

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην εποχή της ραγδαίας τεχνολογικής ανάπτυξης, παρατηρείται μια καθολική προσπάθεια ενίσχυσης και εμπλουτισμού των παραδοσιακών πρακτικών διδασκαλίας και εκμάθησης μέσω διαφόρων τεχνολογικών εργαλείων. Η σύγχρονη θεωρία της Ενσώματης Γνώσης (Embodied Cognition), κάτω από την ομπρέλα της οποίας τοποθετείται και η Ενσώματη Μάθηση (Embodied Learning), είναι ακριβώς μια τέτοια προσέγγιση. Η Ενσώματη Μάθηση αποτελεί μια κιναισθητική και πολυτροπική διαδικασία με ποικίλες δυνατότητες για τον εμπλουτισμό της παραδοσιακής εκπαιδευτικής πρακτικής. Η προσέγγιση της Ενσώματης Μάθησης υποστηρίζει την ένταξη του σώματος των μαθητών και της κίνησης στο περιβάλλον της τάξης. Συγκεκριμένα, αυτό το θεωρητικό πλαίσιο τονίζει την αδιάσπαστη σχέση μεταξύ εγκεφάλου, σώματος και περιβάλλοντος και υποστηρίζει ότι το ενεργό ανθρώπινο σώμα μπορεί να μεταβάλει τη λειτουργία του εγκεφάλου και επομένως τη γνωστική διαδικασία.

Τα τελευταία χρόνια, η χρήση αναδυόμενων τεχνολογιών σε διάφορα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα βασίστηκε στις ιδέες της Ενσώματης Μάθησης προσφέροντας μια σημαντική θεώρηση σχετικά με το πώς το ενεργό ανθρώπινο σώμα μπορεί να επηρεάσει τη λειτουργία του εγκεφάλου και να οδηγήσει τελικά στη μάθηση. Η διερεύνηση διαδραστικών μαθησιακών περιβαλλόντων που προάγουν την εμπλοκή της φυσικής δραστηριότητας και του σώματος κατά τη διάρκεια γνωστικών και μαθησιακών εργασιών είναι ο κύριος στόχος αυτής της μελέτης. Ειδικότερα, μέσω μιας παρέμβασης που περιλαμβάνει διάφορες διαδοχικές φάσεις μικτής μεθοδολογίας, η έρευνα αυτή εστιάζει στη διερεύνηση του τρόπου μέσω του οποίου η Ενσώματη Μάθηση επηρεάζει τη συνολική απόδοση των μαθητών στο αυθεντικό περιβάλλον της τάξης κάτω από διαφορετικές συνθήκες και περιστάσεις. Οι εκπαιδευτικές παρεμβάσεις εξετάζουν, συγκεκριμένα, τη συνεισφορά της Ενσώματης Μάθησης στην ανάπτυξη των κινητικών, γνωστικών και ακαδημαϊκών δεξιοτήτων των μαθητών αλλά και τη συναισθηματική τους κατάσταση κατά τη διάρκεια της παρέμβασης.

Αυτή η διατριβή αποτελείται από τέσσερις διαδοχικές φάσεις που αξιοποιούν μικτή μεθοδολογία (ποσοτική και ποιοτική ανάλυση δεδομένων), με στόχο τη διερεύνηση του αντίκτυπου της τεχνολογίας, που βασίζεται στην Ενσώματη Μάθηση, στη

διδασκαλία και μάθηση. Τα αποτελέσματα της έρευνας αποδεικνύουν ότι τέτοιου είδους παρεμβάσεις επηρεάζουν θετικά την ανάπτυξη των γνωστικών, κινητικών και ακαδημαϊκών επιδόσεων των μαθητών και βελτιώνουν αισθητά τη συναισθηματική τους κατάσταση. Η εμπειρική έρευνα αποκαλύπτει, επίσης, πώς η Ενσώματη Μάθηση μπορεί να ενσωματωθεί επιτυχώς σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης στο πλαίσιο της Ειδικής αλλά και Γενικής Εκπαίδευσης και για συγκεκριμένους μαθησιακούς σκοπούς. Η κατανόηση του τρόπου λειτουργίας της τεχνολογίας στο πλαίσιο της Ενσώματης Μάθησης θα επιτρέψει στους ερευνητές και τους εκπαιδευτικούς να εμπλουτίσουν τα υπάρχοντα περιβάλλοντα μάθησης και διδασκαλίας. Για το σκοπό αυτό, η διατριβή αυτή προσφέρει, μέσα από μια σειρά εμπειρικών ερευνών, μια ολοκληρωμένη εικόνα σχετικά με την εφαρμογή της Ενσώματης Μάθησης μέσω τεχνολογίας σε αυθεντικά περιβάλλοντα μάθησης για συγκεκριμένους εκπαιδευτικούς σκοπούς. Τέλος, τα αποτελέσματα της συγκεκριμένης έρευνας προσφέρουν στους ερευνητές και εκπαιδευτικούς σημαντικές ιδέες, παραδείγματα και οδηγίες για τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να εφαρμοστεί αποτελεσματικά η Ενσώματη Μάθηση στην τάξη, ως μέρος μάλιστα του υφιστάμενου προγράμματος σπουδών.

**Λέξεις - κλειδιά:** ενσώματη γνώση, ενσώματη μάθηση, κιναισθητική μάθηση, γνωστικές δεξιότητες, μαθησιακή επίδοση, συναισθηματική κατάσταση, κίνηση, μνήμη, διαδραστικές τεχνολογίες, εκπαιδευτικά παιχνίδια με kinect, εκμάθηση γλώσσας, τάξη, σχολείο