



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

Αρ. Φακ.: 07.24.001.002.001
Αρ. Τηλ.: 22800722
Ηλ. Ταχ.: mfarazis@schools.ac.cy

09 Φεβρουαρίου 2026

Διευθυντές/τριες
Λυκείων και Εξατάξιων Σχολείων Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης
και αντίστοιχων Ιδιωτικών Ιδίου Τύπου

Θέμα: 3^η Σκυταλοδρομία Πληροφορικής για μαθητές/ριες Λυκείων

Αναφορικά με το πιο πάνω θέμα, σας πληροφορούμε ότι το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου UCLan Cyprus, σε συνεργασία με τον Σύνδεσμο Καθηγητών Πληροφορικής διοργανώνει τη 3^η Σκυταλοδρομία Πληροφορικής, την Παρασκευή, 27 Μαρτίου 2026, στις 09:30 π.μ., στο Πανεπιστήμιο UCLan Cyprus.

2. Στην εν λόγω δράση, κάθε σχολείο έχει την ευκαιρία να συμμετάσχει με μία ομάδα έξι (6) μαθητών/ριών, αποτελούμενη από δύο μαθητές/ριες της Α΄ Λυκείου, δύο της Β΄ Λυκείου και δύο της Γ΄ Λυκείου. Κατά τη διεξαγωγή του διαγωνισμού, οι ομάδες θα κληθούν να επιλύσουν διαδοχικές προγραμματιστικές προκλήσεις, οι οποίες βασίζονται στη διδακτέα ύλη του μαθήματος της Πληροφορικής στις αντίστοιχες τάξεις του Λυκείου. Συγκεκριμένα, κάθε δυάδα μαθητών/ριών της Α΄, Β΄ και Γ΄ τάξης θα συμβάλει στη ανάπτυξη προγραμμάτων για την επίλυση αριθμού προβλημάτων, πριν παραδώσει τη «σκυτάλη» στη δυάδα της επόμενης τάξης. Πρόκειται για μια μοναδική ομαδική δραστηριότητα, η οποία προάγει την κριτική σκέψη, τη συνεργασία, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη δεξιοτήτων προγραμματισμού και λογικής σκέψης. Στο Παράρτημα φαίνονται οι κανονισμοί και η διαδικασία της σκυταλοδρομίας.

3. Τα σχολεία που ενδιαφέρονται να συμμετάσχουν θα πρέπει να δηλώσουν συμμετοχή στην ηλεκτρονική φόρμα που βρίσκεται στην ακόλουθη διεύθυνση:

<https://forms.gle/YmDmZM2mwFDJvcog9>

4. Λόγω περιορισμών στα εργαστήρια, στη σκυταλοδρομία μπορούν να συμμετάσχουν μέχρι είκοσι πέντε (25) ομάδες. Αν ο συνολικός αριθμός των δηλώσεων συμμετοχής ξεπεράσει τον αριθμό αυτό, θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας με βάση την ημερομηνία και την ώρα της δήλωσης.

5. Σημειώνεται ότι η συμμετοχή των μαθητών/τριών είναι δωρεάν αλλά η σχολική μονάδα θα πρέπει να μεριμνήσει για τη διευθέτηση της μεταφοράς των μαθητών/τριών από τα σχολεία προς το Πανεπιστήμιο UCLan Cyprus και την επιστροφή τους. Η κάθε ομάδα θα πρέπει να συνοδεύεται από έναν καθηγητή/τρια Πληροφορικής.

6. Οι συμμετέχοντες θα λάβουν διπλώματα συμμετοχής. Τα σχολεία που θα εξασφαλίσουν τις τρεις υψηλότερες βαθμολογίες θα λάβουν επιπλέον διπλώματα επιτυχίας.

7. Για περισσότερες πληροφορίες ή διευκρινίσεις μπορείτε να επικοινωνείτε με τον Παύλο Παυλικκά (ppavlikas@gmail.com).

8. Παρακαλούμε όπως ενημερώσετε όλους/ες τους/τις καθηγητές/τριες Πληροφορικής του σχολείου σας.



Δρ Γεώργιος Κουτσίδης
Αναπλ. Διευθυντής
Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης

Κοιν.: - Δρα Νέαρχο Πασπαλλή, Κοσμήτορα Σχολής Επιστημών, UCLan Cyprus
(NPaspallis@uclan.ac.uk)

- Πρόεδρο Συνδέσμου Καθηγητών Πληροφορικής (sykap2021@gmail.com)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

ΚΑΝΟΝΙΣΜΟΙ 2ης ΣΚΥΤΑΛΟΔΡΟΜΙΑΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΟΚΗΣ

1. Συμμετέχοντες

- Κάθε σχολείο συμμετέχει με μία ομάδα έξι (6) μαθητών.
- Η ομάδα αποτελείται από δύο (2) μαθητές από κάθε τάξη του Λυκείου (Α΄, Β΄; και Γ΄).

2. Ύλη Διαγωνισμού

Οι μαθητές θα διαγωνιστούν στην ύλη του σχολείου.

- Μαθητές Α΄; τάξης: Χρήση της γλώσσας προγραμματισμού Python.
- Μαθητές Β΄ και Γ΄ τάξης: Χρήση της γλώσσας προγραμματισμού C++.

3. Διαδικασία Διαγωνισμού

3.1 Δομή Διαγωνισμού

- Για κάθε τάξη θα δίνονται 5 ασκήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας και διαφορετικής βαθμολογίας.
- Οι μαθητές κάθε τάξης θα έχουν στη διάθεσή τους 30 λεπτά για να λύσουν τις ασκήσεις.
- Αν μία τάξη ολοκληρώσει νωρίτερα τις ασκήσεις, ο υπολειπόμενος χρόνος μεταφέρεται στην επόμενη τάξη.
- Στο εργαστήριο θα εισέρχεται κάθε φορά μόνο η τάξη που διαγωνίζεται.

3.2 Συνεργασία και Στρατηγική

3.2.1. Συνεργασία μαθητών:

- Οι δύο μαθητές κάθε τάξης συνεργάζονται καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου τους.
- Κάθονται σε γειτονικούς υπολογιστές για ευκολότερη επικοινωνία.

3.2.2. Χρόνος προετοιμασίας:

- Πριν την είσοδο στην αίθουσα, οι μαθητές βλέπουν τα θέματα για 10 λεπτά.
- Στη διάρκεια αυτών των 10 λεπτών μπορούν να συζητήσουν και να καθορίσουν τη στρατηγική που θα ακολουθήσουν.

3.2.3. Επίλυση ασκήσεων:

- Και οι δύο μαθητές μπορούν να προσπαθήσουν να λύσουν όλες τις ασκήσεις.
- Το σύστημα βαθμολόγησης λαμβάνει υπόψη την υψηλότερη βαθμολογία από τις υποβολές των δύο μαθητών.

4. Αξιολόγηση:

- Η αξιολόγηση των λύσεων γίνεται αυτόματα μέσω online judge.

5. Κανονισμοί Χρήσης Βιβλιοθηκών

- Επιτρέπεται η χρήση μόνο των βιβλιοθηκών που προβλέπονται από το αναλυτικό πρόγραμμα για την κάθε τάξη.