

REGULAMIN KONKURSU

Komisja Nauk Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk Oddział w Gdańsku

Koło Naukowe Nowych Technologii „Innovatio” WSAiB

III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi

im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni

Trefl S.A.

Ogłaszają konkurs pod tytułem:

Opracowanie gry edukacyjnej pod hasłem

WOJNA KOGNITYWNA lub DZIAŁANIA W OBLICZU ZAGROŻENIA

Regulamin konkursu

§ 1 Postanowienia ogólne

1. Organizatorami konkursu są: Komisja Nauk Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk Oddział w Gdańsku, Koło Naukowe Nowych Technologii „Innovatio” WSAiB, III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni oraz Trefl S.A. (zwani dalej Organizatorem).
2. Konkurs organizowany jest w ramach projektu mającego na celu kształtowanie odpowiednich postaw wśród młodzieży poprzez zastosowanie gier edukacyjnych.
3. Udział uczniów w konkursie jest dobrowolny.
4. Celem konkursu jest wyłonienie najbardziej innowacyjnych projektów gier, które będą mogły być wykorzystywane zarówno w szkołach, jak i w celach prywatnych.
5. Konkurs skierowany jest do uczniów szkół ponadpodstawowych w wieku 14-19 lat.
6. Uczestnicy mogą zgłaszać się indywidualnie lub w zespołach liczących maksymalnie 10 osób. W zgłoszeniu należy wskazać także opiekuna drużyny z ramienia szkoły oraz osobę odpowiedzialną za kontakt z Organizatorem. Z każdej szkoły mogą zostać zgłoszone nie więcej niż dwa zespoły.
7. Szkoła zgłasza swój udział w konkursie poprzez link do organizatora konkursu: <https://forms.gle/siq93zm5ZLtHv9eS8>.

8. Głównym sponsorem nagród rzeczowych jest firma Trefl S.A. Dyplomami przewodniczącego Komisji Nauk Kosmicznych Polskiej Akademii Nauk Oddział w Gdańsku oraz nagrodami rzeczowymi ufundowanymi przez firmę Trefl S.A. nagrodzone zostaną I, II oraz III miejsce w konkursie. Zwycięzca konkursu (I miejsce) zaproszony zostanie na konsultację merytoryczną i warsztaty projektowe z zespołem od projektowania gier firmy Trefl S.A. (zwycięzca konkursu zaproszony zostanie do firmy Trefl S.A., gdzie specjaliści kreacji gier wspólnie z autorem/autorami zwycięskiej gry konkursowej przeprowadzą warsztaty nad projektem gry).

§ 2 Kategorie gier

1. Wszystkie gry powinny poruszać jeden z dwóch poniższych problemów:

- 1) Wojna Kognitywna:

Wojna kognitywna to forma konfliktu, w której celem ataku nie jest terytorium ani infrastruktura, lecz ludzki umysł, jego percepcja, emocje, wartości i zdolność podejmowania decyzji. Wojna kognitywna działa poprzez manipulację informacją, wykorzystanie danych behawioralnych, oddziaływanie na dopaminę i emocje, zmianę modeli myślenia oraz celowe wywoływanie chaosu informacyjnego.

Jej narzędziami są m.in. algorytmy analizujące zachowania, treści dopaminowe, manipulacja czasem, geofencing, deep-click analytics, treści ekstremalne oraz przekazy destabilizujące tożsamość i relacje społeczne.

Istotą wojny kognitywnej jest zdobycie kontroli nad uwagą, emocjami i przekonaniem, tak aby wpływać na przyszłe decyzje jednostki lub całych grup społecznych. Jest to konflikt niewidzialny fizycznie ale oddziałujący na funkcjonowanie psychiczne i społeczne.

- 2) Działania w obliczu zagrożenia:

Gra powinna dotyczyć odpowiednich zachowań społecznych i procedur postępowania w sytuacjach potencjalnego zagrożenia dla obywateli. Obejmują one klęski żywiołowe (np. powodzie, pożary), działania militarne i cyberataki (np. naloty, blackout), a także inne zdarzenia zagrażające zdrowiu i bezpieczeństwu publicznemu (np. skażenie

wody, epidemie). Celem gry jest edukacja w zakresie rozpoznawania zagrożeń, właściwego reagowania oraz współpracy społecznej w sytuacjach kryzysowych.

2. W konkursie można zgłaszać projekty gier w wybranej z trzech poniższych form:

1) Gry planszowe:

- Przeznaczone dla 2-10 graczy, z możliwością prowadzenia rozgrywek równoległe w wielu grupach.
- Czas trwania rozgrywki: do 45 min (preferowany czas ok. 40 min).
- Zasady gry powinny być proste do wyjaśnienia (tak, aby móc ją wytłumaczyć i rozegrać w trakcie jednej godziny lekcyjnej).
- Gra musi pełnić funkcję edukacyjną i angażować uczestników.
- Przewidziane zastosowanie m.in. na przedmiotach takich jak: edukacja dla bezpieczeństwa, wychowanie obywatelskie, godzina wychowawcza, itp.

2) Gry terenowe (np. podchody, gry miejskie):

- Liczba graczy dowolna, w zależności od ilości osób w klasie.
- Czas trwania rozgrywki: do 45 min (dopuszczalne dłuższe warianty, mające na uwadze przeprowadzenie rozgrywki podczas dwóch bloków lekcyjnych trwających łącznie 90 min, bądź wykorzystanie gry poza zajęciami, np. na obozach czy koloniach).
- Gra uniwersalna i możliwa do przeprowadzenia niezależnie od lokalizacji.
- Gra powinna zawierać elementy poznawania okolicy i działania w sytuacjach zagrożenia.
- Gra powinna spełniać funkcję zarówno edukacyjną, jak i integracyjną.
- Gra powinna być atrakcyjna i możliwa dla wykorzystania przez: nauczycieli (WF-u, geografii, edukacji dla bezpieczeństwa), pedagogów (podczas wymian studenckich czy programu Erasmus), opiekunów kolonijnych itp.

- Gra może wykorzystywać dodatkowe narzędzia takie jak: mapy, kompasy, lornetki, lupy, itp.
- 3) Gry problemowe (np. escape room'y, debaty, rozwiązywanie zagadek, „mafia”, gry karciane):
- Przeznaczone dla 2-10 graczy, z możliwością prowadzenia rozgrywek równoległe w wielu grupach.
 - Czas trwania rozgrywki: do 45 min.
 - Gra powinna być łatwa w obsłudze, prowokować myślenie i współpracę (np. gry oparte na kartach).
 - Przewidziane wykorzystanie na lekcjach, takich jak: edukacja dla bezpieczeństwa, godzina wychowawcza, itp.

§ 3 Wymogi formalne

1. Każdy projekt powinien zawierać:
 - 1) Nazwę gry.
 - 2) Krótki opis celu i mechaniki gry.
 - 3) Zasady gry.
 - 4) Przewidywany czas rozgrywki.
 - 5) Liczbę graczy.
 - 6) Informacje o zastosowanych materiałach (jeśli dotyczy).
 - 7) Uzasadnienie związku z tematyką konkursu.
2. Materiały powinny zostać dostarczone w formie: gra w formie fizycznego prototypu z jej opisem i instrukcją gry.
3. Dodatkowy opis i zdjęcia prototypu gry należy wysłać na adres mailowy: rochsobczynski22@lo3.gdynia.pl.
4. Projekty muszą być oryginalne i nie mogą naruszać praw autorskich.
5. Projekty muszą zostać dostarczone na adres szkoły organizującej konkurs – III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni (ul. Legionów 27, 81-405 Gdynia) oraz podpisane hasłem: „GRA WOJNA

KOGNITYWNA” lub „GRA DZIAŁANIA W OBLICZU ZAGROŻENIA” – zależnie od wybranej przez zespół tematyki gry.

§ 4 Kryteria oceny

1. Zgłoszone projekty będą oceniane i punktowane według następujących kryteriów:
 - 1) Zgodność z tematyką (0-5 pkt.).
 - 2) Wartość edukacyjna (0-5 pkt.).
 - 3) Grywalność (0-5 pkt.).
 - 4) Atrakcyjność (0-3 pkt.).
 - 5) Łatwość zrozumienia zasad (0-3 pkt.).
 - 6) Możliwość wykorzystania do celów edukacyjnych, m.in. w szkole (0-3 pkt.).
 - 7) Innowacyjność i kreatywność (0-3 pkt.).
 - 8) Uniwersalność zastosowania (0-3 pkt.).
2. Oceny dokonuje Komisja powołana przez organizatora w skład której wchodzić będą przedstawiciele poszczególnych instytucji organizujących konkurs. Większość głosów w Komisji stanowić będą uczniowie III Liceum Ogólnokształcącego z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni (szkoła jako organizator nie może brać udziału w konkursie).

§ 5 Harmonogram konkursu

1. Zgłoszenie udziału w konkursie przez szkołę w terminie do 9.02.2026 r.
2. Dostarczenie gier w terminie do 1.04.2026 r. (decyduje data stempla pocztowego).
3. Ogłoszenie wyników w terminie do 18.04.2026 r.
4. Uroczyste zakończenie konkursu wraz z wręczeniem nagród odbędzie się w czerwcu 2026 r. (dokładna data zostanie przekazana przez organizatora bliżej terminu).
5. Organizator zastrzega sobie prawo do ewentualnej zmiany terminów.

§ 6 Ustalenia szczegółowe

1. Do prac należy dołączyć następujące informacje:
 - 1) Nazwiska i imiona uczestników wraz z poziomem klas, w których są uczniami.
 - 2) Nazwisko i imię lidera zespołu wraz z numerem telefonu i adresem mailowym.

- 3) Nazwisko i imię nauczyciela (opiekuna konkursu z ramienia szkoły) wraz z numerem telefonu i adresem mailowym.
- 4) Nazwa i adres szkoły wraz z numerem telefonu i adresem mailowym.
- 5) Wybrana kategoria tematyczna (jedna z dwóch) oraz wybrana forma gry (jedna z trzech).
- 6) Wypełnione i podpisane przez nauczyciela oraz uczniów (uczestników konkursu) oświadczenia o zgodzie na przetwarzanie danych osobowych (załączniki nr 1 i 2 do regulaminu konkursu).

§ 7 Praca Komisji Konkursowej

1. Termin i sposób pracy Komisji ustala jej Przewodniczący.
2. Komisja rozpoczyna pracę od zweryfikowania zgodności formalnej nadesłanych zgłoszeń z regulaminem konkursu.
3. Członków Komisji powołuje Organizator.
4. Autorom nadesłanych prac nie przysługuje odwołanie od decyzji Komisji.
5. Prawo interpretacji zapisów niniejszego regulaminu w sytuacjach wątpliwych przysługuje Przewodniczącemu Komisji Konkursowej.
6. Komisja ocenia prace zgodnie z kryteriami zawartymi w niniejszym regulaminie.
7. Komisja sporządza protokół oceny przesłanych prac.

§ 8 Postanowienia końcowe

1. Udział w konkursie oznacza akceptację niniejszego regulaminu.
2. Nadesłane prace stają się własnością organizatora konkursu i mogą być wykorzystane w całości lub we fragmentach w celach promocyjnych.
3. Organizator zastrzega sobie prawo do publikacji nagrodzonych i wyróżnionych prac w mediach, mediach społecznościowych i internecie.
4. Regulamin konkursu dostępny jest do pobrania na stronie <https://www.lo3.gdynia.pl> oraz <http://3-lab.pl>.
5. W sprawach nieregulowanych niniejszym regulaminem decyduje Organizator.
6. Kontakt w sprawach konkursu: annaczernihowska-tymoszyk@lo3.gdynia.pl (w kwestiach technicznych) lub rochsobczynski22@lo3.gdynia.pl.

§ 9 Ochrona danych osobowych

1. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Prezydent Miasta Gdyni, z siedzibą w Urzędzie Miasta Gdyni, al. Marsz. Piłsudskiego 52/54, 81-382 Gdynia.
2. Szkoła – III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni – działa jako podmiot przetwarzający dane w imieniu Administratora, zgodnie z art. 28 RODO.
3. Dane osobowe uczestników i opiekunów są przetwarzane w celu przeprowadzenia i promocji konkursu oraz publikacji wyników, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO (wykonanie zadania realizowanego w interesie publicznym).
4. Dane mogą być udostępnione współorganizatorom konkursu wyłącznie w zakresie niezbędnym do jego realizacji.
5. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, sprzeciwu lub żądania usunięcia danych.
6. Dane będą przechowywane przez okres realizacji konkursu oraz jego archiwizacji zgodnie z obowiązującymi przepisami.
7. W sprawach dotyczących przetwarzania danych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych Urzędu Miasta Gdyni: iod@gdynia.pl.

OŚWIADCZENIE NAUCZYCIELA O WYRAŻENIU ZGODY NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oświadczam, że wyrażam zgodę na przetwarzanie przez III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni moich danych osobowych w celach związanych z realizacją konkursu pt. „Opracowanie gry edukacyjnej pod hasłem WOJNA KOGNITYWNA lub DZIAŁANIA W OBLICZU ZAGROŻENIA” dla szkół ponadpodstawowych.

.....
imię i nazwisko nauczyciela
– opiekuna merytorycznego uczestnika konkursu

..... W
(podać nazwę szkoły)

Klauzula informacyjna:

1. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Prezydent Miasta Gdyni, z siedzibą w Urzędzie Miasta Gdyni, al. Marsz. Piłsudskiego 52/54, 81-382 Gdynia.
2. Szkoła – III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni – działa jako podmiot przetwarzający dane w imieniu Administratora, zgodnie z art. 28 RODO.
3. Dane osobowe uczestników i opiekunów są przetwarzane w celu przeprowadzenia i promocji konkursu oraz publikacji wyników, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO (wykonanie zadania realizowanego w interesie publicznym).
4. Dane mogą być udostępnione współorganizatorom konkursu wyłącznie w zakresie niezbędnym do jego realizacji.
5. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, sprzeciwu lub żądania usunięcia danych.
6. Dane będą przechowywane przez okres realizacji konkursu oraz jego archiwizacji zgodnie z obowiązującymi przepisami.
7. W sprawach dotyczących przetwarzania danych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych Urzędu Miasta Gdyni: iod@gdynia.pl.

.....
data

.....
podpis nauczyciela

Oświadczam ponadto, że zapoznałem się z regulaminem konkursu pt. „Opracowanie gry edukacyjnej pod hasłem WOJNA KOGNITYWNA lub DZIAŁANIA W OBLICZU ZAGROŻENIA” dla szkół ponadpodstawowych oraz akceptuję jego zapisy.

.....
data

.....
podpis nauczyciela

OŚWIADCZENIE UCZNIA O WYRAŻENIU ZGODY NA PRZETWARZANIE DANYCH OSOBOWYCH

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 (ogólne rozporządzenie o ochronie danych) oświadczam, że wyrażam zgodę na przetwarzanie przez III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni **moich danych osobowych*/danych osobowych mojego dziecka*** w celach związanych z realizacją konkursu pt. „Opracowanie gry edukacyjnej pod hasłem WOJNA KOGNITYWNA lub DZIAŁANIA W OBLICZU ZAGROŻENIA” dla szkół ponadpodstawowych.

.....
imię i nazwisko ucznia - uczestnika konkursu

..... W
uczeń (podać nazwę szkoły)

Klauzula informacyjna:

1. Administratorem danych osobowych uczestników konkursu jest Prezydent Miasta Gdyni, z siedzibą w Urzędzie Miasta Gdyni, al. Marsz. Piłsudskiego 52/54, 81-382 Gdynia.
2. Szkoła – III Liceum Ogólnokształcące z Oddziałami Dwujęzycznymi im. Marynarki Wojennej RP w Gdyni – działa jako podmiot przetwarzający dane w imieniu Administratora, zgodnie z art. 28 RODO.
3. Dane osobowe uczestników i opiekunów są przetwarzane w celu przeprowadzenia i promocji konkursu oraz publikacji wyników, na podstawie art. 6 ust. 1 lit. e RODO (wykonanie zadania realizowanego w interesie publicznym).
4. Dane mogą być udostępnione współorganizatorom konkursu wyłącznie w zakresie niezbędnym do jego realizacji.
5. Uczestnikom przysługuje prawo dostępu do swoich danych, ich sprostowania, ograniczenia przetwarzania, przenoszenia danych, sprzeciwu lub żądania usunięcia danych.
6. Dane będą przechowywane przez okres realizacji konkursu oraz jego archiwizacji zgodnie z obowiązującymi przepisami.
7. W sprawach dotyczących przetwarzania danych można kontaktować się z Inspektorem Ochrony Danych Urzędu Miasta Gdyni: iod@gdynia.pl.

.....
data

.....
podpis ucznia/rodzica/opiekuna prawnego

Oświadczam ponadto, że zapoznałem się z regulaminem konkursu pt. „Opracowanie gry edukacyjnej pod hasłem WOJNA KOGNITYWNA lub DZIAŁANIA W OBLICZU ZAGROŻENIA” dla szkół ponadpodstawowych oraz akceptuję jego zapisy.

.....
data

.....
podpis ucznia/rodzica/opiekuna prawnego

* niewłaściwe skreślić

Uwaga: formularz wypełniają samodzielnie pełnoletni uczestnicy konkursu. W przypadku osób niepełnoletnich formularz wypełniają ich rodzice lub opiekunowie prawni.