

Regulamin uczestnictwa w Międzynarodowym Programie Kreatywności Destination Imagination w roku szkolnym 2017- 18

§1

Informacje o Programie

1. Regulamin określa zasady uczestnictwa Szkoły/Placówki w programie Destination Imagination, zawiera informacje o działaniach podejmowanych w Programie, organizacji i przebiegu Ogólnopolskiej i Światowej Olimpiady Kreatywności DI, informacje o współpracy i obowiązkach Szkoły/Placówki oraz prawach autorskich.
2. Organizatorem Programu w Polsce jest Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności (FWiRK) z siedzibą w Otwocku, która posiada wyłączną licencję na prowadzenie Programu na terenie Polski, nadaną przez organizację Destination Imagination Inc. z siedzibą w New Jersey, w Stanach Zjednoczonych.
3. Destination Imagination to międzynarodowy program edukacyjny rozwijający kreatywność i umiejętności XXI wieku. Na program składają się dwa zasadnicze elementy, istotne zarówno w metodyce, jak i w samym procesie twórczym. Są to *Wyzwania Drużynowe* oraz *Wyzwania Na Już*.
4. Cele Programu to:
 - rozwijanie kreatywności i myślenia krytycznego;
 - nabywanie wiedzy i umiejętności z zakresu STEM (nauka, technologia, inżynieria, matematyka), ART (sztuka- różne dziedziny artystyczne) oraz umiejętności społecznych;
 - nauka zastosowania metod i narzędzi twórczego myślenia i kreatywnego rozwiązywania problemów;
 - kształcenie współpracy w grupie i umiejętności przywódczych;
 - kształcenie skutecznej komunikacji oraz umiejętności prezentacji;
 - kształcenie umiejętności rozpoznawania, używania i rozwijania różnorodnych własnych umiejętności i zdolności;
 - wzmacnianie kompetencji, entuzjazmu i zaangażowania w rozwiązywanie praktycznych problemów, z którymi spotykamy się na co dzień;
 - kształcenie samodzielności w działaniu i odpowiedzialności.
5. Program Destination Imagination tworzą **zespoły dzieci i młodzieży, liczące od 4 do 7 osób wraz z Trenerami**. Wyjątek stanowią drużyny przedszkolne, w skład których może wchodzić więcej niż 7 dzieci. Drużyny powstają w przedszkolach, szkołach, ośrodkach edukacji, domach kultury, bibliotekach i innych miejscach, gdzie odbywają się różnego rodzaju zajęcia pozalekcyjne.
6. Trenerem może być osoba dorosła, która odbyła szkolenie dla Trenerów w Programie Destination Imagination – nauczyciel, pedagog lub inna osoba uprawniona do pracy z dziećmi. Drużynę może prowadzić jeden lub dwóch Trenerów.

§2

Działania w Programie

1. FWiRK prowadzi szkolenia dla nowych i zaawansowanych Trenerów, przygotowując ich do pracy z drużynami.
2. Drużyny w ciągu roku szkolnego rozwijają swoją kreatywność, ćwiczą umiejętność pracy zespołowej, rozwijają umiejętności z zakresu STEM (nauka, technologia, inżynieria, matematyka), ART (sztuka - różne dziedziny artystyczne) oraz umiejętności społeczne. Poznają nowatorskie metody i techniki myślenia twórczego. Zdobytą wiedzę i umiejętności sprawdzają w nauce szkolnej, a stworzone przez siebie rozwiązania prezentują podczas Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności Destination Imagination.
3. Zwycięskie drużyny reprezentują Polskę podczas Światowej Olimpiady Kreatywności w Stanach Zjednoczonych.
4. Przez cały rok drużyny ćwiczą rozwiązywanie zadań nazwanych *Wyzwaniami Na Już*, jednak ostateczne Wyzwanie poznają dopiero podczas Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności, mierząc się z nim w obecności Ekspertów.
5. Od początku roku szkolnego drużyny pracują nad rozwiązaniem jednego z sześciu *Wyzwań Drużynowych*. *Wyzwania Drużynowe to długofalowe, interdyscyplinarne projekty prezentowane w postaci krótkich, trwających od 5 do 8 minut przedstawień scenicznych. Na stworzenie rozwiązania drużyny poświęcają od czterech do siedmiu miesięcy.*

Wyzwania Drużynowe dzielą się na sześć rodzajów:

- wyzwanie techniczne,
- wyzwanie naukowe,
- wyzwanie konstrukcyjne,
- wyzwanie artystyczne,
- wyzwanie improwizacyjne,
- wyzwanie społeczne- projekt Zasięg.

Dodatkowy rodzaj wyzwania stanowi Wyzwanie Wschodzących Gwiazd

– dedykowane wyłącznie uczestnikom w wieku przedszkolnym.

§3

Warunki uczestnictwa w Programie

1. Jeśli w Szkole/Placówce znajdują się już przeszkoleni przez zespół FWiRK nauczyciele, do udziału w Programie powinien zostać zgłoszony przynajmniej jeden z nich. Jeśli nie, Szkoła/Placówka zgłasza przynajmniej jednego nauczyciela do udziału w szkoleniu dla Nowych Trenerów.
2. Dyrektor Szkoły/Placówki wypełnia *Formularz zgłoszenia Szkoły/Placówki* oraz podpisuje *Umowę Współpracy* na rok szkolny 2017- 18.
3. Po zapoznaniu się i akceptacji postanowień niniejszego *Regulaminu*, stanowiącego załącznik do *Umowy Współpracy*, Trener wraz z Dyrektorem przesyła na adres: zgloszenia@dipolska.pl wypełniony i podpisany *Formularz zgłoszenia Szkoły/Placówki* oraz *Umowę Współpracy*.

4. Szkoła/Placówka wnosi bezzwrotną opłatę licencyjną za udział pierwszej drużyny, pracującej w Programie w roku szkolnym 2017-18 w wysokości zależnej od formy wybranego pakietu:
 - Online (550 zł) – pakiet elektroniczny przesyłany drogą mailową na adres mailowy każdego Trenera;
 - Pendrive (580 zł) – pakiet elektroniczny zapisany na nośniku, przesyłany pocztą do Szkoły/Placówki lub odbierany z Biura Fundacji we Wrocławiu;
 - Segregator (600 zł) – pakiet w wersji papierowej przesyłany pocztą do Szkoły/Placówki lub odbierany z Biura Fundacji we Wrocławiu.Opłata licencyjna to koszt Pakietu materiałów edukacyjnych dla Trenera i drużyny na dany rok szkolny, objęty prawami autorskimi (opracowany przez zespół programowy w USA oraz przez zespół merytoryczny FWiRK), którą FWiRK wnosi do Organizatora w Stanach Zjednoczonych. Materiały edukacyjne na dany rok szkolny wysyłane są do Szkoły/Placówki lub odbierane z Biura Fundacji we Wrocławiu po otrzymaniu dokumentów wymienionych w pkt. 3 niniejszego paragrafu oraz wniesieniu opłaty za pierwszą drużynę.
5. Termin zgłoszeń Szkół/Placówek do udziału w Programie w roku szkolnym 2017-18 upływa dnia 10 listopada 2017 roku.
6. Szkoła/Placówka wnosi opłatę za każdą kolejną drużynę pracującą w Programie w roku szkolnym 2017-18 w terminie od 1 do 31 stycznia 2017.
7. Opłata za każdą kolejną drużynę jest jednakowa, bezzwrotna i wynosi w zależności od wybranej wcześniej formy pakietów:
 - Online – 550 zł
 - Pendrive – 580 zł
 - Segregator – 600 zł

§4

Organizacja i przebieg Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności Destination Imagination

1. Ogólnopolska Olimpiada Kreatywności odbywa się raz w roku, we wskazanym przez FWiRK miejscu. W roku szkolnym 2017-18 Olimpiada odbędzie się w marcu 2018 r. we Wrocławiu.
2. Szkoły/Placówki zgłaszają udział swoich drużyn w Olimpiadzie najpóźniej do dnia 15 grudnia 2017 r.
3. Udział w Olimpiadzie jest bezpłatny. Szkoła/Placówka musi jednak przewidzieć i pokryć koszty związane z dojazdem, zakwaterowaniem i wyżywieniem drużyny/drużyn w miejscu, w którym odbywa się Olimpiada.
4. Szkoła/Placówka zgłasza wszystkie swoje drużyny na osobnych *Formularzach zgłoszenia drużyny*.
5. Szkoła/Placówka wysyła uzupełniony *Formularz zgłoszenia drużyny* po zapoznaniu się i akceptacji *Regulaminu uczestnictwa w XIII Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności Destination Imagination*, który będzie dostępny od dnia 15 listopada 2017 r.

6. Istnieją cztery poziomy uczestnictwa w Olimpiadzie: I, II, III, IV oraz Wschodzące Gwiazdy (poziom bez rankingu miejsc). Drużyna zdobywa punkty w *Wyzwaniu Drużynowym*, które wybrała (podobnie jak inne drużyny, które wybrały to samo *Wyzwanie Drużynowe*), zawsze jednak w swoim poziomie wiekowym.
Poziomy wiekowe:
I - 6-12 lat (uczniowie, którzy nie ukończą 12 roku życia do 15.06.2018 r.)
II - 12-15 lat (uczniowie, którzy nie ukończą 15 roku życia do 15.06.2018 r.)
III -15-19 lat (uczniowie, którzy nie ukończą 19 roku życia do 15.06.2018 r.)
IV - uczniowie ostatnich klas technikum, studenci studiów dziennych, zaocznych, wieczorowych i podyplomowych, którzy nie ukończyli 26 roku życia.
Wschodzące Gwiazdy- poziom pozakonkursowy, obejmujący dzieci w wieku przedszkolnym.
7. Drużyny, które zajmą pierwsze miejsca w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności Destination Imagination (w swoim *Wyzwaniu Drużynowym* i poziomie wiekowym) i/lub uzyskały nagrodę specjalną spośród: Renesansu, im. Leonarda Da Vinci, Odrodzenia, Wyzwań Na Już reprezentują Polskę podczas Światowej Olimpiady Kreatywności w Stanach Zjednoczonych, która odbywa się w drugiej połowie maja.

§5

Organizacja i przebieg Światowej Olimpiady Kreatywności Destination Imagination

1. Drużyny, które zajęły pierwsze miejsce i/lub uzyskały nagrodę specjalną spośród: Renesansu, im. Leonarda Da Vinci, Odrodzenia, Wyzwań Na Już w Ogólnopolskiej Olimpiadzie Kreatywności, otrzymują prawo reprezentowania Polski w Światowej Olimpiadzie Kreatywności Destination Imagination, która odbywa się w drugiej połowie maja w Knoxville (Tennessee) w Stanach Zjednoczonych.
2. Wszystkie koszty związane z wyjazdem na Światową Olimpiadę Kreatywności leżą po stronie uczestników. FWiRK wspiera w pozyskiwaniu sponsorów oraz ubieganiu się o wizę, a także pomaga i koordynuje wyjazd logistycznie i organizacyjnie.
3. Drużyny, które reprezentują nasz kraj poza jego granicami, zobowiązane są do zapoznania się z zasadami zachowania ustalonymi w *Deklaracji Reprezentacji Polski* i przestrzegania ich.
4. Drużyna wyjeżdża na Światową Olimpiadę Kreatywności ze swoim Trenerem/Trenerami. Drużyna wraz z Trenerem może zabrać ze sobą dodatkowego nauczyciela, który będzie pełnił funkcję tłumacza. Rodzice, ani żadne osoby spoza drużyny nie wyjeżdżają z drużyną na Światową Olimpiadę Kreatywności.

§6

Współpraca i informacja

1. Jedynym partnerem merytorycznym dla Szkoły/Placówki do współpracy w ramach Programu jest Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności, jej pracownicy i/lub wskazani przez nią współpracownicy.
2. FWiRK systematycznie zamieszcza wszelkie informacje niezbędne do prawidłowego przebiegu Programu w swoich materiałach, na stronie www.kreatywnosc.pl oraz w prowadzonej korespondencji. Pracownicy Fundacji udzielają uczestnikom Programu wszystkich niezbędnych informacji.
3. Szkoła/Placówka informuje FWiRK o wszelkich zmianach zaistniałych po jej stronie, mających wpływ na przebieg prac w Programie.
4. Szkoła zobowiązana jest zamieścić na swojej stronie internetowej informację o uczestnictwie w Programie i aktualizować najważniejsze wydarzenia mające miejsce w trakcie sezonu Programu. Jeśli Szkoła/Placówka nie posiada strony internetowej wówczas zamieszcza najważniejsze, a także bieżące informacje w widocznym miejscu w Szkole/Placówce. W widocznym miejscu przykleja również tablicę *Szkoła Kreatywności i Innowacji*, informującą o realizacji programu Destination Imagination, którą Szkoła/Placówka otrzymuje podczas Ogólnopolskiej Olimpiady Kreatywności, w pierwszym roku uczestnictwa lub kontynuując Program.
5. Szkoła zobowiązana jest przeprowadzić spotkanie z rodzicami uczniów biorących udział w Programie oraz zebrać od nich podpisane dokumenty: *Deklarację Odpowiedzialności Rodzica*, *Zgodę na przetwarzanie danych* oraz *Zgodę na wykorzystanie wizerunku* ich dziecka najpóźniej do dnia 15 grudnia 2017r. Dokumenty, o których mowa są zamieszczone w Pakiecie dla Trenera i drużyny w rozdziale *Kalendarz i ważne dokumenty*.
6. Zgłaszając się do udziału w Programie, Szkoła/Placówka deklaruje uczestnictwo w nim przez cały bieżący rok szkolny.
7. Deklarując uczestnictwo w Programie, Szkoła/Placówka zobowiązuje się do poniesienia związanych z nim kosztów, ww.
8. Deklarując uczestnictwo w Programie, Szkoła/Placówka zgłasza przynajmniej jednego nauczyciela pełniącego rolę Trenera DI, prowadzącego drużynę w ciągu całego roku szkolnego i wspiera jego działania m.in. poprzez stwarzanie mu możliwości udziału w szkoleniach organizowanych 1 - 2 razy w roku szkolnym i innych, ważnych wydarzeniach organizowanych przez FWiRK w ramach Programu.
9. Trener z danej Szkoły/Placówki współpracuje ściśle z FWiRK- pozostaje w stałym kontakcie z Koordynatorem Zespołu Trenerów. Zobowiązuje się również do prowadzenia korespondencji w sprawach związanych z Programem oraz systematycznego odwiedzania strony www.kreatywnosc.pl, a także korzystania z umieszczonego na niej Panelu Trenera DI.

§7

Prawa autorskie

1. Fundacja Wspierania i Rozwoju Kreatywności jest jedynym licencjonowanym partnerem międzynarodowej organizacji Destination Imagination Inc. i posiada wyłączność na prowadzenie w Polsce międzynarodowego programu kreatywności dla dzieci i młodzieży Destination Imagination.
2. Szkoły/Placówki i Trenerzy biorący udział w Programie nie mogą wykorzystywać i rozpowszechnić autorskich metod Destination Imagination w jakikolwiek sposób poza działaniami w Programie DI. Szczególnie zakazane jest wykorzystywanie metod i materiałów autorskich Programu DI w celach komercyjnych. Nie wolno kopiować, rozsyłać oraz rozpowszechniać Pakietu dla Trenera i drużyny, który ma służyć wyłącznie pracy Trenera z drużyną oraz uczniami w szkole.
3. Szkolenia z zakresu samego Programu DI oraz stosowanych w nim metod i technik mogą prowadzić wyłącznie pracownicy oraz współpracownicy FWiRK.
4. Nielegalne jest wykorzystywanie i przetwarzanie materiałów objętych prawami autorskimi lub posiadających znaki firmowe bez zgody ich autora/właściciela. Zadaniem Trenera lub Szkoły/Placówki jest pomoc w określeniu czy wybrane przez drużynę utwory są objęte prawami autorskimi i znalezienie odpowiedzi, w jaki sposób można uzyskać zgodę na ich użycie.
5. Destination Imagination wyraża zgodę na użycie swojej nazwy i logo przez uczestniczące w programie drużyny w rozwiązaniu Wyzwania Drużynowego. W każdym innym kontekście (poszukiwania sponsorów, tworzenia materiałów informacyjnych itp.), wyłącznie po konsultacji z zespołem FWiRK oraz otrzymaniu zgody.
6. Wszystkie sprawy budzące wątpliwość co do praw autorskich należy konsultować z FWiRK.