

Isiksuse varuvõimal.

1000

G LoZanov

!õppimine!
!keelatud!

hüpermnees

2000 120h

6n. 4h

B

A

R

J

1. Krütiline

Ä. mõtlemine

Ä. kompleksid

R. arusaam.

D

2. Eetiline

3. Intuitiivne
valik

käbelikkus

hirm!

autoriteet

intonatsioon

plaan



MUUSIKALINE
PSEUDOPASSIIVSUS

MUUSIKALINE
Näitleja < selgitab 45'
meeled 2-3'
Režissöör < tõlgib 50'
kordab 20sh

Emakeel aktiivne
seans

— Võõrkeel

SEANS

Suhtlemise

treening

(situatsioonid)

prakтика - etüüd

vead - märkused

kõnekeele etikett

Petrusinski

14 päeva

2 v lugemine

2 masinakiri

8 kolme keele...

2 praktika

+ mälu treening



AKTIIVNE

?Eesmärgid

ESITUS?

Pr. tegevus?
õpetaja

Mõistan
Arutlen
Rakendan
Tõestan
Arvamus

AKTIIVSUS

seob
edastab
lahendab
mõtleb
teab

õpilane

ROLL - hirm
MÄNG 3-4h 200s.
= olukord

PP
= камаркад

SUG. KÜB.
Loz + tehn. AUDIO
VIDEO

motor. 2-4 ä8h
v. keel → tõen.
= RBL.

> ps. x

HOIAK

mida?
mis?
millal?

1-1,2

ESITUSED

I 2-4' motiiv
II 25-60' tahvel
III 2-4' pausid


P
P
T

REPRO [paarid
kopeer.

TALGUTE EFEKT

kinni ← ÜL → lahti


$\frac{1}{3}$ xxxxxx PPT PPL PP + $\frac{2}{3}$ x 1

tekstogramm 

paigutus
plokk
šrift

VÄRV

paljundamine
tabel - lüümik

 uuds. I

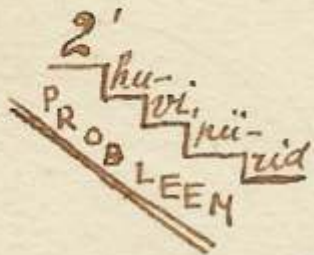
PPT — abi / lühikonspekt /

—TEHNIKA GR. töö teesid DL 5 x 30

A, B, C... süsteem

rituaal - pseudopassivsus

E
S
I
T
U
S
T



10' TAHVEL - koju
PIDEPUNKTID - ALGORITMID

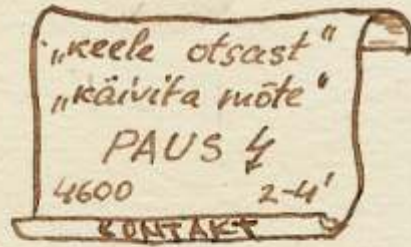
kõik meeled

surve!

elekool.

Joonis
Sõna
Leppemärk

ALGUS (probleem)



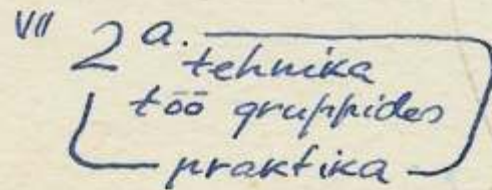
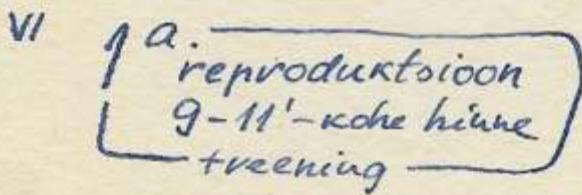
TAHAN ISE!
(lahendus)

ÕPPITREENING - praktika

IV värvi blokid

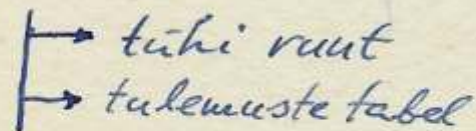
V uurida õpikut

TUNNI ALGUS



A
B
I

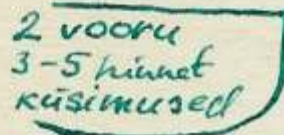
"ajurünnak"
tegasiside



VIII Ül. + pr. tööd

IX Dispuut

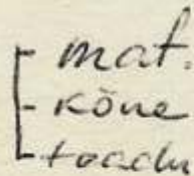
X Möödas 18h →



Σ tõeline hääne

Puuduja! 2'-vastus!

EI TUNNE KLASSI...



tosin võtteid + heasoovlik
+ vastasabi

A | 160 päeva (184 · 25) + ..
P | elulähedus - MÄNG - mõtlemine
P | 4h - 200. - 500 motiivi hoida

Eri tase -
- eri metoodika

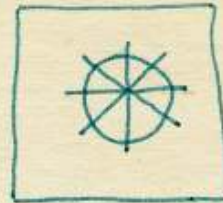
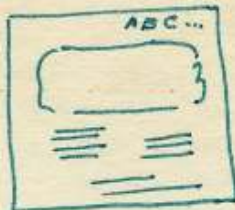
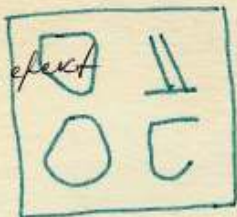
spord (võistle) → ps. (uorim) → loomine.

90'? on PP kasutada koostada LOENG + AG mõtteid

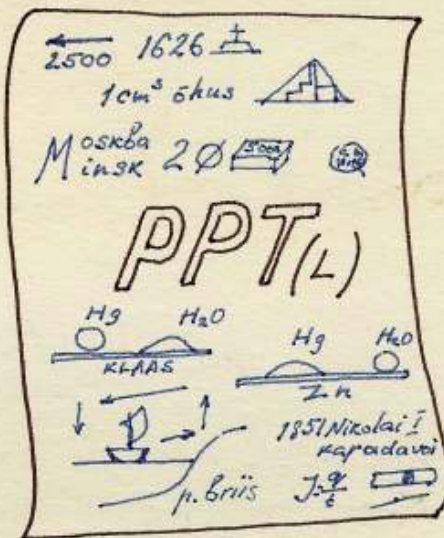
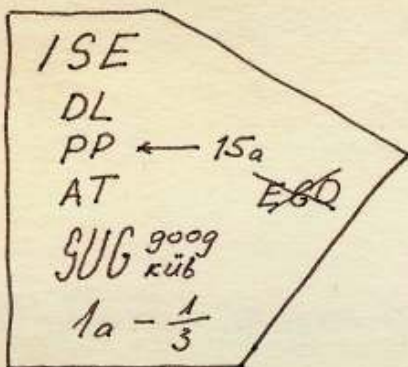
KRITSELDUSED

Hoiak: lõpus...

Eesmärgid + loengu efekt



KOODKONSPEKTI TEGEMISE PÕHIMÕTTED loeng 4 h



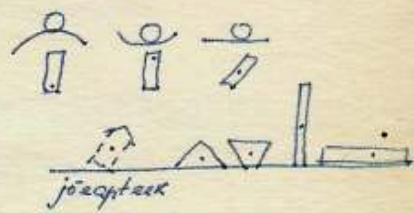
ALGOR. tegev. eesk. kujund KIRI ideo mõiste picto KOOBAS

arutluse Loogiline areng

- kalale kõhklus
- stevalm.
- (I) (E) KALLE
- unenägu
- tee
- hädal!
- MALLE



PROOVIN ISE



1. mater. valik — kogus
2. PP eraldamine — kujutus (tekstogramm)
3. kodeerimine — ootusetus, lihtsus, (harvumadlus) ei mäni emotsionaalsus
4. viga — teksti täis, (palju sõnu) tegevussõnad
5. Blokid — õrift, värv
6. — reprod — ogbyrubapup edant edo

40h 2-3t. ARS



MÖJUN → MINA → ~~MÖJUN~~
org. teg.

EETIKA

1. käitumine — suht. / seisuk.
2. tervis MÖÖT
3. LOODUSE tunnetus
4. LOODUSE mõistmine
5. mõtte KULTUUR
6. tasandid
7. MEDITATSIOON

HIRM

INTENSIIVÕPE
ANDRAGOOGIKAS
loeng 2h

MIDA

T

A

H

A

N → OOTUS

I ^{retuunus} ^{raadio + TV} SELGUS — asutuses / kursustel / Loengul → VASTAVUS

ANDRAGOOG juhendaja TÖDEDE tsinguil

annab INFOT — uusi tundmisi — TÖDESID

TÄISKASVANUS tekitab mitte — mõistmine / nõusolek > konflikt — PROBLEEM
mis avab haava kuhu satub pisik

Enesega rahulolevatei saa õpetada

TÄISKASVANUL ANDRAGOOG ei genereeri ideid, vaid
INDUTSEERID neid → lõhub mõtte ~~muster~~ — paneb rihkuma

INFO ümber töötamine toimub omal PROBLEEMI kõverpeegli
kaudu (kõverust hoiab omal tõeade muster)

ANDRAGOOGI mõju resultant on tõeade indutseerimise
lõike kirgastumise — tekitab uus mõtte muster.

süü → laste vaieldes — leiab rõõmu jagada

MÕISTUS on INFO Σ KV — tõeade muster
(üldine tõe)

ja SINA juhendad seda LABORATOORIUMIT —
SA oled õnnelik INIMEME!