



**ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΓΡΑΦΕΙΟ ΤΥΠΟΥ**

Τηλ. 2310 997158 e-mail: press@auth.gr

Κτίριο Διοίκησης «Κ. Καραθεοδωρή» ΑΠΘ, Τ.Κ. 541 24, Θεσσαλονίκη

[f @Aristoteleio](https://www.facebook.com/Aristoteleio) [i @auth_university_thessaloniki](https://www.instagram.com/auth_university_thessaloniki) [x @Auth_University](https://www.x.com/Auth_University)

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

**TINKER: Όταν η Ρομποτική συναντά τη βιωματική μάθηση στο
Νηπιαγωγείο**

Θεσσαλονίκη, 13/11/2025

«Απτές διεπαφές στο Νηπιαγωγείο και Εκπαιδευτικά Ρομπότ» («TINKER: Tangible INterfaces in Kindergarten and Educational Robots») είναι ο τίτλος του ερευνητικού προγράμματος, το οποίο θα παρουσιάσει διαδικτυακά η ερευνητική ομάδα υπό την επίβλεψη του Αν. Καθηγητή του Τμήματος Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεοδόσιου Σαπουνίδη, την Τετάρτη 19 Νοεμβρίου 2025 και ώρα 19.00.

Μπορούν τα παιδιά του νηπιαγωγείου να αναπτύξουν δεξιότητες μέσω της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής; Το ερευνητικό πρόγραμμα του Τμήματος Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου δείχνει ότι, μέσω των εκπαιδευτικών ρομπότ Beebot και DuckyCode, οι μικροί μαθητές 4-6 ετών μπορούν να αναπτύξουν Κινητική Δημιουργικότητα, 4Cs δεξιότητες (Communication-Επικοινωνία, Collaboration-Συνεργασία, Critical Thinking-Κριτική Σκέψη, Creativity-Δημιουργικότητα), και Υπολογιστική Σκέψη με έναν διαδραστικό τρόπο, ο οποίος συνδυάζει την τεχνολογία με τη βιωματική-διερευνητική μάθηση.

Το ερευνητικό πρόγραμμα χρηματοδοτήθηκε από το ΕΛΙΔΕΚ και την Ευρωπαϊκή Ένωση, στο πλαίσιο της δράσης Βασικής Έρευνας. Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε πειραματικά σε δημόσια νηπιαγωγεία της Ροδόπης (2ο και 10ο Νηπιαγωγείο Κομοτηνής, 15ο Πειραματικό Νηπιαγωγείο Κομοτηνής), της Ανατολικής Θεσσαλονίκης (Νηπιαγωγείο Αγίας Παρασκευής), Χαλκιδικής (1ο και 4ο Νηπιαγωγείο Ν. Καλλικράτειας), ενώ αναμένεται να ολοκληρωθεί τον Δεκέμβριο του 2025.

Στόχος του προγράμματος διάρκειας περίπου τριών ετών ήταν να διερευνήσει, αν μπορούν να αναπτυχθούν ολιστικά τα παιδιά του νηπιαγωγείου και να τα υποστηρίξει στην καλλιέργεια χρήσιμων δεξιοτήτων του 21ου αιώνα, εμπλουτίζοντας

την παραδοσιακή μέθοδο διδασκαλίας με καινοτόμα τεχνολογικά εργαλεία. Για αυτόν τον λόγο, σχεδιάστηκε ένα πρόγραμμα διδασκαλίας 24 δραστηριοτήτων διαφόρων τύπων: χωρίς ρομπότ (unplugged), με ρομπότ (plugged), κινητικές (embodied), οι οποίοι θέτουν το παιδί στο επίκεντρο της διδασκαλίας. Κατά τη διάρκεια του έργου, αξιοποιήθηκαν δύο διαφορετικά εκπαιδευτικά ρομπότ τόσο σε μικρές ομάδες των 3-5 παιδιών όσο και σε ολόκληρη την τάξη.

Στο πλαίσιο της διδασκαλίας, τα παιδιά-μαθητές εξοικειώθηκαν ομαλά με βασικές αρχές προγραμματισμού μέσω της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής, βιωματικών παιχνιδιών ρόλων και κινητικών δραστηριοτήτων. Στη συνέχεια, πειραματίστηκαν ελεύθερα με τα ρομπότ για να ανακαλύψουν τα χαρακτηριστικά τους. Έπειτα, συμμετείχαν σε προκλήσεις προγραμματισμού των ρομπότ που βασίστηκαν σε «επίλυση προβλήματος» αναφορικά με τη ρουτίνα και τα ενδιαφέροντά τους με σταδιακή αύξηση του βαθμού δυσκολίας. Τέλος, αξιολόγησαν τη ρομποτική εμπειρία τους και παρουσίασαν ό,τι κατέκτησαν σε συνομηλίκους τους, γονείς και δασκάλους.

Η έρευνα υλοποιήθηκε από τις υποψήφιες διδακτόρισες Σουλτάνα Τσιγγίδου και Σοφία Ράπτη, σε συνεργασία με τη Δρ Δέσποινα Ούρδα, υπό την επίβλεψη του Αν. Καθηγητή Σαπουνίδη.

Σύμφωνα με τους συντελεστές του προγράμματος, η έρευνα καταδεικνύει ότι η χρήση της Εκπαιδευτικής Ρομποτικής μπορεί να ενισχύσει περισσότερο τη μαθησιακή εμπειρία των νηπίων, ενισχύοντας δεξιότητες όπως Κινητική Δημιουργικότητα, Υπολογιστική Σκέψη και τις 4Cs δεξιότητες.

Τα εκπαιδευτικά ρομπότ που χρησιμοποιήθηκαν ήταν το BeeBot και το DuckyCode. Το BeeBot βρίσκεται πλέον σχεδόν σε όλα τα ελληνικά νηπιαγωγεία, ενώ το σύστημα DuckyCode αναπτύχθηκε από την ομώνυμη spin-off εταιρεία του Αριστοτελείου και αποτελεί μια υβριδική πλατφόρμα Εκπαιδευτικής Ρομποτικής και προγραμματισμού.

Το κοινό μπορεί να παρακολουθήσει την εκδήλωση μέσω της πλατφόρμας ZOOM, σαρώνοντας το ειδικό πλαίσιο στην αφίσα.

Επισυνάπτονται η αφίσα της εκδήλωσης, καθώς και φωτογραφίες από τις δράσεις του προγράμματος TINKER.

Με την παράκληση να δημοσιευθεί ή να μεταδοθεί και να καλυφθεί η εκδήλωση