

ZARZĄDZENIE NR 28/2024
PREZESA POLSKIEJ AGENCJI KOSMICZNEJ
z dnia 26.11.2024 r.

w sprawie wprowadzenia regulaminu konkursu „Kosmiczni detektywi”

Na podstawie art. 7 ust. 1, w związku z art. 3 ust. 2 pkt 13 i 14 ustawy z dnia 26 września 2014 r. o Polskiej Agencji Kosmicznej (t.j.: Dz. U. z 2020 r. poz. 1957), zarządza się, co następuje:

§ 1

Wprowadza się Regulamin konkursu „**Kosmiczni Detektywi**” stanowiący załącznik nr 1 do niniejszego Zarządzenia.

§2

Powołuje się Komisję w składzie:

- 1) Hubert Zieliński (MRiT)
- 2) Przedstawiciel MEN
- 3) Anna Bukiewicz-Szul (POLSA)
- 4) Szymon Grych (POLSA)
- 5) Magdalena Krupa (POLSA)
- 6) Dr Ryszard Gabryszewski (CBK PAN)
- 7) Ewelina Zambrzycka-Kościelnicka (CBK PAN)
- 8) Dr Małgorzata Szymaszek (WroSpace)
- 9) Dr Waldemar Grabowski (WroSpace)
- 10) Rafał Deska (WroSpace)
- 11) Aleksander Jasiak (ESERO PL)
- 12) Justyna Średzińska (ESERO PL)

§ 3

Zarządzenie wchodzi w życie z dniem podpisania.

Prezes Polskiej Agencji Kosmicznej

REGULAMIN KONKURSU

„Kosmiczni Detektywi”

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Pełna nazwa konkursu: „Kosmiczni Detektywi. Znajdź kosmiczne technologie w swoim życiu.”. Drugi człon nazwy stanowi podtytuł.
2. Organizatorem Konkursu jest Polska Agencja Kosmiczna z siedzibą w Gdańsku, ul. Trzy Lipy 3, 80-172 Gdańsk, NIP: 9571077443, REGON: 360992221, zwana dalej POLSA, na wniosek Ministra Technologii i Rozwoju.
3. Współorganizatorem konkursu jest Ministerstwo Technologii i Rozwoju.
4. Partnerem konkursu jest Ministerstwo Edukacji Narodowej.
5. Partnerami merytorycznymi konkursu są: Ministerstwo Edukacji Narodowej, Europejska Agencja Kosmiczna, Centrum Badań Kosmicznych PAN, stowarzyszenie WroSpace, ESERO PL.
6. Celem Konkursu jest zachęcenie polskich dzieci i młodzieży do zainteresowania naukami ścisłymi i inżynierią, uwypuklenie znaczenia eksploracji kosmosu, poprzez wskazanie transferu szerokiego wachlarza technologii kosmicznych w życie codzienne, a także podkreślenie interdyscyplinarności branży kosmicznej. Celami ponadto są:
 - Inspirowanie młodzieży do angażowania się w nauki ścisłe.
 - Wsparcie sektora kosmicznego w zakresie utrzymania lub zwiększenia ciągłości wykształconych kadr
 - Podkreślenie powszechności zastosowania technologii kosmicznych w na co dzień.
 - Ukazanie synergii pomiędzy nauką a sztuką, w imię hasła STEAM.
7. Konkurs polega na przeprowadzeniu śledztwa informacyjnego pod kątem znalezienia przykładów technologii kosmicznych przetransferowanych w życie codzienne, wybrania jednej z nich i przedstawieniu jak największej ilości informacji na jej temat w jednej z wybranej form przekazu: film, animacja, prezentacja (gra), forma literacka, forma artystyczna. Zwycięzcy konkursu poza nagrodami w postaci rzeczowej oraz udziału w wycieczce, spotkają się z polskim astronautą Sławoszem Uznańskim.
8. Zwycięskie prace zostaną użyte w materiałach edukacyjnych tworzonych na cele polskiej misji technologicznej w ramach Ax-04 na Międzynarodowej Stacji Kosmicznej, z udziałem polskiego astronauty projektowego Europejskiej Agencji Kosmicznej Sławosza Uznańskiego, zwanej dalej MISJĄ.

§ 2 Ogólne warunki uczestnictwa w Konkursie

1. Konkurs skierowany jest do dzieci i młodzieży, w wieku od 6 do 14 lat (wiek ustalany na dzień 30 stycznia 2025 r.) zainteresowanych technologiami kosmicznymi oraz naukami ścisłymi.
2. Do konkursu zgłosić się mogą drużyny złożone z uczestników w liczbie od 2 do 5,

- posiadający Opiekuna.
3. Opiekunem drużyny może być nauczyciel, edukator lub rodzic jednego z członków drużyny – osoba pełnoletnia, zweryfikowana przez Szkołę, której opiece zostaną powierzeni członkowie. Osoba ta musi być świadoma odpowiedzialności, jaką na siebie przyjmuje.
 4. Warunkiem udziału w Konkursie jest przygotowanie i wystanie kompletnego, zgodnego z zasadami niniejszego Regulaminu zgłoszenia konkursowego, do którego załączona zostanie zgoda rodzica/opiekuna prawnego (w postaci elektronicznej podpisana Profilem Zaufanym lub podpisem kwalifikowanym lub skan dokumentu sporządzonego w formie pisemnej poświadczony za zgodność z oryginałem Profilem Zaufanym lub podpisem kwalifikowanym Opiekuna drużyny)
 5. Ocena prac konkursowych będzie składała się z trzech etapów.

§ 3. Drużyna i Opiekun

1. Drużyna – informacje ogólne

- 1.1. Drużyna może składać się z członków w liczbie od 2 do 5, w wieku 6 – 14 lat.
- 1.2. Drużyna musi wybrać grupę wiekową, w której startuje: 6-10 lat lub 11-14 lat.
- 1.3. Członkowie drużyn muszą posiadać polskie obywatelstwo lub kartę stałego pobytu na terenie Polski.
- 1.4. Członkowie drużyny mogą mieszkać poza granicami Polski, jednak muszą mieć finansową i prawną możliwość przyjazdu do Polski na potrzeby związane z konkursem.
- 1.5. Drużyny mogą składać się z uczniów uczęszczających do różnych szkół lub przedszkoli.
- 1.6. Drużyny mogą składać się z uczniów objętych indywidualnym tokiem nauczania lub nauczaniem domowym.
- 1.7. Drużyny mogą składać się z uczestników zajęć pozalekcyjnych, kół zainteresowań, grup prowadzonych przez państwowe, prywatne lub pozarządowe podmioty.
- 1.8. Drużyny mogą mieć skład mieszany pod względem wieku, tj. zarówno 6 latków, jak i 14 latków. Należy jednak wybrać grupę wiekową, w której drużyna startuje.
- 1.9. Drużyna musi posiadać swoją unikalną nazwę. Z uwagi na brak możliwości powtarzania nazw własnych drużyn w Konkursie, należy przygotować nazwę kilkuczłonową. Nazwa drużyny powinna zawierać człon związany ze szkołą, kołem, miastem czy innym czynnikiem wspólnym.
- 1.10. Nazwa drużyny będzie sprawdzana pod kątem duplikatów dopiero na etapie składania wniosków.
Uwaga! Nazwa typu „Detektywi z Warszawy” może być zbyt powszechna i okaże się być już zajęta przez inną drużynę. Będzie to stanowiło problem z uwagi na użycie tej nazwy w przygotowanych wcześniej przez drużynę pracach konkursowych.

2. Opiekun – informacje ogólne

- 2.1. Opiekun drużyny musi być osobą pełnoletnią, posiadającą prawną możliwość pracy z dziećmi, zgodnie z wymogami prawa: tj. posiadać aktualne zaświadczenie o niekaralności, nie występować w bazie danych przestępców na tle seksualnym.
- 2.2. Organem sprawdzającym powyższe będzie placówka, która zatrudnia Opiekuna, a stosowne oświadczenie złoży Opiekun podczas przesyłania wniosku konkursowego.
- 2.3. Opiekun powinien być nauczycielem, edukatorem lub nauczycielem, który będzie miał dobry kontakt z członkami drużyny i predyspozycje do pracy z dziećmi.
- 2.4. Opiekun drużyny, ma obowiązek zapewnić wsparcie członkom drużyny w zakresie:
 - 2.4.1. Zebrania niezbędnej dokumentacji (do udziału w konkursie),
 - 2.4.2. Upewnienia się, że wszyscy członkowie konkursu spełniają kryteria konkursowe,
 - 2.4.3. Zapewnienia sprawnej koordynacji spotkań zespołu,
 - 2.4.4. Pomocy w utworzeniu zadania konkursowego,
 - 2.4.5. Zapewnienia wsparcia merytorycznego oraz technicznego w miarę potrzeb
 - 2.4.6. Złożenia wniosku konkursowego na stronie polsa.gov.pl
- 2.5. Jeden Opiekun może objąć wsparciem maksymalnie trzy drużyny.
- 2.6. W przypadku wygranej, Opiekun zapewni drużynie opiekę oraz wsparcie logistyczne w dotarciu na miejsce spotkania drużyn finałowych.
- 2.7. Opiekun jest odpowiedzialny za zebranie wymaganej dokumentacji konkursowej oraz złożenie wniosku konkursowego nie później niż w ostatnim dniu okresu naboru wniosków.
- 2.8. Opiekun jest odpowiedzialny za kontakt z Organizatorem, a także sprawdzanie wyników konkursu.

§ 4. Zgłoszenie konkursowe

1. Zgłoszenia konkursowe można nadsyłać za pośrednictwem Formularza Elektronicznego udostępnionego na stronie internetowej POLSA polsa.gov.pl. wraz z kompletem załączników **od dnia** 27 listopada 2024 r. **do dnia** 30 stycznia 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 wypełnia Opiekun drużyny w języku polskim i załącza do niego podpisane elektronicznie Zgody rodziców/opiekunów prawnych na udział wszystkich Uczestników w Konkursie, (w formacie .pdf, max.

- 2MB) oraz pliki zawierające zarejestrowane zadanie konkursowe.
4. Pliki nie mogą być dołączane w postaci spakowanej (.zip, etc.). Aby zmniejszyć rozmiar pliku, zaleca się kompresję video lub obniżenie jakości w dowolnym programie do edycji filmów.
 5. Nazwy plików będą nadawane podczas przesyłania zgłoszenia. Nie ma potrzeby tworzenia specjalnych nazw plików.
 6. Wniosek wymaga podania zgodnych z prawdą informacji m.in.: dane osobowe i kontaktowe, szkoła, obywatelstwo, itd.
 7. Wszelkie materiały niewskazane w Regulaminie dostarczone przez Opiekuna nie podlegają ocenie ani zwrotowi.
 8. Po przestaniu wniosku z kompletem załączników, Opiekun otrzyma na podany adres e-mail potwierdzenie przestania zgłoszenia.
 9. Nazwa drużyny będzie weryfikowana podczas składania aplikacji. Jeśli nazwa będzie już zajęta, zostanie wyświetlona adekwatna informacja. W takim przypadku należy zmienić nazwę drużyny i podać nową.
 10. Identyfikacja wyników będzie miała miejsce na podstawie nazwy drużyny oraz inicjałów Opiekuna.
 11. Opis Zadania konkursowego:

Uczestnicy mają za zadanie przeprowadzić śledztwo informacyjne pod kątem znalezienia przykładów technologii kosmicznych przetransferowanych w życie codzienne, wybrać jedną z nich i przedstawić jak największą ilość informacji na jej temat w jednym z formatów konkursowych oraz opisie.

12. Wymagania Ogólne Pracy konkursowej:
 - a) Pracę konkursową należy wykonać w jednej z dopuszczonych form przekazu:
 - i. Film
 - ii. Animacja
 - iii. Prezentacja
 - iv. Forma literacka
 - v. Forma artystyczna
 - b) Każda forma pracy konkursowej powinna zawierać informacje o wybranej technologii kosmicznej:
 - i. rys historyczny, nazwa misji, na cele której/których została stworzona lub informacje o niej;
 - ii. kolejne wersje danej technologii i jej nowe zastosowanie (jeśli dotyczy);
 - iii. proces transferu technologii w życie codzienne lub inne obszary ziemskie;
 - iv. różne obszary zastosowań technologii na Ziemi;
 - v. wyjaśnienie lub opis działania technologii (uproszczone).
 - c) Specyfikacja formy przekazu FILM
 - i. Film powinien przedstawić historię wybranej technologii, która powstała na użytek misji kosmicznych, jej dalsze losy, aż do czasów współczesnych;

- ii. Film powinien zawierać przykłady użytku technologii w życiu codziennym bezpośrednio lub pośrednio przez współczesnego człowieka;
- iii. Film może być nagrany przy użyciu dowolnej kamery;
- iv. Format 16:9, w poziomie;
- v. Maksymalna długość filmu to 2 minuty;
- vi. Maksymalny rozmiar pliku z filmem: 25 MB;
- vii. Może zawierać także animację przygotowaną przez uczestników lub dowolny materiał graficzny na licencji Creative Commons;
- viii. Językiem wypowiedzi musi być język polski;
- ix. Nie należy używać pojęć lub terminów branżowych, niezrozumiałych dla powszechnego odbiorcy. Język wypowiedzi powinien być prosty i zrozumiały dla wszystkich;
- x. Użyta grafika, fragment utworu muzycznego czy filmu, muszą posiadać prawa autorskie należące do Uczestnika lub być udostępnione na wolnej licencji (CC);
- xi. Lektorem może być członek drużyny i musi mówić wyraźnie. Dopuszczalne jest także użycie generatora głosu;
- xii. Na końcu filmu należy dodać zdjęcie wszystkich członków drużyny wraz z Opiekunem.
- xiii. Nagłośnienie w filmie musi zapewnić możliwość wystuchania zarejestrowanych treści;
- xiv. Należy zapewnić dobre oświetlenie kadru;
- xv. Film musi zawierać napisy na dole ekranu, stanowiące pomoc dla osób niedostępujących.
- xvi. Film należy zapisać w jednym z podanych formatów: .mov, .mp4, .avi, .mpg;

d) Specyfikacja formy – ANIMACJA

- i. Animacja powinna przedstawić historię wybranej technologii, która powstała na użytek misji kosmicznych, jej dalsze losy, aż do czasów współczesnych;
- ii. Animacja powinna zawierać przykłady użytku technologii w życiu codziennym bezpośrednio lub pośrednio przez współczesnego człowieka;
- iii. Animację należy wykonać przy użyciu dowolnego oprogramowania do tworzenia animacji lub animowanych form wizualnych;
- iv. Można ponadto wykorzystać do stworzenia animacji platformy do nauki programowania;
- v. Dopuszczalna jest ponadto animacja poklatkowa stworzona z wykonanych wcześniej zdjęć;
- vi. Animacje muszą zawierać napisy na dole ekranu, stanowiące pomoc dla osób niedostępujących;
- vii. Należy wskazać użyte oprogramowanie, w którym stworzono animację;
- viii. Animacja nie może być dłuższa niż 2 min;
- ix. Maksymalny rozmiar pliku nie może być większy niż 25 MB;

- x. Należy pierwotną, oryginalną, niezmnieszoną wersję animacji, na wypadek wygranej;
- xi. Użyte w animacji grafiki, utwory muzyczne, zdjęcia, itd. muszą być wykonane przez uczestników lub udostępnione na licencji Creative Commons;
- xii. Głos narratora lub bohaterów animacji musi należeć do członków drużyny. Dopuszczalne jest także użycie generatora głosu;
- xiii. Na końcu animacji należy dodać zdjęcie wszystkich członków drużyny wraz z Opiekunem.

e) Specyfikacja formy – PREZENTACJA

- i. Prezentacja to **zbiorcza nazwa** dla wszelkich form wykonanych przy użyciu komputera, które nie mieszczą się w ramach dwóch pierwszych FORM, tj.: prezentacja multimedialna, gra komputerowa, dowolna forma tzw. grywalizacji – escape room, quiz, etc.
- ii. Forma ta powinna przedstawić historię wybranej technologii, która powstała na użytek misji kosmicznych, jej dalsze losy, aż do czasów współczesnych.
- iii. Forma ta powinna zawierać przykłady użytku technologii w życiu codziennym bezpośrednio lub pośrednio przez współczesnego człowieka.
- iv. Dostęp do interaktywnej formy musi być stały i bezpłatny, np. za pośrednictwem jednej z popularnych platform grywalizacyjnych, jak np. Genially.
- v. Prace nie wymagające dostępu zdalnego lub interakcji, należy przestać w formie załącznika podczas składania wniosku. Maksymalny rozmiar pliku nie może przekroczyć 25 MB.
- vi. Załączony plik z pracą konkursową **nie** może być plikiem wykonywalnym, np. .exe
- vii. Wszystkie użyte grafiki, utwory muzyczne czy graficzne muszą być wykonane przez członków drużyny lub być udostępnione na licencji Creative Commons.
- viii. Na końcu formy należy dodać zdjęcie wszystkich członków drużyny wraz z Opiekunem.

f) Specyfikacja formy - FORMA LITERACKA

- i. Forma literacka to zbiorcza nazwa dla wszelkich prac literackich, m.in.: nowela, opowieść, wiersz, powieść, artykuł czy reportaż.
- ii. Forma powinna przedstawić historię wybranej technologii, która powstała na użytek misji kosmicznych, jej dalsze losy, aż do czasów współczesnych.
- iii. Forma ta powinna zawierać przykłady użytku technologii w życiu codziennym bezpośrednio lub pośrednio przez współczesnego człowieka.
- iv. Plik zgłoszeniowy nie może być większy niż 25 MB.
- v. Plik zgłoszeniowy musi być oddany w formie zamkniętej do edycji, tj. w

formacie .pdf.

- vi. Maksymalna objętość pracy nie może przekroczyć 10 stron A4.
- vii. Plik konkursowy może zawierać zdjęcia lub ilustracje, jeśli tego wymaga użyta forma. Pliki te jednak muszą być autorstwa członków drużyny lub być udostępnione na licencji Creative Commons.
- viii. Na końcu pliku należy dodać zdjęcie wszystkich członków drużyny oraz Opiekuna.

g) Specyfikacja formy - FORMA ARTYSTYCZNA

- i. Forma artystyczna to zbiorcza nazwa dla wszelkich prac artystycznych innych niż opisane w pozostałych kategoriach, m.in.: piosenka (tekst + wykonanie), komiks, seria obrazów, rzeźb, itp.
- ii. Forma ta powinna przedstawić historię wybranej technologii, która powstała na użytek misji kosmicznych, jej dalsze losy, aż do czasów współczesnych.
- iii. Forma ta powinna zawierać przykłady użytku technologii w życiu codziennym bezpośrednio lub pośrednio przez współczesnego człowieka.
- iv. Jeśli użytą formą będzie piosenka, należy przedstawić ją w formie nagrania audio lub teledysku, w którym wystąpią członkowie grupy. Tekst piosenki musi być załączony w formie osobnego pliku, a także być wyświetlony na teledysku w formie napisów na dole ekranu.
- v. Jeśli użytą formą będzie seria obrazów, rzeźb, płaskorzeźb czy innych, w zgłoszeniu należy załączyć np. prezentację multimedialną zawierającą zdjęcia prac w odpowiedniej kolejności, wraz z odpowiednim opisem i lub interpretacją dzieła.
- vi. Plik z zadaniem konkursowym nie może przekraczać 25 MB.
- vii. Plik z zadaniem konkursowym może być dowolnego typu, poza wykonywalnym. Musi ponadto być możliwy do otwarcia przez podstawowy zestaw oprogramowania każdego komputera (z dowolnym systemem operacyjnym).

W szczególnych przypadkach, w których nie jest możliwe zmniejszenie rozmiaru pliku do 25 MB, konieczny jest kontakt indywidualny z koordynatorem konkursu (wskazany na końcu regulaminu).

13. Plik z opisem pracy konkursowej

- a) Należy użyć załączonego wzoru pliku - **załącznik 3**.
- b) Plik powinien zawierać motywację wyboru konkretnej technologii kosmicznej.
- c) Plik powinien zawierać listę użytych materiałów, oprogramowania, sprzętu.
- d) Plik powinien zawierać jasną informację o podziale obowiązków członków drużyny, np.: animacja – Anna Kowalska, zdjęcia – Karol Kowalski, itp.
- e) Plik nie może przekroczyć objętości 2 stron A4;
- f) Użyta czcionka: Arial, 11 pt.;
- g) Jeżeli wstawienie wspólnego zdjęcia drużyny i Opiekuna nie było możliwe w

- pliku z pracą konkursową, należy wstawić je do pliku z opisem pracy.
- h) Plik należy zapisać w formacie **.pdf**;

§ 5. Zasady oceny w Etapie Oceny prac Konkursowych

1. Zgłoszenia konkursowe podlegają w pierwszej kolejności ocenie formalnej. Zgłoszenia nadesłane po terminie lub niekompletne nie podlegają ocenie.
2. Przewidziano III etapy oceny prac konkursowych.
3. W **I etapie** konkursu zostaną sprawdzone wymogi formalne złożonych aplikacji. Do wymogów formalnych należą:
 - poprawnie wypełniony wniosek (podanie niezbędnych informacji oraz zgodne z prawdą spełnienie wymogów wymienionych w punktach do akceptacji)
 - załączone, ważne zgody rodziców/opiekunów
 - poprawnie dodany plik z zadaniem konkursowym
 - poprawnie dodany plik z opisem z wykorzystaniem szablonu (Załącznik 3)
 - poprawny dobór kategorii wiekowej oraz formy konkursowej
4. W przypadku wątpliwości dotyczących spełnienia przez Uczestnika/ów kryteriów udziału u Konkursie, Organizator może zwrócić się do Uczestnika/ów 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.
5. Do II etapu przejdą wyłącznie zaakceptowane wnioski w etapie I.

II ETAP

6. W **II etapie** Oceny prace będą sprawdzane przez wskazanych członków Komisji, zgodnie z ich wykształceniem, doświadczeniem zawodowym i kompetencjami. Zostaną utworzone trzy zespoły Komisji:
 - a. Naukowo-techniczna
 - b. Artystyczna
 - c. Edukacyjno-artystyczna
7. Każdy zespół będzie składał się minimum z 3 członków.
8. Zespoły Komisji będą odpowiedzialne za ocenę prac z kategorii:
 - a. Naukowo-techniczna: Film, Animacja, Prezentacja
 - b. Artystyczna: Forma literacka, Forma artystyczna, Prezentacja
 - c. Naukowo-artystyczna: Prezentacja, Film, Animacja
9. Każde zgłoszenie zostanie ocenione niezależnie przez dwóch członków Komisji.
10. Wynik końcowy będzie stanowił średnią ocen dwóch Jurorów.
11. W przypadku dużej rozbieżności w punktacji, prace takie zostaną ocenione przez trzeciego Jurora, a wynik uśredniony (z trzech ocen).
12. Ocena prac zostanie dokonana zgodnie z warunkami podanymi w niniejszym Regulaminie:
 - 1) Kryteria merytoryczne:
 - a. Czy podano rys historyczny? (0-1 pkt)
 - b. Czy wskazano nazwę lub informacje o misji, na cele której została

- stworzona? (0-2 pkt)
- c. Czy podano informacje o kolejnych wersjach danej technologii i jej nowych zastosowaniach w Kosmosie? (0-2 pkt)
 - d. Czy opisano proces transferu technologii w życie codzienne? (0-5 pkt)
 - e. Czy wskazano różne obszary zastosowań technologii na Ziemi: w codziennym życiu człowieka, przemyśle, rolnictwie, nauce, itd. Podejście ilościowe. (0-5 pkt)
 - f. Czy podano wyjaśnienie lub opis działania technologii (0-2 pkt)
 - g. Uzasadnienie wyboru konkretnej technologii kosmicznej (0-5 pkt)
 - h. Poziom zagłębienia w przeprowadzonym „śledztwie informacyjnym” dotyczącego wybranej technologii, poprawność faktów (0-5 pkt)
 - i. Jakość podanych informacji o zastosowaniach wskazanej technologii (0-5 pkt)
 - j. Poprawność, zgodność z prawami i zasadami fizyki, chemii, biologii, etc. wytłumaczenie zasad działania danej technologii (0-5 pkt)
- 2) Kryteria artystyczne lub techniczne:
- a. Pomysł na przedstawienie tematu, oryginalność (0-2 pkt)
 - b. Profesjonalizm wykonania pracy konkursowej (0-2 pkt)
 - c. Element humorystyczny (0-2 pkt)
- 3) Kryteria formalne i techniczne
- a. Optymalne użycie materiałów i zasobów w przygotowaniu formy konkursowej (0-3 pkt)
 - b. Spójność i jasność wypowiedzi (0-3 pkt)

III ETAP

13. Do trzeciego etapu oceny przejdzie po 10 najlepszych prac z każdej kategorii (formy), łącznie 50, w odpowiednim podziale na kategorie grupowe.
14. W **III etapie** oceny najlepsze prace zostaną skonsultowane podczas wspólnego posiedzenia członków Komisji konkursowej. Efektem spotkania będzie utworzenie listy rankingowej i wybór 25 prac (po 5 z każdej kategorii-formy), które zostaną przedstawione Kapitułe. Podział prac wg kategorii wiekowej zostanie dostosowany do liczby zgłoszeń, np. 2:3 lub 3:2.
15. Przed ogłoszeniem wyników, 25 prac zostanie poddanych głosowaniu. Głosowanie odbędzie się wśród zaproszonych przez POLSA przedstawicieli najważniejszych instytucji naukowych, administracyjnych i edukacyjnych w sektorze kosmicznym. Skład Kapituły podany zostanie przed realizacją III etapu.
16. W przypadku uzyskania równej liczby głosów, brany będzie pod uwagę uzyskany wynik punktowy z etapu II. Jeśli nadal będzie to równa liczba, ostateczną decyzję podejmie Przewodniczący Kapituły.
17. Na podstawie wyników głosowania Kapituły, zostanie stworzony ranking zwycięzców. Z każdej kategorii wybrane zostaną po trzy prace konkursowe. Pozostałe prace z etapu II zostaną umieszczone na liście rezerwowej.

18. Organizator zastrzega, że w przypadku uzasadnionym dopuszcza się inny rozkład prac finałowych w ramach kategorii (formy) oraz kategorii wiekowej, np. (1)(2) + (3)(3) + (0)(0)+ (3)(1) + (2)(0), etc.

WYNIKI

19. 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 końca marca 2024 r.** Uczestnicy będą mogli zweryfikować swoją ocenę poprzez nazwę drużyny oraz inicjały Opiekuna.
20. Nie przewidziano trybu odwoławczego.
21. Zwycięzcy zostaną poinformowani drogą mailową na podany adres Opiekuna.
22. Zwycięzcy zostaną przedstawieni imiennie w kanałach informacyjnych należących do Organizatora oraz Partnerów konkursu.
23. Organizator zastrzega sobie możliwość przesunięcia dat poszczególnych etapów oraz rozstrzygnięcia konkursu. O takiej sytuacji Organizator będzie zobowiązany powiadomić Uczestników poprzez informację w mediach społecznościowych oraz na stronie konkursu.

§6. Nagrody

1. W konkursie przewidziano 15 nagród głównych.
2. Nagroda główna w konkursie składa się z kilku elementów.
3. Pierwszy element nagrody głównej.
Zwycięzcy wezmą udział w wydarzeniu zorganizowanym przez Organizatora podczas trwania Misji, składającym się m.in. z połączenia na żywo z polskim astronautą. Zwycięzcy będą mieli priorytet w procesie selekcji pytań do astronauty.
4. Termin realizacji powyższych części nagrody głównej to czas trwania polskiej misji na ISS. Termin ten nie jest znany na moment ogłoszenia Konkursu. Wiadomo, że nie odbędzie się wcześniej niż na wiosnę 2025 r. Dokładny termin zostanie podany na stronie POLSA i w innych polskich mediach.
5. Drugi element nagrody.
Zwycięzcy ponadto wezmą udział w kilkudniowej wycieczce do ośrodków naukowo-technologicznych w Europie, związanych z sektorem kosmicznym. Szczegóły zostaną podane w marcu 2025 r. Termin wycieczki: druga połowa roku 2025.
6. Trzecim elementem nagrody głównej jest zaproszenie Zwycięzców do wystąpienia lub użycie wykonanych przez nich prac konkursowych w materiałach edukacyjnych, które zostaną stworzone na potrzeby Misji. Tym samym Zwycięzcy będą „gościli” w każdej polskiej szkole na lekcjach fizyki.
7. Czwarty element nagrody to zaproszenie na „Wielki Finał”, elitarne spotkanie ze Sławoszem Uznańskim. Wielki Finał będzie to dwudniowe wydarzenie składające się dodatkowo m.in. z: warsztatów, wyzwań inżynieryjnych, spotkań z naukowcami. Termin wydarzenia zostanie podany po zakończeniu Misji i powrocie astronauty do Polski.

8. Zwycięzcy otrzymają nagrody rzeczowe.
9. Przewidziano ponadto nagrody pocieszenia dla uczestników znajdujących się na liście rezerwowej - zostaną zaproszeni na jedno z połączeń na żywo z astronautą na ISS.
10. Wszyscy uczestnicy otrzymają pamiątkowy dyplom w wersji elektronicznej.
11. Wybrane utwory konkursowe zostaną zaprezentowane na stronie internetowej Misji.

§7. 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 i rodziców/opiekunów prawnych, adres zamieszkania, e-mail kontaktowy, adres do korespondencji dane dot. szkoły, 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 filmów uczestników w działalności Organizatorów Konkursu, tj. przeniesienia praw autorskich, ujawniania osoby autora na egzemplarzach utworu.
5. Podstawą prawną przetwarzania danych osobowych przez POLSA jest art. 6 ust. 1 lit. a RODO, tj. zgoda, wyrażona przez rodzica/opiekuna prawnego.
6. Dane osobowe będą udostępniane innym odbiorcom wyłącznie w celu oceny zgłoszeń konkursowych, członkom Komisji oraz Kapituły.
7. Dane osobowe będą przetwarzane przez 5 lat od daty zakończenia I etapu rekrutacji.
8. 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. 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.

§8. 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 niewywołania zwycięzców (w konkursie lub danej kategorii), unieważnienia Konkursu, bez podania przyczyny.
3. Przystąpienie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją treści Regulaminu. Osoby, które nie spełnią któregokolwiek z wymogów określonych w Regulaminie lub podadzą nieprawdziwe informacje, zostaną automatycznie wykluczone z Konkursu.
4. Dodatkowych informacji udzielają przedstawiciele Polskiej Agencji Kosmicznej: anna.bukiewicz-szul@polsa.gov.pl, szymon.grych@polsa.gov.pl.

ZAŁĄCZNIK 1. „Zgody”

Oświadczenia rodziców/opiekuna prawnego uczestnika konkursu „Kosmiczni Detektywi. Znajdź kosmiczne technologie w swoim życiu.”

Imię nazwisko uczestnika:

Imię i nazwisko rodzica/opiekuna prawnego uczestnika:

DANE OSOBOWE

1. Wyrażam zgodę na udział mojego dziecka w Konkursie **„Kosmiczni Detektywi. Znajdź kosmiczne technologie w swoim życiu.”** organizowanego przez Polską Agencję Kosmiczną, we współpracy z Ministerstwem Technologii i Rozwoju, Europejską Agencją Kosmiczną i innymi partnerami.

2. Wyrażam zgodę na przetwarzanie danych osobowych zawartych w Formularzu zgłoszenia do w Konkursie **„Kosmiczni Detektywi. Znajdź kosmiczne technologie w swoim życiu.”** 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.

Data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego uczestnika

REGULAMIN

4. Oświadczam, że znam i akceptuję postanowienia Regulaminu konkursu **„Kosmiczni Detektywi. Znajdź kosmiczne technologie w swoim życiu.”**, organizowanego przez Polską Agencję Kosmiczną.

Data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego uczestnika

PRAWA AUTORSKIE

4. Udzielam Polskiej Agencji Kosmicznej niewyłącznej, nieodpłatnej licencji, na czas niekreślony od dnia zgłoszenia udziału w Konkursie, do korzystania z zgłoszonej pracy konkursowej, zwanej również „utworem” na następujących polach eksploatacji w zakresie:
- utrwalenia i zwielokrotnienia utworu jakąkolwiek techniką, w szczególności cyfrową;
 - rozpowszechniania utworu, w szczególności poprzez jego umieszczenie, wyświetlanie, odtwarzanie oraz nadawanie i reemitowanie za pomocą wizji lub fonii oraz za pośrednictwem satelity, a także publicznego udostępniania utworu oraz informacji o utworze, w taki sposób, aby każdy mógł mieć do niego dostęp w miejscu i w czasie przez siebie wybranym, w szczególności w Internecie oraz mediach społecznościowych;
 - nieodpłatnego wykorzystania utworu we wszelkich materiałach promocyjnych oraz jego udostępniania za pośrednictwem sieci informatycznych (w szczególności typu Internet) w celu promocji Konkursu;
5. Zaświadczam, że wszystkie użyte przeze mnie w pracach konkursowych (video oraz tekstowej) zostały udostępnione na otwartej licencji lub posiadam do nich własne prawa autorskie.
6. Wyrażam zgodę, w zakresie wskazanych powyżej pól eksploatacji, na korzystanie przez Polską Agencję Kosmiczną z utworu w całości lub we fragmentach, w tym dokonywanie modyfikacji, skrótów lub łączenia z innymi utworami w celu ich wspólnego rozpowszechniania.
7. Upoważniam Polską Agencję Kosmiczną do wykonywania autorskich praw osobistych do utworu, takich m.in. jak: prawo do decydowania o pierwszym udostępnieniu utworu, sposobie udostępnienia oraz sposobie oznaczenia autorstwa.

Data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego uczestnika

INNE

7. W przypadku niezgodności z prawdą powyższych oświadczeń, zgadzam się ponieść całkowitą i wyłączną odpowiedzialność z tego tytułu, w szczególności zobowiązuję się pokryć w całości ewentualną szkodę oraz wszelkie udokumentowane koszty z tym związane.

Data i czytelny podpis rodzica/opiekuna prawnego uczestnika

ZAŁĄCZNIK 2. Treść formularza

I Dane drużyny

Nazwa drużyny: * (unikalność nazwy sprawdzana przy wystąpieniu formularza)

Grupa wiekowa: 6 – 10 lat; 11-14 lat

Liczba członków drużyny: 0-5

Wpisz imiona i nazwiska członków drużyny:

#1 Imię i nazwisko członka drużyny: 1

Dodaj członka drużyny

....

#5

Dane drużyny:

Imię i nazwisko Opiekuna drużyny: *

Nazwa szkoły lub placówki edukacyjnej: *

Adres szkoły/placówki edukacyjnej: *

Dane kontaktowe:

Adres e-mail do kontaktu (opiekuna): *

Potwierdź adres e-mail do kontaktu (opiekuna) *

Nr telefonu do kontaktu *

II Oświadczenia związane z kryteriami obowiązkowymi

(poniższe oświadczenia muszą być zgodne ze stanem faktycznym, wybierz wartość za pomocą pola wyboru TAK/NIE)

Wszyscy członkowie drużyny posiadają polskie obywatelstwo lub kartę stałego pobytu *

Na dzień 30 stycznia 2025 wiek wszystkich członków drużyny będzie mieścić się w przedziale: 6 - 14 lat (tak/nie) *

Posiadam zgody rodziców/opiekunów prawnych wszystkich członków drużyny do udziału w Konkursie (tak/nie) *

Jestem opiekunem tylko jednej drużyny (tak/nie) *

III Zadania konkursowe

(poniższe oświadczenia muszą być zgodne ze stanem faktycznym, wybierz wartość za pomocą pola wyboru TAK/NIE)

Wybierz formę pracy konkursowej *

Film Prezentacja Animacja Forma literacka Forma artystyczna

Załącz plik z zadaniem konkursowym (max. 25 MB) *

Wybierz pliki

Załącz plik tekstowy w formacie .pdf, utworzony zgodnie z szablonem z załącznika 3. *

Wybierz pliki

Załącz zgody rodziców/opiekunów prawnych na udział członków drużyny w konkursie w formacie .pdf *

ZAŁĄCZNIK 3. Szablon pliku tekstowego - max. na dwóch stronach A4, font: Arial 11pt.

OPIS ZADANIA KONKURSOWEGO "KOSMICZNI DETEKTYWI"

1. Nazwa drużyny
2. Imię i nazwisko Opiekuna Drużyny
3. Wymień członków drużyny
4. Kategoria wiekowa
5. Forma konkursowa
6. Podaj wykaz przydzielonych ról, które odegrali członkowie drużyny i zakres wykonanej pracy.
7. Dlaczego wybraliście właśnie tę technologię kosmiczną, co jest w niej wyjątkowego, wg Was?
8. Podaj opis i wykaz wszystkich materiałów, programów i zasobów wykorzystanych przy wytworzeniu pracy konkursowej, w tym ekspertów wspierających.
9. Zdjęcie drużyny (jeśli nie było w materiałach konkursowych)