

PAKIET DLA DYREKCJI · 01 / DECYZJA

Decyzja, która otwiera uczniom nowe możliwości.

Jak przygotować szkołę do NEXT i rzetelnie wybrać zespoły do międzyszkolnego hackathonu.

16 drużyn łącznie

3-4 osoby w drużynie · maksymalnie 64 uczestników

NEXT to bezpłatny, dwudniowy hackathon dla uczniów liceów i techników w wieku 15-19 lat. Uczestnicy z pomocą agentów AI projektują, budują, testują i prezentują własne aplikacje. Wydarzenie odbędzie się w Olkuszu, przy ul. Francesco Nullo 32, 21–22 grudnia 2026.

Co warto zatwierdzić w szkole?

Osoba odpowiedzialna

Koordinator kontaktuje się z organizatorem, prowadzi nabór i pilnuje potwierdzenia udziału całego składu.

Sposób wyboru

Wybierz jeden z trzech wariantów eliminacji. Ogłoś zadanie, kryteria i warunki przed startem.

Warunki udziału

Ustal sprzęt, opiekę, dojazd i powrót każdego dnia oraz ewentualne koszty po stronie szkoły.

Realny harmonogram

Wpisz nabór, eliminacje, rejestrację i zebranie dokumentów do kalendarza szkoły.

Po co uczniom taki udział?

Praca nad jednym problemem daje okazję do ćwiczenia współpracy, badania potrzeb użytkownika, projektowania interfejsu i sprawdzania wyników pracy AI. Uczniowie mogą połączyć role techniczne, wizualne i komunikacyjne. Ocenie podlega także uzasadnienie decyzji i umiejętność poprawy projektu po informacji zwrotnej.

Najpierw uzgodnijcie miejsca. Limit 16 drużyn dotyczy całego wydarzenia, nie jednej szkoły. Nie ustalono puli na szkołę. Wynik szkolnych eliminacji jest rekomendacją; miejsce potwierdza organizator po osobnej rejestracji uczestników.

Wybierzcie format dopasowany do szkoły.

Wspólne zadanie: „Ułatw jeden codzienny proces w szkole lub mieście”. Poniższe warianty są rekomendacjami do dostosowania.

01 Minihackathon · 3-4 godziny

Dla kilku drużyn i dostępnej pracowni. Efekt: prosty prototyp, opis użytkownika, wynik testu i demo.

Plan 4 godzin: wprowadzenie 15 min, rozpoznanie problemu 30 min, budowa 120 min, testy 30 min, prezentacje i pytania 45 min. Każdy zespół: demo 3 min i pytania 2 min. Ten plan mieści do 6 zespołów z czasem na zmianę prezentujących. Przy większej liczbie wydłuż finał.

02 Warsztat z makietą · 90-120 minut

Dla krótkiego naboru lub ograniczonego sprzętu. Kod nie jest wymagany. Zespół pokazuje ścieżkę użytkownika, makietę na papierze lub ekranie i plan sprawdzenia pomysłu.

Plan 120 minut: wprowadzenie 10 min, problem 20 min, makietą 40 min, test i poprawki 20 min, demo i pytania 30 min. Ostatnia część mieści do 5 zespołów po 5 min z krótkimi przerwami. Większa liczba wymaga dłuższego finału.

03 Zadanie projektowe · 5-7 dni

Dla pracy między zajęciami. Dzień 1: zadanie i podział ról. Dni 2-4: prototyp lub makietą i jednakowe konsultacje. Dni 5-6: test i poprawki. Dzień 7: demo na żywo oraz pytania. Ustal wspólną godzinę oddania.

Wymagaj jednostronicowego opisu, listy wkładów członków zespołu i krótkiego zapisu testu. Zespół wyjaśnia decyzje i pokazuje, co faktycznie przygotował.

Równe warunki. Każda drużyna ma ten sam czas, zakres i zasady używania AI. Zapewnij porównywalny dostęp do narzędzi albo wybierz makietę papierowe. Nie premij płatnego sprzętu i wcześniejszego portfolio. Każdy członek zespołu powinien mieć konkretną rolę.

Szkolny projekt służy eliminacjom. Temat właściwego NEXT zostanie ogłoszony na otwarciu; finałowy projekt powstaje podczas wydarzenia.

03 / OCENA I RANKING

Wyniki, które da się wyjaśnić i sprawdzić.

Ogłoś tę samą kartę oceny dla wszystkich drużyn. Kryteria poniżej dotyczą szkolnych eliminacji, nie zastępują zasad jury NEXT.

Kryterium	Waga	Na co patrzy komisja?
Problem i użytkownik	25%	Konkretny odbiorca, potrzeba i sens rozwiązania.
Prototyp i wykonalność	25%	Główna ścieżka pokazana zgodnie z wybranym formatem.
Współpraca	20%	Podział pracy, udział wszystkich, wspólne decyzje.
Testy i wnioski	15%	Sprawdzenie pomysłu i poprawki wynikające z testu.
Prezentacja i praca z AI	15%	Zrozumiałe demo, opis użycia AI i weryfikacji efektów.

Jak obliczyć wynik?

Każdy oceniający przyznaje w każdym kryterium od 0 do 5 punktów: 0 = brak, 1 = bardzo słabo, 2 = częściowo, 3 = poprawnie, 4 = dobrze, 5 = bardzo dobrze. Wynik osoby oceniającej to suma: **ocena ÷ 5 × waga**. Wynik drużyny jest średnią tych wyników. Maksimum: 100 punktów.

Przykład: oceny 4, 3, 5, 3, 4 dają $20 + 15 + 20 + 9 + 12 = 76$ punktów. Średnia dwóch oceniających, którzy przyznali 76 i 84 punkty, wynosi **80 punktów**.

Ranking i remisy

Uzereguj zespoły malejąco według wyniku. Przy remisie porównaj średnią za współpracę, a następnie za problem i użytkownika. Jeśli remis trwa, zorganizuj równą dogrywkę: 10 min na poprawę rozwiązania i 3 min prezentacji. Oceń według tej samej karty. Jeżeli wynik nadal jest równy, zachowaj miejsce ex aequo i uzgodnij sposób rozstrzygnięcia przed rekomendacją.

Komisja i uwagi do oceny

Zaproś co najmniej dwóch oceniających. Osoba z konfliktem interesów nie ocenia danej drużyny; zapewnij porównywalny skład komisji. Zapisz krótkie uzasadnienie ocen. Udostępnij uczniom wyniki i daj rekomendowane 2 dni szkolne na zgłoszenie błędu w punktacji. Komisja sprawdza obliczenia i zapis oceny, a korektę odnotowuje w protokole.

W protokole zapisz datę, format, skład komisji, wyniki, uzasadnienie, rozstrzygnięcie remisów i kolejność rezerwową. Ogłaszaj nazwy drużyn oraz wyniki. Dokumenty z danymi uczniów udostępniaj osobom prowadzącym rekrutację.

Organizacja przed potwierdzeniem wyjazdu.

Bezpłatny udział nie oznacza, że wszystkie wydatki wyjazdu są pokryte. Szkoła ustala organizację oraz budżet z wyprzedzeniem.

Obszar	Co trzeba ustalić?
Opieka i odpowiedzialność	Osoba koordynująca, opiekunowie, kontakt awaryjny i zakres odpowiedzialności szkoły oraz organizatora podczas dojazdu, pobytu i powrotu. Potwierdź ustalenia przed wyjazdem.
Dojazd i powrót	Środek transportu, godziny, odbiór i powrót każdego dnia. Organizator nie zapewnia noclegu. Nie zakładaj możliwości pozostania na miejscu w nocy.
Sprzęt i dostęp	Laptopy, ładowarki, dostęp do internetu, konta i narzędzia. Potwierdź, co zapewnia wydarzenie i co trzeba przywieźć. Nie kupuj licencji bez ustalenia potrzeb.
Budżet	Transport, ewentualne koszty opieki, sprzętu i narzędzi. Zapytaj o wyżywienie i inne świadczenia organizatora. Ustal źródło finansowania oraz zgodę na wydatki.
Potrzeby uczestników	Dostępność miejsca i potrzebne dostosowania. Uzgodnij sposób bezpiecznego przekazania informacji istotnych dla udziału i kontaktu w sytuacji awaryjnej.

Rekomendacja → rejestracja → potwierdzenie

1. Po eliminacjach wskaż rekomendowane drużyny i rezerwowych zgodnie z liczbą miejsc uzgodnioną z organizatorem.
2. Każdy członek rejestruje się osobno przez landing, podając tę samą nazwę drużyny i szkołę. Skład liczy 3-4 osoby.
3. Uzyskaj potwierdzenie organizatora dla całego składu. Uzgodnij ewentualną zmianę członka lub uruchomienie listy rezerwowej.
4. Przekaż uczestnikom aktualny regulamin, harmonogram oraz formularz zgody. Osoba niepełnoletnia potrzebuje podpisanej zgody rodzica lub opiekuna.

Korzystaj z istniejącej zgody NEXT. Formularz ma dwie strony. Zgoda na wizerunek jest dobrowolna. Materiał szkolny nie zastępuje regulaminu ani zgody. Przed rozdaniem sprawdź, czy zgoda i regulamin są aktualne.

Sposób oddania aktualnego formularza potwierdź z organizatorem. Obecna instrukcja przewiduje skan lub czytelne zdjęcie na michal@moxxylabs.com albo oryginał przy rejestracji pierwszego dnia. Dokumentację szkolnego wyjazdu szkoła prowadzi według własnych procedur.

05 / CHECKLISTA KOORDYNATORA

Jedna lista. Wspólny plan działania.

Terminarz jest względny. Dopasuj go do terminu rejestracji i dat wydarzenia, gdy organizator je potwierdzi.

Kiedy?	Co zrobić?
4-6 tygodni przed wydarzeniem	Kontakt z organizatorem, pula rekomendacji, koordynator, format eliminacji i wstępny budżet.
3-4 tygodnie przed	Ogłoszenie naboru, kryteriów, zadania oraz zasad AI. Potwierdzenie sprzętu i dostępności.
2-3 tygodnie przed	Eliminacje, ocena, uwagi do punktacji i protokół. Rejestracja każdego członka zgodnie z terminem organizatora.
Po potwierdzeniu udziału	Dokumenty, opieka, transport i powrót każdego dnia. Potwierdzenie składu i kosztów.
2-3 dni przed	Sprawdzenie harmonogramu, zgód, kontaktów, sprzętu i ustaleń dotyczących odbioru.
Po wydarzeniu	Krótką rozmowa z uczniami: czego się nauczyli, co przetestowali, co poprawiliby w projekcie.

Przed ogłoszeniem szkolnego naboru

- ☐ Uzgodniona liczba rekomendowanych drużyn i termin rejestracji.
- ☐ Wybrany format, komisja i jasna karta oceny.
- ☐ Porównywalne warunki pracy, zasady AI i miejsce na różne role.
- ☐ Informacja dla uczniów: rekomendacja nie gwarantuje miejsca.

Przed wyjazdem

- ☐ Potwierdzenie udziału całych drużyn przez organizatora.
- ☐ Aktualne dokumenty, wymagane podpisy i ustalone kontakty.
- ☐ Opieka, transport, powrót oraz budżet zatwierdzone w szkole.
- ☐ Sprawdzony sprzęt i harmonogram obu dni.

Uzgodnienia z organizatorem

MoxxyLabs · michal@moxxylabs.com · +48 508 720 804

Zapytaj o: daty i godziny, miejsca dla szkoły, termin zapisów, potwierdzanie składu, zastępstwa, opiekę, sprzęt, dostępność, wyżywienie i aktualną zgodę.

Dokumenty uzupełniające na stronie NEXT: przewodnik eliminacji, karta oceny i protokół oraz zgoda na udział. Ten pakiet jest materiałem organizacyjnym do dostosowania przez szkołę, nie nowym regulaminem.