



ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

Αρ. Φακ.: Π.Ι. 16.8.04.12  
Αρ. Τηλ.: 22 402310  
Αρ. Φαξ: 22 480505  
e-mail: anasta@cyearn.pi.ac.cy

15 Νοεμβρίου 2019

Διευθυντές/Διευθύντριες  
Δημόσιων και Ιδιωτικών Σχολείων  
Μέσης Γενικής και Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης

### **Θέμα: Προκήρυξη Διαγωνισμού για το Παιχνίδι “eFollowMe”**

Αναφορικά με το πιο πάνω θέμα και σε συνέχεια προηγούμενης εγκυκλίου (Αρ. Φακ. Π.Ι. 5.24.06, ημερομηνίας 2/9/2019, που αφορά τη «Συμμετοχή σε Προγράμματα και Δράσεις για την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδασκαλία και μάθηση, για τη σχολική χρονιά 2019–2020»), σας ενημερώνουμε ότι, στο πλαίσιο των εργασιών του Ευρωπαϊκού Έργου «**Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου Κύπρου – CYberSafety**», έχει αναπτυχθεί το εκπαιδευτικό παιχνίδι “**eFollowMe**”, το οποίο αφορά στην ασφαλή αξιοποίηση του Διαδικτύου και ειδικότερα στο ψηφιακό αποτύπωμα (digital footprint).

Το παιχνίδι “**eFollowMe**” είναι ένα διαδικτυακό παιχνίδι σε τρισδιάστατο περιβάλλον, το οποίο εστιάζει στην έννοια του ψηφιακού αποτυπώματος (digital footprint) και απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες Γυμνασίου και Λυκείου. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ενημερωθούν και να εκπαιδευτούν οι μαθητές/μαθήτριες για τους κινδύνους του Διαδικτύου και τις παραμέτρους που οφείλουν να προσέχουν κατά τη διάρκεια της περιήγησής τους σε αυτό. Παίζοντας το παιχνίδι αυτό, οι μαθητές/μαθήτριες καλούνται, περνώντας μέσα από διάφορες περιπέτειες, να διαχειριστούν διάφορες προκλήσεις, συλλέγοντας βαθμούς, οι οποίοι τους κατατάσσουν σε πίνακα βαθμολογίας.

Η χρήση του “**eFollowMe**” είναι δωρεάν και δεν περιλαμβάνει διαφημίσεις. Το εν λόγω παιχνίδι είναι διαθέσιμο για χρήση για τα λειτουργικά συστήματα Windows και Mac. Περισσότερες πληροφορίες, καθώς και η δυνατότητα εγγραφής και μεταφόρτωσης του Παιχνιδιού, είναι διαθέσιμες στη σχετική ιστοσελίδα: <http://efollowme.cs.ucy.ac.cy/>.

Στο πλαίσιο της αξιοποίησης του Παιχνιδιού, πραγματοποιείται, για το σχολικό έτος 2019-2020, Διαγωνισμός για την περίοδο από τις 15 Νοεμβρίου 2019 έως τις 15 Δεκεμβρίου 2019. Με τη λήξη της σχετικής περιόδου, οι μαθητές/μαθήτριες με την υψηλότερη βαθμολογία παγκυπρίως, θα βραβευθούν με μία ταμπλέτα (tablet). Καλείστε όπως ενημερώσετε και ενθαρρύνετε τους/τις μαθητές/μαθήτριες του σχολείου σας (Α' - Γ' Γυμνασίου και Α' - Γ' Λυκείου/Τεχνικής Σχολής) να αξιοποιήσουν το συγκεκριμένο παιχνίδι, συμμετέχοντας ταυτόχρονα και στον Διαγωνισμό.

Σημειώνεται ότι για σκοπούς συμμόρφωσης με τον Νόμο Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα, χρειάζεται η συναίνεση των γονέων/κηδεμόνων, για παιδιά κάτω των 15 ετών, ώστε να δημιουργήσουν λογαριασμό και να παίξουν το Παιχνίδι. Για τον λόγο αυτό, σημειώνεται, επίσης, ότι για συμμετοχή στον Διαγωνισμό και διεκδίκηση βράβευσης, απαιτείται η προσκόμιση σχετικού εντύπου συγκατάθεσης, υπογεγραμμένου από τον γονέα ή νόμιμο κηδεμόνα του (επισυνάπτεται). Παρακαλείστε όπως μεριμνήσετε για τη συλλογή των υπογεγραμμένων εντύπων και τη φύλαξή τους στο σχολείο. Διευκρινίζεται, επίσης, ότι η ηλεκτρονική διεύθυνση που ζητείται κατά την εγγραφή του/της μαθητή/μαθήτριας, ως χρηστών, θα χρησιμοποιηθεί για επικοινωνία με τους/τις νικητές/νικήτριες του Διαγωνισμού.

Για περαιτέρω πληροφορίες ή και τυχόν διευκρινίσεις για το παιχνίδι και τον Διαγωνισμό, μπορείτε να επικοινωνείτε με την κ. Γεωργία Καπιτσάκη, Επίκουρη Καθηγήτρια στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου (e-mail: [gkapi@cs.ucy.ac.cy](mailto:gkapi@cs.ucy.ac.cy)) ή με την κ. Παναγιώτα Χατζηττοφή, Λειτουργό του Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (email: [hadjittofi.p@cyearn.pi.ac.cy](mailto:hadjittofi.p@cyearn.pi.ac.cy), τηλ.: 22402353).



Δρ Ηλίας Μαρκάτζης

Διευθυντής

Μέσης Τεχνικής και  
Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και  
Κατάρτισης



Δρ Κυπριανός Δ. Λούης

Διευθυντής

Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης



Δρ Αθηνά Μιχαλίδου-Ευριπίδου

Διευθύντρια

Παιδαγωγικού Ινστιτούτου