ΚΥΠΡΙΑΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

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

29 Οκτωβρίου 2026

Διευθυντές/τριες
Γυμνασίων Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης
και αντίστοιχων Ιδιωτικών Ιδίου Τύπου

Θέμα: 2η Σκυταλοδρομία Πληροφορικής για μαθητές/ριες Γυμνασίων,2026-2027

Αναφορικά με το πιο πάνω θέμα, σας πληροφορούμε ότι το Τμήμα Πληροφορικής του Πανεπιστημίου **UCLan Cyprus**, σε συνεργασία με τον **Σύνδεσμο Καθηγητών Πληροφορικής**, διοργανώνει την 2η **Σκυταλοδρομία Πληροφορικής Γυμνασίων**.

2. Ο διαγωνισμός θα διεξαχθεί σε δύο φάσεις, επαρχιακοί διαγωνισμοί και τελικός.

3. Οι επαρχιακοί διαγωνισμοί θα διεξαχθούν την Πέμπτη 03 Δεκεμβρίου από 09:10 π.μ. μέχρι 10:30 π.μ. στα πιο κάτω σχολεία:

- Λευκωσία: Λύκειο Αρχαγγέλου «Απόστολος Μάρκος»
- Λεμεσός: Λύκειο Αγίου Σπυρίδωνα Κ. Πολεμιδιών
- Λάρνακα: Λύκειο Αραδίππου «Τάσος Μητσόπουλος»
- Πάφος: Γυμνάσιο Αποστόλου Παύλου
- Αμμόχωστος:Γυμνάσιο–Λύκειο Ειρήνης και Ελευθερίας Δερύνειας-Σωτήρας

4. Στον τελικό, ο οποίος θα διεξαχθεί στο Πανεπιστήμιο UCLan Cyprus, προκρίνεται από κάθε επαρχία αριθμός σχολείων ανάλογα με τον συνολικό αριθμό των συμμετοχών της, ως ακολούθως:

- **1–3 συμμετοχές:** Προκρίνεται 1 σχολείο.
- **4–6 συμμετοχές:** Προκρίνονται 2 σχολεία.
- **7–10 συμμετοχές:** Προκρίνονται 3 σχολεία.
- **Περισσότερες από 10 συμμετοχές:** Προκρίνονται 4 σχολεία.

5. Η ημερομηνία και ώρα του τελικού θα ανακοινωθεί αργότερα.

6. Κάθε σχολείο μπορεί να συμμετάσχει με **τέσσερεις (4) μαθητές/μαθήτριες της Γ' Γυμνασίου**, οι οποίοι/ες θα διαγωνιστούν σε **δύο (2) ομάδες των δύο (2) ατόμων**. Κατά τη διάρκεια του διαγωνισμού, οι ομάδες θα κληθούν να επιλύσουν **διαδοχικές προγραμματιστικές προκλήσεις**, βασισμένες στη διδακτέα ύλη του μαθήματος Πληροφορικής στο Γυμνάσιο (Python). Κάθε δυάδα θα συμβάλει στην ανάπτυξη προγραμμάτων για την επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων, πριν παραδώσει τη «σκυτάλη» στην επόμενη δυάδα. 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.**

7. Σημειώνεται ότι η συμμετοχή των μαθητών/μαθητριών είναι **δωρεάν. Ωστόσο,** η σχολική μονάδα θα πρέπει να μεριμνήσει για τη **μεταφορά** των μαθητών/μαθητριών προς και από τον χώρο διεξαγωγής των επαρχιακών διαγωνισμών, καθώς και προς και από το Πανεπιστήμιο **UCLan Cyprus,** σε περίπτωση πρόκρισης στον τελικό. Κάθε ομάδα θα πρέπει να συνοδεύεται από **έναν/μία καθηγητή/καθηγήτρια Πληροφορικής**.

8. Τα σχολεία που επιθυμούν να συμμετάσχουν καλούνται να δηλώσουν συμμετοχή μέχρι τις **27 Νοεμβρίου 2026,** μέσω της ηλεκτρονικής φόρμας στον ακόλουθο σύνδεσμο:

https://forms.gle/D8cvWoESRRw1PmDd9

9. Για περισσότερες πληροφορίες ή διευκρινήσεις, μπορείτε να απευθύνεστε στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο:

ppavlikas@schools.ac.cy

10. Όλοι οι συμμετέχοντες θα λάβουν **διπλώματα συμμετοχής**, ενώ τα σχολεία που θα διακριθούν θα λάβουν επιπλέον **αναμνηστική πλακέτα**.

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 ΓΥΜΝΑΣΙΩΝ

1. Συμμετέχοντες

- Κάθε σχολείο συμμετέχει με τέσσερεις (4) μαθητές/μαθήτριες της Γ' Τάξης.
- Οι μαθητές/μαθήτριες θα διαγωνιστούν σε ομάδες των δύο (2).

2. ΄Υλη Διαγωνισμού

• Οι μαθητές/μαθήτριες θα διαγωνιστούν στη διδακτέα ύλη της Γ΄ Γυμνασίου που αφορά τον προγραμματισμό με τη γλώσσα προγραμματισμού Python.

3. Διαδικασία Διαγωνισμού

3.1 Δομή Διαγωνισμού

- Οι μαθητές/μαθήτριες κάθε σχολείου θα χωριστούν σε ομάδα Α και ομάδα Β. Κάθε ομάδα θα αποτελείται από δύο μαθητές/μαθήτριες.
- Για κάθε ομάδα θα δίνονται πέντε (5) ασκήσεις διαβαθμισμένης δυσκολίας και διαφορετικής βαθμολογίας. Οι ασκήσεις της ομάδας Α θα αφορούν τα κεφάλαια της Ακολουθιακής Δομής και της Δομής Διακλάδωσης, ενώ οι ασκήσεις της ομάδας Β θα αφορούν τα κεφάλαια της Δομής Διακλάδωσης και της Δομής Επανάληψης.
- Οι μαθητές/μαθήτριες κάθε ομάδας θα έχουν στη διάθεσή τους τριάντα (30) λεπτά για την επίλυση των ασκήσεων.
- Σε περίπτωση που μία ομάδα ολοκληρώσει νωρίτερα την επίλυση των ασκήσεων, ο υπολειπόμενος χρόνος μεταφέρεται στην επόμενη ομάδα.
- Στο εργαστήριο θα εισέρχεται κάθε φορά μόνο η ομάδα που διαγωνίζεται.

3.2 Συνεργασία και Στρατηγική

3.2.1. Συνεργασία μαθητών/μαθητριών:

- Οι δύο μαθητές/μαθήτριες κάθε ομάδας συνεργάζονται καθ' όλη τη διάρκεια του διαγωνιστικού χρόνου τους.
- Οι μαθητές/μαθήτριες της κάθε ομάδας κάθονται σε γειτονικούς υπολογιστές, ώστε να διευκολύνεται η μεταξύ τους επικοινωνία και συνεργασία.

3.2.2. Χρόνος προετοιμασίας:

- Πριν από την είσοδο στην αίθουσα, οι μαθητές/μαθήτριες έχουν τη δυνατότητα να μελετήσουν τα θέματα για πέντε (5) λεπτά.
- Κατά τη διάρκεια των πέντε (5) αυτών λεπτών, μπορούν να συζητήσουν μεταξύ τους και να καθορίσουν τη στρατηγική που θα ακολουθήσουν.

3.2.3. Επίλυση ασκήσεων:

- Και οι δύο μαθητές/μαθήτριες κάθε ομάδας μπορούν να επιχειρήσουν την επίλυση όλων των ασκήσεων.
- Το σύστημα βαθμολόγησης λαμβάνει υπόψη την υψηλότερη βαθμολογία που επιτυγχάνεται από τις υποβολές των δύο μαθητών/μαθητριών.

4. Αξιολόγηση:

- Η αξιολόγηση των λύσεων πραγματοποιείται αυτόματα μέσω διαδικτυακού συστήματος αξιολόγησης (online judge), συγκεκριμένα της πλατφόρμας Hackerearth, η οποία είναι αντίστοιχη της πλατφόρμας Hackerrank.
- Κατά την επίλυση των ασκήσεων οι μαθητές/μαθήτριες δεν πρέπει να χρησιμοποιούν μηνύματα εισόδου/ εξόδου εκτός αν αυτό δηλώνεται ρητά στην εκφώνηση της άσκησης.
- Σε περίπτωση ισοβαθμίας, τα σχολεία θεωρείτε ότι κατατάσσονται στην ίδια θέση.
- Απαγορεύεται η χρήση έτοιμων βιβλιοθηκών ή συναρτήσεων που δεν προβλέπονται από το Αναλυτικό Πρόγραμμα. Οι μαθητές/μαθήτριες θα πρέπει να χρησιμοποιούν μόνο εντολές και δομές που περιλαμβάνονται στη διδακτέα ύλη της Γ΄ Γυμνασίου.