanti continuano ad insegnare, ma la loro guida è discreta, la correzione premurosa è delicata e utile. Affinché gli alunni si sentano rilassati e al sicuro in classe, la relazione insegnante-studente dovrebbe essere basata sulla relazione genitore-figlio.



II legge: Libertà

La LIBERTÀ nella comunicazione suggestopedica può essere interpretata come:
Solievo da paure e ansia legate all'apprendimento.

Esenzione dalla norma socialmente accettata che dice agli studenti quanto possono imparare e ricordare per un certo periodo di tempo.

La libertà, che consente agli insegnanti di adeguare l'apprendimento, sceglie la tecnica giusta che è appropriata per ogni individuo e gruppo.

La libertà basata sui bisogni e sugli interessi reali dei tirocinanti, che alla fine li porta alla fiducia in se stessi e all'autocontrollo.

La libertà degli studenti di scegliere nel processo di apprendimento tra molti stimoli, percezioni, proposte, unità di informazione, attività secondo le proprie credenze, valori e norme.

Libertà di comunicazione, costruzione di relazioni nel processo di insegnamento e apprendimento.

La libertà non è uno stato in cui l'insegnante impone ciò che deve essere fatto e quali riserve devono essere aperte. È una sensazione spontanea quando si è più consapevoli delle proprie forze, interessi e capacità; egli sente aperte le porte dell'auto-realizzazione personale.

Allo stesso tempo, la libertà non significa che sia data piena libertà agli studenti, a cosa, quando e come apprendere.

La libertà va di pari passo con un processo strutturato di formazione basato sul metodo Suggestopedico.

Promuove anche il lavoro individuale guidato e mirato degli studenti.

III Legge: LA CONVINZIONE DELL'INSEGNANTE E' CHE QUALCOSA DI INSOLITO ACCADE

Questo rappresenta la quintessenza (l'elemento principale e più essenziale) e l'obiettivo finale della suggestione. Si riferisce al processo di apertura graduale delle riserve nascoste di ogni studente. È stato formulato in vari modi dal Prof. Lozanov nel corso degli anni e nella sua ultima versione sembra "la convinzione dell'insegnante che accade qualcosa di insolito".

In realtà, c'è molto di più nella formulazione di questa legge di Suggestopedia.



Innanzitutto, richiede l'esistenza di:

aspettative degli insegnanti sulla loro capacità di attivare la capacità di riserva degli studenti.

aspettative degli insegnanti sulla capacità degli studenti di studiare a livello di riserve.

Aspettative per gli insegnanti di liberare il proprio potenziale inutilizzato (idee creative, nuovi talenti).

Ispirazione a causa di risultati spontanei che superano la norma socio-suggestiva.

In secondo luogo, il processo di rivelazione delle capacità potenziali di ogni individuo può essere grazie all'applicazione dell'approccio globale e artistico, attivando gli emisferi razionale ed emotivo, di sinistra e di destra delle menti cosce e subconscia degli studenti ai corsi di Suggestopedia.

In terzo luogo, si tratta di aprire non solo la lingua o le riserve comunicative, ma un intero sistema di riserve nell'insegnamento e nell'apprendimento.

Il sistema di riserva è mostrato nel:

Aumentare la capacità e l'efficienza della memoria, la capacità degli studenti di ricordare e utilizzare un gran numero di unità lessicali e strutture grammaticali.

Aumento della capacità di memoria e capacità di memorizzare grandi quantità di contenuti (culturali, storici, geografici, sociali, ecc.).

Aumento dell'attività dei processi mentali e creativi nel processo di acquisizione e utilizzo del linguaggio.

Tono emotivo migliorato, interazioni di gruppo, un'atmosfera positiva in classe.

Aumento delle prestazioni vocali, maggiore capacità di comunicazione e socializzazione.

Punti di vista del mondo arricchiti, intuizioni culturali, interessi in espansione.

Mancanza di affaticamento, tensione e capacità di lavoro migliorate.

Miglioramento dei parametri di salute.

In conclusione, si dovrebbe notare che il sistema delle riserve cerebrali funziona sempre nell'unità degli aspetti pedagogici, psicologici, sociali e psico-igienici, come mostrato sopra.



IV legge: INCREMENTO MULTIPLO DEL MATERIALE

Questa legge prevede una quantità maggiore di materiale didattico di almeno due o tre volte rispetto ai metodi tradizionali.

Il materiale didattico nei libri di lingue di accompagnamento è strutturato in unità globali. Le informazioni lessicali, grammaticali e significative sono state ampliate e raggruppate per temi e situazioni intrecciate nella trama del libro. L'informazione viene appresa dal tirocinante a diversi livelli di attenzione attiva e passiva, a diversi livelli di coscienza/subconscio. Questo è un modo rapido ed efficace per acquisire ed elaborare grandi quantità di informazioni sistematizzate per formare abilità basate su situazioni di vita reale.

La logica per presentare una grande quantità di informazioni sui sondaggi per ogni prossima lezione globale dovrebbe essere trovata in diverse direzioni correlate. Abbiamo già menzionato la necessità di strutturare il materiale in un modo che consenta il suo assorbimento attivo e passivo. La grande quantità di informazioni supera i limiti dell'attenzione attiva di cui sono in grado e gran parte dell'informazione arriva al subconscio. Inoltre, attraverso l'alto carico di informazioni, sfidiamo la capacità mentale e il potenziale degli studenti, la loro capacità di creare relazioni, creare più associazioni, migliorare le loro capacità di memoria.

Infine, ancora importante, la maggior parte delle unità di informazione offre maggiore libertà ai singoli studenti di scegliere ciò di cui hanno bisogno in base ai loro interessi, capacità e attitudini.

L'introduzione di grandi quantità di materiale didattico è possibile grazie alla storia in evoluzione (trama), ancorata ad ogni libro di testo proposto che assomiglia ad un pezzo di letteratura o di lavoro. Contiene personaggi della vita reale che agiscono in situazioni molto reali.

Ad esempio, il primo capitolo del libro di testo inglese "Ritorno" contiene circa 800 collocazioni multiple di elementi lessicali (collocazioni) e frasi, strutture grammaticali e funzionali intrecciate nella trama. Il ruolo di tutte queste cose rende la memorizzazione più semplice e divertente. La presentazione e la disposizione del materiale lessicale, grammaticale e funzionale è strutturata in un modo specifico e sarà considerato nello sviluppo di materiali suggestivi. L'estratto dal libro di testo ti darà un'idea della grande quantità di materiale linguistico intrecciato in atti di comunicazione.

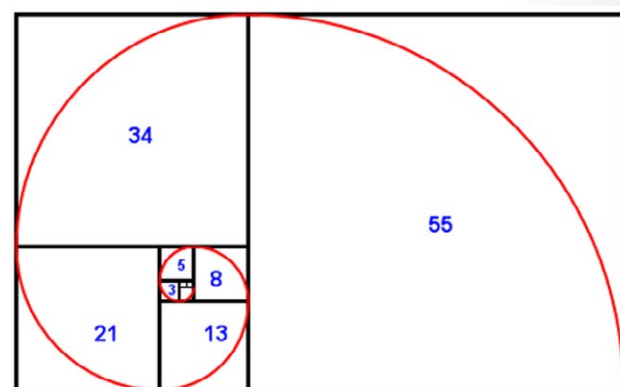
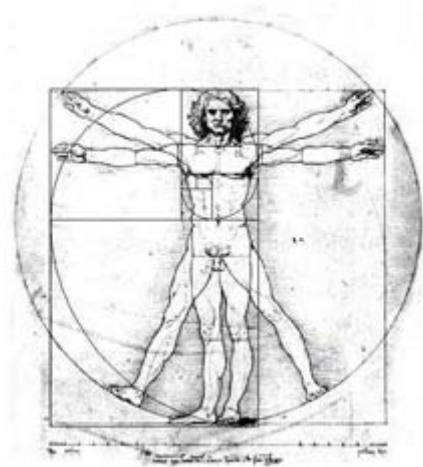


Legge V: GLOBAL-PARTIAL; PARTIAL-GLOBAL

Secondo il professor Lozanov, la legge stabilisce la direzione dell'insegnamento e il processo di apprendimento ed è chiamata la parte globale; Part-Global: dal globale alla parte. Un approccio globale allo sviluppo della classe e alla presentazione in classe ha un ruolo di primo piano. Insegnanti e designer di materiali danno innanzitutto un quadro completo del fenomeno studiato e delle sue caratteristiche più importanti. Il tirocinante sperimenta, costruisce e conserva l'immagine globale nella sua mente prima di tutto. Ad esempio, in situazioni di insegnamento dell'inglese, introdurrà il presente semplice o perfetto nel contesto e nell'uso più tipici, e solo successivamente si concentrerà su una varietà di forme ed elementi, li spiegherà, ripeteremo e uniremo. Quando presentiamo un tema globale, come la cultura del paese, presenteremo una lezione globale con gli eventi più tipici: le opere d'arte. Solo più tardi ci concentreremo su periodi ed elementi diversi, arricchendo così l'informazione. Quello che succede dopo è l'uso dell'approccio privato, l'attenzione ai dettagli del tema globale, dopo che il formatore ha già sentito e capito il quadro globale e i collegamenti tra i suoi elementi. L'insegnante attira l'attenzione dello studente sul privato, lo incoraggia a scoprire i suoi tratti, la sua connessione con il globale (il generale). La fase successiva prevede la pratica intensiva di elementi a livello riproduttivo e di produzione, ma ciò che distingue Suggestopedia a questo livello è che il privato (l'elemento) non è praticamente mai completamente separato dal tutto. La pratica si svolge sempre nel contesto della storia del libro di testo e del gioco di ruolo adottato dallo studente. Infine, riassumiamo le caratteristiche più importanti della lezione globale, che rappresenta la fase finale della transizione globalmente-parzialmente-globalmente, presentando nella stanza di formazione (e in alcuni casi testando il livello di conoscenze e abilità acquisite). Questa volta però il "tutto" è compreso a un livello più profondo, è arricchito con nuovi elementi e la cosa più importante è che la conoscenza viene applicata in modo creativo in molte attività pratiche.

VI Legge: LA PROPORZIONE D'ORO

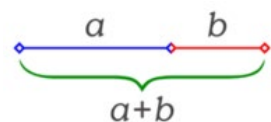
Strettamente correlato all'arte è la prossima legge specifica, che prevede che la "proporzione aurea" sia applicata in tutte le fasi dell'insegnamento e dell'apprendimento in Suggestopedia. La proporzione aurea è presente nella bellezza della natura, nelle proporzioni del corpo umano. Si trova in famosi capolavori di architettura, pittura e musica. È un simbolo di bellezza, armonia e perfezione e può essere trovata in molti luoghi nella natura e nella vita. Leonardo da Vinci dedica gran parte del suo lavoro alla ricerca di proporzioni d'oro. E 'noto anche come "sezione aurea", "croce d'oro" o "proporzione divina".



Fibonacci Sequence: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55, 84, ...



La proporzione d'oro è un numero irrazionale in matematica, che esprime il rapporto tra due parti a cui si applica il rapporto: la parte più piccola è correlata alla parte più grande, tanto quanto al tutto. È espresso dalla lettera greca ϕ e ha un valore di circa 0,618. Può anche essere espresso con il valore reciproco di 1,6180.



$$b/a = a/a+b = 1/\phi = 0,618034...$$

$$a/b = a+b/a = \phi = 1,6180339...$$

Il matematico italiano Leonardo Fibonacci pubblicò nel 1202 una serie di numeri, ognuno dei quali è ottenuto come somma dei due precedenti:



1,1,2,3,5,8,13,21,34, 55

Una sorprendente coincidenza è osservata nel fatto che l'ordine numerico di Fibonacci, il rapporto di ogni numero e il successivo nella linea di rami alla sezione aurea:

$$2/3 \quad 0,66....$$

$$3/5 \quad 0,6$$

.....

$$21/34 \quad 0,61...$$

Più grandi sono i numeri, più il loro rapporto si avvicina alla sezione aurea.

In due variabili qualsiasi che sono nel rapporto

$$0.6180 \quad 34 \dots (1.618033 \dots)$$

o in certi gradi di questo rapporto, sono nel "rapporto migliore".

Per esempio, se vuoi calcolare in quale proporzione è il tuo stato di veglia per dichiarare il tuo sonno in un giorno per ottenere la proporzione aurea (in armonia), allora devi dividere X ore (in sezioni più grandi. lo stato di risveglio) / 24 ore (giorno totale) ed è uguale a 0, 61803. In questo modo otteniamo circa 15 ore. In questo caso, lo stato di sospensione dovrebbe essere di 9 ore per essere in armonia. E infatti, i fine settimana dormiamo fino a pranzo sono i nostri giorni più armoniosi.

sonno veglia

$$\text{sonno} / \text{veglia} = 24 \text{ ore} = 0,6180$$

$$\text{pertanto, la veglia} = 24 \times 0,6180 = 14,83 \text{ o circa } 15 \text{ ore}$$

Questa legge universale richiede che la pedagogia cerchi anche di stabilire equilibrio e armonia a livello di metodologia, materiali didattici e organizzazione del processo di apprendimento. La proporzione aurea può essere applicata in molti punti nel processo di apprendimento suggestopedico.

In particolare, il metodo Suggestopedico cerca di cercare:

Equilibrio tra le lunghezze della sessione di concerti attiva e passiva

Prima sessione di concerti - attiva / passiva = 50:30 minuti;

Le altre sessioni di concerti - attive / passive = 40:25 minuti;

Cambiamenti di tempo, ritmo e dinamica (veloce, lento, moderato, alto, basso, medio);



La durata delle due fasi di sviluppo;

Modifica delle fasi attive del lavoro.

Equilibrio emotivo-logico

Ciò non significa alternare le fasi emotive e logiche dell'apprendimento, integrando al tempo stesso gli aspetti logici ed emotivi della personalità umana. Non dimenticare che le emozioni piacevoli stimolano l'attività intellettuale più elevata.

Equilibrio tra conscio e inconscio nell'organizzazione della lezione

Ciò significa che l'insegnante deve sviluppare un set di ingredienti consapevoli e inconsapevoli nel processo di apprendimento. Nessuna enfasi dovrebbe essere posta sulla consapevolezza materiale, neanche sulla percezione intuitiva.

Globalizzazione intersoggettiva

Ciò significa che i temi globali non dovrebbero riguardare solo il vocabolario e la grammatica della lingua straniera studiata, ma contenere anche contenuti di apprendimento di altre aree tematiche del paese come storia, geografia, arte, ecc. Per integrare il contenuto dell'apprendimento nell'apprendimento di un lingua straniera.

Ciò comprende:

- Integrazione di approcci olistici e parziali.
- Proporzioni nella struttura dei materiali di apprendimento.
- La sensazione di proporzioni dorate nell'ambiente di apprendimento.
- L'uso di un font che è vicino alla sezione aurea / il lavoro presente è scritto nel font LATO, che abbiamo studiato il più vicino alla sezione aurea /.

VII Legge: ARTE CLASSICA

La seguente legge specifica della Suggestopedia si riferisce all'uso dell'arte classica in tutte le sue forme in tutte le fasi del processo di insegnamento. La Prof. Dr. Evelina Gateva che porta arte ed estetica in Suggestopedia, sperimenta più di 100 opere musicali e oltre 150 opere selezionate, che si integrano nel processo di apprendimento e materiali didattici. Crea le seguenti forme d'arte suggestive:

- Melodramma e recital musicale per presentare nuovo materiale;



- Opere suggestive per bambini;
- Canzoni didattiche artistiche;
- Libri di testo e libri drammatici suggeriti artisticamente;
- Forme di arte visiva.

L'arte classica è ampiamente applicata in Suggestopedia:

- Per presentare e convalidare il programma;
- Creare condizioni per il rilassamento psicologico;
- Aumentare la portata dei suggerimenti positivi;
- Per l'arricchimento con stimoli emotivi;
- armonizzare le conoscenze scientifiche con l'arte, la lingua e la musica;
- Introdurre l'estetica in tutto l'ambiente di apprendimento.

In conformità con le sette leggi sopra descritte, Suggestopedia / Serbatoio può essere implementato solo se:

Il volume del materiale è enorme.

È strutturato in tutto-parte, in parte-tutto, in parte in parte, in parte nel tutto.

L'insegnante ha un'alta autorità e persuasione (credibilità).

L'insegnante ha aspettative reali in termini di risultati molto alti.

L'insegnante ama tutti gli studenti e rispetta il loro senso di libertà.

L'insegnante usa l'arte nel processo di apprendimento.

La dinamica del processo di apprendimento rispetta sempre la legge di armonia della proporzione d'oro (G. Lozanov, 2009)



CAPITOLO VIII

CORSO SUGGESTOPEDICO DEL SOGGETTO DELL'INSEGNAMENTO - COME E' FATTO?

I principi e la metodologia specifici di Suggestopedia determinano la natura specifica del processo di insegnamento e apprendimento nella stanza di apprendimento della lingua.

Ogni corso di suggestopedia è composto da tre parti importanti:

- A. Preparazione
- B. Formazione

La formazione è composta da "n" numero di cicli suggestivi. Ogni ciclo suggestopedico è composto dalle seguenti parti:

- 1. Introduzione
- 2. Sessione di concerti
- 3. Sviluppo
- 4. Presentazione

C. Analisi

Preparazione

L'inizio di ogni corso preparatorio di Suggestopedia è preceduto da una preparazione diligente fatta dal docente e dal personale di supporto. Innanzitutto, l'insegnante conduce interviste con tutti gli studenti per ottenere informazioni sul loro livello linguistico, i loro bisogni e aspettative, personalità, preferenze di apprendimento e così via.

Quindi, la decorazione estetica della scuola richiede un certo numero di tavole grammaticali e lessicali ben posizionate presentate sullo sfondo della natura (paesaggio, fiori, ecc.). Includono fotografie, riproduzioni di dipinti classici, tar-



ghe con informazioni culturali, materiale didattico, traduzioni e un insieme di oggetti artistici, accessori e forme di reportistica.

Formazione

1. Introduzione

In un corso di lingua suggestopedico, la prima introduzione che l'insegnante fa è una parte fondamentale dell'intera formazione. Rappresenta il primo incontro dell'insegnante e dei tirocinanti e mira non solo a introdurre un sacco di nuovo materiale didattico, ma anche a predisporre gli studenti, a coinvolgerli nell'avventura che li attende, a porli in un atteggiamento positivo e infine a superare alcune delle barriere che potrebbero sollevare.

La lezione globale sull'apprendimento delle lingue straniere di Suggestopedia è di solito un capitolo del libro di testo. È, come già accennato, come un'opera letteraria, più spesso un gioco. Ogni prossima introduzione è il primo incontro con il nuovo materiale da studiare nei prossimi giorni.

La prima introduzione all'inizio di ogni corso è più lunga, a causa dell'accettazione di nuovi ruoli da parte degli studenti e dell'immersione nella sceneggiatura. Questo è un momento unico e memorabile in Suggestopedia quando l'insegnante e tutti gli studenti scelgono un nuovo nome, nazionalità, professione e così via. E si partecipa a un gioco di ruolo in corso che dura fino alla fine del corso.

Fin dall'inizio, sono tutti impegnati nella comunicazione per conoscere e sentirsi rilassati riguardo alla nuova lingua. Sin dall'inizio, cantano, ballano e giocano, tutti in attività ben strutturate di lingua straniera. La fase di introduzione mira anche a sviluppare il nuovo materiale linguistico e di contenuto nella lezione globale di apprendimento attivo attraverso brevi spiegazioni, l'uso di murales e canzoni didattiche. Fornisce anche alcune indicazioni sulla linea storica all'inizio del libro di testo e aumenta le aspettative degli studenti.

Tipicamente, i budgies durano circa 20 minuti, ad eccezione del primo giorno del corso, che dura più di 50 minuti.

2. Sessioni di concerti

2.1. Sessione di concerti attiva

In uno stato di maggiore motivazione e aspettative, gli studenti acquisiscono familiarità con il nuovo materiale sullo sfondo della musica.



Questa è la famosa prima sessione o la prima sessione di concerti in cui l'insegnante sta in piedi e legge lentamente e solennemente il testo letterario in armonia con la musica scelta dei compositori classici e pre-classici (Mozart, Beethoven e Haydn).

La speciale selezione di concerti è basata sulla ricerca (Gaute, 1982, 1991). Agli studenti viene richiesto di seguire il testo insieme alla lettura ritmica dell'insegnante. Gli insegnanti che usano il metodo Suggestopedia sono soggetti a uno speciale addestramento psicologico, musicale e vocale per armonizzare il programma linguistico con il ritmo, la dinamica, il ritmo e il tono della musica. La cosa più importante, tuttavia, è la capacità dell'insegnante di ascoltare e adattarsi all'esecuzione dell'orchestra come uno dei suoi strumenti. Parte di esso dovrebbe essere la capacità di esprimere se stesso o se stessa chiaramente dando una forma diversa a ogni suono, parola e frase per fare pause significative e segmentazione (separazione) del testo.

2.2. Sessione di concerti passiva

L'insegnante porta la seconda lettura dello stesso materiale didattico durante il secondo concerto di musica barocca (Handel, Vivaldi e Bach). Questa volta i libri sono chiusi e gli studenti godono di un flusso di suoni rilassante e ritmato. L'insegnante si siede comodamente e mantiene una connessione visiva con gli studenti. A differenza della prima sessione di concerti, l'intonazione e il tempo degli insegnanti suonano completamente naturali per esprimere la vita reale e i personaggi del libro di testo. L'articolazione (gesti) rimane chiara e comprensibile. Gli studenti hanno familiarità con il contenuto della storia, ma sentono ancora le stesse parole ed espressioni attraverso differenti intonazioni e pattern ritmici che li rendono memorizzabili e ricordano. Alla fine della seconda lettura del concerto, l'effetto del rilassamento è completo.

3. Sviluppi

3.1. Sviluppo primario

Il primo sviluppo della nuova lezione globale (la fase riproduttiva) ha luogo nei prossimi due o tre giorni. Passa attraverso diverse fasi e si occupa sempre di parti separate del testo (il testo è diviso in unità significative). Ha lo scopo di far rivivere e aggiornare la lezione globale presentata durante la sessione del concerto. Sviluppa le capacità di lettura degli studenti, la loro comprensione del testo, la loro pronuncia, la memorizzazione di parti completamente lessicali-grammaticali. Soprattutto, in un'atmosfera positiva ed emotiva, l'insegnante



crea un senso di sicurezza in cui è possibile padroneggiare facilmente il grande volume di materiale.

a) Fase di lettura e pronuncia

L'insegnante può iniziare a recitare/pronunciare diverse parti della lingua straniera (la parte corrispondente del testo) usando diversi modelli di intonazione che assomigliano alla musica classica o all'intonazione naturale nella situazione. Gli studenti ripetono dopo l'insegnante e cercano di ricordare il significato. In generale, in tutte le fasi iniziali sono incoraggiati a fare riferimento alla traduzione nella loro lingua madre. Gli studenti ripetono in coro (interi classi, gruppi più piccoli) e individualmente. Spesso vengono applicate anche intonazioni umoristiche - l'umorismo e la risata sono viste come una parte essenziale del processo di apprendimento.

Studenti e insegnanti leggono ogni parte della lezione globale in successione. I tirocinanti guardano la traduzione del testo. La prima lettura è lenta e ricorda la prima sessione di concerti. Vengono utilizzate diverse tecniche di lettura. La prima lettura è solo corale, e i singoli studenti leggono frasi e situazioni graduali. L'attenzione viene prestata a diverse intonazioni (ad esempio, forte, silenzioso, lento, veloce, triste, gioioso, beffardo, lusinghiero, ecc.). Si può prestare attenzione alle varie attività (ad esempio, quando compare una parola in grassetto o una parola evidenziata - colpisci le mani, cammina con i piedi, alzati in piedi, tocca l'orecchio, gira la testa, ecc.) Il reindirizzamento dell'attenzione è in accordo con la tecnica a doppio piano della memoria di comunicazione suggestiva che viene attivata e la detenzione è migliore quando l'apprendimento avviene al "secondo livello". Il primo piano tratta di un'attività simile a un gioco o a un caso di studio. Il gioco non dev'essere complicato, deve essere usato per l'intrattenimento - è una parte essenziale dell'apprendimento, giocare ricrea l'atmosfera di un'infanzia felice ("infantilizzazione" significa comunicazione suggestiva) ma bisogna tenere conto delle caratteristiche psicologiche e dei bisogni dello studente adulto.

L'insegnante applica anche una varietà di compiti di lettura diversi come: gareggiare per trovare parole e frasi, leggere avanti e indietro, leggere in una singola catena e così via. In certi momenti, l'insegnante fornisce una breve spiegazione della regola di lettura, fornisce ulteriori esempi e indirizza gli studenti alla sezione grammaticale del manuale di testo suggerito.

b) Fase della traduzione

L'insegnante invita i discenti (provoca) ad una seconda lettura di ciascuna parte. La traduzione viene rimossa (Questo è solo un promemoria per la creazione



di Suggestopedia per classi multilingue). La seconda lettura è più veloce e gli studenti si presentano individualmente leggendo in ruoli. Cercano di imitare i personaggi della storia inserendo diversi vestiti, accessori (cappelli, occhiali da sole, sciarpe, parrucche), ecc. Facendo ciò, i singoli studenti possono offrirsi volontari per tradurre frasi e paragrafi. La traduzione di paragrafi può anche essere eseguita come un lavoro di gruppo. I club di specialisti possono essere creati per leggere e tradurre. La cosa più importante è rispettare il principio del gioco/attività e spostare l'attenzione dal primo (gioco) al secondo livello (lingua) e viceversa. Inoltre, mentre si lavora sui dettagli, l'attenzione degli studenti è sempre rivolta al generale: la trama, la sceneggiatura e i ruoli che svolgono.

c) Lavorare su aree linguistiche o di contenuto

Durante la seconda lettura del testo in luoghi appropriati, l'attenzione degli studenti è attratta dai paradigmi grammaticali (modelli) sul lato destro. Possono essere letti ritmicamente, le graduazioni possono essere collegate a diversi gesti. I paradigmi della grammatica (modelli) sono applicati attraverso canzoni e danze semplici. Gli elementi grammaticali sono codificati con gesti, movimenti, simboli, oggetti. Allo stesso tempo, i fenomeni grammaticali in Suggestopedia sono sempre derivati e trattati nel contesto delle storie/situazioni del libro. Per l'uso di strutture grammaticali, l'insegnante applica nuovamente diversi giochi: giochi di imitazione (indovina la tensione), raccontando una breve storia attraverso un grafico, una timeline, giochi con la palla (per domande e risposte), giochi di carte, giochi di dadi, frasi di ordinazione e paragrafi, ecc.

L'attivazione (sblocco) della grammatica e del vocabolario si svolge in modo rigorosamente pianificato ed è sempre basata su momenti chiave dallo sviluppo della storia nel libro suggestivo.

Suggestopedia utilizza un gran numero di giochi di vocabolario come il commercio (acquisto e vendita di oggetti), giochi cognitivi (associazione) (conoscenza di lettere, parole, frasi, nazionalità, professioni, ecc.), Lavoro in gruppo e la formazione di un numero di categorie (sinonimi, frasi di codifica e decodifica di numeri e altri simboli, giochi di memoria, giochi a catena, ecc). Ciò che distingue Suggestopedia quando si usano i giochi è che questi giochi non sono una parte separata del processo di apprendimento piuttosto che un palcoscenico. In secondo luogo, essi si occupano di grandi quantità di materiale e migliorano significativamente la memoria, in terzo luogo sono sempre strettamente legati ai personaggi e alla storia del libro, il che crea una motivazione naturale per la partecipazione.

Nello sviluppo orientato alla linguistica, l'insegnante incoraggia anche molti compiti di sostituzione e trasformazione, sostituendo le parole, cambiando il genere dei verbi, rendendo dichiarazioni in frasi domande/frasi negative. Così le frasi sono rese rimovibili, staccabili dal libro, e gli studenti si sentono più indipendenti nella transizione verso fasi di lavoro più creative. Allo stesso modo, l'insegnante si occupa di aree di contenuto, ad es. informazioni sulla cultura del paese.



3.2. Sviluppo secondario

La transizione tra sviluppo primario e secondario è molto sottile. L'obiettivo dello sviluppo secondario è creare opportunità per l'uso personalizzato del linguaggio in nuove situazioni. I giochi di ruolo basati sul libro diventano più complicati, ma creano nuovi ostacoli che richiedono una nuova soluzione, la nuova chiave nota di traduzione, che a sua volta richiede la ricombinazione creativa delle risorse linguistiche. Gli studenti possono creare la propria versione delle storie nel libro di testo, aggiungere ulteriori dettagli, esprimere le loro opinioni e opporsi alle opinioni.

4. Presentazione

La fase più creativa del processo di sviluppo è la cosiddetta performance che ha avuto luogo nelle ultime due ore prima della nuova sessione di concerti. Gli studenti si preparano a casa basandosi su temi chiave della precedente lezione globale. Alcune coppie possono preparare un dialogo. Durante la presentazione, ognuno partecipa a un monologo o dialogo che rappresenta la sintesi del materiale coperto. Molto utili sono le storie con alcune registrazioni fatte a casa e allo stesso tempo non preparate perché sono originali, personali, e durante la fase di presentazione, l'insegnante e gli altri studenti pongono domande che causano discussioni non pianificate. Inoltre, l'insegnante introduce spesso una piccola materia e chiede agli studenti di integrarla nella loro storia, che crea opportunità per parlare in modo casuale.

GIOCHI E ATTIVITA

1. Chi è il creatore della Suggestopedia?
2. Che cos'è Suggestologia, Suggestopedia e Desuggestopedia?
3. Quali sono le basi su cui viene costruita la Metodologia Suggestopedica?
4. Quali sono i principi della Suggestopedia?
5. Quali sono le risorse della Suggestopedia?
6. Visualizza le leggi della Suggestopedia.
7. Disegna una mappa mentale del ciclo di insegnamento suggestivo.

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Al termine della tua formazione nella metodologia "NEWave in Learning" sarà necessario sviluppare e presentare un mini ciclo suggestopedico su un argomento scelto. Vi auguriamo un lavoro di successo e ispirato durante la formazione.



BUONE PRASSI

Risultati dell'apprendimento di lingue straniere per adulti,
misurato presso l'Istituto di Ricerca Scientifica di Suggestologia del Ministero
dell'Istruzione e della Scienza (1966-1992)

Da "Suggestopedia - Dessuggestive Training" (G. Lozanov, 2005)

Come è stato detto, la formazione suggestopedica, se opportunamente organizzata, dovrebbe rivelare il complesso di riserve suggestopediche. Ciò significa che non solo l'apprendimento del nuovo materiale dovrebbe essere significativamente più frequente, più duraturo e migliore a livello creativo. È anche necessario ottenere sempre risultati sia educativi che psicologici.

I risultati misurati da un punto di vista medico sono diventati la base per lo sviluppo di un sistema suggestopedico completo come direzione psicoterapeutica. Tuttavia, i risultati dell'apprendimento, con il suo volume, la durata, l'attenzione creativa e il potere motivante secondario attirano l'attenzione degli specialisti. Sono stati pubblicati in una serie di relazioni o riportati a conferenze e simposi su Suggestologia e Suggestopedia, Sofia (1971), Mosca (1974), Ottawa (1974), Washington (1975).

Ci possono essere diverse varianti di apprendimento Suggestopedico delle lingue straniere - da diverse ore a settimana ad una full immersion nell'atmosfera suggestiva della lingua straniera. Non è il numero di ore, ma l'organizzazione psicologica del processo di apprendimento.

Se prendiamo i corsi di suggestopedia di lingua straniera di 25 giorni più comuni, 4 lezioni al giorno, senza compiti o solo 15 minuti al mattino e letture informative al mattino, possiamo elencare i seguenti risultati:

Una media del 90% del vocabolario è inclusa nel corso che copre 2000 unità lessicali.

Più del 70% del nuovo vocabolario acquisito è competente a livello attivo e viene utilizzato liberamente nel linguaggio colloquiale, mentre il restante vocabolario è controllato a livello di trasferimento.

È parlato nell'intera grammatica di base.

Qualsiasi testo viene letto

È possibile scrivere con errori.

Alcuni errori di pronuncia non interferiscono con una comunicazione corretta.

La pronuncia è soddisfacente.

Non c'è paura del contatto con stranieri che parlano la stessa lingua.



C'è un forte desiderio di continuare ad apprendere negli stessi corsi.

Questo vale per gli studenti alle prime armi che non hanno mai imparato la lingua in precedenza. Naturalmente, con gli studenti che hanno una comprensione preliminare della lingua, i risultati sono decisamente migliori. Approssimativamente questo ritmo è seguito dall'uso del nuovo materiale nei corsi successivi.

APPLICAZIONE PRATICA

L'obiettivo dei metodi "NEWave in Learning" (costruito sulla base di metodi di insegnamento suggestopedici) e della formazione, facendolo accompagnare, è quello di dotarti di conoscenze e abilità per sviluppare il tuo contenuto di apprendimento della lingua, per insegnarlo in modo rapido, facile e in modo gioioso raggiungendo risultati molto più alti.

Suggestopedia, in quanto sistema scientificamente fondato e testato sperimentalmente, occupa una parte particolarmente ampia del presente lavoro.

Sarai in grado di applicarlo pienamente al tuo lavoro arricchendolo con i suggerimenti di teorie pedagogiche e pratiche psicologiche.



CAPITOLO I

UMANO COME ESSERE OLISTICO

"L'approccio più olistico che impieghiamo per sviluppare noi stessi - il nostro spirito, anima, corpo e mente, più ci avviciniamo all'Universo e più realizziamo il nostro illimitato potenziale mistico offerto dall'Universo."

Maria Tencheva



OBIETTIVI DEGLI ARGOMENTI

Dopo aver acquisito familiarità con l'argomento, sarai in grado di:

- Definire il significato dello sviluppo umano olistico;
- Applicare l'approccio olistico allo sviluppo e all'insegnamento dei contenuti educativi;
- Collegare l'umano all'entità della Terra e dell'Universo nella tua pratica educativa.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

- In gruppo o da solo, discuti e registra le risposte alle seguenti domande e attività:
- Secondo la tua opinione, quali sono gli elementi di un essere umano?
- Su quali elementi dell'essere umano lavori nei tuoi corsi?
- Hai frequentato un seminario o un corso rivolti alla mente insieme ad altri elementi dell'essere umano? Quali sono questi elementi?

INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Che cosa significa "sviluppo umano olistico"?

Il significato di "olistico" trovato nel dizionario è definito da due parole: intero e mistico. Queste due parole sembrano differire molto nel loro significato a prima vista. Tuttavia, se ci si immerge profondamente nel loro significato, si scoprirà che non è un caso che queste due parole si uniscano.

Da un lato, "sviluppo umano olistico" significa "sviluppo generale/integrale", cioè sviluppo di tutti gli elementi umani - spirito, anima, corpo, mente. Dall'altro lato, un individuo non esiste da solo, ma come parte di qualcosa di più grande, una parte inseparabile della Terra e dell'Universo. In altre parole, se esaminiamo lo "sviluppo olistico (complessivo) umano" nel contesto dell'Universo, finché l'interrelazione dell'Universo Umano è ancora associata a soggetti mistici e teorie spirituali piuttosto che scientifiche, possiamo facilmente sostituire la parola "olistico" con sviluppo umano "mistico".

"Lo sviluppo umano mistico" è un concetto che ben si adatta ai metodi di apprendimento rapido ed efficiente. I metodi sono finalizzati a illustrare (e anche a fornire prove tramite la loro implementazione) che l'uso dell'"approccio di apprendimento olistico" porta all'interezza dello sviluppo umano in tutti gli aspetti, nel riconoscimento delle risorse personali nascoste e anche nei risultati dell'apprendimento "mistico" al di là del potenziale umano conosciuto finora.



Chiameremo questo prodotto intellettuale "NEWave in learning" fintanto che pretenda di guardare il processo educativo sotto una nuova luce - come un processo globale (di completezza). Un processo che comprende sia l'umano nella sua interezza: lo spirito, l'anima, il corpo, la mente, sia l'umano, la Terra, l'Universo come entità.

L'approccio olistico umano è impiegato in vari campi - medicina, psicologia, educazione, ecc. E ha i suoi vantaggi. L'approccio olistico dovrebbe essere diventato assiomatico per lo sviluppo di programmi educativi per tutte le fasce d'età, perché è l'unico modo per far emergere il nostro potenziale illimitato e le nostre risorse nascoste all'interno. È infondato far evolvere un individuo solo parzialmente o fuori dal contesto di Totalità - sia della Terra che dell'Universo, o sviluppare i loro elementi separatamente, invece della loro interezza, composta da spirito, anima, corpo, mente.

"Soprattutto, non dovremmo dimenticare che ogni studente è un'entità - non è solo una parte del cervello che viene addestrato, ma tutto l'essere umano è coinvolto nel processo. Pertanto, una teoria educativa sarebbe in linea con la realtà, se fosse costruita su basi globali-integrative" ha scritto il prof. Lozanov nel suo libro "Suggestopedia - desuggestive education" (2005: 123).

"Lo spirito, l'anima, il corpo vengono continuamente sottoposti e rispondono a varie influenze per crescere e viceversa - per soffrire e retrocedere. Nessuno e nulla nel cosmo si trova in uno stato di isolamento assoluto, ma in un processo di interazione." (G. Lozanov, 2005).

Lo Spirito (l'aspetto spirituale dell'umano, il Sé Superiore) - questa è la nostra energia, il nostro legame con la totalità, il nostro atteggiamento verso la Mente Superiore, il Creatore, verso Dio, verso il mistico, o in generale verso l'Universo. Siamo parte dell'universo. Tutto nell'Universo vibra e noi vibriamo insieme all'Universo.

Più avanti puoi leggere ulteriori informazioni sugli strumenti che puoi utilizzare per indirizzare lo spirito nella tua pratica educativa.

L'Anima (l'aspetto psicologico dell'umano) - queste sono le nostre emozioni, sentimenti, sensazioni, percezioni del mondo circostante.

La mente umana è composta dalla coscienza e dal paraconscio. Alcuni ricercatori sostengono che solo il 5% dei processi psicologici ha luogo nella coscienza umana e il 95% di essi si verifica nel paraconscio (subconscio). Le emozioni, i sentimenti e gli eventi vissuti sono mantenuti nella mente subconscia. La memoria a lungo termine si trova anche lì. In vista di una buona salute mentale e grazie alla memoria a lungo termine, qualsiasi processo educativo dovrebbe passare attraverso l'esperienza. Qualsiasi informazione ottenuta durante il processo educativo sarà mantenuta nel subconscio per un lungo periodo di tempo se galleggia con esperienze ed emozioni.



Più avanti puoi leggere di più sugli strumenti che puoi usare per indirizzare l'anima nella tua pratica educativa.

Il corpo (l'aspetto biologico dell'essere umano) - questo è il nostro corpo fisico, usato da un individuo per stabilire un contatto e interagire con il mondo circostante.

In ogni processo educativo dovremmo prenderci cura del corretto funzionamento del corpo, poiché il cervello - lo strumento della mente, è parte del corpo. Se il corpo non funziona correttamente, i processi biochimici nell'organismo saranno disturbati e quindi la mente difficilmente imparerà; concentrazione e attenzione saranno assenti; si sperimenterà pressione e stanchezza.

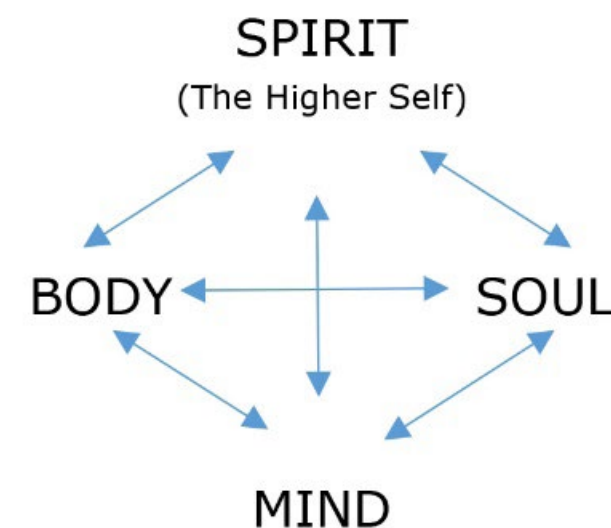
Più avanti puoi leggere ulteriori informazioni sugli strumenti che puoi utilizzare per indirizzare il corpo nella tua pratica educativa.

La Mente (l'aspetto mentale e intellettuale dell'umano) - questa è la manifestazione dei nostri pensieri, conoscenza, erudizione, scelte, decisioni.

Possiamo comparare la nostra mente con un iceberg, composto dalla nostra coscienza e subconscienza - la nostra coscienza è solo la punta dell'iceberg e il nostro subconscio è sempre sott'acqua ed è sempre una parte considerevolmente più grande di esso. In effetti, il subconscio è una parte della mente molto più potente e importante, purché tutti i ricordi, le conoscenze e le esperienze accumulate per anni vengano mantenute lì. Sviluppiamo la nostra mente per tutta la vita e ci rende gli unici esseri cognitivi sulla Terra.

Più avanti puoi leggere ulteriori informazioni sugli strumenti che puoi utilizzare per indirizzare la mente nella tua pratica educativa.

Diamo uno sguardo più da vicino agli elementi che costituiscono l'essere umano: spirito, anima, corpo e mente.





La Bibbia dice che il corpo umano è composto di terra. Infatti, il nostro corpo è composto dagli stessi elementi trovati nel suolo - ossigeno, idrogeno, azoto, calcio, ecc. Questa incredibile combinazione, dotata della capacità di sentire e pensare, è certamente un capolavoro della Creazione.

Lo spirito è il soffio di vita donatoci dalla Creazione/Universo/Dio. Quando un corpo inanimato è dotato dello spirito, prende vita. E viceversa, quando lo spirito lascia il corpo e torna alla Creazione/Universo/Dio, avviene la morte. Lo spirito è una fonte di vita e vitalità per tutti gli esseri.

Usiamo una comparazione: pensiamo agli umani come alle lampadine intelligenti. Possiamo comparare lo spirito con un flusso di energia - elettricità e corpo - con una lampadina elettrica. Quando il corpo inanimato (il bulbo) entra in contatto con lo spirito (elettricità), viene in essere e un'anima vivente (la luce emessa dal bulbo) appare. Mentre crescono, le persone iniziano a usare la loro mente (alta tecnologia - illuminazione intelligente). Inizia il processo di stabilire connessioni neuronali (cioè sinapsi) nel cervello, accumulare conoscenza, pensare, prendere decisioni e portare le cose nella coscienza.

Il confronto sopra esposto illustra come questi quattro elementi siano inestricabilmente legati tra loro e come essi non possano operare e svilupparsi ulteriormente l'uno senza l'altro. Crediamo che allo stesso modo delle tecnologie, che si sviluppano costantemente e con i quali confini non abbiamo familiarità, anche la mente umana è illimitata nel suo sviluppo. La domanda è come trovare un modo per sviluppare risorse cerebrali. Consideriamo che il sistema di insegnamento della suggestopedia, emerso in Bulgaria negli anni '70 del XX secolo, sviluppa il potenziale umano e attiva le risorse nascoste. Di conseguenza, abbiamo deciso di usarlo come nostro metodo di base ulteriormente sviluppato e arricchito da altri metodi educativi e strumenti psicologici.

L'obiettivo dei metodi di apprendimento rapido ed efficiente è quello di legare lo sviluppo umano fisico, emotivo, spirituale e cognitivo in un sistema unico di insegnamento dei contenuti educativi. Mentre stavamo sviluppando i metodi "NEWave in learning" abbiamo aspirato a fornire una serie di strumenti di approccio olistico agli insegnanti in modo da consentire loro di lavorare sullo sviluppo personale olistico e anche di ottenere conoscenze integrate nel processo di sviluppo e insegnamento del contenuto educativo nel contesto di Totalità - sia della Terra che dell'Universo.

GIOCHI E ATTIVITA'

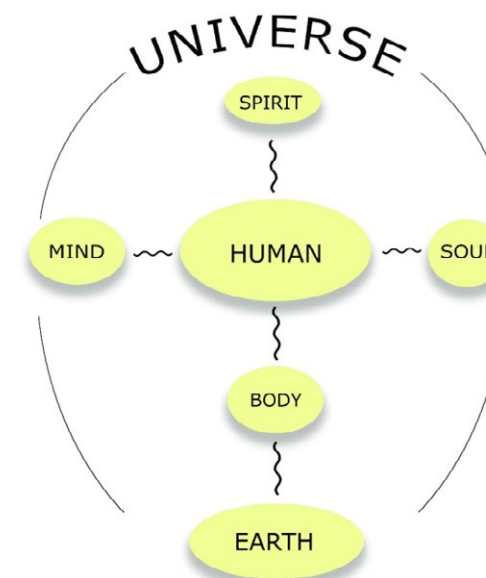
- Immagina che oggi tu stia insegnando parti del corpo umano in una lingua straniera. Pensa a come puoi indirizzare i diversi elementi umani e le loro relazioni sia con la Terra che con l'Universo insegnando il materiale didattico.



PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Si prega di presentare la lezione ai vostri studenti. Chiedi la loro opinione e i loro sentimenti a riguardo.

MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA DI BASE



BUONE PRASSI

Un esempio della lezione su come imparare il verbo "essere" dal punto di vista di tutti gli elementi umani:

Inizia la lezione con esercizi sofrologici per il corpo e per la concentrazione della mente (vedi capitolo ...) (esercizio per il corpo e la mente).

Insegna contenuti didattici su come coniugare il verbo "essere" in diversi modi includendo diversi elementi umani, ad es. mente o mente e corpo.

Canta la canzone e balla mentre la canti per la seconda volta (anima e corpo).

Io sono, Io sono un uomo felice

Tu sei, tu sei il mio buon vecchio amico

Lui è mio amico, lei è mia amica

Noi siamo buoni amici, tutti amici felici.



- Gioca una partita e fai passare una palla dall'uno all'altro mentre giochi. Colui che passa la palla deve pronunciare un pronome personale. Colui che riceve la palla deve coniugare il verbo "essere" e continuare la frase con un aggettivo positivo: (mente, corpo)

Il primo passante: TU (passa la palla)

Il ricevitore: (prende la palla e dice) TU SEI BELLISSIMO. NOI (passa la palla al prossimo)

Il ricevitore: NOI SIAMO CORAGGIOSI, ecc.

- Prendi gli stencil delle lettere e mentre ascolti musica rilassante, coniuga il verbo "essere" usando gli stencil delle lettere. (mente, anima)
- Mettiti in cerchio, prendi le mani di chi ti sta accanto e canta la seguente canzone meditativa. (spirito, anima)

https://www.youtube.com/watch?v=MtaV_MaWl2g

APPLICAZIONE PRATICA

Di seguito potrete leggere come il concetto di umano come parte della totalità - sia della Terra che dell'Universo e dell'umano come composto di elementi - spirito, anima, corpo e mente, sia stato applicato ai metodi di apprendimento rapido ed efficiente "NEWave in learning".



CAPITOLO II

UMANO COME ESSERE COGNITIVO

"Il cervello sa come apprendere e comprendere.

Come fa il cervello a farlo - non ci dà alcuna spiegazione.

Se potessimo capirlo, impareremmo in un altro modo."

Tanya Chernigovskaya

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

- Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:
- Riferire alcune evidenze scientifiche su come funziona il cervello;
- Definire il processo cognitivo;
- Definire alcune funzioni cerebrali di base coinvolte nel processo cognitivo.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

- Secondo la tua opinione, cos'è un processo cognitivo?
- Enumerare le diverse funzioni umane relative al processo cognitivo.
- **Considerando le conoscenze ottenute finora, come miglioreresti i risultati del**

INTRODUZIONE DEI CONTENUTI processo cognitivo nel tuo lavoro?

Il termine **"abilità cognitive"** deriva da **"cognizione"** [kɔg'nɪʃn], che significa capacità cognitive/mentali/intellettuali, conoscenza o competenza. La "cognizione" è l'atto del conoscere. La **psicologia cognitiva** è una branca della psicologia che si occupa della cognizione umana e delle capacità intellettuali/mentali.

L'uomo è l'unico essere sulla terra dotato di processi cognitivi per tutta



la vita. Gli umani sviluppano la loro mente (cervello) e questo permette loro di conquistare qualsiasi ecosistema del pianeta e di avvicinarsi al Sistema Solare.

Come impara il cervello?

Abbiamo iniziato a imparare da quando siamo nati. Qual è il segreto per sviluppare le funzioni cerebrali e migliorare la mente? Non si tratta della comparsa di nuove cellule cerebrali nel processo del nostro sviluppo. David Eagleman – neuro-scienziato alla Stanford University, sceneggiatore e conduttore della serie della BBC “The Brain”, sostiene che: **“Il numero di cellule cerebrali sia nei bambini che negli adulti è lo stesso.”** Quindi, qual è il segreto? **Il segreto riguarda il modo in cui queste cellule (i neuroni) sono interconnesse.**

Secondo lui, non esiste **nessuna connessione tra i neuroni** di un bambino alla nascita. Questi neuroni sono estremamente veloci per connettersi l’un l’altro nei primissimi due anni di vita, finché non ottengono informazioni sensoriali (cioè informazioni provenienti dai sensi). Ogni secondo, fino a 2 milioni di **nuove connessioni (sinapsi) tra i neuroni** si formano nel cervello di un bambino. All’età di 2 anni, un bambino ha già 100 trilioni di sinapsi - il doppio di un adulto. A quell’età, il bambino ha raggiunto il numero massimo di sinapsi e ha molte più connessioni nel cervello del necessario per il futuro. A quel tempo, la formazione di nuove sinapsi è sostituita da **“abbattimento” neuronale**. Mentre stai maturando, il 50% delle tue sinapsi viene ridotto. **Quali sinapsi vengono mantenute, quali scompaiono?** Le sinapsi che non sono state utilizzate vengono eliminate proprio come alcuni percorsi forestali. Questi percorsi, che non sono stati utilizzati, scompaiono. Chi si diventa dipende dalle **connessioni neurali (sinapsi) che non vengono utilizzate** piuttosto che da quelle utilizzate nel cervello (Eagleman, 2015).

Vale a dire, questi argomenti di Eagleman, scritti nel suo libro “The Brain”, sono in accordo con gli argomenti del Prof. Lozanov - studioso bulgaro che ha inventato la suggestologia e suggestopedia (1970), affermando che gli **umani hanno risorse cerebrali nascoste** o potenziale illimitato per lo sviluppo.

Si sostiene che ogni individuo utilizzi solo il 15% della sua capacità cerebrale. Tatyana Chernigovskaya - dottore in scienze filologiche e biologiche in Russia, sostiene che la capacità di memoria del cervello ammonta a 5,5 PB o 3 milioni di film all’ora, cioè **la visione continua di film per 300 anni**. Il nostro cervello ha una capacità enorme e inutilizzata.

I ricercatori hanno fornito evidenze che lo sviluppo della mente attraverso il processo cognitivo porta a **cambiamenti fisiologici del cervello**. Lo studio del cervello di Einstein mostra l’allargamento dell’area cerebrale responsabile della mano sinistra a causa del suo violino che suona con fervore. Sia l’istruzione che la formazione contribuiscono considerevolmente allo sviluppo della mente. Sempre, cambiano la fisiologia del cervello. Mentre leggi questo foglio, il tuo cervello è cambiato. Secondo Eagleman, sebbene la maggior parte dei cambiamenti cerebrali siano piuttosto minuscoli da vedere ad occhio nudo, i ricercatori



hanno scoperto che la tua esperienza cambia la struttura fisica del tuo cervello - dall’espressione dei geni, attraverso la posizione delle molecole all’architettura dei neuroni . La tua origine familiare, la tua cultura, i tuoi amici, il tuo lavoro, i film che hai guardato, ogni conversazione che hai avuto - tutti hanno lasciato il segno nel tuo sistema nervoso. **Questi piccoli segni indelebili si accumulano in modo da renderti ciò che sei e proteggerti contro ciò che potresti diventare.**

Il professor Lozanov sostiene che uno dei principali limiti del nostro sviluppo è la cosiddetta **“suggestione sociale”** o il condizionamento esterno della nostra individualità. Per tutta la vita viviamo come se avessimo capacità limitate. Viviamo secondo le convinzioni che abbiamo di noi stessi. **E la verità è che dalla nostra nascita fino alla nostra morte siamo creature in un processo di sviluppo** ed ora è tempo di credere che **“qualcosa di straordinario accadrà”** (una delle leggi della suggestopedia) e che un essere umano può imparare **1000 nuove parole francesi in un giorno** (un esperimento del Prof. Dr. Lozanov nel 1966, pubblicato su riviste accademiche).

Le abilità cognitive sono legate al modo in cui un individuo afferra il mondo, il modo in cui agisce in esso, il modo in cui apprende. Le abilità cognitive sono una gamma di abilità e/o processi mentali. Fanno parte di quasi ogni azione umana, quando siamo svegli. La cognizione è un atto mentale o il processo per ottenere conoscenza e comprensione attraverso pensiero, esperienza e sensi. **Le abilità cognitive sono più strettamente correlate ai meccanismi di come impariamo, memorizziamo, risolviamo problemi e prestiamo attenzione**, piuttosto che alla conoscenza effettiva. **“Imparare a imparare è la cosa più importante che possiamo fare”**, ha detto Harold Ker-ry.

In effetti, pensa a come un bambino impara e come impara un adulto. Il bambino piccolo esamina il mondo. Ha una **curiosità innata** e si diverte a indagare su qualsiasi oggetto circostante. Impara **giocando** continuamente; impara mentre canta e ride. Ci siamo allontanati dal **modo naturale di apprendere**, dal naturale funzionamento psicofisiologico del cervello. In un processo educativo coscientemente organizzato, l’apprendimento avviene attraverso la monotona ripetizione di contenuti educativi, percepiti principalmente dall’emisfero sinistro del cervello responsabile dei processi mentali razionali. È un modo di apprendimento innaturale che si traduce in risultati di memoria di bassa qualità e a breve termine, esaurimento, noia e, quindi, scarsa autostima nel raggiungere molto di più, nell’apprendimento di una grande quantità di contenuti educativi in modo rapido, facile e gioioso. **Quando si sviluppano metodi educativi, è necessario avvicinarsi alle funzioni psicofisiologiche naturali del cervello.**

Il ramo cognitivo della psicologia studia i modi in cui un individuo impara e ottiene conoscenza. Il lavoro di ricerca cognitiva è molto utile per cambiare sostanzialmente l’approccio a forme di apprendimento/insegnamento consapevolmente organizzate.



Processo cognitivo

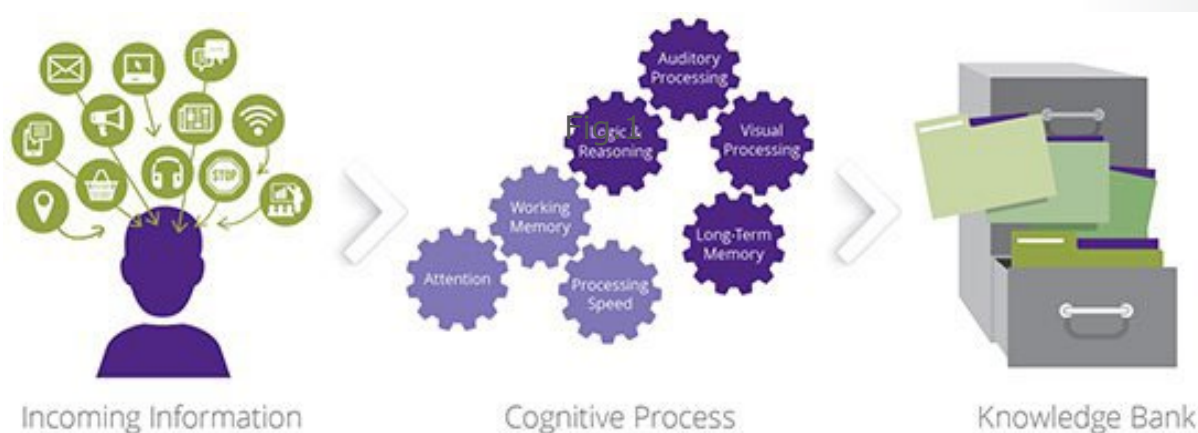


Fig.1

Funzioni cerebrali di base coinvolte nel processo cognitivo



Fig.2

Percezione: riconoscimento e interpretazione degli stimoli sensoriali (ciò che vediamo, odori, tatto, gusto e udito). Si verifica nella memoria sensoriale che riceve una grande quantità di informazioni e la mantiene non più di 3 secondi. Pertanto, solo una piccola parte di queste informazioni procede alla memoria a breve termine.

Attenzione: la capacità di concentrarsi su un determinato oggetto, un'azione o un pensiero e la capacità di eseguire più di un compito contemporaneamente.



Memoria:

Memoria a breve termine o di lavoro (archiviazione limitata)

Memoria a lungo termine (archiviazione illimitata).

Abilità motorie: la capacità di usare i nostri muscoli e corpi, ad es. la capacità di spostare e cambiare oggetti.

Abilità linguistiche: abilità nel pronunciare suoni di una certa frequenza, lunghezza e ordine, cioè dire parole e generare risultati vocali.

Elaborazione visiva e spaziale: la capacità di elaborare stimoli (input) visivi, comprendere le relazioni spaziali degli oggetti e visualizzare immagini e scenari.

Funzioni esecutive: abilità che consentono un comportamento mirato, ad es. la capacità di pianificare ed eseguire un compito, impostare e realizzare un obiettivo/intenzione. Questi includono:

Flessibilità: la capacità di cambiare rapidamente i modi della mente.

Teoria della mente: comprensione (intuitiva) del mondo soggettivo delle altre persone, dei loro piani, cosa gli piace e cosa non piace.

Aspettative: previsioni basate sul riconoscimento di determinati modelli.

Problem solving: riconoscere un problema, identificare una soluzione appropriata, generare diversi modi di attuare una decisione, trovare il modo più appropriato per risolvere il problema e prendere decisioni.

Il processo decisionale: la capacità di prendere una decisione basata sulla risoluzione dei problemi in condizioni di deficit di informazione e coinvolgimento delle emozioni (le nostre emozioni e/o le emozioni altrui).

Memoria di lavoro: la capacità di memorizzare ed elaborare le informazioni in corso.

Controllo emotivo: la capacità di riconoscere e definire le proprie emozioni per migliorare le prestazioni.

Arrangiamento: la capacità di ridimensionare le attività complesse rendendole più piccole e più gestibili e di dare la priorità in modo da raggiungere un obiettivo.

Soppressione (inibizione): la capacità di resistere alla distrazione dell'attenzione e alla pressione degli impulsi interiori.



Abilità cognitive

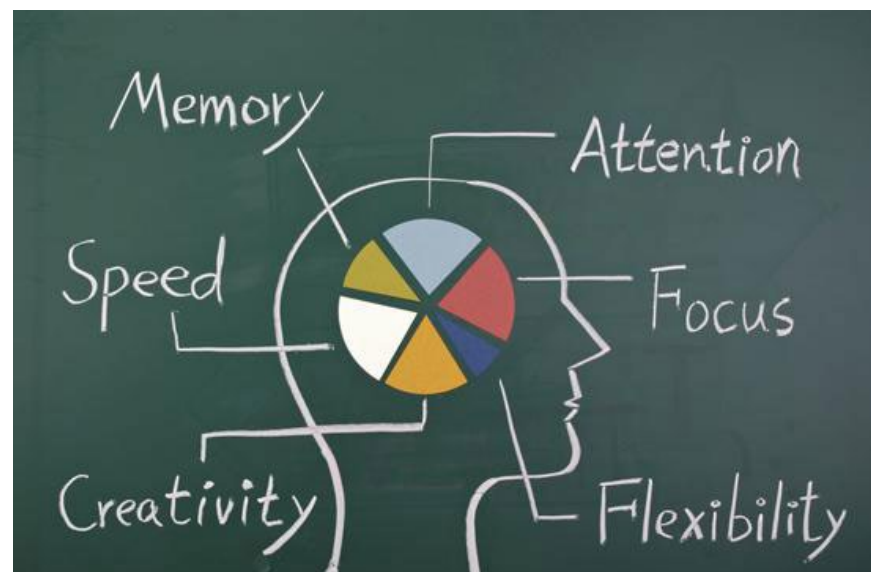


Fig. 3

La figura illustra le abilità cognitive di base: memoria, attenzione, concentrazione, velocità, flessibilità, creatività. **Le abilità cognitive non sono fisse. Possono essere sviluppate** attraverso il nostro stile di vita e anche attraverso azioni e pratiche mirate. Alcune abilità cognitive tendono a ridursi con l'età, in particolare le cosiddette funzioni esecutive e quelle abilità cognitive che non sono state regolarmente utilizzate. Fortunatamente, alcune osservazioni e studi dimostrano che il declino delle capacità cognitive può essere rallentato, fermato o addirittura trasformato da uno stile di vita e da pratiche appropriati.

Alcuni esperimenti hanno dimostrato che se manteniamo le funzioni cognitive del cervello, quando alcuni neuroni muoiono, alcuni altri neuroni potrebbero essere coinvolti nella rete neuronale. Non possiamo fermare il processo di invecchiamento. Tuttavia, possiamo rallentare l'invecchiamento applicando tutte le abilità dei nostri strumenti cognitivi. I ricercatori hanno fornito prove del fatto che i processi cognitivi possono proteggere il cervello dalle malattie legate al declino delle funzioni cerebrali, come l'Alzheimer, la demenza, ecc.

Nei metodi "NEWave in learning" abbiamo prestato particolare attenzione alle **funzioni cerebrali**, poiché sosteniamo che se prendiamo in considerazione le ultime scoperte su come il cervello apprende, possiamo ottenere un'efficienza inaspettata. Gli ultimi 10 anni sono stati anni di **boom nelle scoperte della ricerca** sul cervello. Raccomandiamo caldamente ai nostri lettori di interessarsi



a queste. Questi risultati potrebbero rivelarsi una **chiave per lo sviluppo umano "mistico"**.

È esattamente la conoscenza delle funzioni psicofisiologiche del cervello che è alla base dello sviluppo della suggestologia e della suggestopedia

del Prof. Lozanov - la metodologia di base dell'apprendimento rapido ed efficiente dei metodi "NEWave in learning".

GIOCHI E ATTIVITA'

- Cosa determina lo sviluppo della tua mente?
- Perché il processo cognitivo è cruciale per il funzionamento del cervello?
- Enumerare vari stili di apprendimento che approssimano il più possibile il processo di apprendimento naturale nella prima infanzia.
- Guarda alcune delle serie della BBC di David Eagleman "The Brain".

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Fai un esempio su come puoi utilizzare una parte di ciò che hai imparato da questo argomento in una delle tue lezioni.

BUONE PRASSI

Il Prof. Dr. Georgi Lozanov, il fondatore della suggestologia e della suggestopedia, era uno psichiatra e un fisiologo del cervello presso l'Accademia bulgara delle scienze. Basandosi sulle sue conoscenze nel dominio del cervello, ha inventato, sviluppato e trovato prove per suggestopedia - un sistema esclusivamente efficiente per l'apprendimento rapido delle lingue straniere. Nel 1966 ha fatto un esperimento con partecipanti di diversa estrazione sociale e professionale, che sono riusciti a imparare 1000 nuove parole francesi in un giorno con una percentuale di successo del 98,08%.

APPLICAZIONE PRATICA

Di seguito potrete leggere come sono stati applicati i fatti relativi al funzionamento del cervello allo sviluppo e all'implementazione dei metodi di apprendimento rapido ed efficiente "NEWave in learning".



CAPITOLO IV

FATTORI DELL'AMBIENTE EDUCATIVO CHE INFLUENZANO IL PROCESSO COGNITIVO

"I sensi sono uno strumento per incontrare il mondo."

Albert Soesman

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

- Dopo aver familiarizzato con l'argomento, potrai:
- descrivere quali sono i fattori dell'ambiente educativo che influenzano il processo cognitivo;
- usare le nuove conoscenze nella tua pratica pedagogica.

VERIFICA DELLA COMPrensione

Quali credi siano i fattori dell'ambiente educativo che influenzano il processo cognitivo?

INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Una persona percepisce le informazioni dal mondo esterno attraverso i suoi sensi. **I sensi sono uno strumento per incontrare il mondo**, che deve essere considerato e analizzato insieme. Dall'antichità sono noti cinque sensi: **vista, udito, olfatto, gusto, tatto**. Alcune teorie pedagogiche, come quella di Rudolf Steiner, e alcune ricerche contemporanee, identificano più sensi, ma ci concentreremo sulla visione ben nota, l'udito, l'olfatto, il gusto e il tatto.

Siamo tutti collegati al mondo grazie ai nostri organi sensoriali. Le persone han-



no l'illusione di un accesso immediato al mondo attraverso i loro sensi, ma questa sensazione non è vera. Non possiamo capire il mondo se i nostri sensi non trasmettono i loro segnali al cervello. **Tutto il processo avviene nel cervello.** Il cervello non ha accesso al mondo esterno. Intrappolato nella camera oscura e silenziosa del nostro cranio, il nostro cervello non ha mai avuto esperienza diretta con il mondo esterno e non ce ne saranno mai. C'è solo un modo in cui queste informazioni dall'esterno raggiungono il cervello. **Gli organi sensoriali - occhi, orecchie, naso, bocca e senso del tatto si comportano come traduttori.** Catturano fotoni, onde aeree, pressione, temperatura e li convertono in impulsi e segnali elettrochimici. Da questi impulsi otteniamo un'immagine, un suono, un sentimento, ecc. **L'intera idea del mondo si riproduce nel nostro cervello,** con un certo ritardo, il cervello ha bisogno di sincronizzare segnali di sensi diversi, perché il cervello li elabora per un tempo diverso. Secondo David Igelman - neuroscienziato dell'università di Stanford, ciò significa che non percepiamo la realtà fisica, ma un'interpretazione di essa, riprodotta dal nostro cervello con un certo ritardo. I nostri ritardi consci dal mondo fisico. Il prossimo evento è a una certa distanza dalla nostra esperienza cosciente. **La nostra esperienza della realtà è l'ultima creazione del cervello.**

Il professor Lozanov - lo sviluppatore della suggestopedia, sulla quale metodologia si basa "NEWave in learning", parla dell'**ambiente suggestopedico** come parte importante dell'educazione suggestopedica, ma nelle sue opere non possiamo trovare informazioni complete per gli elementi dell'ambiente educativo e la loro percezione dei sensi umani (più precisamente del cervello umano). Questo è il motivo per cui il nostro team arricchisce la teoria suggestopedica con le seguenti informazioni, che dovrebbero essere tenute a mente nei corsi di formazione.

L'ambiente in cui viviamo, comunichiamo e apprendiamo è formato da colori, forme, materiali e molti altri elementi, **che stimolano i nostri sensi. Creano emozioni diverse e rivelano diverse qualità a seconda di come sono combinate.**

La domanda è come gli insegnanti possono creare condizioni idonee per l'utilizzo di tutti i sensi nel processo educativo come fonte di informazione e conoscenza per il mondo esterno e trarre conclusioni nel processo di monitoraggio della loro evidenze.



FATTORI AMBIENTALI DI APPRENDIMENTO CHE INFLUISCONO PROSSIONI COGNITIVE

Fattori percepiti dalla vista:

- colori
- luci
- forme
- immagini
- abbigliamento

Fattori percepiti dall'udito:

- musica
- rumore di sottofondo

Fattori percepiti dall'olfatto:

- odore
- aria

Fattori percepiti dal senso del tatto:

- temperatura dell'aria
- umidità
- mobilia
- tessuti
- abbigliamento

1. Fattori percepiti dalla vista

1.1. Colore

Da tutte le forme di comunicazione non verbale, **il colore è il metodo più breve e veloce** per fornire messaggi e conoscenze. Prima dell'apprezzamento del lato estetico dei colori c'erano molti più aspetti pratici della comunicazione con il colore. La nostra sopravvivenza dipendeva dalla nostra capacità di distinguere oggetti e/o segni di allarme, animali, piante o natura non vivente e il colore è parte integrante del processo di identificazione. In aggiunta a tutto il resto, il colore



stimola e lavora in sinergia con tutti i nostri sensi, simbolizza idee e pensieri astratti, esprime fantasie o desideri, prefazioni in un altro tempo e luogo e **causa risposte estetiche ed emotive**.

Secondo Rudolf Steiner, **l'infinita ricchezza di colori ha un impatto liberatorio e terapeutico**, che aiuta l'anima a trovare il suo orientamento e ad attivare la volontà umana. È difficile descrivere quanto sia cruciale per il futuro della vita umana l'abilità avanzata di **percepire i colori**. Parliamo di ricchezza interiore non di abilità che potremmo mettere nelle mani. Rudolf Steiner dice che tutto il mondo cambia negli occhi di chi ha imparato a sentire e comprendere il linguaggio di 79 colori, **non in modo intellettuale ma con la profonda comprensione e il sentimento della questione dei colori**.

La colorazione

La colorazione nell'ambiente slide-spaziale è considerata come un **sistema completo di più colori**. Il colore è direttamente collegato allo spazio. Gli stessi autori definiscono la cultura del colore come cultura di utilizzo dello spazio. L'uso della colorazione nell'architettura e nel design degli interni è così comune che ci sono esperti di colorazione.

Il colore e lo spazio

A seconda della situazione del modulo volume-spaziale, nello spazio il colore può cambiare molto la sua attività. In caso di **lontananza** dello spettatore **l'attività del colore** del modulo si riduce e viene percepito come **più freddo**. Nel caso opposto **in assunzione il colore migliora e ottiene una tonalità più calda**.

Il colore e il chiaroscuro

Il chiaroscuro può essere più forte e quindi cambia più attivamente l'impatto dei colori. Nella **parte evidenziata** i colori sono **più intensi** e **all'ombra** - l'intensità diminuisce fino all'**effetto acromatico** (l'appercezione del mondo esatto è persa).

Il colore, la forma geometrica e stereometrica

Alcuni ricercatori trovano connessioni associative tra il colore e la forma geometrica. Il peso e l'opacità del **colore rosso** sono associati al peso e alla staticità del **quadrato**. Il carattere senza peso del triangolo si riferisce al **colore giallo** e alla continuità del **cerchio** - con il **blu**. Si considera che il **trapezio** corrisponda al colore **arancione**, il **triangolo con i picchi arrotondati** al colore **verde** e l'**ellisse** al colore **viola**. Nelle forme stereometriche il **colore rosso** si riferisce al **cubo**, **giallo** - alla **piramide** e il **blu** - alla **sfera**. In una certa misura le as-



sociazioni descritte potrebbero essere spiegate con le consuete caratteristiche cromatiche delle forme della natura, fanno parte della visione genetica formata nell'uomo.

Effetto emozionale dei colori

"Il ruolo dei colori in tutte le forme di vita è troppo ovvio per essere negato o trascurato", afferma Faber Birren, esploratore di colori americano. Qualcosa in più - essi hanno un ruolo nella comunicazione umana, affermano gli attuali consulenti del colore. Dato che il 55% della comunicazione umana è espressione visiva e percezione e solo il 7% è verbale, **immagina il ruolo dei colori per noi**. Ma cosa fanno effettivamente? I colori sono la parte più elusiva della comunicazione, quella parte ti fa sentire e reagire spontaneamente piuttosto che pensare e analizzare.

Secondo le affermazioni scientifiche **sono pura energia** che porta vita perché è una forma di luce. Siamo influenzati dai colori intorno a noi e le persone con cui comunichiamo sono influenzati dai colori con i quali ci presentiamo. L'interno di una stanza, i toni dei nostri vestiti possono far sì che una persona si fidi di noi fin dal primo momento o senta tensione durante la nostra comunicazione. I colori sono un elemento molto importante per l'interno di una stanza e per l'abbigliamento dell'insegnante.

Il concetto di impatto dei colori è stato sviluppato per la prima volta da Johann Wolfgang von Goethe. Secondo lui tutti i colori scuri riposano e i colori chiari eccitano mentre influenzano a livello fisico e psichico. È stato dimostrato che i colori influenzano la pressione sanguigna - scende con i colori blu e verde e sale col giallo e col rosso.

Il colore rosso influenza sempre le condizioni fisiche, il giallo - la condizione mentale e il grigio le emozioni.

Osservando diversi tipi di persone Faber Birren ha concluso che gli introversi sono meno sensibili ai colori. Al contrario, le persone più emotive reagiscono in modo adeguato ai colori. Le persone a cui piace il colore grigio preferiscono riposarsi mentre i maniaci del lavoro lo eviteranno.

Rosso

Alla vista del colore rosso si innesca l'ipofisi. Un messaggio chimico viene inviato alle ghiandole surrenali e rilascia l'ormone epinefrina (adrenalina). Questo porta a respirazione superficiale, aumento della pressione sanguigna, polso rapido, palpitazioni. Questi processi sono fisiologici e non possiamo controllarli. Di conseguenza, il colore rosso è indelebilmente collegato al cervello umano, con eccitazione e alti livelli di energia. I toni caldi sono altamente stimolanti e il colore rosso crea un effetto più potente.



Rosa

A seconda del suo valore e della sua luminosità, il colore rosa aggiunge una varietà di sbalzi d'umore. Vivi, scioccanti o caldi, i colori rosa condividono lo stesso effetto fortemente energizzante del colore rosso. Rivitalizzano e creano senso di movimento e passione sfrenata. Il colore rosa si associa al gusto e all'odorato dolce, alla salute e all'ottimismo - "dai un'occhiata al mondo attraverso gli occhiali rosa".

Arancione

Il colore arancione è considerato il più caldo di tutti: luminoso e vibrante. Giocoso, socievole, allegro e infantile. I bambini tra i tre e i sei anni ne sono dipendenti e anche gli adolescenti. Il colore arancione ha una parte del dramma del rosso, temperato dall'umorismo allegro del giallo. Tutti e tre i colori influenzano il sistema nervoso autonomo che, a sua volta, stimola l'appetito.

Giallo

In ogni società il colore giallo si collega alla brillantezza e al calore del sole. Il giallo è equiparato all'immaginazione e all'illuminazione. Nelle sue deboli varianti di luce, è percepito come vivace e morbido al tatto e nei suoi toni più saturi e brillanti - occhi più energici e attraenti. A differenza di altri colori che affondano in saturazione, il colore giallo diventa più vivido. È associato agli agrumi, ai sapori agrodolci. Di tutte le combinazioni di colori nella natura, le persone non possono trascurare il colore giallo e nero a causa della loro associazione con il pericolo.

Marrone

Marrone è il colore della Terra, è connesso alla casa e al focolare, alla materia e alla sostenibilità. Sebbene sia percepito come un colore noioso, il marrone crea un senso di tranquillità e calore. È molto importante nell'industria alimentare come una caratteristica del cioccolato, del caffè, del pane, ecc.

Blu

Il colore blu è fortemente associato all'acqua e al cielo ed è per questo che è presenza costante nella nostra vita. Riguarda affidabilità, sicurezza, responsabilità, ispira fiducia e confidenza. Quando la nostra vista è diretta verso il colore blu, il cervello invia segnali chimici che agiscono come un sedativo. Il blu è una scelta perfetta di colori per gli spazi che richiedono concentrazione, relax o meditazioni.



one. I toni blu intensi aggiungono prestigio e credibilità, mentre variazioni brillanti - dinamicità, drammaticità e vivacità.

Verde

Di tutti i colori nello spettro visibile, il verde offre la più ampia gamma di possibilità. I toni blu-verdi danno sempre una risposta positiva e anche se sono considerati freddi, portano a piacevoli associazioni per l'erba e il calore delle acque tropicali. Il colore verde è associato alla natura in generale ed è il suo simbolo. Il colore verde menta è rinfrescante. I toni scuri sono associati al denaro, al prestigio e alla sicurezza. I colori giallo-verde sono luminosi e attirano l'attenzione, tutti i bambini li adorano, anche se possono essere associati a malattie. Il colore verde in generale ha un effetto rinfrescante e lenitivo.

Viola

Il colore viola è un colore superbo ma complesso, preferito da molti personaggi creativi ed eccentrici. Può avere significati diversi: da contemplativo e meditativo, a reale. Allo stesso tempo sensuale e spirituale, combinazione di colore rosso e blu, il colore viola è misterioso, nostalgico ed elegante.

Colori neutri (acromatici)

I toni neutri di beige, grigio e grigio con sfumature di marrone danno un senso di affidabilità. Sono associati al tempo, all'antichità e alla resistenza degli edifici antichi. I colori neutri sono solidi, resistenti, senza tempo e soprattutto classici. Sono considerati "sicuri" e non correlati.

Bianco

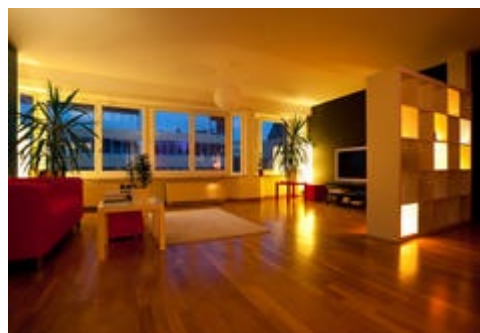
Il colore bianco simboleggia la purezza e la semplicità. Il colore bianco puro è simbolo del minimalismo assoluto. L'occhio umano percepisce il bianco come colore brillante per la sua capacità di riflettere. Funziona bene come contrasto.

Nero

Il colore nero è associato ai misteri della notte. Il nero è drammatico, forte, elegante, stiloso e costoso. Queste associazioni positive sono più comuni di quelle legate al dolore, al cordoglio e all'angoscia. Come un colore che divora la luce nera pesa più visivamente rispetto agli altri colori. I colori bianco e nero sono la perfetta combinazione di contrasto tra potenza e chiarezza, potenza e purezza.



1.2. Luce



Le diverse fonti di luce provocano emozioni diverse nelle persone. È stato dimostrato che **lo spettro della luce influisce sull'umore delle persone** e sulla percezione degli oggetti circostanti. Maggiore è la temperatura di riscaldamento nel bulbo e più il suo spettro ha il **colore blu, più chiaro è il modo in cui gli occhi percepiscono** i contorni degli oggetti. Tale effetto visivo hanno le **lampade fluorescenti**. Al contrario, **le fonti di luce a bassa temperatura non consentono agli occhi di focalizzarsi** sulle immagini ed eliminano i contorni.

Procedendo in questo modo possiamo scegliere il mood in una o in un'altra stanza e dopo di ciò possiamo specificare le fonti di luce.

Per un'atmosfera allegra, festosa, luminosa o aziendale è meglio scegliere le lampade per alte temperature - fluorescenti o alogene, mentre per un'atmosfera rilassante e calda è meglio scegliere sorgenti a bassa temperatura con luce gialla.

Molte persone usano l'illuminazione mista in una stessa stanza - per l'illuminazione principale delle soffitte scelgono lampade ad alta temperatura e per le pareti - a bassa temperatura.

Quando scegliamo apparecchi di illuminazione e lampade, è meglio tenere a mente i colori degli interni: pareti, mobili, tappeti ecc. In caso contrario, la calda luce gialla dai bulbi può trasformare il colore blu dell'interno in grigio e la luce blu fredda dei bulbi può rovinare la buona impressione dei mobili. Sotto le luci brillanti il colore blu e le sue sfumature appaiono più scure e il colore verde, rosso e arancio appaiono più luminosi. La luce intensa rende il colore viola rosso scuro con tonalità di vino, il rosso diventa più intenso e il blu perde la sua luminosità.

La luce potrebbe essere usata come antidepressivo se si osservano alcune condizioni importanti per il suo utilizzo: la sorgente centrale deve emettere luce bianca e l'illuminazione supplementare (lampade da terra e applique) - luce gialla.

La luce è un fattore chiave per il raggiungimento dell'atmosfera desiderata. La giusta combinazione tra la quantità di luce e la gamma di colori è un must per il buon design degli interni.



La disposizione delle stanze è di grande importanza. Ad esempio, una stanza esposta ad est con una luce intensa al mattino sembrerà radicalmente diversa la sera sotto la luce artificiale. La stanza esposta a ovest, illuminata dalla luce dorata del tramonto, può apparire incolore e scura al mattino. Quando non puoi scegliere i colori giusti, i designer degli interni consigliano di dipingere i muri prima in bianco e quando vedi come la luce naturale colpisce l'interno, puoi cambiare il colore delle pareti.

Le camere esposte a nord devono essere confortevoli. La luce è stabile e debole, quindi queste premesse sono utilizzate per laboratori di belle arti nell'ambiente formativo, ma se non lo sono, l'interno risulterà più chiaro con colori chiari e caldi. I toni di colore attenuati sembrano buoni su diversi tipi di intonaco per le pareti.

Le camere esposte a sud hanno un bell'aspetto in tonalità neutre, combinate con il blu o il grigio. Le tende bianche traslucide addolcirebbero la forte luce solare e proteggerebbero i mobili e il tappeto dallo sbiadimento e allo stesso tempo la stanza rimarrà sufficientemente ben illuminata. Se utilizzi colori caldi come il giallo, l'arancione e il rosso, faresti meglio a scegliere le tonalità più chiare, le pareti avranno un aspetto gradevole in tutte le tinte chiare.

L'esposizione a est della stanza richiede l'uso di tende a tenuta di luce per la camera da letto, ma in un ambiente educativo la scelta migliore sono le tende traslucide, se presenti. La combinazione del colore caldo dei mobili e la luce del mattino danno energia alle persone.

1.3. Forma

La forma e la formazione della forma nel design sono essenziali e sono subordinate in primo luogo alla funzione della materia. Nella sfera del design, la formazione della forma è una questione di organizzazione. Naturalmente, **ogni forma porta un messaggio, emozione, attiva** e cambia lo spazio intorno, interagendo con esso.

L'ambiente suggestopedico, nel senso di mobili e oggetti, dovrebbe essere una continuazione della concezione del metodo, cioè essere determinato da lui; portare calma, conforto, facilità d'uso per ogni partecipante, cioè essere multifunzionale e/o su base modulare, per essere accogliente e amichevole. Le forme



morbide e arrotondate in combinazione con i colori appropriati contribuirebbero alla calma e confortevole atmosfera di sicurezza. L'ispirazione dalla natura è una buona scelta.

Quando parliamo di forma e formazione della forma, non possiamo perderci la **composizione**. La composizione è uno strumento per raggiungere, attraverso l'arte e il design, **l'adattamento mentale ed emotivo di una persona al mondo**.

Le leggi della **composizione** sono analogiche con le leggi della percezione dello spazio e del tempo della psiche umana. Rispettano pienamente le leggi della psicologia e obbediscono totalmente a loro.

La legge per il tutto - la composizione deve essere organizzata in modo da essere un sistema organico unificato.

La legge sulla parte - questa è la scelta degli elementi principali, delle parti della composizione.

La legge dei contrasti - per l'unità e la lotta degli opposti.

1.4. immagini

I dipinti e i pannelli sui muri sono la principale fonte di informazione nel processo educativo. Se un dipinto ti fa sentire bene, questo è dovuto alla **combinazione di colori, alle immagini e ai sentimenti dell'artista**.

I colori delle immagini

Se scegli un dipinto per i muri nella stanza della formazione, preferisci uno in cui predominano i **toni chiari**. Sono più benefici e amanti della pace. Ti piacerebbe avere un dipinto dai toni scuri - forse sei stressato, o questi sono i primi segni di depressione. È risaputo che diversi colori hanno effetti diversi su di noi: il blu e il verde calmanti creano armonia nel corpo e curano i nervi, mentre i colori stimolanti (rosso, arancione e giallo) danno energia alle persone quando sono stanchi ed esausti.

Nella foto

Non ci si può sentire bene se il dipinto ha toni piacevoli, ma l'immagine è qualcosa di triste (fiore sbiadito o uccello con ali spezzate). Il sorriso sul volto del ritratto



porta ottimismo e ha una migliore influenza sulla persona che lo contempla, che una faccia meravigliosamente dipinta ma triste.

Le immagini di guarigione

Secondo gli insegnamenti occulti, i dipinti sono portatori di energie specifiche che influenzano la nostra salute fisica e mentale. In caso di scelta appropriata dei colori essi hanno effetti curativi sull'intero corpo umano e sui diversi organi. Simboli comuni in essi sono la monade, la doppia elica (con forma ad S), che crea un campo energetico positivo. Fonte nota di ispirazione, meditazione e guarigione sono i mandala, creati nello spirito delle credenze tibetane. Sono a forma di cerchio, cerchi concentrici, figure in cerchi, ecc. Quando le persone li osservano sentono un impeto di beatitudine. Possono essere dipinti o realizzati con materiali diversi.

1.5. Abbigliamento

Ogni tipo di capo ha la sua storia e una ragione storica per essere quello che è oggi. Conoscere i tipi di abbigliamento di base e le loro applicazioni appropriate ti aiuterà nelle tue scelte quotidiane di abbigliamento e nella scelta per diversi eventi speciali. Dovresti trattare i tuoi vestiti con particolare attenzione e pensarci. **Ogni giorno, mentre decidi cosa indossare, decidi come presentarti alle persone che incontri. Sapendo perché indossi certi vestiti e che messaggio subconscio essi mandino alle persone è potente.** Anche alcuni dei designer, quando creano nuove collezioni di abbigliamento, sono moderatamente coraggiosi, tenendo conto delle preferenze dei clienti.

Ad esempio, se indossi un grembiule bianco appartenente a un dottore, la tua attenzione agli altri sarà bruscamente sollevata. Ma se indossi un grembiule bianco e sai che appartiene ad un artista, un simile cambiamento nel tuo comportamento non si verificherà. Gli scienziati che studiano la cosiddetta cognizione associata ai vestiti, o gli effetti dei vestiti sull'acquisizione di conoscenza e sulla risoluzione dei problemi, sostengono che un tale effetto è raggiunto solo se il capo è indossato, e uno realizza il simbolismo che porta. Ad esempio, i medici sono attenti e prestano attenzione ai loro pazienti, ma d'altra parte sono molto esigenti. Il risultato di questa ricerca è un'ulteriore prova che pensiamo non solo con le nostre menti, ma anche con i nostri corpi.

Nella suggestopedia, l'abbigliamento e gli accessori sono di grande importanza. Attraverso l'abbigliamento, nel processo di vestizione e cambio di vestiti, l'insegnante ha l'opportunità di svolgere un ruolo diverso ogni volta. Vestendosi per la particolare lezione, vengono stimolati i diversi sensi dei discenti. Pertanto, è estremamente importante che l'abbigliamento durante la lezione possa influenzare emotivamente e impressionare il pubblico. E se è così, il processo di



memorizzazione è molto più facile. Durante le concert session in suggestopedia l'abbigliamento è obbligatoriamente solenne.

2. Fattori percepiti dall'udito

2.1. Musica

"La musica è l'unica lingua universale che non ha bisogno di traduzione.

In questa lingua l'anima parla all'anima."

B. Auerbach

Oltre alla parola le persone possono dare informazioni attraverso la musica, quindi nel metodo suggestopedico per l'educazione ci sono un sacco di canzoni, e il loro scopo, oltre puramente estetico ed emotivo, è anche didattico. Altro canale in cui scorre l'informazione è il movimento, quindi nella suggestopedia c'è anche la danza. L'arte classica è seriamente utilizzata da questa metodologia. Le concert session, con musica classica come sottofondo, sono l'unicità del metodo. Vengono anche utilizzate immagini e film - tutta la ricchezza dell'umanità proveniente dalla grande scena viene utilizzata nel metodo suggestopedico e diventa disponibile per studenti e insegnanti.

Studi medici mostrano che mentre si ascolta la musica nel corpo delle persone si rilascia l'ormone **endorfina**. Questo è l'ormone naturale della felicità nel corpo umano. Quando una persona ascolta musica, viene prima percepita e elaborata nel tronco cerebrale. Questo processo avviene **inconsciamente** per l'individuo. Le persone diventano consapevoli delle informazioni e possono percepirle quando raggiunge la corteccia uditiva. I bambini che hanno a che fare con la musica, ad esempio, **non hanno difficoltà nell'apprendimento delle lingue straniere** e, successivamente, a tarda età non hanno problemi di udito. Le persone impegnate nel campo della musica hanno la capacità **di concentrarsi più velocemente e facilmente**.

La musica è una specie di stimolo per il cervello. L'elenco degli effetti positivi della musica sul corpo è molto lungo, ma soprattutto rende le persone felici. **"La musica è il ponte tra emozione e cognizione"**, afferma Mary Terventien, ricercatrice di Helsinki, che studia i benefici dell'ascolto della musica nel trattamento dei disturbi neuropsicologici. Si accorge di un recupero più veloce dei pazienti che ascoltano diverse canzoni e melodie, rispetto a quelli che stanno seguendo il trattamento senza musica. Quando si ascolta la musica il corpo umano emana ormoni diversi, che rendono felici le persone, stimola anche il sistema immunitario e ha un effetto positivo sulla terapia. Altri studi hanno dimostrato che la musica migliora l'autocontrollo e la collaborazione, aumenta la competen-



za emotiva e la capacità di un individuo di **apprendere nuove informazioni più velocemente**. Stimola le funzioni esecutive. Questa è l'abilità di cui le persone hanno bisogno per controllare il loro comportamento. Secondo gli scienziati, la musica influisce sul cervello umano perché la sua percezione prende parte al sistema limbico del cervello. Le emozioni vengono elaborate in questa parte del cervello. In altre parole, la musica influenza l'individuo, sbloccando in lui emozioni diverse. Una melodia potrebbe renderci felici, altre - tristi. L'esperienza delle emozioni nel processo educativo porta a memorizzare in modo permanente le informazioni inconsciamente.

Nella realtà in rapida evoluzione di oggi, la realizzazione sul mercato del lavoro dipende da qualità importanti come l'immaginazione, la creatività, la capacità di lavorare in situazioni di ambiguità e complessità e la capacità di valutazione critica. L'educazione musicale sviluppa non solo queste qualità, ma anche abilità e abitudini per il monitoraggio, coinvolgendo tutti i sensi nell'apprendimento, risolvendo i problemi attraverso la ricerca, la capacità di creare connessioni, identificare le immagini, mostrare empatia, creare significato, sintetizzare conoscenza, riflessione e valutazione.

3. Fattori percepiti dall'olfatto:

1. Odori

Le informazioni ricevute da tutti gli organi sensoriali vengono elaborate in alcune aree del cervello. Si sostiene che **l'olfatto sia il più strettamente connesso alla trasmissione di informazioni e alla sua memorizzazione** ed è il nostro sistema sensoriale più forte. Il nostro senso dell'olfatto non è solo "per il lusso". Per assicurarti che sia vero, vediamo alcuni dettagli sulle informazioni olfattive. Il centro dell'odore del cervello ha ricevuto il nome di **"bulbo olfattivo"**. **Le sue cellule sono in grado di recuperare tutta la vita umana**. Ciò significa che il centro olfattivo del nostro cervello ha uno status diverso da tutte le altre strutture. I suoi neuroni creano connessioni anche nella vecchiaia. Quindi, è logico supporre che la nostra capacità di distinguere tra i diversi odori abbia un ruolo particolarmente importante. Il sistema olfattivo nel nostro cervello ha più collegamenti diretti con la memoria e le emozioni, rispetto a tutti gli altri sistemi sensoriali. "Sens" significa sentimento. Questa è la parte "più antica" del cervello di ogni essere vivente. È l'olfatto che ha aiutato (e sta ancora aiutando) persone e animali nella ricerca di cibo. Previene dai pericoli, aiuta a trovare il partner sessuale. L'odore può riportare alcuni ricordi della persona e questi ricordi potrebbero influenzare il suo comportamento. **Si sostiene che l'umore e la salute delle persone potrebbero essere provocati dagli odori**. Gli scienziati hanno già avuto molte statistiche sull'influenza degli odori sul comportamento umano. Vi mostreremo alcuni esempi interessanti. Una donna divenne una testimone involontaria di un uomo morto per attacco cardiaco e l'uomo aveva usato tanto pro-



fumo. Dopo questo incidente la donna si sentiva male e aveva crisi ipertensive ogni volta che odora questa fragranza. L'attacco è scomparso immediatamente dopo la scomparsa della fonte della fragranza. Un'altra donna improvvisamente sarebbe diventata molto malvagia e avrebbe iniziato a discutere con tutti quando sentiva l'odore di stivali di gomma. Questa reazione fu dovuta al fratello maggiore che indossava gli stivali in gomma e spesso la prendeva in giro. La terza donna ha sofferto molto per il suo marito arrabbiato. All'improvviso, ha scoperto che l'odore del latte lo tranquillizza immediatamente. Risultò che quando era un bambino la sua famiglia era molto povera e l'odore del latte era un odore di sazietà e felicità. Scoprendo questo strumento tutti i membri della famiglia - i bambini, la donna e l'uomo stesso sono diventati molto calmi.

Dalle informazioni esposte possiamo concludere che **l'odore può essere utilizzato attivamente per la conservazione delle informazioni. Ci sono molti aspetti in cui l'olfatto e la ritenzione sono collegati.** Le idee che alcuni oli essenziali potrebbero stimolare la memoria e la concentrazione sono note dal I sec. A.C. Tra gli oli essenziali più forti ci sono il **basilico, la menta e il rosmarino** - oli essenziali con odori forti e penetranti. Non si tratta di riportare certi ricordi per associazione con alcuni di questi odori, ma piuttosto di migliorare la nostra capacità di memorizzazione. È in connessione diretta con il processo di apprendimento, in gran parte basato sulle nostre capacità di memorizzare diversi fatti. La concentrazione è anche collegata alla memoria e all'apprendimento. Nel caso abbiate difficoltà con la concentrazione e la vostra capacità di memorizzazione, questa sarà notevolmente migliorata.

3.1. Aria

L'ossigeno è di grande importanza per il corretto funzionamento dell'attività cerebrale. Questo è particolarmente vero per le funzioni di memoria del cervello. Ecco perché è molto importante che l'aria nella stanza di formazione sia satura di ossigeno. Di conseguenza, fai spesso arieggiare la stanza in cui hai le tue lezioni.

4. Fattori percepiti al tatto

4.1. Temperatura

La temperatura dell'aria è un fattore fondamentale nel determinare lo stato di calore di una persona al chiuso. I sistemi di riscaldamento, ventilazione e climatizzazione sono progettati per mantenere una temperatura costante e un senso di comfort interno, favorendo le funzioni vitali degli esseri umani e le loro capacità lavorative, indipendentemente dalle variazioni delle temperature esterne durante l'anno. I principali fattori che caratterizzano l'aria come salutare sono la temperatura e l'umidità, nonché la velocità della ventilazione dell'aria nella stanza.

La seguente temperatura dell'aria è considerata confortevole al coperto:



- durante il periodo invernale: 20-22° C,
- durante il periodo estivo: 22-24° C

La temperatura di 21° C è considerata la più adatta per i locali durante il giorno. Gli scienziati hanno scoperto che la temperatura della stanza più sana di notte è di 18-19° C, per avere un sonno salutare.

Ricorda una regola importante: ridurre la temperatura della stanza di 1° C, riduce i costi di riscaldamento del 6%.

A parità di temperatura, ma con diversa umidità, la percezione della temperatura della "stanza" è diversa. Il rapporto ottimale è di 18-22° C e del 30-60% di umidità relativa.

4.2. Umidità

Nocivo per la salute sono sia bassa che alta umidità. La maggior parte delle persone si sente bene quando l'aria intorno è secca e fresca. Le pareti bagnate, ad esempio, hanno una bassa temperatura e migliorano il processo di trasferimento del calore del corpo.

Alta umidità

Segni: sensazione di fresco in ambienti umidi e l'aria ha un odore pesante. Negli angoli ci sono punti bagnati e poi stampi.

Come ridurre l'umidità: ventilare e arieggiare spesso la stanza e aprire le tende per ottenere la maggior quantità di luce possibile.

Bassa umidità

L'aria secca è tipica per i nuovi edifici che vengono riscaldati 24 ore su 24 e raramente vengono messi in onda.

Segni: il nostro corpo inizia a perdere umidità - le membrane mucose si asciugano prima. Secrezioni secche si formano nel naso, le labbra si spaccano, secchezza della gola, gli occhi sono irritati e la voce è spesso rauca. A bassa umidità dell'aria, è più difficile per il sangue essere saturo di ossigeno, ed è anche possibile sentire i tipici sintomi di bisogno di ossigeno - sonnolenza, disturbi della memoria e diminuzione dell'attività mentale. A causa dell'aria secca, al coperto si potrebbe accumulare più elettricità statica e polvere, che sono mal tollerate da persone con allergie, asma bronchiale e bambini piccoli.

Come aumentare l'umidità: il metodo più economico e sicuro è quello di pulire la stanza con acqua, di mettere panni umidi sui radiatori e di individuare vasi pieni di acqua intorno a loro. Mettere piante nella stanza è un altro modo per superare in modo permanente ed estetico l'aria secca. Un modo un po' più costoso, ma non molto impegnativo, è quello di utilizzare umidificatori d'aria - consentono



il mantenimento di umidità costante nella stanza e sono spesso combinati con ionizzatore d'aria.

Di grande importanza per il microclima sano al coperto è la **composizione ionica dell'aria**, il che significa che deve essere osservato il rapporto tra ioni positivi e negativi. Gli **ioni negativi** hanno buoni effetti sulla fiducia in se stessi delle persone, quindi **devono superare quelli positivi**. Normalizzano la pressione sanguigna e giovano alle persone con malattie cardiovascolari e respiratorie. **Sono importanti quando si incrementano gli esercizi mentali e fisici.**

Se gli ioni positivi predominano nell'aria, si sente "carenza di ossigeno", si sente affaticamento e mal di testa. Gli schermi TV e computer, i condizionatori d'aria e persino i normali processi di vita aumentano la concentrazione di ioni positivi. Il loro livello ottimale è di 600 ioni/cm³. L'aria atmosferica pura contiene circa 1.000 ioni negativi e 1.200 ioni positivi per centimetro cubo di aria.

Molto importante è il flusso costante di aria fresca. Arieggiare tre o quattro volte al giorno per un breve periodo, ma a fondo. Quattro minuti sono sufficienti per ottenere la giusta quantità di aria fresca.

4.3. Materiali

Lo scopo principale dell'interior design è migliorare la qualità della vita. La qualità della vita in un determinato spazio è il risultato del pieno utilizzo dello spazio abitativo efficace ed efficiente, di mobili ergonomici e materiali di qualità, della giusta combinazione di colori e accessori. Le soluzioni interne dipendono dallo scopo dello spazio. L'obiettivo di progettare un ambiente di apprendimento è di progettare nel modo più conveniente, funzionale e di impatto per gli studenti. È più che efficiente scegliere materiali naturali, vicini alla natura - come il legno, per esempio.

3. Mobilia

I mobili di una stanza di formazione utilizzati per l'educazione basata sulla metodologia suggestopedica dovrebbero essere diversi da quelli che siamo abituati a sperimentare in una stanza di passaggio standard. Dovrebbe essere comodo, delicato, che predisponga a un'esperienza rilassante. Il design dei mobili per un tale ambiente dovrebbe ispirarsi alla natura. Quindi, inconsciamente, i partecipanti sentiranno che tutto ciò che è disponibile è naturale.

La delicatezza e il comfort sono estremamente importanti, ma anche che i mobili siano ergonomici. L'ergonomia è una scienza complessa che studia gli umani e le loro capacità lavorative esplorando gli aspetti tecnici della relazione tra gli umani e il loro lavoro. L'ergonomia è la base teorica dell'organizzazione del lavoro. Con l'aiuto di questa scienza, è possibile creare un ambiente di lavoro che non solo



aiuti il processo di apprendimento, ma anche la salute dei partecipanti. Indubbiamente, una buona salute porta a emozioni positive e, a sua volta, a risultati positivi.

Come conclusione sullo studio dell'ambiente di apprendimento, vorremmo aggiungere che la vicinanza alla natura sarebbe un'ottima pratica. Scegli le tue aule con l'esposizione favorevole e vista direttamente sulla natura. E perché non fare un passo più audace - aprire le aule nella natura o le lezioni in un ambiente urbano reale. È stato dimostrato che il contatto diretto con la natura riflette lo stimolo alla capacità umana di memorizzare, poiché non crea un senso del dovere. Ad esempio, una conferenza tenuta nel parco ha un effetto molto maggiore di una lezione tenuta in un'aula formativa standard.

Questo argomento ha l'intenzione di fornire sufficienti informazioni dettagliate sui fattori ambientali di apprendimento che influenzano il processo cognitivo e di provocare un vero processo creativo per progettare e organizzare la propria stanza di apprendimento. Ecco perché ci siamo astenuti da proposte concrete relative all'applicazione delle conoscenze presentate.

GIOCHI E ATTIVITA'

In che modo il colore rosso influenza una persona?

Qual è l'influenza della luce dalle fonti a bassa temperatura sulla percezione delle forme e dei colori in classe?

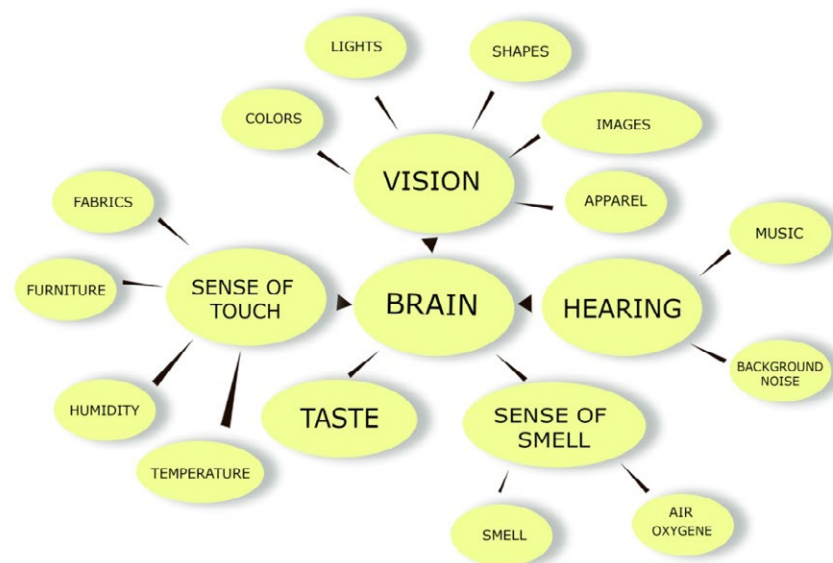
Se è necessario dare la priorità a tutti i fattori elencati, dove nella scala si inserisce la musica? Un particolare tipo di musica può avere un'influenza degradante su ogni persona?

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Realizza un progetto improvvisato sulla scelta del giusto design interno di una stanza di apprendimento, tenendo conto di molti dei fattori che influenzano il processo cognitivo.



MAPPA MENTALE E TERMINI PRINCIPALI



BUONE PRASSI

Questa è una fotografia della nostra prima esperienza nell'arredamento delle classi nel 2013, quando abbiamo applicato per la prima volta il sistema di insegnamento suggestopedico per sviluppare e insegnare contenuti scolastici al fine di reintegrare i cittadini Rom adulti abbandonati nel sistema educativo.

APPLICAZIONE PRATICA

È estremamente importante che l'insegnante presti attenzione all'ambiente di apprendimento in quanto può influenzare il livello del subconscio e può favorire o ostacolare il processo cognitivo. Sul web ci sono molti suggerimenti per soluzioni creative da rifiuti, materiali riciclati o non utilizzati che possono ridurre significativamente il costo delle soluzioni interne.

L'insegnante non dovrebbe mai riconciliarsi con l'ambiente di apprendimento fornito. Deve avere l'ispirazione e lo scopo creativo di cambiarlo se non corrisponde ai processi psico-fisiologici delle persone coinvolte. È necessario adattarlo alle esigenze dei suoi studenti e facilitare attraverso di esso un processo di apprendimento più rapido ed efficace, accompagnato da un'atmosfera piacevole e da una vera gioia.





CAPITOLO

TASSONOMIA DI BLOOM-ANDERSON

"Se non sei sicuro di dove stai andando, rischi di finire in qualche altro posto senza nemmeno saperlo ..."

Mager, 1975

Il termine **"tassonomia"** deriva dalla parola greca **"taxis"**, che significa **sistema, ordine, disposizione e "nomos" - legge**. La tassonomia è un **sistema di classificazione** che aiuta insegnanti e formatori a **classificare le attività di apprendimento**.

La **tassonomia di Bloom** è stata creata nel 1956 da un team di **psicologi** guidati da Benjamin Bloom, come **metodo per valutare l'efficacia dell'istruzione** per aiutare insegnanti, amministratori ed esperti a sviluppare **programmi educativi**, valutatori e ricercatori in questo campo.

Per più di 50 anni, è stata la base di molte scuole educative, e in particolare di quelle che sono più impegnate nello **sviluppo di abilità** piuttosto che nella memorizzazione di contenuti. Per gli insegnanti, offre un **modello curioso e pratico di formulare obiettivi educativi**. Il loro successo può essere successivamente valutato dalla conoscenza e dalle abilità che gli **studenti dimostrano** dopo aver superato un determinato **modulo di formazione**. Nelle aule, può essere usato con successo per **scegliere il programma e i metodi di valutazione** che aiutano l'insegnante a garantire che il **materiale** sia appreso a ciascuno dei **livelli** descritti (vedi sotto). Qui l'apprendimento del materiale comprende non solo la riproduzione di base della conoscenza ma anche processi cognitivi più complessi come **l'analisi, la sintesi, la valutazione**, ecc.

L'idea di questa teoria è che **gli obiettivi e i risultati** della formazione **non sono uguali**. Ad esempio, ricordare i fatti scientifici, non importa quanto siano importanti, è ad un livello inferiore rispetto alla capacità di analizzare o apprezzare.

La tassonomia offre una **classificazione oggettiva** dei **comportamenti** desiderati o attesi degli studenti (come gli studenti penseranno e risponderanno dopo aver completato la formazione) rispetto agli **obiettivi formativi** stabiliti.



Nel lavoro iniziale di Bloom ogni obiettivo educativo può essere classificato in **6 diversi livelli**, vale a dire:

Conoscenza: la capacità di ricordare e recuperare informazioni.

Comprensione - la capacità di cogliere il significato dal materiale studiato, che implica la trasformazione della conoscenza spiegando, riassumendo, interpretando idee e concetti.

Applicazione: la capacità di utilizzare la conoscenza in un nuovo **contesto** (non studiato) o in un modo nuovo per risolvere un problema/attività.

Analisi: la capacità di **scomporre** o distinguere le parti del materiale nelle sue **componenti** e analizzarle in modo che la sua struttura organizzativa e la relazione tra gli elementi possano essere meglio compresi.

Sintesi - Coinvolge la **riorganizzazione** della conoscenza e il **mettere insieme le parti** in una struttura **completamente nuova** e coerente.

Valutazione - il più alto livello cognitivo, che include la **giustificazione di una posizione personale** o la **valutazione** di una situazione basata su argomenti ben fondati.

Sono **organizzati gerarchicamente** così come la comprensione di Bloom è che ogni livello include conoscenze e abilità dai livelli inferiori. Ad esempio, per poter applicare determinati contenuti in un nuovo contesto, lo studente dovrebbe essere in grado di definire i concetti di base e comprenderne il significato e la natura.

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Nel 2001, uscì la versione riveduta più comunemente usata della Tassonomia (**Anderson e Krathwohl**) che divenne ampiamente accettata nei circoli educativi grazie alla sua maggiore praticità. Secondo gli autori, il principale vantaggio per gli insegnanti che conoscono e utilizzano la tassonomia è che **definisce un quadro per la formulazione di obiettivi educativi**, che li aiuta ad avere **più successo** e a raggiungere tali obiettivi più **facilmente** nel loro lavoro.

Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:

Selezionare e fornire contenuti di apprendimento appropriati che corrispondono agli obiettivi;

Utilizzare metodi di valutazione adeguati che corrispondono agli obiettivi;



Attirare l'attenzione e raggiungere i risultati dell'apprendimento fissati nei tuoi obiettivi per il processo di apprendimento;

Utilizzare in modo efficiente tempo e risorse;

Applicare la tassonomia per formulare i tuoi obiettivi formativi;

Analizzare i risultati rispetto agli obiettivi stabiliti;

Utilizzare i verbi attivi quando si formulano i propri obiettivi;

Selezionare le attività appropriate per raggiungere i tuoi obiettivi a ciascuno dei livelli della Tassonomia;

Distinguere e sintetizzare la tassonomia fra altre tassonomie. Distinguere e valutare gli obiettivi per le abilità cognitive, emotive e psicomotorie (o valutare e analizzare diversi tipi di tassonomie - cognitive, emotive e psicomotorie).

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In un gruppo o da soli, discutere e registrare le risposte alle seguenti domande e attività:

Come si differenziano le due piramidi? Indicare le differenze in base a te e cosa contengono?

Esamina i livelli delle due piramidi - la revisione originale di Bloom e di Anderson - Krathwohl - e registra le parole chiave per ogni livello.

Come differiscono le due piramidi? Indica le differenze secondo te e condividi cosa sono?

Cosa dovrebbero fare gli studenti ad ogni livello secondo te? Fornisci esempi di ciò che gli studenti dovrebbero fare a ciascuno dei diversi livelli?

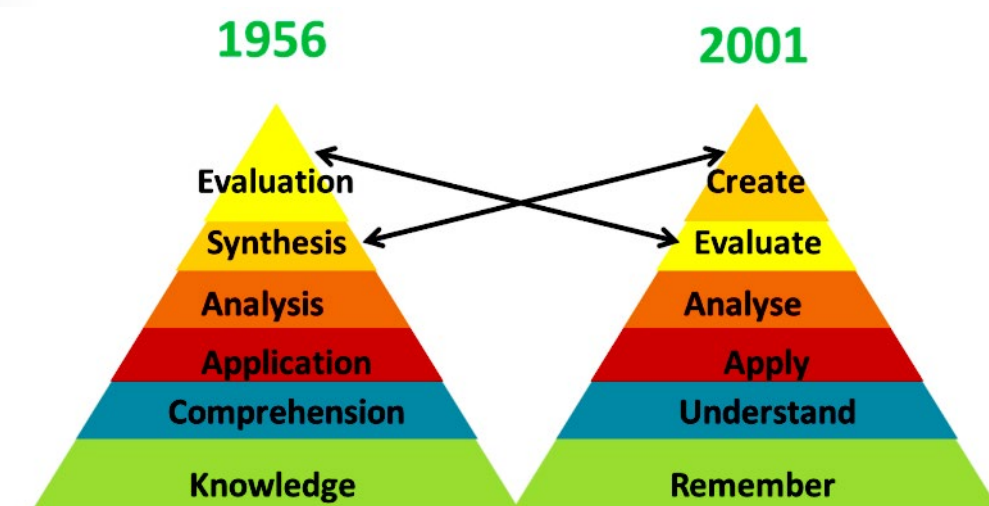
Quali saranno i prodotti - il risultato del lavoro degli studenti ad ogni livello? Specifica i prodotti finali a ciascun livello individuale.



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Il significato fondamentale della **tassonomia di Bloom** risiede nell'importanza e nella volontà che gli studenti abbiano **molti e diversi livelli di abilità**. Molto spesso, gli insegnanti si concentrano sul raggiungimento di obiettivi misurabili legati alla conoscenza e alla comprensione e dimenticano che gli studenti non padroneggiano molte e **varie abilità** fino a quando non sono in grado di **applicarli o sintetizzarli**. D'altra parte, molti insegnanti hanno difficoltà a garantire che gli studenti abbiano **padroneggiato i fatti di base** e abbiano acquisito le **conoscenze** necessarie per continuare a raggiungere gli obiettivi dei **livelli superiori**. La **tassonomia** è organizzata da **semplice a complessa**; alcuni lo definiscono come un insieme di **obiettivi da banali (conoscenze)** a più importanti (**sintesi, valutazione, creazione**). Diversi livelli sono adatti a **vari scopi** e per gli studenti a **vari stadi** del loro sviluppo.

La principale differenza deriva dalla proposta di **Anderson** di scambiare **i posti degli ultimi due livelli**. La logica è che la **creazione del proprio prodotto** richiede competenze più profonde e una migliore conoscenza della materia rispetto alla semplice valutazione delle idee esistenti.



Qui ci sono le differenze descritte da livello a livello. Si noti che Anderson passa dall'uso di nomi ai verbi quando descrive gli obiettivi per ciascun livello. Questo aiuta a indirizzare gli obiettivi verso le azioni che dovrebbero avere luogo.



Tassonomia del dominio cognitivo - Confronto

<u>Tassonomia di Bloom 1956</u>	<u>Anderson and Krathwohl 2001</u>
Conoscenza: Ricordare o recuperare materiale precedentemente appreso.	1. <u>Ricordare/Riprodurre</u> : Riconoscere o richiamare la conoscenza dalla memoria. Ricordare è quando la memoria viene utilizzata per produrre o recuperare definizioni, fatti o liste o esprimere informazioni apprese in precedenza.
2. Comprensione: La capacità di cogliere o costruire il significato dal materiale.	2. <u>Comprendere</u> : Costruire il significato da diversi tipi di funzioni siano esse scritte, messaggi grafici o attività come l'interpretazione, l'esemplificazione, la classificazione, il riepilogo, l'inferenza, il confronto o la spiegazione
3. Applicazione: L'abilità di utilizzare il materiale appreso o di implementarlo in nuove e concrete situazioni.	3. <u>Applicare</u> : Esecuzione o utilizzo di una procedura tramite esecuzione o implementazione. Dimostra la capacità di applicare il materiale appreso per risolvere problemi e compiti e creare prodotti come modelli, presentazioni, interviste o simulazioni.
4. Analisi: La capacità di scomporre o distinguere le parti del materiale nei suoi componenti in modo che la sua struttura organizzativa possa essere meglio compresa.	4. <u>Analizzare</u> : Dividere materiali o concetti in parti, come le parti si relazionano tra loro o in che modo interagiscono o in che modo le parti si riferiscono a una struttura o uno scopo generale.



5. Sintesi: La capacità di mettere insieme le parti per formare un nuovo insieme coerente o unico.	5. <u>Valutare</u> : Esprimere giudizi basati su criteri e standard attraverso il controllo e la critica. Critiche, raccomandazioni e rapporti sono alcuni dei prodotti che possono essere creati per dimostrare i processi di valutazione. Nella nuova tassonomia, la valutazione viene prima della creazione poiché spesso è una parte essenziale del comportamento dei precursori prima che si crei qualcosa.
6. <u>Valutazione: La capacità di giudicare, controllare e persino criticare il valore di un materiale per un determinato scopo.</u>	6. <u>Creare</u> : Mettere insieme gli elementi per formare un insieme coerente o funzionale; riorganizzare elementi in un nuovo modello o struttura attraverso la generazione, la pianificazione o la produzione. La creazione richiede agli utenti di mettere insieme le parti in un modo nuovo, o di sintetizzare le parti in qualcosa di nuovo e diverso creando una nuova forma o prodotto. Questo processo è la funzione mentale più difficile nella nuova tassonomia.

(adattato da: <http://thesecondprinciple.com/teaching-essentials/beyond-bloom-cognitive-taxonomy-revised/>)

Verbi attivi

Ogni **livello della tassonomia** è caratterizzato da **determinate attività** che gli studenti possono realizzare per sviluppare **abilità** rilevanti. Idealmente, lo scopo è **creare obiettivi** per ogni livello individuale, formulati con verbi attivi dal punto di vista dello studente.

L'uso di **verbi attivi** rende l'obiettivo **osservabile** e **misurabile**. Descrivono i **comportamenti concreti** che possono essere visti e dimostrano che lo studente ha raggiunto un **livello appropriato** di conoscenza.

Un errore comune che alcuni insegnanti fanno è descrivere gli obiettivi



usando i verbi come: **conoscere, capire, imparare, considerare**, ecc. Questi verbi, anche diretti a chi apprende, non danno un’idea di un **comportamento** che **dimostra** che lo studente ha **realmente padroneggiato** il materiale al relativo livello di Bloom.

Ad esempio, per qualcuno il verbo **conoscere** la tabellina si riferisce alla loro capacità di riprodursi in forma di tabella (**primo livello** di Bloom), per altri può dire essere in grado di risolvere problemi verbali che comprendono diverse moltiplicazioni numeriche (che sarebbe al **terzo livello** della tassonomia); per gli altri, ciò significa che gli studenti possono pensare alle proprie situazioni in cui possono applicare correttamente la moltiplicazione. Se semplicemente descriviamo l’obiettivo con il verbo **conoscere**, non saremo in grado di verificare se l’obiettivo è stato raggiunto.

Gli obiettivi appropriati per un esempio di studio del presente semplice in inglese sarebbero:

Livello 1: lo studente sarà in grado di scrivere e pronunciare il presente semplice in inglese.

Livello 3: lo studente sarà in grado di completare gli esercizi su come utilizzare il tempo presente semplice compilando parti grammaticali mancanti.

Livello 6: lo studente sarà in grado di formulare frasi in modo indipendente usando il semplice tempo presente.

La tabella seguente mostra i verbi attivi utilizzati per l’impostazione degli obiettivi a ogni livello di tassonomia, nonché le attività che possono essere utilizzate per sviluppare e testare questi obiettivi.



Verbi tipici e attività per l’impostazione degli obiettivi ad ogni livello:

Livello	Verbi attivi	Attività
Conoscere: Riproduco informazioni dalla memoria – definizioni, fatti, dati, liste, testi memorizzati	Ordinare, Definire, Descrivere, Disegnare, Trovare, Determinare, Etichettare, Contare, Connettere, Nominare, Citare, Ricordare, Ripetere, Richiamare dalla memoria, Mostrare, Dire, Scrivere	Lettura del testo Test di riempimento parti mancanti Esprimere definizioni Fare Esempi Definire termini Collegare attività Elencare attività Denominare attività Definizioni
COMPRENDERE: Estrarre il significato dal contenuto dell’apprendimento (interpretazione, categorizzazione, generalizzazione, confronto, spiegazione)	Connettere tramite associazioni, Comparare, Discutere, Distinguere, Differenziare dagli altri, Calcolare approssimativamente, Spiegare, Esprimere, Fare esempi, Etichettare, Presumere, Interpretare, Dire a parole tue, Spiegare differentemente	Analogie Forum di discussione Disegno/illustrazione Tenere un diario Domanda a risposta multipla Test Test con risposta breve Comparazione semplice Rapporto scritto Pianificazione per punti/sottopunti



APPLICAZIONE: Uso il contenuto dell'apprendimento in una nuova situazione o per risolvere un nuovo compito o un problema	Applicare, Calcolare con precisione, Cambiare, Ordinare per categorie, Aggiungere, Calcolare, Costruire, Mostrare, Sperimentare, Cambiare secondo un target specifico, Inventare uno scenario, Predire, Presentare, Produrre, Risolvere (un compito)	Dimostrazione Previsione Grafico Presentazione Caso studio Programma di attività Progetto Role-play Simulazione Mostrare e dire Decisione
ANALIZZARE: Esamino separatamente le parti del contenuto di apprendimento e come si relazionano tra loro e con l'intera entità	Distinguere, Esaminare, Investigare, Organizzare, Scegliere, Dividere, Semplificare, Analizzare, Dividere in piccole parti, Categorizzare, Comparare, Comparare le differenze Decostruire	Sondaggio Ricerca di un caso reale Comparazione Conclusione / output logico del concetto Discussione Grafici Esercizio con caso studio Questionario Report Risoluzione dei problemi



VALUTARE: Uso le informazioni che devo valutare in base a criteri concreti	Giudicare, Provare, Valutare, Valutare su scala, Raccomandare, Scegliere, Supportare, Testare, Sfidare, Concludere, Convincere, Criticare, Scrivere una recensione, Difendere, Indicare le differenze, Calcolare approssimativamente	Argomentazione Ricerca di un caso reale Recensione Dibattito Valutazione Discussione di gruppo Progetto Raccomandazione Auto-valutazione Indagine Semplice caso studio Dichiarazione dei valori Conclusione scritta
CREARE: Metto insieme le parti in un modo nuovo, creando nuova teoria, prodotto, punto di vista utilizzando le capacità cognitive di tutti i livelli precedenti	Integrare, Inventare, Fare, Gestire, Modificare, Pianificare, Generare, Proporre, Riscrivere, Assemblare, Combinare, Comporre/Scrivere, Creare, Ideare, Sviluppare, Formulare	Sviluppo del concetto, Creazione di un'applicazione Esperimento Formulazione di un piano Raccolta dati Invenzione Progetto modifica Proposta/Offerta Problema soluzione Simulazione

Tre motivi principali sono indicati per la **definizione degli obiettivi** dei corsi di formazione:

Supporta e aiuta la pianificazione e l'**organizzazione** dell'insegnante. "Se non sei sicuro di dove stai andando, rischi di finire in qualche altro posto senza nemmeno saperlo" (Mager 1975).



Una buona **formulazione** degli obiettivi aiuta molto nella fase di **valutazione**.

La maggior parte degli scienziati si unisce all'ipotesi che lo sviluppo di **obiettivi** didattici migliori i **risultati degli studenti**.

Ciò non significa, tuttavia, esagerare con l'impostazione degli obiettivi o rimanere bloccati e frustrati in un piano rigido (Shavelson 1987). Per gli insegnanti esperti e bravi, è fondamentale **stabilire** e **utilizzare obiettivi** e **valutazioni pianificati in anticipo**. (Brown, 1988; Clark & Yinger, 1986).

La maggior parte degli autori ritiene che gli **studenti** dovrebbero **comunicare i loro obiettivi** e raggiungere un **accordo comune su di essi** per avere più successo. Inoltre, quando agli studenti viene insegnato per che cosa saranno valutati, ottengono risultati **migliori**.

In NEWave in Learning, preferiamo usare Suggestopedia e approcci di apprendimento accelerato, in cui non ci concentriamo sulla condivisione degli obiettivi, ma piuttosto sulla dimostrazione molto chiara di ciò che ci si aspetta dagli studenti alla fine della loro presentazione creativa. In questo processo, gli obiettivi non sono formulati in modo così specifico e chiaro, piuttosto il quadro di apprendimento più ampio viene dato agli studenti. Viene introdotto nella sua interezza e viene mostrata l'applicazione pratica della conoscenza. Ciò crea un contesto estremamente importante per comprendere la direzione, gli obiettivi e le conoscenze che ci si aspetta che gli studenti acquisiscano. Anche la connessione molto importante con la vita reale è inclusa nel processo.

GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Stampa la tabella (dall'allegato al capitolo) e seleziona un argomento su cui lavorare (ad esempio, verbi irregolari in inglese). Stabilisci gli obiettivi e poi controlla a quale livello della tassonomia di Bloom appartengono.

Attività 2

Verifica di aver utilizzato i verbi attivi. Metti un verbo attivo nel tuo obiettivo.

Attività 3

Stabilisci obiettivi diversi per i diversi livelli di tassonomia di Bloom su un argomento a tua scelta.



Attività 4

Trova informazioni sul web di altre tassonomie e analizza la differenza tra loro e la tassonomia di Bloom. Traccia le conclusioni e discutine con i tuoi colleghi.

Attività 5

Pratica la scrittura di obiettivi didattici; esegui l'analisi dei compiti; e usa la pianificazione a ritroso per modellare un capitolo del tuo insegnamento. Sviluppa la tua matrice di contenuto comportamentale con un obiettivo cognitivo e uno affettivo.

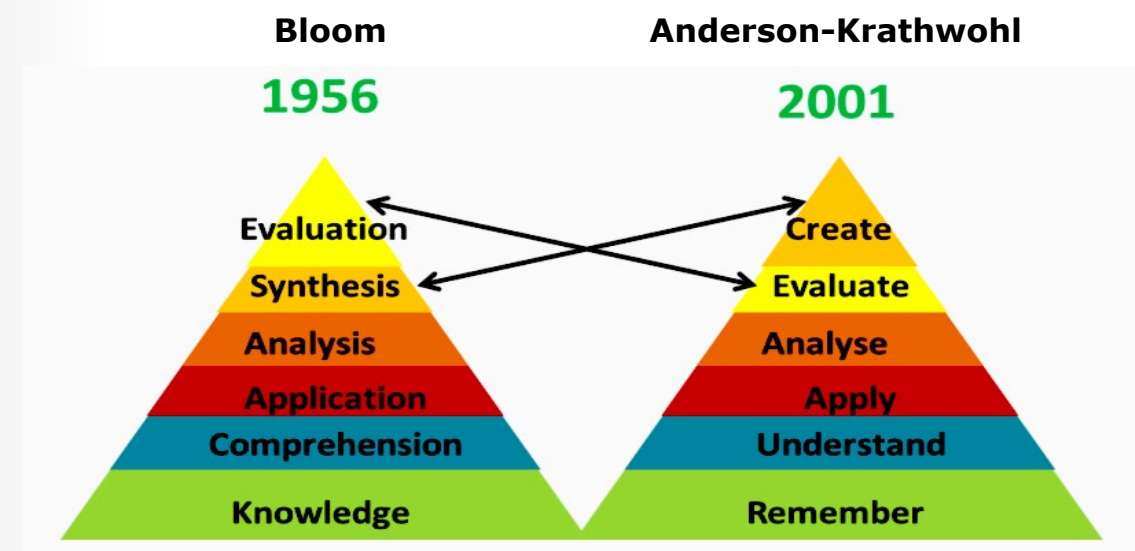
PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Presenta ai tuoi colleghi, gli obiettivi e la matrice sviluppati nella suddetta **Attività 5**. Quali difficoltà hai incontrato mentre lavoravi per fissare gli obiettivi? Chiedi ai tuoi colleghi di verificare se hai utilizzato verbi attivi e come intendi eseguire la valutazione degli obiettivi stabiliti. Presenta obiettivi per diversi livelli di Bloom che cercano di raggiungere un livello più alto dei tuoi colleghi per una parte scelta del materiale che ti viene insegnato. Assicurati di aver fissato abbastanza obiettivi per i livelli di conoscenza e comprensione prima di procedere a quelli più alti. Verifica attentamente se hai incluso l'applicazione della conoscenza. Se hai deciso di lavorare a livello di creazione, controlla se hai gli obiettivi appropriati per questo.

MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA BASE

Esamina nuovamente le due piramidi e pensa alle loro differenze. Leggi il testo qui sotto quando sei pronto con la tua risposta.

La principale differenza deriva dalla proposta di Anderson di cambiare i posti negli **ultimi due livelli**. La logica è che la **creazione del proprio prodotto** richiede competenze più profonde e una migliore conoscenza della materia rispetto alla semplice valutazione delle idee esistenti.





Dai un'occhiata alle piramidi e alla mappa mentale della tassonomia di Bloom.

Controlla anche i materiali e le immagini a questi link:<http://aet-541bloomstaxonomy.wikispaces.com/Bloom%27s+Taxonomy+Mind+Map>

<http://www.usingmindmaps.com/study-skills.html>

Quali sono le conclusioni a cui giungi dalla revisione della tassonomia?

BUONE PRASSI

Il primo passo della maggior parte delle lezioni e delle classi è la definizione di obiettivi di apprendimento o risultati attesi. Quando pianifichi una lezione, dovresti rispondere ad almeno una delle seguenti domande:

Che cosa sapranno o potranno fare gli studenti dopo la lezione? Quali saranno i risultati del loro apprendimento? Come farai a sapere quando e in quale misura questi obiettivi di apprendimento sono stati raggiunti?

Quali informazioni, attività ed esperienze fornirai agli studenti per aiutarli ad acquisire le conoscenze e le abilità necessarie per raggiungere gli obiettivi di apprendimento? Quanto tempo ti serve per questo? Come userai e sfrutterai la durata del tuo incontro con gli studenti e del tempo dopo? In che modo questo lavoro, durante e al di fuori degli incontri, li aiuterà a raggiungere i loro obiettivi?

Quali materiali e mezzi aggiuntivi utilizzerai (libri, libri di testo, manuali, materiali scaricati da Internet)? Li userete al lavoro o fuori, dove si trovano e sono accessibili agli studenti? (Vedi anche Capitoli: Apprendimento basato sul progetto e Apprendimento misto). Quando e come controllerai i materiali e fornirai consigli e linee guida per le reazioni dei tuoi studenti? Questi materiali sono appropriati per gli adulti, la loro cultura e le specificità del gruppo con cui lavori?

Quanti metodi e tecniche differenti di insegnamento e apprendimento userai? In che modo tecniche e metodi diversi ti aiuteranno a raggiungere i livelli più alti e a rispondere alle diverse intelligenze e temperamenti (dai un'occhiata ai Capitoli: Intelligenze multiple e Temperamenti)?

Quali tecniche di inclusione utilizzerai: discussioni di gruppo o lavoro in piccoli gruppi, gruppi di apprendimento peer-to-peer, gruppi per interessi e abilità, incarichi individuali? Quali compiti e attività svolgeranno i singoli gruppi e singoli studenti? Come tracciare, documentare e valutare il loro lavoro?



Esempi di definizione degli obiettivi con esempi di attività rilevanti per lo sviluppo e la valutazione ad ogni livello

Esempio 1:

Livello e relative attività	Obiettivi Lo studente è capace di...	Attività di sviluppo	Attività di valutazione
Conoscere	Definire i sei livelli della tassonomia di Bloom	Collega le frasi alla descrizione dei livelli pertinenti	Collega i livelli indicati alla sua descrizione
Comprendere	Spiega lo scopo della tassonomia di Bloom	Metti gli obiettivi prefissati in categorie in base ai livelli di Bloom	Tra tutti gli obiettivi elencati, scegliere quelli rilevanti per il livello di analisi
Applicare	Stabilisci gli obiettivi di apprendimento per ciascuno dei livelli di Bloom	Stabilisci gli obiettivi di apprendimento per un determinato argomento per ciascuno dei livelli di Bloom	Stabilisci gli obiettivi di apprendimento per ciascuno dei livelli di Bloom per una lezione che pianifichi
Analizzare	Trova le somiglianze e le differenze tra gli obiettivi stabiliti per i diversi livelli e tra gli obiettivi stabiliti per un livello su diversi argomenti	Hai 4 obiettivi preparati in anticipo. Si prega di selezionare quale si riferisce a quale livello. Come l'hai intuito?	Scambia gli obiettivi che hai preparato nell'attività precedente con i tuoi colleghi dell'altro gruppo. Definisci il livello a cui corrisponde ogni obiettivo che hai ottenuto da loro. Come l'hai intuito?



Valutare	Valuta l'efficacia di stabilire gli obiettivi di studio usando la tassonomia di Bloom	Per lo scopo del compito precedente, riformuleresti alcuni di loro e se sì - perché? Come li hai scelti? Giustifica la tua risposta.	Per lo scopo del compito precedente, riformuleresti alcuni di loro e se sì - perché? Come li hai scelti? Giustifica la tua risposta.
Creare	Creare un piano di studio che includa tutti i livelli di comprensione della tassonomia di Bloom	Definisci gli obiettivi in base a Bloom per ogni capitolo del tuo manuale	Combinare gli obiettivi per almeno due diversi argomenti con un collega. Come si può misurare con obiettivi un compito per diversi livelli o per soggetti diversi? Giustifica la tua risposta.

APPLICAZIONE PRATICA

Pensa a come applicheresti nel tuo lavoro futuro i contenuti trattati in questo argomento. Condividilo con i tuoi colleghi e il tuo team. Puoi unire gli sforzi per pianificare e fissare obiettivi per i prossimi programmi e corsi di formazione che preparerai?

Pensa al tuo esempio di argomento su cui vuoi lavorare.



CAPITOLO

Obiettivi Psicologici

"L'insegnante è forse il fattore principale in ogni metodo di apprendimento accelerato"

Dr. Charles Shmidt

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Dopo aver acquisito familiarità con l'argomento, sarai in grado di:

- Definire obiettivi psicologici;
- Interpretare l'importanza degli obiettivi psicologici;
- Differenziare i fattori che determinano il modo in cui le persone reagiscono in diverse situazioni;
- Applicare obiettivi psicologici nello sviluppo di materiale didattico;
- Inserire nel tuo lavoro vari giochi didattici legati agli obiettivi psicologici.

VERIFICA DELLA COMPrensione

In un gruppo o da soli, discutere e registrare le risposte alle seguenti domande e attività:

- Hai notato come cambia lo stato emotivo degli studenti durante la formazione? Annota alcuni casi emblematici della tua pratica di insegnamento. Esplorali nel contesto degli obiettivi psicologici: a quale obiettivo si riferiscono?
- Qual è l'importanza degli obiettivi psicologici per l'ambiente? Come modelliamo l'ambiente attraverso obiettivi psicologici?
- Elencare i fattori che influenzano il raggiungimento di ciascun obiettivo.
- Richiama un corso o un programma che hai completato, imposta obiettivi psicologici ad esso correlati e quindi esaminali nel contesto della teoria.



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Il posto degli obiettivi psicologici nel processo educativo.

Pensiamo tutto il tempo. Pensiamo a ciò che faremo e a ciò che abbiamo già fatto. **Pianifichiamo, discutiamo, immaginiamo, ricordiamo,** cerchiamo di capire il mondo che ci circonda e quando non riusciamo a comprenderlo, cerchiamo **di capire** perché. Questo è il nostro **dialogo interiore**, che è parte integrante della nostra esistenza. Determina **chi siamo**, come **percepiano noi stessi** e come **ci presentiamo** agli altri.

In che modo questo si collega al processo di apprendimento? **L'auto-efficacia** è un concetto introdotto da Albert Bandura. È definito come "la fiducia delle persone nella loro capacità di raggiungere un certo livello in una particolare attività in modo che influenzi gli eventi che influenzano le loro vite". Numerosi studi hanno dimostrato che questa convinzione influisce direttamente sui **risultati degli studenti** e su dove stabiliranno i limiti delle loro capacità. In altre parole, le persone **valutano gli effetti** delle loro azioni. Le loro interpretazioni di quegli effetti li aiutano a plasmare le loro **convinzioni sull'efficacia**. I risultati interpretati come positivi aumentano la loro efficacia. Quelli che sono interpretati come fallimenti lo riducono. (Bandura, 1986. Per ulteriori informazioni sulla teoria, vedere il capitolo "Apprendimento socio-cognitivo").

Possiamo influenzare tali processi in un ambiente di apprendimento e fino a che punto? I lavori del Dr. Jack Canfield e del Dr. Beverly Gayleen sottolineano l'importanza di creare e mantenere un ambiente di **supporto emotivo continuo per gli studenti**. Si concentrano sui **successi** degli studenti, non sui loro fallimenti. Ciò consente a ciascun allievo di affrontare molte delle proprie convinzioni negative su se stessi e **aumentare la propria capacità di apprendimento**.

ICAL (International Center for Accelerated Learning) ha integrato e iniziato a utilizzare in modo mirato i **7 obiettivi psicologici** nella progettazione di corsi di formazione, utilizzando la teoria di Canfield e i suoi suggerimenti specifici su come questi obiettivi dovrebbero essere applicati in un ambiente di apprendimento (*100 Ways to Enhance Self-concept in the Classroom*: un manuale per insegnanti e genitori, Jack Canfield). Fondamentalmente questi obiettivi coinvolgono **7 fattori** che determinano il modo in cui le persone reagiscono in diverse situazioni. Quando gli insegnanti sono consapevoli di questi sette fattori, possono **migliorare il loro insegnamento**.



I sette fattori

Punti di forza

Collegano il contenuto cognitivo e il **contenuto emotivo** di un'attività ai **punti di forza** dello studente. Molto spesso ciò accade all'interno di un'attività che richiede un insieme di conoscenze che è **già familiare** allo studente. Lo studente lo usa come **trampolino** per apprendere il nuovo materiale. In altre parole, ti senti bene (o meno) a tutti i livelli. Ad esempio, sei bravo in lingue, canto, riparazione di biciclette, ma non sei bravo in matematica e nel fare esami.

Intenzionalità

Qui allo studente viene mostrata **la relazione** tra il **contenuto** dell'apprendimento e i suoi **obiettivi**. Durante il processo di apprendimento tutti hanno **obiettivi personali e professionali**. Questo obiettivo psicologico fornisce e garantisce la **connessione** tra questi due tipi di obiettivi e il **contenuto**. Rappresenta anche il lato psicologico del risultato. È la capacità **di credere che tu possa** raggiungere un obiettivo.

Interazione con gli altri

Questo fattore definisce in che modo **ti connetti**, collabori, **lavori** e vivi con altre persone. Include anche la conoscenza di come lavorare in una squadra con un senso di responsabilità condivisa con le altre persone e verso **l'ambiente** che ti circonda.

Le relazioni in classe si manifestano attraverso **l'atteggiamento reciproco degli studenti** e il loro atteggiamento nei confronti del **materiale studiato**. Per quanto riguarda le relazioni con gli studenti, essi sono in grado di lavorare con il nuovo materiale in un ambiente in cui **interagiscono con gli altri**. Questa è un'altra visione psicologica che porta all'apprendimento del materiale nelle **situazioni della vita reale**.

Autodefinizione

L'autodefinizione si riferisce alle parole che usi quando parli di **te stesso**. Quelle parole definiscono chi sei, cosa pensi di essere e cosa puoi diventare. Tutti gli obiettivi psicologici sono importanti e l'auto-definizione è di fondamentale importanza. La padronanza dei contenuti didattici si riferisce direttamente alla capacità degli studenti di **tesserli nella loro personalità**. Le attività personali affrontano direttamente questo obiettivo psicologico. Quando gli studenti conoscono il materiale a livello intellettuale ma non lo applicano nel loro lavoro e/o nelle loro vite, hanno un problema con l'autodefinizione. Questa è la differenza tra conoscere qualcosa e incarnarlo.



Presenza fisica

Copre le componenti psicologiche relative al **corpo fisico di una persona**: come percepisci il tuo corpo e dove lo posizioni tra le altre persone. Ad esempio, quali difficoltà incontri mentre lavori in team, gruppi di tre persone o coppie?

Inoltre, come ti senti quando ti trovi di fronte alle persone e presenti dei contenuti? Quando gli studenti **partecipano ad un'attività** in cui presentano il loro lavoro in relazione al nuovo materiale, viene affrontata la loro presenza fisica. Creare qualcosa mentre si utilizza il nuovo materiale nell'ambiente protetto dell'aula è una cosa. Per farlo in una **situazione reale** stando sotto i riflettori è qualcosa di completamente diverso. Essere sotto i riflettori viene simulato durante il processo di apprendimento quando le persone devono presentare qualcosa al gruppo dal centro di un semicerchio. In questo modo, con l'aiuto dell'approvazione passiva/correzione dell'insegnante, lo studente è in grado di acquisire sicurezza per usare il nuovo materiale.

Ambiente di supporto

Si riferisce al tratto psicologico di una persona che **pensa in modo indipendente** e può avviare **autonomamente** un'attività, che **sa dove trovare** le informazioni e **come risolvere** un problema. L'ambiente di supporto include la promozione della **creatività** per inventare **una soluzione al tuo problema**.

Affrontare sistematicamente l'ambiente di supporto del processo di apprendimento consente agli studenti di **percepire le informazioni più velocemente** migliorando il livello di sicurezza dell'ambiente.

I partecipanti **sentono il sostegno** dell'insegnante, degli altri membri del gruppo, dei **materiali** didattici e della classe specifica. Così scompaiono le barriere psicologiche associate all'ambiente di apprendimento tradizionale. Inoltre, una volta stabilito e mantenuto un ambiente di supporto in classe, può essere trasferito sul **posto di lavoro** e oltre.

Dialogo interiore

Questa è **la voce nella tua testa**, che è anche conosciuta come "pensiero razionale". A volte questa voce interiore può essere positiva o negativa, quindi può **migliorare** o **peggiore le tue prestazioni** a seconda di ciò che senti nella tua testa. In alcune situazioni di apprendimento tutti gli studenti **tendono a valutare ad un certo livello** le loro abilità. La maggior parte dei tirocinanti entra nell'ambiente di apprendimento aziendale avendo aspettative su **ciò che possono o non possono apprendere**, una premessa fondata sull'educazione tradizionale. Utilizzando **ritmo, tempo, musica e conversazione**, l'insegnante può iniziare a sostituire il dialogo interno restrittivo dello studente con un **dialogo interno positivo**. Nel tempo, il tirocinante si trasforma **nel proprio allenatore**.



Progettazione del materiale didattico e insegnamento in base agli obiettivi psicologici

I progettisti dei corsi di formazione ed i **formatori utilizzano** ciascuna delle **intelligenze multiple** e tutti gli **obiettivi psicologici**. Ciò non significa che ogni attività debba affrontare tutti i modi di percezione delle intelligenze multiple o mirare a tutti gli obiettivi psicologici contemporaneamente. In **diverse attività consecutive**, i **pezzi separati di informazioni** possono essere **attivate**, utilizzando **diversi canali e modi di** percezione, rispondendo a un **diverso obiettivo psicologico**. Per gli studenti nei corsi di formazione, è importante **acquisire la conoscenza** del materiale e la **confidenza per utilizzare** questa conoscenza. Questo si ottiene usando mezzi didattici (il contenuto) e attraverso mezzi psicologici.

Ecco perché è necessario prevedere uno sforzo mirato per raggiungere la fiducia nei discenti nella fase iniziale della **pianificazione del corso**. Alcune idee su come fare questo possono essere trovate in Appendice 3. Gli obiettivi psicologici che **definiranno i comportamenti dei partecipanti** che **adotteranno** durante il corso dovrebbero essere annotati durante la fase di progettazione iniziale. Dobbiamo essere molto specifici nella scelta e nella compilazione degli obiettivi psicologici. Ogni obiettivo deve riguardare un **aspetto rigorosamente specifico** dell'**efficacia degli studenti** nel loro lavoro piuttosto che la loro prestazione complessiva.

Gli obiettivi psicologici e gli obiettivi di apprendimento sono **due componenti separate** del progetto formativo. Gli obiettivi psicologici **si concentrano sui comportamenti** che verranno sviluppati durante la formazione, mentre gli obiettivi didattici si riferiscono alle conoscenze o abilità che **verranno acquisite al termine della formazione**.

Prof. dott. Lozanov descrive i suggestopedagogisti come **psicoterapeuti**, che sono anche **esperti nel loro campo**. Il formatore ha un potere tremendo ed è in grado di migliorare o peggiorare la situazione. Se il formatore non gestisce gli obiettivi psicologici, gli obiettivi psicologici governeranno il gruppo.

Quando esaminiamo più in dettaglio la comunicazione e la suggestione, possiamo vedere che la comunicazione avviene in quattro modi:

- 1. Verbale:** parola e scrittura
- 2. Non verbale:** rumore, musica, immagini, abbigliamento, arte
- 3. Paralinguistico:** tono della voce, potenza della voce, gesti, linguaggio del corpo, contatto visivo
- 4. Silenzio** - può esprimere la noia, l'indifferenza o la paura.

Non è possibile non comunicare. Indipendentemente da ciò che facciamo, diamo sempre un messaggio.



GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Scegli un argomento di insegnamento facile, come insegnare Present Simple Tense in inglese e cerca di fissare obiettivi psicologici in ogni fattore.

Attività 2

Imposta un obiettivo psicologico per ogni fattore dall'ultimo corso (programma) che hai insegnato.

Attività 3

Crea profili dei tuoi studenti che siano rilevanti per ciascuno dei fattori degli obiettivi psicologici. Quale comportamento dovrebbero dimostrare su ciascuno dei fattori dopo aver completato il corso? Come sarà applicato questo comportamento nell'ambiente reale del loro lavoro? In che modo verrà espresso questo comportamento?

Attività 4

Analizza l'applicazione degli obiettivi psicologici rispetto all'impostazione standard degli obiettivi (ad esempio rispetto alla tassonomia Bloom nel capitolo: Bloom Taxonomy).

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Fai pratica su come impostare obiettivi psicologici per una formazione di un gruppo di adulti. Considera l'appropriatezza degli obiettivi per la fascia di età dei partecipanti. Stabilisci obiettivi psicologici nel contesto di un particolare ambiente. Stabilisci obiettivi psicologici per il tuo prossimo corso. Imposta un obiettivo per ogni fattore. Presenta il tuo lavoro ai tuoi colleghi. Che feedback ottieni?



MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA DI BASE



BUONE PRASSI

Controlla l'intervista in appendice. In che misura parla dei contenuti trattati in questo capitolo? C'erano nuovi termini e informazioni per te? Annota in dettaglio cosa vuoi imparare sull'apprendimento accelerato e sugli obiettivi psicologici e manda una mail ai contatti menzionati in questo studio.

APPLICAZIONE PRATICA

Come applicare la teoria degli obiettivi psicologici? Dai un'occhiata alle nostre idee nelle seguenti appendici che puoi usare nel tuo lavoro. Cosa potresti aggiungere e quali saranno i risultati dell'applicazione nel tuo lavoro? Documenta le risposte alle domande e scrivici un feedback.



Appendice 1

Language of the trainer and self-assessment of the trainee

“Il Sé è acquisito.

Non è ereditato.

Consiste di dati raccolti! “(ICAL)

Ecco una lista di frasi spesso usate dagli insegnanti che portano un suggerimento negativo e dovrebbero essere evitate:

1. Non dimenticare di ...
2. Questa lezione è un po' più difficile di ...
3. Voglio te per ...
4. Cerca di ...
5. Sì, comunque ...
6. Alcuni di voi potrebbero trovarlo difficile, ma ...
7. Se stai avendo difficoltà con questo esercizio ...
8. Questo è sbagliato ...
9. Questo non è vero ...
10. Quando scopri che hai fatto un errore ...

Appendice 2

Autovalutazione del formatore e del tirocinante

Nota: le seguenti righe sono un estratto e un leggero adattamento degli ultimi lavori del Dr. Charles Schmidt.

“L'insegnante è forse il fattore principale in ogni metodo di apprendimento accelerato. Alcune delle più importanti abilità e qualità che un insegnante efficace cerca costantemente di dimostrare e perfezionare sono:

1. Amore e competenza nella materia insegnata;
2. Uno spirito potente, gioioso, positivo e pronto a giocare;
3. Personalità completa e consapevole;
4. Senso di autorità ben sviluppato;
5. Autovalutazione bilanciata e valutazione degli altri.
6. Sensibilità e comprensione ben sviluppate dei processi psicologici individuali



e di gruppo;

7. Capacità di definire chiaramente, dimostrare e condurre attività in classe;
8. Buon senso del dramma e del gioco di ruolo;
9. Abilità percettive ben sviluppate; un buon livello di osservazione di ciò che sta accadendo in classe. Gli studenti “afferrano”? Sono interessati al materiale? Hanno bisogno di un cambio di ritmo?
10. Sensibilità ben sviluppata alla musica e alle arti e conoscenza di base della materia;
11. Abilità eccellenti per l'espressione verbale;
12. La capacità di organizzare il materiale in modo che sia chiaro, efficiente, interessante (anche intrigante) e predisposto a un'ulteriore ricerca approfondita;
13. Senso dell'umorismo!
14. Flessibilità e capacità di adattare i piani di lezione “in movimento” quando è ovvio che qualcosa non funziona bene, anche nelle dinamiche di gruppo;
15. La capacità di accettare ... in realtà anche il benvenuto ... feedback da studenti e colleghi, sforzandosi di aiutare gli studenti ad imparare di più, più velocemente, meglio e con piacere naturale;
16. Vera fede nel potenziale infinito di ciascuno di noi per studiare!

Su una scala da 1 a 5 (1 è il valore più alto), valutati come formatore al momento presente su ciascuna delle 16 qualità. Scrivi a te stesso raccomandazioni per il miglioramento di ogni qualità.

Appendice 3

Dai un'occhiata ai prerequisiti elencati di seguito e annota quelli rilevanti per il tuo lavoro e l'ambiente che ti circonda. Come puoi migliorare il tuo lavoro e l'ambiente di apprendimento per sviluppare ciascuno dei prerequisiti? Prendi appunti su ognuno di essi. Condividili con i tuoi colleghi.

Alcuni prerequisiti per migliorare la qualità dell'apprendimento:

1. Uno stato di consapevolezza rilassata - apertura dei sensi per la massima ricettività;
2. Una percezione positiva per se stessi - sperimentare il Sé con l'aiuto di quanti più sentimenti interiori possibili - condizione di successo per l'accumulazione



e l'applicazione di conoscenze e abilità. Riconoscimento del riconoscimento da parte di qualcuno;

3. Ambiente supportivo - sia fisicamente che psicologicamente. Molte persone pensano di imparare facilmente in un posto particolare nella loro casa: "Questo è il mio posto dove imparare". Evita le persone negative e ciniche mentre studi.
4. Capacità, flessibilità e facilità di utilizzo della nostra gamma completa di capacità e competenze. Con un po' di pratica, possiamo facilmente imparare come combinarli in modo da poter rafforzare e arricchire la nostra conoscenza.
5. Motivazione: piuttosto interna (voglio imparare questo) che esterna (vogliono che impari questo); sviluppando curiosità e interesse per la materia;
6. Buon equilibrio psicologico, stabilità emotiva;
7. Buona salute - cibo equilibrato e attività fisica.



CAPITOLO

Temperamenti

"Quando esaminiamo la vita umana dovremo essere particolarmente attenti a questo enigma che ogni persona presenta, per tutta la nostra vita sociale, il nostro rapporto tra uomo e uomo, deve dipendere più da come nei singoli casi siamo in grado di avvicinarci con i nostri sentimenti, con la nostra sensibilità, piuttosto che semplicemente con la nostra intelligenza, che da quel singolo enigma umano che ci sta di fronte così spesso ogni giorno, con cui dobbiamo confrontarci così spesso."

Rudolf Steiner



OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:

- Definire e descrivere le caratteristiche di ciascuno dei quattro tipi di temperamento;
- Riconoscere le caratteristiche di ciascun temperamento;
- Definire i temperamenti dei tuoi studenti;
- Fare esempi di come puoi usare la teoria dei temperamenti nel tuo lavoro;
- Pianificare come applicare la teoria nei tuoi corsi;
- Analizzare e valutare le opzioni per applicare i temperamenti nel tuo insegnamento.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In un gruppo o da soli, discutere e registrare le risposte alle seguenti domande e attività:

Quali tipi di persone puoi determinare dalla tua esperienza e dal tuo lavoro? Visualizza le tue risposte.

Come ti avvicini alle persone in relazione al loro carattere? Ci sono alcuni gruppi di persone a cui ti relazioni in un certo modo? Puoi descriverli e sottolineare determinati tratti? Quali sono? Visualizza le tue risposte.

Quali sono i diversi temperamenti che influenzano il processo di apprendimento secondo te?

Pensa quale tipo di temperamento è rappresentato da ciascuna delle quattro figure.



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

I temperamenti sono la chiave per comprendere i bisogni. Sin dai tempi antichi, le persone hanno cercato di sviluppare la tipologia e spiegare le diverse caratteristiche e modalità del comportamento umano. Il medico greco **Ippocrate** (460-370 aC) divise per la prima volta i quattro tipi fondamentali di personaggi, o i cosiddetti temperamenti - **sanguigno, collerico, flemmatico e malinconico**, che usiamo ancora oggi.

Una persona non è mai definita da un singolo tipo di temperamento. Nella **natura umana**, tutti e quattro i temperamenti sono rappresentati e agiscono in integrazione e **interconnessione**. Associamo una persona all'uno o all'altro temperamento a seconda di quale di esse si manifesta più chiaramente.

I diversi tipi di temperamento influenzano il processo di apprendimento. È molto importante che un insegnante sia in grado di riconoscere i temperamenti dei suoi studenti e anche dei suoi colleghi. Una più profonda comprensione della natura umana e delle relazioni può aiutarci molto nel modo in cui ci connettiamo con le altre persone. Steiner dice: "Abbiamo bisogno solo di pronunciare la parola **"temperamento"** per vedere che ci sono tanti enigmi come uomini. All'interno dei tipi di base, i coloranti di base, abbiamo una tale **molteplicità e varietà** tra gli individui che possiamo effettivamente affermare che il vero enigma dell'esistenza è espresso nella **peculiare disposizione di base** dell'essere umano che chiamiamo temperamento. E quando gli enigmi intervengono direttamente nella vita pratica, la colorazione di base dell'essere umano gioca un ruolo. Quando una persona ci sta di fronte, sentiamo di essere al confronto con qualcosa di questa disposizione di base".

I **temperamenti** nascono dalla natura interiore di una persona, ma sono **manifestati dalle azioni** e da tutto ciò che **quella persona ci rivela esternamente**. Il temperamento si rivela qualcosa di relativo all'individuo, che rende ogni persona diversa dalle altre, oltre ad un fattore unificante per definire gruppi con caratteristiche comuni. Quindi, da una parte, i temperamenti sono connessi alla "più intima essenza dell'**essere umano**" e dall'altra alla "**natura umana universale**" (Steiner, The Mystery of the Human Temperaments, p.5).

I quattro tipi di temperamento sono:

Sanguigno

Collerico

Flemmatico

Malinconico

The Sanguine

Le persone con un temperamento sanguigno hanno una **natura allegra**; sono gioiosi nella maggior parte delle situazioni, hanno una mente veloce e sono mol-



to **interessati a nuove idee**. La sincerità e l'ottimismo danno a questo tipo di carattere **entusiasmo e esaltazione**; anche se in determinate circostanze danno l'impressione di essere **negligenti**. In generale, **la natura aperta e la curiosità** rendono i sanguigni interlocutori **simpatici, competenti e preparati**. Avendo queste qualità, spesso ricevono inviti per gli eventi e la loro compagnia è molto apprezzata perché crea sempre un'atmosfera allegra intorno a loro. La debolezza di questo temperamento risiede nella sua **incoerenza**. I sentimenti e i pensieri del Sanguigno possono cambiare abbastanza spesso e facilmente. In un ambiente di lavoro, **non sono pedanti**, ma piuttosto creano l'impressione di persone che possono essere facilmente influenzate e distratte, quindi a volte vengono considerate **superficiali** o frivole. Hanno compensato con successo la mancanza di precisione e affidabilità con il loro **innato talento per l'improvvisazione**.

Il Collerico

Ciò che è più tipico per i caratteri collerici è la loro propensione a **esplodere in rabbia** o aggressività in pochi secondi. Si può prevedere l'esplosione dall'aspetto di **colore rosso fuoco** del loro viso e rughe arrabbiate e verticali sulla fronte. Altrimenti il Collerico è un **grande lavoratore e pieno di energia**. Se osservi una persona del genere, scoprirai che inizia un nuovo lavoro con molta eccitazione ed entusiasmo. Tuttavia, spesso dimentica se stesso e **agisce senza alcun rispetto** per gli altri. Per il Collerico, il raggiungimento dell'**obiettivo specifico** è fondamentale, nonostante i frequenti scambi di risposte approssimative o **esplosioni di rabbia**. Non reagiscono mai per prudenza, ma semplicemente perché la cosa specifica ha una priorità assoluta per loro. Sul posto di lavoro, i Collerici si manifestano come persone che **prevalgono** nonostante le circostanze sfavorevoli e come grandi lavoratori.

Il flemmatico

A differenza del collerico, i flemmatici raramente **dimostrano aggressività** o eccitazione, e di solito **rimangono calmi**. **L'autocontrollo e la fermezza** sono per i Flemmatici ciò che l'entusiasmo e la facilità sono per i Sanguigni. La loro osservabile immobilità e goffaggine a volte li fanno sembrare senza vita e la comunicazione con loro può essere piuttosto difficile. I flemmatici sono persone che **si accontentano** di se stessi e ai quali ogni nuova cosa sembra una minaccia. Per quanto riguarda i loro sentimenti per gli altri, sono **"veri compagni"**, ai quali si può rivelare senza preoccupazioni la propria anima se ci si trova nei guai o ci si sente insicuri. Nessuna eccitazione c'è da aspettarsi da parte dei Flemmatici: sono **conservatori** e soddisfatti dell'ordinario. Al lavoro raramente prendono l'iniziativa o dimostrano flessibilità e mobilità. Inoltre, non hanno il desiderio ardente di imparare cose nuove o di offrire soluzioni creative alla squadra. La loro proverbiale **calma e passività** li rendono una dorsale indistruttibile in tempi turbolenti a causa del loro **carattere ben equilibrato**, l'affidabilità e la **resistenza** eccezionale.



Il malinconico

Le persone malinconiche sono descritte come **sensibili e tristi**. Spesso si sentono scoraggiati e sono **noti pessimisti**. Sembrano **instabili** a causa dei loro umori cupi. Il loro temperamento serio non rende loro la vita più facile. Vedono dappertutto il pericolo e si arrendono rapidamente ad esso. I malinconici preferiscono dedicarsi a cose che non possono essere spiegate e trattare con l'irreale piuttosto che affrontare la realtà. A tal fine, **hanno bisogno di silenzio** e quindi di evitare discussioni e compagnie rumorose. Tale comunicazione contraddice la loro natura timida e porterebbe loro stress invece che divertimento. La loro **propensione alla riflessione** è spesso espressa dal fatto che sono costantemente sottoposti ad analisi e valutazione di se stessi e delle cose che fanno. Il malinconico **apprezza particolarmente la creatività e l'arte**. Qui possono completamente svelare la loro **fantasia** e la loro essenza contemplativa. Nella loro comunicazione con gli altri, i Malinconici sono in grado di esprimere una **grande simpatia**, che può raggiungere un livello di co-esperienza. Questo sentimentalismo distingue i malinconici come **persone fedeli e devote** che fanno molto affidamento sulla fiducia nelle persone che le circondano. Nel loro lavoro sono **pazienti e molto attenti**.

GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Al fine di determinare rapidamente a quale tipo di temperamento si appartiene, fare il seguente test. In genere, i test che determinano il temperamento di una persona sono costituiti da una lunga lista di domande. Questo non è a caso, poiché i tratti del carattere sono complessi e ci sono molti fattori coinvolti nella loro determinazione. Tuttavia ci sono alcune caratteristiche speciali nel nostro stato fisico che sono sempre inerenti ad un certo tipo di temperamento. Questo test rapido e semplice si basa su una di queste funzionalità.

Per fare il test, pensa solo a come le tue mani si sentono più spesso:

Caldo e umido - collerico

Caldo e asciutto - sanguigno

Freddo e asciutto: flemmatico

Freddo e umido - malinconico

Nota: non dimenticare la cosa più importante! Non ci sono tipi di temperamento assoluti e chiari. Sono sempre determinati dalla condizione predominante di una persona o dal numero predominante di risposte alle diverse prove di temperamento. Ad esempio, un collerico in una situazione può reagire come malinconico in altre e viceversa.



Attività 2:

Descrivi e differenzia le caratteristiche per ogni tipo di temperamento. Specifica almeno due caratteristiche per le persone di ciascun tipo. Puoi anche disegnare una mappa mentale dei quattro tipi di temperamento.

Attività 3:

Fornisci esempi di attività appropriate per ciascun tipo di temperamento. Di perché la pensi così.

Attività 4:

Analizza i diversi tipi di temperamento in relazione alla Teoria dei tipi di apprendimento di David Colb (vedi capitolo TEA e TSC).

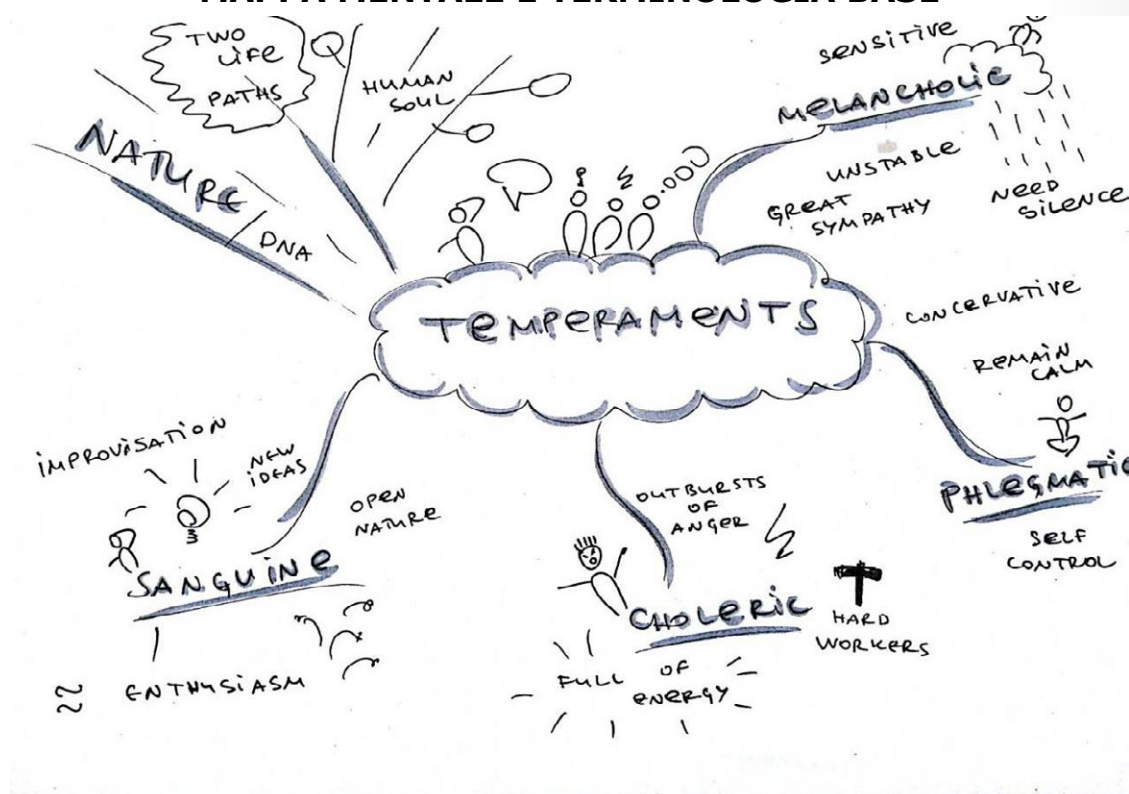
Attività 5:

Pianifica una lezione in base alla tua conoscenza dei quattro tipi di temperamento. Quali attività pianifichereesti nella lezione per assicurarti che tutti i tipi di temperamento siano inclusi?

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Presenta ai tuoi colleghi una lezione pianificata secondo i quattro tipi di temperamento. Che feedback ottieni? Descrivi le domande e i suggerimenti dei tuoi colleghi e crea un nuovo piano in base alle loro raccomandazioni. Come si affronta la teoria dei temperamenti?

MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA BASE



GIOCHI E ATTIVITÀ

Controlla l'articolo che segue il link e pensa all'impatto che potrebbe avere sul tuo posto di lavoro e sul lavoro con i tuoi colleghi. Puoi trarre conclusioni su come lavori con i tuoi colleghi usando le conoscenze e gli esempi forniti nell'articolo dei quattro tipi di temperamento? Quali conclusioni puoi trarre da questi esempi sul lavoro dei tuoi studenti?

Teoria dei temperamenti (in bulgaro):

<http://www.nabludatel.bg/index.php?id=162259>

Dai un'occhiata alla sezione a pagina 14 del libro sull'applicazione pratica dei temperamenti (A Case Presentation, in inglese). Il caso esemplificativo è per un bambino di 9 anni. Osserva attentamente le reazioni dei suoi genitori e pensa allo sviluppo di questo bambino in futuro. Immaginalo come un adulto. Pensi che il suo comportamento sarà una conseguenza di ciò che ha vissuto da bambino? Dopo aver tratto le conclusioni, pensa ad un esempio della tua pratica con gli adulti in cui puoi trovare una tale connessione tra il comportamento di un adulto e quello che è successo a loro nella loro infanzia e adolescenza? Come aiuteresti questo adulto a essere completo nelle tue lezioni e nel suo apprendimento? Prendi appunti e controlla la teoria degli obiettivi psicologici nel capitolo "Obiettivi psicologici".

Temperamento: teoria e pratica, Stela Chess e Alexander Thomas:

https://books.google.bg/books?id=sE9Bg-r4yUcC&printsec=frontcover&hl=bg&source=gbv_ViewAPI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

(page. 14-17)

APPLICAZIONE PRATICA

Descrivi come useresti la conoscenza dei temperamenti nel tuo lavoro? Quali aspetti della pianificazione e del tuo lavoro cambieranno a seguito delle conoscenze acquisite sui temperamenti?



CAPITOLO

Tema: Intelligenze Multiple

"Per quanto riguarda la mia definizione: il termine "intelligenza" è un potenziale bio-psicologico per elaborare le informazioni."

Howard Gardner

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:

- Descrivere, organizzare e definire le intelligenze multiple (MI) secondo la teoria di Howard Gardner;
- Distinguere tra diversi tipi di intelligenze e derivarne le caratteristiche;

Dare esempi di individui particolari, se stessi o altri secondo la teoria della MI;

- Combinare la teoria della MI con altre teorie incluse nella metodologia "NE-Wave in Learning";

Applicare la teoria della MI per creare giochi e attività da condurre con gli studenti;

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In gruppo o da soli, discutere e registrare le risposte alle seguenti domande e attività:

Crea la tua visione dell'intelligenza usando parole chiave. Cos'è l'intelligenza umana per te? Come è espressa? Quali sono le sue caratteristiche? Puoi dare esempi che dimostrino la tua posizione?

Usa materiali creativi per visualizzare le tue idee e dare la tua definizione di intelligenza. Quindi verifica in che misura la definizione corrisponde alla definizione di Howard Gardner riportata di seguito.

Fai il test su più intelligenze per adulti: <http://www.literacynet.org/mi/assessment/findyourstrengths.html>.

Pensando ai risultati, puoi confermarli dalla tua esperienza di vita?



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Lo psicologo americano Howard Gardner rifiuta la tradizionale comprensione psicometrica dell'intelligenza nel suo libro "Theory of Multiple Intelligences" (1983). Secondo lui, non esiste una singola intelligenza che possa essere misurata con i test standard di QI. Piuttosto, ci sono intelligenze multiple, che esistono indipendentemente l'una dall'altra. Secondo l'autore tutti gli esseri umani possiedono tutti i tipi di intelligenza, ma in misura diversa. Descrive l'intelligenza come "un'abilità", "un dono", "abilità mentali" che chiama "intelligenze". Secondo Gardner le persone differiscono l'una dall'altra per i loro livelli di abilità e per le combinazioni tra loro. Howard Gardner è un professore di Cognizione ed educazione all'Università di Harvard, negli Stati Uniti.

La teoria delle **Intelligenze Multiple (MI)** si basa sull'**origine biologica** di qualsiasi abilità di **problem solving**.

Le persone acquisiscono conoscenze in modi diversi. Ognuno ha le proprie **abilità e talenti mentali unici**. E noi, nel nostro ruolo di insegnanti o educatori, dobbiamo tenerne conto.

Per trarre queste conclusioni, l'autore ha esplorato fonti sullo **sviluppo umano**, lo sviluppo di **individui dotati**, studi sul **deterioramento cognitivo** causato da danni cerebrali, studi su gruppi di eccezioni, incluse persone con autismo, ecc. Gardner ha studiato in profondità vari studi della **cognizione** nel corso dei secoli, i **tipi di cognizione** nelle diverse culture e gli **studi psicometrici**. Ha anche prestato attenzione agli studi che hanno confrontato vari test, documenti di ricerca **psicologica e pedagogica**, strumenti per lo scambio e riassunto delle attività. Solo le **intelligenze** che hanno soddisfatto tutte le condizioni stabilite sono diventate potenziali candidate da includere nella teoria. I criteri di selezione sono descritti in dettaglio nel capitolo 4 del libro (Frames of Mind - 1983).

Tipi di intelligenze formulate da Gardner:

Nel 1983, Gardner inizialmente pubblicò 7 tipi di intelligenza. Successivamente, ne aggiunse altri due: la naturalistica e l'esistenziale. Al fine di dimostrare ognuna delle intelligenze Gardner cercava prove nella fisiologia del cervello. Una breve descrizione delle intelligenze formulate e provate innegabilmente da Gardner è elencata di seguito:

Linguistico verbale - Comprende la capacità di **operare con le parole per via orale** (narratori, oratori, politici) e anche **per iscritto** (poeti, scrittori, drammaturghi, giornalisti, editori). La pratica pedagogica contemporanea richiede soprattutto lo sviluppo di questo tipo di intelligenza. A scuola gli studenti **ascoltano, scrivono, leggono e parlano**. Le persone che appartengono a questo tipo di intelligenza amano l'ordine fin dalla prima infanzia; sono **sistematici**, sentono bene le conformità e **pensano logicamente**. Amano **ascoltare** e imparare a parlare, **leggere** e **scrivere** correttamente in tenera età. Hanno una **buona memoria**, quindi ricordano facilmente e con piacere. Non si sentono in imbarazzo.



zo di fronte a un pubblico e recitano volentieri i versi. **Imparano facilmente le lingue straniere** e il modo migliore per impararle è attraverso le **storie** - i più giovani attraverso le **fiabe** e gli anziani attraverso storie, dibattiti e discussioni.

Logico-Matematico - Questa è la capacità di **operare con numeri** (matematici, contabili, statistici) e di **pensare razionalmente** (scienziati, programmatori di computer, logici). Se una persona ha questo tipo di intelligenza, noterai subito che ama soprattutto la **precisione**; sono **sorprendentemente organizzati**; hanno **pensieri astratti** e **amano i calcoli**. Fin dalla tenera età queste persone mostrano interesse e apprendono facilmente il funzionamento dei computer, gli **esperimenti logici** e la **soluzione dei problemi**. Si impegnano anche con successo in matematica, fisica e chimica - materie che richiedono una **logica precisa** e **ben sviluppata** e una **mentalità specifica**. Per attrarre il loro interesse, devi dare loro **vari compiti**, da visualizzare usando **grafici** e **tabelle** e offrire loro vari **esperimenti e giochi matematici**.

Musicale - Questa è la capacità di **percepire e ammirare** la musica (un critico musicale), **di crearla e trasformarla** (un compositore) e di **eseguirlo** (un attore, un cantante). Una persona, che ha sviluppato **l'intelligenza musicale**, ricorda facilmente le **melodie** ed è in grado di **riprodurle**. Tale persona è anche molto **ricettiva al ritmo**. Le persone con intelligenza musicale lo manifestano dal loro **interesse per i suoni**. Sono **sensibili ai toni, al ritmo e al tempo** e percepiscono la musica molto emotivamente. Fin dalla tenera età sono in grado di **comprendere forme musicali complesse**. Sono molto **emotivi** e hanno un'**intuizione ben sviluppata**, quindi nel processo di apprendimento è bene usare la loro **musica preferita**. Inoltre prestano attenzione al **ritmo del discorso** perché la loro buona comprensione e memorizzazione della conoscenza dipendono non solo da ciò che viene detto, ma anche da come suonano esattamente le parole.

Corporeo-Cinestetica - Include **l'abilità** di usare il **corpo per le auto-espressioni**, per comunicare **sentimenti** ed **emozioni attraverso i movimenti** (un atleta, un ballerino, un attore), **usare le mani** per trasformare vari oggetti (un artigiano, uno scultore, un ingegnere, un chirurgo). Queste persone **sono molto abili** e veloci **nelle loro azioni**. Le persone con questo tipo di intelligenza possono essere distinte fin dalla tenera età dalla loro buona **coordinazione**: hanno un **controllo molto accurato del proprio corpo** e percepiscono **il ritmo** molto bene. Hanno **reazioni rapide, riflessi** corporei ben sviluppati e imparano rapidamente a gestire vari oggetti e strumenti. Dopotutto, queste persone **amano recitare**, muoversi, toccare rapidamente tutto e imparano non attraverso il vedere, ma **toccando** e persino assaporando. Rimangono indifferenti alle foto e alle immagini visive e **percepiscono il mondo attraverso sensazioni tattili**,



quindi ricordano bene ciò che hanno fatto, non ciò che hanno ascoltato o letto. Imparano meglio quando **agiscono e giocano** con gli oggetti mentre ascoltano le informazioni. Spostano rapidamente la loro attenzione e di conseguenza possono sorgere **problemi di concentrazione** che i genitori spesso assumono per pigrizia, l'oblio e la riluttanza a concentrarsi. Per queste persone è meglio ricevere informazioni attraverso **movimenti e modelli visivi** che possono essere toccati e manipolati. Hanno bisogno di **pause frequenti** durante le quali **muoversi** o fare semplici esercizi.

Visual-Spaziale - Questo è il dono di **percepire visivamente il mondo** e di **analizzare** le informazioni ricevute (un cacciatore, uno scout, una guida), nonché di **trasformare lo spazio** (un architetto, un artista, un inventore, un interior designer). Le persone con questo tipo di intelligenza sono **ricettivi ai colori**, alle forme, alle linee e alle relazioni tra gli oggetti nello spazio. Possono **esprimere graficamente** le loro idee. Se noti che una persona **pensa con le immagini**, crea immagini visive, **ricorda meglio**, proprio con l'aiuto delle **immagini**, osserva ciò che è tipico di questo tipo di intelligenza. Queste persone spesso usano **metafore** nelle loro storie, leggono facilmente **mappe, tabelle e grafici** e sono sensibili ai **colori e alle forme** degli oggetti circostanti. Mostrano presto il loro interesse per le **belle arti**, quindi si consiglia di utilizzare **illustrazioni** nella loro formazione e di stimolare il loro interesse. Con l'aiuto di immagini visive queste persone **consolideranno facilmente le loro conoscenze** e ricorderanno ciò che è altrimenti difficile da percepire attraverso la logica.

Interpersonale - La **capacità** di rilevare **stati d'animo, motivazioni, intenzioni ed emozioni di altre persone**. Questa è anche la capacità di **comunicare**, cioè di **scambiare informazioni** con altre persone in modi **verbali e non verbali** attraverso il linguaggio dei segni, la musica e discorsi (venditori, politici, manager, insegnanti, assistenti sociali). Fin dalla tenera età le persone con questo **tipo di intelligenza sociale** capiscono, prendono accordi e **vanno d'accordo facilmente** con altre persone, **interagiscono** e amano essere tra gli altri in generale. Quando crescono, acquisiscono la capacità di **riconoscere i pensieri e i piani di altre persone**, quindi spesso iniziano a manipolare le persone. Queste persone hanno molti amici, mostrano attività tra gli altri e preferiscono mediare dispute e conflitti. A causa del loro **godimento nel socializzare** con le persone, questo tipo di bambino percepisce meglio le conoscenze in particolare nelle **squadre**, quindi non cercare di tenerle a casa sperando che si concentrino e imparino le lezioni. Insegna loro **coinvolgendoli in lavori di gruppo**, discussioni, dispute e offri loro l'opportunità di **esprimere le loro opinioni**. Incoraggiarli dando loro la possibilità di prendere parte ad attività extra-scolastiche in qualsiasi **forma sociale**.



Intrapersonale - Questa è la **giusta consapevolezza di se stessi**, la comprensione dei propri **punti di forza e debolezza** che limitano le proprie convinzioni, motivazioni, attitudini, desideri ed emozioni. Queste persone hanno alti livelli di **autocontrollo, autovalutazione e autostima** (uno psicologo, uno psichiatra, un filosofo). Questo tipo di intelligenza si manifesta attraverso gli altri tipi definiti da Gardner. Le persone con questo tipo di **intelligenza intuitiva** sono inclini all'**autovalutazione**, persino all'**autoanalisi**. Sono **introversi per natura**, sentono profondamente i loro punti di forza e di debolezza e comprendono bene il loro **turbamento emotivo**. Fin dalla tenera età hanno i loro **valori** e uno **scopo nella vita**. Le loro azioni sono guidate da una **forte intuizione, auto-motivazione e desiderio di eccellere**. La loro armonia interiore è a volte disturbata da un'analisi profonda delle loro esperienze personali che è costantemente in esecuzione. Quando apprendono, hanno bisogno di **indipendenza** e di avere l'opportunità di organizzare da soli il processo di apprendimento. Non hanno bisogno di controllo perché sono molto **ben organizzati**. Queste persone non dovrebbero essere forzate, perché ciò rafforzerà solo la loro resistenza e il loro desiderio di nascondersi nel loro mondo interiore e questo non porterà a nulla di buono.

Naturalistico - I naturalisti hanno la capacità di **comprendere la natura** e di **percepire le regolarità**; orientarsi tra molti **organismi viventi** (un botanico, un veterinario, un forestale). Sono anche **sensibili e premurosi** e sono interessati a certe caratteristiche del mondo che li circonda (un meteorologo, un geologo, un archeologo). Queste persone **amano stare all'aria aperta** e il loro processo di apprendimento è più efficace durante i **viaggi**, le scuole verdi e attraverso altri mezzi con cui avranno l'opportunità di **esplorare le cose** che li eccitano.

Esistenziale - La capacità e la volontà di **formulare domande sulla vita**, sulla morte e su altre **domande esistenziali**.

In breve, secondo Gardner la sua teoria porta a **tre conclusioni principali**:

Tutte le persone possiedono **l'intero spettro** di intelligenze e questo è ciò che ci rende esseri umani da un **punto di vista cognitivo**.

Non esistono due persone al mondo identiche (nemmeno due gemelli). Non ci sono due persone che hanno un **profilo intellettuale simile**. Individui diversi acquisiscono **esperienze di vita diverse**, anche quando hanno un materiale genetico simile.

Avere un'**alta intelligenza** non significa necessariamente che **sarà manifestata**. Le persone che sono geniali nella loro intelligenza **possono sprecarla** in attività che non sono direttamente correlate ad essa.



GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Scegli un argomento dalla materia che insegni e cerca di creare un'attività che sviluppi le conoscenze e le abilità degli studenti. Fallo per ogni tipo di intelligenza.

Attività 2

Osserva quale attività ti porta più piacere mentre provi le seguenti attività di esempio e mentre usi il manuale. Esaminalo con l'aiuto della tabella nell'Appendice alla fine dell'attività.

Logico-matematico

Crea un gioco matematico usando solo le cose che ti circondano al momento.

Misura la sezione aurea del manuale e del luogo in cui ti trovi. Leggi di più sulla proporzione d'oro nel capitolo "Proporzione d'oro", Parte "Suggestopedia"

Come spiegheresti cos'è il rapporto aureo per chi lo ascolta per la prima volta? Esercitatevi a farlo con un amico o un parente.

Verbale-Linguistica

Scrivi un articolo attrattivo per il documento di formazione "Sto imparando il meglio" su un materiale che scegli da questo manuale. Pubblicalo sul blog del progetto all'indirizzo: www.gudevica.org, suggestopediainstitute@gmail.com.

Scrivi un breve discorso sul tema del cambiamento dell'educazione citando uno degli autori del manuale.

Racconta una storia personale o una storia che ispirerà i tuoi studenti su un argomento a tua scelta.

Musicale

Scrivi una canzone sulle teorie (o una delle teorie, gli autori, ecc.) dal corso e cantala.

Trova un ritmo e prova a trasmetterlo a qualcuno intorno a te.

Riproduci qualcosa con uno strumento musicale disponibile.

Qual è la tua canzone preferita, la musica - pensa a come puoi insegnare attraverso di essa e cosa puoi insegnare. Suonalo e ascoltalo, puoi esprimere i tuoi sentimenti?

Quale canzone sceglierai per passare qualcosa agli studenti?

Trova una canzone che afferma la vita (scopri cosa significa nel tema: Suggeropedia) e pensa a cosa puoi insegnare con esso?

Naturalistico

Apri la finestra e senti il vento con gli occhi chiusi.

Spiega brevemente un processo naturale della prima persona che incontri. Pensa come lo faresti.

Qual è il tuo posto naturale preferito? Descrivilo ai tuoi studenti? Puoi insegnare loro attraverso questa storia? Pensa a come lo faresti.

Esci e osserva la natura - uccelli, insetti, piante ... Descrivi come ti senti?

Visual-spaziale

Disegna la scuola dei tuoi sogni. Com'è? Crea uno schizzo e un piano di ciò che è nella scuola.

Scatta una foto attraente con il tuo telefono di una delle mappe mentali dal manuale e condividila su Facebook o via e-mail a: teodor@gudevica.org, suggeropediainstitute@gmail.com.

Usa le mappe mentali di un argomento scelto per inventare un gioco.

Guarda le immagini nel libro e visualizzane una in un diagramma.

Disegna una mappa della strada che usi per andare nel luogo in cui insegni.

Corporeo-cinestetica

Fai uno Squat uniformemente 20 volte.

Calcia una palla con i piedi tenendola in aria il più a lungo possibile.

Salta una corda almeno 15 volte senza interruzioni.

Slegare e annodare - scopri su Internet come legare un nodo marino e/o da arrampicata. Descrivi come hai imparato a farlo?

Interpersonale

Aprire un argomento di discussione relativo agli argomenti di questo manuale in cui è possibile coinvolgere almeno altri due partecipanti.

Con l'aiuto di una carta Dixit (Trova un'immagine su Internet all'indirizzo: [https://en.wikipedia.org/wiki/Dixit_\(card_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Dixit_(card_game))) condividi i tuoi sentimenti del giorno, della settimana, del mese ...

Gioca a un gioco tradizionale per una certa nazione con i tuoi studenti.

Scopri un obiettivo di apprendimento personale di uno dei tuoi colleghi o studenti e aiutali a riformularlo. Esamina ciò che hanno impostato come obiettivo e quanto è realistico, realizzabile e misurabile. (Usa la tassonomia di Benjamin Bloom come riferimento)

Intrapersonale

Trova un posto tranquillo e condividi i tuoi sogni per il 2018. Poi pensa ai tuoi sogni fino al 2022. Descrivilo in un diario o in un blog personale.

Trova un posto tranquillo e trascorri qualche momento da solo. Come ti sei sentito e cosa hai pensato?

Prendi un libro interessante e leggi alcuni passaggi in pace. Cosa ti ha colpito di più?

Esistenziale

Rispondi alla domanda: "Qual è il significato della vita?"

Perché sei diventato un insegnante? Rispondi alla domanda per te stesso.

Passa alcuni minuti con gli occhi chiusi, cercando di osservare e concentrarti sulla tua respirazione naturale. Come ti sei sentito e cosa hai provato?

Appendice Tabella per l'esplorazione di MI (Usalo per annotare le tue osservazioni sulle attività svolte)

Tipo di intelligenza esaminata	Quanto tempo hai impiegato?	Osservazioni durante il processo di lavoro	Note



PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Crea un breve video o testo che descriva le tue realizzazioni sul tema delle intelligenze multiple di Howard Gardner. Dai la tua opinione sulla teoria e come pensi di poterla applicare nel tuo lavoro.

Descrivi l'applicazione della teoria nel tuo lavoro.

MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA BASE

Intelligenze Multiple – rivedi ancora la mappa mentale all'indirizzo:

<http://thetutorreport.com/howard-gardners-9-types-intelligence/>

Tipi di intelligenza: quali sono le principali intelligenze? Quali sono le loro caratteristiche?

BUONE PRASSI

Nel suo libro "The Element", Ken Robinson condivide la storia di Shawn Carter, nato nel quartiere operaio di Brooklyn, New York. In seguito conosciuto come Jay Z, divenne una delle leggende della musica e degli affari, uno degli idoli della sua generazione. Per diventare la persona che è al giorno d'oggi, ha dovuto superare lo scetticismo e la diffidenza del suo vicinato, dei suoi amici e delle persone che lo circondavano. Quando lasciò il quartiere, lo chiamarono "pazzo". Il suo modello di riferimento è Russell Simmons, e al giorno d'oggi anche lui come Jay è a capo di un impero commerciale costruito sul suo successo come musicista. Ha anche creato una linea di moda e una casa discografica. Le abilità e le intelligenze di Jay Z sono complesse e hanno trovato realizzazione. Molto spesso, la pressione del gruppo o altre circostanze non consentono a una determinata intelligenza di manifestarsi e svilupparsi.

Puoi dare esempi di persone del tuo ambiente che hanno scoperto la loro vocazione e hanno realizzato la loro intelligenza? E di persone che non ci sono riuscite?



APPLICAZIONE PRATICA

Controlla i materiali su: <http://www.literacynet.org/mi/home.html>

Quale di questi materiali puoi applicare nella tua classe?

Pensa a un'attività per ogni diverso tipo di intelligenza

Pensa alle attività secondo The Theory of Psychological Goals. Utilizza la tabella dall'appendice. Per la teoria degli obiettivi psicologici vedi: capitolo "Obiettivi psicologici".

Appendice - Tabella per la creazione di attività MI secondo la Teoria degli obiettivi psicologici.

Esplora l'Appendice per le attività suggestopediche per i tuoi studenti e crea diverse idee per giochi/attività che si basano sui diversi tipi di intelligenze.



CAPITOLO ...

L'importanza del Ritmo

"L'educazione stessa è un sacramento e la scuola è un'arte"

Rudolf Steiner



OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Una volta acquisita familiarità con l'argomento, sarai in grado di:

Descrivere i diversi effetti per una persona derivanti dal giusto utilizzo o meno del ritmo.

Descrivere e distinguere l'importanza del ritmo nell'insegnamento.

Condividere idee per gestire il ritmo nella tua pratica.

Applicare la teoria del ritmo nel tuo lavoro.

Analizzare l'importanza del ritmo per il tuo lavoro di insegnamento di successo.

Creare e usare il tuo ritmo per lavorare con i tuoi studenti, sulla base della teoria del ritmo.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In un gruppo o da solo, discuti e registra le risposte alle seguenti domande e attività:

Per favore, descrivi qual è il ritmo dell'educazione con una serie di parole chiave.

Quando e come insegnavi con quel tipo di ritmo? In che modo il tuo lavoro è sembrato una struttura? Quali sono stati i risultati della sua attuazione?

Come funziona il ritmo quotidiano con gli studenti, settimanale, mensile, annuale? Si prega di provare a specificare le caratteristiche di base per ogni singolo ritmo.

INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Ci sono ritmi ovunque. Li possiamo trovare ovunque, nella natura e anche nelle persone. Nelle persone: mentre respiriamo vediamo l'inspirazione-espirazione, anche il ritmo cardiaco (sistole-diastole), la condizione di veglia-sonno. Nella natura: il cambiamento del giorno e della notte, delle stagioni, delle maree. I processi nell'universo e i processi nelle persone sono direttamente correlati. Più persone sono in sincronia con i ritmi naturali, migliore è la loro condizione - fisica e mentale. Ogni ritmo ha un impatto su certi processi salutari all'interno degli esseri umani ed è importante conoscere e comprendere questi processi. Conoscendo i ritmi di base e il cambiamento dello stato delle persone, possiamo pianificare meglio le nostre attività, scegliere il momento e l'attività più appropriati. Inoltre, possiamo diventare più attenti ai cambiamenti nel mondo e delle persone intorno a noi in modo che possiamo facilmente identificare cosa, chi e a chi assegnare come attività.

Vedremo alcuni **ritmi fondamentali** che si verificano sia nella **natura** che nell'**uomo**, e certamente possono aiutarci nella nostra vita quotidiana. Lo **sta-to fisico e mentale** generale delle persone è influenzato dai **ritmi naturali** e ad es. questo è particolarmente evidente nel processo di **cambiamento delle stagioni**. Inoltre, le nostre condizioni di salute dipendono direttamente dal fatto che siamo in sintonia con i cambiamenti in corso. La ragione è che indipenden-temente da quanto sia indipendente una persona, il suo **corpo** esiste secondo le **leggi del mondo circostante**, dove tutto è ritmato e richiede che il periodo attivo si alterni con il riposo; dopo il giorno arriva la notte, dopo la primavera l'estate, e così via.

Ritmo annuale

Con il cambiamento della natura durante il ciclo annuale, anche la persona cam-bia. Ecco cosa succede durante l'anno solare. Nel complesso, questo periodo può essere paragonato alla respirazione, che ha 4 fasi:

Inspirazione	Apnea	Espirazione	Apnea
Inverno	Primavera	Estate	Autunno

La fase di **espirazione** è l'**estate**. Qui la Terra è aperta al cosmo e si irra-dia ad esso. Una grande immagine di questo processo è la crescita vigorosa delle piante verso l'alto. Tutto ciò che è stato dormiente sotto terra come seme e bulbo, si alza, fiorisce e si lega. L'essere umano è un **processo sincro-no** - la persona è **spiritualmente aperta, decentrata, animata dall'anima nel mondo**. La fase successiva - la detenzione (apnea) - corrisponde all'**autunno**. Qui abbiamo una transizione graduale dall'apertura estiva alla chiusura invernale. Questo è un **periodo di transizione** necessario per il buon funzionamento dei processi, poiché il cambiamento improvviso senza transizione non è salutare per il mondo vegetale e animale, né per gli umani. In autunno, un uomo ha raccolto l'ultimo raccolto. Ci sono ancora foglie sugli alberi, ma sono ingiallite, si asciugano e cadono leggermente. Allo stesso tempo, sta accadendo il cambiamento degli umani: lentamente si **chiudono**, anche se non completamente, la loro **attenzi-one** si concentra sulla **preparazione per l'inverno**, raccogliendo tutto ciò di cui avranno bisogno. Raggiungiamo l'**inverno** fino al più grande **recinto** della terra e degli uomini. Ma questo è il periodo agricolo più produttivo perché ora la terra lavora sodo nella trasformazione delle sostanze, la loro trasformazione. La terra in questa fase, data la sua chiusura e mancata irradiazione, è anche più ricetti-va, gli impatti su di essa sono più grandi. **Le persone sono** anche più **chiuse** in inverno. C'è un'**elaborazione intensa**, c'è una **trasformazione** dell'anima.

Ovviamente passivo, questo periodo è il periodo dell'**accumulo più attivo** delle forze interne, la **mobilitazione**, la maturazione dei processi. **Le persone sono più concentrate e capaci** in **attività intellettuali** in inverno. La successiva **primavera** è la **transizione** tra la recessione invernale e l'apertura estiva. Le persone si stanno gradualmente preparando a dare, a irradiare all'aperto, che può essere di nuovo notevole - immagina il contadino che semina i semi, li getta a terra. Ma l'**essere umano** è un **essere libero**. E a causa della stessa ragione, la gente non può ignorare il ritmo naturale. Ad esempio, se in autunno non passa attraverso il necessario processo di chiusura graduale e entra in inverno in quel modo, o quando è richiesta la primavera per iniziare un processo di apertura graduale è ancora spiritualmente chiuso, completamente concentrato dentro di sé senza rilassamento, si possono osservare numerosi sintomi spiacevoli. Spesso l'affaticamento primaverile è un processo di transizione ritardata in cui vitamine e minerali non aiutano, poiché la causa non è nella loro assenza. I sintomi di stan-chezza ed esaurimento inspiegabili, depressione, nervosismo, mal di testa, bas-sa o alta pressione sanguigna a volte possono anche essere dovuti al **comporta-mento asincrono** dell'uomo ai **ritmi naturali**. Questo cambiamento cardinale nel corso di un anno implica l'**organizzazione dell'attività** in un modo diverso, più appropriato per la stagione. Ad esempio, durante l'**estate** è più salutare **stare nella natura selvaggia**, fare attività agricole, gite, picnic, osservazione nella natura, aria aperta, raccolta di erbe, ecc. **La transizione autunnale** è partico-larmente ben riuscita se ci sono tutte le attività come un **rituale**, come ad esem-pio la pulizia autunnale, la preparazione invernale, la rimozione dei vestiti estivi e l'estrazione invernale. Attività di riabilitazione, raccolta di materiali per il la-voro in inverno, essiccazione e confezionamento di erbe e colture, preparazione di un erbario sono appropriati. In **inverno**, è particolarmente bello creare una **sensazione di spazio accogliente e chiuso**. In autunno possono essere cuciti cuscini, o protezioni da spifferi sotto porte e finestre. Le attività invernali sono adatte a tutti i **tipi di artigianato** legati a **vari mestieri**, in particolare cucire, lavorare a maglia, lavorare con l'argilla, ecc. **Pianificare** le **attività** delle pros-sime stagioni che sarebbe bello fare di nuovo in inverno - quindi la possibilità di dimenticare qualcosa è minore. Nella **primavera** dobbiamo vedere di nuovo la **transizione** tra l'inverno e l'estate. Il rituale della pulizia di primavera viene rip-etuto. Anche le prime **attività preparatorie** in giardino, più tempo. Nell'antichità le persone hanno avuto una comprensione di questo ritmo naturale, per questo ovunque, in tutte le civiltà e culture, ci sono le feste del calendario che celebrano l'inizio di una stagione e quindi preparano una persona per il cambiamento della natura e di per sé. In Bulgaria, queste sono le vacanze Enyovden (preparazione e incontro dell'estate), San Michele (preparazione e incontro dell'autunno), Na-tale (preparazione invernale e accoglienza), Pasqua (preparazione e accoglienza della primavera). La piena partecipazione alla preparazione e alla gestione di queste vacanze stagionali ha assicurato la corretta personalizzazione della per-sona. Oggigiorno, quando le feste non vengono celebrate o quando vengono celebrate solo formalmente e senza preparazione, spesso non riescono a fare la loro parte. L'uomo è sempre più **asincrono** con il **ritmo naturale** e ciò porta



sempre a sintomi fisici.

Sulla base della teoria sopra delineata, ai fini del presente documento, è importante riassumere quanto segue:

- Quando **la formazione** è sotto forma di **un corso**, è importante scegliere il **periodo dell'anno** in cui deve **essere condotto** per essere in grado di ottenere la massima efficienza da esso.
- È importante che **l'insegnante conosca le tradizioni popolari** e integri le conoscenze nel processo di apprendimento in modi diversi e interessanti, al fine di fornire agli studenti conoscenze che li colleghino al **ritmo naturale**.
- Quando si parla di ambiente multiculturale, è molto appropriato confrontare queste tradizioni e le tradizioni popolari.

Ritmo mensile

Il prossimo ritmo che dovremmo prendere in considerazione è quello **mensile**. Al giorno d'oggi non è ben visibile da nessuna parte. Nelle scuole Waldorf, l'intera organizzazione della formazione tematica dipende dal ritmo mensile (per ulteriori informazioni, vedere la sezione "Applicazione pratica" in questo argomento). Di seguito mostreremo cosa produce ogni ritmo: annuale, mensile, settimanale e giornaliero. Un'altra opzione per rendere visibile il ritmo mensile è, ad esempio, l'organizzazione di "Mese del .." (un mese dell'amicizia, un mese delle erbe, un mese dei viaggi, ecc.). Inoltre, una buona opzione è che se è organizzato un incontro mattutino, in cui gli esercizi ritmici sono uguali per tutto il mese, allora una parte di essi cambierà.

Ritmo settimanale

A differenza di quello mensile, il **ritmo settimanale** è abbastanza evidente, specialmente durante l'orario scolastico - si ottiene alternando giorni scolastici (5) e non scolastici (2). Ma anche durante le vacanze, questo ritmo deve essere sostenuto da questa alternanza, e il sabato e la domenica, la vita di tutti i giorni è costruita in modo diverso, ad esempio, ci si sveglia più tardi, non si lavora, attività congiunte o di gruppo non eseguite durante i giorni feriali (escursioni, gite, cinema, teatro, ecc.). Inoltre, c'è ancora una cosa da sapere sulle specifiche dei singoli giorni confermate da chronomedicine (il dipartimento di ricerca medica dei ritmi biologici):

- Il **lunedì** è il primo giorno della settimana, un giorno che è in relazione con la settimana passata e, d'altra parte, il giorno che apre la porta a quella nuova. È meglio avere un **momento speciale** il lunedì (ad esempio, un **incontro settimanale**) in cui chiunque desideri dire qualcosa può essere ascoltato. Spesso qui le dichiarazioni sono correlate, sia con le esperienze imminenti che



passate, sono un ponte tra il passato e il futuro. È bello ascoltare chi vuole condividere alcune esperienze passate, essere in grado di separarsi in modo sano e di gestire il futuro, gli eventi previsti. È bello avere più di una persona da parte dei formatori, o nell'altro caso, se il formatore è uno, condividere i momenti importanti con i suoi colleghi per essere consapevole di alcune tendenze, aspettative, intenzioni del tirocinanti. Nulla di quello che viene detto in un cerchio del genere dovrebbe servire come motivo di derisione e non dovrebbe essere usato impropriamente, altrimenti si perde la fiducia, e questo è devastante.

- **Martedì e Mercoledì** sono giorni ideali per l'apprendimento, perché la concentrazione è buona (si noti che il grado di concentrazione dipende ancora dal ritmo annuale). Il **martedì** è più incentrato sulle **novità**, e **mercoledì** - su **progetti di ricerca**, soprattutto in team.

- Il **giovedì** è stato fatto per essere un giorno che richiede **rilassamento**, rifiatamento. Se ci sono celebrazioni che non sono strettamente fissate nel calendario (ad esempio i compleanni di quelli nati durante la settimana, ecc.), è opportuno fissarle il giovedì. Se ci sono classi, è bene **finire prima di mezzogiorno** se possibile.

- Il **venerdì** è di nuovo un **giorno di concentrazione e apprendimento**, ma non c'è l'interesse scientifico in esso. Si è più focalizzati su progetti **legati all'arte** come ponte per il fine settimana. Qualunque siano le attività del venerdì, sono in qualche modo buone per essere legate alla creatività.

- Il **sabato** e la **domenica** comportano un addebito diverso. Sono il rilassamento necessario e, come discusso sopra, hanno bisogno di un ritmo diverso. È auspicabile che le pulizie vengano effettuate il sabato e non per l'intera giornata.

Ritmo giornaliero

È anche l'ordine dell'organizzazione quotidiana. In realtà, spesso diciamo un **ritmo giornaliero**, ma è un orologio di 24 ore. Solo allora - nell'alternarsi del giorno e della notte - c'è integrità. Ecco un importante cambiamento nella **veglia e nel sonno**. Come è noto, nella dispnea cronica diminuisce anche la capacità lavorativa, la concentrazione e anche la memoria. È difficile creare abitudini per andare a letto all'incirca sempre alla stessa ora. Un'opzione di compromesso è accettare un diverso regime di sonno e riposo durante i giorni feriali e nei fine settimana. Che dire del ritmo diurno che dovrebbe essere preso in considerazione quando si impostano gli esercizi?

- Tra le **8:00 e le 13:00 l'attività mentale è più attiva**, mentre tra le **13:00 e le 15:00 c'è una recessione**, una persona ha bisogno di riposo o attività più creative, senza richiedere uno sforzo mentale eccessivo. Dopo le 15:00, l'attività viene ripristinata.



- Inoltre, all'incirca **ogni quattro ore si verifica una sonnolenza intensificata**. È preferibile che persone che hanno difficoltà ad addormentarsi, prendano in considerazione l'inizio di questo ritmo sdraiandosi al culmine della sonnolenza e del rilassamento.

- Ogni ora e mezza c'è una **fase di indebolimento** (la chiamiamo esalazione) - dopo un'ora e mezza di lavoro teso o di lavoro, abbiamo bisogno di un riposo più completo. Il riposo deve essere totale e almeno di 20-30 minuti.

In sintesi, un ritmo è legato a determinati processi negli esseri umani.

Il ritmo annuale ha un'importanza chiave:

- Nel cambiare l'ambiente e abituarsi al nuovo ambiente;
- Per una malattia grave seguita da una guarigione (un anno è il pieno recupero);
- Quanto più adeguatamente seguiamo il ritmo annuale, più sani siamo fisicamente.

Il ritmo mensile è particolarmente importante per:

- La vitalità generale dell'organismo;
- Le buone funzioni di memoria;
- Moderare l'espressione del temperamento senza arrivare all'estremo.

Il ritmo settimanale è responsabile di:

- Padronanza della vita emotiva-sensuale;
- Il buono stato mentale;
- Trovare una forza sufficiente per comunicare e socializzare.

Il ritmo del giorno (diurno) è collegato a:

- La buona condizione del nostro sé, che è soppressa e indebolita, specialmente nel caso di sonno insufficiente;
- Trovare forze per essere motivati e pro-attivi.



Organizzando ritmicamente la nostra vita, agiamo su molti livelli su tutta la persona. Questo è particolarmente importante per la formazione di una personalità sana e per il suo orientamento di successo.

GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Crea un ritmo settimanale per lavorare con la tua squadra. Pensa a quello che potrebbe essere il tuo carico di lavoro giornaliero, mensile, annuale.

Attività 2

A seconda della parte del giorno in cui insegni ad uno studente, pensa al ritmo del tuo lavoro e al modo in cui lavorerai per lo stato emotivo degli studenti nel ritmo.

Attività 3

Quanto il tuo materiale didattico dipende dai giorni della settimana? Pensa e condividi quali attività avrai nei diversi giorni della settimana? Descrivili e discutili con i tuoi colleghi.

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Immagina i tuoi compagni di classe, il ritmo settimanale delle lezioni e il ritmo mensile di un intero corso. Se puoi, costruisci un ritmo annuale del tuo lavoro e presentalo ai tuoi colleghi, secondo la teoria del ritmo nell'insegnamento. Scrivi il tuo feedback con attenzione e prova a sviluppare il tuo ritmo di lavoro con gli studenti.

BUONE PRASSI

Nelle scuole Waldorf, l'intera organizzazione della formazione tematica dipende dal ritmo mensile. C'è sempre un argomento principale lì, che dura 4 settimane. Gli altri vengono insegnati in parallelo, ma il principale è più accentuato e studiato più intensamente. Dopo 4 settimane, si passa ad un altro argomento principale e così durante l'anno scolastico. Quindi, il ritmo mensile è visibile e influente sui bambini. In che modo le nostre vite quotidiane possono diventare influenti: ad esempio, attraverso attività singole, ad esempio ogni terzo giovedì o ogni secondo mercoledì, ecc.



APPLICAZIONE PRATICA

Crea il tuo ritmo di lavoro e di vita personale. Cerca di abbinarlo ad ogni ritmo: annuale, mensile, settimanale e giornaliero. Fai un piano di attività da seguire durante tutto l'anno per essere in armonia con i ritmi naturali. Quando sei pronto, prova a rispettare questo piano con il tuo lavoro pedagogico. Ci sono somiglianze e differenze con il ritmo di lavoro con i tuoi studenti? Come puoi combinare e sincronizzare il tuo ritmo con la vita e lavorare con il ritmo naturale in modo che siano in armonia e sincronismo? Descrivi i tuoi risultati. Se vuoi puoi condividerlo con noi: suggestopediainstitute@gmail.com



Strumenti per un
apprendimento rapido
ed efficace



CAPITOLO ...

APPRENDIMENTO MISTO

"L'apprendimento misto è l'apprendimento facilitato dall'efficace combinazione di diverse modalità di consegne, modelli di insegnamento e stili di apprendimento e fondato su una comunicazione trasparente tra tutte le parti coinvolte in un corso"

Heinze and Procter



OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:

- Identificare e descrivere le caratteristiche dell'apprendimento misto;
- Applicare la teoria dell'apprendimento misto durante la preparazione di sessioni e programmi di formazione;
- Distinguere e analizzare l'apprendimento misto da altre teorie dell'apprendimento;
- Valutare i risultati dell'applicazione dell'apprendimento misto.

VERIFICA DELLA COMPRENSIONE

In gruppo o da solo, discuti e registra le risposte alle seguenti domande e attività:

- Crea la tua mappa mentale usando i termini di base che descrivono ciò che è apprendimento misto per te;
- Quali sono le somiglianze e le differenze tra la formazione online e la formazione faccia a faccia secondo te? Descrivi entrambi i tipi usando parole chiave. Decidi quale di quelle parole chiave è applicabile anche per l'apprendimento misto?

INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

L'apprendimento misto è una metodologia di apprendimento relativamente nuova. È un **sistema di apprendimento e insegnamento** che combina **l'ispirazione** e la **motivazione** dell'insegnamento tradizionale nelle aule e il **divertimento** e la **flessibilità dell'e-learning** (chiamato anche apprendimento **online** o a distanza). È utilizzato per la creazione di corsi accessibili e motivanti per i moderni **discenti adulti**. **La quantità** di ore trascorse in classe e quelle spese online **varia** nei diversi corsi e temi. Gli studi mirano a trovare il miglior rapporto tra loro.

Esistono molte definizioni e versioni di apprendimento misto, che vengono anche descritte come **"apprendimento ibrido"**, **"apprendimento guidato dalla tecnologia"**, **"apprendimento supportato da Internet"** e **"apprendimento misto"**. Powell et al. (2015) affermano chiaramente che **"l'apprendimento misto** combina **le migliori caratteristiche** dell'apprendimento **online** e dell'istruzione **faccia a faccia**. **In futuro**, potrebbe diventare un **modello predominante** che si incontra più spesso dei singoli presi individualmente". In generale, il termine viene utilizzato per **designare una formazione** che può

essere **adattata** alle **esigenze** di ogni studente e non è limitata dal luogo o da regole severe. L'istituto Innosite ha adottato una definizione comune che potrebbe essere trovata in molte fonti di ricerca pertinenti. Pertanto, la ricerca di Staker (2011), definisce l'apprendimento misto come **"ogni volta** in cui uno studente **impara**, almeno in parte, attraverso **l'apprendimento online**, con qualche elemento di controllo dello studente su tempo, luogo, percorso e/o ritmo; almeno in parte in un luogo fisico supervisionato, lontano da casa ". Questa definizione include **due aspetti chiave** che distinguono questo modo di apprendere dall'insegnamento e dall'apprendimento tradizionali nell'ambiente di apprendimento comune o in altri ambienti di apprendimento fisico. In primo luogo, lo studente deve **studiare "supervisionato** in un luogo isolato e lontano da casa" per almeno una parte del suo tempo. In secondo luogo, affinché l'apprendimento sia considerato come "misto", lo studente **deve partecipare a un corso di formazione online** con qualche elemento di controllo su tempo, luogo, percorso e/o ritmo. **L'elemento del controllo dello studente** è essenziale per la definizione in quanto distingue l'apprendimento online da altre forme di apprendimento basato sulla tecnologia come quando un insegnante usa un laptop o proiettore per mostrare materiali online o supporti didattici agli studenti in classe, o utilizza una lavagna elettronica per animare l'insegnamento diretto. Per questo motivo, la definizione di apprendimento misto è considerata dal punto di vista dello studente (Stacker, ibid.).

Eryilmaz (2015) descrive le differenze tra l'apprendimento faccia a faccia e quello on-line utilizzando **12 parametri** presentati nella tabella seguente. Mostrano che, in generale, la formazione online fornisce un apprendimento più flessibile e centrato sullo studente.

Parametri	Faccia-a-faccia	Formazione Online
Focalizzazione del corso	Di gruppo	Di gruppo e individuale
Focalizzazione dei contenuti	Basata sull'insegnante	Centrata sullo studente
Modulo	Sincrono	Asincrono
Tempo	Programmato	Qualsiasi tempo
Luogo	Aula	Ovunque
Flessibilità	Standardizzata	Personalizzata
Contenuto	Stabile, durevole	Stabile, dinamico, transitorio
Numero di studenti	Delimitato dallo spazio	Illimitato
Preparazione dell'istruttore	Qualcuna (trasparenza)	Ampia preparazione
Distribuzione del materiale	Copie fisiche	Scaricamento elettronico
Interattività	Spontanea	Strutturata
Range di interattività	Totale	Limitata

Differenze tra gli ambienti di apprendimento online e faccia a faccia
(Eryilmaz, 2015)

Inoltre, egli distingue ulteriormente tra l'apprendimento online **"convenzionale"** e l'apprendimento misto e identifica **una serie di vantaggi** dell'**apprendimento misto** dal punto di vista dell'**interazione studente-insegnante** e la preparazione dello studente alla **nuova conoscenza** prima di frequentare il corso, che può contribuire rispettivamente a migliorare l'**efficacia della formazi-**



one. La ragione principale di ciò è che l'**apprendimento misto** usa Internet e le **risorse disponibili** come **strumento preparatorio** sia per gli insegnanti che per gli studenti. Nella **classe tradizionale**, gli studenti vengono e ascoltano la lezione e poi **scrivono i compiti**. Al contrario, in **formazione mista**, gli studenti hanno già **ricevuto le informazioni** per la lezione (video, testi, altri materiali multimediali) prima di entrare nella classe e, quindi, sono **più preparati** a rafforzare il processo del corso. Allo stesso modo, l'insegnante **usa** l'aula per **creare un ambiente** di riflessione in cui lo studente può **pensare** a ciò che ha appreso e **chiarire elementi** che non sono compresi. Questa condizione crea **opportunità** e offre **più tempo per l'interazione** in classe e in altre attività pratiche. C'è anche uno **spostamento nel ruolo dell'insegnante** e un cambiamento nel **rapporto con gli studenti**: l'insegnante agisce come un **mentore/assistente** e gli studenti possono essere più attivi rispetto all'educazione faccia a faccia. Nel suo studio Eryilmaz evidenzia anche la questione del **controllo degli studenti** nell'insegnamento misto e la sua **importanza** per garantire l'efficacia dell'apprendimento. Descrive una serie di **funzionalità** che consentono allo studente di **scegliere** come e quando utilizzare i materiali online (ad esempio, quante volte guardare un video) e può quindi contribuire a una più **profonda** e approfondita comprensione dell'argomento.

Modelli di apprendimento misto

Con il progresso delle **tecnologie** e della **pedagogia** vengono attualmente utilizzati **diversi modelli** di apprendimento misto e vengono sviluppate **nuove versioni**. Questi modelli variano in **alcune delle loro dimensioni** che includono i **ruoli degli insegnanti, gli orari, lo spazio fisico e i metodi di insegnamento**. Nella maggior parte delle fonti, i modelli utilizzati sono raggruppati in **sei cluster**, ciascuno caratterizzato da **elementi di progetto** che lo distinguono dagli altri (Staker, 2011).

Modello di guida faccia a faccia:

È considerato il più vicino alla **struttura scolastica** tipica. In questo approccio, la **formazione online** viene introdotta caso per caso, il che significa che solo alcuni studenti di un determinato corso parteciperanno a una qualche forma di **apprendimento misto**. Nell'**approccio di guida faccia a faccia**, gli studenti che **fanno più fatica** o lavorano al di sopra del livello del loro corso possono avanzare al proprio ritmo e **utilizzare le tecnologie** in classe. Questo modello è risultato efficace **per l'insegnamento delle lingue**.



Modello di rotazione:

Gli studenti **ruotano** su un **programma fisso** tra le **modalità di apprendimento** e lavorano **online** o **faccia a faccia** con l'insegnante. Ci sono anche **variazioni** del **modello di rotazione** relative a vari aspetti, come il tempo, la rotazione individuale o di gruppo, ecc.

Modello Flex

In questo approccio i materiali sono forniti **principalmente online**. Anche se **ci sono insegnanti** in classe per fornire assistenza in loco **se ciò è necessario**, la formazione è per lo più **auto-diretta** in quanto gli studenti imparano **autonomamente** e praticano nuovi concetti nell'**ambiente digitale**.

Modello di laboratorio online

Con questo modello, gli studenti imparano **completamente online** ma si recano in un **laboratorio informatico** dedicato per completare i documenti finali. Il laboratorio è **supervisionato da adulti**, ma non sono **insegnanti qualificati**. Ciò consente agli studenti di lavorare **al passo e in luoghi** che sono adatti a loro senza influenzare l'**ambiente di apprendimento** di altri studenti.

Modello self-blend

L'**apprendimento auto-misto** combina la **formazione attesa** con la **formazione online**. Questo modello consente agli studenti di **prendere lezioni** al di là di quelle che sono già disponibili nel loro corso. Sebbene questi studenti visitino un ambiente tradizionale, scelgono anche **di integrare** la loro formazione attraverso **corsi online** offerti a distanza. Questo **metodo di apprendimento misto** può avere successo se gli studenti stessi sono altamente **motivati**. Il Self-blend è per lo più adatto agli studenti che desiderano frequentare **corsi avanzati aggiuntivi** o che sono interessati ad un'area non coperta dal curriculum tradizionale.

Modello di guida online

Confrontando il modello di driver faccia a faccia, il modello di driver online si trova all'altra estremità dello spettro, in quanto è una forma di **apprendimento misto** in cui gli studenti lavorano in **remoto** e i **materiali** sono per lo più forniti attraverso una **piattaforma online**. Sebbene ci siano **registrazioni di presenze opzionali**, gli studenti possono generalmente parlare con i loro insegnanti online se hanno domande. Questo **modello di apprendimento misto** è l'ideale per gli studenti che hanno **bisogno** di maggiore **flessibilità** e **autonomia** nei loro programmi quotidiani.



Carman (2005) identifica **5 ingredienti chiave** necessari per realizzare un **corso di apprendimento misto di successo**:

1. **Seminari dal vivo**;
2. **Contenuti** online disponibili per l'apprendimento al **proprio passo**;
3. **Collaborazione** (tra gli studenti e tra lo studente e il mentore);
4. **Valutazione**;
5. **Materiali di riferimento** per un'ulteriore **riflessione** su ciò che è stato appreso.

L'ambiente di apprendimento misto ha 6 diversi modelli: **formazione faccia a faccia, rotazione, flessibilità, laboratorio online, apprendimento indipendente di tipo misto e apprendimento online**. Gli specialisti aggiungono anche che "l'apprendimento misto si riferisce a qualsiasi momento in cui **lo studente apprende**, sia online che offline, e **controlla da solo il tempo, il luogo, il modo e il ritmo**."

Questi sei modelli dovrebbero servire come argilla per la modellazione. Una singola **formazione mista** dovrebbe essere lasciata ad assumere una **forma specifica** - deve essere in grado di **rispondere all'ambiente** in cui viene utilizzata, ai **cambiamenti tecnologici e ai bisogni degli studenti**.

Principi pedagogici

Pertanto, i punti importanti per un insegnante quando **si progetta un modello di apprendimento misto** sono determinare non solo la quantità di formazione online da utilizzare in combinazione con la formazione faccia a faccia, ma anche i principi pedagogici generali su cui si baserà.

In considerazione di quanto sopra, i seguenti aspetti dovrebbero essere presi in considerazione per i **modelli di formazione mista**:

- aumentare **l'interesse/la motivazione** degli studenti;
- creare opportunità di **cooperazione** tra gli studenti e l'insegnante;
- gli studenti danno **un contributo attivo** alla conoscenza;
- gli studenti **riflettono** su ciò che hanno appreso: **autovalutazione**;
- miglioramento del **pensiero critico**;
- miglioramento delle **competenze digitali** degli studenti;
- **networking** con altre organizzazioni didattiche ed educative - **condivisione di contenuti**.



In effetti, i modelli di apprendimento misto rendono possibile **l'uso di una serie di pratiche** che aiutano a raggiungere gli obiettivi **dell'approccio centrato sullo studente**, come il **lavoro di gruppo**, la **formazione attesa** con contenuti generati dai gruppi di studenti, **la formazione in classe**, seguito da **auto-generazione di contenuti online** da parte degli studenti.

Tutti questi sono esempi di come consentire agli studenti di **apprendere autonomamente**, prendere l'iniziativa e **partecipare alla progettazione dell'ambiente di apprendimento**, che è una parte essenziale dell'aggiornamento di Suggestopedia. **Non sono partecipanti passivi** in un processo controllato, ma sono **creatori attivi** che collegano ed estendono la loro formazione oltre la capacità dell'insegnante. Questa interazione consente di **sviluppare il contenuto in profondità** e crea possibilità di andare oltre gli obiettivi o le competenze stabiliti.

Molti di questi metodi induttivi usano anche l'apprendimento cooperativo in cui gli studenti ottengono molto attraverso il **lavoro di gruppo** sia durante il tempo programmato trascorso in classe che al di fuori di esso. Allo stesso modo, **l'imprenditorialità** e l'educazione imprenditoriale sono molto importanti quando si lavora con gruppi emarginati. Omolayo Olajide e James (2011) affermano chiaramente che queste **competenze** (tra cui, ad esempio, la capacità di pianificare, organizzare, gestire, guidare e delegare, analizzare, assumere rischi, ecc.) sono strettamente correlate e possono essere meglio sviluppate sulla base di un **modello di ricerca**.

Questo approccio implica anche che quando si promuove l'apprendimento innovativo è importante tenere in considerazione le esigenze di ciascun **ambiente di apprendimento**, classe e studente, anziché adottare un approccio unificato a tutti. A tal fine, il modello di apprendimento misto dovrebbe includere elementi di **autovalutazione** e progettazione educativa per evitare situazioni in cui l'insegnante **semplicemente "insegna"** un certo programma anziché progettare e **adattare i materiali di apprendimento disponibili al profilo** dei propri studenti. Allo stesso tempo, dobbiamo tenere presente che non tutti gli insegnanti sono preparati o **formati** per progettare l'istruzione e **apportare modifiche** al materiale. In questo caso, è importante consentire lo scambio di **pratiche** tra insegnanti attraverso una rete online in modo che possano condividere idee, esperienze e modi per adattare il programma e le lezioni ai diversi contesti in classe. Per questo, nell'ambito del progetto e della metodologia di "NEWave in Learning", prestiamo particolare attenzione allo scambio di informazioni e alla creazione di una **piattaforma online** in cui avvengono tali **scambi e comunicazioni**.



GIOCHI E ATTIVITA'

Attività 1

Dai un'occhiata alla tabella e alla classificazione di Eryilmaz (2015) in alto che mostra le differenze tra gli ambienti di apprendimento faccia a faccia e online. Quali sono i pro e i contro di ciascun parametro secondo te?

Attività 2

Scegli un argomento dal materiale che insegni e scrivi un breve piano su come organizzeresti l'apprendimento su questo argomento utilizzando l'apprendimento misto.

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Dai un'occhiata ai tre componenti seguenti e pensa a quali sarebbero le caratteristiche di un processo di apprendimento misto organizzato da te.

Fornisci esempi concreti della teoria che abbiamo introdotto e che usi nella tua pratica. Dividi il tuo modello in tre componenti principali: apprendimento online, supervisione degli studenti e apprendimento in una classe tradizionale.

Componente n. 1: consegna online

La comunicazione di qualsiasi formazione mista viene effettuata attraverso una delle piattaforme di apprendimento online disponibili sul mercato. Tali piattaforme facilitano notevolmente la consegna dei contenuti, la gestione dei processi e l'apprendimento asincrono. Qualunque piattaforma tu scelga, non aver paura di sperimentarla. Al contrario, fallo! Cambia e aggiorna costantemente la sua forma e il suo contenuto. Ciò garantirà indubbiamente la sua pertinenza aggiornata.

Molte di queste hanno anche versioni gratuite. Naturalmente, le loro funzionalità sono piuttosto limitate, ma sono comunque un buon punto di partenza per stabilire una connessione online con i tuoi studenti. Inoltre, puoi anche utilizzare uno degli strumenti di valutazione online disponibili, come Juno o Google Forms. Offrono numerosi modi per raccogliere e analizzare le informazioni.

Componente n. 2: controllo dello studente

Affinché il tuo blended training abbia successo, devi considerare i tuoi studenti come partecipanti democratici nel loro sviluppo, a cui devi presentare in anticipo i termini del contratto pubblico e i risultati attesi. Solo dopo, puoi iniziare a lavorare sui contenuti del progetto. Inoltre, non dovresti dimenticare che avere il controllo è un privilegio, non un diritto. Dovresti anche tenere presente che i tuoi studenti avranno bisogno di tempo per abituarsi al loro nuovo status quo e iniziare ad assumersi la responsabilità della propria formazione.



Componente n. 3: Apprendimento in una classe tradizionale

Il modo migliore per avere una formazione in aula tradizionale è decentrarlo. Immagina un'aula in cui gli studenti siano suddivisi in quattro gruppi. Un gruppo di quattro o sei studenti sta lavorando attivamente alla ricerca/compiti a casa, chiacchierando di tanto in tanto, ma in gran parte sul compito. Il secondo gruppo è il peer-editing dei temi degli altri. Il terzo gruppo è alla lavagna che disegna un grafico che illustra il cambiamento di tecnologia e strategie tra la prima e la seconda guerra mondiale. Il gruppo finale è seduto attorno a un tavolino con l'insegnante, discutendo le domande essenziali dell'unità e inventandone di nuove. In tal modo, viene garantito un impegno al 100% di tutti coloro che sono presenti in classe e non possono "sfuggire" al flusso mentale.

L'approccio didattico delle aule tradizionali dovrebbe cambiare. Il ruolo degli insegnanti dovrebbe essere più di mentori che guidano i loro studenti, non rivolto verso la padronanza del 100% dei contenuti di apprendimento, ma verso la costruzione di una società democratica. Naturalmente, gli studenti avranno anche bisogno di una guida per svolgere questo compito di gruppo.

In conclusione, vorremmo darti un ultimo consiglio: scatta sempre foto o video di ciò che accade in classe e, quando possibile, condividi il tuo lavoro online. La gente, fondamentalmente, è sospettosa delle cose che non gli sono familiari. Mostra a te stesso e agli altri che cos'è l'educazione mista e i suoi benefici si riveleranno naturalmente.

Fonte: http://www.edweek.org/tm/articles/2014/10/08/ctq_tolley_blended_learning.html.

BUONE PRASSI

Controlla le informazioni sul sito web del progetto GREENT all'indirizzo <https://greentproject.eu/>. Cosa noti? Trovi le caratteristiche dell'apprendimento misto? Analizza i componenti separati e valuta se il modello può essere applicato nella tua organizzazione.

APPLICAZIONE PRATICA

Dopo aver esaminato il modello GREENT che incorpora l'apprendimento misto, pensa e indica come puoi applicare il modello di apprendimento misto nella tua pratica.



Apprendimento basato sul progetto e apprendimento basato sui problemi

"È sempre il momento giusto per fare ciò che è giusto."

Martin Luther King

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:

- Definire e descrivere il processo e le fasi della formazione basata sui progetti. Distinguere le diverse fasi e le loro caratteristiche e il tuo ruolo nel processo;
- Distinguere e analizzare l'apprendimento basato sul progetto verso altri modelli simili, come l'apprendimento basato sui problemi;
- Applicare le fasi del processo di apprendimento basato sul progetto per creare un progetto su cui lavorare con i propri studenti;
- Formulare obiettivi per un processo di apprendimento basato sul progetto;
- Formulare una buona domanda principale e valutarla secondo una scala di criteri;
- Comprendere e valutare il tuo ruolo di insegnante quando lavori con studenti;

Analizzare le opportunità per implementare il processo nel tuo lavoro.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In gruppo o da solo, discuti e registra le risposte alle seguenti domande e attività:

Guarda il video e discuti la tua comprensione di ciò che è l'apprendimento basato sul progetto. Visualizza il tuo lavoro.

<https://www.youtube.com/watch?v=Z1O3mV-bvwU&t=31s>

Come definisci e comprendi cosa deve funzionare nei progetti con i tuoi studenti? Visualizza il tuo lavoro.



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Il sistema per l'apprendimento rapido ed efficace "NEWave in Learning" include la **formazione basata su progetti** per il suo posto e il suo ruolo nello sviluppo e attivazione **delle informazioni insegnate e dei contenuti di apprendimento**. La formazione basata su progetti può anche essere un'attività supplementare di supporto (ad esempio a un corso di lingua straniera o altra formazione), specialmente quando l'apprendimento deve essere trasferito all'**ambiente reale** o collegato alla **vita reale**. In tal modo gli studenti si immergono in un ambiente reale e attraverso il **contesto** possono collegare l'apprendimento a **situazioni reali** in cui **applicare** le competenze acquisite.

Il termine "**progetto**", è apparso per la prima volta alla fine del 19° e all'inizio del 20° secolo quando è entrato nella terminologia delle **attività economiche e sociali**. Non ha ancora una definizione **esatta** e chiaramente costruita. La formazione è definita come basata sul progetto quando soddisfa determinate **caratteristiche**.

L'apprendimento orientato al progetto e al problema è uno dei metodi più efficaci per raggiungere importanti **obiettivi educativi** contemporanei: l'apprendimento attivo, il collegamento dei contenuti di apprendimento alla **pratica delle persone**, l'apprendimento nel **contesto della vita** e l'apprendimento attraverso la **collaborazione**. Gli studenti si impegnano in un **compito autentico** e ricevono aiuto, consigli e correzioni in tempo reale dal formatore. Questi metodi stimolano lo sviluppo di abilità **cognitive** e **meta-cognitive** che sono importanti per la società e l'individuo: trasferimento dell'apprendimento a nuove situazioni, pensiero creativo, pensiero critico, pianificazione delle attività, analisi delle prestazioni, riflessione.

L'apprendimento orientato ai problemi è stato introdotto per la prima volta nel 1969 da Howard Barrows e dai suoi colleghi della Facoltà di Medicina dell'Università McMaster in Canada per avvicinare la formazione dei medici alle situazioni della **vita reale**. Da allora è stato utilizzato per la formazione di professionisti provenienti da molti campi diversi. È una **strategia pedagogica** per l'**apprendimento attivo**, ed è una sorta di pedagogia **incentrata sul discente** in cui gli studenti apprendono su un soggetto o argomento **nel contesto di problemi complessi, sfaccettati e reali**.

Il metodo organizza **tutte le attività di apprendimento** attorno al **problema portato avanti**.

Alcune delle caratteristiche distintive dell'apprendimento orientato ai problemi sono:

- Viene eseguito attraverso **problemi stimolanti** che non hanno precondizioni prestabilite;
- Gli studenti lavorano in **piccoli gruppi**, in genere da 6 a 10 persone;



- **L'insegnante supporta** solo la formazione.

Il **problema portato avanti** è lo strumento principale per acquisire **capacità di problem solving** e stimolazione dei **processi cognitivi** degli studenti. I problemi sono **discussi**, ciò che è noto è **definito**, **le ipotesi sono generate**, gli **obiettivi educativi** sono stabiliti e vengono organizzate ulteriori attività (come la **ricerca** e la raccolta di informazioni da fonti diverse). Il ciclo dell'apprendimento orientato ai problemi termina con un **commento sul** processo di apprendimento, sulla soluzione dei problemi e sul lavoro di squadra. Il ruolo degli insegnanti è di **guidare il processo di apprendimento**, non di fornire conoscenze. Assistono solo gli studenti ponendo **domande aperte**, che sono, in larga misura, **meta-cognitive**.

Secondo la formazione orientata al progetto di G. Hegedüs nelle scienze naturali, "... la creatività, il modello, la modellazione e il progetto che formano un'entità. **La creatività è lo scopo** e la soluzione, il modello e la modellazione - la funzione e la forma dell'apprendimento, mentre il progetto è il quadro di come l'apprendimento è organizzato".

Alcune delle principali caratteristiche dell'apprendimento basato sul progetto includono:

- **Domande motivanti** che aiutano a organizzare e guidare la formazione;
- **Ricerca attiva**, che è pianificata e condotta in completa autonomia dagli studenti;
- **Autonomia dei tirocinanti**, che li trasforma in organizzatori e manager della propria formazione;
- **Collaborazione** tra studenti, insegnanti e membri del pubblico quando si affrontano problemi e problemi comuni;
- **Autenticità del progetto** basata su problemi esistenti, reali, applicabili fuori dalla classe;
- **Prodotti reali e loro presentazione**, che sono il risultato materiale del progetto e dimostrano ciò che è stato appreso.

L'apprendimento basato sul progetto è ampiamente usato nell'insegnamento e nella pedagogia moderna a causa dei numerosi vantaggi che offre. La sua connessione con **situazioni** e **problemi** della **vita reale**, la ricerca e la sua capacità di risolvere **questioni** e situazioni **specifiche** e attuali offrono agli studenti opportunità di realizzazione professionale. Attraverso i progetti, gli studenti creano prodotti specifici lavorando come una squadra, assegnando compiti e conducendo **ricerche approfondite** e sulla **vita reale**. Questo è uno dei motivi per cui i progetti sono posizionati al più alto livello di tassonomia Bloom-Anderson (per ulteriori informazioni, consultare il capitolo: **Tassonomia di Bloom**).



Indubbiamente, l'apprendimento basato sul progetto raggiunge importanti obiettivi di moderna pedagogia che sono collegati a:

- Stabilire una connessione tra il **contenuto** e la **vita e la pratica reali**, fornendo un **contesto reale** dell'apprendimento;
- **Interazione e apprendimento collaborativo e di gruppo**, attraverso la cooperazione tra studenti;
- Acquisizione di **competenze significative** necessarie per la **realizzazione professionale**, come capacità di comunicazione e presentazione, capacità di apprendimento, capacità di definizione degli obiettivi, pianificazione, ecc.
- Il tirocinante è **responsabile e attivamente coinvolto** nel proprio apprendimento e nel processo di acquisizione di conoscenze e abilità;
- Una connessione tra i **professionisti** e la **comunità locale** con i tirocinanti e gli studenti.

I progetti possono essere utilizzati sia per l'apprendimento che per **l'auto-apprendimento**, essendo **altamente efficaci** nell'acquisizione di **conoscenze e abilità specifiche**. Nella teoria pedagogica l'educazione attraverso i progetti è associata ai **modelli di insegnamento costruttivisti**. Nella pedagogia moderna, molti processi e modelli importanti di apprendimento **auto-diretto, auto-regolato e di trasformazione** sono associati all'apprendimento del progetto.

L'apprendimento basato sul progetto consente agli studenti di **impegnarsi** nel processo di apprendimento e diventare **partecipanti attivi** nella sua **progettazione** e implementazione. Durante tutto il processo, sviluppano anche una **vita** valoriale e **capacità professionali**, principalmente **lavoro di gruppo, comunicazione e cooperazione, definizione degli obiettivi** e pianificazione, nonché **presentazione** e altre abilità.

I progetti sono una grande opportunità per **esperienze reali** e stimolanti che ci forniscono preziose conoscenze e **abilità cognitive, sociali e personali**. Queste caratteristiche li rendono uno degli strumenti di lavoro maggiormente preferiti. Molte organizzazioni e istituzioni di formazione organizzano il loro lavoro attraverso progetti.

Secondo la Dott.ssa Gergana Shopova (*Project-Based Teaching of Chemistry and Environmental Protection: Innovative Aspects*), l'apprendimento basato sul progetto passa attraverso le seguenti fasi:

- **Esplorativo - ricerca** di un problema e formulazione di un argomento del progetto;
- **Analitica: analisi** della situazione e delle informazioni disponibili e pianificazione dell'implementazione.



- **Pratica: realizzazione** del concetto e delle attività del progetto;
- **Espositiva - presentazione** dei prodotti del progetto;
- **Controllo: valutazione** dei prodotti e lavoro degli studenti.

Alcune delle principali caratteristiche del training di progetto sono:

- **Domande guida** che servono a organizzare e guidare la formazione;
- **Ricerca attiva**, che è pianificata e condotta dagli studenti in modo completamente indipendente;
- **Autonomia** degli studenti, che li rende organizzatori e manager della propria formazione;
- **Collaborazione** tra studenti, insegnanti e membri della società nella risoluzione di problemi e problemi comuni;
- **Autenticità** dei progetti, basata su problemi di vita reale, applicabilità fuori dalla classe;
- **I prodotti reali (artefatti)** e la loro presentazione - rappresentano i risultati materiali del progetto e dimostrano cosa è stato appreso.

Ogni progetto ha le seguenti **caratteristiche principali**:

- **Durata** nel tempo;
- **Fasi** (step) dell'attività;
- Integrazione di conoscenze e competenze da **più di un campo** in una **varietà di attività** appropriate (orale, scritta, pratica);
- **Lavoro di gruppo**, che implica lo sviluppo di determinate qualità e abilità - pianificazione e organizzazione non assistita delle attività del gruppo;
- L'esistenza di un **beneficio pratico** o spirituale dal risultato del progetto che può essere visto, letto, sperimentato, ecc.

I progetti possono essere classificati in base a vari parametri:

1. Per **attività predominante** del progetto: di ricerca, creativo, orientato al ruolo, pratico, cognitivo, ecc.;
2. Per **campo soggetto-dominio**: mono-progetto (un soggetto), interdisciplinare;



3. Per la natura del **coordinamento del progetto**: diretto, con un coordinamento aperto e chiaro (uno degli studenti ha il ruolo di un coordinatore) o con un coordinamento nascosto (da un insegnante o qualcun altro che non è direttamente coinvolto nel lavoro del team);
4. Per **natura dei contatti** (studenti di un gruppo, di un'organizzazione, di una città, di una regione, di un paese o di paesi diversi);
5. Per **numero di partecipanti** - individuale, squadra (piccoli gruppi) o collettivo (un intero corso o un gruppo più ampio).
6. Per **durata dell'implementazione**: a breve termine (1-2 ore), a medio termine (da una settimana a un mese), a lungo termine (diversi mesi).
7. Per **argomento**: economico, linguistico, geografico, matematico, storico, ecologico, sanitario, ecc.
8. Per **contraddizioni esaminate**: sociale, scientifico, culturale, politico, storico, integrale, religioso, ecc.
9. Per importanza **pratica**: locale, regionale, nazionale, internazionale.

La **valutazione** del progetto è un compito complesso e difficile perché richiede una valutazione non solo delle conoscenze acquisite, ma anche delle diverse **abilità sociali e personali**. Devono essere stabiliti sufficienti criteri obiettivi per garantire gli standard senza limitare la libertà creativa degli studenti.

Alcuni requisiti principali e **criteri di valutazione** dei progetti sono:

- **Importanza e attualità** del problema e rilevanza per il programma;
- **Partecipazione attiva** di ogni partecipante, in base alle proprie capacità individuali;
- Carattere **collettivo** delle decisioni prese, comunicazione e lavoro di squadra;
- Utilizzo di **conoscenze e competenze integrate** di altri settori o settori scientifici;
- **Contributo personale** e innovazione nella risoluzione del problema;
- Originalità e **innovazione** del progetto;
- **Competenza** dei partecipanti per giustificazione del progetto e interesse per il problema affrontato;
- **Design estetico e tecnico** del progetto e alfabetizzazione scritta;
- Competenze per lo **sviluppo sostenibile** e l'arricchimento dell'umanità.



Quando si applica questo metodo, il ruolo degli insegnanti/formatori è di **facilitatori, consulenti, mediatori, collaboratori e consulenti** degli studenti. **Devono essere in grado di motivarli** per questa attività insolita: perché è necessario per loro? Come li aiuterà? Quale può essere il prodotto finale e come sarà utile per loro in futuro? Perché ne vale la pena? Questo tipo di **motivazione** è molto importante, specialmente per i gruppi marginalizzati, dove il beneficio e il valore aggiunto dalla realizzazione del progetto devono essere molto ben indicati per ogni partecipante.

L'insegnante supporta e organizza l'apprendimento e la sua funzione è garantire le seguenti caratteristiche formative:

- **Chiarezza teorica e metodologica** dello scopo, della natura e dell'attuazione tecnologica del progetto;
- **Introduzione** della domanda guida;
- **Presentazione del contenuto**, la struttura e il metodo di selezione dei materiali;
- **Approvvigionamento** di fonti;
- **Assistenza** nell'organizzazione;
- **Supporto** e mediazione dei conflitti dei partecipanti;
- **Sviluppo** di strategie per l'efficacia e il supporto del processo e dei partecipanti.

La formazione di progetto presenta i seguenti vantaggi:

- **Gli studenti** hanno l'eccezionale opportunità di essere **al centro del processo** come **partecipanti attivi** e scopritori di nuove esperienze e conoscenze. **Gli insegnanti** partecipano come **consulenti e assistenti** che creano un **ambiente di apprendimento** appropriato per il **lavoro individuale e creativo** degli studenti;
- Aumenta **la qualità del processo di apprendimento** e la **motivazione** dell'apprendimento;
- Gli studenti **approfondiscono le loro conoscenze** su un argomento specifico;
- Gli studenti **pianificano il loro lavoro** per raggiungere gli obiettivi prefissati;
- Lavorano **indipendentemente**, individualmente o **in gruppo**;
- Comprendono meglio i loro **punti di forza e di debolezza**;



- Hanno la **responsabilità** dell'attuazione del compito assegnato; Lavorano in un **ambiente** reale o vicino al reale che supporta la loro futura **realizzazione professionale**;
- **Risolvono problemi** e superano i conflitti.

L'apprendimento basato sul progetto è un **processo e uno strumento efficace e coinvolgente** che può essere utilizzato come un valido supplemento alla teoria e alla pratica di Suggestopedia perché assicura la partecipazione attiva degli studenti e li coinvolge in **situazioni di vita reale**.

GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Guarda il video sull'apprendimento basato sui problemi ed elabora le caratteristiche che lo rendono diverso e simile all'apprendimento basato sui progetti.

<https://www.youtube.com/watch?v=UpukYVuruqk>

Al termine dell'attività, controlla il seguente video:

<https://www.youtube.com/watch?v=bAi1EuMyafE>

Attività 2

Scegli un argomento molto semplice, come piantare un albero e provare a sviluppare un processo di apprendimento basato su un progetto.

Attività 3

Scegli una parte del materiale didattico (ad esempio, i verbi irregolari) e crea un processo di apprendimento basato sul progetto. Pensa a come puoi incorporare il processo nel tuo lavoro quotidiano?

Attività 4

Scegli alcuni argomenti e per ognuno di loro prova a formulare una domanda guida.

Ad esempio: Europa medievale, geografia dell'Asia e dell'Oceania, tempi in inglese, costruzione di barche, ecc.



Attività 5

Dai un'occhiata al progetto degli studenti dal link e descrivi le caratteristiche di base della formazione basata sul progetto che vedi in esso. Che cosa manca? Puoi aggiungere le caratteristiche principali carenti? Quali conclusioni puoi trarre dai risultati che vedi?

<http://www.rio-ruse.org/?p=4590> (La descrizione in inglese è disponibile nell'appendice)

PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Descrivi le caratteristiche di base di un modello che vorresti usare nel tuo lavoro. Come apparirebbe un processo di apprendimento basato sul progetto se applicato a un argomento scelto da te? Quali sono le sue caratteristiche? Descrivile e discuti le tue idee con i tuoi colleghi.

MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA DI BASE

Controlla le mappe mentali ai seguenti indirizzi:

<https://prezi.com/mxguebp3m5oz/mind-map-project-based-learning/>

<https://www.pinterest.co.uk/pin/116108496616129871/>

Guarda i seguenti video e crea la tua mappa mentale sull'apprendimento basato sui progetti.

<https://www.youtube.com/watch?v=LMCZvGesRz8&t=49s>

<https://www.youtube.com/watch?v=7uU8oO--5XE>

<https://www.youtube.com/watch?v=bUCbCoDpwD0>

C'è qualcosa che non ti è ancora chiaro? Se è così, dai un'occhiata al materiale video e testuale incluso in questo argomento. Per ulteriori informazioni, utilizzare la bibliografia dell'argomento e i materiali disponibili su Internet.



BUONE PRASSI

Verifica come i progetti possono essere utilizzati da fasce d'età diverse e pensa se puoi applicare qualcosa di ciò che hai visto. Scrivilo.

http://radosttoneva.weebly.com/uploads/1/6/2/0/16206236/2_project_learning_rt-sait.pdf

Dai un'occhiata a questo esempio di formazione degli adulti che utilizza l'apprendimento basato sul progetto. Quali sono le caratteristiche che trovi? C'è qualche differenza tra adulti e bambini? Cosa cambieresti nel processo e nei metodi quando lavori con gli adulti? Come sarebbe un processo di apprendimento per gli adulti se venisse utilizzato l'apprendimento basato su progetto?

<https://whardaway.com/2017/11/08/project-based-learning-for-employee-training/>

APPLICAZIONE PRATICA

Pensa ad un argomento correlato al tuo lavoro diretto con i tirocinanti/studenti e prova a trasformarlo in un progetto. Pensa a una domanda principale e controllala con l'aiuto della matrice nell'appendice dell'argomento. Descrivi le fasi principali del processo di apprendimento basato sul progetto e pensa a quali prodotti finali gli studenti dovrebbero creare come risultato del loro lavoro. Condividi il tuo lavoro con noi a: suggestopediainstitute@gmail.com



CAPITOLO...

MODELLO DI APPRENDIMENTO STRUTTURALE

"Ognuno ha la propria versione di Suggestopedia... .."

Prof. Dr. Georgi Lozanov

OBIETTIVI DELL'ARGOMENTO

Dopo aver familiarizzato con l'argomento, sarai in grado di:

- Descrivere e riconoscere il modello di strutturazione dell'apprendimento;
- Indicare almeno una caratteristica di ciascuna fase del modello;
- Analizzare e confrontare le singole fasi in relazione ai compiti di preparazione e conduzione dei programmi di formazione;
- Applicare il modello per pianificare le lezioni per gli studenti;
- Fare esempi di come si può usare il modello nel proprio lavoro;
- Identificare esempi e analizzare l'implementazione del modello;
- Creare nuove caratteristiche per le singole fasi relative all'implementazione del modello nel tuo lavoro;
- Fare esempi di attività in ogni fase.

VERIFICA DELLA COMPrensIONE

In un gruppo o da soli, discutere e registrare le risposte alle seguenti domande e attività:

- Quali fasi attraversi durante la preparazione di una lezione?
- Quali sono gli elementi principali della pianificazione e della conduzione di programmi/corsi di formazione che utilizzi nel tuo lavoro?
- Attraverso quali fasi passano le tue lezioni?



INTRODUZIONE DEI CONTENUTI

Il **modello di strutturazione dell'apprendimento** è un **ciclo di fasi** per la preparazione di programmi e corsi di formazione che si basa sul **ciclo Suggestopedico**, il **ciclo di Colb** e il **modello in 11 fasi del Centro internazionale di apprendimento accelerato (ICAL)**, sviluppato su 10 teorie della psicologia, pedagogia, apprendimento e sviluppo personale. Il **Ciclo Suggestopedico** è stato applicato per più di 40 anni nella Suggestopedia classica (per maggiori informazioni, vedi il capitolo ... "Suggestopedia"). Il **ciclo di Colb**, formulato nel 1984 da David Colb, è stato applicato nel mondo degli affari e dell'educazione attraverso l'esperienza per oltre 30 anni (per maggiori informazioni vedi il capitolo "Stili di apprendimento e apprendimento esperienziale"). Il modello ICAL è stato applicato con successo negli ultimi 35 anni in tutto il mondo da esperti dell'istituto e viene utilizzato per la preparazione di eventi e programmi di formazione.

In questo capitolo presentiamo la nostra comprensione dell'interrelazione di questi tre concetti di **strutturazione** dei contenuti, **preparazione** e **implementazione** di un programma di formazione. Per conoscere l'origine del **ciclo suggestopedico**, è possibile contattare l'Istituto suggestopedico "Prof. Dr. Georgi Lozanov" in Bulgaria. Per l'implementazione del ciclo di Colb - le organizzazioni di fama mondiale come Outward Bound, The Duke of Edinburgh's International Award e varie organizzazioni imprenditoriali. Per il **modello in 11 fasi** e la sua implementazione, è possibile contattare l'International Center for Accelerated Learning (ICAL) negli Stati Uniti.

L'attuale modello di strutturazione dell'apprendimento preserva molti elementi della struttura dei metodi suggestopedici e desuggestopedici di insegnamento delle lingue straniere per gli adulti. Esso combina questa struttura con gli sviluppi del **Center for Accelerated Learning** e le fasi del **Ciclo di Colb** sviluppando ulteriormente il loro concetto dando così agli insegnanti un potente strumento per la pianificazione strutturata e la preparazione. Il modello è composto da **5 fasi, 8 elementi** (regole) presenti in ogni fase e **13 attività consecutive**. Ogni fase e ogni attività contengono una serie di azioni per la preparazione di un programma di formazione, corso o classe. Ciascuna delle **fasi** e delle **attività** fornisce al formatore e all'insegnante **una serie di idee** e **strumenti** per preparare i **contenuti** e le attività di un programma.

Fasi:

- Preparazione - analisi e globalizzazione;
- Introduzione;
- Introduzione del materiale didattico;
- Sviluppo e attivazione;



- Presentazione artistica e applicazione.

Elementi/Regole:

1. **Amore** - Istituzione dell'atteggiamento e delle relazioni. Mantenimento del flusso di insegnamento. Innamorarsi della materia insegnata.
2. **Libertà** - Creazione di molti incentivi. Progettazione di obiettivi (piano efficace/affettivo) e struttura. Generazione di un numero massimo di attività per diversi tipi di discenti;
3. **Convinzione nell'insegnante** - Voce e intonazione. Creazione dell'atteggiamento;
4. **Aumento multiplo del volume di input** - Definizione della competenza e volume del materiale di apprendimento;
5. **Global-Partial, Partial-Global** - Analisi e globalizzazione del materiale;
6. **Proporzione d'oro** - Progettazione di tempi e fasi e design di materiali e ambiente;
7. **Uso delle arti classiche** - Introduzione di informazioni, ambiente e periferia;
8. **Valutazione e applicazione** - Valutazione e creazione di un ambiente applicativo.

Attività:

1. **Analisi e globalizzazione** (sintesi) dei contenuti;
2. **Attività preliminari** con gli studenti - **conduzione di un colloquio (centro di valutazione)**;
3. **Apertura**;
4. **Panoramica**;
5. **Obiettivi**;
6. **Compito iniziale della squadra**;
7. **Introduzione attiva** del materiale didattico;
8. **Introduzione passiva** del materiale didattico;
9. **Sviluppi** (primario, secondario e terziario);
10. **Presentazione creativa**;
11. **Revisione**;



12. Chiusura. Rituale;

13. Applicazione

Caratteristiche del modello:

Fase 1

Preparazione, analisi e globalizzazione

Attività

1. Analisi e globalizzazione (sintesi) dei contenuti

- Analisi del contenuto e determinazione dei nuclei di competenza dell'insegnamento;
- Analisi dei risultati attesi, comportamenti e definizione di un profilo dello studente che ha avuto successo;
- Globalizzazione dei contenuti di apprendimento;
- Determinazione della natura e dell'ambiente dell'applicazione

2. Attività preliminari con gli studenti - conduzione di un colloquio (centro di valutazione)

- Comunicazione preliminare con gli studenti, che include materiale didattico;
- Conduzione di interviste individuali con gli studenti. Individuazione di barriere suggestopediche e creazione di strategie per superarle;
- Conduzione del centro di valutazione per valutare le competenze degli studenti prima del corso;
- Impostazione di aspettative e prestigio;
- Sistemazione di sala e creazione di un ambiente positivo;
- Poster di benvenuto;
- Fiori e musica.



Fase 2

Introduzione

Attività

3. Apertura

- Un'attività creativa che stimola l'energia che collega l'insegnante, il materiale e gli studenti;
- Attività iniziali che consentono ai partecipanti di conoscere e stabilire relazioni reciproche;
- Può essere sociale, significativa o entrambi;
- Avvia ciascun corso o sezione/ciclo;
- La prima attività ha una forza enorme perché dà il tono del corso e dà un'idea di cosa seguirà;
- Sia gli studenti che gli insegnanti si scambiano idee e informazioni.

4. Panoramica

- Fatta all'inizio del corso e di ogni ciclo;
- La panoramica dà la possibilità all'insegnante di presentare il "quadro ampio" del corso o della sezione/ciclo;
- L'insegnante fornisce informazioni sul contenuto di apprendimento globale e costruisce connessioni in un piano umano comune;
- La panoramica del primo corso include la definizione di ruoli e regole di lavoro.

5. Obiettivi

- Gli obiettivi sono presentati in ogni sezione/ciclo;
- Creano aspettative e atteggiamenti per l'apprendimento;
- Definiscono le responsabilità degli studenti;
- Sincronizzano gli obiettivi personali degli studenti con lo scopo del corso;
- Gli studenti possono interagire con il materiale e porre domande.

6. Attività iniziale della squadra

- È fatto solo alla fine della copertina (il primo ciclo del corso);
- Permette ai gruppi di lavorare insieme e di identificare la loro conoscenza della materia insegnata;



- Per la prima volta gli studenti creano un prodotto, dimostrando all'insegnante il loro livello di conoscenza e comprensione del contenuto dell'apprendimento;

Fase 3

Introduzione del materiale didattico

Attività

7. Introduzione attiva del materiale didattico

La musica classica appositamente selezionata viene utilizzata in tutti i casi durante l'introduzione attiva e l'insegnante si prepara a come verranno introdotte le informazioni.

Concert Session attiva

- Un modo per fornire nuove informazioni in cui l'insegnante presenta direttamente parti della narrazione del corso dal libro di testo dello studente

Gioco di ruolo

- Modo interattivo di presentare nuove informazioni;
- I giochi di ruolo possono essere condotti dall'insegnante o dagli studenti;
- I testi suggestopedici sono letti come recite teatrali o introduzione di nuovo materiale;
- Giochi di ruolo spontanei consentono agli studenti di contribuire con le proprie informazioni.

Apprendimento cooperativo

- L'insegnante introduce il nuovo materiale con l'aiuto di giochi, enigmi o carte con immagini o domande;
- Gli studenti lavorano insieme per elaborare le nuove informazioni.

Audio-media

- Il nuovo materiale è presentato attraverso vari canali come testo, video, audio e tecnologie web;
- Gli studenti osservano attentamente e si concentrano (individualmente) sui propri dispositivi o sullo schermo.

Periferiche

- L'insegnante utilizza le periferiche per presentare nuovo materiale didattico;
- Le periferiche apportano contenuti lessicali, grammaticali o tecnici;



- Le periferiche utilizzano schizzi, disegni, immagini, parole o brevi testi.

8. Introduzione passiva del materiale didattico

Durante l'introduzione, in tutti i casi, viene utilizzata una musica classica appositamente selezionata.

Concert Session passiva

- Un modo per fornire nuove informazioni in cui l'insegnante presenta direttamente parti della narrazione del corso dal libro di testo dello studente in cui non seguono il testo;
- Crea uno stato mentale calmo, concentrato e rilassato.

Visualizzazione

- Una modalità di introduzione che si concentra sull'uso di tutti i sensi;
- Le visualizzazioni possono essere guidate, parzialmente guidate e autonome. Una grande attenzione dovrebbe essere prestata dal docente a come condurre le visualizzazioni;
- Permette agli studenti di esplorare il nuovo materiale in un modo unico che può portarli ovunque.

Mini conferenza

- Un modo per presentare nuove informazioni in cui l'insegnante fornisce il nuovo materiale come una lezione;
- A seconda dell'età degli studenti, le mini lezioni dovrebbero variare da 10 a 25-34 minuti;
- L'insegnante attira l'attenzione degli studenti dando loro una mini-lezione interattiva.



Fase 4

Sviluppi e attivazione

Attività

9. Sviluppo (primario, secondario, terziario)

Sviluppo primario

- Gli sviluppi consentono agli studenti di provare ed esplorare le informazioni che vengono introdotte;
- Negli sviluppi primari, l'insegnante agisce come docente o relatore (l'informazione è fornita dall'insegnante);
- Permette agli studenti di costruire conoscenza e comprensione del materiale;
- esempi di sviluppo primario includono metodi TPR (reazione fisica totale, come nella teoria ICAL), storie, concert session passive, la scrittura breve o esercizi di disegno, esperimenti guidati, stimolazione del cervello, attività sui suoni e la parola, "frasi dal vivo".

Sviluppo secondario

- Lo sviluppo secondario richiede all'insegnante di agire da formatore (le informazioni provengono sia dall'insegnante che dagli studenti);
- Gli studenti lavorano con il materiale a un livello più profondo, concentrandosi sulla sua applicazione e analisi per sviluppare competenze sul campo;
- Esempi di sviluppi secondari includono attività di lettura guidate dagli studenti, giochi di ruolo, esercizi di scrittura o pittura, carte con immagini o domande, discussioni di gruppo, giochi e puzzle, progetti di ricerca e molto altro.

Sviluppo terziario

- Negli sviluppi terziari l'insegnante assume il ruolo di facilitatore (le informazioni provengono principalmente dagli studenti e circolano tra di loro);
- Gli studenti trascorrono più tempo a lavorare con il materiale per sintetizzare e valutare le informazioni e per ottenere informazioni su di esso;
- Gli sviluppi terziari sono come i quiz - mentre gli studenti lavorano con il materiale, l'insegnante facilita le attività e può valutare come gli studenti affrontano il materiale;
- Esempi di sviluppi terziarie includono la lettura individuale, esercizi di scrittura, preparazione di presentazioni, giochi di gruppo, diario, scrittura creativa, compiti di problem solving, creazione di poster/schede, la manipolazione di testi suggestopedici, la lettura del coro, composizioni di canzoni o poesie, romanzi grafici e altro ancora.



Fase 5

Presentazione creativa e follow-up

Attività

10. Presentazione creativa

- La presentazione creativa consente agli studenti di assumere il ruolo di insegnanti e ripetere i comportamenti e le competenze dimostrati dall'insegnante all'inizio del corso o ciclo/sezione;
- Viene stabilito un ambiente di creatività collaborativa, con molti materiali e mezzi artistici che gli studenti possono utilizzare;
- La presentazione mostra e verifica come lo studente ha padroneggiato il materiale;
- Il successo e le conquiste degli studenti sono ciò che si cerca SEMPRE, non il loro fallimento;
- L'insegnante garantisce un sacco di pratiche di buona qualità prima del test;
- I contenuti periferici sono lasciati appesi alle pareti durante la presentazione e la verifica;
- Durante la presentazione e il test gli studenti sono autorizzati a utilizzare tutti i materiali di apprendimento (in un ambiente di lavoro reale, ci si aspetta che utilizzino le risorse disponibili e consultino qualcuno se non possono svolgere un'attività autonomamente);
- Vengono creati format di presentazione e test che gli studenti possono fare in coppia o in gruppi;
- La parola "test" è evitata - è bene che il formatore costruisca un glossario di parole e frasi non minacciose per la valutazione e il test;
- La performance creativa mette alla prova tutti i livelli di Bloom: inizialmente testando i livelli più bassi e, con più pratica e prove, l'insegnante passa ai livelli più alti.

11. Revisione

- I compiti e le attività di revisione rappresentano l'ultima opportunità per l'insegnante di fornire ulteriori informazioni sul "quadro generale", per chiarire o fissare passivamente il contenuto presentato nel corso o ciclo/sezione;
- Se l'insegnante osserva lacune o errori durante le presentazioni creative, la revisione gli dà l'opportunità di affrontare questi problemi prima che gli studenti si "blocchino" in loro;
- Attività che riassumono e parafrasano le informazioni chiave del capitolo;



- La revisione rivede il contenuto presentato nell'attività Panoramica.

12. Chiusura. Rituale

- Rituale per completare un ciclo/capitolo o un corso;
- Attività finali di un ciclo/capitolo o un corso;
- Crea negli studenti un senso di completamento dalla loro interazione con il materiale, con l'ambiente e tra loro;
- Da agli studenti un senso di successo dal completamento del corso e la fiducia che possono usare e applicare praticamente la conoscenza acquisita.

13. Applicazione

- Si fa dopo il ciclo/sezione o il corso;
- Può essere sotto forma di lavoro creativo individuale (al di fuori del corso) o come comunicazione di follow-up finalizzata all'applicazione di quanto appreso;
- Misura l'effetto e l'applicazione di quanto appreso durante il corso sul lavoro o in classe dopo il suo completamento.

GIOCHI E ATTIVITÀ

Attività 1

Descrivi ogni passo del modello e indica le sue caratteristiche.

Attività 2

Pensa a un argomento che puoi strutturare usando il modello a 11 fasi. Inizia con qualcosa di semplice, ad esempio: "Come legare i nostri lacci per le scarpe?". Usa il modello per insegnare ai tuoi studenti come legare i lacci passando attraverso ogni fase e descrivendo ciò che gli studenti dovrebbero fare e ottenere.

Attività 3

Fornisci esempi di attività per ogni attività del modello (quante sono le attività in totale e quali sono?). Annota le attività in un file per poterle usare per il tuo lavoro in futuro.

Attività 4

Aggiungi le caratteristiche del modello e le singole attività rilevanti per il tuo lavoro. Come saranno le singole attività nel tuo lavoro e nella tua pratica di insegnamento?



Attività 5

Prepara una classe/sessione della materia che insegni seguendo il modello di strutturazione dell'apprendimento. Descrivi tutte le attività e prendi nota degli elementi.

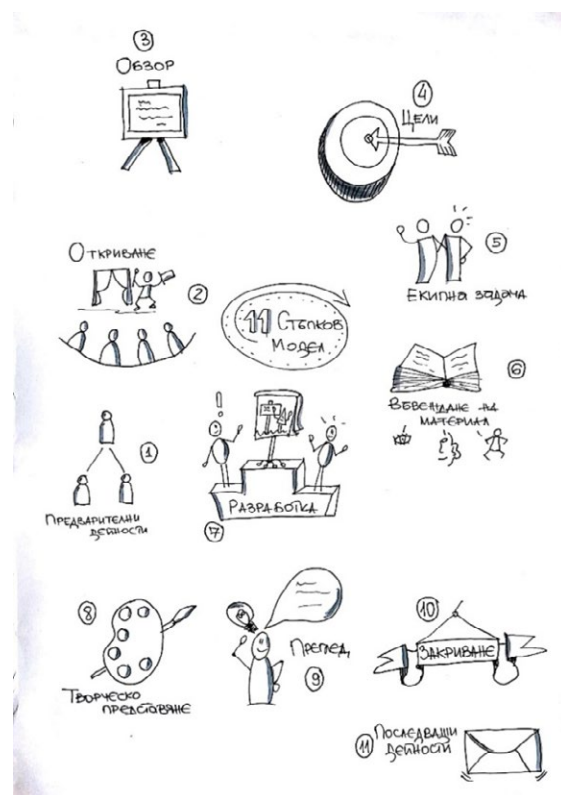
PRESENTAZIONE DEI RISULTATI DI APPRENDIMENTO

Presenta una classe, pianificata in base al modello, ai tuoi colleghi, con cui puoi discuterne. Che feedback ottieni? Provalo con gli studenti con cui lavori. Quali risultati ottieni? Descrivi e traccia conclusioni e note.

Puoi aggiungere qualche attività al modello? In quale parte del modello è possibile aggiungere un'attività o sommarsi a una delle attività esistenti? Annota la tua proposta e inviala a: suggestopediainstitute@gmail.com. Ti invieremo un feedback.

MAPPA MENTALE E TERMINOLOGIA BASE

Dai un'occhiata alla mappa mentale delle attività particolari del modello. Quali teorie dell'attuale metodologia NEWave in Learning possono essere integrate nel modello? Fare esempi.



BUONE PRASSI

Controlla i materiali ICAL negli allegati e scopri di più su come hanno lavorato negli ultimi 35 anni. Per ulteriori informazioni, visitare: www.center4all.org.

APPLICAZIONE PRATICA

Dai un'occhiata al modello di strutturazione dell'apprendimento e fai esempi di come puoi usarlo nella tua pratica. Cosa vorresti pianificare nelle 13 attività e cosa useresti del modello? Nel tuo ruolo di insegnante, pensa e scrivi come il modello ti aiuterà nel tuo futuro lavoro con gli studenti.



NEWave in Learning

Innovative programme for fast and effective learning

© 2018 NC Future Now / All rights reserved

Autor Team:

Theodor Vassilev
Milena Lenva
Assoc. Dr Galya Mateva
Diana Bakalova
Maria Tencheva
Plamen Natov
Kremena Tsankova
Ognyan Gadoulov

Graphic design:

George Merdzhanov