



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: info@cyearn.pi.ac.cy

17 Δεκεμβρίου 2020

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 24/9/2020, που αφορά τη «Συμμετοχή σε Προγράμματα και Δράσεις για την αξιοποίηση των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδασκαλία και μάθηση, για τη σχολική χρονιά 2020–2021»), 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 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 διάρκειά 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 2020-2021, Διαγωνισμός για την περίοδο από τις 17 Δεκεμβρίου 2020 έως τις 25 Ιανουαρίου 2021. Με τη λήξη της σχετικής περιόδου,

οι 10 μαθητές/μαθήτριες με την υψηλότερη βαθμολογία παγκυπρίως, θα βραβευθούν με ένα έξυπνο ρολόι (smartwatch). Σημειώνεται, ότι σε περίπτωση ισοψηφίας θα πραγματοποιηθεί κλήρωση. Αποκλείονται από τη συμμετοχή στον διαγωνισμό, όσοι μαθητές/μαθήτριες βραβεύτηκαν στον αντίστοιχο διαγωνισμό της προηγούμενης χρονιάς (2019 – 2020). 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. Μαίρη Παπούτσογλου, ερευνήτρια στο Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου Κύπρου (e-mail: [mpapou02@ucy.ac.cy](mailto:mpapou02@ucy.ac.cy)), 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

Διευθύντρια

Παιδαγωγικού Ινστιτούτου



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## 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 Καπιτσακή, 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 ένα έξυπνο ρολόι (smartwatch).

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: .....