



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Ενότητα: Βιωματική μάθηση, το θέατρο στην εκπαίδευση
και αξιοποίηση νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία

Διδάσκων: Κατσαρού Ελένη
ΤΜΗΜΑ ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΣΧΟΛΗ



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται στην άδεια χρήσης **Creative Commons** και ειδικότερα ***Αναφορά – Μη εμπορική Χρήση – Όχι Παράγωγο Έργο 3.0 Ελλάδα*** (***Attribution – Non Commercial – Non-derivatives 3.0 Greece***)



[ή επιλογή ενός άλλου από τους έξι συνδυασμούς]

[και αντικατάσταση λογότυπου άδειας όπου αυτό έχει μπει (σελ. 1, σελ. 2 και τελευταία)]

- Εξαιρείται από την ως άνω άδεια υλικό που περιλαμβάνεται στις διαφάνειες του μαθήματος, και υπόκειται σε άλλου τύπου άδεια χρήσης. Η άδεια χρήσης στην οποία υπόκειται το υλικό αυτό αναφέρεται ρητώς.

Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Κρήτης**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Βιωματική διδασκαλία και μάθηση

Λεξικό

- **βίωμα** το: βαθιά και άμεση εμπειρία που αποκτά κάποιος ζώντας κάτι προσωπικά.
- **βιώνω**: αποκτώ εμπειρία για κάτι ζώντας το προσωπικά, ζω κάτι.
- **εμπειρία** η: **1.** η γνώση που προέρχεται από την πρακτική ενασχόληση με κάτι, από την άσκηση έργου ή από την αντιμετώπιση καταστάσεων και προβλημάτων, σε αντιδιαστολή προς τη γνώση από θεωρητική σπουδή, από μελέτη. **2.** η γνώση που στηρίζεται στην άμεση αντίληψη των πραγμάτων, την οποία προσφέρουν οι αισθήσεις μας, σε αντιδιαστολή προς τη γνώση που στηρίζεται στη νόηση, στο διαλογισμό.

Προϋποθέσεις

- Οι υποκειμενικές εμπειρίες του μαθητή - περιλαμβανομένων των γνωστικών, συναισθηματικών και κοινωνικών πτυχών των εμπειριών του- συνδέονται μεταξύ τους με συνεχείς διαδικασίες.
- Ο μαθητής πρέπει να είναι ενεργά παρών και να έχει συνείδηση των αλληλεπιδράσεων του στην κατάσταση.
- Η βιωματική μάθηση είναι υποκειμενική, αλλά ταυτόχρονα καλά καθορισμένη. Οι μέθοδοι που επιλέγονται πρέπει να εξασφαλίζουν την υποκειμενικότητα των συμμετεχόντων.
- Οι εκπαιδευτικοί χρησιμοποιούν τις υποκειμενικές εμπειρίες των μαθητών ως βάση για μάθηση.

Τεχνικές βιωματικής μάθησης

- παρατήρηση πεδίου - πείραμα
- παιχνίδια ρόλων
- κατασκευές
- δημοσκοπικές έρευνες /ερωτηματολόγια
- προσομοιώσεις
- μακέτες
- οπτικοποιήσεις

ΣΥΝΕΠΕΙΕΣ

- Learning by doing
- Επιστημολογικό παράδειγμα
- Κίνητρα μάθησης
- Σύνδεση με μέθοδο project

Χρήση των τεχνών

- Λογοτεχνία
- Κινηματογράφος
- Μουσική
- Εικαστικές τέχνες (ζωγραφική, γλυπτική)
- Θέατρο

Το θέατρο στην εκπαίδευση

- Δραματοποίηση (προηγείται εργαστήριο γραφής),
- Θεατρικό παιχνίδι (προηγείται συγγραφή ιστορίας που αρθρώνεται σε διαλογική μορφή)
- Παιχνίδι ρόλων – βιωματικότητα
- Δράμα – θεατρική παράσταση
- Ταμπλώ βιβάν

Νέες Τεχνολογίες στην εκπαίδευση

- Νέες κοινωνικές συνθήκες: τεχνολογική – ψηφιακή επανάσταση και παγκοσμιοποίηση.
- Πολυτροπικότητα στην κοινωνική ζωή και στην εκπαίδευση.
- Οι Νέες Τεχνολογίες - ηλεκτρονικός υπολογιστής - πολυμέσα, που επιτρέπουν την καταγραφή, επεξεργασία και αποθήκευση κειμένου, ήχου, κινούμενης εικόνας και βίντεο (και το μεταξύ τους συνδυασμό) και δυνατότητες υπερμέσων, δηλαδή τη μη γραμμική διασύνδεση του υπερκειμένου και των πολυμέσων μέσω συνδέσμων (links) σε αλληλεπίδραση με το χρήστη και αφετέρου με δυνατότητες τηλ-επικοινωνίας μεταξύ ανθρώπων και συσκευών και συσκευών μεταξύ τους, όσο και πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων.

Νέες τεχνολογίες και διδακτικά αντικείμενα

- Σε ποια διδακτικά αντικείμενα μπορούμε να τις αξιοποιήσουμε.
- Διακειμενικότητα.
- Σχέση ψηφιακού υλικού και σχολικού εγχειριδίου.
- Στατικό υλικό – δημιουργικό υλικό

Δυνατότητες

- Εικονικές επισκέψεις σε μουσεία, πινακοθήκες, αρχαιολογικούς χώρους κλπ. και, ευρύτερα, υποστηρίζουν τη μετατροπή της τέχνης σε ιστορία και την τεκμηρίωση της λογοτεχνικής (π.χ. των ομηρικών έργων) και της ιστορικής πηγής μέσα από εικαστικές και αρχαιολογικές πηγές.
- Σώματα κειμένων για τη διδασκαλία των ΑΕ
- Ηλεκτρονικά λεξικά
- Προγράμματα ορθογραφικού ελέγχου.
- Σχολικά ιστολόγια – blogs
- Πρόσβαση σε βάσεις δεδομένων γλωσσικών υλικών.

Αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στη σύνθεση μαθητικών εργασιών

- Καλλιέργεια:
 - * στρατηγικών αναζήτησης πληροφοριών (π.χ. γνώση της μεταγλώσσας για αναζήτηση-σύγκριση με τη φυσική γλώσσα, εναλλακτικοί τρόποι αναζήτησης)
 - * της ικανότητας εντοπισμού της συγκεκριμένης πληροφορίας, σημαντικό μέρος της οποίας είναι η δυνατότητα αξιολόγησης της εγκυρότητάς της·
 - * τεχνικών γρήγορης ανάγνωσης με βάση την ιδιαίτερη γραμματική του δια-δικτύου (υπερκείμενο)·
 - * τεχνικών οργάνωσης των πληροφοριών που βρέθηκαν και αξιοποίησής τους για τη διεκπεραίωση συγκεκριμένων εργασιών, π.χ. ένταξής τους σε γραπτό ή προφορικό κείμενο.

Τέλος Ενότητας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

