

KONKURSY WYNALAZCZOŚCI W EUROPIE I NA ŚWIECIE



EK¹P Stowarzyszenie
Europa Kujaw i Pomorza

> Drodzy Uczniowie, Studenci

Z przyjemnością oddajemy w Wasze ręce broszurę, która zawiera informacje o konkursach dla młodych wynalazców. Konkursach, które pomogą Wam kształcić umiejętność wykorzystania posiadanej już wiedzy, podniosą Waszą wiarę w siebie, rozszerzą horyzonty i pomogą w rozwoju kreatywnego myślenia. Konkursy te będą też świetnym sprawdzianem umiejętności pracy w zespole i wyczerpania na potrzeby rynku.

W broszurze znajdziecie konkursy krajowe i zagraniczne, które odbywają się cyklicznie. Informacje o konkursach zostały zebrane w pierwszej połowie 2017 roku w Internecie. Niektóre, jak **Student wynalazca**, czy **Studencki Nobel** przeznaczone są wyłącznie dla studentów, inne takie jak **Google Science Fair** dla dzieci od 13 do 18 roku życia. Na pierwszej stronie broszury zrobiliśmy krótki opis warunków zgłoszenia do konkursu. Konkursy takie jak **Odyseja Umysłu** wymagają zaangażowania szkoły lub uczelni, ale do pozostałych można zgłosić się indywidualnie. Pod opisami konkursów podaliśmy adresy stron internetowych, które pomogą uzyskać wszelkie dodatkowe informacje.

Mamy nadzieję, że broszura będzie użyteczna i będzie zachętą do realizacji Waszego potencjału!

Powodzenia!

Kujawsko-Pomorskie Samorządowe Stowarzyszenie
Europa Kujaw i Pomorza





Materiał pn.: „**Konkursy wynalazczości w Europie i na świecie**” zrealizowany został w ramach projektu partnerskiego „Szkoła Zawodowców” - współfinansowanego ze środków Unii Europejskiej, w ramach poddziałania 10.2.3 Kształcenie zawodowe, Działania 10.2 Kształcenie ogólne i zawodowe, Osi priorytetowej 10. Innowacyjna edukacja, Regionalnego Programu Operacyjnego Województwa Kujawsko-Pomorskiego na lata 2014–2020, którego liderem jest Województwo Kujawsko-Pomorskie realizujące zadania poprzez Departament Edukacji i Kształcenia Ustawicznego Urzędu Marszałkowskiego Województwa Kujawsko-Pomorskiego.

Autorem materiału jest Kujawsko-Pomorskie Samorządowe Stowarzyszenie „Europa Kujaw i Pomorza” – partner projektu.

W ramach projektu pn.: „**Szkoła Zawodowców**” stowarzyszenie realizuje działanie pn.: „Innowator – I konkurs wynalazczości i innowacji im. Jana Czochralskiego dla uczniów szkół technicznych województwa kujawsko-pomorskiego”. Współorganizatorem konkursu jest Kujawsko-Pomorski Kurator Oświaty.

Uczestnikami konkursu mogą być uczniowie objęci wsparciem projektu „Szkoła Zawodowców”. Prace konkursowe zgłaszają dwuosobowe zespoły złożone z ucznia i nauczyciela wspierającego, będącego jednocześnie opiekunem ucznia i pracownikiem szkoły, do której uczeń uczęszcza. Nauczyciel pełni funkcję opiekuna ucznia w trakcie realizacji jego pracy konkursowej.

Celem konkursu jest: rozbudzanie i rozwijanie zainteresowań technicznych, a także wspieranie uzdolnień technicznych uczniów; kształtowanie umiejętności rozwiązywania problemów, projektowania i wykonywania urządzeń technicznych przez uczniów; wspieranie kreatywności, twórczego myślenia i kształtowanie postawy przedsiębiorczości uczniów w ramach

kształcenia zawodowego i kształcenia ogólnego; motywowanie nauczycieli do rozwijania i wspierania twórczego myślenia uczniów oraz wdrażania innowacyjnych metod kształcenia uczniów; promowanie osiągnięć uczniów, ich nauczycieli i szkół, w zakresie wynalazczości i innowacji; wyróżnienie najciekawszych projektów wynalazków, innowacji lub innych rozwiązań technicznych stworzonych przez uczniów.

Konkurs dzieli się na dwa etapy:

etap I – przedstawienie koncepcji pracy konkursowej wraz z budżetem;

etap II – realizacja wybranych przez komisję konkursową 15 koncepcji prac konkursowych.

Organizator konkursu sfinansuje powstanie prac konkursowych w II etapie konkursu w kwocie nie wyższej niż 8 000 zł każda.

Nagrodą w konkursie jest zagraniczny wyjazd związany z tematyką konkursu do jednego z krajów Unii Europejskiej dla wszystkich zwycięzców drugiego etapu konkursu, tj. 5 par uczeń – nauczyciel.

Strona internetowa: www.zawodowiec.kujawsko-pomorskie.pl

! INNOWATOR

I KONKURS WYNALAZCZOŚCI I INNOWACJI
IM. JANA CZOCHRALSKIEGO

DLA UCZNIÓW SZKÓŁ TECHNICZNYCH WOJEWÓDZTWA KUJAWSKO-POMORSKIEGO

1. **Konkurs Młody Wynalazca Fundacji Haller Pro Inventio** – do konkursu mogą przystąpić osoby, które nie ukończyły 25 roku życia.
2. **Młody Innowator** – Konkurs skierowany jest do uczniów szkół podstawowych (kl. IV, V, VI), gimnazjów oraz szkół ponadgimnazjalnych (licea i technika)
3. **Olimpiada Innowacji Technicznych i Wynalazczości** – dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych.
4. **Student wynalazca** – Konkurs jest przeznaczony dla studentów studiów pierwszego, drugiego i trzeciego stopnia oraz absolwentów, którzy w trakcie studiów dokonali wynalazku lub wzoru użytkowego oraz zgłosili go do ochrony w Urzędzie Patentowym RP lub odpowiednim urzędzie ds. własności przemysłowej za granicą.
5. **Studencki Nobel** – Uczestnikiem Konkursu może zostać student uczelni państwowej lub prywatnej, który rozpoczął wiodący kierunek studiów pierwszego lub drugiego stopnia bądź studiów jednolitych magisterskich, zarówno stacjonarnych, jak i niestacjonarnych do dnia ukończenia 28 roku życia oraz, który uzyskał za ostatni semestr akademicki zaliczony w Polsce średnią ocen minimum 4,00.
6. **Konkurs Explory** – Do konkursu może zgłosić się każda osoba w wieku 13–20 lat, która ma pomysł na to co i w jaki sposób chciałaby zbadać lub przeprowadzić już pracę naukowo-badawczą.
7. **Odyseja Umysłu** – Konkurs odbywa się w obrębie czterech grup wiekowych:
 - » **I grupa wiekowa** – uczniowie szkoły podstawowej do klasy 5. włącznie (zwykle od 3. klasy).
 - » **II grupa wiekowa** – uczniowie 6. klasy szkoły podstawowej oraz 1. i 2. klasy gimnazjum.
 - » **III grupa wiekowa** – uczniowie 3. klasy gimnazjum oraz szkół średnich, aż do matury.
 - » **IV grupa wiekowa** – wszyscy członkowie zespołu to studenci uczelni wyższych.
8. **Konkurs Prac Młodych Naukowców Unii Europejskiej (EUCYS)** – Żaden z autorów pracy konkursowej nie może we wrześniu roku konkursowego mieć zaliczonego więcej niż pierwszego roku studiów. Praca musi powstać przed wstąpieniem każdego z nich na wyższą uczelnię.
9. **Salon Młodych Wynalazców i Kreatorów Miasta Monts, Francja** – warunkiem uczestnictwa jest wiek niższy niż 25 lat.
10. **Google Science Fair** – Konkurs naukowy online dla uczniów z całego świata, w wieku od 13 do 18 lat.
11. **Imagine Cup** – W konkursie może wziąć udział każdy uczeń lub student od 16 lat wzwyż.
12. **Konkurs na pomysł** – W konkursie może wziąć udział każda osoba fizyczna. Osoby, które nie ukończyły 18 roku życia mogą wziąć udział w konkursie jedynie za pisemną zgodą przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.



> 1. Konkurs *Młody Wynalazca* Fundacji Haller ProInventio

- **Organizator:** Fundacja Haller Pro Inventio
- Celem Konkursu jest inspirowanie postaw proinnowacyjnych i przedsiębiorczych wśród młodzieży – przyszłych przedsiębiorców, naukowców i pracowników reprezentujących różne zawody. Organizatorom zależy także na promocji polskiej myśli technicznej młodych wynalazców zarówno na forum krajowym, jak i międzynarodowym.
- Do konkursu mogą przystąpić osoby, które nie ukończyły 25 roku życia.
- Regulamin Konkursu oraz formularz zgłoszeniowy dostępny jest na stronie: www.fundacja.haller.pl.
- Dodatkowych informacji udziela Agnieszka Passia, tel.: 32 203 71 03
- Nagrody: dyplomy, nagrody rzeczowe oraz prezentacja zwycięskiego wynalazku, między innymi na Międzynarodowych Targach Wynalazków i Innowacji INTARG®, na Giełdzie Wynalazków Nagrodzonych na Międzynarodowych Targach Wynalazczości w roku poprzednim i na wybranych przez Fundację Światowych Targach Wynalazczości organizowanych za granicą.
- E-mail: fundacja@haller.pl
- **Strona internetowa :**
<http://www.fundacja.haller.pl/pl/fundacja/konkursy-wynalazcz-sci/mlody-wynalazca/o-konkursie.html>

> 2. Młody Innowator

- **Organizator:** Komitet Naukowo-Techniczny FSNT-NOT Doskonalenia Kadr, Towarzystwo Kultury Technicznej oraz Stowarzyszenie Polskich Wynalazców i Racjonalizatorów.
- Konkurs skierowany jest do uczniów szkół podstawowych (kl. IV, V, VI), gimnazjów oraz szkół ponadgimnazjalnych (licea i technika).
- Udział zespołów uczniowskich w konkursie polega na: poszukiwaniu pomysłów, zbieraniu informacji, wykonaniu określonego projektu, przedmiotu, modelu lub makiety, przygotowywaniu prezentacji i przedstawieniu swojej pracy na forum klasy lub szkoły.
- Celem konkursu jest kształcenie umiejętności wykorzystywania posiadanej wiedzy w praktyce, rozwój pomysłowości i zaradności, rozwój wiary we własne możliwości, nieodzownej w dorosłym życiu w momencie konieczności przekwalifikowania się, rozwój wyobraźni, spostrzegawczości, wyczulenie na potrzeby rynku (nowe produkty, usługi), zdobywanie umiejętności pracy w zespole.
- Konkurs organizowany jest w trzech etapach : eliminacje szkolne, eliminacje okręgowe i eliminacje ogólnopolskie.
- Dla wszystkich uczestników, których prace przejdą do II etapu, organizatorzy przewidują dyplomy. Dla uczestników i nauczycieli prowadzących, których prace przejdą do III etapu, organizatorzy przewidują dyplomy i pamiątkowe upominki.
- Dla autorów i nauczycieli prowadzących trzech najlepszych prac przewidziane są dyplomy i nagrody rzeczowe.
- Laureaci konkursu są zapraszani na Giełdę Wynalazków IWIS organizowaną przez Stowarzyszenie Polskich Wynalazców i Racjonalizatorów.
<http://iwis.polskiewynalazki.pl/#/>
- **Informacji udziela:**
Anna Kowalska, Sekcja Projektów i Współpracy Zewnętrznej
tel. (22) 336-12-70 e-mail: anna.kowalska@not.org.pl
- Strona internetowa: www.enot.pl

> 3. Olimpiada Innowacji Technicznych i Wynalazczości dla uczniów szkół ponadgimnazjalnych

- **Organizator:** Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów (PZSWiR)
- Celem Olimpiady jest zainteresowanie młodzieży tematyką innowacyjności, ze szczególnym naciskiem na nabycie praktycznych umiejętności związanych z dokonywaniem i zgłaszaniem projektów wynalazczych, aktywizacja twórczego myślenia, edukacja o charakterze badawczym, usprawniającym, konstrukcyjnym bądź technologicznym pod kierunkiem opiekuna naukowego.
- Olimpiada składa się z dwóch bloków tematycznych: innowacji technicznych i wynalazczości.
- **Więcej informacji:**
Polski Związek Stowarzyszeń Wynalazców i Racjonalizatorów
ul. T. Czackiego 3/5
00 -043 Warszawa
kontakt@pzswir.pl
- **Strona internetowa:** www.pzswir.pl

> 4. Student wynalazca

- **Organizator:** Politechnika Świętokrzyska pod honorowym patronatem Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego, Ministra Gospodarki oraz Prezesa Urzędu Patentowego RP
- Celem konkursu jest zachęcenie studentów do poszukiwania innowacyjnych rozwiązań oraz korzystania z ochrony własności przemysłowej. Ponadto, konkurs ma przyczynić się do kształtowania i rozwijania kultury innowacyjności zwłaszcza wśród studentów, którzy staną się w niedalekiej przyszłości skonfrontują się z wymogami rynku pracy. Organizatorom zależy także na promocji polskiej myśli technicznej młodych wynalazców zarówno na forum krajowym, jak i międzynarodowym.
- Konkurs jest przeznaczony dla studentów studiów pierwszego, drugiego i trzeciego stopnia oraz absolwentów, którzy w trakcie studiów dokonali wynalazku lub wzoru użytkowego oraz zgłosili go do ochrony w Urzędzie Patentowym RP lub odpowiednim urzędzie ds. własności przemysłowej za granicą.
- Warunkiem uczestnictwa w konkursie jest bycie studentem lub absolwentem polskiej uczelni i jednocześnie bycie twórcą lub współtwórcą wynalazku lub wzoru użytkowego zgłoszonego do ochrony w Urzędzie Patentowym RP lub za granicą w okresie trwania studiów.
- Nagrodą główną dla trzech zwycięzców – Twórców, reprezentujących trzy różne wynalazki będzie udział (stoisko wystawiennicze, podróż, pobyt) w International Exhibition of Inventions of Geneva.
- **Strona internetowa:**
<http://tu.kielce.pl/centrum-ochrony-wlasnosci-intelektualnej/dla-studentow/student-wynalazca/>

5. Studencki Nobel

- **Organizator:** Stowarzyszenie „Niezależne Zrzeszenie Studentów” z siedzibą w Warszawie.
- Konkurs ma na celu wyłonienie młodych, ambitnych i utalentowanych studentów w Polsce, promowanie i nagradzanie najzdolniejszych studentów w kraju oraz propagowanie nauki i przedsiębiorczości, propagowanie działań społecznych oraz ułatwienie najlepszym studentom rozpoczęcia kariery na rynku pracy. Organizatorzy poprzez Konkurs chcą nagradzać studentów aktywnych, z pasją, pewnych swoich możliwości i umiejętności, wyrównywać szanse studentów biorących udział w konkursie, poprzez docieranie do możliwie największej ilości szkół wyższych w Polsce oraz by przyznawane nagrody odzwierciedlały wysiłek laureatów.
- Uczestnikiem Konkursu może zostać student uczelni państwowej lub prywatnej, który rozpoczął wiodący kierunek studiów pierwszego lub drugiego stopnia bądź studiów jednolitych magisterskich, zarówno stacjonarnych, jak i niestacjonarnych do dnia ukończenia 28 roku życia oraz, który uzyskał za ostatni semestr akademicki zaliczony w Polsce średnią ocen minimum 4,00. Uczestnikiem Konkursu nie może być student studiów doktoranckich lub podyplomowych, chyba, że jest równocześnie studentem studiów pierwszego lub drugiego stopnia bądź studiów jednolitych magisterskich.
- Warunkiem przystąpienia do Konkursu jest wypełnienie Formularza Konkursowego, znajdującego się na stronie internetowej Konkursu.
- Konkurs składa się z trzech etapów: uczelnianego, regionalnego i krajowego.
- Uczestnicy, którzy uzyskają tytuł Laureata Regionalnego, otrzymują statuetki „Studencki Nobel”. Najlepszym Uczestnikom poszczególnych etapów zostaną przyznane dyplomy potwierdzające uzyskane tytuły. W Etapie Regionalnym oraz Etapie Krajowym najlepsi Uczestnicy Konkursu Głównego oraz w Etapie Krajowym Konkursu Branżowego mogą zostać nagrodzeni poprzez nagrody pieniężne, rzeczowe oraz inne wyróżnienia.
- **Kontakt:** marta.sokolowska@nzs.org.pl
- **Strona internetowa:** <http://www.studenckinobel.pl>

6. Program Explory

- **Organizator:** Fundacja Zaawansowanych Technologii
- Do Konkursu Naukowego E(x)plory może zgłosić się każda osoba w wieku 13–20 lat, która ma pomysł na to co i w jaki sposób chciałaby zbadać lub przeprowadzić już pracę naukowo-badawczą.
- Jest flagowym przedsięwzięciem Fundacji Zaawansowanych Technologii, łączy on młodych naukowców i autorytety naukowe, start-up’y oraz duże przedsiębiorstwa, organizacje pozarządowe i instytucje publiczne, media ogólnopolskie i regionalne, szkoły, edukatorów i najlepsze uczelnie wyższe, duże miasta i małe miejscowości. E(x)plory to największa w Polsce inicjatywa wspierająca utalentowaną młodzież w realizacji innowacyjnych projektów naukowych oraz promująca ich osiągnięcia na arenie międzynarodowej.
- Zgłoszenia do Konkursu można przysyłać od 1 września do 31 grudnia każdego roku.
- Konkurs składa się z trzech etapów:
 - Zgłoszenie projektu
W pierwszym etapie Młodzi Naukowcy zgłaszają projekty za pośrednictwem formularza on-line zamieszczonego na stronie www.explory.pl
Najlepsze zgłoszone w tym etapie projekty przechodzą do etapu regionalnego.
 - Etap regionalny
Młodzi Naukowcy prezentują wyniki swoich badań na Regionalnych Festiwalach Naukowych E(x)plory odbywających się w różnych miastach Polski w okresie wiosennym (marzec – maj). Spośród prezentowanych prac, jury wyłania najlepsze, które przechodzą do ostatniego etapu.
 - Ogólnopolski finał
Finał konkursu odbywa się jesienią (wrzesień/ październik) w ramach organizowanego przez Fundację Zaawansowanych Technologii wydarzenia – Gdynia E(x)plory Week.
- **Nagrodę i Tytuł Człowieka E(x)plory** nadaje Kapituła Nagrody w imieniu Fundacji Zaawansowanych Technologii oraz Społeczności E(x)plory osobom, które aktywnie działają, a swoją postawą i sukcesami inspirują innych i przełamują bariery. Nazwisko Laureata jest ogłaszane co roku podczas Uroczystego Otwarcia Gdynia E(x)plory Week.
- Nagrodami w konkursie są stypendia na rozwój projektu, w wysokości 10/7/5 tys. zł oraz możliwość reprezentacji Polski na międzynarodowych konkursach i targach naukowych dla młodzieży: Intel ISEF w USA, Infomatrix w Rumunii, Expo Sciences Europe/ International (co roku w innym kraju).
- Dodatkowe nagrody przyznają także partnerzy konkursu, są to udział w programach mentorskich, dodatkowe stypendia czy staże.
- **Strona Internetowa:** <http://www.explory.pl/>

7. Odyseja Umysłu

„ Nie ma czegoś takiego jak zły pomysł; zawsze natomiast istnieje pomysł lepszy!”

/ Dr Sam Micklus – twórca Odysei Umysłu

- Odyseja Umysłu® to przyjazny program edukacyjny realizowany w formie międzynarodowego konkursu, w którym co roku bierze udział **kilkadziesiąt tysięcy uczniów** i studentów z całego świata. Patronat nad polską edycją sprawuje **Minister Edukacji Narodowej**.
- Polska edycja programu realizowana jest pod auspicjami fundacji Odyssey of the Mind Polska. Konkurs krajowy obejmuje dwa etapy – Eliminacje Regionalne i Finał Ogólnopolski. W roku szkolnym 2016-2017 w Odysei Umysłu bierze udział **3270 młodych Polaków** skupionych w **482 drużynach z 233 szkół** i innych placówek oświatowych z całego kraju.
- Konkurs odbywa się w obrębie czterech grup wiekowych:
 - » **I grupa wiekowa** – uczniowie szkoły podstawowej do klasy 5. włącznie (zwykle od 3. klasy wzwyż).
 - » **II grupa wiekowa** – uczniowie 6. klasy podstawówki oraz 1. i 2. klasy gimnazjum.
 - » **III grupa wiekowa** – uczniowie 3. klasy gimnazjum oraz szkół średnich, aż do matury.
 - » **IV grupa wiekowa** – wszyscy członkowie zespołu to studenci uczelni wyższych.
- Celem jest rozwój zdolności twórczych, jakie posiada każdy młody człowiek. Konkurs uczy **dzieci i młodzież kreatywnego i krytycznego myślenia, angażując grupy uczestników w proces twórczego rozwiązywania problemów rozbieżnych** – czyli takich, które rozwiązać można na wiele sposobów.
- Odyseusze **uczą się marzyć** – odważnie i w oparciu o cele, **myśleć** – samodzielnie i nieszablonowo, i **tworzyć** – rozwiązania oryginalne i efektywne zarazem.
- Odyseja Umysłu to **konkurs twórczego rozwiązywania problemów**. Odyseusze pracują **w drużynach**, które reprezentują szkoły lub inne placówki edukacyjne i zazwyczaj liczą od **5 do 7 osób**. Opiekę nad każdym zespołem sprawuje **trener**, który integruje grupę oraz organizuje i moderuje jej pracę, ale nie sugeruje ani nie narzuca uczestniczącym dzieciom własnych pomysłów.
- Jesienią każdego roku publikowanych jest pięć **Problemów Długoterminowych**. Drużyna wybiera jeden z nich, po czym przez kilka miesięcy samodzielnie projektuje, przygotowuje i udoskonala jego rozwiązanie. Uczestnicy razem analizują zadanie i zastanawiają się, jak można sobie z nim poradzić. Następnie wspólnie decydują jak to, co w ich pomysłach najlepsze, połączyć w 8-minutową prezentację – którą na wiosnę przedstawią sędziom oraz publiczności. Podczas konkursu zespół musi się także zmierzyć z **Problemem Spontanicznym** – niepowtarzalnym zadaniem-niespodzianką, którego treści nie zna do ostatniej chwili, a rozwiązanie tworzy w zaledwie kilka minut.
- Odyseusze współzawodniczą ze sobą w **czterech grupach wiekowych**. Drużyny, które w poszczególnych kategoriach uzyskają najlepsze wyniki na **Eliminacjach Regionalnych**, awansują do **Finału Ogólnopolskiego**. Jego laureaci mogą z kolei reprezentować Polskę na **Finałach Światowych** w Stanach Zjednoczonych.

Jak uczestniczyć ?

- W Odysei Umysłu mogą wziąć udział podopieczni dowolnej szkoły lub innej placówki oświatowo-wychowawczej, która zarejestruje Członkostwo w programie w danym roku szkolnym.
- Placówka członkowska otrzymuje komplet materiałów dydaktycznych potrzebnych do pracy z młodzieżą oraz prawo zgłoszenia jednej lub więcej drużyn, które wezmą udział w bieżącej edycji konkursu.
- Każda drużyna może liczyć maksymalnie 7 członków i musi mieć przynajmniej jednego pełnoletniego trenera, który ukończył odpowiednie szkolenie.
- Odyseja Umysłu to program elastyczny – nie ma narzuconej ogólnie formuły spotkań, ani określonej liczby godzin, które trzeba poświęcić na pracę z Odyseuszami. Sprawy organizacyjne oraz zasady, na jakich prowadzone będą zajęcia, we własnym zakresie uzgadniają: dyrekcja, trenerzy drużyn i ewentualnie rodzice – w sposób adekwatny do potrzeb, możliwości i specyfiki danej placówki.
- **Strona internetowa:** <http://odyseja.org/>

8. Konkurs Prac Młodych Naukowców Unii Europejskiej (EUCYS)

- **Organizator:** w Polsce od 1995 roku Krajowy Fundusz na rzecz Dzieci organizuje polskie eliminacje z ramienia Komisji Europejskiej.
- Podczas finałów odbywających się corocznie późnym latem, około stu nastoletnich naukowców z kilkudziesięciu krajów prezentuje prace z różnych dziedzin. Udział konkursie to wspinały początek kariery akademickiej. Najlepsi młodzi uczeni Europy mają okazję zdobyć prestiżowe nagrody i zaproszenia na staże w czołowych europejskich ośrodkach badawczych.
- Do konkursu można zgłaszać oryginalne prace badawcze nagrodzone w konkursie ogólnopolskim, lub rekomendowane przez pracownika naukowego ze stopniem co najmniej doktora. Prace z nauk ścisłych, przyrodniczych, technicznych, ekonomicznych i społecznych mogą mieć jednego, dwoje lub troje autorów.

Muszą powstać jeszcze przed podjęciem przez nich studiów na wyższej uczelni.

- Zimą Jury będzie oceniać zgłoszone prace, a wybranych autorów zaprosi do zaprezentowania swoich projektów na sesji plakatowej. Wówczas sędziowie – wybitni polscy naukowcy – dokonają wyboru trzech prac, które pojadą na finały europejskie.
- Laureaci Polskiej Edycji EUCYS otrzymują w czasie wiosennego Festiwalu Młodych Badaczy „Odkrycia” nagrody pieniężne i rzeczowe, a także – indeksy na najlepsze polskie uczelnie. Jury nagradza zwykle 9 projektów. Trzy najlepsze dostają nominacje do udziału w europejskim finale EUCYS we wrześniu. EUCYS 2014 odbył się w Warszawie. EUCYS 2015 odbył się natomiast w Mediolanie, z rekordowym plonem nagród dla reprezentantów Polski.
- W 2016 roku Polska wzięła udział w EUCYS po raz 22. Przez te lata Polakom udało się zdobyć w EUCYS aż 24 nagrody główne i wiele dodatkowych. Kolejne reprezentacje są w finałach traktowane jak faworyci! Od wielu lat pod względem osiągnięć wyprzedzają nas jedynie Niemcy, a Brytyjczycy właśnie ustąpili nam 2. miejsca, przy czym reprezentanci tych i wielu innych państw biorą udział w Konkursie dłużej niż Polacy.
- **strona internetowa:**
<http://fundusz.org/wystartuj-w-kolejnej-edycji-eucys/>

9. Salon Młodych Wynalazców i Kreatorów Miasta Monts, Francja

- **Organizator:** Władze samorządowe miasta Monts
- Aby uczestniczyć w projekcie, z władzami miasta Monts musi skontaktować się szkoła.
- Warunkiem uczestnictwa jest wiek niższy niż 25 lat. Celem konkursu jest nadanie wartości projektom młodych ludzi i dania im trampoliny dla komercjalizacji ich wynalazków.
- Uczestnictwo w konkursie jest bezpłatne, aczkolwiek w przypadku zapisów indywidualnych niezbędne jest opłacenie zaliczki w formie czeku na kwotę 300 Euro. Niniejsza opłata powinna być obowiązkowo wysłana na miesiąc przed imprezą, w celu rezerwacji stoiska.
- Pierwszą nagrodą jest darmowe stanowisko w trakcie Konkursu Lepine w Sztrasburgu, a także inne liczne nagrody miasta Mons i władz samorządowych.
- Kontakt
Service Communication - Hôtel de Ville
2 rue Maurice Ravel 37260 monts
Tél. 00332 47 34 11 98 / 0033 6 88 23 95 68
communication@monts.fr
Strona internetowa. <http://www.monts.fr>
lub
<http://www.jeunesinventeurs.org>
- Odysusze współzawodniczą ze sobą w **czterech grupach wiekowych**. Drużyny, które w poszczególnych kategoriach uzyskają najlepsze wyniki na **Eliminacjach Regionalnych**, awansują do **Finału Ogólnopolskiego**. Jego laureaci mogą z kolei reprezentować Polskę na **Finałach Światowych** w Stanach Zjednoczonych.

> 10. Google Science Fair

- Google Science Fair to konkurs naukowy online dla uczniów z całego świata, w wieku od 13 do 18 lat.
- Nagrody Community Impact są przyznawane za pięć projektów, które pozwalają rozwiązać problemy związane z ochroną środowiska, zdrowia lub zasobów naturalnych w lokalnej społeczności.
- Nagroda Inspiring Educator jest przyznawana wybitnym nauczycielom, którzy dokładają szczególnych starań, by zachęcić uczniów do realizacji ich projektów.
- Uczestnik konkursu przesyłający projekt, którego celem jest rozwiązanie jakiegoś problemu konstrukcyjnego, może wygrać nagrodę **Virgin Galactic Pioneer** lub **LEGO® Education Builder**.
- Jeśli projekt obejmuje nowe spojrzenie na świat, wiąże się z zadawaniem pytań i poszukiwaniem odpowiedzi za pomocą eksperymentów, to uczestnik kwalifikuje się do otrzymania nagrody **National Geographic Explorer** lub **Scientific American Innovator**.
- Szesnastu ogólnoswiatowych finalistów z rodzicami lub opiekunami pojedzie do siedziby Google w Mountain View w Kalifornii, aby zaprezentować swoje projekty jurorom i walczyć o wymienione wyżej nagrody.
- Zdobywca nagrody głównej otrzyma stypendium w wysokości 50 tys. dolarów.
- Stypendium Google w wysokości 50 000 USD jest przeznaczone na sfinansowanie dalszej edukacji zdobywcy nagrody głównej. Jeśli nagrodę wygra zespół, stypendium zostanie podzielone po równo między jego członków.
- **Strona internetowa:** <https://www.google-science-fair.com/pl/>

> 11. Imagine Cup

- **Organizator:** Microsoft Corporation.
- Imagine Cup jest największym na świecie konkursem technologicznym dla studentów. Celem organizatorów jest, aby Konkurs rozwijał wyobraźnię, kreatywność oraz pasję w zakresie nowoczesnych technologii oraz innowacyjne pomysły młodych ludzi pomagały w rozwiązywaniu wielu współczesnych problemów.
- W konkursie może wziąć udział każdy uczeń lub student od 16 lat wzwyż. Osoby nieletnie potrzebują zgody prawnego opiekuna. Nie mogą brać udziału pracownicy lub stażyści Microsoft Corporation, pracownicy spółki zależnej Microsoft, oraz osoby zaangażowane w jakąkolwiek część wykonawczą Konkursu, oraz gdy w takiej sytuacji znajdują się członkowie ich rodzin, ponieważ organizator pragnie by wszyscy Uczestnicy mogli posługiwać się środkami i narzędziami dostępnymi wszystkim studentom. Udział może być indywidualny lub grupowy. Osoba, która już była finalistą nie może brać udziału w tej samej konkurencji w której zwyciężyła, ale może zgłosić się w innej.
- Imagine Cup składa się z pięciu kategorii konkursowych: projektowanie oprogramowania, projektowanie systemów wbudowanych, projektowanie gier, media cyfrowe, technologie informatyczne.
- Nagrodami w konkursie są nagrody finansowe, rzeczowe lub dyplomy.
- **Strona internetowa:** <https://imagine.microsoft.com/en-us>

12. Konkurs na pomysł

- **Organizator:** Kancelaria Prawno-Patentowa Jarzynka i Wspólnicy.
- W Konkursie może wziąć udział każda osoba fizyczna. Osoby, które nie ukończyły 18 roku życia mogą wziąć udział w Konkursie jedynie za pisemną zgodą przedstawiciela ustawowego lub opiekuna prawnego.
- Celem Konkursu jest wspieranie rozwoju kreatywnego myślenia, pomoc przy zabezpieczeniu interesów prawnych rozwiązań innowacyjnych o potencjale rynkowym oraz szkolenie z sposobów komercjalizacja praw intelektualnych i majątkowych.
- Przystępując do Konkursu, każdy z uczestników ma obowiązek wypełnić Formularz Zgłoszeniowy. Do Konkursu można przystąpić indywidualnie bądź grupowo. Liczba projektów zgłoszonych przez jedną osobę jest nieograniczona.
- Najlepsza praca lub prace otrzymają pomoc w zabezpieczeniu praw wyłącznych oraz pomoc w sposobie pozyskania przedsiębiorcy chcącego wdrożyć pomysł. Przewidywane są również dodatkowe nagrody.
- **Strona internetowa:** <http://konkursnapomysl.pl/>

