



Regulamin Małopolskiego Konkursu na Projekt Muralu „Wymaluj historię!”

Konkurs XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości”, zgłoszenia do 31 października 2026 r.

REGULAMIN

MAŁOPOLSKIEGO KONKURSU NA PROJEKT MURALU

„WYMALUJ HISTORIĘ! HISTORIA MA SWÓJ STYL”

w ramach XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości”
(z dnia 15.09.2026 r.)

§ 1. Organizator i idea Konkursu

1. Małopolski Konkurs na Projekt Muralu „Wymaluj historię!”, zwany dalej „Konkursem”, organizowany jest w ramach XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości” przez Zespół Szkół Ogólnokształcących Społecznego Towarzystwa Oświatowego im. Juliusza Słowackiego w Krakowie.
2. Gra „Śladami Niepodległości” od 20 lat zaprasza kolejne pokolenia uczniów i nauczycieli do odkrywania historii, dziedzictwa i tożsamości bezpośrednio w przestrzeni miasta.
3. XX jubileuszowa edycja Gry odbędzie się 5 listopada 2026 r. pod hasłem „Kraków – ostoja polskości” i będzie nawiązywać do 180. rocznicy Powstania Krakowskiego.
4. Konkurs „Wymaluj historię!” jest zaproszeniem dla dzieci i młodzieży do opowiedzenia o historii za pomocą współczesnego języka sztuki.
5. Tematyka Konkursu nie ogranicza się do Powstania Krakowskiego ani wydarzeń 1846 roku. Uczniowie mogą opowiedzieć o historii, tożsamości, kulturze, tradycji, sztuce i dziedzictwie lokalnym, regionalnym lub narodowym.
6. Wybrane projekty lub ich elementy mogą stać się inspiracją do stworzenia jubileuszowego muralu XX edycji Gry „Śladami Niepodległości”.

§ 2. Cele Konkursu

1. Celem Konkursu jest:
 - o zainteresowanie dzieci i młodzieży historią, kulturą i dziedzictwem
 - o zachęcenie uczniów do twórczego odkrywania historii
 - o pokazanie, że historia może być inspiracją dla współczesnej sztuki
 - o rozwijanie kreatywności, wyobraźni i umiejętności współpracy
 - o budowanie zainteresowania historią i tożsamością lokalną
 - o zwrócenie uwagi na ludzi, miejsca, wydarzenia, tradycje, kulturę, sztukę i rzemiosło

- stworzenie projektów, które mogą stać się inspiracją do wykonania jubileuszowego muralu.

§ 3. Uczestnicy i kategorie

1. Konkurs ma zasięg małopolski i skierowany jest do klas szkół z województwa małopolskiego.
2. Projekt konkursowy jest wspólną pracą klasy lub zespołu szkolnego. Twórcami lub współtwórcami projektu są uczniowie, którzy wnieśli twórczy wkład w jego powstanie.
3. Obowiązuje zasada:
4. JEDNA KLASA/ JEDEN ZESPÓŁ SZKOLNY -> JEDEN PROJEKT, przy czym zespół szkolny mogą tworzyć uczniowie różnych klas i roczników.
5. Projekty oceniane będą w trzech kategoriach:
6. I kategoria – klasy 1-3
II kategoria – klasy 4-6
III kategoria – klasy 7-8
7. Organizator dopuszcza udział klas i zespołów szkolnych ze szkół podstawowych i szkół ponadpodstawowych oraz szkół spoza województwa małopolskiego. Ich projekty zostaną zakwalifikowane do dodatkowej: Kategorii OPEN – zespoły szkolne mieszane rocznikowo, klasy szkół ponadpodstawowych i szkół spoza Małopolski.
8. Przy ocenie projektów w kategorii Open Kapituła uwzględni wiek uczniów.
9. Udział w Konkursie jest bezpłatny.
10. Udział klasy/ zespołów szkolnych w Konkursie nie jest uzależniony od udziału w XX edycji Gry „Śladami Niepodległości”.

§ 4. Temat Konkursu

1. Hasłem Konkursu jest: WYMALUJ HISTORIĘ! HISTORIA MA SWÓJ STYL.
2. Zadaniem klasy/ zespołu szkolnego jest stworzenie autorskiego projektu muralu, który w twórczy sposób opowiada o historii, tożsamości, kulturze lub dziedzictwie Krakowa i Małopolski.
3. Konkurs towarzyszy XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości”, nawiązującej do 180. rocznicy Powstania Krakowskiego 1846 roku. Projekt muralu nie musi bezpośrednio odnosić się do Powstania Krakowskiego – zachęcamy do szerokiego spojrzenia na historię, niepodległość i dziedzictwo regionu.
4. Inspiracją dla projektu mogą być w szczególności:
 - niepodległość i historia – ważne wydarzenia, postacie i miejsca, dążenia do niepodległości,
 - symbole i tożsamość – symbole narodowe i lokalne, barwy, znaki i motywy związane z Krakowem i Małopolską
 - kultura i sztuka – literatura, muzyka, malarstwo, teatr, sztuka ludowa, wzornictwo i lokalne tradycje
 - rzemiosło i dawne zawody – cechy, warsztaty, narzędzia, wyroby i tradycje rzemieślnicze
 - nauka, edukacja i technika – odkrycia, wynalazki, szkoły, uniwersytet oraz rozwój miasta

- codzienność mieszkańców – moda, handel, targowiska, kuchnia, obyczaje, sport i życie codzienne
- 5. Kraków, Małopolska, Polska – miejsca, architektura, krajobraz, historie lokalne i dziedzictwo przekazywane między pokoleniami.
- 6. Projekt może łączyć kilka obszarów i przedstawiać je współczesnym językiem obrazu, muralu i street artu.
- 7. Zachęcamy uczestników do własnej, kreatywnej interpretacji historii, z poszanowaniem znaczenia wydarzeń, postaci oraz symboli narodowych, historycznych i lokalnych.
- 8. Projekt nie musi być realistyczną ilustracją wydarzenia historycznego. Może wykorzystywać symbol, metaforę, kolor, znak, postać lub współczesny język sztuki.
- 9. Projekt może łączyć przeszłość ze współczesnością.
- 10. Zachęcamy uczestników do pokazania nie tylko tego, co wydarzyło się kiedyś, ale również tego, co historia znaczy dla młodych ludzi dzisiaj.

§ 5. Forma projektu

1. Projekt jest wspólną pracą klasy i może zostać wykonany dowolną techniką plastyczną, w szczególności jako rysunek, obraz, kolaż, technika mieszana lub grafika cyfrowa, Canva itp.
2. Pracę tradycyjną można przygotować w formacie A3 (297 × 420 mm)
3. Projekt cyfrowy powinien mieć orientację poziomą i proporcje zbliżone do formatu A3.
4. Organizator nie narzuca techniki ani kolorystyki projektu.
5. Do zgłoszenia projektu można dołączyć krótki opis: „Historia naszego projektu” i krótko opisać:
6. Co przedstawia Wasz projekt? Skąd wziął się Wasz pomysł? Co Was zainspirowało? Jaką historię chcecie opowiedzieć?
7. W przypadku klas 1–3 opis może zostać przygotowany przez nauczyciela na podstawie rozmowy, wypowiedzi i pomysłów dzieci.
8. Na projekcie nie należy umieszczać imion, nazwisk ani innych danych osobowych uczniów.

§ 6. Wykorzystanie AI

1. Dopuszcza się wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji jako narzędzi pomocniczych, pod warunkiem zachowania rzeczywistego twórczego wkładu uczniów.
2. W formularzu zgłoszeniowym należy wskazać, czy podczas przygotowania projektu korzystano z AI.
3. Samo wykorzystanie lub niewykorzystanie AI nie wpływa na ocenę projektu.
4. Oceniane są przede wszystkim pomysł, twórczy wkład uczniów, sposób opowiedzenia historii oraz efekt wspólnej pracy klasy.

§ 7. Zgłoszenie projektu

1. Zgłoszenia dokonuje nauczyciel/opiekun projektu klasy za pomocą elektronicznej Karty zgłoszenia dostępnego na stronie Gry Śladami Niepodległości www.sladaminiepodleglosci.pl w zakładce Konkursy i Wyzwania. Wzór Kary i zakres danych określa załącznik nr 1 do Regulaminu.
2. Do zgłoszenia należy dołączyć jeden plik zawierający projekt.
3. Pracę wykonaną tradycyjnie należy zeskanować lub wykonać jej dobrej jakości zdjęcie.
4. Dopuszczalne formaty: JPG, JPEG, PNG lub PDF.
5. Maksymalna wielkość pliku: 20 MB.
6. Zalecana nazwa pliku: NAZWA_SZKOŁY_KLASA lub NAZWA ZESPOŁU_TYTUŁ_PROJEKTU (przykład: SP12_KRAKOW_6B/lub nazwa zespołu_HISTORIA_W_KOLORACH.jpg)
7. Projekt należy zgłosić do 31 października 2026 r.
8. Oryginału pracy wykonanej tradycyjnie nie należy przysyłać ani dostarczać Organizatorowi, chyba że Organizator poprosi o jego udostępnienie w związku z wystawą, Galą lub przygotowaniem muralu.
9. Organizator nie wymaga podawania w zgłoszeniu imion i nazwisk uczniów.

§ 8. Ocena prac

1. Projekty oceni powołana przez Organizatora Kapituła Konkursu.
2. W jej skład mogą wejść m.in. artyści, twórcy street artu, historycy, edukatorzy oraz przedstawiciele instytucji i partnerów.
3. Kapituła będzie brała pod uwagę:
 - zgodność z ideą Konkursu,
 - oryginalność i pomysłowość,
 - sposób opowiedzenia historii,
 - czytelność i siłę przekazu,
 - walory artystyczne,
 - twórczy wkład uczniów,
 - potencjał wykorzystania projektu lub jego elementów w przestrzeni muralu.
4. Projekty oceniane będą z uwzględnieniem wieku uczestników.
5. Kapituła może przyznać nagrody główne, wyróżnienia oraz wyróżnienia specjalne.
6. Decyzje Kapituły są ostateczne.

§ 9. Galeria i Nagroda Publiczności

1. Wybrane projekty mogą zostać zaprezentowane w cyfrowej galerii Konkursu.
2. Organizator może przeprowadzić otwarte głosowanie uczniów i szkół, w wyniku którego zostanie przyznana Nagroda Publiczności.

3. Głosowanie ma charakter dodatkowy i nie zastępuje oceny Kapituły.
4. Szczegółowe zasady głosowania zostaną ogłoszone na stronie Konkursu.
5. Wybrane projekty mogą zostać również zaprezentowane w formie wystawy posterowej podczas Gali Finałowej Gry 19 listopada w Pałacu Krzysztofory.

§ 10. Wyniki i nagrody

1. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone podczas Gali XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości” 19 listopada 2026 r. w Krakowie.
2. Wyniki mogą zostać również opublikowane na stronie internetowej Gry.
3. Organizator przewiduje nagrody i wyróżnienia w poszczególnych kategoriach.
4. Nagrody mogą mieć charakter rzeczowy, edukacyjny lub kulturalny, w tym obejmować warsztaty, zajęcia, wizyty edukacyjne lub inne aktywności ufundowane przez Organizatora i Partnerów.
5. Szczególną formą wyróżnienia będzie możliwość wykorzystania projektu lub jego elementów przy tworzeniu jubileuszowego muralu.

§ 11. Od projektu do muralu

1. Nagrodzone lub wyróżnione projekty mogą stać się podstawą lub inspiracją do stworzenia jubileuszowego muralu.
2. Mural może powstać na podstawie kilku projektów albo wybranych elementów różnych prac.
3. Projekty mogą zostać dostosowane do potrzeb prezentacji, druku lub realizacji muralu, w szczególności poprzez zmianę skali i proporcji, kadrowanie, dostosowanie kolorystyki, kompozycji lub techniki wykonania.
4. Ostateczna kompozycja muralu może zostać opracowana we współpracy z profesjonalnym artystą lub zespołem artystów.
5. Przy opracowaniu muralu Organizator będzie dążył do zachowania idei i charakteru prac uczniowskich.
6. Realizacja muralu uzależniona jest od możliwości organizacyjnych i technicznych, dostępności odpowiedniej powierzchni oraz uzyskania wymaganych zgód.
7. Przyznanie nagrody lub wyróżnienia nie oznacza gwarancji wykorzystania projektu w finalnym muralu.

§ 12. Prezentacja i wykorzystanie projektów

1. Zgłoszenie projektu oznacza zgodę na jego nieodpłatną prezentację i publikację przez Organizatora w zakresie związanym z Konkursem i Grą „Śladami Niepodległości”.
2. Projekty mogą być prezentowane w szczególności:
 - o na stronie internetowej,
 - o w galerii cyfrowej,
 - o w mediach społecznościowych Organizatora,

- podczas Gali i innych wydarzeń związanych z Grą,
 - na wystawach,
 - w materiałach edukacyjnych, informacyjnych, promocyjnych i jubileuszowych.
3. Na potrzeby prezentacji lub druku Organizator może dokonać niezbędnych zmian technicznych, takich jak zmiana rozmiaru, proporcji lub kadrowanie, bez ingerowania w zasadniczy charakter pracy.
 4. Organizator będzie oznaczał prezentowane projekty nazwą szkoły i klasy.
 5. Dane osobowe uczniów nie będą publikowane w związku z prezentacją projektu, chyba że zostanie uzyskana odrębna podstawa do ich publikacji.
 6. Jeżeli projekt lub jego elementy zostaną wybrane do rzeczywistego wykonania muralu, Organizator przed rozpoczęciem realizacji uzyska wymagane zgody dotyczące jego adaptacji, opracowania i wykorzystania od osób uprawnionych.
 7. Na etapie zgłoszenia do Konkursu Organizator nie wymaga od rodziców lub przedstawicieli ustawowych uczniów podpisywania odrębnej zgody na wykonanie muralu.

§ 13. Dane osobowe

1. Organizator przetwarza wyłącznie dane osobowe niezbędne do przeprowadzenia Konkursu.
2. W formularzu zgłoszeniowym zbierane są przede wszystkim dane nauczyciela/opiekuna klasy.
3. Organizator nie wymaga podawania imion i nazwisk uczniów.
4. Szczegółowe informacje dotyczące przetwarzania danych zawiera Załącznik nr 2 – Klauzula informacyjna dla nauczyciela/opiekuna.

§ 14. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie projektu oznacza akceptację Regulaminu.
2. Organizator może dokonać zmian harmonogramu lub Regulaminu z ważnych przyczyn organizacyjnych, technicznych lub prawnych, z poszanowaniem praw uczestników.
3. Informacje dotyczące Konkursu publikowane będą na stronie internetowej Gry „Śladami Niepodległości”.
4. W sprawach nieuregulowanych Regulaminem decyzję podejmuje Organizator zgodnie z obowiązującymi przepisami.
5. Regulamin wchodzi w życie z dniem jego ogłoszenia.

ZAŁĄCZNIK NR 1 do Regulaminu – wzór danych wymaganych w elektronicznej KARCIE ZGŁOSZENIA PROJEKTU

1. SZKOŁA I KLASA/ SZKOŁA NAZWA ZESPOŁU SZKOLNEGO
2. Nazwa szkoły:

.....

3. Klasa/ Nazwa zespołu:

.....

4. Miejscowość:

.....

5. Województwo:

.....

6. Kategoria:

7. ☐ klasy 1-3

☐ klasy 4-6

☐ klasy 7-8

☐ OPEN – szkoły spoza województwa małopolskiego i szkoły ponadpodstawowe

8. Klasa A,B,C...

9. NAUCZYCIEL / OPIEKUN PROJEKTU

10. Imię i nazwisko:

.....

11. E-mail:

.....

12. Telefon:

.....

13. TYTUŁ PROJEKTU:

.....

14. Czy podczas tworzenia projektu korzystaliście z narzędzi AI?

15. ☐ NIE

☐ TAK

16. „Historia naszego projektu” opcjonalnie

17. Co przedstawia Wasz projekt? Skąd wziął się pomysł? Co Was zainspirowało? Jaką historię chcecie opowiedzieć?

18.

19. PLIK Z PROJEKTEM

20. Dodaj plik: JPG, JPEG, PNG lub PDF

Maksymalna wielkość: 20 MB

21. Zalecana nazwa: (chyba że automatycznie będzie nadawało nr do nazwy projektu)

22. NAZWA_SZKOŁY_KLASA_TYTUŁ_PROJEKTU

23. OŚWIADCZENIA

24. Zgłaszając projekt:

25. ☐ potwierdzam, że zapoznałam/em się z Regulaminem Konkursu i akceptuję jego postanowienia;

26. ☐ potwierdzam, że projekt jest wspólną pracą klasy i zgodnie z moją wiedzą nie narusza praw osób trzecich;
27. ☐ przyjmuję do wiadomości, że projekt może być prezentowany i publikowany przez Organizatora na zasadach określonych w Regulaminie;
28. ☐ zapoznałam/em się z Klauzulą informacyjną dotyczącą przetwarzania moich danych osobowych.
29. W formularzu elektronicznym zaznaczenie wymaganych pól zastępuje podpis na Karcie zgłoszenia.

ZAŁĄCZNIK NR 2 do Regulaminu

1. dla nauczyciela/opiekuna zgłaszającego klasę do Konkursu „Wymaluj historię!”
2. Administratorem danych osobowych jest Samodzielne Koło Terenowe nr 64 Społecznego Towarzystwa Oświatowego w Krakowie.
3. Dane nauczyciela/opiekuna projektu podane w formularzu zgłoszeniowym w szczególności imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu oraz informacje o reprezentowanej szkole będą przetwarzane w celu przyjęcia zgłoszenia, organizacji i przeprowadzenia Konkursu, kontaktu z uczestnikami, ogłoszenia wyników oraz organizacji Gali i działań związanych z realizacją Konkursu.
4. Podstawą przetwarzania danych jest art. 6 ust. 1 lit. f RODO – prawnie uzasadniony interes Administratora polegający na organizacji i przeprowadzeniu Konkursu oraz zapewnieniu kontaktu z jego uczestnikami.
5. Dane mogą być udostępniane podmiotom wspierającym Administratora w obsłudze technicznej Konkursu oraz uprawnionym podmiotom na podstawie przepisów prawa.
6. Dane będą przechowywane przez okres niezbędny do przeprowadzenia i rozliczenia Konkursu oraz przez okres wymagany przepisami prawa lub niezbędny do ustalenia, dochodzenia lub obrony roszczeń.
7. Osobie, której dane dotyczą, przysługuje na zasadach określonych w RODO prawo dostępu do danych, ich sprostowania, usunięcia, ograniczenia przetwarzania oraz wniesienia sprzeciwu wobec przetwarzania, a także prawo wniesienia skargi do Prezesa Urzędu Ochrony Danych Osobowych.
8. Podanie danych jest dobrowolne, ale niezbędne do zgłoszenia klasy i kontaktu w sprawach związanych z Konkursem.
9. Kontakt w sprawach dotyczących danych osobowych:
niepodleglosc@sto64.krakow.pl