

Με τα μάτια της καρδιάς-Ένα πρόγραμμα παρέμβασης για την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης μέσω της ψηφιακής αφήγησης στο νηπιαγωγείο

Φασιάνη Θεοδώρα

ΠΕ60, Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Τρικάλων-Νηπιαγωγείο Κρηνίτσας
dfassiani@yahoo.gr

Τουρσουνίδου Φωτεινή

ΠΕ06, Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης Λάρισας-Δημοτικό Σχολείο Ευυδρίου
toursounidou@yahoo.gr

Περίληψη

Η ενσυναίσθηση είναι η βάση για τις θετικές στάσεις των ατόμων και η ήπια δεξιότητα που πρέπει να έχουν οι άνθρωποι για να εκτιμήσουν τους άλλους αλλά και τον ίδιο τους τον εαυτό. Στο νηπιαγωγείο καλλιεργείται μέσα από την αφήγηση των παραμυθιών και το ψηφιακό παραμύθι. Όταν η ψηφιακή τεχνολογία ενσωματώνεται σε κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα, τότε υπάρχει αύξηση της ενσυναίσθησης.

Λέξεις Κλειδιά: ήπιες δεξιότητες, ενσυναίσθηση, ψηφιακή αφήγηση

Εισαγωγή

Σήμερα τα παιδιά βάλονται άμεσα από τις επιπτώσεις των ραγδαίων εξελίξεων τόσο στο οικογενειακό όσο και στο σχολικό περιβάλλον, με αποτέλεσμα τον κίνδυνο της ψυχικής τους ανθεκτικότητας και την εκδήλωση παραβατικών συμπεριφορών στο χώρο του σχολείου. Οι εκπαιδευτικοί για να ανταποκριθούν στη νέα πραγματικότητα, χρειάζεται να ανανεώνουν και να επικαιροποιούν τις επαγγελματικές τους γνώσεις, με βάση τις τρέχουσες κάθε φορά αντιλήψεις και προδιαγραφές για τη μάθηση όπως και να χρησιμοποιούν καινοτόμες δραστηριότητες και ποικιλία εκπαιδευτικών μέσων, ώστε να βοηθήσουν τα παιδιά. Κάθε εκπαιδευτικός μπορεί να διευκολύνει τη διαδικασία της μάθησης αν έχει αναπτύξει ο ίδιος τις απαραίτητες προσωπικές και διαπροσωπικές δεξιότητες ζωής. Η ενσυναίσθηση ως δεξιότητα κοινωνικής αλληλεπίδρασης, στο νηπιαγωγείο καλλιεργείται και μέσα από την αφήγηση των παραμυθιών. Η σύγχρονη εκδοχή του παραμυθιού, είναι το ψηφιακό παραμύθι και η ανάλυση των δεδομένων έδειξε πως όταν η ψηφιακή τεχνολογία ενσωματώνεται σε κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα, τότε υπάρχει αύξηση της ενσυναίσθησης. Βασικό ρόλο σε αυτό παίζουν η αλληλεπίδραση των μαθητών και οι διαδραστικές προσεγγίσεις, ακολουθώντας την εποικοδομητική προσέγγιση στην οικοδόμηση γνώσεων. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο και λαμβάνοντας υπόψη τη Θεωρία της αλλαγής των Kail & Lumley (2012), σχεδιάζεται η παρούσα ερευνητική παρέμβαση για την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης στο νηπιαγωγείο, με τον συμβολικό τίτλο «Με τα μάτια της καρδιάς». Στόχος της παρέμβασης είναι να εξετάσει κατά πόσο η ψηφιακή αφήγηση μπορεί να καλλιεργήσει την ενσυναίσθηση των παιδιών. Ειδικότερα:

- Η ψηφιακή αφήγηση, όπως και τα παραμύθια, μπορεί να ενσταλάξει με ευχάριστο τρόπο αξίες και ιδανικά στα παιδιά.
- Μέσω της αλληλεπίδρασης, η ψηφιακή αφήγηση ευνοεί την ενεργό συμμετοχή των παιδιών στην ιστορία, με την οποία έρχονται σε επαφή και επικεντρώνεται στην αναγνώριση, την διαχείριση και κατανόηση των συναισθημάτων με σκοπό την εφαρμογή τους στην προσωπική και κοινωνική ζωή.
- Προσφέρει διαδραστικότητα που δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να επηρεάσουν την εξέλιξη και κατάληξη μιας ιστορίας και ως εκ τούτου να συνδεθούν πιο ουσιαστικά με τους χαρακτήρες της και αυτό που βιώνουν.
- Συμβάλει στον ψηφιακό εγγραμματισμό που αποτελεί βασική δεξιότητα ζωής.
- Τόσο για τους εκπαιδευτικούς όσο και για τους γονείς η ενσυναίσθηση αποτελεί μία δεξιότητα ζωής μεγάλης σημασίας η οποία προσφέρει στα παιδιά τα εφόδια ώστε να αναγνωρίζουν, να κατανοούν και να ερμηνεύουν τα συναισθήματα τους αλλά και των άλλων. Ο παιδαγωγός μπορεί να ασκήσει σημαντική επίδραση στην καλλιέργεια της ενσυναίσθησης των παιδιών καθώς συχνά

μπορεί να αποτελέσει αντικείμενο προς μίμηση (Γεωργιτσανάκου & Χαριτάκη, 2017). Σε πρόσφατη έρευνα των Flecha et al. (2020), σχετικά με την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης στα παιδιά αλλά και τις επιπτώσεις της ψηφιακής τεχνολογίας, διαπιστώθηκε πως αυτή επιδρά ανάλογα με τη χρήση της: α) ενσωματωμένη σε εκπαιδευτικά προγράμματα και β) εκτός σχολικού περιβάλλοντος με ιδιωτική χρήση. Στην εκπαίδευση οι ιστορίες μπορούν να είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την ενίσχυση της συναισθηματικής νοημοσύνης και της ενσυναίσθησης (Faver & Alanis, 2012). Οι ψηφιακές αφηγήσεις συμβάλλουν ουσιαστικά στην καλλιέργεια και την ανάπτυξη της κοινωνικής ενσυναίσθησης (Gachago, Condy, Ivala & Chigona, 2014). Η προβολή μιας ιστορίας σε μορφή βίντεο, όσο και τα ebooks με ενσωματωμένα ηχητικά αρχεία, τα ψηφιακά παιχνίδια και άλλες διαδραστικές εφαρμογές φαίνεται πως μπορούν να λειτουργήσουν ως εξαιρετικά αντανακλαστικά εργαλεία, διευκολύνοντας την εξέταση της σωστής συμπεριφοράς και τη σύνδεση με πραγματικές εμπειρίες, ακολουθώντας την εποικοδομητική προσέγγιση στην οικοδόμηση γνώσεων (Sawyer & Willis, 2011). Η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) με τις δυνατότητες που προσθέτουν ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, το διαδίκτυο και οι ψηφιακές κάμερες, αποτελεί έναν επιπλέον τρόπο να λέμε ιστορίες στην ψηφιακή εποχή (Μεϊμάρης, 2013), συνεπώς κι έναν επιπλέον τρόπο να συνδράμουμε καθοριστικά στην ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων σε παιδιά και εφήβους. Για χιλιάδες χρόνια οι κοινωνίες έχουν διδάξει βασικές αρχές μέσω της αφήγησης. Με την πάροδο των αιώνων, πολλά ανθρώπινα προβλήματα, συναισθηματικά και ψυχολογικά αδιέξοδα αντιμετωπίστηκαν μέσω ιστοριών και αφηγήσεων, προτείνοντας ήρωες που βιώνουν παρόμοιες καταστάσεις ταυτόχρονα με το κοινό (Faver & Alanis, 2012). Μέσα από την αφήγηση, το παιδί ζει τις ιστορίες, τις εμπειρίες, μαθαίνει πώς να κατανοήσει τους ήρωες και τελικά μαθαίνει να κατανοεί τον εαυτό του. Στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα υπήρξαν παρεμβάσεις που εμφάνισαν θετικά αποτελέσματα όπως αυτή των Bratitsis και Ziannas (2015), οι οποίοι επιχείρησαν να διερευνήσουν την πιθανότητα ενίσχυσης της κοινωνικής ενσυναίσθησης των παιδιών πρώιμης παιδικής ηλικίας μέσω μιας διαδραστικής ψηφιακής αφήγησης. Επίσης μια άλλη παρέμβαση με ειδικά σχεδιασμένες δραστηριότητες για τη διαχείριση του θυμού, καταλήγει πως πράγματι είναι δυνατόν να προωθηθεί η κοινωνική ενσυναίσθηση μέσω παρεμβάσεων που περιλαμβάνουν διαδραστικές ψηφιακές ιστορίες (Brouzos, Vassilopoulos, Sourtzinou, & Baourda, 2019). Η ψηφιακή αφήγηση είτε κατασκευαστεί από εκπαιδευτικούς είτε κληθούν οι ίδιοι οι μαθητές να δημιουργήσουν προσωπικές ιστορίες μπορεί να χρησιμοποιηθεί αποτελεσματικά κατά την εκπαιδευτική διαδικασία για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης. Πέρα από την κατανόηση του τι μπορεί να σκεφτεί και να νιώσει ένα άλλο άτομο, είναι επίσης απαραίτητο τα παιδιά να αναπτύξουν την ανησυχία τους για τους άλλους και την κατάσταση στην οποία βρίσκονται, έτσι ώστε να νιώσουν την ανάγκη να δράσουν. Αυτή η ενσυναίσθητη ανησυχία μαθαίνεται στο σχολείο μέσω μιας κουλτούρας στην τάξη που καλλιεργεί τέτοιες συμπεριφορές και στάσεις (Goleman & Senge, 2014).

**Πίνακας Α1. Σχεδιασμός Προγράμματος παρέμβασης
ΜΕ ΤΑ ΜΑΤΙΑ ΤΗΣ ΚΑΡΔΙΑΣ**

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΙ	ΓΟΝΕΙΣ	ΠΑΙΔΙΑ
Αναγνώριση αναγκών- Εσωτερική επιμόρφωση	Ενεργή εμπλοκή γονέων στο σπίτι	Παιχνίδια γνωριμίας, αναγνώρισης συναισθημάτων, συνεργασίας
Βιωματικό εργαστήριο ενσυναίσθησης	Βιωματικό εργαστήριο ενσυναίσθησης	Γνωρίζω εμένα, γνωρίζω τον άλλον Δημιουργία γωνιάς ψηφιακής μάθησης Δημιουργία ιστορίας με ψηφιοποίηση Παρουσίαση ψηφιακής ιστορίας

Το παρεμβατικό πρόγραμμα θα πραγματοποιηθεί σε ένα 5/θέσιο νηπιαγωγείο της Λάρισας με 98 νήπια και προνήπια. Συγκεκριμένα: 66 νήπια (5-6 ετών), και 32 προνήπια (4-5 ετών). Στο νηπιαγωγείο διδάσκουν 7 νηπιαγωγοί και η διευθύντρια. Οι δραστηριότητες θα υλοποιούνται από κάθε παιδί

ατομικά αλλά και σε συνεργασία και αλληλεπίδραση με τα άλλα παιδιά σε δυάδες και τετράδες και θα διερευνάται ο τρόπος με τον οποίο διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους καθώς και η εμπλοκή τους στις ψηφιακές δραστηριότητες. Η συλλογή των δεδομένων θα γίνει μέσω επιτόπιας συμμετοχικής παρατήρησης κατά τη διάρκεια όλων των δραστηριοτήτων. Τα αποτελέσματα της παρατήρησης θα καταγράφονται σε κλίμακες ελέγχου (checklist) προσαρμοσμένες στο πρόγραμμα και ειδικά σχεδιασμένες με πεδία σχετικά με την ανάπτυξη της ενσυναίσθησης (βλ. Πίνακας Α2).

Πίνακας Α2. Καταγραφή checklist δραστηριότητας αναγνώρισης συναισθημάτων

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ	ΟΝΟΜΑ	ΟΝΟΜΑ
Μπορεί να αναγνωρίσει το συναίσθημα?	✓	
Μπορεί να εκφράσει το συναίσθημα με το πρόσωπό του?		
Μπορεί να εκφράσει το συναίσθημα με το σώμα του?		
Μπορεί να ζωγραφίσει το συναίσθημα?		

Παιχνίδια γνωριμίας, αναγνώρισης συναισθημάτων και συνεργασίας που υλοποιούνται κατά τον πρώτο και δεύτερο μήνα του προγράμματος αλλά και για όσο θεωρείται αναγκαίο.

ΣΤΟΧΟΣ: Να εκφράζουμε τα συναισθήματά μας

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Κινητικό παιχνίδι: Τα παιδιά κινούνται ελεύθερα στο χώρο. Χτυπώντας ρυθμικά το ταμπουρίνο η/ο νηπιαγωγός, όταν σταματά να χτυπά τα παιδιά στέκονται αγάματα. Λέει μια συνθήκη και τα παιδιά πρέπει να εκφράσουν το συναίσθημα που νιώθουν με όλο τους το σώμα. Διάρκεια 20 λεπτά.
- Υποθετικό ή φανταστικό σενάριο: Τι έχει μέσα το κουτί; Σήμερα στο νηπιαγωγείο ήρθε ένα τεράστιο κουτί. Τι φαντάζεστε ότι μπορεί να είναι; Πώς νιώθουμε; / Ο κακός της ιστορίας; Κάποιος μας είπε για τον κακό το λύκο ή για ένα φάντασμα ή για μία κακιά μάγισσα. Πώς νιώθουμε; Διάρκεια 20 λεπτά.
- Προσομοίωση καθημερινότητας: Το μαγαζί: Μπαίνουμε σε ένα μαγαζί και είναι γεμάτο με κόσμο. Ο ένας σπρώχνει τον άλλον και ξαφνικά σπάει ένας καθρέφτης. Πώς νιώθουμε; / Ένα παιδάκι κρατάει στα χέρια του καραμέλες. Εμείς όμως δεν έχουμε. Πώς νιώθουμε; / Πάμε μια βόλτα στο βουνό με λιακάδα. Και εκεί που προχωράμε, αρχίζει να βρέχει. Πώς νιώθουμε; / Στη γωνίτσα της σκέψης για να σκεφτούμε τι κάναμε λάθος. Πώς νιώθουμε; / Παίζουμε στην αυλή και κατά λάθος ένα παιδί μας έσπρωξε και πέσαμε κάτω. Πώς νιώθουμε; Διάρκεια 20 λεπτά.
- Ακούμε το παραμύθι «Φον ο Φοβερός» και ζωγραφίζουμε τους φόβους μας σε ένα χαρτί. Μετά ακολουθούν τις οδηγίες του παραμυθιού, σκίζοντας και πατώντας το χαρτί, φωνάζοντας δε σε φοβάμαι Φον Φοβερέ!. Διάρκεια 30 λεπτά.

Γνωριμία του εαυτού μας και των άλλων

ΣΤΟΧΟΙ:

Να συνειδητοποιήσουν τα παιδιά την μοναδικότητα τους και να ενισχύσουν την αυτοεκτίμησή τους. Να αντιλαμβάνονται ,να κατονομάζουν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, αλλά και να κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων. Να γνωρίσουν τεχνικές και τρόπους επίλυσης των συγκρούσεων και να διαχειρίζονται τα έντονα συναισθήματα. Να ακούν με προσοχή τον άλλον.

Να συνεργάζονται για τη εξεύρεση λύσης σε προβλήματα. Να εκφράζονται με τον αυτοσχεδιασμό και την μίμηση. Να εκφράζονται με τρόπο δημιουργικό μέσα από τη ψηφιακή αφήγηση.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Το δωμάτιο με τον άγνωστο – Σε μια γωνιά που έχουμε φτιάξει, υπάρχουν μαξιλάρια και ένας καθρέφτης. Τα παιδιά καλούνται να καθίσουν και να γνωρίσουν ποιος μένει στο δωμάτιο. Μπαίνοντας δεν υπάρχει κάποιος άλλος και κοιτάζουν στον καθρέφτη. Ανακαλύπτουν πως ο άγνωστος είναι ο εαυτός τους. Μετά ζωγραφίζουν ότι είδαν (τον εαυτό τους) και μας μιλάνε για όσα τους αρέσουν ή δεν τους αρέσουν. Διάρκεια 20 λεπτά.
- Οδήγησέ με - Τα παιδιά χωρίζονται σε ζευγάρια. Ο ένας κρατά τα μάτια του κλειστά και ο άλλος τον/την οδηγεί γύρω στην αίθουσα ώστε να μην χτυπήσει οπουδήποτε και ξυπνήσει το γίγαντα. Στη συνέχεια με σήμα του/της νηπιαγωγού τα παιδιά αλλάζουν ρόλους. Διάρκεια 20 λεπτά.

Ακολουθεί συζήτηση:-Πώς αισθάνθηκες σαν τυφλός;-Πώς αισθάνθηκες σαν οδηγός;-Ποιο ήταν το δυσκολότερο για εσένα; Γιατί;-Κατάλαβες τα μηνύματα από όν/ην οδηγό σου;

Δημιουργία κέντρου μάθησης ψηφιακής αφήγησης, που υλοποιείται κατά τον τρίτο και τέταρτο μήνα του προγράμματος.

ΣΤΟΧΟΣ: Ψηφιακός εγγραμματισμός.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Γνωριμία με γωνιά ψηφιακής αφήγησης –μάθησης. Εκμάθηση λογισμικών (Kidspiration, Flipbook) για παραγωγή ψηφιακών αφηγήσεων. Ενασχόληση κάθε παιδιού με το λογισμικό για 15 λεπτά. Ψηφιοποίηση μιας μικρής ιστορίας των παιδιών με λογισμικό.

ΣΤΟΧΟΙ:

Να έρθουν σε επαφή με μία ψηφιακή ιστορία. Να αναγνωρίζουν τα βασικά μέρη μιας ιστορίας αρχή, μέση, τέλος. Να αφηγηθούν στα άλλα παιδιά μια ψηφιακή ιστορία. Να δημιουργήσουν μια ολοκληρωμένη ψηφιακή ιστορία με τη χρήση του λογισμικού που θα επιλέξουν. Να επεξεργάζονται επιμέρους στοιχεία των ψηφιακών ιστοριών.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

- Οι μαθητές παρακολουθούν τις ψηφιακές ιστορίες: Το δώρο (https://www.youtube.com/watch?v=bi-QL_iePNY), Το κοριτσάκι με τα μαλλιά Corto Ian (<https://www.youtube.com/watch?v=g4CKYCrqbig>), Ειρήνη - Η ιστορία ενός παιδιού πρόσφυγα (<https://www.youtube.com/watch?v=WQJhuAfVTqo>), μέσω tablet ή Η/Υ και συζητάνε για το πώς ένιωσε ο ήρωας, πως ένιωσαν εκείνα, τι θα έκαναν στη θέση του και το ηθικό της διδασκαλίας. Διάρκεια όσο η διάρκεια κάθε ταινίας και 10 λεπτά συζήτησης. Αναδιήγηση-Αφηγούνται με δικά τους λόγια στην ολομέλεια την ψηφιακή ιστορία. Διάρκεια 20 λεπτά. Δραματοποίηση της ιστορίας. Διάρκεια 20 λεπτά.
- Πειραματισμός με το λογισμικό Kidspiration δημιουργίας ελεύθερων ιστοριών από τα παιδιά. Διάρκεια 15λεπτά.
- Δομημένη δημιουργία ψηφιακής ιστορίας με αρχή, μέση, τέλος και τα στοιχεία που χρειάζεται να έχει μία ψηφιακή ιστορία, όπως ο ηρώτης κλειδί, το συναίσθημα, η μουσική, η οπτική γωνία κλπ. Η διάρκεια θα καθοριστεί ανάλογα με τις απαιτήσεις της ψηφιακής ιστορίας.
- Φτιάχνουμε το δικό μας παραμύθι. Ζωγραφίζουμε την ιστορία μας, μετατρέπουμε τις ζωγραφιές σε αρχεία pdf και δημιουργούμε το δικό μας παραμύθι ανεβάζοντας τα αρχεία και προσθέτοντας ήχο στο Flipbook. Η διάρκεια θα καθοριστεί ανάλογα με τις απαιτήσεις της ψηφιακής ιστορίας.

Παρουσίαση της ψηφιακής ιστορίας που τα παιδιά δημιούργησαν κατά τη διάρκεια της παρέμβασης στους γονείς και στο συσχετιζόμενο δημοτικό σχολείο.

Διάχυση της ψηφιακής ιστορίας (και του προγράμματος) στην ιστοσελίδα του νηπιαγωγείου.

Η συνολική διάρκεια του προγράμματος προτείνεται στους πέντε μήνες (Ιανουάριος-Μάιος) και ειδικότερα σε 3 ώρες εβδομαδιαία, σε διδακτικές ώρες του ωρολογίου προγράμματος και σε είκοσι ώρες (4 ώρες το μήνα X 5 μήνες =20) για τις συναντήσεις με τους γονείς εκτός διδακτικού ωραρίου. Οι δραστηριότητες που αφορούν την αναγνώριση συναισθημάτων, γνωριμίας του εαυτού και του άλλου και οι δραστηριότητες στο κέντρο ψηφιακής μάθησης δεν θα υπερβαίνουν τα είκοσι λεπτά για κάθε διδακτική ώρα ώστε να μην υπάρχει κόπωση των νηπίων. Ο τόπος διεξαγωγής του προγράμματος θα είναι μία αίθουσα νηπιαγωγείου διαμορφωμένη με τα κατάλληλα υλικά και τεχνολογικά μέσα και η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων για τις συναντήσεις με τους γονείς, τα βιωματικά σεμινάρια και την παρουσίαση της ψηφιακής ιστορίας των παιδιών.

Συμπεράσματα

Το πρόγραμμα παρέμβασης «Με τα μάτια της καρδιάς» εστιάζει στην σημασία της ενσυναίσθησης στα παιδιά και τον ρόλο που μπορεί να διαδραματίσει η τεχνολογία για την καλλιέργειά της και ιδιαίτερα η ψηφιακή αφήγηση. Σε μία εποχή που η τεχνολογία παίζει πρωταγωνιστικό ρόλο, οι διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων δε θα πρέπει να παραγκωνίζονται, αλλά να αναδεικνύονται συναισθήματα και εκφράσεις μέσω του απρόσωπου ψηφιακού κόσμου. Επιπρόσθετα, η ψηφιακή αφήγηση και η αλληλεπίδραση μέσω αυτής, θα ενισχύσει την ενσυναίσθηση των παιδιών και είναι μια μεθοδολογία διδασκαλίας που θα την καλλιεργήσει με επιτυχία καθώς θα επιτρέψει στα παιδιά να βιώσουν νέες αντιλήψεις για γνωστά ζητήματα και περιστάσεις, αντανακλώντας τα έτσι βαθύτερα πάνω τους και διευκολύνοντας την ενίσχυση της συναισθηματικής τους ανάπτυξη με έναν μοντέρνο τρόπο. Η

εμπλοκή των γονέων στο πρόγραμμα καθώς και οι νέοι ορίζοντες που ανοίγονται στην εκπαιδευτική διαδικασία θα φέρει τα αναμενόμενα αποτελέσματα για ένα σχολείο που παίζει σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση αλλά και στην ευρύτερη κοινότητα που δρα με θετικό πρόσημα. Η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης που αποτελεί ήπια δεξιότητα σε συνδυασμό με την ψηφιακή αφήγηση που ανήκει στα hard skills θα δώσει στα παιδιά life skills – δεξιότητες ζωής απαραίτητες για την εξέλιξή τους και ως μαθητές αλλά και ως πολίτες του κόσμου.

Αναφορές

Bratitsis, T., & Ziannas, P. (2015). From Early Childhood to Special Education: Interactive Digital Storytelling as a Coaching Approach for Fostering Social Empathy. *Procedia Computer Science*, 67, 231–240. (Διαθέσιμο: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2015.09.267> προσπελάστηκε στις 20/3/2022)

Brouzos, A., Vassilopoulos, S., Sourtzinou A. & Baourda, V. (2019). Ψυχοεκπαιδευτική παρέμβαση για την ενίσχυση της διάθεσης για συγχώρεση σε παιδιά ηλικίας 9 έως 12 ετών. (Διαθέσιμο: https://www.researchgate.net/publication/335976834_Psychoekpaideutike_parembase_gia_ten_enischy_se_tes_diatheses_gia_synchorese_se_paidia_elikias_9_eos_12_eton προσπελάστηκε στις 25/8/2022)

Faver, C. A., & Alanis, E. (2012). Fostering empathy through stories: A pilot program for special needs adoptive families. *Children and Youth Services Review*, 34(4), 660–665. (Διαθέσιμο: <https://doi.org/10.1016/j.chilgyouth.2011.12.012> προσπελάστηκε στις 21/3/2022)

Flecha, R., Pulido, C., Villarejo, B., Racionero, S., Redondo, G., & Torras, E. (2020). Effects of the Use of Digital Technology on Children's Empathy and Attention Capacity. Analytical Report. In ERIC. European Commission. (Διαθέσιμο: <https://eric.ed.gov/?id=ED607413> προσπελάστηκε στις 24/3/2022)

Gachago, D., Condy, J., Ivala, E., & Chigona, A. (2014). 'All stories bring hope because stories bring awareness': students' perceptions of digital storytelling for social justice education. *South African Journal of Education*, 34(4). (Διαθέσιμο: <https://doi.org/10.15700/201412052108> προσπελάστηκε στις 22/3/2022)

Goleman, D. & Senge, P. (2014) *The Triple Focus A New Approach to Education*. Kindle Edition, More Than Sound, Florence. - References - Scientific Research Publishing. (2014). www.scirp.org. (Διαθέσιμο: [https://www.scirp.org/\(S\(lz5mqp453edsnp55rrgjt55\)\)/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1836337](https://www.scirp.org/(S(lz5mqp453edsnp55rrgjt55))/reference/ReferencesPapers.aspx?ReferenceID=1836337) προσπελάστηκε στις 20/3/2022)

Kail, A., & Lumley, T. (2012). THEORY OF CHANGE The beginning of making a difference. (Διαθέσιμο: <https://www.thinknpc.org/wp-content/uploads/2018/07/Theory-of-change2.pdf> προσπελάστηκε στις 21/3/2022)

Sawyer, C. B., & Willis, J. M. (2011). Introducing Digital Storytelling to Influence the Behavior of Children and Adolescents. *Journal of Creativity in Mental Health*, 6(4), 274–283. <https://doi.org/10.1080/15401383.2011.630308> προσπελάστηκε στις 20/3/2022)

Γεωργιτσανάκου Γ. & Χαριτάκη Γ. (2019). Ανάπτυξη της Ενσυναίσθησης σε παιδιά προσχολικής ηλικίας τυπικής ανάπτυξης. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 1, 117. (Διαθέσιμο: <https://doi.org/10.12681/edusc.1700> προσπελάστηκε στις 22/3/2022)

Μειμάρης, Μ. (2016). Εκπαιδύοντας στην Ψηφιακή Αφήγηση: Δουλεύοντας με ομάδες στην ελληνική πραγματικότητα. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 7(4A). (Διαθέσιμο: <https://doi.org/10.12681/icodl.722> προσπελάστηκε στις 25/3/2022).