



Regulamin XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości”

Kraków, 5 listopada 2026 r.

Gra „Śladami Niepodległości” jest inicjatywą edukacyjną organizowaną w Krakowie od 20 lat przez Zespół Szkół Ogólnokształcących Społecznego Towarzystwa Oświatowego im. Juliusza Słowackiego w Krakowie, w skład którego wchodzi Społeczna Szkoła Podstawowa nr 4 STO oraz III Społeczne Liceum Ogólnokształcące STO. Zespół Szkół od 35 lat prowadzony jest przez organizację pozarządową działającą na rzecz edukacji dzieci i młodzieży – Samodzielne Koło Terenowe nr 64 STO.

§ 1. Cele i charakter Gry

1. Gra „Śladami Niepodległości”, zwana dalej „Grą”, jest edukacyjną grą miejską o formule konkursowej, skierowaną do klas szkół podstawowych. Jej formuła, oparta na aktywnym odkrywaniu historii w przestrzeni miasta, angażuje młode pokolenie w jej poznawanie, kształtuje postawy patriotyczne oraz buduje świadomość wspólnego dziedzictwa historycznego i kulturowego.
2. XX jubileuszowa edycja Gry odbywa się pod hasłem „Kraków – ostoja polskości”. Jej szczególnym kontekstem historycznym jest 180. rocznica Powstania Krakowskiego 1846 roku, ukazana w szerszej perspektywie historii Krakowa oraz polskich dążeń do wolności i niepodległości. Tematyka Gry obejmuje Kraków połowy XIX wieku, wydarzenia prowadzące do wybuchu Powstania Krakowskiego i jego konsekwencje, a także rolę miasta w okresie zaborów jako ważnego ośrodka podtrzymywania i rozwoju polskiej pamięci, kultury i tożsamości narodowej.
3. Celem Gry jest rozwijanie świadomości historycznej, obywatelskiej i kulturowej uczniów poprzez ukazanie szczególnej roli Krakowa w zachowaniu polskiej pamięci i tożsamości oraz w dążeniach do wolności i niepodległości. Gra pokazuje, że polskość i aspiracje niepodległościowe kolejnych pokoleń wyrażały się nie tylko poprzez działania polityczne i militarne, lecz także poprzez naukę i edukację, kulturę, sztukę i literaturę, życie społeczne, rzemiosło, handel i przedsiębiorczość oraz codzienne postawy mieszkańców Krakowa. Pozwala tym samym dostrzec, że dorobek naukowy, kulturalny, artystyczny, literacki, społeczny i gospodarczy miasta stanowił ważny element zachowania i rozwoju polskiej tożsamości w okresie zaborów.
4. Gra ukazuje historię jako proces i zwraca uwagę na ciągłość polskich dążeń do wolności i niepodległości. Pokazuje, że niepowodzenie pojedynczych zrywów niepodległościowych, w tym Powstania Krakowskiego, nie oznaczało końca tych dążeń, lecz stanowiło część długiej drogi prowadzącej do odzyskania przez Polskę niepodległości. Jednocześnie podkreśla, że drogę tę współtworzyły kolejne pokolenia nie tylko poprzez walkę i działalność polityczną, lecz również poprzez rozwój nauki, kultury, edukacji, sztuki, życia społecznego i gospodarczego.

5. Gra łączy poznawanie historii z aktywnym odkrywaniem Krakowa oraz pracą z autentycznymi miejscami, zabytkami, eksponatami, dokumentami, mapami, ikonografią i innymi źródłami historycznymi, a także materiałami multimedialnymi. Jej formuła sprzyja aktywnemu udziałowi uczniów, samodzielnemu poszukiwaniu informacji, obserwacji, współpracy, rozwiązywaniu zadań i odkrywaniu śladów historii zapisanych w przestrzeni miasta.

§ 2. Organizator i partnerzy

1. Organizatorem XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości” jest Samodzielne Koło Terenowe nr 64 Społecznego Towarzystwa Oświatowego w Krakowie, organ prowadzący Zespół Szkół Ogólnokształcących Społecznego Towarzystwa Oświatowego im. Juliusza Słowackiego w Krakowie, z siedzibą przy ul. Stradomskiej 10 w Krakowie, zwane dalej „Organizatorem”.
2. Gra realizowana jest we współpracy z instytucjami naukowymi, muzealnymi, kulturalnymi, społecznymi i gospodarczymi.
3. Aktualna lista partnerów, patronów, ekspertów i sponsorów XX jubileuszowej edycji Gry publikowana jest na stronie internetowej Gry.
4. Nad poprawnością merytoryczną materiałów i zadań może czuwać powołana przez Organizatora Komisja Merytoryczna z udziałem ekspertów i przedstawicieli instytucji partnerskich.

§ 3. Uczestnicy

1. Gra skierowana jest do klas 1–8 szkół podstawowych z terenu województwa małopolskiego.
2. W Grze uczestniczą całe klasy pod opieką nauczyciela lub innego opiekuna wyznaczonego przez szkołę.
3. Obowiązują trzy kategorie wiekowe:
4. a. klasy 1–3;
b. klasy 4–6;
c. klasy 7–8
5. Zadania, materiały edukacyjne oraz cyfrowy test podsumowujący są dostosowane do wieku i możliwości uczestników poszczególnych kategorii.
6. Gra jest otwarta również dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi oraz uczniów z niepełnosprawnościami. W miarę możliwości organizacyjnych Organizator dostosowuje warunki udziału do zgłoszonych potrzeb uczestników.
7. Potrzebę dostosowania warunków udziału należy zgłosić Organizatorowi na etapie rejestracji klasy, bez podawania diagnozy ani danych dotyczących stanu zdrowia ucznia, chyba że przekazanie określonych informacji okaże się niezbędne i zostanie odrębnie uzgodnione z Organizatorem.
8. Organizator przewiduje możliwość udostępnienia materiałów do Gry w języku angielskim i ukraińskim. Potrzebę skorzystania z odpowiedniej wersji językowej należy wskazać podczas rejestracji klasy.
9. Udział w Grze jest bezpłatny i dobrowolny.

§ 4. Zgłoszenia

1. Zgłoszenia klasy do Gry dokonuje szkoła poprzez formularz elektroniczny udostępniony przez Organizatora na stronie internetowej Gry.
2. Zgłoszenie zawiera w szczególności dane szkoły, oznaczenie klasy, liczbę uczestników oraz dane kontaktowe nauczyciela/opiekuna.
3. Osoba dokonująca zgłoszenia klasy potwierdza w formularzu zapoznanie się z niniejszym Regulaminem i jego akceptację.
4. O przyjęciu klasy do Gry decyduje kolejność prawidłowo dokonanych zgłoszeń, z uwzględnieniem możliwości organizacyjnych Organizatora.
5. Szkoła odpowiada za spełnienie wymogów formalnych związanych z udziałem uczniów w Grze, wynikających z obowiązujących przepisów oraz zasad obowiązujących w szkole. Zasady dotyczące wizerunku uczestników określa § 11 Regulaminu.
6. Wysłanie formularza zgłoszeniowego nie jest równoznaczne z zakwalifikowaniem klasy do udziału w Grze. Potwierdzenie przyjęcia zgłoszenia zostanie przesłane nauczycielowi/opiekunowi drogą elektroniczną.
7. Liczba miejsc w Grze jest ograniczona.
8. Szczegółowe terminy zapisów, formularz zgłoszeniowy oraz informacje organizacyjne publikowane są na stronie internetowej Gry.
9. W szczególnych sytuacjach zgłoszenie może zostać dokonane w innej formie zaakceptowanej przez Organizatora, w tym przesłanie skanu wypełnionego formularza zgłoszeniowego na adres e-mail: niepodleglosc@sto64.krakow.pl
10. Niezależnie od formy zgłoszenia osoba dokonująca zgłoszenia potwierdza zapoznanie się z niniejszym Regulaminem i jego akceptację oraz zapoznanie się z Klauzulą informacyjną RODO.

§ 5. Przygotowanie do Gry

1. Przed Grą Organizator udostępni zgłoszonym szkołom materiały edukacyjne wprowadzające w tematykę XX jubileuszowej edycji.
2. Materiały „Przed Grą” stanowią podstawę przygotowania uczniów do udziału w Grze i mogą obejmować w szczególności zagadnienia dotyczące:
 - a. Krakowa i Powstania Krakowskiego 1846 r.;
 - b. życia mieszkańców Krakowa, kultury, nauki i dążeń niepodległościowych;
 - c. historii krakowskiego handlu, kupiectwa, rzemiosła, pieniądza i przedsiębiorczości
4. Materiały zostaną przekazane szkołom drogą elektroniczną lub udostępnione na stronie internetowej Gry.

§ 6. Przebieg Gry i cyfrowy test podsumowujący

1. Gra odbędzie się 5 listopada 2026 r. w Krakowie.

2. Rozpoczęcie XX jubileuszowej edycji Gry planowane jest o godz. 9.00 w Pałacu Krzysztofora, Rynek Główny 35 w Krakowie. Po rozpoczęciu Gry poszczególne klasy będą wyruszać na trasę zgodnie z harmonogramem ustalonym przez Organizatora.
3. Każda zakwalifikowana klasa otrzyma przed wydarzeniem szczegółowe informacje dotyczące harmonogramu, organizacji startu, przebiegu Gry oraz innych kwestii organizacyjnych. Aktualności, komunikaty i niezbędne informacje organizacyjne będą również publikowane na stronie internetowej Gry. O istotnych zmianach Organizator poinformuje opiekunów klas oraz zamieści stosowny komunikat na stronie internetowej Gry.
4. Gra polega na przemieszczaniu się klasy pomiędzy wyznaczonymi punktami oraz wykonywaniu zadań przygotowanych dla danej kategorii wiekowej.
5. Zadania mogą wykorzystywać w szczególności miejsca historyczne, zabytki, eksponaty, dokumenty, mapy, ikonografię, materiały multimedialne, kody QR oraz inne formy aktywnej edukacji i poznawania historii w przestrzeni miasta.
6. Zadania konkursowe wykonują samodzielnie uczniowie. Nauczyciel/opiekun zapewnia opiekę nad klasą i może udzielać wyłącznie pomocy organizacyjnej lub technicznej. Nie może podpowiadać odpowiedzi ani pomagać w rozwiązywaniu zadań konkursowych. W przypadku naruszenia tej zasady Organizator może zdecydować o nieprzyznaniu punktów za dane zadanie, a w przypadku powtarzających się lub rażących naruszeń – o dyskwalifikacji klasy.
7. Po przejściu trasy uczniowie przystępują do cyfrowego testu podsumowującego, realizowanego z wykorzystaniem urządzeń i aplikacji udostępnionych przez Organizatora.
8. W celu umożliwienia aktywnego udziału wszystkich uczniów klasa zostaje podzielona na kiluosobowe zespoły. Każdy zespół wykonuje cyfrowy test podsumowujący. Liczebność zespołów może zostać dostosowana do liczby uczniów w klasie, kategorii wiekowej oraz liczby dostępnych urządzeń.
9. Zadania w cyfrowym teście podsumowującym są dostosowane do kategorii wiekowej i mogą obejmować w szczególności pytania dotyczące wiedzy zdobytej podczas Gry, rozpoznawanie miejsc, postaci, wydarzeń i symboli, pracę z materiałem ikonograficznym, mapą lub źródłem historycznym oraz zadania wymagające współpracy, analizy i wspólnego wyciągnięcia wniosków.
10. Wynik klasy z cyfrowego testu podsumowującego stanowi średnia arytmetyczna punktów uzyskanych przez wszystkie zespoły danej klasy. Zastosowanie średniej pozwala na porównanie wyników klas niezależnie od liczby uczniów oraz liczby utworzonych zespołów.
11. Po zakończeniu testu Organizator może przeprowadzić, z wykorzystaniem urządzeń i aplikacji, krótką ewaluację Gry wśród uczniów, dotyczącą w szczególności atrakcyjności zadań, zaangażowania uczestników oraz wartości edukacyjnej wydarzenia.
12. Ewaluacja może obejmować w szczególności ocenę Gry, wskazanie najciekawszych elementów wydarzenia oraz krótką refleksję dotyczącą wiedzy, umiejętności lub doświadczeń zdobytych podczas Gry.
13. Udział w ewaluacji jest dobrowolny, a odpowiedzi udzielone w jej ramach nie są uwzględniane w punktacji i nie mają wpływu na wynik klasy.

14. Organizator może również przeprowadzić odrębną ewaluację wydarzenia wśród nauczycieli/opiekunów.
15. Szczegółowy przebieg Gry, trasa, liczba i lokalizacja punktów, zasady punktacji, sposób organizacji cyfrowego testu podsumowującego oraz pozostałe informacje niezbędne do udziału w wydarzeniu zostaną przekazane opiekunom klas przed rozpoczęciem Gry.

§ 7. Punktacja i wyniki

1. O wyniku końcowym klasy decydują wyniki uzyskane w dwóch częściach:
 - a. za zadania wykonane podczas Gry – 50% wyniku końcowego;
 - b. za cyfrowy test podsumowujący – 50% wyniku końcowego.Wynik cyfrowego testu podsumowującego ustalany jest zgodnie z § 6 ust. 9 Regulaminu
2. Maksymalna liczba punktów oraz szczegółowe zasady ich przyznawania będą jednakowe dla wszystkich klas w ramach danej kategorii wiekowej.
3. W przypadku uzyskania jednakowego wyniku końcowego przez dwie lub więcej klas o kolejności decyduje wynik cyfrowego testu podsumowującego. Jeżeli również wynik testu jest jednakowy, klasy zajmują miejsce ex aequo.
4. Wyniki ustalane są odrębnie dla każdej z trzech kategorii wiekowych.
5. Wyniki Gry ustala Jury powołane przez Organizatora. Jury dokonuje weryfikacji punktacji oraz ustala kolejność klas odrębnie w każdej kategorii wiekowej.
6. Wyniki zostaną opublikowane na stronie internetowej Gry.
7. Decyzje Jury dotyczące wyników są ostateczne, z zastrzeżeniem możliwości sprostowania oczywistego błędu rachunkowego, technicznego lub błędu w przypisaniu punktów.

§ 8. Nagrody i Gala Finałowa

1. Nagrody przyznawane są w trzech kategoriach wiekowych: klasy 1–3, klasy 4–6 oraz klasy 7–8.
2. W przypadku przyznania miejsc ex aequo klasy uzyskują równorzędne miejsce w danej kategorii wiekowej.
3. Organizator może przyznać również wyróżnienia, nagrody specjalne i nagrody dodatkowe za szczególne osiągnięcia lub zaangażowanie uczestników związane z realizacją celów Gry. Nagrody te nie wpływają na klasyfikację końcową klas, o której mowa w § 7.
4. Uroczysta Gala Finałowa XX jubileuszowej edycji Gry odbędzie się 19 listopada 2026 r.
5. Do udziału w Gali zostaną zaproszeni laureaci wraz z opiekunami oraz zaproszeni goście, partnerzy i przedstawiciele instytucji współpracujących.
6. Szczegółowe informacje dotyczące Gali zostaną przekazane laureatom po ogłoszeniu wyników.

§ 9. Opieka nad uczniami i bezpieczeństwo

1. Za zapewnienie opieki nad uczniami podczas całego udziału klasy w Grze, w tym podczas przemieszczania się pomiędzy punktami, odpowiada szkoła oraz wyznaczony przez nią

nauczyciel/opiekun.

2. Klasa porusza się wspólnie pod opieką nauczyciela/opiekuna i stosuje się do zasad bezpieczeństwa oraz poleceń Organizatora i osób obsługujących punkty Gry.
3. Nauczyciel/opiekun zobowiązany jest posiadać telefon umożliwiający kontakt z Organizatorem podczas Gry.
4. Organizator zapewnia system koordynacji punktów oraz kontakt awaryjny na czas trwania wydarzenia.
5. W przypadku zdarzenia mogącego mieć wpływ na bezpieczeństwo uczestników nauczyciel/opiekun zobowiązany jest niezwłocznie poinformować Organizatora oraz podjąć działania zgodne z obowiązującymi zasadami opieki nad uczniami.

§ 10. Zmiany organizacyjne i sytuacje nadzwyczajne

1. Ze względu na miejski charakter Gry Organizator zastrzega sobie możliwość zmiany trasy, kolejności lub lokalizacji punktów, harmonogramu albo sposobu wykonania poszczególnych zadań w przypadku wystąpienia okoliczności niezależnych od Organizatora.
2. Dotyczy to w szczególności niekorzystnych warunków atmosferycznych, niedostępności obiektu, zagrożenia bezpieczeństwa, awarii technicznej lub innych zdarzeń uniemożliwiających realizację Gry zgodnie z pierwotnym planem.
3. W przypadku awarii urządzeń, aplikacji lub innych problemów technicznych związanych z przeprowadzeniem cyfrowego testu Organizator może zastosować zastępczą, równoważną formę przeprowadzenia testu, zapewniając jednakowe zasady dla uczestników danej kategorii wiekowej.
4. O istotnych zmianach Organizator niezwłocznie informuje opiekunów klas.

§ 11. Wizerunek uczestników, materiały i dane osobowe

1. Podczas Gry, wydarzeń jej towarzyszących oraz Gali Finałowej może być wykonywana dokumentacja fotograficzna i filmowa wydarzenia.
2. Dokumentacja może służyć w szczególności dokumentowaniu i relacjonowaniu przebiegu Gry i Gali Finałowej, informowaniu o działalności edukacyjnej Organizatora, przygotowaniu materiałów podsumowujących, promowaniu idei Gry „Śladami Niepodległości” oraz tworzeniu materiałów jubileuszowych i archiwalnych.
3. Udział ucznia w Grze nie jest uzależniony od wyrażenia zgody na wykorzystanie i rozpowszechnianie jego wizerunku. Brak takiej zgody nie może stanowić podstawy odmowy udziału ucznia w Grze ani wpływać na wynik klasy.
4. Szkoła zgłaszająca klasę jest zobowiązana do zweryfikowania, czy posiada odpowiednie zgody rodziców/opiekunów prawnych dotyczące wykorzystania i rozpowszechniania wizerunku uczniów uczestniczących w Grze oraz czy zakres tych zgód obejmuje wykorzystanie wizerunku przez Organizatora w związku z dokumentowaniem, informowaniem o przebiegu i promocją Gry.
5. Materiały zawierające rozpoznawalny wizerunek uczestników mogą być wykorzystywane przez Organizatora, w zakresie wynikającym z posiadanych zgód lub innej właściwej podstawy prawnej,

w szczególności:

- na stronie internetowej Organizatora i stronie internetowej Gry
 - w oficjalnych kanałach Organizatora w mediach społecznościowych
 - w materiałach informacyjnych, edukacyjnych, promocyjnych, jubileuszowych i podsumowujących dotyczących Gry
 - podczas Gry, Gali Finałowej oraz innych wydarzeń związanych z Grą
 - w materiałach archiwalnych dotyczących historii Gry
 - w materiałach przekazywanych mediom – jeżeli zakres posiadanej zgody lub inna właściwa podstawa prawna na to pozwala.
6. Szkoła przekazuje Organizatorowi, w uzgodniony sposób i przed rozpoczęciem wydarzenia, informacje niezbędne do respektowania ograniczeń dotyczących wykorzystania i rozpowszechniania wizerunku uczniów, których rodzice/opiekunowie prawni nie wyrazili odpowiedniej zgody.
 7. Jeżeli zakres zgód posiadanych przez szkołę nie obejmuje wykorzystania wizerunku przez Organizatora w zakresie określonym w niniejszym paragrafie, wizerunek ucznia nie będzie wykorzystywany na podstawie takiej zgody.
 8. Oficjalną dokumentację fotograficzną i filmową wykonują osoby upoważnione przez Organizatora lub osoby/podmioty działające na jego zlecenie. Samo wykonanie fotografii lub nagrania nie oznacza automatycznie prawa do jego rozpowszechniania.
 9. Dokumentacja fotograficzna i filmowa powinna być wykonywana z poszanowaniem godności, prywatności i bezpieczeństwa dzieci. Organizator nie publikuje materiałów przedstawiających dziecko w sytuacji mogącej je ośmieszyć, poniżyć lub naruszyć jego godność ani materiałów ujawniających bez uzasadnionej potrzeby informacje dotyczące jego zdrowia, szczególnych potrzeb lub innych prywatnych okoliczności.
 10. Co do zasady zdjęcia i nagrania uczniów nie będą podpisywane ich pełnym imieniem i nazwiskiem. Wyjątkiem mogą być sytuacje uzasadnione charakterem wydarzenia, w szczególności informacja o laureatach, jeżeli istnieje odpowiednia podstawa prawna do publikacji takich danych.
 11. Wolontariusze, obsada punktów oraz inne osoby wykonujące zadania na rzecz Organizatora nie są uprawnione do publikowania na swoich prywatnych profilach w mediach społecznościowych zdjęć lub nagrań uczniów wykonanych w związku z realizacją powierzonych im zadań.
 12. Partnerzy instytucjonalni zamierzający prowadzić własną dokumentację fotograficzną lub filmową wydarzenia uzgadniają z Organizatorem zasady jej wykonywania i wykorzystania. Udział partnera w organizacji Gry nie oznacza automatycznie uprawnienia do wykorzystywania wizerunków uczestników do własnych celów informacyjnych lub promocyjnych.
 13. Jeżeli w ramach Gry uczniowie przygotowują materiały stanowiące utwory w rozumieniu przepisów prawa autorskiego, zasady ich wykorzystania przez Organizatora zostaną określone odrębnie.
 14. Dane osobowe nauczycieli/opiekunów oraz inne dane przekazane w związku ze zgłoszeniem klasy, organizacją i przeprowadzeniem Gry są przetwarzane przez Organizatora zgodnie z

obowiązującymi przepisami dotyczącymi ochrony danych osobowych.

15. Szczegółowe informacje dotyczące administratora danych, celów i podstaw prawnych przetwarzania, odbiorców danych, okresu ich przechowywania oraz praw osób, których dane dotyczą, określa Klauzula informacyjna RODO dla nauczycieli/opiekunów klas zgłaszanych do XX jubileuszowej edycji Gry „Śladami Niepodległości”, udostępniona na stronie internetowej Gry oraz bezpośrednio przy formularzu zgłoszeniowym.
16. Osoba dokonująca zgłoszenia klasy potwierdza w formularzu zgłoszeniowym zapoznanie się z Klauzulą informacyjną RODO. Potwierdzenie zapoznania się z Klauzulą nie stanowi zgody na przetwarzanie danych osobowych.

§ 12. Postanowienia końcowe

1. Zgłoszenie klasy do udziału w Grze oznacza akceptację zasad określonych w niniejszym Regulaminie.
2. W sprawach organizacyjnych nieuregulowanych Regulaminem decyzje podejmuje Organizator, z zachowaniem obowiązujących przepisów oraz zasad równego traktowania uczestników.
3. Informacje dotyczące Gry, w tym aktualności, materiały edukacyjne, komunikaty organizacyjne i wyniki, publikowane są na stronie internetowej Gry.
4. Kontakt z Organizatorem: e-mail: niepodleglosc@sto64.krakow.pl
5. Regulamin obowiązuje od dnia jego opublikowania na stronie internetowej Gry www.graniepodleglosci.edu.pl