

IV Edycja Konkursu *Ambasador Szkolnej Wynalazczości za nami.*

3 czerwca 2017 r. w siedzibie Urzędu Patentowego RP spotkali się laureaci i finaliści IV już edycji konkursu „Ambasador Szkolnej Wynalazczości 2017”, zainicjowanego przez Urząd Patentowy RP we współpracy z Muzeum Techniki i Przemysłu NOT oraz Polską Akademią Dzieci. Partnerami konkursu byli: PKO BP oraz Funiversity.

Patronat honorowy nad wydarzeniem objęli po raz kolejny: Minister i Ministerstwo Edukacji Narodowej (patronat podwójny), Ministerstwo Kultury i Dziedzictwa Narodowego, Ministerstwo Rozwoju, Centrum Nauki Kopernik. Od strony medialnej wsparcia udzieliły nam TVP ABC oraz portal edukacyjno-rozrywkowy czasdzieci.pl

Zgromadzonej, młodej publiczności w tym dniu nie brakowało inspirujących doznań: najpierw emocjonujące warsztaty naukowe prowadzone m.in. przez pomysłodawcę i założyciela Funiversity - pana Jarka Wasilewskiego oraz animatora Macieja Antoniaaka z wykorzystaniem ciekłego azotu i oczywiście z udziałem laureatów; następnie uroczysta gala rozdania nagród prowadzona przez panią prezes Urzędu Patentowego dr Alicję Adamczak wraz z panią Małgorzatą Kocoń - Dyrektorką Biura Młodego Klienta PKO Banku Polskiego oraz Panem Adamem Perłowskim, ekspertem UPRP, który ze swoistym sobie profesjonalizmem, acz w przystępnej dla dzieci formie uzasadniał słuszność przyznanych nagród w kategorii „wynalazki i rozwiązania techniczne, by ostatecznie móc podziwiać wystawę na której znalazły się **prawdziwe „perełki” tegorocznej edycji, a wśród nich: Podświetlana Torebka, Wiatromierz, Trójkołowy Elektryczny Łazik Magnetyczny, Ulepszona Taca Ogrodowa czy gry planszowe: Pomysłowa Gra na Wyjazdy: Na Szychtę, Rowerowe Emocje czy plansze do nauki gry w szachy „Dwa Królestwa- Dobry Początek”.**

Spośród 63 poddanych ocenie nowatorskich projektów, w których wykonanie zaangażowało się ponad 120 uczniów w wieku 7-13 lat, nagrodzono 16. Dla tych, którzy jeszcze nie uczestniczyli w konkursie dość przypomnieć, że ideą jest, by nadsyłane projekty „wpisywały się” w jedną z dwóch kategorii konkursowych, a mianowicie: „wynalazek lub rozwiązanie techniczne” bądź „gra planszowa lub komputerowa”. Nowością wprowadzoną w tegorocznej edycji jest ograniczenie wieku autorów prac w dwóch grupach wiekowych: od 7 do 10 lat oraz: od 11 do 13 lat.

Nadesłane projekty poddane ocenie jury konkursu rozpatrywane były w oparciu o wspólny mianownik: związek projektu z wynalazczością, odkrywczość, innowacyjność, powszechną użyteczność, jakość i estetykę wykonania oraz osobisty wkład w powstanie projektu (samodzielność). Dodatkowo przy wyborze prac w kategorii „wynalazek lub rozwiązanie techniczne” jury brało pod uwagę: oryginalność pomysłu oraz element nowatorski; zaś w kategorii „gra planszowa lub komputerowa” doceniało umiejętność określania strategii działania, stopień skomplikowania czy regrywalność gier. W tej kategorii autorzy nie mogli ograniczać się wyłącznie do gier typu „chińczyk”.

W tym miejscu pragnę podkreślić, że ideą konkursu jest promowanie postaw kreatywności, aktywności oraz specyficznego sposobu postrzegania rzeczywistości, charakterystycznego dla potencjalnego wynalazcy m.in. umiejętności dostrzegania i nazywania problemów technicznych wymagających rozwiązania, umiejętności określania sposobu takiego rozwiązania czy zaproponowania „narzędzi”, które mogą temu służyć. **Ponieważ mamy świadomość, że nie jest to łatwe zadanie, tym bardziej chcielibyśmy docenić i raz jeszcze bardzo podziękować każdej uczestniczce i uczestnikowi z osobna, którzy zmierzali się z tematem i wzięli udział w tegorocznej edycji a opiekunom za serce i entuzjazm we wspieraniu swoich podopiecznych!**

W ramach wytypowanych prac przyznano 3 nagrody główne Urzędu Patentowego RP, których autorzy otrzymali m.in. nagrody finansowe oraz tytuły Szkolnych Ambasadorów Wynalazczości 2017 - w przypadku wynalazków oraz Certyfikaty Polskiego Towarzystwa Badania Gier - w przypadku gier planszowych, nie wspominając o licznych nagrodach rzeczowych.

W grupie zwycięskich projektów znalazły się:

- **T.E.Ł.M. Trójkołowy Elektryczny Łazik Magnetyczny, zgłoszony przez jedenastoletniego Olivera Kasprzyka ze Szkoły Podstawowej im. Jana Pawła II w Braciejówce.**

Auror wykazał się nieszablonowym sposobem myślenia, polegającym na nieoczywistym połączeniu znanych środków technicznych: klocków lego, zaczepu do hulajnogi, odpowiednio wykrzywionej blaszki oraz panelu do sterowania. Udało Mu się połączyć idee przedmiotu użytecznego z zabawką zarazem. Dało to nieoczywisty efekt: pozwoliło zaprogramować robota by poruszał się w określonych kierunkach, zbierając jednocześnie drobne metalowe części. Ułatwia zatem sprzątanie drobnych elementów metalowych takich jak: spinacze, szpilki czy śrubki. W sam raz dla majsterkowicza. Brawo za kreatywność i twórczy sposób myślenia!

- **GRA PLANSZOWA: „Dwa Królestwa – dobry początek”, zgłoszona przez ośmioletnich uczniów Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Tajnego Nauczania w Dziekanowicach, wśród których znaleźli się: Marcin Bzdyl, Natalia Hankus, Kacper Kasprzyk, Gabriela Przetocka, Franciszek Dzięgiel, Konrad Stopa, Piotr Chlebda, Natalia Wania, Victor Dzióbek, Mateusz Molendys.**

„Dwa Królestwa – dobry początek” – to doskonały przykład tytułu edukacyjnego, posiadającego określony cel. Gra wygląda wprost olśniewająco. Nie ma również wątpliwości, że za jej niezwykle starannym wykonaniem stoją uczniowie. Stworzona gra oddaje atmosferę rozgrywki „prawdziwych szachów”, jest jednak lżejsza. W ocenie Jury gra „Dwa Królestwa – dobry początek” zasługuje na najwyższe wyróżnienie – jesteśmy przekonani, że dobre wyszkolenie w grze w szachy rozwija myślenie niezbędne wynalazcom. Na wyróżnienie zasługują: oryginalność pomysłu, estetyka wykonania, a przede wszystkim to, że zgłoszona gra w całości realizuje postawiony przed nią cel – jakim nie jest wygrana jednego z graczy, lecz skuteczna nauka gry w szachy.

- **Gra w kształcie przenośnej maty do ćwiczeń „POMYSŁOWA GRA NA WYJAZDY: NA SZYCHTA”, zgłoszona przez jedenastoletnią Zofię Smyłą ze Szkoły Podstawowej nr 1 w Lublińcu**

„Na Szychta” to bardzo oryginalne podejście do prezentacji dorobku górniczego Śląska. Przywodząca na myśl dym z kominów barwa planszy, żetony w formie węgielków powodują, że klimat gry został w tym projekcie oddany chyba najlepiej spośród wszystkich zgłoszonych prac. Nietypowe opakowanie gry (zamiast pudełka – mobilna plansza oraz zgłębienie tematyki, której gra dotyczy wymagało pracy umysłowej cechującej osoby zajmujące się tworzeniem wynalazków. „Na Szychta” została zaprojektowana jako gra podróżna – zwraca uwagę opakowanie gry – w formie rulonu z grubego filcu, który po rozłożeniu stanowi planszę oraz zamykany woreczek mieszczący elementy gry. Estetyka stoi na wysokim poziomie, choć elementów jest niewiele. Od strony wizualnej – kolor planszy, kształt pionków, wykonane rewersy kart w grze, wreszcie żetony imitujące brytki węgla doskonale nawiązaniu do klimatu gry, która ma edukować na temat górniczych tradycji Śląska.

W dowód uznania wszyscy laureaci i wyróżnieni w swych kategoriach otrzymali Mini Patenty oraz Certyfikaty Polskiego Towarzystwa Badania Gier. Te ostatnie wręczała pani Dorota Broszkiewicz – Rzecznik prasowy Polskiej Akademii Dzieci, reprezentująca jednocześnie Polskie Towarzystwo Badania Gier. Szkoły, których prace znalazły się w finale otrzymały dyplomy Ambasad Szkolnych Wynalazców, a nauczyciele, sprawujący pieczę nad powstającymi projektami, dodatkowe Dyplomy Wyróżnienia. Wśród wielu nagród rzeczowych znalazły się m.in.: tablety, długopisy 3D, słuchawki, nagrody pieniężne w wysokości 500 zł brutto, vouchery do Centrum Nauki Kopernik oraz fantastyczne książki, gry planszowe, edukacyjne, zabawki kreatywne. W tym miejscu pragnę raz jeszcze serdecznie podziękować wszystkim naszym wiernym i nowym fundatorom, bez których zaangażowania i hojności szczęście oraz radość najmłodszych nie byłyby pełne. W szczególności dziękujemy: Polskiej Akademii Dzieci, dwóm Partnerom: PKO BP oraz Funiversity, Ministerstwu Edukacji Narodowej, instytucjom udzielającym patronatów, firmie Marwit za pyszne zdrowe orzeźwiające soki, smart LAB oraz wydawnictwom: Dwie Siostry, Jacobsony, Jedność, Muchomor, Zielona Sowa.

O tym, że warto brać udział w podobnych wydarzeniach przemawia fakt, że wcześniej zauważone i odpowiednio rozwijane umiejętności, o których wyżej wspomniano, mogą przynieść w przyszłości godne uwagi efekty w postaci nowych rozwiązań, przydatnych tak w działalności gospodarczej jak i w życiu codziennym, których część z pewnością w pełni zasłuży na nazywanie ich przełomowymi innowacjami pośród otaczającej nas i pędzącej technosfery, a ich autorów na miano indywidualności na miarę Elona Muska (założyciela Tesli, PayPal, SpaceX) czy Marka Zuckenberg (twórcy Facebooka), na których wszyscy wciąż, zwłaszcza tu nad Wisłą z tęsknotą wyczekujemy.

Już dziś gorąco zapraszamy wszystkie szkoły do wzięcia udziału w kolejnej fascynującej przygodzie towarzyszącej V edycji Ambasadora Szkolnej Wynalazczości w 2018 r. a chętnych do wspierania naszej inicjatywy zostania fundatorem nagród. Szczegóły znajdziecie na stronie internetowej UPRP: <http://www.uprp.pl/ambasador-szkolnej-wynalazczosci>

NAGRODZENI W IV EDYCJI „AMBASADORA SZKOLNEJ WYNALAZCZOŚCI 2017”

1. Kategoria „Wynalazki lub Inne rozwiązania techniczne”

- **Anna Dyla**, lat 10
Projekt: **Podświetlana Torebka**
- **Paweł Skrzypkowski**, lat 8
Projekt: **Wiatromierz**
- **Zuzanna Młodziejewska, Emilia Rylich**, lat 7
Projekt: **Wiosenny Magnes**
- **Olivier Kasprzyk**, lat 11
Projekt: **T.E.Ł.M. Trójkątowy elektryczny łazik Magnetyczny**
- **Dawid Pałys**
Projekt: **Ulepszona Taca ogrodowa**
- **Wiktor Mąkólski**, lat 12
Projekt: **Odblaskowa smycz magnetyczna**
- **Maksymilian Nowak**, lat 13
Projekt: **Mecha-Spider-Case - podstawka pod smatfona**

2. Kategoria „Gry planszowe lub komputerowe”

- **Marcin Bzdyl, Natalia Hankus, Kacper Kasprzyk, Gabriela Przetocka, Franciszek Dzięgiel, Konrad Słopa, Piotr Chlebda, Natalia Wania, Victor Dzióbek, Mateusz Molendys**, lat 8

- Projekt: **Dwa królestwa-Dobry Początek**
- **Zofia Smyła**, lat 11
Projekt: **Pomysłowa gra na wyjazdy: Na Szychtą"**
- **Roksana Adamczuk, Wiktor Brożek, Pola Chmielewska, Szymon Germański, Natalia Hardt, Oliwia Jałocha, Anna Leszczyńska, Krzysztof Kula, Oskar Mroczek, Weronika Mroczek, Gabriela Pietrzyk, Rafał Rokita, Kacper Siwek, Oliwia Sołtys, Maja Sośnicka, Dariusz Stańczyk, Nadia Wierzbicka, Magdalena Wojnar, Milena Wołosz, Kalina Zielniok**, 8-9 lat
Projekt: **Rowerowe emocje**
- **Natalia Sułowska, Joanna Wielek**, 9 lat
Projekt: **Home**
- **Olga Pater**, 7 lat
Projekt: **Miejska dżungla**
- **Ignacy Jagasek, Emil Malczyk, Martyna Raczykowska, Michał Kulesza, Nela Malczyk** – 8-10 lat
Projekt: **Matematyczny Melanż**
- **Jakub Jakubiszyn**
Projekt: **Rowerowy wyścig**
- **Wiktoria Jastrzębska**, lat 13
Projekt: **Smok kontra Smog**
- **Szymon Dżugała**
Projekt: **Symulator Robota Ogrodowego**

DYPLOMY AMBASAD SZKOLNYCH WYNAŁAZCÓW OTRZYMAŁY NASTĘPUJĄCE PLACÓWKI:

Szkoła Podstawowa im. Jana Pawła II w Braciejówce

Szkoła Podstawowa w Czernikowie

Szkoła Podstawowa Bohaterów Tajnego Nauczania w Dziekanowicach

Szkoła Podstawowa im. Edwarda Dembowskiego nr 66 w Krakowie

Zespół Szkolno-Przedszkolny nr 2 w Krakowie

Szkoła Podstawowa nr 1 w Lublińcu

Szkoła Podstawowa w Somoninie

Pierwsza Szkoła Podstawowa Montessori Bona Bonaventura w Szczecinie

Szkoła Podstawowa nr 2 w Trzebnicy

Szkoła Podstawowa nr 14 z Oddziałami Integracyjnymi w Zabrze

Szkoła Podstawowa nr 2 w Kozuchowie (woj. lubuskie)

DYPLOMY DLA OPIEKUNÓW PROJEKTÓW OTRZYMAŁY:

Pani Agnieszka Burak, ze Szkoła Podstawowa w Czernikowie, **łącznie 7 zgłoszeń**

Pani Danuta Głuś ze Szkoły Podstawowej im. Bohaterów Tajnego Nauczania w Dziekanowicach

Pani Magdalena Ponikowska ze Szkoły Podstawowa im. Edwarda Dembowskiego nr 66 w Krakowie

Pani Monika Satoła z Zespołu Szkolno-Przedszkolnego nr 2 w Krakowie

Pani Agnieszka Bizoń ze Szkoły Podstawowej im. Edwarda Dembowskiego nr 66 w Krakowie

Pani **Barbara Gałazka** ze Szkoła Podstawowa nr 1 w Lublińcu, **łącznie 4 zgłoszenia**

Pani Marta Skrzypkowska ze Szkoły Podstawowej w Somoninie

Pani Aleksandra Czarnecka z Pierwszej Szkoły Podstawowej Montessori Bona Bonaventura w Szczecinie

Pani Agnieszka Kraska ze Szkoły Podstawowej nr 2 w Trzebnicy

Pani Joanna Polanek ze Szkoły Podstawowa nr 14 z Oddziałami Integracyjnymi w Zabrze

Pani Monika Szczepańska, Renata Korpan Szkoły Podstawowa nr 2 w Kozuchowie (woj. lubuskie) łącznie 7 zgłoszeń