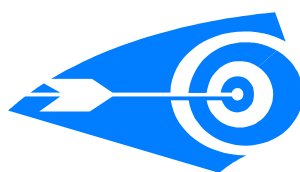


OBIETTIVO:
INSEGNARE PER FAR APPRENDERE,
MOTIVARE AD APPRENDERE
(contributo di Luisella Cermisoni)



Premessa

- **APPRENDIMENTO:** "gioco di squadra"; si vince se tra allenatore e giocatori c'è interazione positiva, sinergica, collaborativa
- Bisogna conoscere per essere **CURIOSI**, per desiderare nuovi saperi
- **PAROLE e IDEE** (attuali e passate) sono **CHIAVI** per aprire nuovi mondi, per provare emozioni sconosciute



Domande e risposte

✚ **QUANDO SI APPRENDE ?**

Quando il sapere crea emozione, ha fascino, quando diventa parte del proprio vissuto e della propria esperienza

✚ **COSA FARE, INVECE, QUANDO LO STUDIO DIVENTA OSTACOLO, MURO, FRUSTRAZIONE ?**

Rimotivarsi, potenziare autostima ed autoefficacia, sviluppare il pensiero positivo

✚ **COME ?**

- ❖ Ponendosi obiettivi realistici
- ❖ Scomponendo i problemi complessi in traguardi facilmente perseguibili
- ❖ Distinguendo in sé risorse da potenziare e criticità da non sottovalutare o rimuovere come causate solo da fattori esterni
- ❖ Trasformando in immagini mentali concetti astratti (rappresentarsi mentalmente personaggi, situazioni, segni e dati oggetto di memorizzazione aumenta la *performance* reale)
- ❖ Rendendo "progetto" l'azione di apprendere mediante:
 - una ricerca di senso
 - l'aggancio con la realtà
 - il coinvolgimento emotivo
 - un *feed-back* periodico



