

REGULAMIN KONKURSU

„Zagraj w kosmos” – tworzenie gier i zabaw edukacyjnych o kosmosie

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Organizatorem Konkursu jest Polska Agencja Kosmiczna z siedzibą w Gdańsku, ul. Trzy Lipy 3, 80-172 Gdańsk, NIP: 9571077443, REGON: 360992221, zwana dalej POLSA we współpracy z: Ministerstwem Rozwoju i Technologii, Ministerstwem Edukacji Narodowej, Europejską Agencją Kosmiczną, Centrum Badań Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk, Europejskim Biurem Edukacji Kosmicznej ESERO – Polska, razem zwanych „ORGANIZATORAMI”.
2. Celami Konkursu są:
 - Zainteresowanie dzieci i młodzieży szkolnej tematyką kosmiczną
 - Poszerzenie wiedzy dzieci i młodzieży o astronomii, podboju kosmosu i innych obszarach wiedzy o kosmosie.
 - Zachęcenie uczniów i studentów do tworzenia elektronicznych zasobów edukacyjnych w formie gier lub innych zabaw edukacyjnych.
 - Propagowanie idei nauki przez zabawę
3. Cele konkursu zrealizowane będą poprzez wykonanie przez uczestników konkursu gry lub zabawy edukacyjnej lub Science Fiction o tematyce kosmicznej za pomocą wybranej ogólnodostępnej aplikacji webowej oraz sporządzenie jej opisu merytorycznego.

§ 2 Ogólne warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Konkurs skierowany jest do dzieci i młodzieży ze szkół podstawowych, ponadpodstawowych i studentów.
2. Uczestnicy konkursu muszą posiadać obywatelstwo polskie lub kartę stałego pobytu w Polsce oraz ważną legitymację uczniowską lub studencką.
3. W konkursie udział wziąć można indywidualnie lub w drużynie dwuosobowej.
4. Za zgłoszenie oraz kontakt z Organizatorami odpowiada osoba dorosła będąca Opiekunem Drużyny lub w przypadku uczestników pełnoletnich za zgłoszenia odpowiada Kapitan Drużyny, będący również jej uczestnikiem. Opiekun lub Kapitan Drużyny zobowiązany jest podać swoje dane kontaktowe w formularzu zgłoszeniowym na potrzeby kontaktu Organizatorów w sprawie konkursu.
5. **Warunkiem udziału w Konkursie jest przygotowanie i wystanie kompletnego, zgodnego z zasadami niniejszego Regulaminu zgłoszenia konkursowego, do którego w przypadku uczestników niepełnoletnich załączona zostanie zgoda rodzica/opiekuna prawnego na udział dziecka/dzieci w Konkursie, podpisana Profilem Zaufanym lub kwalifikowanym podpisem elektronicznym.**
Instrukcja podpisu zaufanego: <https://www.gov.pl/web/gov/podpisz-dokument-elektronicznie-wykorzystaj-podpis-zaufany>
6. Konkurs składa się z jednego etapu.

§ 3. Zgłoszenie konkursowe

1. Zgłoszenia konkursowe można nadsyłać za pośrednictwem Formularza Elektronicznego udostępnionego na stronie internetowej POLSA www.polsa.gov.pl/konkursy wraz z kompletem załączników **do dnia 20 sierpnia 2025 r.**
2. Z Formularza Elektronicznego można korzystać przy wykorzystaniu przeglądarki Internet Explorer w wersji nie starszej niż 11, przeglądarki Firefox w wersji nie starszej niż 80.0.2, przeglądarki Opera w wersji nie starszej niż 76.0 lub przeglądarki Chrome w wersji nie starszej niż 91.0.
3. Wniosek w Formularzu Elektronicznym wypełnić należy w języku polskim, załączyć do niego wszystkie wymagane załączniki, link do gry lub zabawy edukacyjnej oraz kod embed (patrz: §5 Wymagania techniczne) do zadania konkursowego.
4. Wymagane druki zgód konkursowych muszą być podpisane kwalifikowanym podpisem elektronicznym, lub Profilem zaufanym (Epuap).
5. Druki wymienione w pkt 4. podpisuje rodzic/opiekun prawny Uczestnika małoletniego lub Uczestnik/Uczestnicy pełnoletni.
6. Każda Drużyna wyznacza Opiekuna lub Kapitana Drużyny, który odpowiada za zgłoszenie konkursowe swojej Drużyny oraz kontakt z Organizatorami.
7. Kapitan Drużyny jest pełnoletnim członkiem Drużyny, wyznaczonym przez Drużynę lub pełnoletnim Uczestnikiem Konkursu w przypadku zgłoszenia indywidualnego.
8. Opiekun Drużyny jest osobą pełnoletnią (rodzicem, opiekunem prawnym, nauczycielem itp.), niebędącą Uczestnikiem Konkursu, który reprezentuje od strony formalnej Uczestnika małoletniego lub Drużynę składającą się z Uczestników małoletnich.
9. W przypadku zgłaszania drużyny, wniosek konkursowy powinien być wypełniony przez Opiekuna Drużyny lub Kapitana Drużyny.
10. Opiekun lub Kapitan Drużyny musi wcześniej zebrać wszystkie wymagane załączniki, które doda podczas wypełniania aplikacji.
11. Wniosek wymaga podania zgodnych z prawdą informacji m.in. dane osobowe Uczestników, szkoła (uczelnia) oraz dane kontaktowe Opiekuna lub Kapitana Drużyny.
12. Nie ma możliwości dosyłania jakichkolwiek załączników w trybie późniejszym poza formularzem zgłoszeniowym, chyba, że na skutek zgłoszonego problemu technicznego, Organizator zarządzi inaczej.
13. Pliki nie mogą być dołączane w postaci spakowanej (.zip, etc.).
14. Nazwy plików mogą być dowolne. Właściwe nazwy zostaną dodane automatycznie podczas przesłania zgłoszenia.
15. Wszelkie materiały niewskazane w Regulaminie dostarczone przez Uczestnika nie podlegają ocenie ani zwrotowi
16. Po przesłaniu wniosku z kompletem załączników, Kapitan lub Opiekun drużyny otrzyma na podany adres e-mail potwierdzenie przesłania zgłoszenia oraz otrzyma unikalny numer, którego będzie musiał użyć w celu identyfikacji podczas ogłoszenia wyników.
17. Uczestnicy mogą zgłaszać zadania konkursowe w jednej z dwóch kategorii

tematycznych:

- Gra lub zabawa edukacyjna
- Gra lub zabawa edukacyjna z elementami Science Fiction

18. Do konkursu Uczestnik/Drużyna może zgłosić tylko jedną pracę konkursową.

§ 4. Zadanie konkursowe

1. Uczestnik ma za zadanie - wykonać grę lub inną interaktywną zabawę edukacyjną lub grę lub zabawę edukacyjną z elementami Science Fiction o tematyce kosmicznej, używając jednej z ogólnodostępnych aplikacji webowych do tworzenia gier lub zabaw oraz- sporządzić opis zawartości merytorycznej gry lub zabawy edukacyjnej lub gry lub zabawy edukacyjnej z elementami Science Fiction wg załączonego szablonu
2. W opisie merytorycznym powinny się znaleźć:
 - źródła, z których uczestnik czerpał wiedzę tworząc grę lub zabawę
 - w przypadku gry lub zabawy edukacyjnej: krótki opis faktów naukowych, technologicznych i historycznych zawartych w grze lub zabawie
 - ponadto w przypadku gry lub zabawy edukacyjnej z elementami Science Fiction – krótki opis zawierający wskazanie teorii naukowej, do której gra się odnosi (jeśli dotyczy), wymyślonej wersji nauki lub technologii oraz wyjaśnienie niezgodności z obecnym stanem wiedzy naukowej.
3. Czas przejścia gry będącej zadaniem konkursowym nie powinien być krótszy niż 5 minut ani dłuższy niż 20 minut.
4. Temat pracy powinien dotyczyć kosmosu, np.: podróży w kosmos, misji kosmicznych (w szczególności misji IGNIS), astronomii lub astronautyki, technologii kosmicznych. Praca powinna przekazywać wiedzę na co najmniej jeden z wymienionych tematów lub doskonalić u odbiorcy umiejętności ważne w sektorze kosmicznym.
5. Kategorie konkursowe
 - 5.1. Gra lub zabawa edukacyjna – dowolna rozgrywka wirtualna dla jednego lub więcej użytkowników, np. wirtualna planszówka, gra przygodowa, karciana, zręcznościowa, itp. lub interaktywna zabawa edukacyjna, np. wirtualny escape room, puzzle, zestawy zagadek, bingo itp. zawierająca wyłącznie informacje zgodne z faktami historycznymi, technologicznymi itp. oraz aktualnym stanem nauki.
 - 5.2. Gra lub zabawa edukacyjna z elementami Science Fiction – dowolna rozgrywka wirtualna dla jednego lub więcej użytkowników, np. wirtualna planszówka, gra przygodowa, karciana, zręcznościowa, itp. lub interaktywna zabawa edukacyjna, np. wirtualny escape room, puzzle, zestawy zagadek, bingo itp. zawierająca elementy fantastyczne, bazujące na przewidywanej/wymyślonej wersji nauki lub techniki np. podróże w czasie, życie pozaziemskie, teleportacja itp.
6. Oprogramowanie. Uczestnik może użyć dowolnej ogólnodostępnej aplikacji webowej do tworzenia zasobów grywalizacyjnych, np. LearningApps, Educandy,

- Genially, Wisc-online, Interacty, Pickerwheel, Educaplay, Superteachertools, Scratch, Phaser, Unity, Construct.
7. Uczestnik nie może wykorzystać do stworzenia zasobu technologii VR (virtual reality – wirtualna rzeczywistość) ani AR (augmented reality – rozszerzona rzeczywistość).
 8. Uczestnik przesyła zadanie konkursowe w formie linku do gry lub zabawy edukacyjnej oraz w postaci kodu embed (opisanego w wymaganiach technicznych).

§ 5. Wymagania techniczne

1. Skopiowany do pliku kod embed do gry należy zapisać w formacie **.pdf**.
1.2 Kod embed, czyli kod do osadzania, to fragment kodu HTML, który pozwala umieścić zawartość (np. wideo, prezentację, artykuł) z jednej strony internetowej na innej, bez konieczności przechodzenia do oryginalnego źródła. Dostępny jest na stronach aplikacji do tworzenia gier w sekcji dotyczącej udostępniania zasobu.
2. Załączniki nie mogą być większe niż **25 MB**.

§ 6. Ocena prac konkursowych

1. Zgłoszenia konkursowe podlegają w pierwszej kolejności ocenie formalnej. Zgłoszenia nadesłane po terminie lub niekompletne nie podlegają ocenie.
2. W przypadku wątpliwości dotyczących spełnienia przez Uczestnika kryteriów udziału u Konkursie, Organizator może zwrócić się do Kapitana lub Opiekuna Drużyny o złożenie dodatkowych wyjaśnień w terminie 7 dni od dnia przekazania pytania drogą mailową. Brak udzielenia odpowiedzi w wymaganym terminie jest równoznaczny z rezygnacją z udziału w Konkursie.
3. Zgłoszenia konkursowe, które spełnia wymogi formalne podlega ocenie przez powołaną przez POLSA Komisję.
4. Komisja kierować się będzie następującymi kryteriami merytorycznymi:
 - Poprawność merytoryczna gry lub zabawy edukacyjnej – 40 pkt.
 - Poprawność techniczna gry lub zabawy edukacyjnej (gra pozwala na jej ukończenie, nie zawiera błędów) – 20 pkt
 - Atrakcyjność rozgrywki (łatwość i przyjemność interakcji z elementami gry) – 20 pkt.
 - Oryginalność zadań w grze lub zabawie edukacyjnej – 10 pkt.
 - Szata graficzna pracy konkursowej – 10 pkt.
5. W sumie do zdobycia w konkursie jest 100 punktów.
6. Komisja konkursowa wybierze spośród nadesłanych zgłoszeń łącznie 20 prac – po 10 z każdej z dwóch kategorii konkursowych. Komisja zastrzega sobie prawo wyboru innej liczby prac w danej kategorii, jeżeli będzie to uzasadnione uzyskaniem równej liczby punktów przez Uczestników.

7. Wyniki Konkursu opublikowane zostaną na stronie internetowej POLSA w formie tabeli ze wskazaniem punktów każdego z Uczestników lub informacją o niespełnieniu wymogów formalnych w terminie **do 20 września 2025 r.** Uczestnicy będą mogli zweryfikować swoją ocenę poprzez unikalny numer nadany im w potwierdzeniu przestania zgłoszenia.

§ 7. Nagrody

1. Uczestnicy Konkursu, którzy nadesłali 20 najwyższej ocenionych prac – po 10 w każdej z dwóch kategorii konkursowych, otrzymają zastaw nagród, stanowiących drobne, pamiątkowe przedmioty typu gadżetów reklamowych.
2. Wyróżnione prace wraz z opisem merytorycznym zostaną opublikowane na oficjalnej stronie internetowej dedykowanej misji IGNIS.
3. Zwycięzcy (najwyższej oceniony Uczestnik/Drużyna) z każdej z dwóch kategorii konkursowych, otrzymają dodatkowo nagrody specjalne.
4. Nagrody rzeczowe zostaną przestane na adres wskazany przez nagrodzonych Uczestników Konkursu.

§ 8. Dane osobowe uczestników Konkursu i ich rodziców/opiekunów prawnych

1. Zgodnie z art. 13 ust. 1 i 2 rozporządzenia Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016, str. 1), dalej „RODO”, informujemy, że:
2. Administratorem danych osobowych jest Polska Agencja Kosmiczna z siedzibą w Gdańsku ul. Trzy Lipy 3, 80-172 Gdańsk. Z administratorem danych można skontaktować się pod adresem e-mail: sekretariat@polsa.gov.pl, tel. 22 380 15 50 lub korespondencyjnie, pisząc na adres siedziby administratora.
3. Administrator danych wyznaczył inspektora ochrony danych, z którym można skontaktować się pod adresem e-mail: iod@polsa.gov.pl we wszystkich sprawach dotyczących przetwarzania danych osobowych oraz korzystania z praw związanych z przetwarzaniem danych.
4. Dane osobowe w zakresie: imię i nazwisko uczestników, a w przypadku osób niepełnoletnich również i rodziców/opiekunów prawnych, adres zamieszkania, e-mail kontaktowy, adres do korespondencji dane dot. szkoły/uczelni, będą przetwarzane w celu:
 - a. realizacji Konkursu, tj. oceny, przyznania i przekazania nagród;
 - b. podania do wiadomości publicznej informacji o wynikach danego Etapu Konkursu;
 - c. wykorzystania prac uczestników w działalności Organizatorów Konkursu - ujawniania osoby autora.
5. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych przez Agencję jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda, wyrażona przez rodzica/opiekuna prawnego lub pełnoletniego Uczestnika konkursu.
6. Dane osobowe będą udostępniane innym odbiorcom, w tym członkom komisji,

- wyłącznie w celu oceny zgłoszeń.
7. Dane osobowe będą przetwarzane przez 5 lat od daty zakończenia przyjmowania zgłoszeń.
 8. Uczestnik, a w przypadku uczestników niepełnoletnich ich rodzic lub opiekun prawny ma prawo do żądania dostępu do danych osobowych dotyczących jego i dziecka oraz ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania oraz prawo do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania, a także prawo do przenoszenia danych. Żądanie usunięcia danych przed zakończeniem Konkursu oznaczać będzie rezygnację z udziału w Konkursie. Żądania wykonania powyższych praw należy przekazywać wysyłając wiadomość na adres e-mail: iod@polsa.gov.pl.
 9. Uczestnik, a w przypadku uczestników niepełnoletnich ich rodzic lub opiekun prawny ma prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tzn. Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
 10. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, niemniej jednak bez ich podania nie jest możliwe dopuszczenie do udziału w Konkursie.
 11. Administrator danych nie będzie przeprowadzać zautomatyzowanego podejmowania decyzji, w tym profilowania, na podstawie podanych danych osobowych. Dane osobowe nie będą przekazywane poza Europejski Obszar Gospodarczy.

§9. Postanowienia końcowe

1. Organizator Konkursu zastrzega sobie prawo przerwania, zmiany lub przedłużenia Konkursu, w razie wystąpienia przyczyn od niego niezależnych. Zmiany te nie wymagają aktualizacji regulaminu, a jedynie publikacji jasnej informacji dotyczącej zmian w mediach Organizatora.
2. Organizatorowi Konkursu przysługuje prawo do niewyłaniania zwycięzców, unieważnienia Konkursu, bez podania przyczyny.
3. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją treści Regulaminu. Osoby, które nie spełnią któregośkolwiek z wymogów określonych w Regulaminie lub podadzą nieprawdziwe informacje, zostaną automatycznie wykluczone z Konkursu.
4. Wzór formularza zgłoszeniowego, stanowi załącznik nr 1 do Regulaminu, wzór oświadczenia rodziców/opiekuna prawnego niepełnoletniego uczestnika konkursu, stanowiący załącznik nr 2 do Regulaminu, wzór oświadczenia pełnoletniego uczestnika konkursu, stanowiący załącznik nr 3 do Regulaminu wzór Szablону opisu zawartości merytorycznej gry stanowiący załącznik nr 4 do Regulaminu.
5. Dodatkowych informacji udzielają pracownicy Polskiej Agencji Kosmicznej: malgorzata.nowakowska@polsa.gov.pl, anna.bukiewicz-szul@polsa.gov.pl,

Załącznik 1. Formularz zgłoszeniowy

DANE DRUŻYNY

Kapitan lub Opiekun Drużyny*:

Imię i nazwisko*

Adres e-mail do kontaktu*

Nr telefonu do kontaktu*

Pierwszy Członek Drużyny*:

Imię i nazwisko*

Szkoła/Uczelnia*

Adres Szkoły/Uczelni*

Oświadczam, że jestem*:

(lista wyboru):

- Uczniem szkoły podstawowej
- Uczniem szkoły ponadpodstawowej
- Studentem

Załącz podpisany elektronicznie druk zgody*:

Drugi Członek Drużyny

Imię i nazwisko

Szkoła/Uczelnia

Adres Szkoły/Uczelni

Oświadczam, że jestem:

(lista wyboru):

- Uczniem szkoły podstawowej
- Uczniem szkoły ponadpodstawowej
- Studentem

Załącz podpisany elektronicznie druk zgody*:

Kategoria konkursowa*:

- Gra lub zabawa edukacyjna
- Gra lub zabawa edukacyjna z elementami Science Fiction

Załącz link do pracy konkursowej*

Załącz plik .pdf z opisem zawartości merytorycznej pracy konkursowej*

Załącz plik .pdf z kodem embed do pracy konkursowej*

ZAŁ. NR 2 – OŚWIADCZENIA RODZICÓW/OPIEKUNÓW PRAWNYCH UCZESTNIKÓW NIEPEŁNOLETNICH
Oświadczenia rodziców/opiekuna prawnego uczestnika konkursu „Zagraj w kosmos”

Imię nazwisko uczestnika:

Imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego uczestnika:

DANE OSOBOWE

1. Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Konkursie **„Zagraj w kosmos”** organizowanego przez Polską Agencję Kosmiczną, we współpracy z Ministerstwem Rozwoju i Technologii, Europejską Agencją Kosmiczną i innymi partnerami.

2. Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w Formularzu zgłoszenia do w Konkursie **„Zagraj w kosmos”** zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016), w zakresie koniecznym do prawidłowego przeprowadzenia Konkursu tj.: naboru zgłoszeń do Konkursu, dokonania oceny, przyznania i przekazania nagród oraz publikacji informacji o finalistach.

3. Jednocześnie oświadczam, że jestem świadoma/y dobrowolności wyrażenia zgody, oraz że zostałam/em poinformowana/y o prawie wglądu do podanych danych oraz możliwości ich poprawiania.

REGULAMIN

4. Oświadczam, że znam i akceptuję postanowienia Regulaminu konkursu **„Zagraj w kosmos”**, organizowanego przez Polską Agencję Kosmiczną.

Wyrażam zgodę na wszystkie powyższe punkty

Data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego uczestnika

ZAŁ. NR 3 OŚWIADCZENIA UCZESTNIKÓW PEŁNOLETNICH

Oświadczenia uczestnika konkursu „Zagraj w kosmos”

Imię nazwisko uczestnika:

DANE OSOBOWE

1. Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w Formularzu zgłoszenia do w Konkursie „**Zagraj w kosmos**” zgodnie z Rozporządzeniem Parlamentu Europejskiego i Rady (UE) 2016/679 z dnia 27 kwietnia 2016 r. w sprawie ochrony osób fizycznych w związku z przetwarzaniem danych osobowych i w sprawie swobodnego przepływu takich danych oraz uchylenia dyrektywy 95/46/WE (Dz. Urz. UE L 119 z 04.05.2016), w zakresie koniecznym do prawidłowego przeprowadzenia Konkursu tj.: naboru zgłoszeń do Konkursu, dokonania oceny, przyznania i przekazania nagród oraz publikacji informacji o finalistach.

2. Jednocześnie oświadczam, że jestem świadoma/y dobrowolności wyrażenia zgody, oraz że zostałam/em poinformowana/y o prawie wglądu do podanych danych oraz możliwości ich poprawiania.

REGULAMIN

3. Oświadczam, że znam i akceptuję postanowienia Regulaminu konkursu „**Zagraj w kosmos**”, organizowanego przez Polską Agencję Kosmiczną i Partnerów.

Wyrażam zgodę na wszystkie powyższe punkty

Data i czytelny podpis uczestnika

ZAŁ. NR 4 SZABLON OPISU ZAWARTOŚCI MERYTORYCZNEJ GRY

Imię i nazwisko uczestnika 1.

Imię i nazwisko uczestnika 2.

Zaznacz kategorię gry:

- ☐ Gra lub zabawa edukacyjna
- ☐ Gra lub zabawa edukacyjna z elementami Science Fiction

1. Opisz w 10-15 zdaniach swoją grę lub zabawę edukacyjną lub grę lub zabawę z elementami Science Fiction, korzystając z pytań pomocniczych:

- Jaki jest główny wątek/fabula gry?
- Jakie fakty naukowe lub technologiczne zostały zawarte w grze?
- Jaka jest docelowa grupa wiekowa odbiorców gry?
- Dlaczego warto zagrać w tę grę?
- W przypadku gry lub zabawy z elementami Science Fiction: Jakie elementy Science Fiction zostały zawarte w grze? Wyjaśnij rozbieżności z obecnym stanem wiedzy naukowej.

2. Podaj źródła wiedzy, z których korzystano podczas tworzenia gry (strony www, książki, ekspertów).