



Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια.

Σταυρούλα Μοσχούρη

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, ΕΚΠΑ

ΠΜΣ Ρητορική: Θεωρία και Πράξη

scottyvs1815@gmail.com

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια.



ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

- Το παρόν διδακτικό σενάριο λειτουργεί ως μετασχηματισμός του κεφαλαίου «Ο Τεντέν και ο Μιλού» της Γλώσσας της Ε τάξης από τη διδακτική ενότητα «Τα ζώα που ζουν κοντά μας» με τη διδακτική ενσωμάτωση ΤΠΕ στη μαθητική διαδικασία.

Ο Μιλού είναι το αγαπημένο σκυλάκι του Τεντέν, του διάσημου ντετέκτιβ. Εδώ βλέπετε πώς ο έξυπνο σκυλάκι σώζει το αφεντικό του. Μπορείτε να περιγράψετε με μια ιστοριούλα αυτά που συμβαίνουν στις εικόνες:

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια



- Η διδακτική αυτή πρόταση έτυχε εφαρμογής στην Ε τάξη του 14ου Δημοτικού Σχολείου Πειραιά κατά το σχολ. Έτος 2021-22 σε 13 συνολικά μαθητές που εργάστηκαν σε ομάδες των 3-4 ατόμων κατά τη διάρκεια του μαθήματος της Γλώσσας.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Ως προς τη γλωσσική διδασκαλία, η παρούσα διδακτική παρέμβαση παρακίνησε τους μαθητές:

Να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα :

- ως κώδικα επικοινωνίας,
 - ως σύστημα σκέψης
- για να ανακαλύψουν και για να κατανοήσουν νέες γνώσεις και εμπειρίες γύρω από τη φιλία με τα ζώα,



Τα λόγια λείπουν από τις εικόνες μας. Συμπληρώστε τα «συννεφάκια» με τη φαντασία σας.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Να ικανοποιήσουν τις πρακτικές, συναισθηματικές και πνευματικές τους ανάγκες.
- Να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα ώστε να παράγουν λόγο αποτελεσματικό και κατάλληλο των περιστάσεων
- Να εκφράσουν τον εσωτερικό τους κόσμο, τα συναισθήματά τους και ιδιαίτερα τα συναισθήματα έκπληξης, φόβου, συμπόνοιας, χαράς κτλ
- Να κατανοήσουν τις εσωτερικές συγκρούσεις των ηρώων,
- Να αναπτύξουν ενσυναίσθηση για τους/τις ήρωες/ηρωίδες παραμυθιών που σχετίζονταν με τη φιλία ζώων

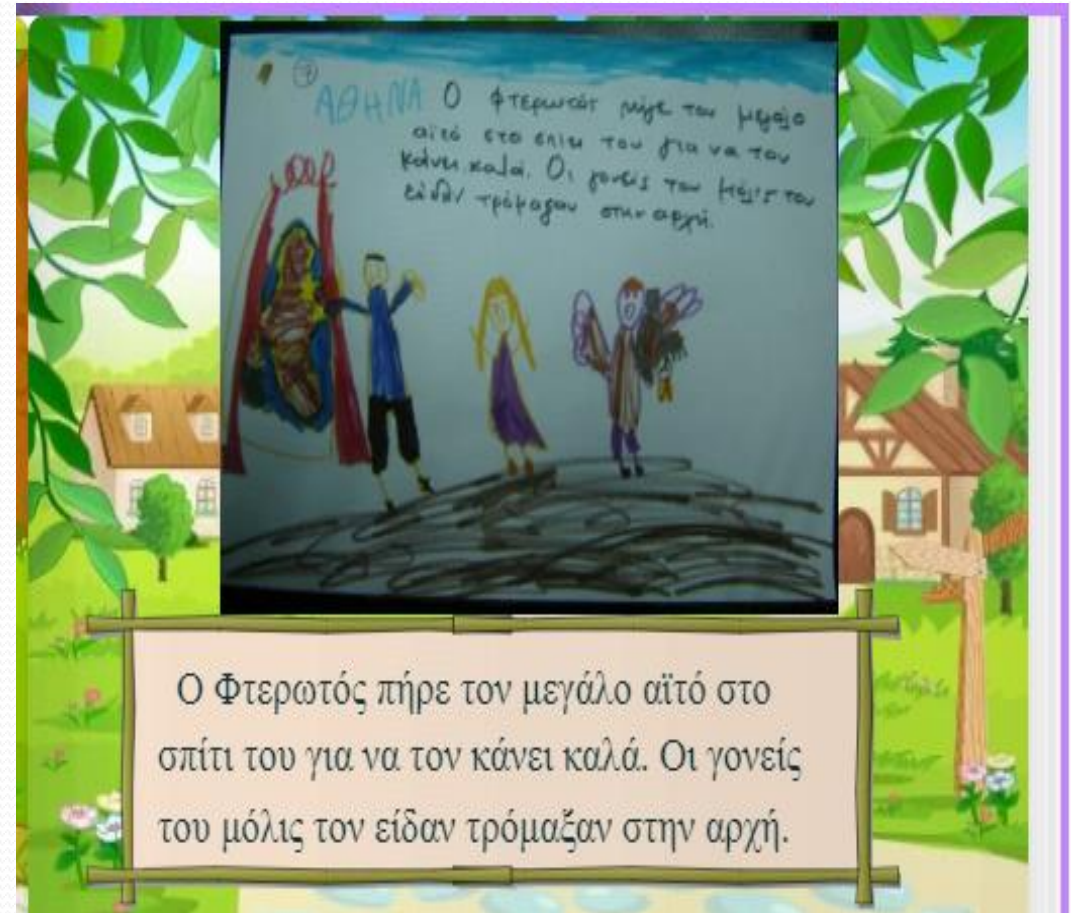
Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Ως προς την καλλιέργεια δεξιοτήτων τους βοήθησε :
- να μπορέσουν να τοποθετήσουν τον εαυτό τους στη θέση του ήρωα ενός παραμυθιού που κινδυνεύει
- Να συμμετάσχουν στα συναισθήματα απόγνωσης και απώλειας του ήρωα



Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Να προσδιορίσουν την ενσυναίσθηση ως βασικό παράγοντα αντιμετώπισης και διαχείρισης προβλημάτων, κατανόησης και αντίληψης
- Να εφαρμόζουν σωστά τεχνικές ενσυναίσθησης στο μάθημα και να αποδεχτούν τη σπουδαιότητά τους



Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Να μάθουν να είναι ενεργοί ακροατές για να μπορούν να είναι δημιουργικοί, να ανταλλάσσουν απόψεις, να εντοπίζουν ,να καταγράφουν και να αποτιμούν τα συναισθήματα των ηρώων
- Να « βλέπουν» και να « ακούν» μέσα από τα μάτια και τα αυτιά των ηρώων
- Να αναπτύσσουν ως δημιουργοί ψηφιακών ιστοριών συνεργατικές, ερευνητικές, οργανωτικές και μεταγνωστικές δεξιότητες,
- Να κατανοούν καλύτερα πώς αισθάνονται οι ήρωες του παραμυθιού και να βρίσκουν λύσεις αντιμετώπισης των προβλημάτων τους καλλιεργώντας τον προφορικό και γραπτό τους λόγο.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Ως προς τις νέες τεχνολογίες οι μαθητές να μπορούν :
- να αναπτύξουν την ευχέρεια χρήσης τους
- να αναπτύξουν την ικανότητά τους να επεξεργάζονται κείμενα στον Η/Υ
- να παρεμβαίνουν οι ίδιοι στις εικόνες και να δημιουργούν διαλόγους ανάμεσα στα εικονιζόμενα πρόσωπα υποδυόμενοι οι ίδιοι ήρωες των παραμυθιών αυτών.



Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία, οι μαθητές :
- μαθαίνουν να εργάζονται σε ομάδες με σκοπό την επίτευξη κοινών στόχων και συγκεκριμένα
- μαθαίνουν να χρησιμοποιούν πολυτροπικά κείμενα με σκοπό:
την άντληση νέων γνώσεων, την απόκτηση νέων εμπειριών, την ανταλλαγή απόψεων μεταξύ τους και την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης μέσω της συναισθηματική σύνδεσή τους με τους ήρωες των ψηφιακών παραμυθιών.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

- Κάθε ψηφιακό παραμύθι αποτελεί έναν «καθρέφτη ψυχής», όπου το παιδί θα δει να ανακλούνται κοινά χαρακτηριστικά, συναισθήματα κι εμπειρίες με τους/τις ήρωες/ηρωίδες
- Το ψηφιακό παραμύθι όπως κάθε παραμύθι για το παιδί αποτελεί ένα «παράθυρο», μέσω του οποίου διερευνά τον κόσμο γύρω του, χωρίς χωροχρονικούς περιορισμούς (Rudman & Pierce, 1988), αλλά και τον κατανοεί διαμορφώνοντας ενσυναίσθητη κατανόηση (Rogers, 1967).

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

- Μεθοδολογικά, οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στην παρούσα διδακτική παρέμβαση δομούνται πάνω στη θεωρία της ολόπλευρης ανάπτυξης της προσωπικότητας των παιδιών μέσα από δράσεις καλλιέργειας όλων των πτυχών της ανθρώπινης νοημοσύνης.



Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Βασική μέθοδος επεξεργασίας της συγκεκριμένης διδακτικής ενότητας και εφαρμογής της προτεινόμενης διδακτικής προσέγγισης αποτελεί η διερευνητική μέθοδος, η οποία στηρίζεται στην μελέτη και ανάλυση των διαλόγων μεταξύ ηρώων επιλεγμένων ψηφιακών παραμυθιών που οι ίδιοι οι μαθητές βρίσκουν στο διαδίκτυο με θέμα τη σχέση ανθρώπων - ζώων.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Οι δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα στη διδακτική αυτή παρέμβαση απαιτούν τη συνεργασία των μαθητών σε ομάδες και όχι απλά έναν καταμερισμό εργασιών. Οι μαθητές εξασκούνται στο να ανιχνεύουν τις σκέψεις, τις δράσεις, τους στόχους, τις αποφάσεις και τις προσδοκίες των ηρώων μέσω της τεχνικής της « έκφωνης σκέψης», αναλύοντας τις φάσεις του λόγου, το λόγο που χρησιμοποιείται ανάλογα με τις περιστάσεις της επικοινωνίας και πολλές φορές δραματοποιώντας κάποιες σκηνές από το ψηφιακό παραμύθι που επέλεξαν.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Μέσω του συνεργατικού αυτού μοντέλου μάθησης δημιουργείται ένα θετικό κλίμα ασφάλειας, εμπιστοσύνης και αμοιβαίας αποδοχής που προκρίνει την ενσωμάτωση δραστηριοτήτων που προάγουν την ενσυναίσθηση μέσα στο πλαίσιο της τάξης (Levine, 2005).
- Ο δάσκαλος ορμώμενος από υποθετικά σενάρια μπορεί να προκαλέσει τους μαθητές σε συζήτηση στην τάξη να προτείνουν προτάσεις που βασίζονται στην ενσυναισθητική ανταπόκρισή τους (Stradling, 2001).

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Η τεχνική αυτή της διδασκαλίας με επίλυση προβλήματος επιτυγχάνεται όταν ακολουθούνται ρητά τα τέσσερα βήματα του G. Polya :
- α) Κατανόηση προβλήματος,
- β) Κατάστρωση σχεδίου επίλυσης,
- γ) Εκτέλεση σχεδίου και
- δ) Ανασκόπηση και αξιολόγηση.
-

- Αναγκαίο για αυτό το λόγο είναι να εξετάζονται τα ιδιαίτερα στοιχεία της ψηφιακής αφήγησης (Robin, 2011) και κυρίως:
- (α) η οπτική του δημιουργού,
- (β) το πρόβλημα που αντιμετωπίζει ο χαρακτήρας της ιστορίας,
- (γ) το συναισθηματικό περιεχόμενο της ιστορίας που «μιλάει» στο κοινό,
- (δ) η φωνή του δημιουργού
- (ε) η μουσική υπόκρουση

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- ΔΙΔΑΚΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ
- Για την διδακτική αυτή παρέμβαση χρησιμοποιήθηκαν εκτός από το βιβλίο της Γλώσσας της Ε δημοτικού ψηφιακά παραμύθια που οι ίδιοι οι μαθητές αναζήτησαν στο διαδίκτυο με θέμα τα ζώα γύρω μας και συγκεκριμένα:
 - Το ασημόπαπο
 - Ο παπουτσωμένος γάτος
 - Ο γλάρος και ο κάβουρας

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- ΔΙΔΑΚΤΙΚΑ ΒΗΜΑΤΑ:

1. **Αφόρμηση(1^η διδακτική ώρα):** Προκειμένου να φέρουμε σε επαφή τα παιδιά με τα ψηφιακά παραμύθια προβάλαμε στον Η/Υ της τάξης διάφορα ψηφιακά παραμύθια. Ακολούθησε συζήτηση, καταγραφή και κριτικός σχολιασμός της κάθε ταινίας με ανάλογες ερωτήσεις από την εκπαιδευτικό όπως «Ποιοι ήταν οι ήρωες του παραμυθιού, ποιο ήταν το σκηνικό, ποιο το πρόβλημα που αντιμετώπιζαν κλπ».

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- **2^η διδακτική ώρα:**
- Οι μαθητές χωρίστηκαν σε ομάδες των 3-4 ατόμων προκειμένου να βρεθεί μια διαφορετική πλοκή από κάθε ομάδα στο παραμύθι και να προβληθεί ένα διαφορετικό πρόβλημα του ήρωα. Αξιοποιήθηκαν τεχνικές ενσυναίσθησης, προκειμένου να εμπλουτιστεί η συναισθηματική νοημοσύνη των μαθητών και να τονωθούν οι μεταξύ τους σχέσεις. Ζητήθηκε από τους μαθητές να πούνε την άποψή τους, για το πώς θα αντιμετώπιζαν το πρόβλημα αυτό του ήρωα, αν βρισκόντουσαν στη θέση του.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- 3^η διδακτική ώρα

Οι μαθητές από κάθε ομάδα αναλαμβάνουν ένα παιχνίδι ρόλου εστιάζοντας στο συγκεκριμένο πρόβλημα που ο ήρωας του παραμυθιού που δημιούργησαν αντιμετωπίζει. Κατά τη διάρκεια της δραματοποίησης οι υπόλοιπες ομάδες καλούνται με αντιθετικά επιχειρήματα να καταρρίψουν την σημασία του προβλήματος. Τα υποθετικά σενάρια στόχο έχουν να προκαλέσουν τους μαθητές σε συζήτηση στην τάξη έτσι ώστε να να προτείνουν προτάσεις που βασίζονται στην ενσυναισθητική ανταπόκρισή τους απέναντι στο πρόβλημα που ο κεντρικός ήρωας αντιμετωπίζει.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

4^η διδακτική ώρα

- Συζήτηση με τους μαθητές για τη μαθησιακή διαδικασία, τις στρατηγικές προσέγγισης των ψηφιακών παραμυθιών, τις δυσκολίες που συνάντησαν στην προσπάθεια τους να αλλάξουν το παραμύθι.
- Οι μαθητές προβαίνουν στην αυτοαξιολόγησή τους σε ειδικό ερωτηματολόγιο κλίμακας αξιολόγησης που αφορά το βαθμό επίτευξης των στόχων της διδακτικής παρέμβασης

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

- Το ψηφιακό παραμύθι μπορεί να αξιοποιηθεί στην εκπαίδευση με τη συμμετοχή των εκπαιδευτικών και των παιδιών καλλιεργώντας στους μαθητές την ενσυναίσθηση, την τάση για μοίρασμα και κατανόηση των εσωτερικών καταστάσεων των άλλων.
- Μέσα από τα ψηφιακά παραμύθια καλλιεργούνται αξίες, όπως η αγάπη, η αλληλεγγύη, η προσφορά, ο εθελοντισμός, και απαντώνται κοινωνικοί προβληματισμοί

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Τα παιδιά εμπλέκονται στη διαδικασία επίλυσης των προβλημάτων των ηρώων και βρίσκουν λύσεις σε αυτά, αποκτώντας έτσι εφόδια και ανακαλύπτοντας προσωπικές στρατηγικές για την αντιμετώπιση δύσκολων συναισθηματικών καταστάσεων.

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2011). Το παραμύθι στην εκπαίδευση: Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση. Αθήνα: Διάδραση
- Levine, D. A. (2005). Teaching Empathy: A Blueprint for Caring, Compassion, and Community. Solution tree Press
- Robin, B.R. (2011). The Educational Uses of Digital Storytelling. Retrieved from <http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>

Καλλιεργούμενη ενσυναίσθηση μέσα από ψηφιακά παραμύθια

- Rogers, C. R., Stevens, B. (1967). Person to Person: The problem of being human. Lafayette, CA: Real People Press.
- Rudman, M. K., & Pierce, A. M. (1988). For the love or reading: A parents' guide to encouraging young readers from infancy through age 5. Mount Vernon, NY: Consumers Report
- Stradling, R. (2001). Enseigner l' Histoire de l' Europe du 20e siècle. Strasbourg: Edition du Conseil de l' Europe