

ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΔΕΜΟΝΑ ΓΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ ΤΟΥ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ “eFollowMe”

Αγαπητοί γονείς και κηδεμόνες,

Με την παρούσα επιστολή, θα θέλαμε να σας ενημερώσουμε για την εφαρμογή “eFollowMe”, ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι διαθέσιμο για τα λειτουργικά συστήματα Windows και Mac, το οποίο αναπτύχθηκε, στο πλαίσιο των εργασιών του Ευρωπαϊκού Έργου «Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου Κύπρου – CYberSafety». 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.

Το παιχνίδι υλοποιήθηκε από το Πανεπιστήμιο Κύπρου, στο πλαίσιο του «Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου Κύπρου – CYberSafety» και του μαθήματος ΕΠΛ363- Επαγγελματική Πρακτική Τεχνολογίας Λογισμικού, υπό την καθοδήγηση της Καθηγήτριας κ. Γεωργίας Καπιτσάκη, σύμφωνα με τις σχετικές Ευρωπαϊκές οδηγίες και με τη συνεργασία του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου, του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας. 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 είναι εντελώς δωρεάν και δεν περιλαμβάνει διαφημίσεις. Με το τέλος του Διαγωνισμού συλλογής βαθμών μέσω του “eFollowMe”, οι μαθητές/μαθήτριες με την υψηλότερη βαθμολογία θα κερδίσουν από μία ταμπλέτα (tablet).

Για την εγγραφή στο παιχνίδι και τον Διαγωνισμό για συλλογή βαθμών είναι αναγκαίο ο/η μαθητής/μαθήτρια να καταχωρήσει το ονοματεπώνυμο, την ηλεκτρονική του/της διεύθυνση, το σχολείο στο οποίο φοιτά και την επαρχία στην οποία βρίσκεται το σχολείο. Σύμφωνα με τον Νόμο Προστασίας Δεδομένων Προσωπικού Χαρακτήρα, απαραίτητη προϋπόθεση για το κάθε παιδί που θέλει να εγγραφεί στο παιχνίδι είναι η προσκόμιση σχετικού υπογεγραμμένου εντύπου συγκατάθεσης από τον γονέα ή νόμιμο κηδεμόνα του. Διευκρινίζεται ότι η ηλεκτρονική διεύθυνση που ζητείται κατά την εγγραφή του/της μαθητή/μαθήτριας, ως χρήστη, χρειάζεται μόνο για να επικοινωνήσει το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, του Υπουργείου Παιδείας, Πολιτισμού, Αθλητισμού και Νεολαίας, με τους/τις νικητές/νικήτριες του Διαγωνισμού.

Σας παρακαλούμε να υπογράψετε το πιο κάτω μέρος του εντύπου, να το αποκόψετε και να το αποστείλετε στο σχολείο του παιδιού σας.

ΕΝΤΥΠΟ ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗΣ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΔΕΜΟΝΑ ΓΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ “eFollowMe”

Όνοματεπώνυμο παιδιού:

Τάξη: Σχολείο:

Παρακαλούμε επιλέξτε με ένα Ν κατά πόσο δίνετε τη συγκατάθεσή σας να εγγραφεί το παιδί σας στο παιχνίδι:

Δίνω τη συγκατάθεσή μου να εγγραφεί το παιδί μου στο παιχνίδι “eFollowMe”: ΝΑΙ ΟΧΙ

Όνοματεπώνυμο Γονέα / Κηδεμόνα:

Ημερομηνία: Υπογραφή Γονέα / Κηδεμόνα: