

REGULAMIN KONKURSU

„Razem w różnorodności - edycja 2026”

organizowanego przez Stowarzyszenie Dzieci Autystyczne Razem i Kuratorium Oświaty w Gdańsku dla uczniów klas I-VIII publicznych i niepublicznych szkół podstawowych województwa pomorskiego zwanych dalej „uczniami”, oraz nauczycieli – opiekunów merytorycznych tych uczniów, zwanych dalej „nauczycielami”.

Motto konkursu:

„Przygoda jest wtedy, kiedy robimy coś, czego jeszcze nigdy wcześniej nie robiliśmy.”

(A.A. Milne, „Kubuś Puchatek”)

Tegoroczna edycja zachęca do podejmowania nowych doświadczeń i wychodzenia poza to, co znane. „Przygoda” to odkrywanie, próbowanie, tworzenie, działanie razem, poznawanie świata, innych ludzi i samego siebie. Każda przygoda przeżywana razem zbliża, buduje relacje i uczy. To właśnie we wspólnym działaniu najczęściej odkrywamy najwięcej – nie tylko o świecie, ale też o sobie nawzajem.

§ 1. Postanowienia ogólne

1. Niniejszy regulamin, zwany dalej „Regulaminem”, określa warunki uczestnictwa w konkursie **„Razem w różnorodności - edycja 2026”** zwanym dalej „Konkursem”, oraz tryb przeprowadzania Konkursu.
2. Organizatorem Konkursu są Stowarzyszenie Dzieci Autystyczne Razem z siedzibą w Gdyni przy ul. Morskiej 509, 81-002 oraz Kuratorium Oświaty w Gdańsku z siedzibą przy ul Chmielnej 74/76, 80-748, zwani dalej „Organizatorami”.
3. Celem konkursu jest integracja uczniów neuroróżnorodnych, w tym ze spektrum autyzmu, z uczniami neurotypowymi poprzez wspólną realizację projektów edukacyjnych.
4. Uczestnikami Konkursu mogą być uczniowie klas I-VIII publicznych i

niepublicznych szkół podstawowych województwa pomorskiego oraz ich nauczyciele – opiekunowie merytoryczni projektu edukacyjnego zgłoszonego do Konkursu.

5. Konkurs jest przeprowadzany w terminie od 16 marca 2026 r. (pierwszy dzień przyjmowania zgłoszeń do Konkursu) do 01 czerwca 2026 r. (ostatni dzień przyjmowania prac konkursowych).

§ 2. Przedmiot Konkursu

1. Przedmiotem Konkursu jest opracowanie i realizacja przez uczniów projektu edukacyjnego w neuroróżnorodnej grupie, zgodnie z mottem Konkursu „Przygoda jest wtedy, kiedy robimy coś, czego jeszcze nigdy wcześniej nie robiliśmy”, polegającego na wspólnym podjęciu nowego działania, doświadczenia lub inicjatywy o charakterze edukacyjnym, społecznym, artystycznym lub obywatelskim..
2. Projekt edukacyjny powinien być przygotowany przez grupę uczniów (od 4 do 12 osób) pod opieką nauczyciela; w grupie muszą znajdować się uczniowie zarówno neuroróżnorodni, jak i neurotypowi. Warunkiem koniecznym jest, aby w grupie znajdował się przynajmniej jeden uczestnik z orzeczeniem o potrzebie kształcenia specjalnego.
3. Grupa uczniów może powstać w ramach jednego oddziału klasowego, z połączenia klas lub jako inicjatywa międzyszkolna.
4. Forma projektu jest dowolna – może to być praca pisemna, prezentacja, nagranie audio lub wideo, materiał multimedialny, gra edukacyjna, działania artystyczne, spektakl, warsztaty, kampania społeczna lub inna inicjatywa odpowiadająca celom Konkursu. Uczniowie mają pełną swobodę w wyborze środków wyrazu, pod warunkiem, że projekt umożliwia jego przedstawienie i omówienie.
5. Nauczyciel-koordynator jest odpowiedzialny za zgłoszenie zespołu oraz nadzór nad realizacją projektu.
6. Projekty muszą być realizowane w okresie trwania konkursu, zgodnie z założeniem **co najmniej 8 godzin pracy w grupie**.
7. Wspólna praca i aktywny udział wszystkich członków zespołu muszą zostać udokumentowane poprzez dokumentację fotograficzną lub filmową.

8. Projekty, w których nie zostanie wykazane zaangażowanie wszystkich członków zespołu, nie będą dopuszczone do oceny merytorycznej.
9. Materiały dokumentujące projekt mogą być opublikowane na stronach organizatorów, a uczestnicy konkursu są zobowiązani dostarczyć zgody na publikowanie wymienionych materiałów.
10. Projekt edukacyjny powinien być wolny od treści naruszających normy społeczne i prawne oraz powszechnie uznawanych za obraźliwe.

§ 3. Warunki uczestnictwa i przebieg Konkursu

1. Udział w Konkursie jest dobrowolny i bezpłatny. Uczestnicy Konkursu nie są uprawnieni do otrzymania wynagrodzenia od Organizatora Konkursu.
2. Konkurs ma charakter zamknięty i skierowany jest do osób, o których mowa w § 1 ust. 4.
3. Zgłoszenia do Konkursu dokonuje nauczyciel koordynator projektu wysyłając drogą mailową na adres konkurs@szkoladar.pl formularz zgłoszeniowy wraz z wymaganymi załącznikami.
4. Organizatorzy nie przewidują limitu projektów, jakie może przesłać jedna szkoła.
5. Zgłoszenie projektu do Konkursu obejmuje:
 - a. wypełnienie i przesłanie **formularza zgłoszeniowego**, dostępnego na stronie internetowej www.dzieciautystyczne.pl, podpisanego przez nauczyciela – opiekuna projektu oraz dyrektora szkoły;
 - b. tytuł i formę projektu edukacyjnego;
 - c. opis planowanego projektu, jego celów i założeń oraz wstępny sposób realizacji;
 - d. imiona i nazwiska uczniów, którzy będą realizowali projekt, oraz nauczyciela – opiekuna projektu;
 - e. oświadczenie o liczbie uczniów z orzeczeniem o potrzebie kształcenia specjalnego, wraz z ogólną informacją o rodzaju niepełnosprawności (bez podawania danych wrażliwych);
 - f. pełną nazwę szkoły (lub szkół, jeśli projekt miał charakter międzyszkolny);

- g. imię i nazwisko, e-mail oraz numer telefonu nauczyciela koordynatora projektu;
6. Zgody i oświadczenia uczestników, o których mowa poniżej, nie są wymagane na etapie zgłoszenia projektu, jednak muszą zostać dostarczone najpóźniej wraz ze złożeniem pracy konkursowej.
7. Złożenie pracy konkursowej następuje po zrealizowaniu projektu i obejmuje:
- przekazanie efektu końcowego projektu w wybranej formie (mailowo na adres: konkurs@spdar.pl lub osobiście w siedzibie Stowarzyszenia przy ul. Morskiej 509 w Gdyni;
 - materiał zdjęciowy lub filmowy dokumentujący realizację projektu (załączony bezpośrednio do wiadomości e-mail lub w postaci linku do miejsca jego przechowywania);
 - krótkie sprawozdanie z przebiegu realizacji projektu (maks. 1–2 strony);
 - komplet wymaganych zgód i oświadczeń:
 - zgoda na prezentowanie zgłoszonej pracy na wystawie w siedzibie Stowarzyszenia oraz Kuratorium Oświaty w Gdańsku;
 - zgody uczniów i nauczyciela na udział w Konkursie oraz na przetwarzanie danych osobowych w zakresie niezbędnym do jego realizacji;
 - zgoda rodziców/opiekunów prawnych uczniów niepełnoletnich na udział dziecka w Konkursie oraz na przetwarzanie danych osobowych przez organizatorów i publikację wizerunku na stronach administrowanych przez organizatorów w celach związanych z konkursem i jego promocją;
 - zgoda na publikację materiałów związanych z projektem na stronach internetowych Organizatorów oraz w mediach społecznościowych w celu promocji konkursu i jego wyników.
 - klauzula RODO.
8. Brak dostarczenia wymaganych zgód i oświadczeń w terminie składania pracy konkursowej skutkuje nieuwzględnieniem projektu w ocenie komisji konkursowej.
9. Prace konkursowe przyjmowane są w terminie od 1 kwietnia do 1 czerwca 2026 r.
10. Wyłanianie laureatów Konkursu odbędzie się podczas obrad komisji konkursowej powołanej przed 06 czerwca 2026 roku przez Stowarzyszenie Dzieci Autystyczne Razem.
11. W skład komisji wejdą 4 osoby: 2 przedstawicieli Stowarzyszenia Dzieci Autystyczne Razem oraz 2 przedstawicieli Kuratorium Oświaty w Gdańsku.
12. Terminy rozstrzygnięć Konkursu:
- Komisja wyłania laureatów Konkursu spośród autorów nadesłanych projektów do 12 czerwca 2026 r.
 - Ogłoszenie wyników Konkursu nastąpi nie później niż 16 czerwca 2026 r.

poprzez umieszczenie listy nagrodzonych na stronach organizatorów.

13. Uroczyste wręczenie nagród w konkursie w siedzibie Kuratorium Oświaty w Gdańsku.
14. O terminie wręczenia nagród laureaci i wyróżnieni uczniowie oraz nauczyciele – opiekunowie zostaną powiadomieni przez Stowarzyszenie Dzieci Autystyczne Razem telefonicznie oraz pocztą elektroniczną na adres e-mail wskazany w zgłoszeniu konkursowym.

§ 4. Komisja konkursowa i kryteria oceny projektów

1. **Komisja konkursowa** jest powoływana przez **Stowarzyszenie Dzieci Autystyczne Razem** i składa się z przedstawicieli Organizatorów, ekspertów w dziedzinie edukacji, integracji społecznej oraz specjalistów w zakresie pracy z uczniami neuroróżnorodnymi.
2. Do zadań **komisji konkursowej** należy:
 1. analiza i ocena nadesłanych projektów zgodnie z kryteriami określonymi w niniejszym Regulaminie,
 2. wybór laureatów oraz przyznanie wyróżnień,
 3. sporządzenie protokołu z obrad komisji,
 4. ogłoszenie wyników konkursu na stronie organizatora,
 5. przedstawienie rekomendacji dotyczących ewentualnego wdrożenia najlepszych projektów w praktyce edukacyjnej.

3. Kryteria oceny projektów

Lp	Nazwa kryterium	Definicja kryterium	Zakres punktów
1	Nieszablonowość i unikatowość zastosowanych rozwiązań edukacyjnych	Oceniane jest oryginalne i twórcze zastosowanie rozwiązań edukacyjnych w realizacji projektu, w szczególności autorskich metod pracy, niestandardowych form współpracy, kreatywnych narzędzi dydaktycznych.	Do 10 pkt
2	Wykorzystanie elementów zabaw grupowych	Ocena stopnia zastosowania gier i zabaw zespołowych jako narzędzia edukacyjnego. Uwzględniane są zarówno	Do 6 pkt

		zabawy ruchowe, symulacyjne, jak i gry fabularne wspierające integrację i zaangażowanie.	
3	Ilość i jakość włożonej pracy w realizację projektu	Oceniany jest zakres podjętych działań, stopień zaangażowania zespołu w realizację projektu, nakład pracy organizacyjnej i merytorycznej oraz widoczna systematyczność i staranność działań. Premiowane są projekty wymagające realnego wysiłku zespołowego.	Do 15 pkt
4	Integracja ze społecznością lokalną	Stopień zaangażowania lokalnej społeczności w projekt. Oceniane jest włączenie do działań rodziców, instytucji, organizacji pozarządowych lub innych grup społecznych.	Do 15 pkt
5	Stopień integracji międzyklasowej i międzyszkolnej	Ocena skali współpracy pomiędzy uczniami z różnych klas i szkół. Wyżej oceniane są projekty angażujące szeroką grupę uczniów z różnych poziomów edukacyjnych oraz różnych placówek, wspierające wymianę doświadczeń i współpracę.	Do 15 pkt
6	Długofalowość projektu	Oceniana jest trwałość efektów projektu i jego potencjał do kontynuacji w przyszłości. Wyżej punktowane są inicjatywy, które mogą być rozwijane po zakończeniu konkursu, np. poprzez cykliczne działania lub wdrożenie na stałe w życie szkoły/społeczności.	Do 15 pkt
7	Wykorzystanie nowoczesnych technologii i niekonwencjonalnych metod przekazu	Ocena innowacyjności i kreatywności w przedstawieniu tematu różnorodności z użyciem nowoczesnych technologii, takich jak VR, AR, aplikacje edukacyjne, interaktywne multimedia, filmy 360° czy gamifikacja. Premiowane są również nietypowe formy narracji i prezentacji.	Do 10 pkt

4. Łączna liczba punktów, jaką może uzyskać projekt, wynosi **86 punktów**.
5. Komisja konkursowa podejmuje decyzję o przyznaniu nagród i wyróżnień na podstawie sumy punktów uzyskanych przez poszczególne projekty.
6. W przypadku uzyskania takiej samej liczby punktów przez więcej niż jeden projekt, komisja konkursowa może przyznać ex aequo nagrody lub wyróżnienia.
7. Komisja konkursowa ma prawo do podjęcia decyzji o przyznaniu nagrody specjalnej za projekt szczególnie wyróżniający się innowacyjnością, oddziaływaniem społecznym lub oryginalnym podejściem do tematu.

§ 5. Nagrody w Konkursie

1. Laureaci Konkursu oraz nauczyciel będący jego opiekunem otrzymują nagrodę główną w postaci **karty prezentowej o wartości 1000 zł** dla nauczyciela oraz **karty prezentowej o wartości 200 zł** dla każdego ucznia zwycięskiego zespołu
2. Zdobywcy drugiego miejsca otrzymują nagrodę w postaci **karty prezentowej o wartości 500 zł** dla nauczyciela oraz **karty prezentowej o wartości 100 zł** dla każdego ucznia
3. Organizatorzy zastrzegają sobie prawo do przyznania wyróżnień.

§ 6. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie do Konkursu jest równoznaczne z akceptacją niniejszego Regulaminu.
2. Organizator Konkursu może wprowadzać zmiany w Regulaminie, nie naruszając ogólnych zasad Konkursu.
3. W przypadku zmian w Regulaminie Konkursu, zostaną one zamieszczone na stronie Kuratorium Oświaty w Gdańsku.