

Suggestopedia, Ludattica e Teatro

a cura di VIVA

OBIETTIVI

Imparare un metodo applicabile da subito per la progettazione di lezioni che siano coinvolgenti, motivanti, ludiche e che facilitino l'apprendimento

- Conoscere i principi della Suggestopedia e imparare ad applicarli nel proprio contesto di insegnamento
- Comprendere i presupposti psicologici della didattica ludica: in che modo facilita l'apprendimento e in che modo incrementa i risultati sia dal punto di vista delle conoscenze acquisite dagli studenti sia dal punto di vista motivazionale
- Imparare strumenti, esempi di esercizi teatrali ed attività ludiche che da proporre in classe da subito
- Acquisire le linee guida per saper utilizzare esercizi e attività ludiche in modo pertinente ed efficace.

DURATA

20 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- *"Use your brain, follow your heart."* (Proverbio svedese). Suggestopedia: la pedagogia raccomandata dall'UNESCO, che permette di imparare fino a 10 volte più rapidamente. Cos'è la Suggestopedia? Come funziona? Perché è così efficace? In che modo possiamo applicarla nel nostro contesto di insegnamento?
- *"Giocati che il gioco t'aiuta."* (Proverbio, riadattato per l'occasione). La didattica ludica: in che modo i giochi e il teatro facilitano la trasmissione di conoscenze e l'apprendimento.
- *"Non ho mai insegnato nulla ai miei studenti; ho solo cercato di metterli nelle condizioni migliori per imparare."* (Albert Einstein). Le 3 barriere dell'apprendimento e le strategie per superarle.
- *"Impara l'arte e mettila da parte."* (Proverbio). Linee guida e cornice metodologiche: come creare lezioni efficaci, coinvolgenti e motivanti seguendo uno schema di progettazione semplice e lineare, replicabile per qualsiasi materia e obiettivo didattico.
- *"Se ci aveste spiegato di meno, avremmo capito di più."* (Scritta su un muro della scuola). L'utilizzo di giochi e teatro in classe: quali tipologie, in che modo utilizzarli in base agli obiettivi didattici e alla tipologia di studenti.
- *"Il maestro apre la porta, ma tu devi entrare da solo."* (Proverbio cinese). L'approccio comunicativo dell'insegnante: come proporre le attività ludiche, come coinvolgere la classe.

DESTINATARI

Docenti di qualsiasi materia che abbiano la curiosità e il bisogno di imparare nuovi metodi per coinvolgere e motivare i propri studenti.

MODULI

- 30% spiegazione dei principi teorici e del funzionamento della didattica basata sui giochi e il teatro

- 70% laboratorio: analisi di esercizi, sperimentazione di esercizi, progettazione di attività e lezioni.

METODOLOGIE

“Ciò che dobbiamo imparare a fare lo impariamo facendolo.” (Aristotele)

KNOWK!