

Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2015)

4ο Πανελλήνιο Συνέδριο «Ένταξη και Χρήση των ΤΠΕ στην Εκπαιδευτική Διαδικασία»



**Επαγγελματική Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών:
Βιωματικό Σεμινάριο Συναισθηματικής Αγωγής σε
Εικονικούς Κόσμους**

Ι. Γιαννακού, Φ. Παρασκευά, Α. Αλεξίου

Βιβλιογραφική αναφορά:

Γιαννακού Ι., Παρασκευά Φ., & Αλεξίου Α. (2022). Επαγγελματική Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών: Βιωματικό Σεμινάριο Συναισθηματικής Αγωγής σε Εικονικούς Κόσμους. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 275–283. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4231>

Επαγγελματική Ανάπτυξη Εκπαιδευτικών: Βιωματικό Σεμινάριο Συναισθηματικής Αγωγής σε Εικονικούς Κόσμους

Ι. Γιαννακού¹, Φ. Παρασκευά², Α. Αλεξίου³

¹ Πανεπιστήμιο Πειραιώς, joanna-giannakou16@hotmail.com

² Πανεπιστήμιο Πειραιώς, paraskeva.f@gmail.com

³ Πανεπιστήμιο Πειραιώς, katialexou@gmail.com

Περίληψη

Ο σύγχρονος ρόλος του εκπαιδευτικού είναι πιο πολύπλευρος και πολυδιάστατος από ποτέ. Κάθε εκπαιδευτικός οφείλει τόσο στους μαθητές του, όσο και στον εαυτό του να επαναπροσδιορίσει το ρόλο του και να συνειδητοποιήσει πως αυτός δεν περιορίζεται στην παροχή γνώσεων, ρόλο που δύνανται να τον παίξουν πολύ καλύτερα τα σύγχρονα εργαλεία. Είναι σημαντικό να φροντίζει για την ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας των μαθητών του, συμπεριλαμβανομένης και της ανάπτυξης της συναισθηματικής νοημοσύνης (ΣΝ) αυτών. Προς την κατεύθυνση αυτή, η παρούσα εργασία αφορά στον σχεδιασμό και την υλοποίηση μίας εικονικής τάξης στο τρισδιάστατο περιβάλλον του Second Life (SL) για την υποστήριξη ενός βιωματικού σεμιναρίου επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών, που αφορά στην εξοικείωση εκπαιδευτικών με τις διαστάσεις που συνθέτουν τη ΣΝ. Προς την επίτευξη του σκοπού αυτού, αξιοποιείται το μοντέλο της Αγκυροβολημένης Διδασκαλίας. Κάθε άγκυρα εξηγηρείται μέσα από το μοντέλο συναισθηματικής αγωγής του Gottman (2011). Οι εκπαιδευτικοί παρακολουθούν ένα πρόγραμμα συναισθηματικής αγωγής μαθητών και συμμετέχουν ενεργά μέσα από βιωματικές δραστηριότητες.

Λέξεις κλειδιά: συναισθηματική νοημοσύνη, *Second Life*, επαγγελματική ανάπτυξη εκπαιδευτικών

1. Εισαγωγή

Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να εστιάσουν στην επαγγελματική ανάπτυξή τους (Teacher Professional Development), ώστε να ανταπεξέλθουν σωστά στον πολύπλευρο ρόλο τους. Ο όρος της «επαγγελματικής ανάπτυξης» χρησιμοποιείται για να περιγράψει κάθε λειτουργία, δραστηριότητα ή διαδικασία που αποσκοπεί στην αναβάθμιση του πολύπλευρου και πολυδιάστατου ρόλου κάθε εκπαιδευτικού. Είναι κάτι ευρύτερο από τις πανεπιστημιακές σπουδές και έπεται αυτών, με στόχο να εμπλουτίσει τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις (Δημητρόπουλος, 1998). Τα αποτελεσματικά σχολεία τείνουν να γίνουν συναισθηματικά σχολεία. Το “Every Child Matters” (DfES, 2004), έχει στο επίκεντρό του την συναισθηματική ευεξία και μελέτες αποδεικνύουν τα οφέλη για τους μαθητές, όταν η συναισθηματική νοημοσύνη ενσωματώνεται στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Ο διεθνής

οργανισμός OECD (2009) επισημαίνει πως τα σχολεία, οφείλουν όχι μόνο να διαχειριστούν την διαφορετικότητα των μαθητών που προέρχονται από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα, αλλά και να καλλιεργήσουν μία ευαισθησία σε όλους τους μαθητές για τους διαφορετικούς πληθυσμούς. Αυτό είναι ιδιαίτερα σημαντικό, καθώς όπως προβλέπεται όλο και περισσότερες θα είναι οι πολυπολιτισμικές τάξεις στις οποίες καλούνται να διδάξουν οι εκπαιδευτικοί. Κάθε εκπαιδευτικός καλείται να επιλύσει τυχόν προβλήματα που παρουσιάζονται μεταξύ των μαθητών του. Επομένως, απαραίτητη είναι η προετοιμασία του κάθε εκπαιδευτικού να βοηθήσει τους μαθητές του να αναπτύξουν αυτοεπίγνωση (self-awareness), ενσυναίσθηση (empathy), αυτορρύθμιση (self-regulation)-παρακίνηση (self-motivation) και κοινωνικές δεξιότητες (social skills). Οι εκπαιδευτικοί οφείλουν να εξοικειωθούν με τις έννοιες αυτές. Στην εργασία αυτή, επιχειρείται ο σχεδιασμός και η υλοποίηση ενός βιωματικού σεμιναρίου επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών προς εξοικείωση αυτών με τις διαστάσεις της συναισθηματικής νοημοσύνης.

2. Θεωρητική Θεμελίωση

Το σεμινάριο συναισθηματικής αγωγής στοχεύει στην εξοικείωση των εκπαιδευτικών με τις διαστάσεις της ΣΝ, καθώς και με δραστηριότητες που στοχεύουν στην ανάπτυξη της ΣΝ των μαθητών.

Συναισθηματική Νοημοσύνη: Σύμφωνα με τον Goleman (1998) «Η συναισθηματική νοημοσύνη είναι η ικανότητα να ελέγχεις τις επιθυμίες σου και να καθυστερείς την ικανοποίησή τους, να ρυθμίζεις τις διαθέσεις των άλλων, να απομονώνεις το συναίσθημα από τη σκέψη, να μπαίνεις στη θέση του άλλου και να ελπίζεις. Επίσης, να έχεις μια σειρά από ικανότητες όπως αυτοέλεγχο, επιμονή, ζήλο, καθώς και την ικανότητα να παρασύρεις τους άλλους προσφέροντάς τους κίνητρα». Οι διαστάσεις της συναισθηματικής νοημοσύνης είναι: η αυτοεπίγνωση, η αυτορρύθμιση, η παρακίνηση, η ενσυναίσθηση και οι κοινωνικές δεξιότητες.

Το μοντέλο Συναισθηματικής Αγωγής του Gottman: Ο Gottman (2011) στο βιβλίο του «Η συναισθηματική νοημοσύνη των παιδιών» υποστηρίζει πως υπάρχουν τέσσερα είδη γονέων: οι αποστασιοποιημένοι γονείς, οι επικριτικοί-αποδοκιμαστικοί γονείς, οι επιτρεπτικοί-παραχωρητικοί γονείς, οι συναισθηματικοί μέντορες. Ένας εκπαιδευτικός οφείλει να αποτελεί συναισθηματικό μέντορα για τους μαθητές του και να ακολουθεί κάποια στάδια. Ο Gottman προτείνει ένα μοντέλο Συναισθηματικής Αγωγής (ΣΑ) και Διαπαιδαγώγησης, το οποίο απαρτίζεται από πέντε στάδια που ακολουθούν οι γονείς ή οι εκπαιδευτικοί ως συναισθηματικοί μέντορες, με στόχο «να οικοδομήσουν την ενσυναίσθηση στις σχέσεις με τα παιδιά ή τους μαθητές τους και να αυξήσουν τοιούτοτρόπως τη συναισθηματική νοημοσύνη τους». Τα στάδια του μοντέλου ΣΑ του Gottman αξιοποιήθηκαν στην παρούσα διαδικασία, καθώς καθένα από αυτά καλλιεργεί δεξιότητες ΣΝ (Πίνακας 1). Οι δραστηριότητες έχουν δομηθεί με βάση τα στάδια αυτά για την επίτευξη του σκοπού κάθε σταδίου.

Πίνακας 1: Διαστάσεις της Συναισθηματικής Νοημοσύνης Goleman (1998)

Στάδιο Μοντέλου Συναισθηματικής Αγωγής	Διαστάσεις
Επίγνωση Συναισθημάτων	Αυτοεπίγνωση (self-awareness)
Αναγνώριση Συναισθημάτων	Αυτοεπίγνωση (self-awareness) Αυτορρύθμιση (self-regulation) Παρακίνηση (self-motivation)
Ακρόαση με ενσυναίσθηση (empathy) και επιβεβαίωση των συναισθημάτων του παιδιού:	Ενσυναίσθηση (empathy)
Βοήθεια στο παιδί να κατονομάσει λεκτικά τα συναισθήματά του	Αυτοεπίγνωση (self-awareness)
Επίλυση Προβλημάτων	Αυτορρύθμιση (self-regulation) Κοινωνικές Δεξιότητες (social skills)

Αγκυροβολημένη Διδασκαλία: Το διδακτικό μοντέλο που επελέγη για την σύνδεση όλων και την οργάνωση του σεμιναρίου είναι το μοντέλο της Αγκυροβολημένης Διδασκαλίας (Anchored Instruction-AI). Εξ ορισμού, η Αγκυροβολημένη Διδασκαλία είναι μία μαθησιακή προσέγγιση που βασίζεται στην τεχνολογία τονίζοντας τη σημασία τοποθέτησης της γνώσης μέσα σε ένα πλαίσιο λύσης προβλημάτων με νόημα για τους εκπαιδευόμενους (Bransford, J. et al., 1990). Μεγάλη έμφαση δίνεται στη σημασία της δημιουργίας μίας άγκυρας, που δημιουργεί ενδιαφέρον και δίνει στους μαθητές τη δυνατότητα να αναγνωρίσουν και να ορίσουν τα προβλήματα και να εστιάσουν την προσοχή τους στη δική τους αντίληψη και κατανόηση των προβλημάτων αυτών. Η κεντρική άγκυρα είναι η προβληματική της εργασίας, δηλαδή τα προβλήματα επικοινωνίας και συνεργασίας και οι διενέξεις μεταξύ των μαθητών. Η κεντρική άγκυρα επιμερίστηκε σε πέντε (5) θεματικές σε αρμονία με τους υπό εκπλήρωση στόχους για την επίλυση της προβληματικής. Κάθε στάδιο του μοντέλου συναισθηματικής αγωγής του Gottman αντιστοιχίζεται με μία άγκυρα (Πίνακας 2).

Πίνακας 2: Αντιστοίχιση Μοντέλου Αγκυροβολημένης Διδασκαλίας με μοντέλο Συναισθηματικής Αγωγής (Gottman, 2011)

Anchored Instruction	Μοντέλο Συναισθηματικής Αγωγής (Gottman, 2011)
1 ^η Άγκυρα	Επίγνωση Συναισθημάτων
2 ^η Άγκυρα	Αναγνώριση Συναισθημάτων
3 ^η Άγκυρα	Ακρόαση Συναισθημάτων
4 ^η Άγκυρα	Κατονομασία Συναισθημάτων
5 ^η Άγκυρα	Επίλυση Προβλήματος

Second Life: Για τις ανάγκες του εγχειρήματος αυτού υιοθετήθηκε το περιβάλλον του Second Life (SL). Το SL είναι ένας τρισδιάστατος εικονικός κόσμος, τον οποίο ανέπτυξε το 2003 η εταιρεία Linden Lab και τον διαχειρίζεται έκτοτε. Πρόκειται για εικονικό χώρο που διαθέτει εύχρηστα εργαλεία κατασκευής και προγραμματισμού αντικειμένων, με σκοπό να επιτρέπει στους χρήστες να διαμορφώσουν τον χώρο που τους ανήκει όπως αυτοί το επιθυμούν. Αν και προσιδιάζει στα τρισδιάστατα ψηφιακά

παιχνίδια, δεν είναι παιχνίδι. Πρόκειται για έναν εικονικό χώρο που μπορεί να διαμορφωθεί όπως το επιθυμεί κάθε χρήστης, ακολουθώντας πάντα τους κανόνες που τίθενται και να του δώσει μορφή παιχνιδιού, εάν το επιθυμεί. Ο κάθε χρήστης δημιουργεί έναν λογαριασμό και επιλέγει το avatar που τον αντιπροσωπεύει. Το avatar του μπορεί να περπατάει, να τρέχει, να πετάει, να τηλεμεταφέρεται, να αλλάζει εμφάνιση, ενδυμασία κ.λπ. Οι χρήστες επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω voice chat και text chat. Το SL αξιοποιείται για εκπαιδευτικούς σκοπούς, καθώς εξυπηρετεί την εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Μεγάλος αριθμός Πανεπιστημιακών Ιδρυμάτων σε όλο τον κόσμο σχεδιάζουν διαλέξεις και σεμινάρια στο SL. Κάποια από τα Πανεπιστήμια αυτά είναι: The Open University UK, Georgia State University, Harvard University, Kingston University, Princeton University. Η εκπαιδευτική οργάνωση “Teachers without borders” έχει ενεργή δράση στο SL από το 2009. Αποτελεί μια τρισδιάστατη πλατφόρμα, η οποία ενθαρρύνει τη συνεργατική μάθηση και διασυνδέει εκπαιδευτικούς από διαφορετικές ηπείρους. Προσφέρει τη δυνατότητα συνεργασίας των εκπαιδευτικών, καθώς και την ανταλλαγή ιδεών. Τιοιουτοτρόπως, οι εκπαιδευτικοί συνειδητοποιούν τη συνεισφορά του SL στη διδασκαλία τους, αλλά και στην Επαγγελματική Ανάπτυξή τους. Τα εικονικά περιβάλλοντα οφείλουν επίσης να διευκολύνουν τη συνεργασία και να παρακινούν τους εκπαιδευόμενους να αναλαμβάνουν καθήκοντα, αλλά και να τους κάνουν να αισθάνονται εμπιστοσύνη. Με βάση τους ορισμούς της ΣΝ, όπως αυτοί εντοπίζονται στη διεθνή βιβλιογραφία, το εικονικό περιβάλλον που σχεδιάζεται για να υποστηρίξει την ΣΝ θα πρέπει να «συναισθάνεται τις συναισθηματικές και εκπαιδευτικές ανάγκες του εκπαιδευομένου. Για το παρόν σεμινάριο συναισθηματικής αγωγής επελέγη το SL, καθώς σύμφωνα με τον Donkor (2013) τα εικονικά περιβάλλοντα δίνεται να υποστηρίξουν τη ΣΝ εφόσον:

- Οι πόροι τους, όπως τα forums, τα video, τα εργαλεία αξιολόγησης και ανατροφοδότησης τους ενθαρρύνουν να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση.
- Οι δεξιότητες αυτοεπίγνωσης και αυτορρύθμισης μπορούν να ενισχυθούν από τα εικονικά περιβάλλοντα μέσα από πολλαπλά σχετικά ερεθίσματα.
- Ενθαρρύνουν τον εκπαιδευόμενο να αναπτύξει ενσυναίσθηση.
- Τα εικονικά περιβάλλοντα ενισχύουν την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων.

Αρκετοί ερευνητές έχουν χρησιμοποιήσει το Second Life, με στόχο να εξετάσουν την επιρροή αυτού στην εκπαίδευση των συμμετεχόντων. Τέτοια παραδείγματα είναι: **“Using Virtual Worlds in Education: Second Life as an Educational Tool”** Στην έρευνα του Baker και των συνεργατών του (2009) πραγματοποιήθηκε ποιοτική ανάλυση δεδομένων που συνελέγησαν από εννέα φοιτητές ψυχολογίας, οι οποίοι παρακολούθησαν μία διάλεξη στο Second Life, ώστε να αξιολογηθούν οι αντιδράσεις τους. Αυτές ήταν θετικές. Οι φοιτητές εκτίμησαν την δυνατότητα που είχαν να παρακολουθήσουν τη διάλεξη από οποιαδήποτε τοποθεσία.

3. Μεθοδολογία

3.1 Σχεδιασμός Δραστηριοτήτων

Οι δραστηριότητες του σεμιναρίου έχουν ως στόχο την ανάπτυξη της συναισθηματικής νοημοσύνης των μαθητών και ακολούθως την αρμονική συμβίωση όλων, ανεξαρτήτως φύλου, καταγωγής, θρησκείας. Για το λόγο αυτό, οι δραστηριότητες είναι βασισμένες στο πρόγραμμα Learning to Live Together, που προτείνει το ίδρυμα Arigatou International με την υποστήριξη της Unicef και της Unesco και έχει ως στόχο να γνωρίσουν οι μαθητές καλύτερα τον εαυτό τους, να γνωρίσουν τους άλλους, να αναγνωρίσουν τη διαφορετικότητα που υπάρχει στον κόσμο μας, να συνειδητοποιήσουν πως όλοι είμαστε ίσοι και έχουμε τα ίδια δικαιώματα, ώστε να συνυπάρχουμε αρμονικά όλοι μαζί, σεβόμενοι ο ένας τον άλλον.

Πίνακας 3: Αντιστοίχιση Δραστηριοτήτων Ιδρύματος Arigatou με τις Άγκυρες του μοντέλου Διδασκαλίας

Anchored Instruction	Μοντέλο Συναισθηματικής Αγωγής Gottman	Έξι Καπέλα της Σκέψης	Δραστηριότητες Arigatou
1 ^η Άγκυρα	Επίγνωση Συναισθημάτων	-	My Life Tree-Compare it
2 ^η Άγκυρα	Αναγνώριση Συναισθημάτων	-	Unjust Situations-Bobby's Story
3 ^η Άγκυρα	Ακρόαση Συναισθημάτων	-	Meditate on myself – a silent journey Personal experience sharing
4 ^η Άγκυρα	Κατονομασία Συναισθημάτων	-	Using Case Studies-Stories for the Soul
5 ^η Άγκυρα	Επίλυση Προβλήματος	Κόκκινο→Άσπρο→Πράσινο→Μπλε	Dilemmas

Το πρόγραμμα προτείνει πολλές διαφορετικές δραστηριότητες που εξυπηρετούν πολλούς στόχους. Έτσι, κρίθηκε αναγκαίο να μελετηθούν όλες οι δραστηριότητες και να επιλεγούν αυτές που εξυπηρετούν το σκοπό του σεμιναρίου. Αφού έγινε η επιλογή των δραστηριοτήτων που σχετίζονται με τη θεματική και τους στόχους του σεμιναρίου (Πίνακας 2) έγινε αντιστοίχιση αυτών με κάθε άγκυρα και φάση του μοντέλου Συναισθηματικής Αγωγής του Gottman (2011). Στην 5^η Άγκυρα αξιοποιήθηκε και η μέθοδος των 6 καπέλων της σκέψης που προτείνει ο Edward de Bono (1999) για την επίλυση μιας προβληματικής κατάστασης.

3.2 Περιγραφή Δραστηριοτήτων

Οι δραστηριότητες που απαρτίζουν το σεμινάριο είναι πέντε και περιγράφονται στη συνέχεια, όπως αυτές λαμβάνουν χώρα στον τρισδιάστατο εικονικό κόσμο του Second Life.

Πίνακας 4: Περιγραφή και στιγμιότυπα από τις βιωματικές δραστηριότητες στο SL

Περιγραφή ανάπτυξης δραστηριοτήτων στο SL	Στιγμιότυπα από το περιβάλλον/ εργαλεία SL
<p>Παρουσίαση-Εισαγωγή στο Σεμινάριο: Οι εκπαιδευόμενοι εκπαιδευτικοί ενημερώνονται για το γενικό σκοπό του προγράμματος συναισθηματικής αγωγής</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Slide Presenter (SL Market Place) • Καθίσματα (SL Market Place) • Χρησιμοποιήθηκε voice chat
<p>1. My Life Tree-Compare it (A' Αγκυρα-1ο Στάδιο Gottman-Επίγνωση Συναισθημάτων): Οι συμμετέχοντες οδηγούνται στη γωνιά της γνωριμίας, όπου καλούνται να συμπληρώσουν το δέντρο της ζωής τους. Στόχος είναι να γνωριστούν μεταξύ τους οι συμμετέχοντες και να συνειδητοποιήσουν πως όπως είναι διαφορετικοί αυτοί μεταξύ τους έτσι είναι διαφορετικοί μεταξύ τους και οι μαθητές.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Pinboard (SL Market Place) • Καναπέδες (SL Market Place) • Τραπεζί (κατασκευάστηκε) • Χαλί (κατασκευάστηκε) • Χρησιμοποιήθηκε voice chat
<p>2. Unjust Situations-Bobby's Story: Πραγματοποιείται συζήτηση σχετικά με την ιστορία αυτή, που αφορά σε έναν μαθητή τον Bobby, ο οποίος είναι αρκετά περιθωριοποιημένος. Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να αναγνωρίσουν όλα τα συναισθήματα που βιώνουν οι ήρωες της ιστορίας.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Τραπεζαρία (SL Market) • Notecards • Notecard Script • Κατασκευή καθισμάτων Χρησιμοποιήθηκε voice και text chat
<p>3. Meditate on myself: a silent journey - Personal Experience Sharing: Οι εκπαιδευόμενοι παρακινούνται να διαλογιστούν σχετικά με μια προσωπική τους εμπειρία με τους μαθητές τους. Ακολουθεί ενεργητική ακρόαση των ιστοριών όσων επιθυμούν να τις μοιραστούν με τους υπόλοιπους. Σημαντικό είναι ακούει κάθε εκπαιδευόμενος με ενσυναίσθηση (empathy) τις εμπειρίες των άλλων.</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Δέντρο (SL Market) • Χαλί-Δώρα (SL Market) • Notecard Script • Καθίσματα-μαξιλάρια-μπάλες (κατασκευάστηκαν) Χρησιμοποιήθηκε voice και text chat
<p>4. Το δέντρο των Συναισθημάτων-Using Case Studies-Stories for the soul: Οι εκπαιδευόμενοι λαμβάνουν μία ιστορία (είτε του Φοίβου, είτε της Μελίνας) και</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • Δέντρο (SL Market) • Χαλί-Δώρα (SL Market) • Notecard Script

καλούνται να συντάξουν μία φράση την οποία θα πουν στον μαθητή, ώστε να κατονομάσουν τα συναισθήματά του, όπως τα αναγνωρίζουν. Καταγράφουν, έτσι πώς θα ξεκινούσαν τη διαχείριση της κατάστασης κατονομάζοντας τα συναισθήματα του κάθε μαθητή-ήρωα κάθε ιστορίας π.χ. «Νιώθεις άγχος, έτσι δεν είναι;» Στη συνέχεια αποθηκεύουν το notecard με το όνομα τους και το διαμοιράζονται με την εκπαιδευτριά.

- Καθίσματα-μαξιλάρια-μπάλες (κατασκευάστηκαν)
- Χρησιμοποιήθηκε voice και text chat

Dilemmas

Οι εκπαιδευόμενοι καλούνται να εργαστούν ομαδικά. Ακολουθούν την στρατηγική των 6 καπέλων της σκέψης και κάθε καπέλο δίνει μία διαφορετική προοπτική στη σκέψη τους. Καλούνται λοιπόν, να αναπτύξουν μια προσέγγιση για το υπό μελέτη δίλημμα με βάση τη ροή των καπέλων για τα συναισθήματα. Η σειρά των καπέλων είναι Κόκκινο→Ασπρο→Πράσινο→Μπλε.



- Τραπέζια (κατασκευάστηκαν)
- Καπέλα (κατασκευάστηκαν)
- Notecard Script
- Χρησιμοποιήθηκε voice και text chat

4. Συζήτηση

Το προτεινόμενο βιωματικό σεμινάριο συναισθηματικής αγωγής στο πλαίσιο της επαγγελματικής ανάπτυξης των εκπαιδευτικών σε ένα εικονικό περιβάλλον μάθησης αναμένεται να εξοικειώσει σε μεγάλο βαθμό τους εκπαιδευτικούς σε θέματα συναισθηματικής νοημοσύνης ως μέρος της συναισθηματικής αγωγής και να δημιουργήσει τις προϋποθέσεις για την πρακτική αξιοποίηση και την εφαρμογή του από τους εκπαιδευτικούς. Θα είχε ιδιαίτερο ενδιαφέρον να εξετασθεί ο βαθμός εξοικείωσης των συμμετεχόντων εκπαιδευτικών στο σεμινάριο με κάθε διάσταση της συναισθηματικής νοημοσύνης, καθώς και σε ποιο βαθμό το σεμινάριο δημιουργεί τις προϋποθέσεις για την πρακτική αξιοποίηση και την εφαρμογή του από τους εκπαιδευτικούς. Όσον αφορά στη χρήση του Second Life για την επαγγελματική ανάπτυξη εκπαιδευτικών, θα είχε ιδιαίτερο ενδιαφέρον να εξετασθεί η μεταβολή και άλλων δεικτών πέραν αυτών που αφορούν στη Συναισθηματική νοημοσύνη, κατά τη διάρκεια ενός σεμιναρίου στο Second Life. Σχετικά με τη χρήση του Second Life για την εκπαίδευση, θα μπορούσε να εξετάσει κανείς εάν η διδασκαλία στο Second Life, μπορεί να έχει καλύτερα αποτελέσματα για τις μεταβλητές, οι οποίες εξετάζονται κάθε φορά, συγκριτικά με κάποιο άλλο εικονικό κόσμο, όπως είναι για παράδειγμα το OpenSim.

Βιβλιογραφία

- Baker, S., Wentz, R., & Woods, M. (2009). Using virtual worlds in education: Second Life® as an educational tool. *Teaching of Psychology*, 36, 59-64
- Bransford, J. D., Sherwood, R. D., Hasselbring, T. S., Kinzer, C. K., & Williams, S. M. (1990). Anchored instruction: Why we need it and how technology can help. Στο D. Nix & R. J. Spiro (Eds.), *Cognition, education, and multimedia: exploring ideas in high technology*. Hillsdale N.J.: L. Erlbaum.Goleman.
- Daniel (1998). *What Makes a Leader?* Harvard Business Review.
- de Bono, E. (1999). *Six Thinking Hats*. New York: Back Bay Books.
- DfES (2004). *Every Child Matters: Change for Children*. Ανακτήθηκε 2/5/2015 από τη διεύθυνση: <http://cw.routledge.com/textbooks/9780415478724/downloads/every-child-matters.pdf>
- Δημητρόπουλος, Ε., (1997). *Οι εκπαιδευτικοί και το επάγγελμα τους*. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Donkor, F. (2013). *The Emotionally Intelligent Virtual Learning Environment (VLE): How it may be constructed from the perspective of secondary education*. (Unpublished Doctoral Thesis), Brunnel University, London, England.
- Gottman, J. (2011). *Η συναισθηματική νοημοσύνη των παιδιών. Πώς να μεγαλώσουμε παιδιά με συναισθηματική νοημοσύνη. Ένας πρακτικός οδηγός για γονείς*. Επιστημονική Επιμέλεια: Χ. Χατζηχρήστου. Αθήνα: Πεδίο.
- OECD (2009). *Creating Effective Teaching and Learning Environments: First Results from TALIS*. Paris: OECD.