



**ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΓΡΑΦΕΙΟ ΤΥΠΟΥ**

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

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

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

ΔΕΛΤΙΟ ΤΥΠΟΥ

**Η τεχνολογία συναντά τον Όμηρο: Μαθητές προγραμματίζουν την
«Οδύσσεια» μέσω του εκπαιδευτικού ρομπότ DuckyCode**

Θεσσαλονίκη, 4/3/2025

Μπορεί η εκπαιδευτική ρομποτική να ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητών για την Αρχαία Ελληνική Γραμματεία; Η ερευνητική παρέμβαση του Τμήματος Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής του ΑΠΘ δείχνει ότι, μέσω του εκπαιδευτικού ρομπότ DuckyCode, οι μαθητές της Α' Γυμνασίου προσεγγίζουν την «Οδύσσεια» με έναν διαδραστικό τρόπο, που συνδυάζει την τεχνολογία με την αφήγηση και τη δημιουργική σκέψη.

Η πρωτοβουλία υλοποιείται πειραματικά στα σχολεία της Θεσσαλονίκης (Γυμνάσιο Μυγδονίας, 4ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου, 13ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης, 2ο Γυμνάσιο Θεσσαλονίκης, 5ο Γυμνάσιο Ωραιοκάστρου) και διαρκεί από τις 15 Νοεμβρίου 2024 έως τις 10 Απριλίου 2025. Στόχος της είναι να ενισχύσει το ενδιαφέρον των μαθητών για το ομηρικό έπος, μέσα από τη συνεργασία, τον προγραμματισμό και τη χρήση εκπαιδευτικής ρομποτικής.

Στο πλαίσιο της διδασκαλίας, οι μαθητές προγραμματίζουν το DuckyCode ώστε να «αφηγηθεί» αποσπάσματα από την «Οδύσσεια». Στη συνέχεια, καλούνται να θυμηθούν πληροφορίες από την αφήγηση, να δημιουργήσουν τις δικές τους εναλλακτικές ιστορίες και να τις παρουσιάσουν με τη βοήθεια του ρομπότ. Παράλληλα, οργανώνουν το «ταξίδι» του Οδυσσέα πάνω σε έναν ειδικά σχεδιασμένο χάρτη, ξεπερνώντας προκλήσεις και εμπόδια.

Η έρευνα, την οποία συντονίζει η υποψήφια διδάκτορας Μαρία Παλιούρα, υπό την επίβλεψη του Αν. Καθηγητή του Τμήματος Φιλοσοφίας και Παιδαγωγικής της Φιλοσοφικής Σχολής του ΑΠΘ Θεοδόσιου Σαπουνίδη, καταδεικνύει ότι η χρήση της εκπαιδευτικής ρομποτικής μπορεί να ενισχύσει τη μαθησιακή εμπειρία, αυξάνοντας

τα κίνητρα, τον ενθουσιασμό, τον ψηφιακό γραμματισμό και τη συνεργατικότητα των μαθητών.

Το σύστημα DuckyCode αναπτύχθηκε από την ομώνυμη spin-off εταιρεία του ΑΠΘ και αποτελεί μια υβριδική πλατφόρμα εκπαιδευτικής ρομποτικής και προγραμματισμού. Αποτελεί την εξέλιξη των συστημάτων CubesCoding και Robotiles, τα οποία έχουν ήδη διακριθεί σε διεθνείς και εθνικούς διαγωνισμούς. Το DuckyCode περιλαμβάνει δύο υποσυστήματα: το πρώτο επιτρέπει τον προγραμματισμό με μαγνητικές εντολές χωρίς υπολογιστή, ενώ το δεύτερο αξιοποιεί γραφικά περιβάλλοντα μέσω υπολογιστή, κινητού ή ταμπλέτας. Στην παρέμβαση των σχολείων χρησιμοποιήθηκε το δεύτερο υποσύστημα, με τη παράλληλη χρήση υπολογιστών.

Με την παράκληση να δημοσιευθεί ή να μεταδοθεί