



5 ΣΤΑ 6 ΠΑΙΔΙΑ ΑΓΑΠΟΥΝ ΤΙΣ ΤΣΟΥΒΑΛΟΔΡΟΜΙΕΣ
EXPERIENTIAL LEARNING (ΛΟΚΙΜΗ & ΠΛΑΝΗ)

ΤΑ ΦΡΕΣΚΑ

Βιωματική Μάθηση

τ. 259 27-01-2022

Πριν από 13 περίπου χρόνια σε ένα Χριστουγεννιάτικο – Νυχτερινό Βιωματικό Παιχνίδι που είχα δημιουργήσει για το σχολείο μας, με Θέμα «Οι βοηθοί του Αϊ Βασίλη», ρωτούσα τα παιδιά μπροστά στην εκκίνηση της μεγάλης επιδαπέδιας διαδρομής-«σκακιέρας»: «Ποιοι θέλουν να γίνουν τα πιόνια;»... Όλα επίμονα απαντούσαν «Εγώ, Εγώ!!!» -χωρίς να τους είναι ξεκάθαρο ακόμα τι θα έπρεπε να κάνουν!... Με τον ενθουσιασμό πριν το παιχνίδι, και για το παιχνίδι, καταλάβαινα πόσο διψούσαν για παίξιμο ρόλων και βίωμα... Μετά από λίγο, τα πιο μικρά σε ηλικία μου έδωσαν να «νιώσω» τι δεν ήξεραν -ως ελληνική λέξη ή έννοια;- (τα Πιόνια)... τι άκουγαν, (Π-χιόνια)...και τι πραγματικά ήθελαν;... «Εμείς θέλουμε να γίνουμε, στο παιχνίδι, τα ... Χιόνια... Μας αρέσουν!!!»

Τώρα, 24-26/01/2022, έχει χιονίσει πολύ. Τα παιδιά δεν παίζουν έξω (ούτε τα «Χιόνια», ούτε στα Χιόνια!)... Ανοίγουν τις οθόνες και κάνουν τηλε-μάθημα... Μαθαίνουν (βιωματικά) άραγε τι είναι τα «Πιόνια»;... Κυρ. Περβανάς Τ.Ε.

Τι είναι η Βιωματική Μάθηση;

Η θεωρία του **John Dewey** του “**learning by doing**”, που εισήγαγε τη δεκαετία του 1930, θεωρείται η απαρχή της **βιωματικής ή εμπειρικής μάθησης**. Σύμφωνα, λοιπόν, με τη θεωρία αυτή, η **αλληλεπίδραση της εμπειρίας και της ενέργειας του ατόμου** είναι αυτή που έχει αποτέλεσμα στη μάθηση και όχι η απλή δραστηριότητα. Η σύνδεση της διδασκαλίας με την πραγματικότητα κάνει τη μάθηση ελκυστική και ενδιαφέρουσα. Η **πρόκληση των βιωμάτων** συμβάλλει στη μονιμότερη μάθηση και συντελεί στην αύξηση της ενεργοποίησης των μαθητών και της εμπλοκής τους στη διδακτική διαδικασία (Κασσωτάκης, Φλουρής, 2006).

Ο **ρόλος του εκπαιδευτικού** πρέπει να είναι αυτός του συντονιστή, του καθοδηγητή και του βοηθού. Ο εκπαιδευτικός σε μια δράση βιωματική οφείλει να μην έχει πρωταγωνιστικό ρόλο αλλά να παραδίδει το ρόλο αυτό στα παιδιά και να είναι ο εμπνευστής της διαδικασίας, ο «**μαέστρος**».

Κάποια από τα **οφέλη της βιωματικής μάθησης** (σε κάθε τύπο διαφοροποίησης -σε γενική & ειδική αγωγή) είναι:

1. **Αφομοίωση γνώσεων.** Αν και είναι δεδομένο και αυτονόητο, θα αναφέρουμε ως όφελος τον εμπλουτισμό των γνώσεων και την ευκολότερη, αβίαστη θα λέγαμε αφομοίωση των πληροφοριών.
2. **Βελτίωση σχέσης δασκάλου-μαθητή.** Μέσα από τις βιωματικές δραστηριότητες, ο δάσκαλος δίνει χώρο στα παιδιά να δημιουργήσουν και να αυτενεργήσουν, με αποτέλεσμα να κερδίζει την εμπιστοσύνη τους.
3. **Κοινωνικοποίηση.** Τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται, να μοιράζονται, να γνωρίζουν καλύτερα τους συμμαθητές τους μέσα από δραστηριότητες που θα αναφέρουμε παρακάτω, όπως παιχνίδια ρόλων και έρευνα ανά ομάδες.

4. **Αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση.** Τα παιδιά δεν γνωρίζουν μόνο τους συμμαθητές τους καλύτερα αλλά και τους ίδιους τους εαυτούς τους. Η ενεργός συμμετοχή σε δράσεις τους βοηθάει να καταλάβουν ότι μπορούν να καταφέρουν πολλά που δεν πίστευαν ότι μπορούν αλλά και να γίνουν αποδεκτοί από την ομάδα.

5. **Ενσυναίσθηση.** Κατά τη διάρκεια των βιωματικών δράσεων τα παιδιά συχνά «μπαίνουν στα παπούτσια των άλλων», προσπαθούν δηλαδή να δείξουν κατανόηση ως προς τη συμπεριφορά και τα συναισθήματα των άλλων.

6. **Φαντασία.** Αναμφίβολα όσο περισσότερα ερεθίσματα λαμβάνουν τα παιδιά από το περιβάλλον τόσο καλλιεργείται η φαντασία τους, απαραίτητη για τη δημιουργικότητα, την επίλυση προβλημάτων, την ευτυχία των μελλοντικών ενηλίκων και πολλά ακόμα.

Ας δούμε τώρα με ποιους τρόπους μπορούμε να εντάξουμε τη βιωματική μάθηση στην τάξη:

- Παιχνίδι ρόλων – Θεατρικό
- Τραγούδι – μουσική
- Εκδρομές στη φύση, σε μουσεία, σε θεατρικές παραστάσεις, σε συναυλίες, σε βιβλιοθήκες κλπ.
- Έρευνα – Συνεντεύξεις – Συλλογή πληροφοριών
- Συγγραφή ιστορίας, παραμυθιού, δημιουργική γραφή
- Εικαστικές Τέχνες – Ζωγραφική (δημιουργία με όλες τις μορφές, πηλός, χέρια, πινέλα κλπ.)
- Πειράματα
- Χρήση τεχνολογίας

Πηγή: Άρθρο: Έλενας Ιωαννίδου <https://www.weread.gr/1732/viomatiki-mathisi-ta-ofeli-stin-ekpaid/>

Η Εμπειρική (Βιωματική) Μάθηση στην μετεξέλιξη της, ως σήμερα, κατέχει πολύ σημαντική θέση στις Θεωρίες Μάθησης και Διδακτικού Σχεδιασμού.

Εμπεριέχει τα παρακάτω στοιχεία:

1. Σκέψη, Αναστοχασμό, Κριτική Ανάλυση και Σύνθεση.
2. Ευκαιρίες για τους μαθητές να πάρουν πρωτοβουλίες, να λάβουν αποφάσεις, να συσχετίσουν πρότερη γνώση και εμπειρίες, να λογοδοτήσουν για πράξεις κι αποτελέσματα.
3. Ευκαιρίες για τους μαθητές να εμπλακούν νοητικά, δημιουργικά, συναισθηματικά, κοινωνικά ή σωματικά.
4. Μια σχεδιασμένη μαθησιακή εμπειρία – πάνω και σε μια ευκαιριακή εμπειρία - που έχει μέσα της την δυνατότητα να επιφέρει μάθηση από τις φυσικές συνέπειες, τα λάθη όπως και τις επιτυχίες.

Πώς Δουλεύει:

