



ΚΥΠΡΙΑΚΗ
ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ ΚΑΙ ΝΕΟΛΑΙΑΣ

Αρ. Φακ.: 07.19.022.001

Αρ. Τηλ.: 22800651/652

Email.: circulartech@schools.ac.cy

31 Οκτωβρίου 2025

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

Θέμα: Εργαστήρι Καινοτομίας με τίτλο “Hackathon - Digital Skills for Teenagers”

Αναφορικά με το πιο πάνω θέμα, σας πληροφορούμε ότι η Διεύθυνση Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης του Υπουργείου Παιδείας, Αθλητισμού και Νεολαίας, σε συνεργασία με το Future Skills Hub του Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου, το ΙΔΕΠ Διά Βίου Μάθησης, με στρατηγικό συνεργάτη την CYTA και με υποστηρικτές τον Οργανισμό Νεολαίας Κύπρου, την Αλφαμέγα, την EcxhonMobil και τη Deloitte, διοργανώνει για δεύτερη συνεχή χρονιά το καινοτόμο και πρωτοποριακό εργαστήρι “Hackathon – Digital Skills for Teenagers”, το οποίο αποσκοπεί στην καλύτερη προετοιμασία των μαθητών και μαθητριών για το ψηφιακό μέλλον.

2. Το εργαστήρι απευθύνεται σε μαθητές/μαθήτριες 15-18 ετών, Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης, Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης καθώς και Ιδιωτικής Εκπαίδευσης και θα πραγματοποιηθεί την Παρασκευή, **28 Νοεμβρίου 2025, από τις 8:30 π.μ. μέχρι τις 4:00 μ.μ.** στις εγκαταστάσεις του Ευρωπαϊκού Πανεπιστημίου Κύπρου.

3. Στόχος του εργαστηρίου είναι η ενθάρρυνση για πρωτοβουλία και ανάπτυξη καινοτόμων εφαρμογών. Ο όρος “**Hackathon**” αναφέρεται σε έναν συνεργατικό μαραθώνιο δημιουργίας και καινοτομίας ή ένα σύγχρονο εργαλείο καινοτομίας στο πλαίσιο του οποίου, μαθητές/ μαθήτριες από διαφορετικούς κλάδους και πεδία/ειδικότητες θα ενώσουν τις γνώσεις, δεξιότητες και ικανότητές τους και μέσα από καθοδήγηση και εποικοδομητική ανατροφοδότηση από μέντορες που θα βρίσκονται στον χώρο, θα αποκομίσουν πολύτιμες γνώσεις και εμπειρίες, θα αναπτύξουν κομβικές δεξιότητες για το μέλλον όπως **τις ψηφιακές τους δεξιότητες**, θα συμμετάσχουν σε διαγωνισμό και θα δημιουργήσουν πρωτότυπα προϊόντα ή υπηρεσίες, στη βάση πραγματικών προβλημάτων και επιχειρηματικών προκλήσεων. Συγκεκριμένα θα συνεργαστούν μεταξύ τους σε μικρές ομάδες και θα αναπτύξουν νέα τεχνολογικά και καινοτόμα προϊόντα, όπως εφαρμογές για κινητά, διαδικτυακές εφαρμογές. Επιπλέον, η συμμετοχή τους θα δώσει το έναυσμα για να αναπτύξουν οριζόντιες δεξιότητες (Soft Skills), όπως η συνεργασία

και η επίλυση προβλημάτων, καθώς και δεξιότητες παρουσίασης και επικοινωνίας, ενισχύοντας παράλληλα την ευαισθητοποίησή τους σε ζητήματα που αφορούν στην καινοτομία.

4. Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου, οι μαθητές/μαθήτριες θα έχουν τη δυνατότητα να συνεργαστούν με ειδικούς στον τομέα της τεχνολογίας, καινοτομίας και της βιωσιμότητας, καθώς και με ακαδημαϊκούς που προέρχονται από επιχειρήσεις, δημόσιους οργανισμούς και πανεπιστήμια, οι οποίοι/οποίες θα λειτουργούν ως μέντορες, προσφέροντας καθοδήγηση στους/στις συμμετέχοντες/συμμετέχουσες για τον σχεδιασμό μίας καινοτόμου επιχειρηματικής ιδέας.

5. Με την ολοκλήρωση του εργαστηρίου, οι συμμετέχουσες ομάδες θα παρουσιάσουν τις ιδέες τους σε κριτική επιτροπή για αξιολόγηση. Θα ακολουθήσει τελετή βράβευσης για τις τρεις (3) πιο καινοτόμες ιδέες. Οι τρεις (3) ομάδες που θα διακριθούν θα λάβουν πλούσια δώρα από τις εταιρείες, χορηγούς/υποστηρικτές της εκδήλωσης.

6. Δυνατότητα συμμετοχής στο Εργαστήρι έχουν όλα τα σχολεία Μέσης Γενικής Εκπαίδευσης, Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής Εκπαίδευσης και Κατάρτισης, καθώς και τα Ιδιωτικά Σχολεία ιδίου τύπου. Τα σχολεία παρακαλούνται όπως ενημερώσουν το εκπαιδευτικό προσωπικό για τη διεξαγωγή του διαγωνισμού και τη δυνατότητα συμμετοχής των μαθητών και μαθητριών.

7. Κάθε σχολική μονάδα έχει δικαίωμα υποβολής συμμετοχής έως και δύο (2) ομάδων, αποτελούμενων από πέντε (5) έως έξι (6) μαθητές ή μαθήτριες ανά ομάδα.

8. Σε περίπτωση που δεν καλυφθεί ο μέγιστος αριθμός συμμετεχόντων/συμμετεχουσών από τις αρχικές εγγραφές, θα δοθεί η δυνατότητα υποβολής επιπρόσθετων συμμετοχών από ομάδες, με σειρά προτεραιότητας, μετά την καταληκτική ημερομηνία υποβολής. Στην περίπτωση αυτή, τα ενδιαφερόμενα σχολεία θα ενημερωθούν σχετικά για τη διαθεσιμότητα θέσεων.

Γενικές πληροφορίες:

- Νικήτες και βραβεία: Οι τρεις (3) νικήτριες ομάδες θα λάβουν ως βραβείο, δωροεπιταγές (vouchers), υποτροφία 25% για προπτυχιακές σπουδές στο Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου (στα προγράμματα *Computer Science*, *Computer Engineering*, *Computer Information Systems*), καθώς και άλλα πλούσια δώρα που θα προσφερθούν από τους συνδιοργανωτές, τους χορηγούς και συνεργαζόμενα καταστήματα τεχνολογικών προϊόντων.
- Συνοδοί/Εκπαιδευτικό προσωπικό: Οι μαθητές και μαθήτριες θα πρέπει να συνοδεύονται από εκπαιδευτικούς, κατά προτίμηση με υπόβαθρο υπολογιστών/πληροφορικής, ηλεκτρολογίας, μηχανολογίας, αρχιτεκτονικής/πολιτικής μηχανικής, Γραφικών Τεχνών κι Πολυμέσων, βιολογίας, θετικών επιστημών, χημείας και οικονομικών/λογιστικής/ επιχειρηματικότητας, με στόχο τη συμμετοχή τους ως μέντορες των ομάδων.
- Γεύματα: Κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, θα προσφερθούν γεύματα σε όλους τους/τις παρευρισκομένους/παρευρισκόμενες, με τη στήριξη των χορηγών.
- Μεταφορά: Το κόστος μεταφοράς των μαθητών/μαθητριών και των συνοδών εκπαιδευτικών προς και από τον χώρο διεξαγωγής της εκδήλωσης (Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου) θα καλυφθεί από τους συνδιοργανωτές και υποστηρικτές.
- Γλώσσα διεξαγωγής: Η εκδήλωση θα πραγματοποιηθεί στην ελληνική γλώσσα.

9. Για διευκρινίσεις σχετικά με το εργαστήρι, οι ενδιαφερόμενοι/ενδιαφερόμενες μπορούν να απευθύνονται στην κα. Σοφία Παπαθεοδούλου, στο τηλέφωνο 22713058 ή στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο s.papatheodoulou@euc.ac.cy ή στην κα Αννίτα Επαμεινώνδα, στο τηλέφωνο 22800874 ή στο ηλεκτρονικό ταχυδρομείο aepaminonda@schools.ac.cy

10. **Δήλωση συμμετοχής μέχρι τις 17 Νοεμβρίου 2025** μέσω ηλεκτρονικής φόρμας: <https://forms.cloud.microsoft/e/vLFJXUzmiQ>

12. Θα τηρηθεί σειρά προτεραιότητας, λόγω του περιορισμένου αριθμού θέσεων.



Δρ Ηλίας Μαρκάτζης
Διευθυντής
Μέσης Τεχνικής και Επαγγελματικής
Εκπαίδευσης και Κατάρτισης



Δρ Γιώργος Κουτσίδης
Αναπλ. Διευθυντής
Μέσης Γενικής Εκπαίδευση