

# התנסות ישירה ומתווכת - תפקידה בהוראה

## אידיית אקראן

לדורות הבאים. אטען גם, שאנו מבלבלים בין להיות אינטליגנטי ובין היכולת לנהל ידע או לגשת אל ידע

או לבחור ידע נחוץ מתוך שפע הידע. כמו-כן, אנסה להעריך איכויות של סביבות ללמידה קונסטרוקטיביסטית.

בנוגע לנקודה הראשונה, אני רוצה לטעון שבהתנסות ישירה בנוסח hands-on אין די. פעילות בלבד היא חסרת משמעות אם אין בה יסוד של הערכה מחדש של תוצאותיה. והדבר נכון גם ברמה הסנסור-מוטורית. אנשים מעריכים את פעילותם לאור מה שנעשה לפני כן ולאור מה שפעילות זו אמורה היתה להשיג. מבחינה מושגית היחידה הבסיסית ביותר שבה יש לעיין היא לא פעולה אלא פעולה מחזורית הכוללת הערכה של התוצאות ושינוי הפעולה לאור הערכה כזו.

הנקודה השניה שאני רוצה להעלות היא, שהתנסות אישית אינה רק מניפולציה ישירה על אובייקטים קונקרטיים. אובייקטים כוללים גם אנשים על הכוונות והמטרות שלהם, וכן, גם את הפעילויות שלנו עצמנו. בני-אדם נותנים צורה לרעיונותיהם באמצעות השלכה שלהם, וצורות אלו חוזרות ומעצבות את החשיבה שלהם; הן נעשות למתווכים שבאמצעותם בני-אדם מתקשרים עם החשיבה שלהם ושל אחרים.

הרעיון הוא, שבני-אדם אינם רק בונים ומשתזרים את עולמם ואת עצמם, הם גם מתארים ומתארים

נדמה שהכל מסכימים כיום, לפחות בארה"ב, שהתנסות ישירה, או מה שמכונה hands-on activity, חיונית ללמידה. עקב כך גוברת כיום בחינוך ההשפעה של גישת "הילד במרכז" או גישת הפרוייקטים. הילד אינו נתפס עוד כחומר ביד היוצר או כמיכל שיש למלאו, והידע אינו נתפס עוד כחפץ הנמסר על-ידי מוען לנמען המקודד, מאפסן ומיישם אותו. הידע נתפס מעתה כדבר מה שמתנסים בו, קָמה שנבנה ונבנה מחדש בתודעתם של אנשים. הילדים נתפסים כיוצרים עצמאיים של הכלים הקוגניטיביים שלהם. כלים אלה ממצים את יכולתם לייצג את העולם ולפעול עליו ואת יכולתם להחצין את מחשבותיהם לעצמם ולאחרים.

אני רוצה, ברשותכם, לפרק מעט את המושגים "hand-on activity", "למידה אינטר-אקטיבית" ו"סביבה אינטר-אקטיבית" שהפכו בזמן האחרון ל-buzzwords [מושגים אופנתיים שאיש אינו מבין ממש את משמעותם]. אנו נוטים לבלבל בין להיות עסוק ולהיות פורה; בין להיות פעיל ובין להיות מעורב. אני רוצה להראות שב - hands-on בלבד אין די. אדבר על כך שהתנסות ישירה אינה רק מניפולציה על עצמים; ללמידה יש צורך במתווכים. גם אם אינטליגנציה סנסור-מוטורית היא הבסיס של הצמיחה הקוגניטיבית, בני אדם אינם רק "עושים" (doers); הם גם בוני כלים ומספרי סיפורים. הם משאירים עקבות אחריהם המשמשות כמתווכים

אנו יכולים לעמת את מה שקרה עם מה שיכול היה לקרות. המשחק מהאפשרי לממשי ולהפך הוא אחד הגרעינים של החשיבה הלוגית או ההיפותטית דדוקטיבית שלנו.

על יסוד מה שאמרנו, מהם הקריטריונים ליצירת סביבה חינוכית? סביבה חינוכית חייבת לאפשר ללומדים ליצור לעצמם חלל לשחזור התנסותם בעולם הממשי; לאפשר להם לספר סיפור לעצמם. כמו־כן, עליה לאפשר ללומדים שליטה מסוימת בסביבה זו; לצאת מסביבת האובייקטים; לעצב נקודת מבט ביחס אליהם; לאפשר מעורבות ויצאה ממנה; לאפשר הלוך ושוב - בין מעורבות, חקירה, פעילות והתרחקות מהן לצורך פעולה על האובייקטים ממרחק. זה לא רק עניין של תנועה, של מעורבות ויצאה, אלא שאלה של איזו נקודת מבט אני מאמצת כאשר אני מספרת סיפור. אנו מדגישים יתר על המידה את החשיבות של סימולציה ושל ההתנסות במציאות ממשית עד כמה שניתן, ומחמיצים את חשיבותו של התיווך.

להציג אותה, לשחק ב"כאילו", להעמיד פנים ועוד. לכך יש תפקיד מכריע בלמידה. מה שחשוב כאן הוא, שיכולת זו לשחזר התרחשות מסייעת לעבד מידע הנוגע להתרחשות המקורית, לגבש אותו באמצעות חזרה עליו ובעיקר ליצור וריאציות על המקרה המקורי בנסיבות בטוחות יותר, כלומר בדמיון שהילד, כמו המבוגר, יוצר לעצמו.

מה שאני רוצה לטעון הוא שעולם בדוי זה הוא המעבדה שבה מתרחשת הלמידה האמיתית. באמצעות acting out במציאות מדומה נוצר החלל שבו הלומד חוקר רעיונות ולוקח סיכונים בלי לסבול תוצאות אפשריות בעולם ממשי.

לתיווך הזה יש חשיבות רבה בלמידה ולכן עלינו להאט את תהליך הלמידה באמצעות התנסות בעצמים ממשיים או מניפולציה עליהם. עלינו לבנות סביבות חינוכיות המאפשרות ללומד לשחזר את ניסיונו באמצעות מתווכים שונים כגון משחק, הצגה, כתיבת חיבור וכו'. באמצעות הפנטזיה או המשחק