



ΔΙΗΜΕΡΙΔΑ ΥΠΟΨΗΦΙΩΝ ΔΙΔΑΚΤΟΡΩΝ
3-4 ΙΟΥΝΙΟΥ 2022

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ: Η ΣΗΜΑΣΙΑ, Ο ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ

Τριμελής επιτροπή:

Χαράλαμπος Σκιάνης, Καθηγητής/Επιβλέπων

Αθανάσιος Δρίγκας, Ερευνητής ΕΚΕΦΕ Δημόκριτος/Μέλος

Γεώργιος Κορμέντζας, Αναπληρωτής Καθηγητής/Μέλος

Παρουσίαση: Χαρά Παπουτσή – Εκπαιδευτικός ΠΕ70

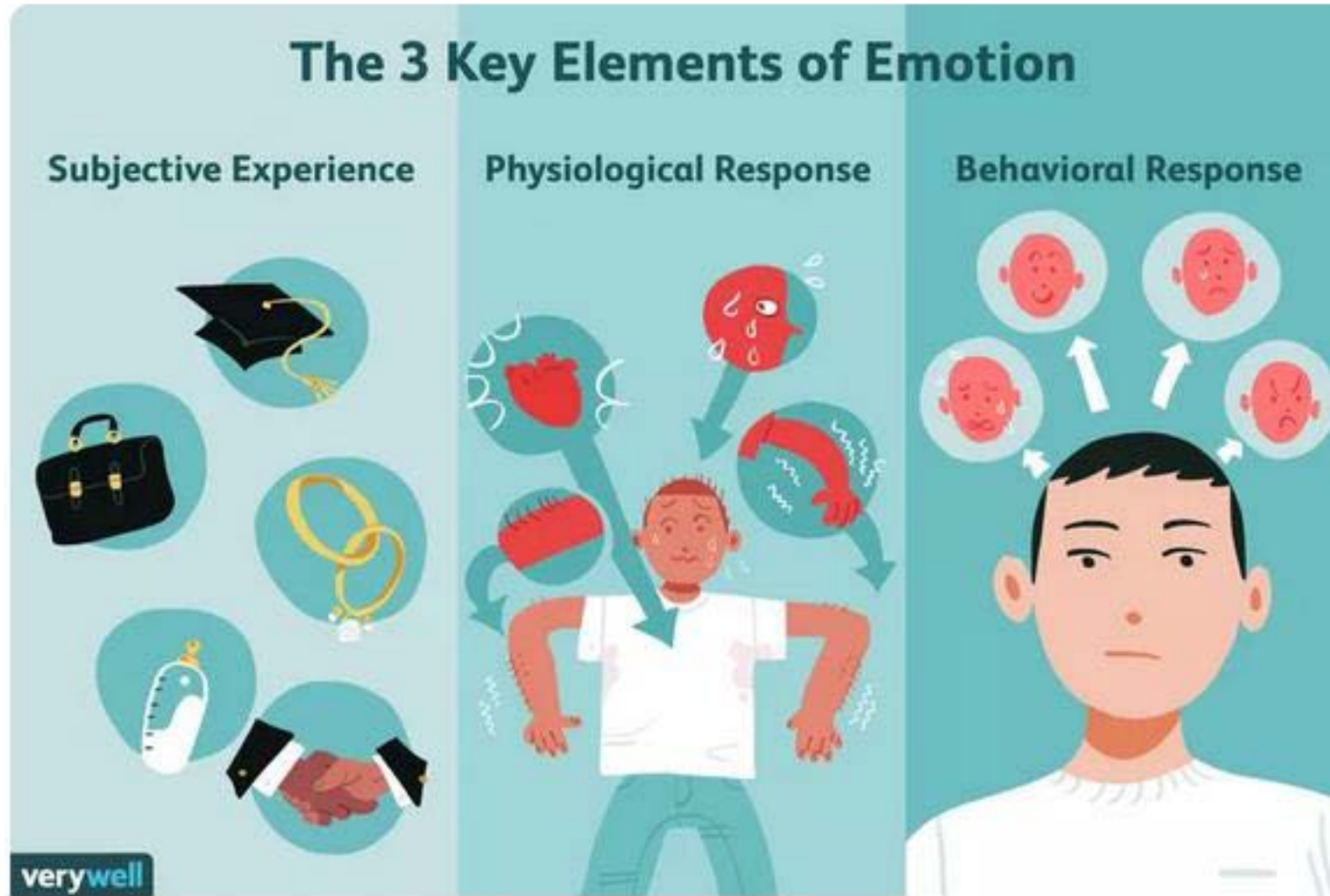
Υπ. Διδ. στο τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων Παν. Αιγαίου σε συνεργασία με το Ε.Κ.Φ.Ε. «Δημόκριτος», Συνεργάτης του Ινστιτούτου Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Ε.Κ.Ε.Φ.Ε. «Δημόκριτος» - Net Media Lab & Mind-Brain R&D

1. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ ΔΙΑΤΡΙΒΗΣ:

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ



ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ



Τα τρία βασικά επίπεδα περιγραφής των συναισθημάτων είναι το:

- πνευματικό – ψυχικό - υποκειμενικό,
- νευροφυσιολογικό-βιοχημικό,
- κινητικό – συμπεριφορικό - εκφραστικό

Reaction triad-Τριάδα αντίδρασης

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ



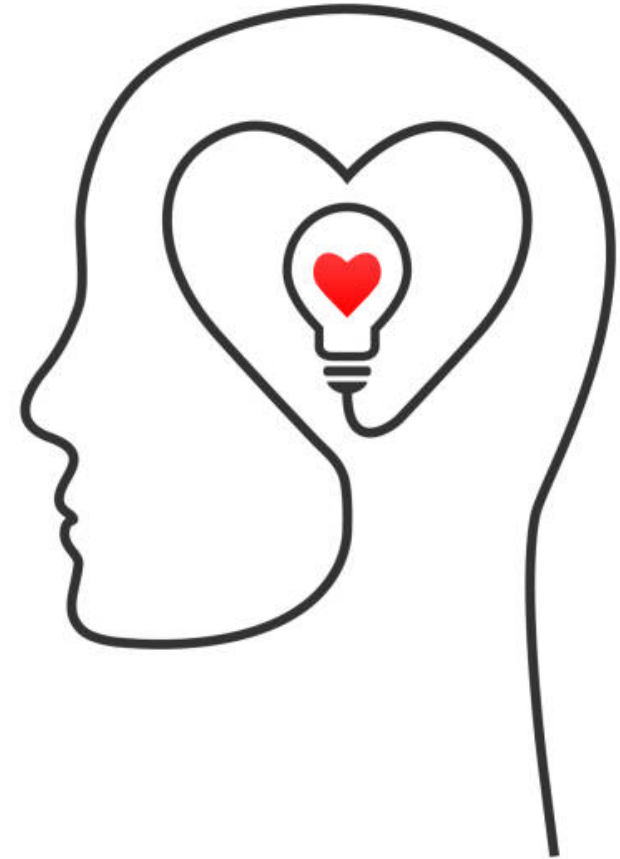
Η **Συναισθηματική Νοημοσύνη (Emotional Intelligence)** είναι η ικανότητα των ατόμων να αναγνωρίζουν, να κατανοούν, να διαχειρίζονται και να ελέγχουν τα δικά τους συναισθήματα, καθώς και τα συναισθήματα των άλλων, να χρησιμοποιούν τη συναισθηματική πληροφορία ως οδηγό σκέψης και συμπεριφοράς με απώτερο σκοπό την καλύτερη γνώση του εαυτού, την ενσυναίσθηση, αποτελεσματικότερη επικοινωνία και αλληλεπίδραση, διαχείριση του άγχους και άλλων αρνητικά συναισθηματικά φορτισμένων καταστάσεων, επίλυση προβλημάτων, διαχείριση συγκρούσεων, προσαρμοστικότητα, κινητοποίηση του εαυτού. Είναι η αντίληψη, η αξιολόγηση και η διαχείριση των συναισθημάτων του εαυτού μας και των άλλων.

MODELS OF EMOTIONAL INTELLIGENCE



ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΣΝ

- Φυσική – σωματική υγεία
- Ψυχική υγεία
- Κατάθλιψη – αυτοκτονικές τάσεις
- Διαχείριση συγκρούσεων
- Εργασιακός χώρος
- Ηγεσία
- Στρες, άγχος και στρατηγικές αντιμετώπισης
- Εργασιακή απόδοση
- Ακαδημαϊκή απόδοση
- Αυτοπεποίθηση και ικανοποίηση από τη ζωή
- Καλύτερες διαπροσωπικές σχέσεις
- Διαπραγμάτευση και διαμεσολάβηση (Grewal & Salovey, 2006; Nabih et al., 2016)

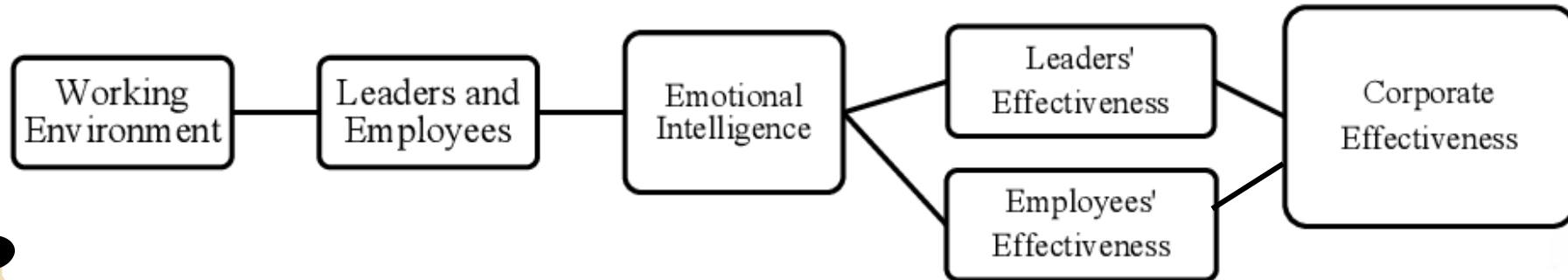


Τα οφέλη από τη συναισθηματική ανάπτυξη στο σχολικό περιβάλλον είναι πολλαπλά:

- Ανάπτυξη συναισθηματικών και κοινωνικών δεξιοτήτων
- Θετικότερη κοινωνική προσαρμογή και κοινωνική επάρκεια
- Αύξηση ακαδημαϊκής επιτυχίας και σχολικών επιδόσεων
- Ποιοτικές σχέσεις μεταξύ εκπαιδευτικών και μαθητών
- Καλύτερες διαπροσωπικές σχέσεις μεταξύ μαθητών
- Μείωση προβληματικής συμπεριφοράς
- Καλύτερη ικανότητα για εκμάθηση γνωστικού αντικειμένου
- Ενεργοποίηση μάθησης
- Πρόληψη βίας
- Αύξηση αυτοεκτίμησης και αυτοπεποίθησης
- Έλεγχος παρορμητισμού και ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτοελέγχου
- Καλύτερη διαχείριση αρνητικά φορτισμένων συναισθηματικών καταστάσεων
- Καλύτερη ψυχική υγεία (αποφυγή κατάθλιψης, άγχους κ.α.)
- Θετική στάση απέναντι στον σχολικό θεσμό
- Δυνατότητα αποτελεσματικής επίλυσης προβλημάτων και συγκρούσεων
- Ανάληψη ευθύνης (Fernández-Berrocal, P., & Ruiz, 2008; Moeller et al., 2020)

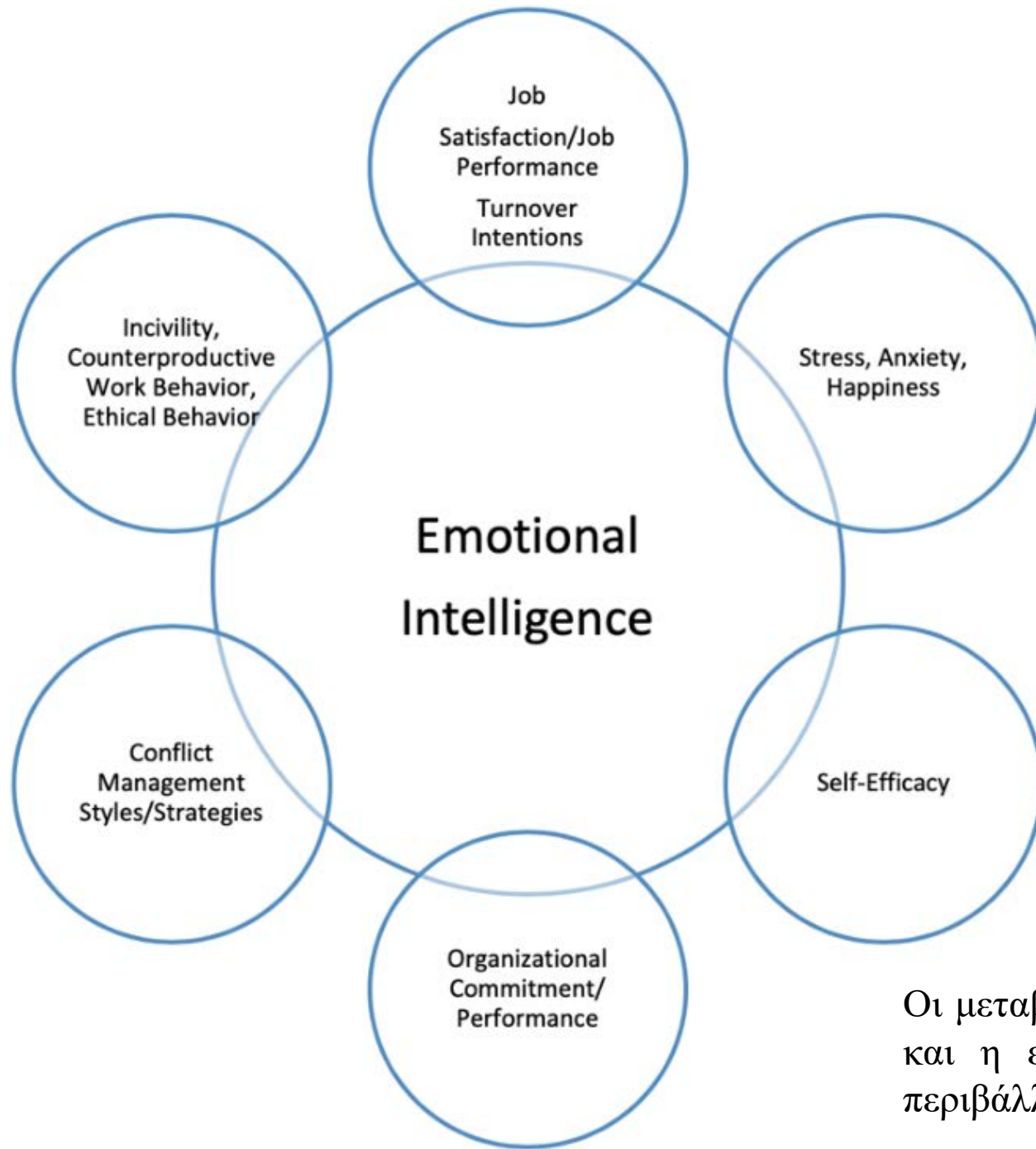


LEADERSHIP – EMPLOYEES - ENTREPRENEURSHIP



A proposed framework of Emotional Intelligence in
Organizations



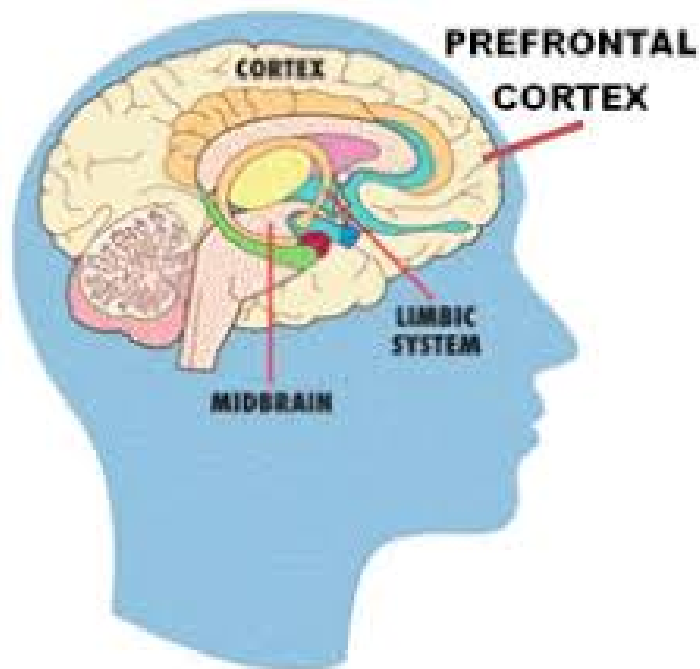


**ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΗΣ
ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗΣ
ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ ΣΕ
ΔΙΑΦΕΡΟΥΣ ΤΟΜΕΙΣ ΣΤΟΝ
ΕΡΓΑΣΙΑΚΟ ΧΩΡΟ**

Οι μεταβλητές είναι σημαντικά στοιχεία του Human Resources και η εστίαση σε αυτές οδηγεί σε ένα θετικό εργασιακό περιβάλλον με μεγάλα επιτεύγματα και καινοτομία.

Η ΝΕΥΡΟΕΠΙΣΤΗΜΗ ΠΙΣΩ ΑΠΟ ΤΗ ΣΝ

Η νευροεπιστήμη θεωρεί πως τόσο η νοητική νοημοσύνη, όσο και η συναισθηματική Νοημοσύνη, πηγάζουν από λειτουργίες συγκεκριμένων σημείων του ανθρώπινου εγκεφάλου. Τα ονομαζόμενα κέντρα του εγκεφάλου, που συντονίζουν τη διανοητική λειτουργία, βρίσκονται στα πιο πρόσφατα αναπτυγμένα στρώματα του εγκεφάλου, που ονομάζεται νεοφλοιός. Τα κέντρα που κατευθύνουν, τη διαδικασία των συναισθημάτων, βρίσκονται, αντιθέτως, σε βαθύτερες περιοχές του εγκεφάλου, στον αρχαιότερο υποφλοιό. Η συναισθητική νοημοσύνη, κατευθύνεται από αυτά τα κέντρα τα οποία λειτουργούν σε συνδυασμό με τα κέντρα νόησης που βρίσκονται στο νεοφλοιό.



The Limbic System

Regions of the brain most relevant to emotional intelligence

Hypothalamus

Controls body temperature, hunger, fatigue, sleep

Amygdala

Memory, decision-making, and emotional responses

Hippocampus

Memory, navigation

Basal ganglia

Control of movements, learning, habit, cognition, and emotion

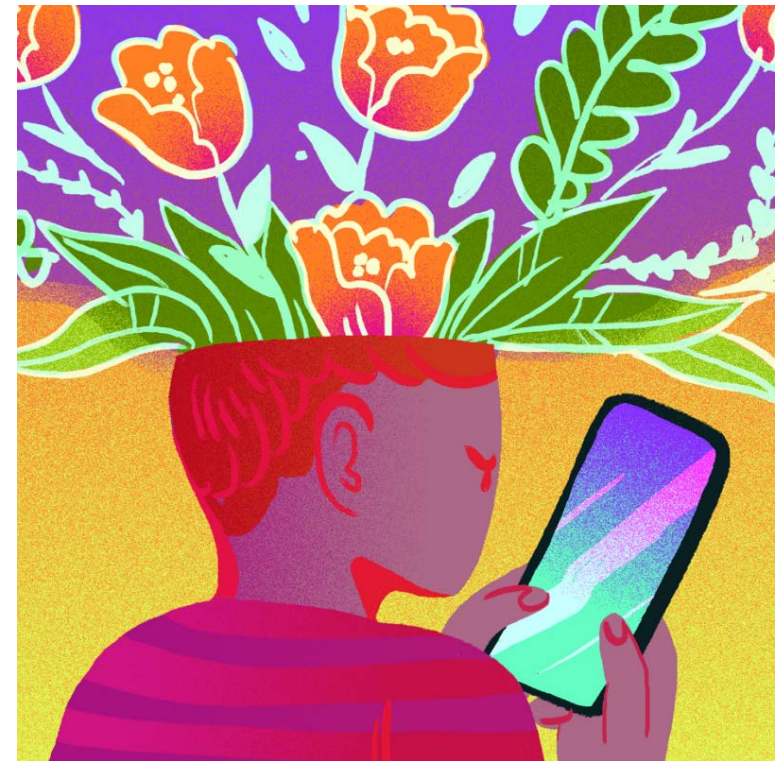
Thalamus

Regulation of sleep, consciousness, and alertness

- Σύμφωνα με ερευνητικές προσπάθειες που έχουν πραγματοποιηθεί ο προμετωπιαίος λοβός, η αμυγδαλή και ο ιππόκαμπος, τα οποία σχετίζονται με την αντιληπτική ικανότητα του ατόμου και τον παράλληλο χειρισμό των συναισθημάτων, μπορούν να λάβουν τροποποιήσεις και βελτιώσεις, μέσω της οδού της μαθήσεως και των εμπειριών (Emmerling & Goleman, 2003; Lim & Lau, 2021).
- Η ανθρώπινη συμπεριφορά, έχει άμεση σχέση με ισχυρές νευρωνικές συνδέσεις στον εγκέφαλο.
- Απαραίτητο: να αφοσιωθεί για αρκετό χρονικό διάστημα, στη δημιουργία νέων συμπεριφορών, με στόχο τη δημιουργία καινούριων νευρωνικών συνδέσεων, στον ανθρώπινο εγκέφαλο (λόγω της πλαστικότητάς του). Αν γίνει αυτό, επαναπρογραμματίζεται ο εγκέφαλος σε νέες συμπεριφορές, λησμονώντας τους παλιούς τρόπους συμπεριφοράς.



Η ΣΝ μπορεί να αυξηθεί μέσω της εκπαίδευσης – προγράμματα (Mattingly & Kraiger, 2019) και μεταγνωστικών και μετασυναισθηματικών στρατηγικών (Drigas, Papoutsis & Skianis, 2021). Επίσης, **ICT Tools** ενισχύουν-αναπτύσσουν-καλλιεργούν **συναισθηματικές ικανότητες** (Ucang & Limjar, 2021).





EMOTIONAL INTELLIGENCE

**ΣΝ και ICT tools
στους εξής τομείς:**

1. ΕΙΔΙΚΕΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΑΝΑΓΚΕΣ

[LifeIsGame](#)



[Social Clues](#)



2. ΣΧΟΛΙΚΟΣ ΕΚΦΟΒΙΣΜΟΣ

FearNot



3. ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ



SWEATSHOP



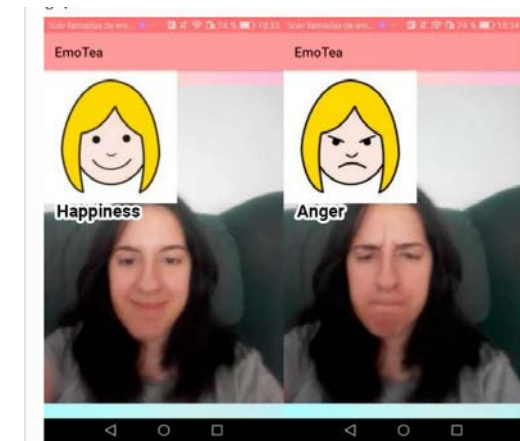
Daniel Tiger's
Neighborhood



Emotion Detectives game (Koivula et al., 2017)



REAL LIVES

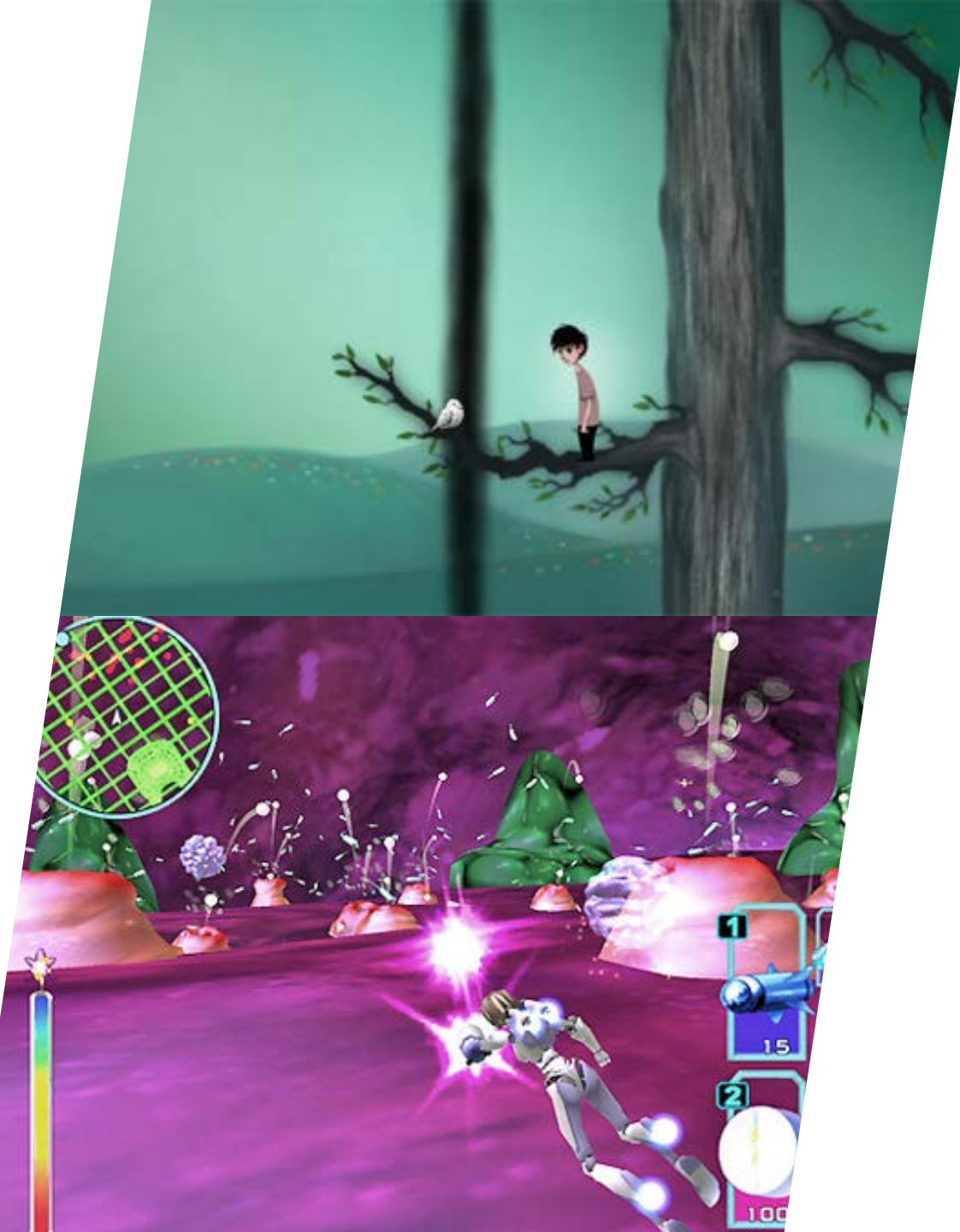


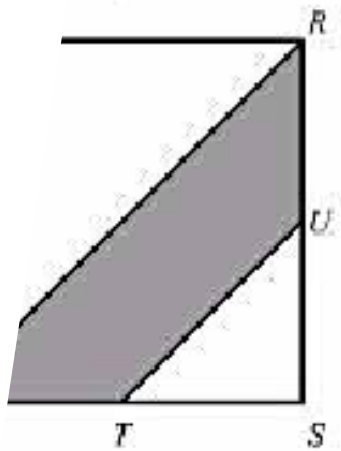
EmoTea (Garcia-Garcia et al., 2021)

4. ΨΥΧΙΚΗ ΚΑΙ ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΥΓΕΙΑ

Elude

Re-Mission





$PQRS$, $QR = 1$, $RU = US$, and
What is the area of the shaded

- ☐ A 0.125
- ☐ B 0.375
- ☐ C 0.5
- ☐ D 0.75
- ☐ E 1



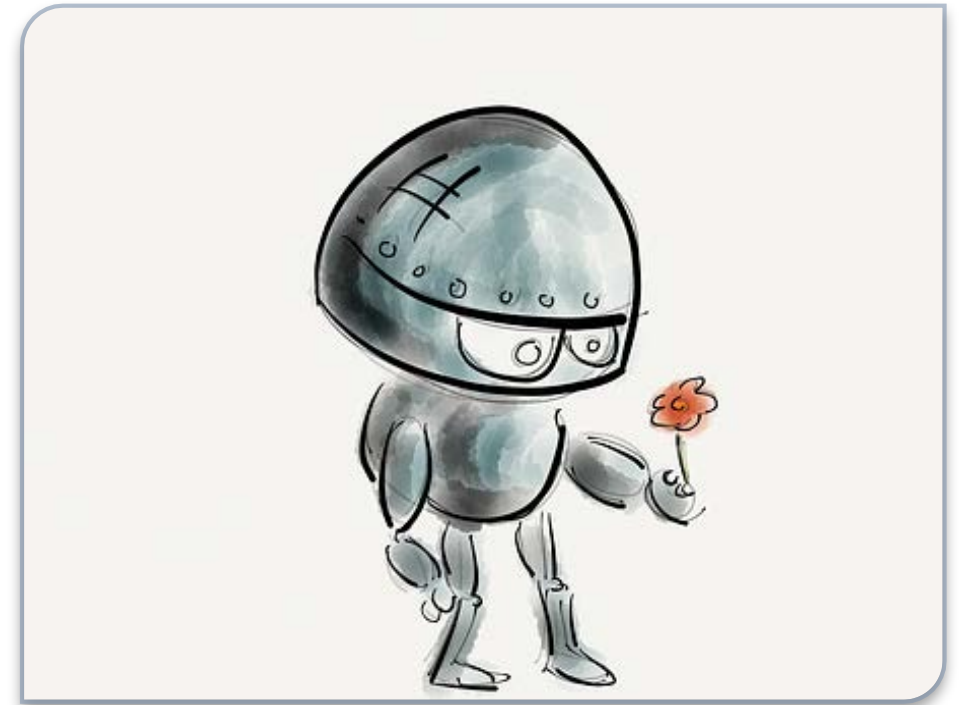
5. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ «ΠΡΑΚΤΟΡΕΣ»

“[Wayang Outpost](#)” (“Wayang”).

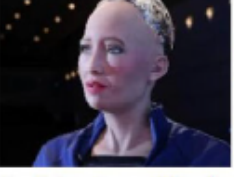
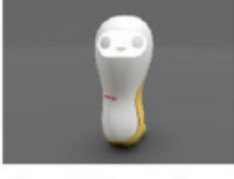
Είναι ένας έξυπνος δάσκαλος που βοηθά τους μαθητές να προετοιμαστούν για τα κριτήρια που αξιολογούν γενικές μαθηματικές δεξιότητες. Ο «Wayang» περιλαμβάνει ένα ευρύ φάσμα μεταγνωστικής και συναισθηματικής υποστήριξης. Έχουν σχεδιαστεί για να λειτουργούν σαν τους συνομηλίκους που νοιάζονται για την πρόοδο του μαθητή, και προσφέρουν συναισθηματική και ενσυναισθητική υποστήριξη αλλά και συμβουλές για το πώς να βελτιώσουν τις στρατηγικές μάθησης.

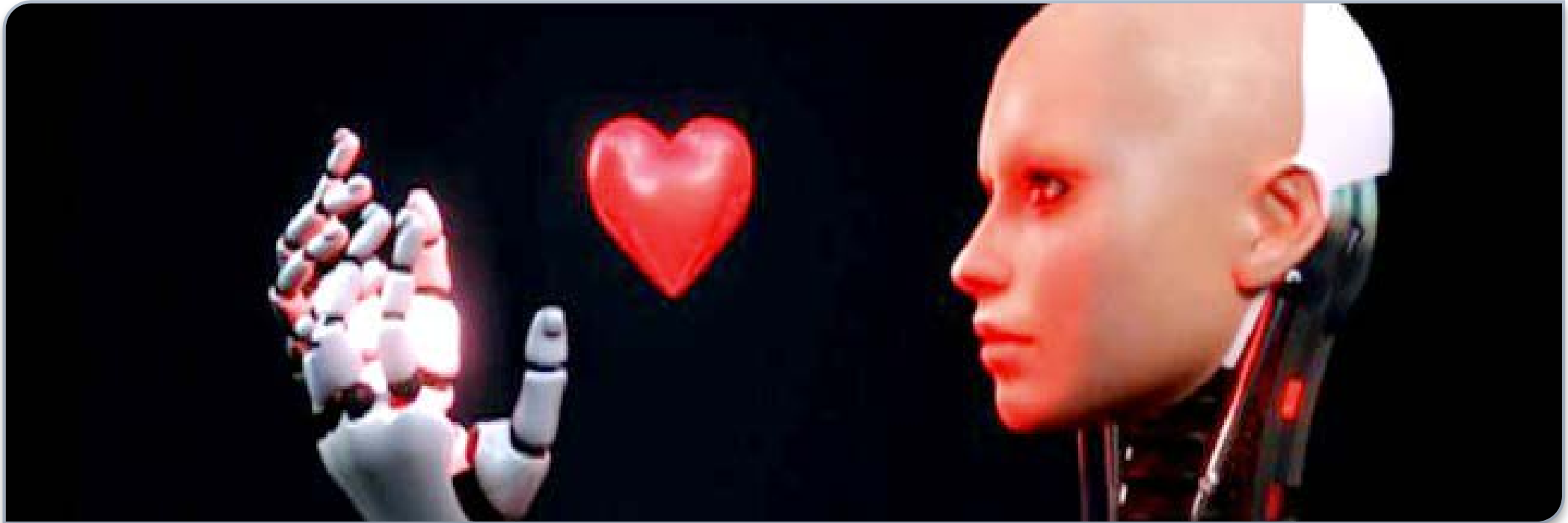
6. ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΡΟΜΠΟΤΙΚΗ

1. Δημιουργία ρομπότ με συναισθηματική νοημοσύνη που θα μπορούν να αναγνωρίσουν και να κατανοήσουν τα συναισθήματα των ανθρώπων με τους οποίους αλληλεπιδρούν, θα εκφράζουν και τα ίδια συναισθήματα, θα μπορούν να τροποποιήσουν τη συμπεριφορά τους και θα έχουν ενσυναίσθηση δημιουργώντας μια φυσική επικοινωνία-αλληλεπίδραση με τους ανθρώπους.
2. Καλλιέργεια συναισθηματικών δεξιοτήτων (ΣΝ) σε παιδιά/ενήλικες με τους οποίους έρχονται σε επαφή (εκμάθηση – κατανόηση – έκφραση - διαχείριση συναισθημάτων, ενσυναίσθηση).



 Name: Aibo Type: Dog Year: 1999 Nationality: Japan Mfr: Sony AIBO (ERS-7) is equipped with a Sony “Mind” software, which gives it a personality and the ability to walk. Its vision system uses the SIFT algorithm to recognise the environment.	 Name: Asimo Type: Humanoid Year: 2000 Nationality: Japan Mfr: Honda ASIMO uses a Honda 3D computer processor to recognise sounds, faces, and moving objects. Furthermore, an application “Run with ASIMO” is developed for smartphones to facilitate interaction with users.	 Name: Kismet Type: Humanoid Year: 2000 Nationality: USA Mfr: MIT Kismet’s social intelligence software system is designed with human models of intelligent behaviour in mind including low-level feature extraction system, motivation system, and motor system.
 Name: Saya Type: Humanoid Year: 2002 Nationality: Japan Mfr: TUS Saya has the ability to express fine facial expressions within the precepts of FACS. She is also deployed as an interface (i.e., role of a teacher) in a proposed educational system.	 Name: Leonardo Type: Raccoon Year: 2002 Nationality: USA Mfr: MIT Leonardo has a different visual tracking system and programs based on infant psychology. It can track objects and faces visually using a collection of visual feature detectors.	 Name: Nao Type: Humanoid Year: 2005 Nationality: France Mfr: Aldebaran Robotics Nao is controlled by a specialised Linux-based operating system NAOqi. The robot also comes with a software suite that includes a graphical programming tool dubbed Choregraphe.
 Name: Roman Type: Humanoid Year: 2005 Nationality: Germany Mfr: TU Kaiserslautern Roman has a behaviour-based emotional control architecture in head. The architecture is based on three main parts: emotions, drives and actions to realise the human-like behavior of the robot.	 Name: Albert Hubo Type: Humanoid Year: 2005 Nationality: USA Mfr: Hanson Robotics Albert HUBO is based on the robot “HUBO” with an android head in the likeness of Albert Einstein. He is capable of making many facial expressions and runs on Windows XP and RTX.	 Name: Huggable Type: Bear Year: 2006 Nationality: USA Mfr: MIT Huggable is a robotic companion capable of active relational and affective touch-based interactions with a person. It can distinguish a wide repertoire of social and affective touch.
 Name: Maggie Type: Humanoid Year: 2006 Nationality: Spain Mfr: UC3M Maggie is an edutainment robot with a flexible behaviour-based software architecture (i.e., Automatic-Deliberative), being used as a gaming platform and facilitating the creation of new applications.	 Name: Armar-3 Type: Humanoid Year: 2006 Nationality: Germany Mfr: KIT Armar-3 uses the MCA to implement the control architecture and provides a standardised module framework with unified interfaces, which can be executed beyond operating system borders.	 Name: Geminoid Type: Humanoid Year: 2006 Nationality: Japan Mfr: Osaka University Geminoid is a teleoperated android robot that works as a duplicate of an existing person. Its motion-capture system tracks people’s facial expressions and head movements.

 Name: Paro Type: Seal Year: 2007 Nationality: Japan Mfr: AIST Paro is a therapeutic robot to actively seek out eye contact, respond to touch, cuddle with people, remember faces, and learn actions that generate a favourable reaction.	 Name: iCub Type: Humanoid Year: 2008 Nationality: Italy Mfr: IIT iCub simulates the human cognition by an accurate reproduction of the perceptual system and articulation of a small child. The software library uses YARP for external communication.	 Name: Nexi Type: Humanoid Year: 2008 Nationality: USA Mfr: MIT Nexi is built over the uBot mobile platform and can realise high-level control (including cognition), produce some facial expressions, allowing it to have meaningful social exchanges with humans.
 Name: Probo Type: Elephant Year: 2008 Nationality: Belgium Mfr: VUB Probo has a fully actuated head, capable of showing facial expressions and making eye-contact. It gradually increases the autonomy by implementing new cognitive modules in the RUL.	 Name: iCat Type: Cat Year: 2009 Nationality: Netherlands Mfr: Royal Philips iCat uses a software platform OPPR for integrating the individual cognitive components to the system. During runtime, the system's behavior can be probed, and modules can be added or removed.	 Name: Kobian Type: Humanoid Year: 2009 Nationality: Japan Mfr: Waseda University Kobian is based on the WABIAN-2R and WE-4RII robots. It is capable of displaying expressions of emotion and was developed to realise culture-specific greetings.
 Name: Pepper Type: Humanoid Year: 2013 Nationality: Japan Mfr: Softbank Pepper is used to welcome customers in their shops, whose main programming tool is Choregraphe that has a great graphical interface, and is also used to create animations on the robot.	 Name: Buddy Type: Humanoid Year: 2015 Nationality: France Mfr: Blue Frog Robotics Buddy's IDE is based on the Unity engine whose SDK provides high level functions, like autonomous navigation, emotional behaviour display, and GUI management.	 Name: Sophia Type: Humanoid Year: 2016 Nationality: USA Mfr: Hanson Robotics Sophia is with her linguistic performance, communicative skills, and also emotive externalisations, being accredited as the first world citizen robot (i.e., a citizen of Saudi Arabia).
 Name: Kuri Type: Humanoid Year: 2017 Nationality: USA Mfr: Mayfield Robotics Kuri is a household robot which can hear, speak, navigate its own environment. It also allows for simple programming through third-party apps like IFTTT on iOS and Android.	 Name: 3E-A18 Type: Oval Year: 2018 Nationality: Japan Mfr: Honda 3E-A18 is an "empathy" robot (equipped with CI which supports people's activities through recognising emotions, and communicating with rich facial expressions, sound, and movement.	 Name: Lovot Type: Unicorn Year: 2019 Nationality: Japan Mfr: GrooveX Lovot is a cuddle-bot, which is designed to develop a highly emotional connection with its owner and provide positive energy. Its decisions are steered by machine-learning algorithms.

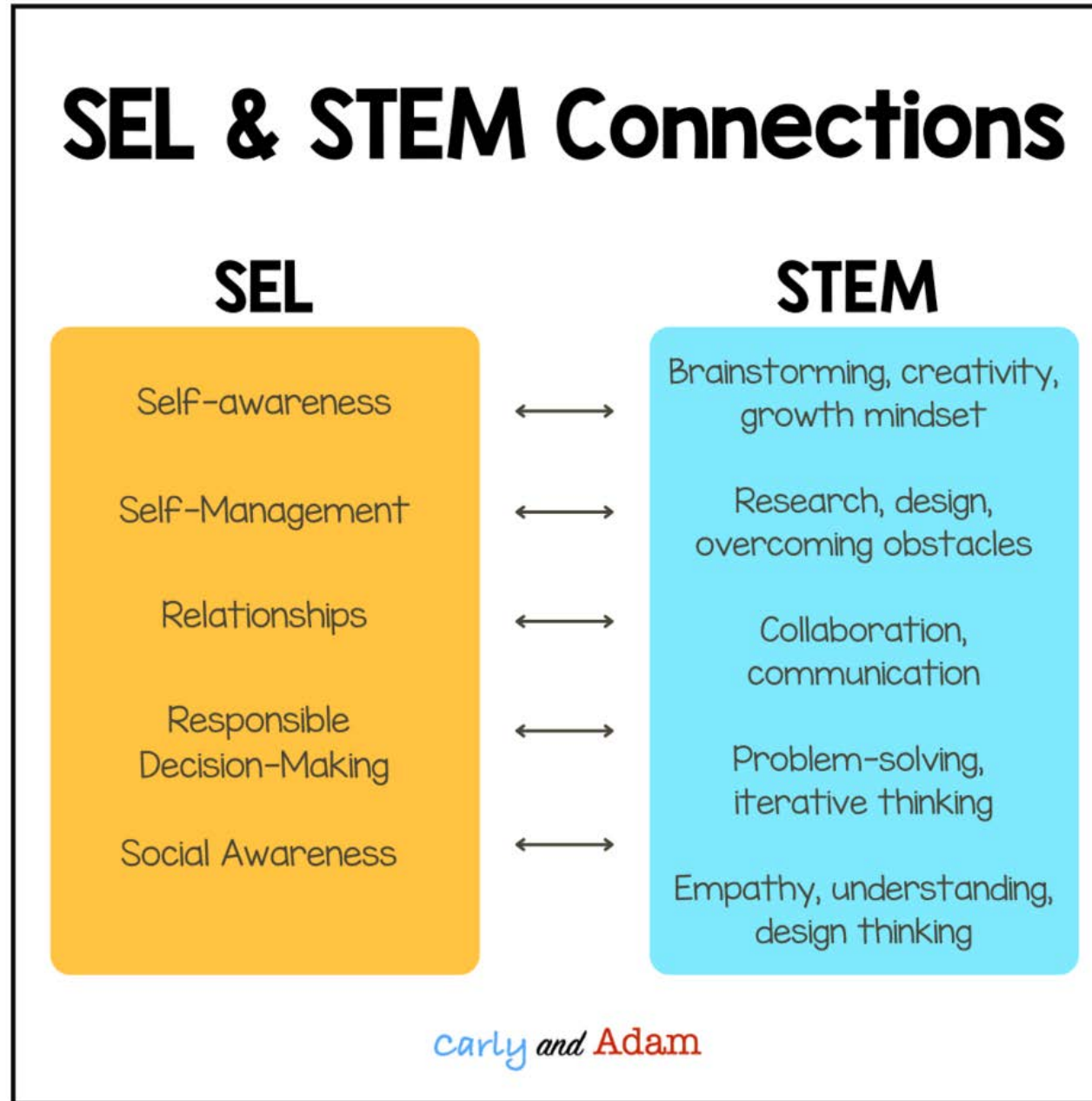


Artificial Emotional intelligence

Not just intelligent, but also emotionally intelligent

Στόχος: Η δημιουργία μιας νέας γενιάς αλληλεπιδραστικών, συναισθηματικά ευφυών ρομπότ ικανών να εμπλέκονται με τους χρήστες σε μακροπρόθεσμες αλληλεπιδράσεις με φυσικό τρόπο.

7. STEM - STEAM



8. ΚΟΙΝΩΝΙΚΑ ΔΙΚΤΥΑ



(www.seniornet.org)

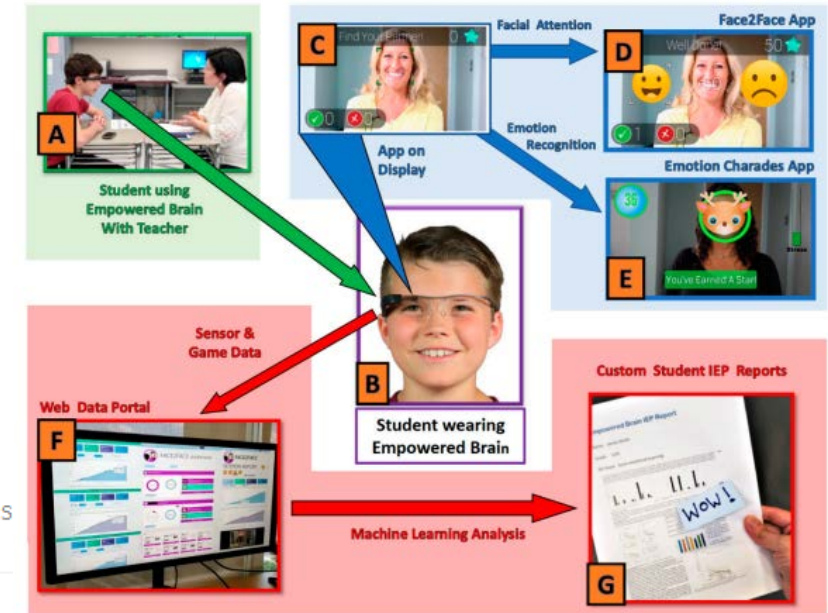
Το “Senior Net” μια διαδικτυακή κοινότητα για τους ηλικιωμένους. Αυτή η διαδικτυακή κοινότητα για τους ηλικιωμένους εμφανίζει ένα υψηλό βαθμό συναισθηματικής υποστήριξης και εμπιστοσύνης ειδικά από ηλικιωμένους που πάσχουν από ασθένειες.

9. VIRTUAL AND AUGMENTED REALITY



The FLIGBY Leadership Skillset has 29 elements. It contains communication, organizational, leadership and social skills

- “ (1) Active listening, (2) Analytical skills, (3) Applying personal strengths, (4) Assertiveness, (5) Balancing skill, (6) Business-oriented thinking, (7) Communication, (8) Engagement and Trust, (9) Conflict-management, (10) Delegating, (11) Diplomacy, (12) Emotional intelligence, (13) Empowerment, (14) Entrepreneurship (Risk taking), (15) Execution, (16) Feedback, (17) Future orientation, (18) Information gathering, (19) Intuitive thinking, (20) Involvement, (21) Motivation, (22) Organizing, (23) Prioritizing, (24) Timely decision-making, (25) Social system thinking, (26) Social responsibility, (27) Strategic thinking, (28) Teamwork, (29) Time management.



Empowered Brain,
(Vahabzadeh et al, 2018)

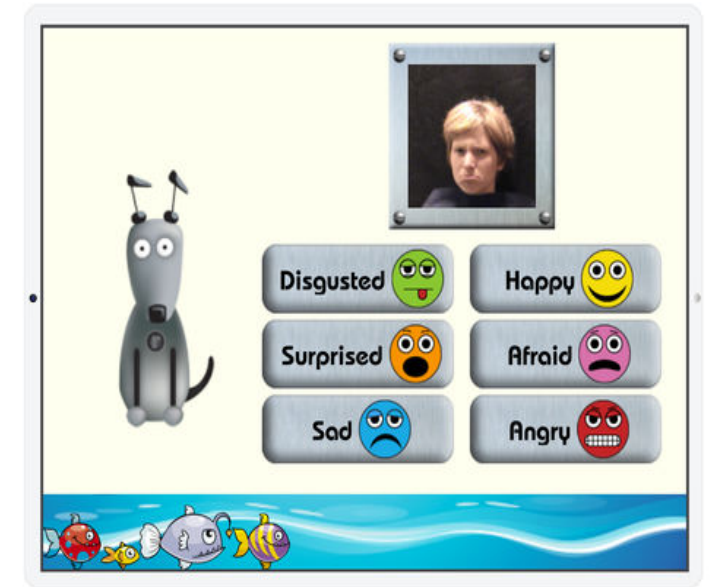
10. MOBILE APPS



[Touch and Learn - Emotions](#)



[Wisdom
The World of
Emotions](#)



[Learn with Rufus](#)

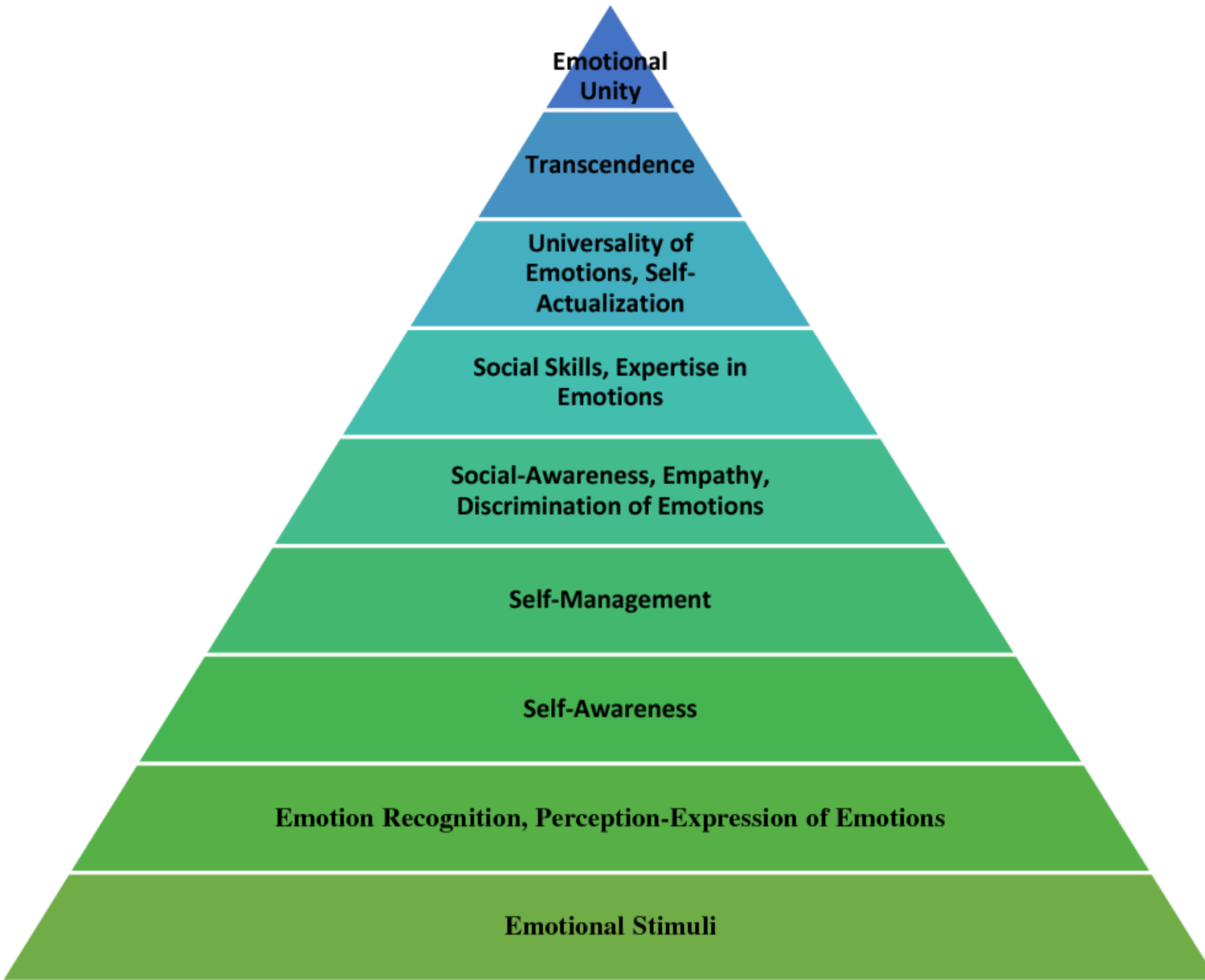


[Just-InTimeIn-Situ](#)

2. ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ ΔΙΑΤΡΙΒΗΣ:

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ





A New Layered Model on Emotional Intelligence

(Νέο Θεωρητικό
Μοντέλο για τη ΣΝ)

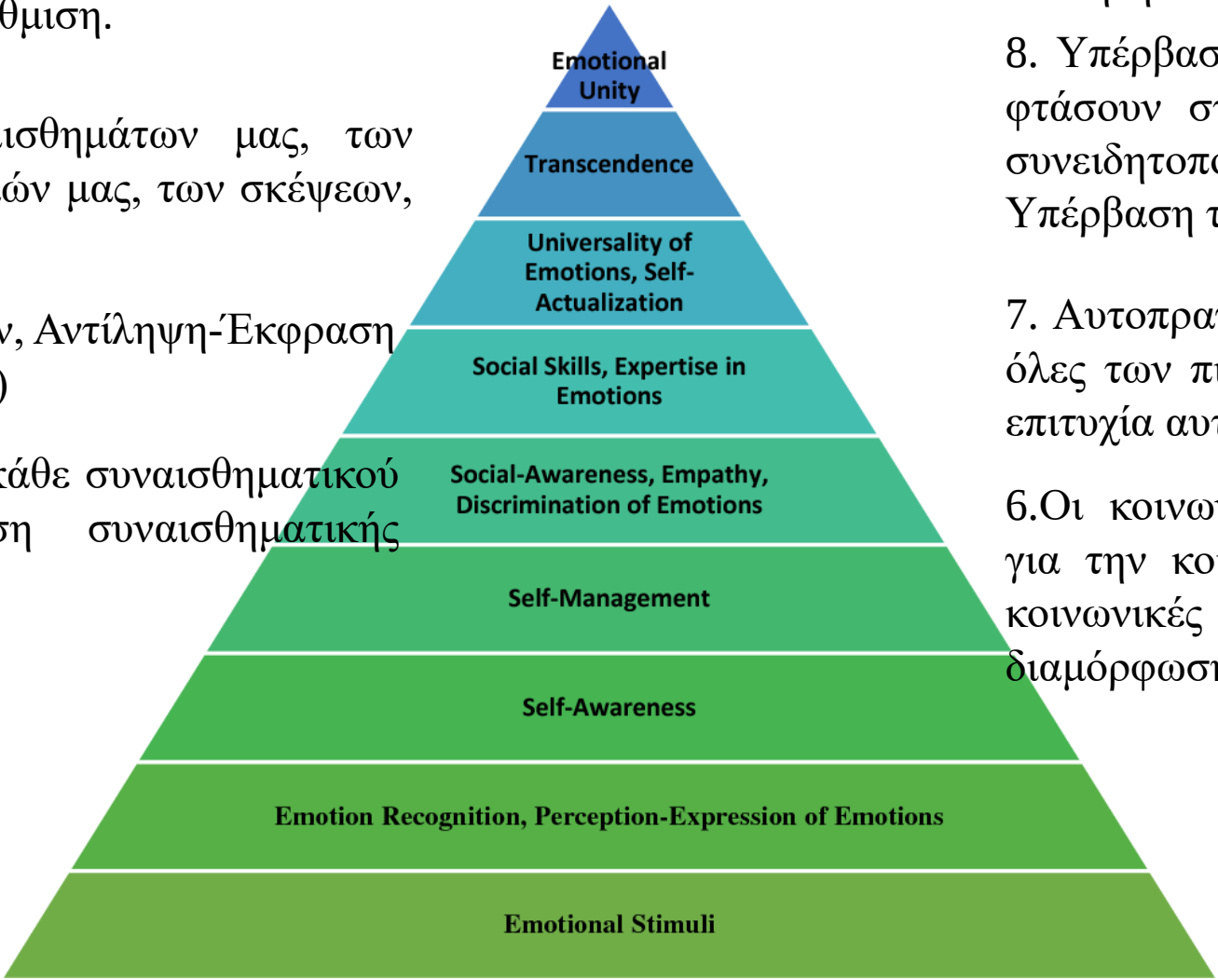
5. Η κοινωνική επίγνωση αναφέρεται στην επίγνωση των συναισθημάτων, των αναγκών και των ανησυχιών των άλλων.

4. Διαχείριση των συναισθημάτων μας – θετικών και αρνητικών - και τον αυτοέλεγχο/αυτορρύθμιση.

3. Πλήρης γνώση των συναισθημάτων μας, των δυνατοτήτων και των αδυναμιών μας, των σκέψεων, των πεποιθήσεών μας.

2. Αναγνώριση Συναισθημάτων, Αντίληψη-Έκφραση Συναισθημάτων (λεκτική ή μη)

1. Αναγνώριση – ταξινόμηση κάθε συναισθηματικού ερεθίσματος για αξιολόγηση συναισθηματικής κατάστασης.



9. Συναισθηματική Ενότητα - είμαστε όλοι διασυνδεδεμένοι με τους άλλους ανθρώπους, με τη φύση και ολόκληρο τον πλανήτη.

8. Υπέρβαση – βοήθεια προς άλλους να φτάσουν στο self-actualization, και να συνειδητοποιήσουν τις δυνατότητές τους. Υπέρβαση του εγώ.

7. Αυτοπραγμάτωση – η συνειδητοποίηση όλες των πιθανών ικανοτήτων σου και η επιτυχία αυτών.

6. Οι κοινωνικές δεξιότητες προϋπόθεση για την κοινωνικοποίηση για καλύτερες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και στη διαμόρφωση της αυτοαντίληψης.

ΝΕΟΣ ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΣΝ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΝΕΟ ΠΥΡΑΜΙΔΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

«Η συναισθηματική νοημοσύνη είναι ένα σύνολο ικανοτήτων και δεξιοτήτων που ένα άτομο πρέπει να εκπαιδεύσει και να αναπτύξει σταδιακά και ιεραρχικά για να φτάσει στη συναισθηματική αυτοπραγμάτωση. Είναι η απάντηση σε συναισθηματικά ερεθίσματα, η αναγνώριση – έκφραση συναισθημάτων, η πλήρης επίγνωση και διαχείριση των δικών μας συναισθημάτων, αλλά και των συναισθημάτων των άλλων, οι κοινωνικές δεξιότητες για καλύτερες ενδοπροσωπικές, διαπροσωπικές και εργασιακές σχέσεις, η ενσυναίσθηση και η συμπόνια, η ακριβής διάκριση συναισθημάτων με απώτερο σκοπό τη συναισθηματική ανάπτυξη των δυνατοτήτων μας, την αυτοπραγμάτωση, την υπέρβαση και τέλος την ενότητα των συναισθημάτων γιατί οι άνθρωποι είναι μέρος ενός ενωμένου κόσμου».





**METACOGNITIVE AND
METAEMOTIONAL
TRAINING
STRATEGIES THROUGH
THE NINE-LAYER PYRAMID
MODEL
OF EMOTIONAL
INTELLIGENCE TO
INCREASE YOUR EQ**

(Στρατηγικές για την
Ανάπτυξη της ΣΝ με βάση την
Πυραμίδα της ΣΝ)

NINE LAYER PYRAMID MODEL QUESTIONNAIRE FOR EMOTIONAL INTELLIGENCE

(Δημιουργία Ψυχομετρικού Εργαλείου της ΣΝ για Ενήλικες)

Τα ερωτήματα είναι σε πλήρη συσχέτιση με τα επίπεδα του μοντέλου της πυραμίδας. Τα δεδομένα συλλέχθηκαν μέσω αυτοαναφορών από 520 εκπαιδευτικούς από την πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Τα αποτελέσματα μέσω στατιστικής ανάλυσης έδειξαν ότι η κλίμακα είναι ένα αξιόπιστο και έγκυρο όργανο για τη μέτρηση της συναισθηματικής νοημοσύνης και μπορεί να δείξει σε ποιο επίπεδο έχουν επιτύχει καλύτερα και σε ποιο επίπεδο χρειάζονται βελτιώσεις.

Table 3. Means, standard deviations and Cronbach's Alpha for EI scales and subscales

	Mean	Std. Deviation	N of Questions	Cronbach's Alpha
Emotional Stimuli	4.05	0.491	9	0.788
Emotion Recognition	3.99	0.397	9	0.637
Self-Awareness	4.01	0.484	9	0.776
Self-Management	3.55	0.513	9	0.700
Social-Awareness	4.15	0.486	9	0.853
Social Skills	4.00	0.491	9	0.835
Universality of Emotions	4.34	0.506	9	0.876
Transcendence	4.16	0.547	9	0.859
Emotional Unity	4.17	0.578	9	0.885
Emotional Intelligence	4.05	0.393	81	0.961

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΔΗΛΩΣΕΩΝ

- Ορισμένα συναισθηματικά ερεθίσματα μπορεί να μου προκαλέσουν έντονες συναισθηματικές αντιδράσεις (θετικές ή/και αρνητικές).
- Εκφράζω λεκτικά τα συναισθήματά μου.
- Κάποιες φορές νιώθω μπερδεμένος/η με τα συναισθήματα που νιώθω μέσα μου.
- Χρειάζομαι τη βοήθεια των άλλων για να διαχειριστώ τις συναισθηματικές μου εντάσεις.
- Αναγνωρίζω και σέβομαι τις ατομικές/κοινωνικές διαφορές και τη μοναδικότητα του ατόμου.

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Όσο αυξάνεται η ηλικία, αυξάνεται και η συναισθηματική νοημοσύνη.
- Οι δάσκαλοι με περισσότερη εμπειρία τείνουν να έχουν υψηλότερη συναισθηματική νοημοσύνη.
- Εκπαιδευτικοί με κατάρτιση στην Ειδική Αγωγή ανέφεραν υψηλότερες βαθμολογίες ΣΝ.
- Η ΣΝ είναι υψηλότερη σε άτομα με υψηλότερο μορφωτικό επίπεδο.
- Οι νηπιαγωγοί φαίνεται να έχουν υψηλότερη βαθμολογία σε ορισμένα levels, ακολουθούμενοι από τους δασκάλους του δημοτικού, ενώ οι δάσκαλοι της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης είχαν χαμηλότερες βαθμολογίες.

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ ΚΑΙ ΔΥΟ ΦΥΛΑ

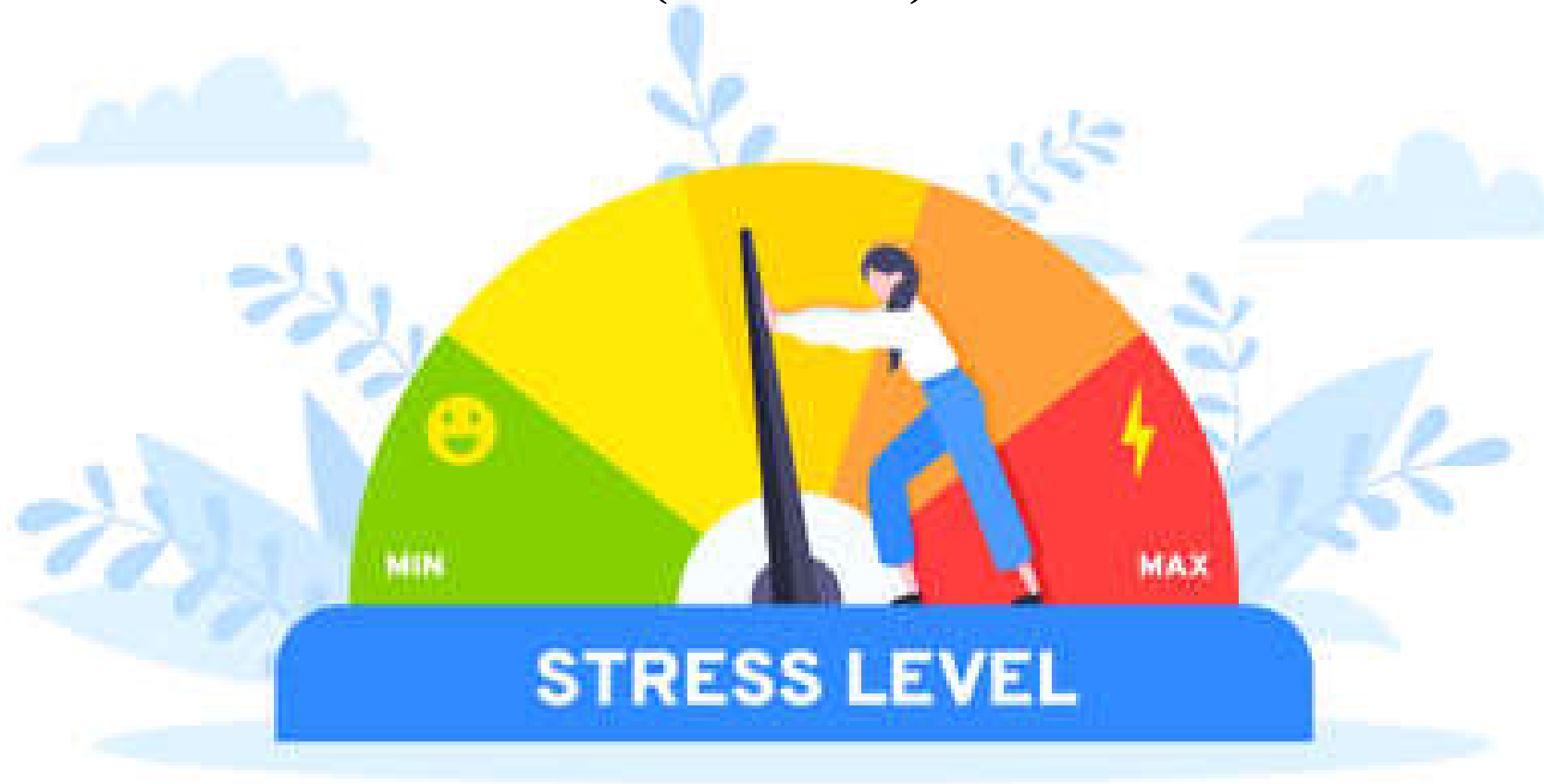
Table 2. P-values and mean differences of EI between male and female teachers

Mean differences	Males	Females	P-value (Gender)
Emotional Stimuli	3.93	4.09	0.001
Emotion Recognition	3.88	4.03	0.000
Self-Awareness	3.96	4.02	0.170
Self-Management	3.62	3.53	0.086
Social-Awareness	4.09	4.18	0.086
Social Skills	3.96	4.02	0.226
Universality of Emotions	4.26	4.37	0.038
Transcendence	4.05	4.19	0.044
Emotional Unity	4.13	4.19	0.278
Emotional Intelligence	3.99	4.07	0.047

Females had higher scores on Emotional Stimuli, Self-Actualization and Transcendence. Moreover, females reported higher scores on Emotion Recognition, Self-Awareness, Social Awareness (which includes empathy), Social skills (interpersonal relationships) and in overall EI compared to males which is consistent with previous studies. Males reported higher scores in Self-Management.

129 males, 391 females

ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗ ΣΝ ΚΑΙ ΣΥΣΧΕΤΙΣΗ ΣΝ ΜΕ ΤΟ ΑΓΧΟΣ ΚΑΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗΣ (ΕΡΕΥΝΑ)



<https://forms.gle/n2hbMNJMt32KRS5W7>

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΨΥΧΟΜΕΤΡΙΚΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗ ΣΝ ΣΕ ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΠΥΡΑΜΙΔΑ ΤΗΣ ΣΝ



ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ

Το παρόν ερωτηματολόγιο αποτελεί μέρος μιας έρευνας που γίνεται στο πλαίσιο εκπόνησης διδακτορικής διατριβής με θέμα «Ανίχνευση και καλλιέργεια της συναισθηματικής νοημοσύνης μέσω των νέων τεχνολογιών». Η έρευνα αυτή έχει σκοπό να εξετάσει το επίπεδο της συναισθηματικής νοημοσύνης των μικρών μαθητών ηλικίας 9-12 ετών και παράλληλα θα συμβάλλει στην καλύτερη κατανόηση των λειτουργιών της συναισθηματικής νοημοσύνης.

Το ερωτηματολόγιο απευθύνεται αποκλειστικά σε μαθητές του Δημοτικού Σχολείου. Επισημαίνουμε ότι είναι ανώνυμο, γι' αυτό δε δηλώνετε πουθενά το όνομά σας. Δεν υπάρχουν σωστές ή λάθος απαντήσεις. Μας ενδιαφέρει η προσωπική σας άποψη. Παρακαλούμε απαντήστε σε όλες τις ερωτήσεις με τη μεγαλύτερη δυνατή ειλικρίνεια.

Ευχαριστώ τους μαθητές εκ των προτέρων για τη συμμετοχή τους.



Επόμενο

Εκκαθάριση φόρμας

ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΔΗΛΩΣΕΩΝ

- Δύο άνθρωποι μπορεί να νιώθουν το ίδιο συναίσθημα π.χ. χαρά, αλλά για διαφορετικό λόγο ο καθένας.
- Εκφράζω τα συναισθήματά μου στους γονείς μου ή/και στους φίλους μου.
- Μπορώ να ελέγξω τον θυμό μου.
- Όταν ένας φίλος μου/μια φίλη μου θέλει να μου μιλήσει, τον/την ακούω προσεχτικά.

Αυτό το περιεχόμενο δεν έχει δημιουργηθεί και δεν έχει εγκριθεί από την Google. [Αναφορά κακής χρήσης](#) - [Όροι Παροχής Υπηρεσιών](#) - [Πολιτική απορρήτου](#)



ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΨΗΦΙΑΚΟΥ ΕΡΓΑΛΕΙΟΥ - ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΙΧΝΕΥΣΗ ΚΑΙ ΚΑΛΛΙΕΡΓΕΙΑ ΤΗΣ ΣΝ

Το πάρκο των συναισθημάτων

Σκοπός του παιχνιδιού είναι η ανίχνευση της συναισθηματικής νοημοσύνης των μαθητών, ηλικίας 9-12, με βάση τα εννέα επίπεδα της πυραμίδας της συναισθηματικής νοημοσύνης (9 πίστεις - tasks, social stories, questions) και μέσα από την ανατροφοδότηση/συμβουλές η προσπάθεια για την καλλιέργειά της.





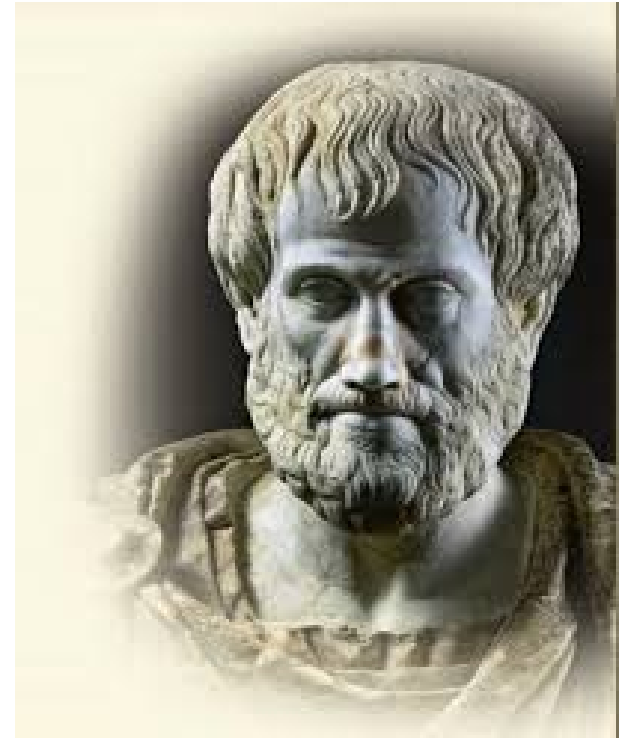
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΟ – ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΕΙΣ

<https://scholar.google.com/citations?user=xrtdgLoAAAAJ&hl=en>



«Ο καθένας μπορεί να θυμώσει- αυτό είναι εύκολο. Αλλά να θυμώσει κανείς με το σωστό άτομο, στον σωστό βαθμό και στη σωστή στιγμή, για τη σωστή αιτία και με τον σωστό τρόπο- αυτό δεν είναι εύκολο»

Αριστοτέλης, Ηθικά Νικομάχεια





ΔΙΗΜΕΡΙΔΑ ΥΠΟΨΗΦΙΩΝ ΔΙΔΑΚΤΟΡΩΝ

3-4 ΙΟΥΝΙΟΥ 2022

Ευχαριστώ για την
προσοχή σας!

Παρουσίαση: Χαρά Παπουτσή – Εκπαιδευτικός ΠΕ70

Υπ. Διδ. στο τμήμα Μηχανικών Πληροφοριακών και Επικοινωνιακών Συστημάτων Παν. Αιγαίου σε συνεργασία με το
Ε.Κ.Φ.Ε. «Δημόκριτος», Συνεργάτης του Ινστιτούτου Πληροφορικής και Τηλεπικοινωνιών του Ε.Κ.Ε.Φ.Ε.
«Δημόκριτος» - Net Media Lab & Mind-Brain R&D

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

- Ahmad, M. I., Mubin, O., & Orlando, J. (2017). Adaptive social robot for sustaining social engagement during long-term children–robot interaction. *International Journal of Human–Computer Interaction*, 33(12), 943-962.
- Bratitsis, T., Ziouzos, D., Dasygenis, M., & Alevriadou, A. (2020, December). EI-Edurobot: a new proposal for empathy training through robotics. In *9th International Conference on Software Development and Technologies for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion* (pp. 219-226).
- Buzady, Z., & Almeida, F. (2019, September). FLIGBY—A serious game tool to enhance motivation and competencies in entrepreneurship. In *Informatics* (Vol. 6, No. 3, p. 27). Multidisciplinary Digital Publishing Institute.
- Castano, C. (2012). Fostering compassionate attitudes and the amelioration of aggression through a science class. *Journal of Research in Science Teaching*, 49, 961–986.
- Dalia khairy, Salem Alkhalaf, M. F. Areed, Mohamed A. Amasha and Rania A. Abougalala, “Emotional Intelligence Robotics to Motivate Interaction in E-Learning: An Algorithm” *International Journal of Advanced Computer Science and Applications(IJACSA)*, 12(6), 2021. <http://dx.doi.org/10.14569/IJACSA.2021.0120619>
- Emmerling, R. J., and Goleman, D., (2003). Emotional intelligence: issues and common misunderstandings. *Issues in Emotional Intelligence*. Vol. 1, pp. 1-19.
- Fernández-Berrocal, P., & Ruiz, D. (2008). Emotional intelligence in education.
- Garcia-Garcia, J. M., Penichet, V. M., Lozano, M. D., & Fernando, A. (2021). Using emotion recognition technologies to teach children with autism spectrum disorder how to identify and express emotions. *Universal Access in the Information Society*, 1-17.
- Garner, P. W., Gabitova, N., Gupta, A., & Wood, T. (2018). Innovations in science education: infusing social emotional principles into early STEM learning. *Cultural Studies of Science Education*, 13(4), 889-903.
- Gena, C., Mattutino, C., Perosino, G., Trainito, M., Vaudano, C., & Cellie, D. (2020, May). Design and development of a social, educational and affective robot. In *2020 IEEE Conference on Evolving and Adaptive Intelligent Systems (EAIS)* (pp. 1-8). IEEE.

Grewal, D. D., & Salovey, P. (2006). Benefits of emotional intelligence. *A life worth living: Contributions to positive psychology*, 104-119.

Izard, C. E. (1993). Four systems for emotion activation: Cognitive and noncognitive processes. *Psychological review*, 100(1), 68.

Koivula, M., Huttunen, K., Mustola, M., Lipponen, S., & Laakso, M.-L. (2017). The Emotion Detectives Game: Supporting the Socioemotional Competence of Young Children. In M. Ma, & A. Oikonomou (Eds.), *Serious Games and Edutainment Applications. Volume II* (pp. 29-53). Springer International Publishing. doi:10.1007/978-3-319-51645-5_2

Leite, I., Castellano, G., Pereira, A., Martinho, C., & Paiva, A. (2012, March). Modelling empathic behaviour in a robotic game companion for children: an ethnographic study in real-world settings. In *Proceedings of the seventh annual ACM/IEEE international conference on Human-Robot Interaction* (pp. 367-374).

Lim, M. D., & Lau, M. C. (2021). Can We “Brain-Train” Emotional Intelligence? A Narrative Review on the Features and Approaches Used in Ability EI Training Studies. *Frontiers in Psychology*, 1795.

Mattingly, V., & Kraiger, K. (2019). Can emotional intelligence be trained? A meta-analytical investigation. *Human Resource Management Review*, 29(2), 140-155.

Moeller, R. W., Seehuus, M., & Peisch, V. (2020). Emotional intelligence, belongingness, and mental health in college students. *Frontiers in psychology*, 11, 93.

Nabih, Y., Metwally, A. H., & Nawar, Y. S. (2016). Emotional intelligence as a predictor of leadership effectiveness. *The Business & Management Review*, 7(5), 133.

Ucang, J. T., & Limjap, A. A. (2021). Understanding the emergent attributes of 21st-century mathematics teachers in Bukidnon. *Technium Soc. Sci. J.*, 22, 269.

Vahabzadeh, A., Keshav, N. U., Abdus-Sabur, R., Huey, K., Liu, R., & Sahin, N. T. (2018). Improved socio-emotional and behavioral functioning in students with autism following school-based smartglasses intervention: Multi-stage feasibility and controlled efficacy study. *Behavioral Sciences*, 8(10), 85.

Ziouzios, D., Rammos, D., Bratitsis, T., & Dasygenis, M. (2021). Utilizing Educational Robotics for Environmental Empathy Cultivation in Primary Schools. *Electronics*, 10(19), 2389.