



Regulamin konkursu „Ambasador Szkolnej Wynalazczości” 2016

§1

Niniejszy regulamin określa zasady przeprowadzania konkursu **AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2016**, zwanego dalej KONKURSEM.

§2

Organizatorzy i Współpraca:

1. Współorganizatorami KONKURSU są:

Urząd Patentowy RP

Polska Akademia Dzieci

Muzeum Techniki i Przemysłu NOT – współorganizator oraz partner strategiczny

2. Organizacjami wspierającymi KONKURS są: Polskie Towarzystwo Badania Gier i Światowa Organizacja Własności Intelktualnej.

3. Partnerem KONKURSU jest: Funiversity

§3

Cele KONKURSU:

Celem KONKURSU jest wyróżnienie najciekawszych projektów wynalazków lub innych rozwiązań technicznych, gier planszowych lub komputerowych wymyślonych przez dzieci, promocja kreatywności, nauka współpracy i orientacji na rozwiązywanie problemów oraz zachęcanie dyrekcji szkół podstawowych i przedszkoli do rozwijania i wspierania twórczego myślenia uczniów podczas zajęć szkolnych.

§4

Jury KONKURSU:

1. **I Etap** – w skład 9-osobowego jury I etapu KONKURSU wchodzi:

- 2 osoby wskazane przez Prezesa Urzędu Patentowego RP,
- 2 osoby wskazane przez Prezesa Polskiej Akademii Dzieci,
- Dwie osoby wskazane przez Dyrektora Muzeum Techniki i Przemysłu NOT
- przedstawiciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier,
- 2 osoby wskazane przez Funiversity.

2. **II Etap** – w skład 7-osobowego jury II etapu KONKURSU wchodzi:

- Prezes Urzędu Patentowego RP,
- Prezes Polskiej Akademii Dzieci,
- przedstawiciel Polskiego Towarzystwa Badania Gier,
- Dyrektor Muzeum Techniki i Przemysłu NOT lub osoba przez Niego wskazana
- 3 osoby powołane przez Organizatorów, po jednym przez każdego z nich,
- Prezes Funiversity.

3. Przewodniczących jury powołują Organizatorzy.

§5

Uczestnicy KONKURSU:

1. W KONKURSIE mogą brać udział dzieci do **13 roku życia**. Warunkiem udziału w KONKURSIE jest przesłanie, wraz z Formularzem Zgłoszeniowym, wypełnionego i podpisanego Oświadczenia opiekuna prawnego lub opiekuna projektu. Wyrażenie zgody na udział w KONKURSIE przez opiekuna prawnego lub opiekuna projektu jest równoznaczne z akceptacją zapisów niniejszego Regulaminu i wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych uczestnika przez Organizatorów. Dane będą przetwarzane w celu przeprowadzenia niniejszego konkursu oraz w związku z wydaniem nagród.

2. Projekty mogą być zgłaszane indywidualnie jak i zespołowo.

§6

Prace konkursowe:

1. Do KONKURSU można zgłaszać projekty w kategoriach:

a) WYNAŁAZKI lub inne ROZWIĄZANIA TECHNICZNE (w tym ulepszenia już istniejących narzędzi, np.: łopatkę do piaskownicy, ołówka, grzebienia),

b) GRY PLANSZOWE lub KOMPUTEROWE (z zastosowaniem Kodu, Scratch MIT lub dowolnego innego programu).

2. Bohaterem projektów, o których mowa w ust. 1 lit. b powinien być wynalazca (postać autentyczna lub fikcyjna).

3. Zasady gier planszowych, o których mowa w ust. 1 lit. b, nie mogą ograniczać się wyłącznie do tego, że gracze przesuwają swoje pionki o taką liczbę pól, jaką wyrzuci kostką (typu „chińczyk”). Takie gry planszowe będą dyskwalifikowane.

§7

Kategorie wiekowe:

KONKURS zostanie rozstrzygnięty w dwóch kategoriach wiekowych:

a) projekty wykonane przez dzieci w wieku 5 – 9 lat,

b) projekty wykonane przez dzieci w wieku 10 – 13 lat.

§8

Etapy KONKURSU:

1. KONKURS dzieli się na dwa etapy: I etap oraz II etap.

2. I etap:

a) Wszyscy uczestnicy KONKURSU otrzymają pamiątkowe DYPLOMY,

b) Spośród nadesłanych zgłoszeń jury KONKURSU wybierze po 8 projektów (4 wynalazki/inne rozwiązania techniczne oraz 4 gry planszowe/komputerowe) w każdej z kategorii wiekowych, które zostaną zakwalifikowane do II etapu,

c) Lista projektów zakwalifikowanych do II etapu KONKURSU zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP,

d) Organizatorzy skontaktują się jedynie z osobami, których projekty zostały zakwalifikowane do II etapu.

3. II etap:

a) Wszystkie projekty zakwalifikowane do II etapu zostaną nagrodzone,

b) Wszystkie szkoły/placówki, które zgłoszą projekty do KONKURSU i zostaną zakwalifikowane do II etapu, dostaną DYPLOMY AMBASAD SZKOLNYCH WYNAŁAZCÓW,

c) Opiekunowie projektów, którzy wykażą się szczególnym zaangażowaniem otrzymają pamiątkowe DYPLOMY,

d) Autorzy zakwalifikowanych do II etapu wynalazków lub innych rozwiązań technicznych otrzymają Mini Patenty Urzędu Patentowego RP. Mini Patenty Urzędu Patentowego RP stanowią rodzaj wyróżnienia stworzonego wyłącznie na potrzeby KONKURSU i nie posiadają mocy prawnej,

e) Autorzy zakwalifikowanych do II etapu gier planszowych i komputerowych otrzymają Certyfikat Jakości Polskiego Towarzystwa Badania Gier,

f) Spośród projektów zakwalifikowanych do II etapu jury wybierze:

- po 1 zwycięskim wynalazku lub innym rozwiązaniu technicznym w każdej z kategorii wiekowych, których autorzy otrzymają nagrody Urzędu Patentowego RP w wysokości 500 zł brutto oraz tytuły **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALAZCZOŚCI 2016**,

- po 1 zwycięskiej grze planszowej lub komputerowej w każdej z kategorii wiekowych, których autorzy otrzymają nagrody Urzędu Patentowego RP w wysokości 500 zł brutto oraz tytuły **SZKOLNEGO AMBASADORA WYNALAZCZOŚCI 2016**,

- 1 wynalazek lub inne rozwiązanie techniczne, które zostanie wyróżnione statuetką Światowej Organizacji Własności Intelektualnej **WIPO Schoolchildren's Trophy**,

- 1 grę planszową lub komputerową, która zostanie wyróżniona nagrodą specjalną zapewnioną przez Polską Akademię Dzieci.

g) Autor zwycięskiego projektu jest zobowiązany do dostarczenia danych niezbędnych do dokonania wpłaty przez Organizatorów KONKURSU, tj. imię i nazwisko, adres, numer PESEL, numer rachunku bankowego,

h) Autor zwycięskiego projektu zobowiązuje się przekazać ww. dane w formie pisemnej (pod pismem z danymi należy złożyć czytelny/-e podpis/-y),

i) Nagroda pieniężna zostanie przekazana na rachunek bankowy wskazany przez Autora zwycięskiego projektu,

j) W przypadku zespołu, Organizatorzy KONKURSU nie odpowiadają za podział nagrody pieniężnej między jego członków,

k) Zgłaszający projekt powinien rozważyć zasadność niezwłocznego zgłoszenia nadesłanego na KONKURS projektu w Urzędzie Patentowym w celu zapewnienia sobie prawa do patentu na wynalazek, prawa ochronnego na wzór użytkowy lub prawa z rejestracji wzoru przemysłowego,

l) Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do zwiększenia puli nagród w przypadku ich pozyskania od innych podmiotów wspierających wynalazczość. Szczegółowe informacje o dodatkowych nagrodach zostaną opublikowane na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci,

m) Wyniki KONKURSU zostaną ogłoszone na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci,

n) Wręczenie nagród laureatom KONKURSU odbędzie się **28 maja 2016 r. (sobota)** w siedzibie Muzeum Techniki i Przemysłu NOT w Warszawie, Pl. Defilad 1 (budynek Pałacu Kultury i Nauki),

o) Laureaci KONKURSU zostaną zawiadomieni o miejscu i terminie wręczenia nagrody mailowo lub telefonicznie,

p) Lista Laureatów KONKURSU zostanie opublikowana na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP,

q) Lista AMBASAD SZKOLNYCH WYNALAZCÓW zostanie opublikowana na stronie Urzędu Patentowego RP.

§9

Kryteria oceny:

1. Przy wyborze projektów w kolejnych etapach KONKURSU jury będzie oceniać w szczególności: oryginalność pomysłu, element nowatorski, jakość wykonania oraz użyteczność. W przypadku gier planszowych i komputerowych pod uwagę brana będzie również nieschematyczna, oryginalna koncepcja gry, jej założenia (np. interakcje między graczami, zmienność poziomu trudności gry) oraz zgodność z tematem KONKURSU, o którym mowa w § 6 ust. 2.

2. Jury KONKURSU zastrzega sobie prawo do rozszerzenia wymienionych powyżej kryteriów.

§10

Zgłoszenia prac konkursowych:

1. Projekty konkursowe należy przesyłać na adres:

Polska Akademia Dzieci

ul. Subisława 10

80-354 Gdańsk

z dopiskiem AMBASADOR SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2016.

2. Termin nadsyłania projektów: do **17 kwietnia** 2016 r. (decyduje data stempla pocztowego).

3. Zgłoszenie powinno zostać dokonane na FORMULARZU ZGŁOSZENIA stanowiącym załącznik nr 1, do którego należy załączyć wszelkie dodatkowe informacje w szczególności: szkice, zdjęcia, rysunki, nagrania obrazujące zgłoszony projekt, a także – w miarę możliwości – model lub prototyp.

4. Nośnik (np. płyta CD, DVD lub pendrive), zawierający projekt konkursowy lub materiały z nim związane powinien być oznaczony imieniem i nazwiskiem autora oraz nazwą projektu.

5. Przesyłka zawierająca projekt konkursowy powinna być opisana poprzez wskazanie:

- imienia i nazwiska oraz adresu nadawcy,

- kategorii konkursowej: wynalazek/inne rozwiązanie techniczne lub gra planszowa /komputerowa.

6. Projekty konkursowe, z wyjątkiem prototypów i modeli, które zostały zakwalifikowane do II etapu KONKURSU i mają zostać zaprezentowane przez ich autorów np. podczas wystaw, pozostają w archiwum organizatorów i nie będą zwracane uczestnikom KONKURSU.

7. Zgłoszenia projektów w imieniu dzieci dokonuje opiekun prawny bądź opiekun projektu.

8. Organizatorzy nie ponoszą odpowiedzialności za zaginięcie, zniszczenie lub zabrudzenie prac konkursowych nadesłanych drogą pocztową.

9. Ze względów organizacyjnych zgłoszenia niepełne lub przesłane po terminie nie będą rozpatrywane.

§11

Obsługę administracyjną KONKURSU zapewnia Polska Akademia Dzieci.

Osoba kontaktowa: Anna Kotłowska, e-mail: ambadorszkolnejwynalazczosci@gmail.com; anna.k.kotlowska@gmail.com.




§12

Organizatorzy są uprawnieni do zmiany postanowień niniejszego regulaminu, o ile nie wpłynie to na pogorszenie warunków uczestnictwa w KONKURSIE.

Zmiany regulaminu obowiązują od czasu opublikowania go na stronie internetowej Urzędu Patentowego RP oraz stronie internetowej Polskiej Akademii Dzieci.

§13

Uczestnicy przystępujący do KONKURSU oraz ich opiekunowie prawni powinni zapoznać się z niniejszym regulaminem.

-  Regulamin konkursu „Ambasador Szkolnej Wynalazczości” 2016
-  Formularz zgłoszeniowy - wynalazek, rozwiązanie techniczne
-  Formularz zgłoszeniowy - gra planszowa, gra komputerowa

