



ENDAS Settore Wing Chun

Corso Formazione Istruttori



Primo Livello Standard
Strategie nel processo di insegnamento/apprendimento

IL MODELING



L'apprendimento di nuove capacità/abilità avviene attraverso l'osservazione di un modello, nel caso di specie, l'Istruttore/Maestro e, la sua successiva imitazione tramite l'apprendimento osservativo.

Il **Modeling** può essere:

- **Diretto**: quando vi è la piena intenzionalità dell'istruttore a voler essere imitato;
- **Indiretto**: quando si induce ad essere imitati senza volerlo intenzionalmente.



MODELING:

L' allievo imita l'istruttore

La dimostrazione della tecnica da parte dell'istruttore viene elaborata nel cervello dell' allievo attraverso la vista mediante un apprendimento sia conscio che inconscio in forma di memoria visiva



L'allievo comincia a creare la propria programmazione neuro motoria sulla visione della tecnica dimostrata dall'istruttore

DA COSA DIPENDE LA CAPACITA' DI APPRENDIMENTO DELL' ALLIEVO?

- Qualita' della dimostrazione dell'istruttore
(SOFT WIRING);
- Possibilità di poter ripetere immediatamente la tecnica e senza errori
(HARD WIRING)



SUGGERIMENTI:

- L'istruttore deve eseguire la tecnica ad una velocità ridotta, mediamente al 30% della sua velocità naturale;
- La tecnica deve essere divisa in 3 momenti/fasi (iniziale, centrale, finale)
- Durante l'esecuzione devono essere descritti i dettagli dei movimenti, la loro corretta sequenza e con i giusti termini cinesi
- la tecnica deve essere imitata e ripetuta dall'allievo nelle medesime fasi: iniziale, centrale e finale;
- All'allievo può essere d'aiuto durante l'esecuzione della tecnica ripetere a voce ciò che sta eseguendo.

Perché l'allievo deve ripetere immediatamente la tecnica ?



Per agevolare appieno quei naturali meccanismi neurologici che danno vita al:

Human Information Processing (Ulric Neisser)

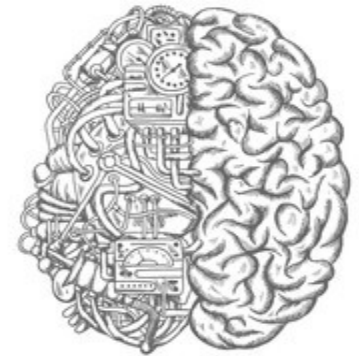
«la mente umana è un elaboratore di informazioni. Gli individui possono conoscere il mondo attraverso le funzioni mentali come la percezione, l'attenzione, la memoria, il pensiero.»

Human Information Processing (HIP)

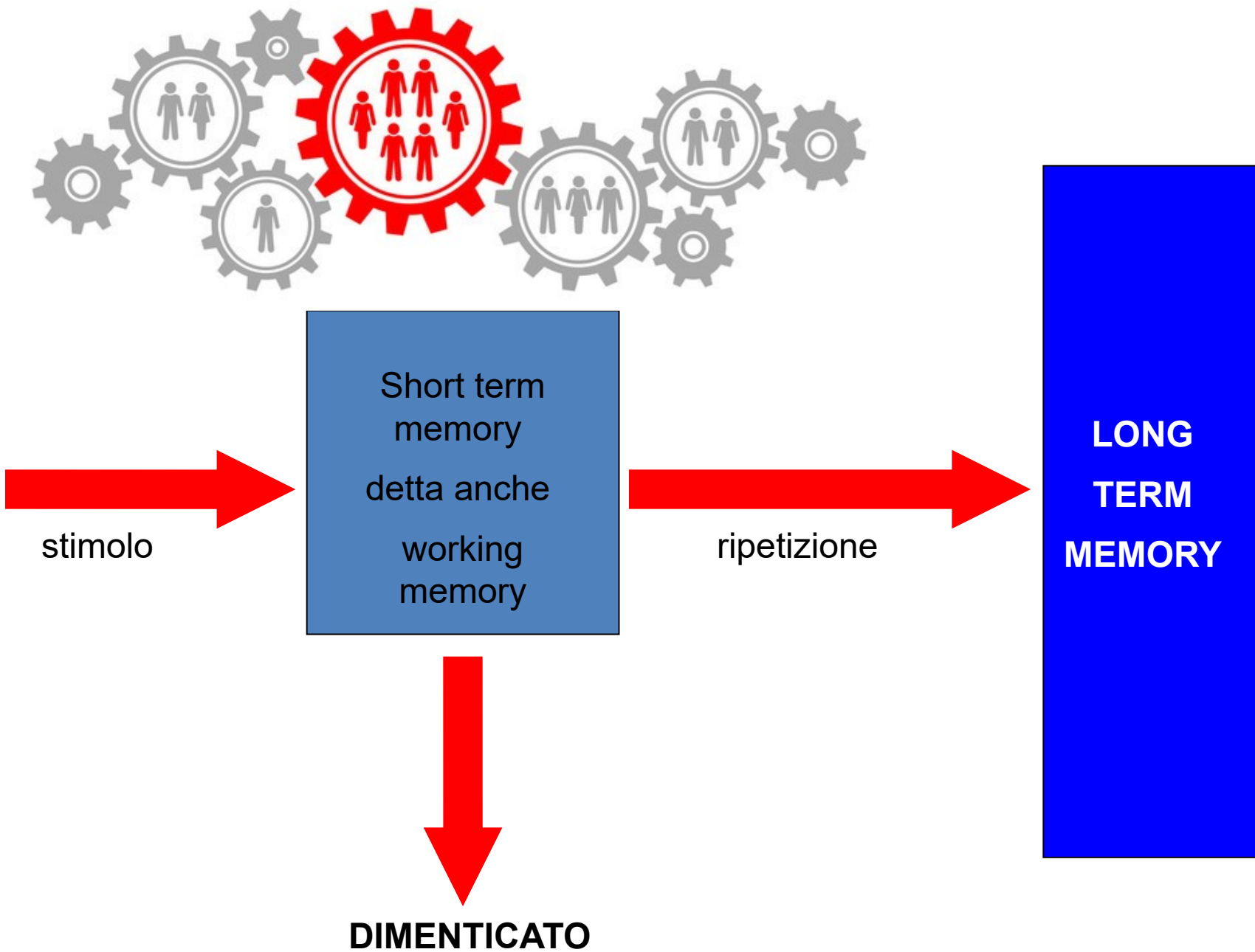


1. uno stimolo esterno, per esempio una frase, descritta sotto forma di onde sonore colpisce la membrana timpano dell'allievo;
2. la frase comincia ad esistere quando le onde sonore vengono convertite dal sistema uditivo in impulsi neuro elettrici, che vengono ricevuti ed elaborati dal sistema nervoso centrale;
3. Il soggetto conserva lo stimolo per un tempo brevissimo (massimo uno o due secondi), rappresentato con le sue caratteristiche sensoriali;

Human Information Processing (HIP)



4. un riconoscimento percettivo, permette di attribuire un significato allo stimolo registrato, attraverso un confronto con le informazioni che il soggetto già possiede.
5. L'informazione viene conservata per un breve periodo di tempo, circa 30'' nella memoria a breve termine che ha una capacità limitata di contenimento, dove viene sottoposta a processi di analisi e controllo;
6. Infine, una volta elaborata dalla memoria a breve termine, può essere conservata per tempi lunghi ed in quantità consistente nella memoria a lungo termine.





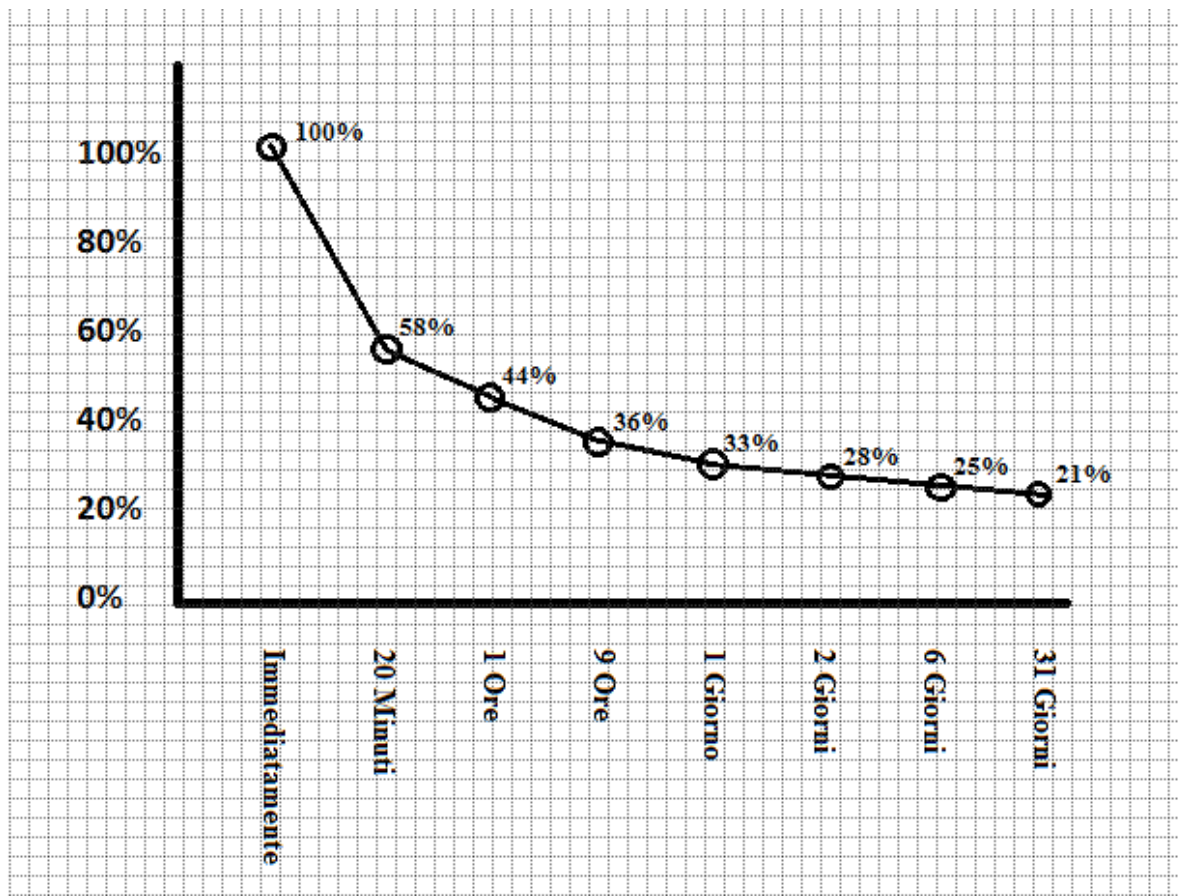
Hermann Ebbinghaus
(1850 – 1909)

è stato uno psicologo e filosofo tedesco, precursore degli studi sperimentali sulla memoria.

Identificò la curva dell'apprendimento e la curva dell'oblio.

LA CURVA DELL'OBLIO

La memoria dei dati appresi in una determinata sessione diminuisce con il passare del tempo.



L'APPRENDIMENTO

In psicologia cognitiva l'apprendimento consiste nell'acquisizione o nella modifica di conoscenze, comportamenti, abilità, valori o preferenze.

Obiettivo dell'Istruttore:

- Attraverso l'impiego degli aiuti (**prompt**) consentire all'allievo di apprendere la tecnica migliore;
- Gli aiuti devono essere gradualmente attenuati (**fading**) proporzionalmente alla crescita delle competenze dell'allievo.



PROMPT: suggerire, incitare, spingere

- Aiuto verbale
- Indicazione gestuale
- Guida fisica



IL PERCORSO COGNITIVO

L'istruttore:

- Effettua la spiegazione teorica della tecnica;
- La esegue prima lentamente, (se possibile a vuoto) enunciandone le singole fasi, poi in unica soluzione (**modeling**);
- La esegue a velocità normale;
- Fa eseguire all'allievo la tecnica lentamente e suddivisa per fasi, poi nella sua interezza (**prompt e fading**);
- Fa eseguire la tecnica a velocità normale, (**prompt e fading**).

