



ΒΙΩΜΑΤΙΚΕΣ ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

**ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΑ ΚΟΛΛΙΟΠΟΥΛΟΥ
ΣΧ. ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ 43^{ΗΣ} ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΣ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ**

**«ΜΟΝΟ Ο,ΤΙ ΔΕΧΤΗΚΕΣ ΜΕ ΤΗΝ ΨΥΧΗ ΣΟΥ,
ΑΥΤΟ ΜΟΝΟ ΜΑΘΑΙΝΕΙΣ ΚΑΙ ΑΥΤΟ
ΕΝΣΩΜΑΤΩΝΕΙΣ ΣΤΗ ΖΩΗ ΣΟΥ ΚΑΙ ΤΟ
ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ ΣΟΥ»**

Dewey



ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ

Η βιωματική μάθηση δίνει έμφαση στο σημαντικό ρόλο που παίζει η εμπειρία στη διαδικασία της μάθησης. Αντί της απομνημόνευσης πληροφοριών προτείνει την αναζήτηση νοήματος. Επιδιώκει τη διανοητική και συναισθηματική κινητοποίηση του μαθητή, στοχεύοντας στην απαρτίωση της νοητικής και συγκινησιακής διεργασίας.

Εκείνο το οποίο παρέχει η βιωματική μάθηση είναι η δυνατότητα από τη μία μεριά να βιώσουν οι μαθητές το ζήτημα που ερευνούν, να το κατανοήσουν επομένως καλύτερα, και από την άλλη συμβάλλει στην κατανόηση του ίδιου τους του εαυτού.

ΠΩΣ ΜΑΘΑΙΝΟΥΜΕ

"Πες μου και θα ξεχάσω. Δείξε μου και μπορεί να θυμηθώ. Κάνε με να συμμετάσχω και θα καταλάβω.»

Τις περισσότερες δραστηριότητες και εργασίες της καθημερινότητας μας τις έχουμε μάθει απλά με το να τις κάνουμε. Μάθαμε να μιλάμε με το να μιμούμαστε τους γονείς μας, μάθαμε ποδήλατο μέσα από δοκιμές και λάθη, κ.α και αυτές οι πρακτικές γνώσεις βελτιώνονται μέσω της εμπειρίας.

Έχουμε επίσης μάθει, μέσω της συνεχούς πρακτικής, πώς να αντιμετωπίζουμε προβληματικές καταστάσεις. Όταν αντιδρούμε σε ένα πρόβλημα μπορεί να επιδείξουμε θυμό και μια καλά οργανωμένη επίθεση. Οι αντιδράσεις μας μπορεί επίσης να περιλαμβάνουν φιλονικίες και άμυνα ή απόσυρση και αδιαφορία. Αυτές οι αντιδράσεις είναι συγκεκριμένες, είναι άμεσες αντιδράσεις σε μια κατάσταση και αυτές τις έχουμε μάθει μέσα στο πολιτισμικό και κοινωνικό μας περιβάλλον.

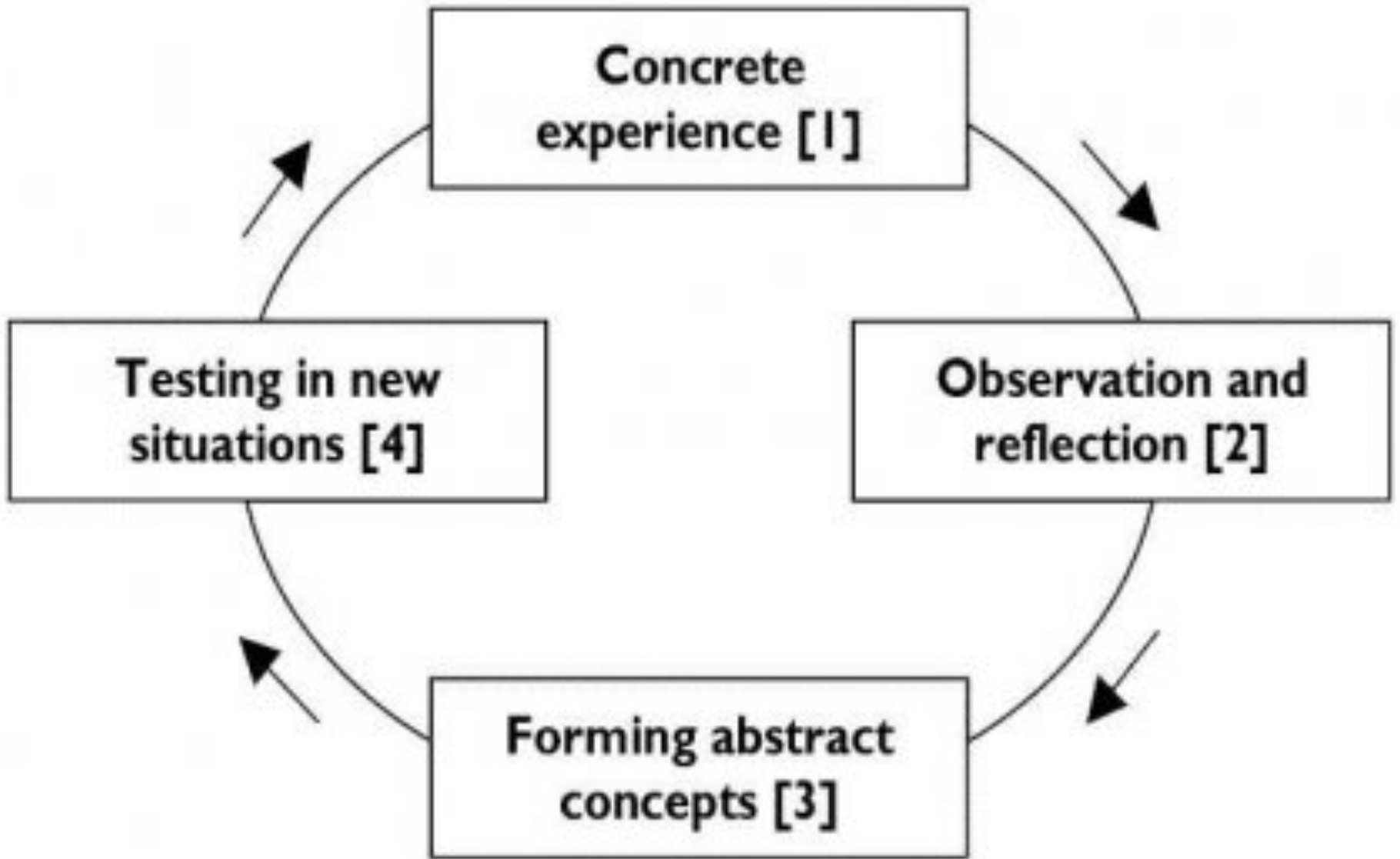
Ο ΚΥΚΛΟΣ ΤΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Το διάσημο μοντέλο της βιωματικής μάθησης, το οποίο έχει παρουσιαστεί από τον David A Kolb, θα μπορούσε να μας βοηθήσει ώστε να γνωρίσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι εμπειρίες μας μπορούν να γίνουν «μάθηση». Στο βιβλίο του «Βιωματική Μάθηση» (Kolb, 1984), δηλώνει ξεκάθαρα ότι το μοντέλο αυτό έχει επηρεαστεί από τον το έργο των : Dewey, Lewin, Piaget και Vygotsky.

Ο Kolb (1984) ορίζει την εμπειρική εκπαίδευση σαν μια διεργασία όπου **η γνώση δημιουργείται μέσω του στοχασμού επάνω στις εμπειρίες**, με στόχο να προκύψουν ιδέες που θα οδηγήσουν σε νέα δράση, η οποία με τη σειρά της προσφέρει στο άτομο εναύσματα για νέα, βαθύτερη κατανόηση και του επιτρέπει να συμμετέχει ενεργητικά στη διαμόρφωση της πραγματικότητας. Με αυτό τον τρόπο η μάθηση γίνεται μέσο για την αλληλεπίδρασή μας με το κοινωνικό περιβάλλον και για τη δημιουργική προσαρμογή μας στον κόσμο.

Το μοντέλο του Kolb περιγράφει έναν κύκλο μάθησης που περιλαμβάνει **τέσσερα βήματα**.

Παρόλο που τα βήματα έχουν αριθμηθεί από το 1 έως το 4, ο Kolb και ο Fry (1975) υποστηρίζουν πώς ο κύκλος μάθησης μπορεί να ξεκινήσει από οποιοδήποτε βήμα, καθώς και ότι η δομή, η μορφή του κύκλου μπορεί να γίνει κατανοητή και σαν ένας ανοιχτός κύκλος, ακόμα και σαν ένα συνεχόμενο σπирάλ.



1. Συγκεκριμένη εμπειρία : Αυτό το βήμα περιλαμβάνει τόσο την δράση που αναλαμβάνουμε σε μια συγκεκριμένη κατάσταση όσο και τις άμεσες συνέπειες που βλέπουμε ή αισθανόμαστε και προήλθαν από την δράση αυτή. Για παράδειγμα, όταν ένας μαθητής κάνει θόρυβο στην τάξη, εγώ, ο δάσκαλος θυμώνω και φωνάζω «Κάτσε κάτω και σταμάτα να μιλάς τώρα».

2. Παρατήρηση και αντανάκλαση: Το δεύτερο βήμα συνδέεται στενά με το πρώτο, με την έννοια ότι αρχίζουμε να αντανακλούμε τις συνδέσεις μεταξύ των πράξεων μας, των άμεσων παρατηρήσεων μας και των συναισθημάτων μας. Αυτό μας προσφέρει καλύτερη κατανόηση αυτής της σχέσης και στο δεύτερο βήμα θα μάθουμε πώς «Αν φερθώ έτσι άλλη μια φορά πιθανότατα θα προκύψουν τα ίδια αποτελέσματα». Για παράδειγμα, παρατηρώ ότι νιώθω ενοχλημένος και δεν είμαι σίγουρος ότι η αντίδραση μου θα λύσει το πρόβλημα.

3. Διαμόρφωση αφηρημένων εννοιών» ή «γενίκευση»:

Σαν μαθητευόμενος αναρωτιέμαι αν έχω σκόπιμα πράξει με τον ίδιο τρόπο σε διαφορετικές καταστάσεις και έπειτα αναρωτιέμαι αν υπάρχουν κάποιες γενικές αρχές που επαναλαμβάνονται στην σχέση μεταξύ των πράξεων μου και των παρατηρούμενων συνεπειών.

Γνωρίζω, από την εμπειρία μου, ότι η συνήθης αντίδραση μου δεν λύνει το πρόβλημα. Ύστερα αναρωτιέμαι σαν δάσκαλος ότι «μάλλον υπάρχουν άλλοι τρόποι για να χειριστώ αυτή την κατάσταση». «Πιθανώς, θα έπρεπε να κανονίσω μια συνάντηση με τον μαθητή μου, ή θα έπρεπε να εκφράσω ανοιχτά στην τάξη μου και στους μαθητές μου το πώς με επηρεάζει η φασαρία στην αίθουσα». Τέτοιες σκέψεις με βοηθούν να ανακαλύψω εναλλακτικές αντιδράσεις.

4. Θέτω σε εφαρμογή και δοκιμάζω τις νέες μου αντιδράσεις: Συζητώ με τον μαθητή μου και τον ακούω προσεκτικά (ενεργητική ακρόαση) ώστε να τον καταλάβω. Αισθάνομαι καλά που τον συνάντησα. Στην συνέχεια αποφασίζω να εφαρμόσω την ενεργητική ακρόαση και σε άλλες προβληματικές καταστάσεις και μετά από κάποιο διάστημα νιώθω περισσότερο ικανός στο να ακούω τον άλλο ενεργητικά. Επιπλέον, μπορώ να χρησιμοποιώ αυτή την νέα μου ικανότητα πιο «αποτελεσματικά», καθώς έχει πλέον ενσωματωθεί στον τρόπο που σκέφτομαι και συμπεριφέρομαι.

Τι θα συμβεί αν δεν ακολουθήσουμε όλα τα βήματα;

Ας επιστρέψουμε στο παράδειγμα του σχολείου. Ο μαθητής κάνει φασαρία και διακόπτει τον δάσκαλο. Ο δάσκαλος θέλει να «ξεφορτωθεί» αυτό το πρόβλημα και μεταπηδά από το βήμα 2 απευθείας στο βήμα 4, όπως περιγράφονται στον κύκλο του Kolb. Ο δάσκαλος λοιπόν αποφασίζει να επιβάλει ένα νέο κανόνα: « Οι μαθητές απαγορεύεται να μιλούν ή να κινούνται την ώρα που διδάσκω». Πολύ συχνά κανόνες σαν τον παραπάνω δεν είναι αποτελεσματικοί.

Η επίγνωση είναι απαραίτητη ώστε να αποκτήσουμε συνείδηση και μάθηση. Στο πλαίσιο του σχολείου, η επίγνωση σε σχέση με την επίλυση προβλημάτων είναι πιο σημαντική όταν τα άτομα που εμπλέκονται στην προβληματική κατάσταση συμμετέχουν από κοινού και στις γνωσιακές διαδικασίες.

Οι διαδικασίες της επίγνωσης, της παρατήρησης, της ανακάλυψης νέων προσεγγίσεων για την επίλυση προβλημάτων αποτελούν κοινό πλαίσιο εργασίας για όλα τα εμπλεκόμενα άτομα.

Η βιωματική μάθηση είναι υποκειμενική, καθορισμένη, έντονη και πολύπλοκη. Χρησιμοποιούμε τις υποκειμενικές εμπειρίες σαν μία βάση για μάθηση σε σχέση με τους άλλους. Μαθαίνουμε με το να κάνουμε τον εαυτό μας ορατό στον καθένα μας και με το να δημιουργούμε ανοιχτό χώρο για αποδοχή νέων προοπτικών.

ΑΡΧΕΣ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

1. Η βιωματική μάθηση αξιοποιεί τα βιώματα των μαθητών ή προκαλεί νέα βιώματα.

2. Ενθαρρύνει το μαθητή να συμμετέχει ενεργητικά στη διαδικασία της μάθησης και να οικειοποιείται το θέμα που προσεγγίζει μέσω της επένδυσης προσωπικού ενδιαφέροντος σ' αυτό.

3. Τον προτρέπει να ερευνά, να ανακλύπτει, να ενεργοποιεί τη φαντασία του και τη δημιουργικότητά του.

4. Προτείνει την αναζήτηση ή τη δημιουργία νοήματος αντί της απομνημόνευσης πληροφοριών.

5. Κινητοποιεί το μαθητή διανοητικά και συναισθηματικά. Είναι γνωστό ότι η μάθηση βασίζεται στη σχέση και την αλληλεπίδραση γνώσης και συναισθηματικών διεργασιών.

6. Βοηθά το μαθητή να αντιληφθεί το ρόλο των κοινωνικών, οικονομικών, ιστορικών και πολιτισμικών παραγόντων στη διαμόρφωση του κοινωνικού γίνεσθαι και να συνειδητοποιήσει τον τρόπο με τον οποίο οι κοινωνικές συνιστώσες συναντώνται με την προσωπική του ιστορία (Postle, 1993).

7. Προωθεί την αυτογνωσία του μαθητή.

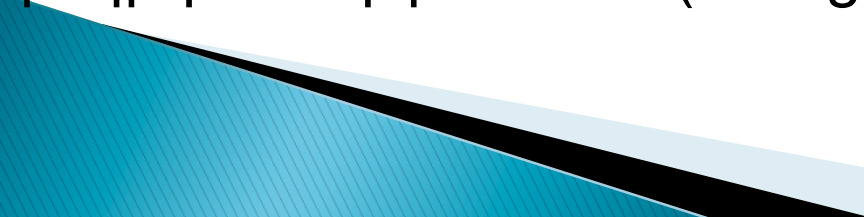


ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΒΙΩΜΑΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Οι βιωματικές δραστηριότητες έχουν τα χαρακτηριστικά **της ρευστότητας και της ελαστικότητας** στο βαθμό που διαφορετικοί μαθητές προσεγγίζουν ένα συγκεκριμένο θέμα με διαφορετικό τρόπο, εργάζονται λιγότερο ή περισσότερο χρόνο, γι' αυτό και το συνδέουν με ένα ή περισσότερους κύκλους ενδιαφερόντων. Έτσι γίνεται αντιληπτό ότι το βίωμα δεν μπορεί να **αντιγραφεί** ούτε να **επαναληφθεί** από άλλη ομάδα, αφού η δυναμική της κάθε ομάδας είναι διαφορετική, όπως διαφορετική είναι και η ψυχική διάθεση των μαθητών και διαφορετική η υφή της κάθε δραστηριότητας που επιλέγει η κάθε ομάδα.

ΕΠΙΛΟΓΗ ΒΙΩΜΑΤΙΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

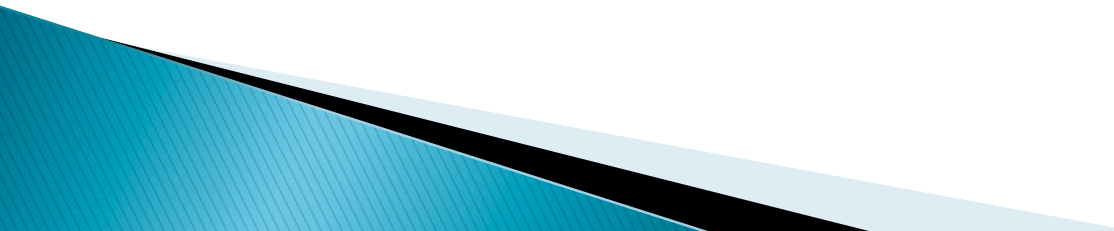
Οι βιωματικές μαθησιακές δραστηριότητες θα πρέπει:

1. Να διευκολύνουν την ανάκληση στοιχείων από εμπειρίες που προηγήθηκαν, ώστε να καταδεικνύεται ο ρόλος των προηγούμενων εμπειριών στην αντιμετώπιση και κατανόηση τρεχουσών καταστάσεων.
 2. Να φωτίζουν τη σχέση των εσωτερικών –ψυχολογικών με τους εξωτερικούς αντικειμενικούς παράγοντες σε κάθε εμπειρία.
 3. Να αξιοποιούν εκτός από τη νόηση, την αίσθηση, τη μνήμη και τη φαντασία (Mulligan, 1993).
- 

Ως προς τον άξονα του **χρόνου** οι βιωματικές μαθησιακές δραστηριότητες μπορούν να έχουν ως κέντρο το παρόν, το παρελθόν ή και το μέλλον, σε κάθε περίπτωση όμως μπορούν να συμπεριλαμβάνουν αναφορές και στις άλλες δυο διαστάσεις του χρόνου.

Η **διάρκεια** των βιωματικών μαθησιακών δραστηριοτήτων εξαρτάται από την ηλικία των μαθητών, το πλάτος και την ένταση των ενδιαφερόντων τους και, βεβαίως τις αντικειμενικές προϋποθέσεις

Η επιλογή των θεμάτων των βιωματικών μαθησιακών δραστηριοτήτων μπορεί να βασίζεται ενδεικτικά:

1. Στις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των μαθητών και του εκπαιδευτικού.
 2. Στον κύκλο του κοινωνικού προβληματισμού.
 3. Στο πλαίσιο των προβλημάτων της κοινότητας.
 4. Στη σφαίρα των επιστημονικών αναζητήσεων.
 5. Στο σύνολο των γνωστικών αντικειμένων που προτείνει το Αναλυτικό Πρόγραμμα.
- 

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΜΑΘΗΣΗΣ

Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά διδακτικά σχήματα, κατά τη διαδικασία της βιωματικής μάθησης, καλούμε τους μαθητές να εστιάσουν στη συγκεκριμένη εμπειρία. Για να αποκτήσουν νόημα αυτής της εμπειρίας είναι απαραίτητο να **στοχαστούν κριτικά και να προβληματιστούν** για τους πιθανούς τρόπους διαφοροποίησής της.

Στη συνέχεια καλούμε τους μαθητές να σκεφτούν πως η νέα μάθηση μπορεί να χρησιμοποιηθεί για το σχηματισμό νέων εννοιών και τελικά τους ενθαρρύνουμε να προχωρήσουν σε ενεργό πειραματισμό.

Κάθε βιωματική δραστηριότητα θα πρέπει να πλαισιώνεται **πάντα** από μια διαδικασία **κριτικού στοχασμού**, όπου θα δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές, ο χρόνος αλλά και το έναυσμα για να σκεφτούν τι έκαναν, ποιες δυσκολίες αντιμετώπισαν, τι έμαθαν, πως πρόκειται να αξιοποιήσουν αυτή τη μάθηση, πως ένιωσαν, πως συνεργάστηκαν με τους άλλους, τι θα μπορούσαν να είχαν κάνει διαφορετικά, τι σκέπτονται για την όλη διαδικασία.

Σε διαφορετική περίπτωση όλο το εγχείρημα μοιάζει να στερείται προσανατολισμού, διακρίνεται από ασάφεια και προχειρότητα.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Ο εκπαιδευτικός οφείλει:

- ✓ Να ενεργοποιεί τους μαθητές, να καλλιεργεί την αντιληπτική τους εγρήγορση και να τους επιτρέπει να έχουν «ελεύθερα χέρια, πόδια, μάτια, αυτιά, λάρυγγα».
- ✓ Να ενισχύει την ικανότητα των μαθητών να ερευνούν, να βρίσκουν πληροφορίες, να λύνουν προβλήματα, να παίρνουν αποφάσεις, να στοχάζονται κριτικά, να συνεργάζονται και να προχωρούν σε δημιουργικές συνθέσεις.

- ✓ Να αφουγκράζεται τον παλμό της ομάδας της τάξης.
- ✓ Να είναι ιδιαίτερα προσεκτικός, ώστε να μην γλιστρά σε ψυχολογικές ερμηνείες συμπεριφορών.
- ✓ Να είναι «επαρκώς καλός» και να μπορεί να «μοιράζεται με το μαθητή το επικοινωνιακό παιχνίδι της μάθησης».
- ✓ Να έχει εμπειρία συμμετοχής σε βιωματικές μαθησιακές δραστηριότητες.
- ✓ Να είναι ο ίδιος αναστοχαστικός δάσκαλος, έτοιμος να ερευνήσει, να δοκιμάσει και να δοκιμαστεί σε νέες ιδέες, αντιλήψεις, πρακτικές.

ΜΟΡΦΕΣ ΒΙΩΜΑΤΙΚΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Προσομοίωση: είναι μια μορφή δραστηριότητας που επιτρέπει την ανασύσταση πραγματικών καταστάσεων, προσπαθεί δηλαδή να μιμηθεί μια κατάσταση πραγματικής ζωής (Cash, 1983).

Παράδειγμα: η αναπαράσταση μιας σκηνής από ένα καφενείο της Σμύρνης λίγο πριν τη Μικρασιατική καταστροφή.

Παιχνίδι ρόλων: αναφέρεται σε μια ομάδα τεχνικών με την οποία ζητείται από τους συμμετέχοντες να διαδραματίσουν ένα ρόλο σε μια δεδομένη κατάσταση. Συνήθως αξιοποιείται και η τεχνική της αντιστροφής των ρόλων.

Παράδειγμα: μια μαθήτρια υποδύεται το ρόλο της Σπαρτιάτισσας και μια της Αθηναίας και συνομιλούν για τον τρόπο ζωής τους.

Και στις δυο αυτές μαθησιακές δραστηριότητες (προσομοίωση και παιχνίδι ρόλων), η ανάληψη των ρόλων πρέπει να γίνεται με βάση τις επιθυμίες των μαθητών. Κάποιες φορές είναι σκόπιμο να προταθεί κυκλική εναλλαγή των ρόλων.

Σε όλες τις περιπτώσεις είναι απαραίτητο ο εκπαιδευτικός να έχει φροντίσει ώστε:

Να υπάρχει ο αναγκαίος χρόνος που χρειάζεται για «την επιστροφή στην πραγματικότητα» και την αποσύνδεση από το ρόλο.

Να γίνεται η απαραίτητη αναστοχαστική διαδικασία.

Αφηγηματική ανασύνθεση: απόδοση μιας φανταστικής ιστορίας που να βασίζεται σε ιστορικά ελεγμένες πληροφορίες.

Παραδείγματα: «Ένας Αθηναίος θεατής στα εν άστει Διονύσια», «Από τη ζωή ενός δασκάλου στην Κωνσταντινούπολη το 10^ο αιώνα», κ.α

Ταξίδια κατευθυνόμενης φαντασίας: στη δραστηριότητα αυτή ο μαθητής καλείται να φανταστεί ότι είναι το ίδιο το **αντικείμενο μελέτης**.

Παραδείγματα: εάν το θέμα μελέτης είναι η Αθηναϊκή Δημοκρατία, προσκαλούμε το μαθητή στο ταξίδι «ανεβαίνω στην Πνύκα ως μέλος αυτής της Δημοκρατίας» ή «κατεβαίνω στα βάθη ενός ηφαιστείου» ή «ακολουθώ τη μπουκιά από το στόμα στο στομάχι μου», κ.α.

Συγκρουσιακή ιδεοθύελλα ή Αντιτιθέμενες απόψεις:
οι μαθητές χωρίζονται σε δυο ομάδες και καλούνται να υπερασπιστούν δυο αντίθετες θέσεις διατυπώνοντας τα κατάλληλα επιχειρήματα.

Παράδειγμα: υπέρ ή κατά της λατρείας των εικόνων
(Εικονομαχία).

Δραστηριότητες άμεσης εμπειρίας:

1. Εμπλοκή των μαθητών στο σχεδιασμό, την οργάνωση και τη διεξαγωγή έρευνας με παρατήρηση, ερωτηματολόγια ή συνεντεύξεις.
2. Συμμετοχή των μαθητών σε πρόγραμμα δράσης, σε κοινοτικό επίπεδο (Charman, 1993).
3. Συμμετοχή των μαθητών σε έρευνα σε ιστορικά αρχεία, σε βιβλιοθήκες ή σε αρχεία δήμων κ.λ.π.

Δραματοποίηση: απόδοση θεατρικής μορφής σε ένα μύθο ή μια ιστορία ή σε ένα μάθημα (Σεργή, 1987).
Θεατρική επεξεργασία αφηγηματικού κειμένου.
Αυτοσχεδιασμός (Peter, 1994).

Οργάνωση συζήτησης στρογγυλού τραπέζιου:
κάποιοι μαθητές καλούνται να προσεγγίσουν και να αναλύσουν πολυπρισματικά ένα θέμα, ενώ οι υπόλοιποι να υποβάλλουν τα ερωτήματά τους.

Δραστηριότητες δημιουργικής έκφρασης: μετά από τη διδασκαλία ενός ποιήματος ή πεζού λογοτεχνήματος, οι μαθητές ενθαρρύνονται να εκφράσουν σε λόγο, σε εικόνα, σε μουσική ή σε κίνηση τον τρόπο με τον οποίο τους άγγιξε το συγκεκριμένο έργο.

Μυθοπλασία: συγγραφή παραμυθιού ή σεναρίου με προσωπική, αλυσιδωτή ή ομαδική γραφή.

Δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού: οι μαθητές καλούνται οι ίδιοι να δημιουργήσουν υλικό για κάποια διδακτική ενότητα. Στο φάκελό τους μπορεί να περιλαμβάνονται: φωτοτυπίες από εφημερίδες, κωμικογραφήματα, σταυρόλεξα, κολλάζ, παζλ, σλάιντς, διαφάνειες, μουσικές συνθέσεις, μαγνητοσκοπημένες ταινίες, κλπ.

Επισκέψεις σε χώρους πολιτισμικής αναφοράς (Μουσεία, Αρχαιολογικούς χώρους, κ.α): οι επισκέψεις αυτές μπορούν να αποτελέσουν βιωματική εμπειρία, αν οι μαθητές λάβουν μέρος σε κάποιο εκπαιδευτικό πρόγραμμα και στη συνέχεια υπάρξει χώρος και χρόνος για κριτικό στοχασμό.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΔΡΑΜΑ

Ο ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ του Εκπαιδευτικού Δράματος συνίσταται στα εξής:

1.Αποτελεί κοινωνική μορφή τέχνης.

Στηρίζεται στην ομάδα, στη συλλογικότητα, και στη συνεργασία. Το παιδί μαθαίνει μέσα από την αλληλεπίδρασή του με τους άλλους και δοκιμάζει στον κόσμο του φανταστικού, ρόλους και κοινωνικές συμπεριφορές που θα υιοθετήσει αργότερα στη ζωή του.

2.Χρησιμοποιεί τη γλώσσα της φαντασίας για την επίλυση προβλημάτων και την κατανόηση του κόσμου και του εαυτού.

Η φαντασία εδώ νοείται σα συνδυασμός συναισθήματος και λόγου. Το δράμα ξεκινάει πάντα από μια αισθητή διατάραξη των ανθρώπινων σχέσεων, ένα πρόβλημα, το οποίο δημιουργεί ένταση και ταυτόχρονα ανάγκη για λύση αυτής της έντασης, μέσα από δράση. Τα παιδιά μέσα από τους ρόλους τους, καλούνται να ενεργοποιήσουν τη φαντασία αλλά και την κρίση τους, για να πάρουν σωστές αποφάσεις και να οδηγηθούν στις σωστές λύσεις. Στο σημείο αυτό ακριβώς συντελείται η γνώση.

Το Δράμα, μέσα από την έκθεση προβλημάτων και την ένταση που προκαλεί, δημιουργεί **ΤΟ ΚΙΝΗΤΡΟ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΜΑΘΗΣΗ.**

3. Το δράμα δεν περιορίζεται μόνο στη βιωματική εμπειρία αλλά προχωρά στη συνειδητοποίηση της εμπειρίας αυτής και έτσι επιτυγχάνει τη Μάθηση.

Πράξη και συνειδητοποίηση μαζί συγκροτούν την εμπειρία και για το λόγο αυτό στο Εκπαιδευτικό Δράμα χρησιμοποιούνται μια σειρά από συμβάσεις που παγώνουν ή καθυστερούν τη δράση, με σκοπό να την αναλύσουν, να την ερμηνεύσουν και να την κατανοήσουν.

4. Στο δράμα είναι σημαντικό τόσο το περιεχόμενο όσο και η μορφή.

Το δράμα χρησιμοποιεί προσεκτικά επιλεγμένα παραδείγματα για να διαπραγματευτεί ένα θέμα ή ερώτημα και να οδηγηθεί μέσα από τη διερεύνησή του στην κατανόηση βαθύτερων και αφηρημένων εννοιών. Η επεξεργασία γίνεται πάντα σε δύο επίπεδα: προσωπικό και κοινωνικό.

Οι παιδαγωγικοί στόχοι που μπορεί να επιτευχθούν μέσα από το Εκπαιδευτικό Δράμα μπορούν να καλύψουν τις παρακάτω κατηγορίες:

- α. Ανάπτυξη προσωπικών δεξιοτήτων
- β. Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων
- γ. Ανάπτυξη αισθητικής.
- δ. Κατανόηση γεγονότων.
- ε. Κατανόηση εννοιών.

ΠΕΔΙΑ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ

1. ΣΤΟ ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

Ø Στην ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου της μητρικής ή μιας ξένης γλώσσας.

Ø Στην εξιστόρηση, κατανόηση και ανάλυση ιστορικών γεγονότων (ιστορία), λογοτεχνικών κειμένων, ιστοριών, ποιημάτων, μύθων.

Ø Στην ανάλυση και κατανόηση της θεατρικής πράξης (θεατρική αγωγή).

Ø Στην ανάπτυξη των τεχνικών της γλώσσας που συσχετίζονται με την νοητική ικανότητα.

Ø Στη διαθεματική και διαπολιτισμική εκπαίδευση.

Ø Στην παρουσίαση, κατανόηση και επίλυση προβλημάτων και πρακτικών εφαρμογών των θετικών επιστημών (μαθηματικά, φυσική, χημεία).

Ø Στη γνωριμία με την ιστορία και τη δημιουργική, καλλιτεχνική χρήση της μουσικής.

Ø Στην περιβαλλοντική αγωγή και ευρύτερα στην αγωγή υγείας.

2. ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ

∅ Στην ανακάλυψη και ανάπτυξη της προσωπικότητας του ατόμου.

∅ Στην αναγνώριση του «εγώ» μέσα από το «εμείς» και το «εσείς».

∅ Στην αναζήτηση και εξερεύνηση της πραγματικότητας.

∅ Στην ελεύθερη έκφραση των ιδεών.

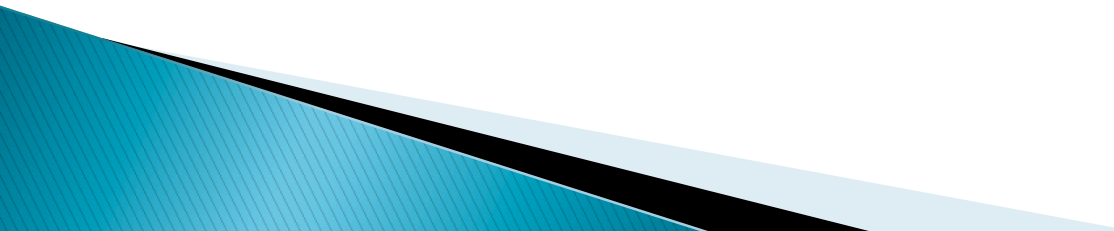
∅ Στην πνευματική και συναισθηματική ωριμότητα.

∅ Στην ανάπτυξη του γνωσιολογικού επιπέδου, της κριτικής σκέψης, της νοητικής ικανότητας, της συγκέντρωσης.

3. ΣΕ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

- Στην ανάπτυξη της συνεργασίας, της αλληλοκατανόησης, της συμμετοχής, της συμπράξης, και της εξεύρεσης λύσεων στα προβλήματα.
- Στην ανάπτυξη ενός κλίματος και αισθήματος εμπιστοσύνης.
- Στη διεύρυνση και κατανόηση πολιτικών, κοινωνικών καταστάσεων και φαινομένων: ρατσισμός, οικολογική καταστροφή, ειρηνική συνύπαρξη των λαών, βία, ναρκωτικά, κλπ.
- Στην ανάπτυξη της πολιτιστικής ταυτότητας

4. ΣΕ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΕΧΝΗΣ

- Στην καλλιέργεια της φαντασίας.
 - Στην ανάπτυξη των καλλιτεχνικών δεξιοτήτων.
 - Στην κατανόηση της μορφής της θεατρικής πράξης και των στοιχείων της.
 - Στην ανάπτυξη του θεατρικού λόγου, των λεκτικών και κινησιολογικών δεξιοτήτων.
 - Στην ανάπτυξη της κριτικής σκέψης απέναντι στη θεατρική πράξη.
- 

Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ ενός μαθήματος με τη χρήση του Εκπαιδευτικού Δράματος περιλαμβάνει τα εξής στάδια:

Φάση 1η: Σκέψεις και αποφάσεις του δασκάλου:

1. Θέτει τους εκπαιδευτικούς στόχους.
2. Βρίσκει το ερέθισμα που θα χρησιμοποιήσει (ιστορία, αντικείμενα φωτογραφίες, κ.λ.π.)
3. Ιδεοθύελλα. Αναζητεί θέματα / ερωτήματα μέσα στο ανθρώπινο πλαίσιο σχέσεων και ιδεών.
4. Δημιουργεί το δραματικό πλαίσιο που ικανοποιεί τους εκπαιδευτικούς του στόχους.
5. Θέτει την ερώτηση - κλειδί και φροντίζει ώστε να υπάρχουν δραματικές προοπτικές (δραματική ένταση, επίκεντρο).
6. Δημιουργεί προϋποθέσεις για την αποδοχή του «συμβολαίου» (contract): σύμβαση για την ένταξη των παιδιών στον φανταστικό κόσμο (engagement).

Φάση 2η: Αποφάσεις που αφορούν τα παιδιά (δημιουργία δραματικού πλαισίου).

1. Βάση των στοιχείων του δράματος, ο δάσκαλος παίρνει αποφάσεις για τον τόπο, την ατμόσφαιρα, το χρόνο, τους θεατρικούς περιορισμούς, τη συγκεκριμένη κατάσταση, τα σύμβολα, κλπ. Αυτή η διαδικασία μπορεί να γίνει και με τα παιδιά.

Εξαρτάται από τι θα αποφασιστεί ότι είναι διαπραγματεύσιμο ή όχι μαζί τους.

2. Αποφασίζει για τους ρόλους των παιδιών και για το ρόλο του (teacher in role) μέσα στη δραματική πράξη, λαμβάνοντας υπ' όψιν του τα επίπεδα συμμετοχής και την οπτική γωνία από τη την οποία θα βιώσουν το γεγονός.

3. Αποφασίζει για τη σειρά των δραστηριοτήτων, γλωσσικές και κιναισθητικές, αλλά και τις τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν (παγωμένες εικόνες, αυτοσχεδιασμοί, κλπ), ελέγχοντας κάθε φορά την αποτελεσματικότητά τους, ως προς τους εκπαιδευτικούς στόχους.

4. Αποφασίζει για τον τρόπο «αναστοχασμού» κατά τη διάρκεια ή και στο τέλος του μαθήματος.

Εδώ θα πρέπει να σημειωθεί ότι η προσέγγιση της δράσης αλλά και του αναστοχασμού είναι κάθετη, που σημαίνει ότι προχωράμε από την επιφανειακή βίωση στη βαθύτερη κατανόηση της πράξης και δε μένουμε στην οριζόντια προσέγγισή της, δηλαδή στο επίπεδο του «Τι θα γίνει μετά». Σε αυτή τη διαδικασία μας βοηθά η παρακάτω ανάλυση:

Τα πέντε επίπεδα ερμηνείας της δραματικής πράξης:

1) Δράση : η πράξη που φαίνεται άμεσα, αυτό που κάνω.

2) Άμεσο Κίνητρο: γιατί το κάνω.

3) Έμμεσο Κίνητρο: τι επενδύω σε αυτή την πράξη.

4) Κοινωνικό / Προσωπικό Μοντέλο: ποιο παράδειγμα ακολουθώ, που αλλού είδα αυτού του είδους την πράξη και την αναπαράγω.

5) Θέση / Στάση ζωής: ποια είναι η γενικότερη φιλοσοφία μου για τη ζωή, τα πιστεύω μου.

Τα στάδια συμμετοχής και εμπλοκής των παιδιών μέσα στο δράμα, (**frame distancing**), καθορίζουν και το είδος των ρόλων που αναλαμβάνουν:

Ο ΣΥΜΜΕΤΕΧΩΝ: Είμαι στη μέση της κατάστασης, ζω την εμπειρία, συμβαίνει σε μένα τώρα.

Ο ΠΑΡΑΤΗΡΗΤΗΣ: Είδα τι έγινε, ήμουν εκεί, αλλά δεν ήμουν μέρος της κατάστασης. Μπορώ να περιγράψω το γεγονός σε κάποιον άλλον και ίσως το καταλαβαίνω, ίσως όχι.

ΟΙ ΑΡΧΕΣ: Εξετάζω το γεγονός με επαγγελματικό τρόπο, πρέπει να δώσω συμβουλές, να διατάξω τις επόμενες πιθανές κινήσεις, να πάρω αποφάσεις για την κοινότητα.

Ο ΦΙΛΟΣΟΦΟΣ / ΠΑΠΑΣ / ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΣ ΔΑΣΚΑΛΟΣ: Πρέπει να ερμηνεύσω τα γεγονότα, να τονίσω τη σημασία τους και την επίδρασή τους στο κοινωνικό σύνολο από φιλοσοφικής πλευράς. Διευρύνω τα νοήματα και τους προσδίδω μια παγκοσμιότητα.

Ο ΙΣΤΟΡΙΚΟΣ: Είναι καθήκον μου να καταγράψω τις λεπτομέρειες του γεγονότος, ώστε οι άνθρωποι τώρα και στο μέλλον να γνωρίζουν την ιστορία των γεγονότων.

ΤΑ ΜΕΣΑ ΜΑΖΙΚΗΣ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ: Ερευνώ το γεγονός αλλά διαλέγω ποια πλευρά του γεγονότος θα φωτίσω, λαμβάνοντας υπ' όψιν τις γενικότερες πεποιθήσεις του εργοδότη μου.

Ο ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ: Ερευνώ πρόσφατα ή ιστορικά γεγονότα με σκοπό να βρω καινούργιες πληροφορίες και να ρίξω, πιθανά, νέο φως στην υπόθεση.

Ο ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΗΣ: Μεταφέρω το γεγονός σε οποιαδήποτε μορφή τέχνης (ζωγραφική, φωτογραφία, μουσική, θέατρο κ.τ.λ.).

Τελικά, σημαντικό ζητούμενο στο Εκπαιδευτικό Δράμα είναι τα παιδιά να συμμετέχουν σε ρόλους και των παρακάτω τεσσάρων διαστάσεων: Ηθοποιός (βίωμα) – θεατής (κριτική σκέψη) – συγγραφέας (περιεχόμενο) – σκηνοθέτης (μορφή).

ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΔΡΑΜΑΤΟΣ

ΠΑΓΩΜΕΝΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ

Κατά τη διάρκεια εξέλιξης του εκπαιδευτικού δράματος είναι σημαντικό να παγώνουμε την εικόνα ώστε να αναρωτιούνται οι μαθητές για τα παρακάτω:

-Πού βρίσκονται οι ήρωες; Στο δάσος; Στο βουνό; Είναι μέρα ή νύχτα; Πόσο κοντά, στέκονται; Κοιτάζονται στα μάτια ή όχι; Ποια η έκφραση του προσώπου τους; Η στάση του σώματός τους; Πού έχουν τα χέρια τους; Κρατάνε κάτι;

Κατόπιν να παρατηρούμε και να σχολιάζουμε τα διάφορα στιγμιότυπα γύρω από τον άξονα: 'Τι σημαίνει αυτό;' π.χ. 'Τι σημαίνουν τα σταυρωμένα χέρια;' - 'Άμυνα;'

Επίσης, επεκτείνουμε την τεχνική με περαιτέρω δράσεις όπως:

- Τι συμβολίζει η απόσταση μεταξύ τους; Δώστε ένα όνομα. π.χ. δυσπιστία, δύναμη

- Τι τίτλο/λεζάντα θα δίνετε στη «φωτογραφία»;

- Η «φωτογραφία» ζωντανεύει για λίγα δευτερόλεπτα. Μόνο με μία κίνηση. Έπειτα και με μόνο μία φράση από τον καθένα. Τί σημαίνουν οι κινήσεις; Τα λόγια;

- Αν δίπλα τους στεκόταν αόρατος ένας «άγγελος» ή ένας «διάβολος», τι θα τους έλεγε στο αυτί;

- Αν στην εικόνα αυτή της συνάντησης ήταν παρόντες και άλλοι, πού και πώς θα τους τοποθετούσατε;

- Πού θα βρίσκονται οι ήρωες πέντε χρόνια μετά; Φτιάξτε σε ζευγάρια νέες εικόνες.

ΕΦΑΡΜΟΓΗ ΒΙΩΜΑΤΙΚΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Η βιωματική μάθηση παραπέμπει σε ανοικτές διδακτικές διαδικασίες. Στη σύγχρονη ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα το πλαίσιο που έχει αυτές τις προδιαγραφές είναι το πρόγραμμα της Ευέλικτης Ζώνης Δημιουργικών Δραστηριοτήτων – Καινοτόμων Δράσεων.

Έχει μεγάλο ενδιαφέρον να δημιουργηθούν διάυλοι επικοινωνίας μεταξύ των εκπαιδευτικών που θα επιτρέπουν την ανταλλαγή απόψεων και εμπειριών, την ανατροφοδότηση, τον αναστοχασμό, την ανανέωση και τη θεωρητική στήριξη. Είναι απαραίτητη η εμπιμόρφωση των εκπαιδευτικών με βιωματικό τρόπο.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Όχι στις ευχάριστες αλλά ανοργάνωτες δραστηριότητες, που «μπουκώνουν» τους μαθητές με βιώματα και με πληροφορίες, ελπίζοντας ότι όλα αυτά τα βιώματα θα οργανωθούν από μόνα τους μέσα στους μαθητές. Αυτό δεν συμβαίνει και τα ασυνάρτητα βιώματα διασπούν ψυχικά τους μαθητές, χωρίς να δίνουν κανένα ζωτικό σκοπό στη δράση τους.

Ναι στην αξιοποίηση των βιωμάτων των μαθητών, στην ενθάρρυνση της δημιουργικής τους έκφρασης, στην εμπλοκή τους με κριτικό στοχασμό στη διεργασία αναζήτησης νοήματος και στην προώθηση ενός ζωντανού τρόπου σύνδεσης με τη γνώση.

ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Cash, K. (1983). *Designing and using simulation for training*. Technical Note, 20, Massachusetts Univ.: Amherst.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Kolb, D. A. and Fry, R. (1975). Toward an applied theory of experiential learning, in C. Cooper (ed.) *Theories of Group Process*, London: John Wiley.
- Mulligan, J. (1993). Activating internal processes in experiential learning. In D. Boud, R. Cohen, & D. Walker, (Eds) *Using experience for learning*.
- Peter, M. (1994). *Drama for All*. London: David Fulton Publishers.
- Postle, D. (1993). Putting the heart back into learning. In D. Boud, R. Cohen, & D. Walker, (Eds). *Using experience for learning*.
- Σεργή, Λ. (1987). *Δραματική έκφραση και αγωγή του παιδιού*. Αθήνα: Gutenberg.

