



**ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ**

8 Δεκεμβρίου 2025

**Με μεγάλη επιτυχία ολοκληρώθηκε το Εργαστήριο Καινοτομίας με τίτλο
“Hackathon - Digital Skills for Teenagers”**

Με μεγάλη επιτυχία πραγματοποιήθηκε την Παρασκευή, 28 Νοεμβρίου 2025, στις εγκαταστάσεις του Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου, το Εργαστήριο Καινοτομίας με τίτλο **“Hackathon - Digital Skills for Teenagers”**. Το Εργαστήριο διοργάνωσε για δεύτερη συνεχή χρονιά η Διεύθυνση Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας (ΥΠΑΝ), σε συνεργασία με το Future Skills Hub του Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου, το ΙΔΕΠ Διά Βίου Μάθησης. Στρατηγικός Συνεργάτης της διοργάνωσης του εργαστηρίου ήταν η CYTA, με υποστηρικτές τον Οργανισμό Νεολαίας Κύπρου, την Αλφαμέγα, την ExxonMobil και τη Deloitte.

Στο Εργαστήριο συμμετείχαν 18 σχολεία, δημόσια και ιδιωτικά, της Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης και της Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης με συνολικά 145 μαθητές και μαθήτριες ηλικίας 15 έως 18 ετών.

Οι συμμετέχοντες/συμμετέχουσες εργάστηκαν σε 25 ομάδες, τις οποίες καθοδήγησαν 30 εκπαιδευτικοί, καθώς και 20 μέντορες προερχόμενοι από τον χώρο της τεχνολογίας.

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι μαθητές και μαθήτριες είχαν την ευκαιρία να αναπτύξουν νέα τεχνολογικά και καινοτόμα προϊόντα, όπως εφαρμογές για κινητά, και διαδικτυακές εφαρμογές που ανταποκρίνονται στις ανάγκες του ψηφιακού μέλλοντος. Οι ομάδες εργάστηκαν με βάση τρεις θεματικές ενότητες: «Κέντρο Δημιουργικής Απασχόλησης Νέων», «Ψηφιακό Χωριό και Ίσες Ευκαιρίες» και «Gen-Z & 3η Ηλικία». Το Εργαστήριο περιλάμβανε τρεις παράλληλους διαγωνισμούς, έναν για κάθε θεματική, και στη συνέχεια οι νικήτριες ομάδες των κατηγοριών διαγωνίστηκαν στον τελικό γύρο για την ανάδειξη της τελικής νικήτριας ομάδας.

Τα αποτελέσματα του τελικού διαγωνισμού είναι τα ακόλουθα:

- **1ο Βραβείο: Α΄ Τεχνική και Επαγγελματική Σχολή Εκπαίδευσης και Κατάρτισης Λευκωσίας**, με θέμα “**Κέντρο Δημιουργικής Απασχόλησης Νέων**”.

Οι μαθητές ανέπτυξαν την ιδέα δημιουργίας και προώθησης μιας εφαρμογής για κινητά (mobile app), μέσω της οποίας οι χρήστες θα μπορούν να έχουν εύκολη πρόσβαση και να αξιοποιούν τους σύγχρονους πόρους και τα εργαλεία μάθησης που παρέχει το Youth Makerspace. Το Youth Makerspace λειτουργεί από τον Οργανισμό Νεολαίας Κύπρου και έχει στόχο την ενίσχυση της νεανικής επιχειρηματικότητας, την τεχνολογική κατάρτιση και την πρόσβαση των νέων σε σύγχρονες ψηφιακές υποδομές. Η πρόταση της ομάδας της Α΄ ΤΕΣΕΚ Λευκωσίας κέντρισε το ενδιαφέρον του Οργανισμού Νεολαίας Κύπρου, ο οποίος κάλεσε τους μαθητές να παρουσιάσουν την ιδέα τους στο προσωπικό του Youth Makerspace, με στόχο τη διερεύνηση των δυνατοτήτων για πιθανή υλοποίηση της εφαρμογής.

- **2ο Βραβείο: Λύκειο Πολεμίου**, με θέμα «**Ψηφιακό Χωριό και Ίσες Ευκαιρίες**».

Η ομάδα ανέπτυξε το “Rural Safety Button”, ένα έξυπνο, φορητό κουμπί άμεσης βοήθειας που απευθύνεται κυρίως σε ηλικιωμένους που ζουν σε απομακρυσμένες περιοχές. Με το πάτημα ενός κουμπιού αποστέλλεται ειδοποίηση και τοποθεσία σε συγγενείς, ενώ η συσκευή διαθέτει αισθητήρα πτώσης του ατόμου και λειτουργεί αξιόπιστα, ακόμη και σε περιοχές με αδύναμο σήμα. Η λύση ξεχωρίζει για την ευκολία χρήσης, το χαμηλό κόστος και τη μεγάλη αυτονομία της, προσφέροντας ουσιαστική ασφάλεια σε όσους το χρειάζονται.

- **3ο Βραβείο: Παγκύπριο Γυμνάσιο**, με θέμα «**Gen-Z & Τρίτη Ηλικία**».

Η ομάδα παρουσίασε μια κοινωνική καινοτόμα ιδέα μιας διαγενεακής εφαρμογής διασύνδεσης, με την ονομασία “Gen-Connect PGL”. Το Gen-Connect PGL είναι μια υπηρεσία που φέρνει κοντά άτομα της Generation Z και την Τρίτη Ηλικία, δημιουργώντας γέφυρες επικοινωνίας και συντροφικότητας. Στόχος του είναι η μείωση της μοναξιάς των ηλικιωμένων, η ενίσχυση της ψυχικής υγείας και η διατήρηση της πολιτιστικής μας κληρονομιάς μέσα από διαγενεακές συναντήσεις. Παράλληλα, στηρίζει την τοπική οικονομία, χωρίς να απαιτεί πρόσθετο κόστος για δήμους ή άλλους φορείς. Πρόκειται για μια κοινωνικά ωφέλιμη λύση που ενδυναμώνει τις κοινότητες.

Όλες οι προτεινόμενες λύσεις των ομάδων ήταν εντυπωσιακές, καινοτόμες και δημιουργικές, αναδεικνύοντας το υψηλό επίπεδο ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών και μαθητριών. Ο ανταγωνισμός ήταν ιδιαίτερα έντονος, καθώς κάθε ομάδα παρουσίασε προτάσεις με

εξαιρετική τεχνική επάρκεια και πρωτοτυπία, αποδεικνύοντας την ικανότητά τους να ανταποκριθούν στις απαιτήσεις ενός διαρκώς εξελισσόμενου ψηφιακού κόσμου.

Το Υπουργείο Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας εκφράζει θερμά συγχαρητήρια σε όλους/όλες τους/τις μαθητές, μαθήτριες και εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν, καθώς και στους συνεργάτες και υποστηρικτές της εκδήλωσης για τη συμβολή τους στην επιτυχή διεξαγωγή του Εργαστηρίου.

Μπράβο στα παιδιά για τη δημιουργικότητα, την τεχνολογική τους ετοιμότητα και την αφοσίωσή τους στην ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων που διαμορφώνουν το ψηφιακό μέλλον.

