



ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ,
ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ



ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΚΥΠΡΟΥ
2252 ΛΕΥΚΩΣΙΑ

Αρ. Φακ.: 16.08.003.003
Αρ. Τηλ.: 22 402381
Αρ. Φαξ: 22 480505
email: info@cyearn.pi.ac.cy

4 Δεκεμβρίου 2023

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

Θέμα: Προκήρυξη διαγωνισμού για το εκπαιδευτικό παιχνίδι «eFollowMe»

Αναφορικά με το πιο πάνω θέμα, σας ενημερώνουμε ότι το στο πλαίσιο του Ευρωπαϊκού Έργου «Κυπριακό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου – CyberSafety (CyberSafety IV)», το οποίο συντονίζει το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου, εκ μέρους του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας, έχει αναπτυχθεί το εκπαιδευτικό παιχνίδι «eFollowMe» από την ομάδα του Πανεπιστημίου Κύπρου (συνεργάτη του Έργου), το οποίο αφορά την ασφαλή αξιοποίηση του Διαδικτύου και ειδικότερα στο ψηφιακό αποτύπωμα (digital footprint).

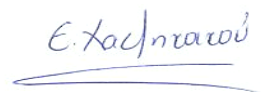
Το «eFollowMe» είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι σε τρισδιάστατο περιβάλλον, το οποίο εστιάζει στην έννοια του ψηφιακού αποτυπώματος (digital footprint) και απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες Γυμνασίου και Λυκείου. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ενημερωθούν και να εκπαιδευτούν οι μαθητές και οι μαθήτριες 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 και οι 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 2023-2024, Διαγωνισμός για την περίοδο από τις 11 Δεκεμβρίου 2023 έως τις 19 Ιανουαρίου 2024. Με τη λήξη της σχετικής περιόδου, οι 5 μαθητές και μαθήτριες με την υψηλότερη βαθμολογία παγκυπρίως, θα βραβευθούν με ασύρματα bluetooth ηχεία (speaker). Σημειώνεται, ότι σε περίπτωση ισοψηφίας θα πραγματοποιηθεί κλήρωση. Αποκλείονται από τη συμμετοχή στον διαγωνισμό, όσοι μαθητές και μαθήτριες βραβεύτηκαν στους αντίστοιχους διαγωνισμούς των προηγούμενων ετών (2019/2020, 2020/2021, 2021/2022). Καλείστε όπως ενημερώσετε και ενθαρρύνετε τους μαθητές και τις 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 (βλ. Παράρτημα). 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 μαθητή και της μαθήτριας, ως χρηστών, θα χρησιμοποιηθεί για επικοινωνία με τους νικητές και τις νικήτριες του Διαγωνισμού.

Για περαιτέρω πληροφορίες ή και τυχόν διευκρινίσεις για το παιχνίδι και τον Διαγωνισμό, μπορείτε να επικοινωνείτε με την κυρία Ιουστίνα Χαρασίμ, Ειδικό Επιστήμονα Έρευνας στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου (email: iharas01@ucy.ac.cy) ή με την κυρία Γεωργία Καπιτσάκη, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου (email: gkapi@ucy.ac.cy) ή με τον κύριο Ραφαήλ Σοφοκλέους, Λειτουργό του Τομέα Εκπαιδευτικής Τεχνολογίας του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου (email: sofokleous.r@cyearn.pi.ac.cy, τηλ.: 22402389).



(Δρ Έλενα Χατζηκακού)
Αναπλ. Διευθύντρια
για Γενική Διευθύντρια

Κοιν: Δ.Μ.Τ.Ε.Ε.Κ
Δ.Μ.Γ.Ε.
Γραφείο Ιδιωτικής Μέσης Εκπαίδευσης, Υ.Π.Α.Ν.
Γραφείο Υπουργού
Γραφείο Γενικής Διευθύντριας

ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΔΕΜΟΝΑ ΓΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΠΑΙΔΙΟΥ 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 «Κυπριακό Κέντρο Ασφαλούς Διαδικτύου – CyberSafety» (CyberSafety IV)». 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 «CyberSafety IV», υπό την καθοδήγηση της Αναπληρώτριας Καθηγήτριας κ. Γεωργίας Καπιτσάκη, σύμφωνα με τις σχετικές Ευρωπαϊκές οδηγίες και με τη συνεργασία του Παιδαγωγικού Ινστιτούτου Κύπρου, του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας. Παίζοντας το παιχνίδι αυτό, οι μαθητές και οι 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 και οι μαθήτριες με την υψηλότερη βαθμολογία θα κερδίσουν ασύρματα bluetooth ηχεία (speaker), ενώ αν χρειαστεί θα πραγματοποιηθεί σχετική κλήρωση.

Για την εγγραφή στο παιχνίδι και τον Διαγωνισμό 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 Πανεπιστήμιο Κύπρου 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.

ΣΥΓΚΑΤΑΘΕΣΗ ΓΟΝΕΑ/ΚΗΔΕΜΟΝΑ ΓΙΑ ΕΓΓΡΑΦΗ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ «eFollowMe»

Όνοματεπώνυμο παιδιού:

Σχολείο: Τάξη:

Παρακαλούμε επιλέξτε με ένα ✓ 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: