

Młodzi obywatele

Edukacja obywatelska w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne dla szkół



Młodzi obywatele

Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół

Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej
im. Jerzego Regulskiego
Warszawa 2025

***Młodzi obywatele. Edukacja obywatelska w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne dla szkół*** (pod redakcją Małgorzaty D. Zielińskiej),
Warszawa 2025

Opiniodawczynie: prof. dr hab. Irena Lipowicz, prof. dr hab. Renata Nowakowska-Siuta

Opracowanie redakcyjne: Krystyna Brząkalik

Współpraca: dr Jakub Dorosz-Kruczyński

Korekta: Marcin Grabski (mesem.pl)

Skład i projekt graficzny: Andrij Fi

Ilustracje: Freepik.com/storyset, Andrij Fil

Publikacja dofinansowana ze środków Ministra Edukacji Narodowej z programu
„Młodzi obywatele” na 2025 rok w ramach projektu *Młodzi dla wspólnoty –
lekcje obywatelskie w praktyce lokalnej*

Koordynatorka projektu: Monika Ziótkowska

www.dlamlodych.frdl.pl

Copyright © by Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej
im. Jerzego Reguńskiego, Warszawa 2025

ISBN 978-83-64748-23-3

Wydawca:

Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej

im. Jerzego Reguńskiego

ul. Edwarda Jelinka 6

01-646 Warszawa

www.frdl.org.pl



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



Fundacja Rozwoju
Demokracji Lokalnej
im. Jerzego Reguńskiego

*Młodzi dla wspólnoty
lekcje obywatelskie
w praktyce lokalnej*

Spis treści

Słowo wstępne	5
Wprowadzenie	7
1. Scenariusze lekcji	10
1.1. Kto decyduje w mojej gminie. Mapa samorządowa	12
1.2. Obywatel w akcji – jak mogę wpłynąć na gminę	24
1.3. Rada młodzieżowa – mój głos się liczy	42
1.4. Obywatel w urzędzie – jak załatwić sprawę	58
1.5. Aktywność obywatelska w samorządzie – budżet gminy pod lupą	66
1.6. Lokalne autorytety i historie obywatelskie	72
2. Poradnik kampanii społecznych w szkole	88
3. Prowadzenie debat oksfordzkich dla szkół – miniporadnik dla nauczycieli i uczniów	102
Autorki	125

Słowo wstępne

Edukacja obywatelska ma sens tylko wtedy, gdy dotyczy spraw, które są blisko dostównie i w przenośni. Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Regulskiego od ponad trzech dekad zajmuje się demokracją nie jako abstrakcyjnym ustrojem politycznym, lecz jako praktyką rozwiązywania spraw codziennego życia w gminie, powiecie, w szkole, w sąsiedztwie itd. To właśnie tam, w jednostkach samorządu terytorialnego różnych szczebli oraz w strukturach z nimi powiązanych zapadają decyzje, które najszybciej widać i najsilniej odczuwa każdy obywatel, każdy mieszkaniec Polski. A przecież poziom lokalny jest wyjątkowy! Tam bowiem testujemy demokrację w działaniu, tam weryfikuje się jej jakość, decyduje się o jej sile. W organach samorządu każdy może obserwować losy obywatelskich inicjatyw, konflikty między interesami różnych grup społecznych, procesy decyzyjne dotyczące newralgicznych spraw lokalnego środowiska, a także – co ważniejsze – wpływać na powstające rozstrzygnięcia. Tu też można uczyć się dialogu, argumentowania, kompromisu, wyciągać wnioski z popełnianych błędów, no i zobaczyć skutki własnych decyzji niemal od razu.

Lokalna praktyka demokratyczna stanowi wyjątkową przestrzeń uczenia się sprawczości obywatelskiej przez młodych ludzi. Mogą tu nabywać wiedzy, kompetencji i doświadczeń, które dają im szansę współkształtowania małej ojczyzny, szlifowania własnego systemu wartości spójnego z etosem demokracji i praw człowieka, a być może także szerszego oddziaływania w skali ponadlokalnej.

Dlatego w tej skupionej na potrzebach młodzieży publikacji koncentrujemy się na edukacji obywatelskiej w praktyce lokalnej nie po to, by „uczyć o demokracji”, ale aby pomóc UCZYĆ SIĘ DEMOKRACJI poprzez działanie, rozmowę, współdecydowanie i współodpowiedzialność. Bo jeśli demokracja ma być czymś więcej niż tylko hasłem z podręcznika, musi zaczynać się właśnie tutaj, w środowisku lokalnym. Blisko, konkretnie i jako przedsięwzięcie wspólne!

Małgorzata Zielińska

Wprowadzenie

Opracowanie pt. *Młodzi obywatele. Edukacja obywatelska w praktyce lokalnej* stanowi wartościowy i wszechstronny zestaw materiałów metodycznych, przygotowany z myślą o nauczycielach i uczniach szkół średnich.

Publikacja wyróżnia się przemyślaną strukturą, wysoką jakością merytoryczną oraz praktycznym ujęciem zagadnień związanych z edukacją obywatelską. Autorki kierują ją zarówno do nauczycieli poszukujących gotowych scenariuszy lekcji, jak i do tych, którzy pragną poszerzyć swój warsztat pracy o różnorodne metody aktywizujące.

1. Scenariusze lekcji – praktyczne narzędzie dla nauczyciela

Największym atutem pakietu są starannie opracowane scenariusze lekcji. Każdy z nich jest osadzony w kontekście realnych problemów życia społecznego, co sprzyja kształtowaniu wśród młodzieży postaw obywatelskich, identyfikacji własnego miejsca we wspólnotach lokalnych, a także krytycznego myślenia. Scenariusze są zróżnicowane pod względem form pracy, zawierają konkretne propozycje ćwiczeń, materiały dodatkowe oraz wskazówki dotyczące organizacji zajęć.

Warto podkreślić także ich elastyczność – autorki zadbały o możliwość dostosowania przebiegu zajęć do potrzeb i możliwości grup o różnym poziomie zaawansowania. Dzięki temu materiały sprawdzą się zarówno w liceach, jak i technikach czy szkołach branżowych.

2. Uwzględnienie uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Jednym z ważniejszych walorów pakietu jest świadome włączenie do jego struktury rozwiązań przeznaczonych dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE). Scenariusze zawierają propozycje modyfikacji zadań i metod pracy tak,

aby uczniowie z trudnościami mogli aktywnie uczestniczyć w zajęciach i odnosić sukcesy. Wprowadzone dostosowania są praktyczne, przemyślane i zgodne z aktualnymi standardami pracy z uczniem ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Takie podejście wzmacnia inkluzyjny charakter edukacji obywatelskiej, podkreślając, że uczestnictwo w życiu społecznym i demokratycznym dotyczy każdego obywatela, niezależnie od jego indywidualnych potrzeb.

3. Przejrzyste definicje metod aktywizujących

W pakiecie znalazły się także klarowne i zwięzłe definicje wybranych metod aktywizujących – takich jak burza mózgów, metoda projektu, praca w grupach, uczenie się we współpracy. Zestaw ten stanowi znakomite kompendium dla nauczycieli, którzy chcą poszerzyć swoje kompetencje dydaktyczne. Wyjaśnienia są napisane przystępnym językiem, opatrzone przykładami dobrych praktyk i wskazówkami dotyczącymi zastosowania w praktyce szkolnej.

Dzięki takim objaśnieniom nauczyciel otrzymuje nie tylko gotowe narzędzia, ale także inspirację do samodzielnego konstruowania własnych działań aktywizujących.

4. Opis i zastosowanie debaty oksfordzkiej

Szczególnie wartościowym elementem pakietu jest opis debaty oksfordzkiej – jednej z najbardziej efektywnych metod kształcenia umiejętności argumentacji, analizy informacji i kultury dyskusji. Autorzy przedstawiają zasady debaty w sposób uporządkowany, przystępny i praktyczny: od roli moderatora i mówców, przez strukturę wystąpień po zasady prowadzenia i oceniania.

Przykładowe tezy oraz wskazówki organizacyjne czynią tę część materiałów w pełni użytecznym narzędziem, które nauczyciel może łatwo wprowadzić do swojej praktyki. Debata oksfordzka została pokazana nie tylko jako forma intelektualnej rywalizacji, ale przede wszystkim jako ćwiczenie rozwijające postawy dialogu, szacunku i otwartości – kluczowe kompetencje młodego obywatela.

5. Walory wychowawcze publikacji. Znaczenie działań obywatelskich i prospołecznych w edukacji młodzieży

Publikacja przypomina również o głębszym, wychowawczym wymiarze edukacji obywatelskiej. Współczesna szkoła staje przed wyzwaniem przygotowania młodych ludzi nie tylko do egzaminów, ale przede wszystkim do odpowiedzialnego funkcjonowania w społeczeństwie. Działania obywatelskie i prospołeczne – takie jak wolontariat, debaty, inicjatywy lokalne czy projekty społeczne – uczą młodzież sprawczości, solidarności oraz przekonania, że każdy ma wpływ na otaczającą rzeczywistość.

Kształtowanie takich kompetencji już na poziomie szkoły średniej buduje fundament świadomego uczestnictwa w życiu publicznym. Uczniowie, którzy doświadczają współpracy, dialogu i odpowiedzialności społecznej, częściej angażują się w późniejsze działania obywatelskie – od podejmowania decyzji wyborczych po aktywność w organizacjach pozarządowych czy inicjatywach społecznych. Pakiet *Młodzi obywatele* trafnie wspiera ten proces, pokazując, że edukacja obywatelska to nie tylko przekaz wiedzy, ale przede wszystkim rozwijanie postaw i wartości, które budują trwałe fundamenty demokratycznego społeczeństwa.

6. Podsumowanie

Pakiet *Młodzi obywatele. Edukacja obywatelska w praktyce lokalnej* to całościowy, wartościowy i nowoczesny zestaw materiałów dydaktycznych, który odpowiada na realne potrzeby współczesnej szkoły. Łączy teorię z praktyką, stawia na aktywizację uczniów, rozwija kompetencje miękkie oraz wspiera nauczyciela w realizacji treści programowych z zakresu edukacji obywatelskiej.

Publikacja jest godna polecenia wszystkim nauczycielom, którzy chcą prowadzić ciekawe, angażujące i inkluzyjne zajęcia, a jednocześnie budować wśród młodzieży świadomość obywatelską, poczucie odpowiedzialności i gotowość do podejmowania działań prospołecznych.

Prof. dr hab. Renata Nowakowska-Siuta

**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

Scenariusze lekcji



1.



**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

1.1.



**Kto decyduje
w mojej gminie.
Mapa samorządowa**

1.1.

Kto decyduje w mojej gminie.

Mapa samorządowa

Opracowanie: Karolina Agata Bielawska

Czas trwania: 90 minut (2 x 45 minut)

Przedmiot: wiedza o społeczeństwie / edukacja obywatelska

Poziom: III (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Forma: praca warsztatowa, mapowanie (*design thinking*), prezentacje

Wstęp

Samorząd terytorialny to najbliższa obywatelom forma władzy publicznej – decyduje o jakości szkół, boisk, transportu czy bezpieczeństwa w gminie. Wielu młodych ludzi nie wie jednak, kto rzeczywiście odpowiada za konkretne sprawy. Część uczniów mówi wprost, że ma poczucie, że „uczeń nie powinien zawracać głowy urzędnikom”. Lekcja ma zatem pomóc im odkryć strukturę lokalnej władzy, zrozumieć zależności między instytucjami i poczuć, że mogą realnie wpływać na swoje otoczenie.

Opinia profesor Ireny Lipowicz

Wielką wartością scenariusza jest idea skonstruowania konkretnej „mapy władzy” w gminie. Zdarza się bowiem, nawet wśród studentów, że nie potrafią wyraźnie wskazać, kto na szczeblu lokalnym podejmuje decyzje ich dotyczące. Taka „mapa władzy” w sposób wizualny pokazuje zadania i kompetencje. Wartością jest też przybliżenie pojęcia kompetencji, a więc prawnie legitymowanej zdolności do działania, będącej równocześnie obowiązkiem podjęcia działania w danej sprawie. Współczesną plagą demokracji jest traktowanie władzy jako monolitu i pogłębianie przeciwności w państwie: „my i oni”, przy czym „oni” to ogólnie określani

rzządzący. Scenariusz temu zapobiega: pozwala odróżnić, kto naprawdę rządzi w gminie, czym się zajmuje i jakie ma ograniczenia.

Cele edukacyjne

1. Cele ogólne

- Rozwijanie świadomości obywatelskiej uczniów w zakresie samorządu lokalnego.
- Kształtowanie umiejętności analizy struktur władzy w gminie.
- Rozwijanie poczucia sprawczości i motywacji wewnętrznej.
- Nauka pracy projektowej i współpracy w grupie.

2. Cele operacyjne – uczeń po lekcji potrafi:

- zidentyfikować najważniejsze instytucje i osoby sprawujące władzę w gminie,
- opisać kompetencje samorządu terytorialnego i rozróżnić je od zadań administracji rządowej,
- przygotować i zaprezentować wizualną „mapę władzy” swojej gminy,
- zadać pytania decydentom lokalnym lub zaplanować sposób poznania ich pracy.

Powiązanie z podstawą programową 2024*

Wiedza o społeczeństwie

► Dział III. Organy władzy publicznej w Rzeczypospolitej Polskiej.

→ Uczeń:

7) przedstawia zakres działania poszczególnych poziomów samorządu terytorialnego (gmina, powiat, województwo) w Rzeczypospolitej Polskiej, z uwzględ-

* Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 28 czerwca 2024 roku w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz Rozporządzenie Ministra Edukacji z dnia 26 marca 2025 roku w sprawie wprowadzenia edukacji obywatelskiej do podstawy programowej.

nieniem struktury głównych kierunków wydatków budżetowych na te działania oraz źródeł ich finansowania; przedstawia organy stanowiące i wykonawcze samorządu terytorialnego na poziomie gminy i miasta na prawach powiatu oraz powiatu i województwa w Rzeczypospolitej Polskiej; charakteryzuje przykładowe kompetencje tych organów i zależności między nimi.

► Dział VIII. Modele sprawowania władzy.

→ Uczeń:

wyjaśnia, jaki model władzy lokalnej i regionalnej funkcjonuje w Rzeczypospolitej Polskiej [...].

Edukacja obywatelska

► Dział III. Społeczność lokalna i regionalna.

Pytanie wiodące: Jak budujemy wspólnotę lokalną i regionalną?
Wymagania szczegółowe dotyczące wiedzy i umiejętności.

→ Uczeń:

2) porównuje zadania i kompetencje poszczególnych szczebli samorządu terytorialnego, w tym jednostek pomocniczych gminy, oraz ich wpływ na własne życie i życie społeczności; wyjaśnia znaczenie samorządności i pomocniczości;

3) opisuje sposoby podejmowania decyzji przez organy władz wykonawczych i uchwałodawczych jednostek samorządu terytorialnego; identyfikuje mechanizmy udziału mieszkańców w procesach decyzyjnych i wykorzystuje wybrany mechanizm.

Wymagania fakultatywne (nauczyciel realizuje przynajmniej jedno z wymagań fakultatywnych).

→ Uczeń:

3) wyszukuje aktualne informacje o pracach rady gminy lub miasta oraz działaniu komisji powołanych przez radę gminy lub miasta, wybiera i śledzi interesujące go zagadnienie, formułuje i przedstawia opinię na jego temat [...].



Uwaga dla klas trzecich i czwartych (uczniowie po przedmiocie Historia i teraźniejszość): W ramach tej lekcji są wzmacniane wybrane treści z podstawy programowej Historii i teraźniejszości, szczególnie:

- rozumienie zasad funkcjonowania państwa demokratycznego i ustroju samorządu terytorialnego,
- znajomość podstaw ustroju Rzeczypospolitej Polskiej i zasad samorządności lokalnej,
- postawy proobywatelskie i prospołeczne – odpowiedzialność, inicjatywa, wolontariat,
- umiejętność interpretacji wydarzeń i procesów współczesnych w kontekście historycznym.

Dzięki temu uczniowie z klas trzecich i czwartych, którzy realizowali Historię i teraźniejszość zamiast podstawowej wiedzy o społeczeństwie, mają szansę:

- zaktualizować i uporządkować wiedzę o samorządzie terytorialnym,
- zobaczyć, jak teoretyczne zagadnienia z historii i teraźniejszości przekładają się na praktykę lokalną,
- ćwiczyć kompetencje obywatelskie, przydatne na maturze i w dorosłym życiu.

Metody pracy (do wyboru)

- uczenie się we współpracy (*jigsaw*, praca w grupach),
- myślenie projektowe (*design thinking*: empatia – diagnoza – prototyp – prezentacja),
- mapa myśli / mapa pojęciowa,
- burza pytań (odwrócona klasa: uczniowie tworzą pytania),
- miniwywiady (*online/offline* – kontakt z urzędem gminy, radą gminy).

Przebieg przykładowej lekcji – *design thinking* (90 minut)

■ **Faza pierwsza: Wprowadzenie** (około 10 minut)

- Tutoring grupowy: nauczyciel zadaje pytania coachingowe: „Jak myślisz, kto decyduje o twojej szkole?”, „Do kogo w twojej gminie zwróciłbyś się

- w sprawach codziennych (dowód, śmieci, boisko)?”
- Krótka infografika/filmik o strukturze samorządu terytorialnego (zob. punkt *Materiały dla nauczyciela*).
- Wyjaśnienie celu zajęć: stworzenie własnej „mapy władzy” gminy.

■ **Faza druga: Działanie** (około 60 minut)

Krok pierwszy: Empatia (10 minut)

- W parach lub grupach czteroosobowych uczniowie wymieniają instytucje/ osoby kojarzone z władzą w gminie.
- Nauczyciel/edukator rozdaje kartki lub karteczki samoprzylepne. Każda grupa zapisuje znane jej członkom instytucje i funkcje (wójt, burmistrz, prezydent, rada gminy, komisje, urząd gminy, szkoła, ośrodek pomocy społecznej, straż gminna).

Krok drugi: Diagnoza (15 minut)

- Grupy układają z karteczek schemat zależności: kto kogo wybiera, kto za co odpowiada. Zaznaczają też działania/decyzje samorządu, na które młodzi mogą mieć wpływ.
- Uczniowie mogą użyć tablicy *online* (Miro, Canva) lub kartek papieru A3 i flamastrów.

Krok trzeci: Prototypowanie (20 minut)

- Każda grupa tworzy „mapę samorządu terytorialnego” w formie:
 - plakatu,
 - grafiki cyfrowej,
 - krótkiej prezentacji w programach PowerPoint lub Canva.
- Mapy mogą zawierać zdjęcia, logotypy instytucji, krótkie opisy zadań.

Krok czwarty: Przygotowanie do prezentacji (5 minut)

- Grupy ustalają kluczowe wnioski: co ich zaskoczyło, czego nie wiedzieli, jakie mają pytania do władz.

■ **Faza trzecia: Prezentacja i refleksja** (około 20 minut)

- Każda grupa prezentuje swoją mapę.
- Publiczność (reszta klasy) zadaje pytania, proponuje uzupełnienia.
- Nauczyciel podsumowuje, podkreślając rolę aktywnego obywatelstwa i możliwości wpływu młodych na sprawy gminy: Dziś zobaczyliście, że samorząd terytorialny to nie jest coś odległego i abstrakcyjnego – to władza, która decyduje o waszym codziennym życiu: szkole, boisku, komunikacji, bezpieczeństwie. Każda z tych instytucji, które nanieśliście na mapę, ma swoje zadania, ale wszystkie łączy jedno – działają w imieniu mieszkańców, czyli także w waszym imieniu. Jako młodzi obywatele macie prawo pytać, proponować, zgłaszać pomysły. To nie jest „zawracanie głowy”, tylko korzystanie z demokracji. Każdy głos się liczy – a wasz, młodzieży, jest szczególnie ważny, bo pokazuje, jaka ma być przyszłość gminy. Pamiętajcie: macie wpływ, nawet jeśli czasem wydaje się inaczej.

Ewaluacja

Samooceń uczniów: na karteczkach lub w ankiecie Formularze Google odpowiadają na pytania:

- Czego się dziś nauczyłem/nauczyłam?
- Jak mogę tę wiedzę wykorzystać w praktyce?

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

Dostosowanie formy pracy:

- możliwość pracy w mniejszych grupach, z wyznaczoną rolą (na przykład grafik, prezenter, notujący),
- użycie gotowych szablonów map, kolorów, ikon,
- nagranie krótkiego wprowadzenia do odstuchania przed lekcją.

Wsparcie sensoryczne:

- wydruk większą czcionką, piktogramy, kontrastowe kolory.

Tutoring indywidualny:

- nauczyciel krąży między grupami, zadaje pytania naprowadzające, wzmacnia poczucie kompetencji.

Materiały dla nauczyciela

- Zapewnij flipcharty, flamastry, karteczki samoprzylepne lub dostęp do komputerów/tabletów i aplikacji Canva lub Miro.
- Przygotuj krótki materiał wizualny o samorządzie lokalnym, na przykład:
 - Krótka lekcja o samorządzie (6:08):
WOS 8 [Lekcja 12 – Czym jest samorząd],
 - Podcast maturalny o samorządzie terytorialnym (28:03):
Samorząd terytorialny w Polsce cz. 1 | Dr Katarzyna Walkowiak,
 - „WOS w Pigułce” wykłady WNPiSM UW (15:43):
Samorząd terytorialny – WOS w Pigułce #13,



WOS 8 [Lekcja 12 –
Czym jest samorząd]



Samorząd terytorialny
w Polsce cz. 1



Samorząd terytorialny –
WOS w Pigułce #13,

- Przygotuj szablon mapy władzy
(zob. punkt *To się może przydać uczniom*)

Wzorcowa mapa samorządu terytorialnego – opis

1. Centralna postać / instytucja: Wójt / burmistrz / prezydent miasta – organ wykonawczy gminy, wybierany w wyborach powszechnych. Odpowiada za realizację uchwał rady gminy, przygotowanie budżetu, zarządzanie majątkiem gminy.

2. Organ stanowiący: Rada gminy / rada miasta – wybierana w wyborach powszechnych. Uchwala budżet, podejmuje uchwały dotyczące na przykład edukacji, infrastruktury, środowiska. Działa także poprzez komisje tematyczne (między innymi edukacji, kultury, budżetu).

3. Urząd gminy / urząd miasta (aparatus pomocniczy) – obsługuje mieszkańców w codziennych sprawach administracyjnych (dowody osobiste, meldunki, podatki lokalne), na czele stoją: sekretarz, skarbnik, kierownicy wydziałów.

4. Jednostki organizacyjne gminy: szkoły, przedszkola (podległe gminie), ośrodek pomocy społecznej, domy kultury, biblioteki, straż gminna / straż miejska.

5. Instytucje współpracujące:

- Powiat – na przykład szpital, szkoły ponadpodstawowe.
- Samorząd województwa – na przykład transport regionalny.



Wskazówka dla nauczyciela

Jeśli uczniowie mają trudność z przypomnieniem sobie instytucji, warto podać przykłady startowe (ośrodek pomocy społecznej, szkoła, rada gminy, urząd gminy), a następnie zachęcić ich do rozbudowania mapy o inne elementy.

6. Relacje:

- **mieszkańcy** → wybierają radę gminy i wójta/burmistrza,
- **rada gminy** → uchwała budżet i kontroluje wójta/burmistrza,
- **wójt/burmistrz** → kieruje urzędem i odpowiada za realizację zadań gminy,
- **jednostki organizacyjne** → świadczą konkretne usługi publiczne dla mieszkańców.

Rezultaty

- Każda grupa ma własną „mapę władzy” gminy, która może być eksponowana w klasie lub opublikowana w szkolnych mediach społecznościowych w ramach programu *Młodzi obywatele*.
- Uczniowie mają realne poczucie sprawczości – wiedzą, kto decyduje o ich otoczeniu i jak mogą z tymi osobami nawiązać kontakt.

Dodatek dla nauczyciela

Opis metody *design thinking* (empatia – diagnoza – prototyp – prezentacja)

Design thinking to metoda pracy projektowej, która pozwala spojrzeć na problem z zupełnie nowej perspektywy. Uczy praktycznych kompetencji – od krytycznego myślenia i szukania nieszablonowych rozwiązań po skuteczną współpracę w zespole. Co ciekawe, pomysł stosowania tej metody w szkole przywędrował ze świata biznesu i start-upów, a skoro działa wśród przedsiębiorców i liderów, to dlaczego nie miałyby sprawdzić się w klasie?

Proces opiera się na czterech etapach, które krok po kroku prowadzą od pomysłu do działania:

1. Empatia – uczniowie starają się „wejść w buty” innych osób, zrozumieć ich potrzeby i perspektywę. Na tym etapie badają problem przez wywiady, obserwacje lub analizę sytuacji, aby zobaczyć świat oczami potencjalnych odbiorców rozwiązania.

2. Diagnoza (definiowanie problemu) – na podstawie zebranych informacji uczniowie formułują główne wyzwanie. Zastanawiają się: „Co jest prawdziwym problemem do rozwiązania?”. Na tym etapie uczą się oddzielać fakty od opinii i skupiać na najważniejszej kwestii.

3. Prototyp – uczniowie wymyślają rozwiązania i tworzą ich „wersje testowe”. Mogą to być szkice, makiety, scenariusze działań, kampanie informacyjne czy krótkie nagrania. Najważniejsze jest szybkie i praktyczne sprawdzenie pomysłu w działaniu, a nie perfekcja wykonania.

4. Prezentacja (i ewaluacja) – grupy przedstawiają swoje prototypy innym, zbierają informacje zwrotne i zastanawiają się, jak można ulepszyć pomysły. To uczy otwartości na krytykę i budowania na bazie wspólnych doświadczeń.

Dlaczego warto spróbować?

Design thinking to metoda, która naprawdę angażuje młodzież – zamiast biernie słuchać, uczniowie działają, tworzą i mają poczucie sprawczości. Nawet ci mniej aktywni w klasie znajdują w niej swoje miejsce. To świetny sposób, by połączyć naukę z praktyką i dać uczniom doświadczenie pracy projektowej „na serio”.

To się może przydać uczniom

KARTA PRACY „Moja mapa samorządowa – plan”

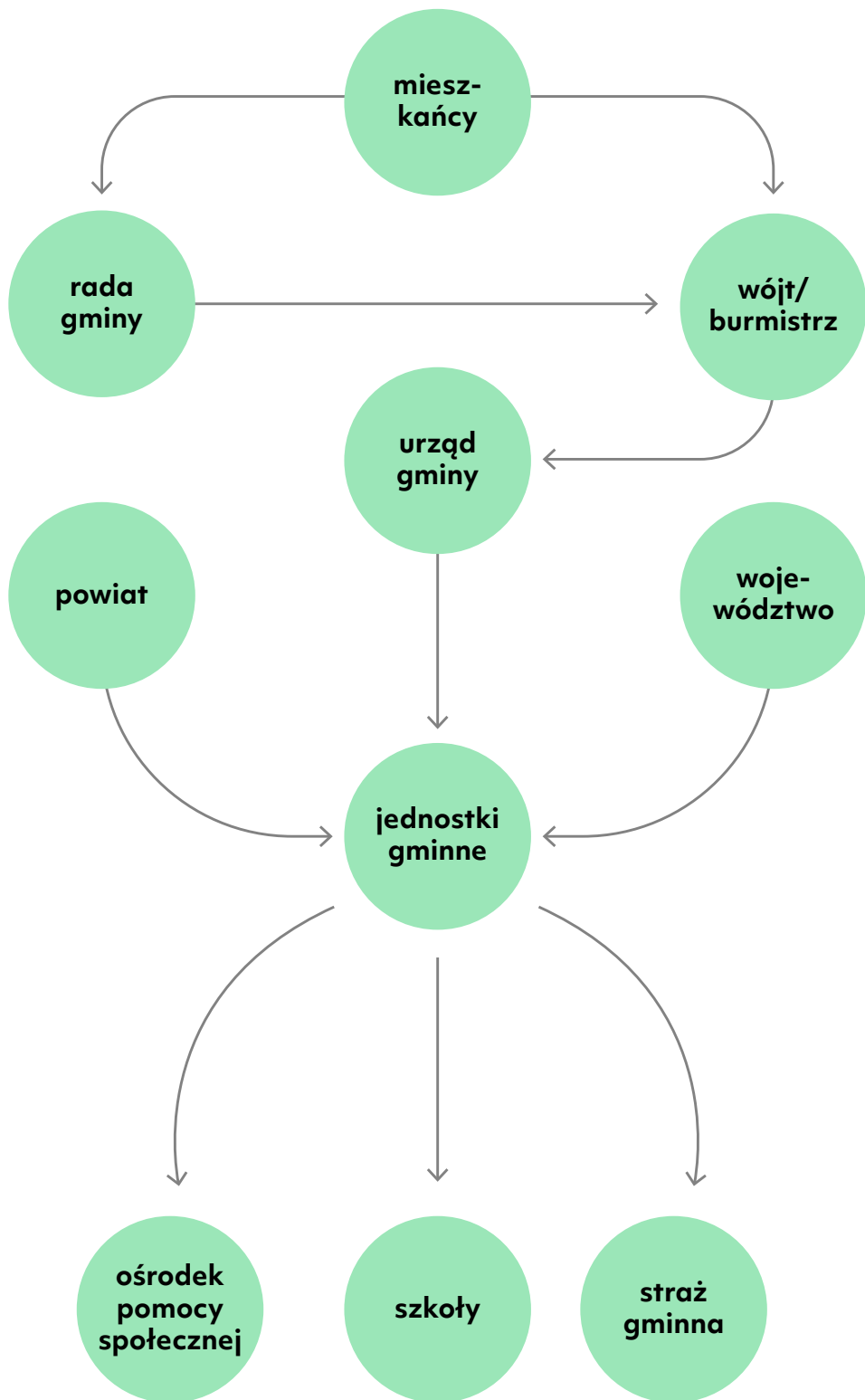
Cel: uczniowie planują swoją mapę przed wykonaniem plakatu/prezentacji. Pola:

- Nasza grupa: ...
- Instytucje/osoby, które chcemy umieścić: ...
- Wątki, które chcemy wyróżnić (na przykład edukacja, inwestycje, bezpieczeństwo): ...
- Forma mapy (plakat/grafika/cyfrowa): ...
- Nasz plan pracy (kto co robi): ...

Ta karta daje uczniom strukturę do podziału ról – bardzo wspiera osoby mniej zorganizowane lub ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Wzorcowa mapa
(do pokazania uczniom)





**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

1.2.



**Obywatel w akcji –
jak mogę wpłynąć
na gminę**

1.2.

Obywatel w akcji – jak mogę wpłynąć na gminę

Opracowanie: Karolina Agata Bielawska

Czas trwania: 90 minut (2 x 45 minut)

Przedmiot: edukacja obywatelska / wiedza o społeczeństwie

Poziom: III (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Forma: praca warsztatowa, metoda projektu, prezentacje z głosowaniem

Wstęp

Każdy z nas dostrzega w najbliższej okolicy coś, co chciałby zmienić: niedziela-
jące światło na przejściu, brak ławek, zarośnięty park, potrzebę wybudowania
ścieżki rowerowej czy zorganizowania szkolnego festynu. Większość młodych
ludzi myśli jednak, że to „sprawy dorosłych”, że nie mają wpływu na decyzje
gminy. Tymczasem w demokracji lokalnej obywatel może – i powinien – dzia-
łać. Właśnie dziś uczniowie dowiedzą się, jak przejść od pomysłu do działania,
wykorzystując dostępne narzędzia wpływu: **petycję, inicjatywę obywatelską,
budżet obywatelski, konsultacje społeczne**. Ta lekcja ma pokazać, że spraw-
czość zaczyna się od odwagi, by zapytać: „Co ja mogę zrobić?”. Scenariusz jest
inspirowany współczesnymi praktykami edukacji obywatelskiej oraz przykładami
działań społecznych w Polsce.

Opinia profesor Ireny Lipowicz

Ważnym walorem scenariusza jest danie uczniom poczucia sprawczości oraz umożliwienie im poznania mechanizmów uczestnictwa w zmianie. Jak wskazują ostatnie badania nad wartościami samorządu terytorialnego, respondenci w różnych krajach Europy na pytanie o to, czy najwyższą ceną autonomię, partycypację czy sprawczość, odpowiedzieli różnie w zależności od generacji, do której należeli. Okazuje się, że najmłodsze pokolenia najwyższą stawiały właśnie sprawczość. Badania te, opublikowane na łamach czasopisma „Samorząd Terytorialny”, pokazują, jak ważne jest, aby młodszemu pokoleniu uświadamiać, że demokracja to także możliwość wprowadzania zmian w sprawach bliskich – na własnym podwórku. To jeden z najlepszych sposobów na obalenie mitu o bezsilności wobec rzekomej „machiny biurokratycznej”. Edukacja na tak wczesnym etapie w tym zakresie jest szczególnie cenna.

Cele edukacyjne

1. Cele ogólne

- Rozwijanie postaw obywatelskich i poczucia sprawczości w społeczności lokalnej.
- Kształtowanie umiejętności planowania i realizacji działań społecznych.
- Wzmacnianie kompetencji komunikacyjnych i współpracy w zespole.
- Uświadomienie uczniom, jak mogą wpływać na decyzje podejmowane w ich gminie.

2. Cele operacyjne – uczeń po lekcji potrafi:

- wyjaśnić, jakie są narzędzia wpływu obywateli na decyzje lokalne (na przykład petycja, konsultacje, inicjatywa lokalna, budżet obywatelski),
- analizować problemy i potrzeby lokalnej społeczności,

- pracować w zespole, planować miniprojekt obywatelski dla swojej gminy,
- opracować realny plan działania – od pomysłu do kontaktu z instytucją,
- argumentować potrzebę zaangażowania obywatelskiego młodych ludzi,
- przedstawiać swoje pomysły publicznie w formie krótkiej prezentacji lub plakatu inicjatywy.

Powiązanie z podstawą programową 2024

Wiedza o społeczeństwie – zakres rozszerzony

Cele kształcenia – wymagania ogólne

▶ IV. Komunikowanie i współdziałanie.

→ Uczeń:

4) współorganizuje działania o charakterze obywatelskim, zgodne z normami i wartościami demokratycznego państwa prawa;

5) korzysta z procedur i możliwości, jakie stwarzają obywatelom instytucje życia publicznego, w tym instytucje prawne – sporządza pisma do organów władz.

▶ VI. Społeczeństwo obywatelskie.

→ Uczeń:

1) przedstawia idee społeczeństwa obywatelskiego i charakteryzuje jego rozwój w XX w. w państwie polskim;

10) przedstawia – z wykorzystaniem wyników badań opinii publicznej – formy i poziom niekonwencjonalnej partycypacji politycznej (np. zgromadzenia i petycje) w Rzeczypospolitej Polskiej; rozważa, czy korzystanie z praw i wolności politycznych z nią związanych jest konieczne dla właściwego funkcjonowania demokracji [...].

▶ X. Kontrola władzy.

→ Uczeń:

1) wykazuje możliwość wpływu opinii publicznej i zachowań politycznych społeczeństwa na decyzje polityczne władz różnego szczebla [...].

Edukacja obywatelska – zakres podstawowy

▶ Dział III. Społeczność lokalna i regionalna.

→ Uczeń:

- identyfikuje problemy społeczności lokalnej i planuje działania obywatelskie;
- zna formy wpływu obywateli na władze lokalne (petycje, konsultacje społeczne, inicjatywa lokalna);
- współpracuje w zespole, prezentuje własne opinie i argumenty.

Metody pracy

- uczenie przez działanie (*service learning*),
- metoda projektu obywatelskiego,
- burza mózgów i symulacja,
- debata pomysłów,
- praca zespołowa (grupy dwu-, trzy- lub czteroosobowe).

Przebieg lekcji

■ Faza pierwsza: Wprowadzenie (10 minut)

Cel: zbudowanie zaangażowania, uświadomienie uczniom, że mają realny wpływ na sprawy swojej gminy i że „obywatel w akcji” to nie hasło – to postawa.

Nauczyciel rozpoczyna lekcję od pytań:

- Co chciałbyś zmienić w twojej gminie, gdybyś mógł?

- Jakie miejsce, wydarzenie lub problem w twojej okolicy najbardziej cię dotyczy?
- Co ci się w twojej gminie podoba, a co cię irytuje?



Komentarz dla nauczyciela

Nie chodzi o to, aby od razu rozwiązywać problemy – kluczowe jest uruchomienie emocji i osobistego zaangażowania. Dobrze, jeśli nauczyciel zapisuje pomysły uczniów na tablicy (nawet te najbardziej szalone – to buduje otwartą atmosferę).

Przykładowe odpowiedzi uczniów:

- *Za mało koszy na śmieci w parku.*
- *Chciałbym skatepark bliżej szkoły.*
- *Nie ma autobusu po osiemnastej.*
- *Zamiast nowego ronda zrobiliby ścieżkę rowerową.*

Krótkie wprowadzenie wizualne

Nauczyciel pokazuje uczniom krótki filmik (dwu-, trzyminutowy), na przykład *Czym jest budżet obywatelski?* – film z serii *Prosto o samorządzie* (YouTube: gov.pl), lub alternatywnie – fragment reportażu o inicjatywie lokalnej, dzięki której mieszkańcy sami zbudowali coś dla społeczności (na przykład plac zabaw, mural).



Komentarz dla nauczyciela

Warto, aby film pokazywał ludzi w działaniu – nie urzędników, ale mieszkańców, w tym młodych. Celem jest przekonanie uczniów, że „obywatel w akcji” nie wymaga mandatu ani urzędu – wystarczy pomysł i chęć.

Minidyskusja: od marzenia do działania

Po filmie nauczyciel może zainicjować rozmowę:

- Co zrobiły osoby przedstawione w filmie?
- Czy ich działania wymagały pieniędzy, urzędu, czy raczej pomysłu i współpracy?
- Jak myślicie – kto w gminie pomaga w realizacji takich pomysłów?
- Czy wy także moglibyście coś takiego zrobić w swojej okolicy?



Komentarz dla nauczyciela

To moment, aby pokazać, że działania obywatelskie są osiągalne. Warto podkreślić, że nawet drobne inicjatywy (plakat, akcja sprzątnania, petycja uczniowska, list do urzędu) to przejaw dojrzałości obywatelskiej.

Nauczyciel podsumowuje: Dzisiaj wcielicie się w młodych, aktywnych obywateli, którzy mają pomysł i chcą go wprowadzić w życie. Sprawdzimy, jakie narzędzia zapewnią wam prawo i samorząd, żeby naprawdę coś zmienić.

Można dodać pytanie refleksyjne:

- Czy wiecie, że w Polsce każdy – także uczeń – może oficjalnie zgłosić pomysł do swojej gminy?
- Jak myślicie, w jaki sposób młodzi ludzie mogą to zrobić?



Komentarz dla nauczyciela

Tu warto już „zahaczyć” o temat dalszej części lekcji, czyli narzędzia obywatelskie (budżet obywatelski, petycja, konsultacje społeczne, inicjatywa lokalna). Uczniowie będą je później poznawać i wybierać, które pasuje do ich pomysłów.

Wariant dla klas bardziej zaawansowanych (na przykład rozszerzenie wiedzy o społeczeństwie)

Zamiast filmiku można rozdać krótkie opisy rzeczywistych inicjatyw obywatelskich (na przykład z portalu Działaj Lokalnie lub Budżet Obywatelski Twojego Miasta, na przykład Budżet Obywatelski Miasta Pruszkowa – <https://budzetobywatelski.pruszkow.pl>).

Zadanie. Uczniowie w parach odpowiadają:

- Kto zainicjował działanie?
- Co było problemem?
- Jakie narzędzia obywatelskie zastosowano?
- Jakie były rezultaty?



Komentarz dla nauczyciela

W tej fazie lekcji kluczowe jest zbudowanie emocjonalnego zaangażowania i pokazanie uczniom, że każdy może być „obywatelem w akcji”. Nie zaczynaj od definicji – zacznij od ich świata i doświadczeń. Pozwól, by to uczniowie najpierw wskazali, co ich w gminie cieszy lub denerwuje. Warto reagować entuzjastycznie nawet na pozornie błahą odpowiedź („Więcej ławek w parku”), bo to właśnie punkt wyjścia rozmowy o realnym wpływie obywateli. Jeśli klasa jest nieśmiała, możesz rozpocząć od przykładu osobistego: „Ja w swojej gminie chciałbym, żeby...”. Zadbaj o tempo i energię – to nie ma być teoretyczny wykład o samorządzie, tylko zaproszenie do działania. Celem tego etapu jest, by uczniowie pomyśleli: „To jest o mnie. Ja też mogę coś zrobić”.

■ Faza druga: Diagnoza problemu (15 minut)

Cel: uczniowie uczą się identyfikować problemy społeczności lokalnej, analizować ich przyczyny i interesariuszy oraz formułować pierwsze pomysły na działanie.

Praca w grupach – od pomysłu do problemu

Nauczyciel dzieli klasę na grupy liczące od trzech do pięciu osób i prosi, aby każda grupa wybrała **jeden konkretny problem lub jedną potrzebę lokalną**, które ich dotyczą lub które zauważają w swoim otoczeniu (szkole, osiedlu, miejscowości). Na arkuszu lub w karcie pracy uczniowie zapisują odpowiedzi na pytania:

- Co chcemy zmienić?
- Dlaczego to ważne?
- Kto jeszcze ma ten problem?

Uczniowie mogą najpierw zrobić burzę mózgów (od trzech do pięciu minut), a następnie wspólnie wybrać **jeden temat**, który uznają za najbardziej istotny i realistyczny.

Przykłady tematów, które mogą się pojawić:

- brak bezpiecznego przejścia dla pieszych przy szkole,
- brak koszy na śmieci lub ławek w parku,
- brak darmowych zajęć sportowych dla młodzieży,
- zły stan boiska szkolnego,
- brak informacji o lokalnych wydarzeniach,
- brak miejsca spotkań młodzieży (na przykład klubokawiarnia, świetlica).

Pogłębienie diagnozy – pytania pomocnicze

Kiedy grupy wybiorą temat, nauczyciel ukierunkowuje dalsze prace, stawiając pytania:

- Jak ten problem wpływa na codzienne życie mieszkańców (szczególnie młodych)?
- Czy to problem tylko naszej szkoły, czy całej gminy?

- Ktoś już próbował coś w tej sprawie zrobić?
- Co będzie potrzebne, żeby coś się zmieniło – ludzie, pieniądze, zgoda urzędu, pomysł?
- Jak myślicie, kto może być sojusznikiem, a kto adresem waszego pomysłu?

Dla chętnych lub grup zaawansowanych można wprowadzić pojęcie „interesariuszy” – czyli osób i instytucji, których problem dotyczy lub które mogą pomóc w jego rozwiązaniu (na przykład rada gminy, szkoła, mieszkańcy, organizacje pozarządowe).

Każda grupa kończy tę część zajęć z **jednym nazwanym problemem i pierwszym pomysłem na działanie obywatelskie** (na przykład akcja, inicjatywa lokalna, petycja, spotkanie z władzami, postulat do budżetu obywatelskiego).

Przykładowy zapis ucznia na karcie:

Co chcemy zmienić?

Chcemy, żeby w naszej dzielnicy pojawiło się więcej koszy na śmieci.

Dlaczego to ważne?

Bo ulice i przystanki są brudne, a mieszkańcy nie mają gdzie wyrzucać śmieci.

Kto jeszcze ma ten problem?

Wszyscy mieszkańcy, turyści, uczniowie z pobliskiej szkoły.



Komentarz dla nauczyciela

To faza, w której uczniowie uczą się myśleć jak obywatele – nie tylko zauważać problem, ale rozumieć jego przyczyny i okoliczności. Warto zachęcać do wyboru realnych i konkretnych spraw, nie abstrakcyjnych („chcemy zlikwidować biedę”).

Nie poprawiaj pomysłów uczniów – zamiast tego zadawaj pytania, które pomogą im doprecyzować temat:

- Kogo to dotyczy?
- Czy to da się zrobić w skali szkoły, czy trzeba to zgłosić w gminie?
- Kto mógłby was wesprzeć?

Zachęcaj, by grupy myślały o różnych perspektywach – uczniowie często spontanicznie patrzą tylko ze swojej strony („brakuje nam...”), a chodzi o to, by zrozumieć, że działanie obywatelskie zaczyna się od empatii wobec społeczności.

Jeśli widzisz, że klasy są dynamiczne i kreatywne, możesz dodać pięć minut na krótkie prezentacje grup (jedno zdanie: „My chcemy zmienić...”). To świetnie rozgrzewa do kolejnej fazy, w której uczniowie poznają narzędzia wpływu.

■ Faza trzecia: Poznaj narzędzia wpływu (15 minut)

Każda grupa otrzymuje karty narzędzi obywatelskich (petycja, konsultacje, inicjatywa lokalna, budżet obywatelski) i analizuje, jak mogłaby je wykorzystać.

Cel: uczniowie poznają konkretne narzędzia obywatelskiego wpływu na decyzje gminy i wybierają to, które najlepiej pasuje do ich pomysłu na zmianę.

Nauczyciel mówi: Każdy obywatel – także młody – ma prawo wpływać na sprawy swojej gminy. Nie tylko przez wybory, ale także przez działania, które pozwalają zgłaszać pomysły, postulaty czy potrzeby mieszkańców. Poznacie dziś cztery najważniejsze narzędzia, z których korzystają aktywni obywatele w Polsce.

Krótko wymienia i objaśnia cztery narzędzia, pokazując uczniom **karty narzędzi obywatelskich**:

- **petycja** – wspólny głos w ważnej sprawie,
- **konsultacje społeczne** – rozmowa mieszkańców z urzędem,
- **inicjatywa lokalna** – działanie razem z gminą,
- **budżet obywatelski** – pomysł mieszkańców finansowany z budżetu gminy.

Praca w grupach (około 10 minut)

Każda grupa otrzymuje zestaw **kart narzędzi obywatelskich** i analizuje, które z nich mogłaby wykorzystać, by rozwiązać wcześniej zdiagnozowany problem.

Uczniowie odpowiadają na pytania pomocnicze (w kartach lub na tablicy):

- Które z narzędzi najbardziej pasuje do naszego pomysłu?
- Co trzeba by zrobić, żeby z niego skorzystać?
- Kogo musielibyśmy zaangażować lub przekonać?
- Co może być trudnością, a co naszym atutem?

Każda grupa zaznacza na karcie (lub mówi w skrócie), które narzędzie wybiera i dlaczego.



Komentarz dla nauczyciela

To etap, w którym uczniowie uczą się przekładać pomysły na realne działania. Dla wielu to pierwszy moment, gdy widzą, że prawo nie jest abstrakcyjne, ale daje im konkretne możliwości działania.

Wskazówki dydaktyczne:

- Jeśli uczniowie mają trudność z wyborem narzędzia, zachęć ich do porównania dwóch: „Czy w waszym wypadku lepsza byłaby petycja, czy inicjatywa lokalna? Co łatwiej zrealizować?”
- Możesz przygotować **przykłady lokalne**: „W naszej gminie w zeszłym roku młodzież napisała petycję o stojaki rowerowe przy szkole”, „W sąsiednim mieście uczniowie zgłosili projekt do budżetu obywatelskiego – i wygrali!”
- W klasach bardziej zaawansowanych można dodać krótki element refleksji: „Które z tych narzędzi najlepiej pokazuje, że Polska to państwo demokratyczne?”

Cel metodyczny

To faza mostowa między diagnozą a projektowaniem działania. Nie musisz wymagać perfekcyjnej znajomości przepisów – chodzi o **rozumienie sensu narzędzi i poczucie sprawczości**. Zadaniem nauczyciela jest **prowadzić rozmowę w duchu empowerment**: „Tak, możecie. Macie do tego prawo”.

■ Faza czwarta: Tworzymy projekt (30 minut)

Cel: uczniowie opracowują w grupach własny **miniprojekt obywatelski**, łącząc wcześniejszą diagnozę problemu z poznanymi narzędziami wpływu.

Każda grupa przygotowuje **prototyp projektu obywatelskiego**, uzupełniając:

Tytuł projektu

- **Opis problemu** (co chcemy zmienić)
- **Pomysł i wybrane narzędzie obywatelskie**
- **Partnerzy / osoby, które warto zaangażować**
- **Plan działania – trzy najważniejsze kroki**

Uczniowie mogą przedstawić projekt w wybranej formie: plakat, slajdy, wystąpienie zespołu.



Komentarz dla nauczyciela

To kulminacja lekcji – moment, w którym uczniowie **zamieniają wiedzę w działanie**. Zachęcaj ich, by myśleli **realistycznie, ale odważnie**. Warto podkreślić, że nie chodzi o perfekcyjny projekt, lecz o **doświadczenie procesu obywatelskiego** – od pomysłu do planu działania. Jeśli wystarczy czasu, każda grupa może zaprezentować swój pomysł na klasowym Forum Obywatelskim.

■ Faza piąta: Prezentacja i głosowanie (15 minut)

Cel: uczniowie uczą się prezentować własne pomysły publicznie, oceniać je według kryteriów realizmu i skuteczności oraz doceniać inicjatywę innych.

Każda grupa prezentuje swój **miniprojekt obywatelski** w czasie dwóch, trzech minut.

Wystąpienie powinno zawierać:

- krótki opis problemu,
- pomysł na zmianę,
- wybrane narzędzie obywatelskie,
- plan działania lub partnerów.

Po prezentacjach klasa przeprowadza **głosowanie** (na przykład za pomocą karteczek czy naklejek, podniesieniem ręki lub *online*). Uczniowie wybierają projekt, który uznają za **najbardziej realistyczny i potrzebny w ich gminie**.



Komentarz dla nauczyciela

Ta faza wzmacnia kompetencje komunikacyjne, argumentacyjne i społeczne. Zadbaj o atmosferę współpracy, nie rywalizacji – podkreśl, że każde działanie obywatelskie ma wartość. Zamiast wybierać „zwycięzcę”, możesz zaproponować wyróżnienia w trzech kategoriach, na przykład:

- *najbardziej realny pomysł,*
- *najbardziej społecznie potrzebny projekt,*
- *najbardziej kreatywne rozwiązanie.*

■ Faza szósta: Refleksja i podsumowanie (5 minut)

Nauczyciel rozdaje uczniom karteczki (lub otwiera tablicę *online*, na przykład Padlet, Mentimeter) i prosi: „**Dokończ zdanie: Działanie, które mogę podjąć w swojej gminie, to...**”. Uczniowie zapisują jedno zdanie – krótko, konkretnie, z własnej perspektywy. Chętni mogą odczytać swoje propozycje na forum klasy.

Możliwa jest również ewaluacja: ankieta / formularz *online*: „Czego się dziś nauczyłem/nauczyłam?”, „Jak mogę tę wiedzę wykorzystać w praktyce?”.

Alternatywnie: uczniowie na tablicy przyklejają karteczki z informacją o tym, co było dla nich odkryciem i co chcieliby pogłębić.



Komentarz dla nauczyciela

Ta faza to moment osobistego domknięcia lekcji – uczniowie przechodzą od wiedzy i symulacji do refleksji nad własną postawą obywatelską. Nie oceniaj odpowiedzi – ważne jest, by każdy poczuł, że ma coś do powiedzenia i może działać, niezależnie od skali pomysłu. Możesz zakończyć zajęcia słowami w duchu empowerment, na przykład: „Wasz głos ma znaczenie – w gminie, w szkole, w każdej wspólnocie. Obywatel w akcji to ktoś, kto nie czeka, aż inni coś zrobią, tylko zaczyna od siebie”.

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

- Dostosowanie formy pracy: mniejsze grupy, podział ról (lider, grafik, prezenter, notujący).
- Karty pracy z gotowym schematem projektu (pola do uzupełnienia).
- Możliwość prezentacji graficznej lub ustnej zamiast pisemnej.
- Materiały z większą czcionką, kontrastowe kolory, wersje cyfrowe do edytowania.

Materiały dla nauczyciela

1. Karty narzędzi obywatelskich (petycja, konsultacje, inicjatywa lokalna, budżet obywatelski).
2. Karta pracy: „Plan mojego projektu obywatelskiego”.
3. Filmiki edukacyjne (na przykład *Jak działa budżet obywatelski?*, *Młodzi w akcji*).

Dodatkowo przygotuj: flipcharty, flamastry, papier A3, tablicę *online* (Canva, Miro).

Karty narzędzi obywatelskich

Petycja – twój głos na papierze

Czym jest? Petycja to oficjalny sposób wyrażenia opinii lub prośby do władz (na przykład rady gminy, burmistrza, dyrektora szkoły).

Kiedy warto ją złożyć? Gdy chcesz, by rada gminy zajęła się konkretnym problemem (na przykład oświetleniem ulicy, przystankiem, parkiem), lub potrzebujesz poparcia innych mieszkańców – każda osoba może podpisać petycję.

Jak działa? Opisujesz problem i swoje oczekiwania. Zbierasz podpisy mieszkańców. Składasz petycję w urzędzie gminy lub *online*.

Przykład: Uczniowie napisali petycję o ustawienie stojaków na rowery przy szkole. Rada gminy zaakceptowała projekt i zrealizowała go w budżecie roku następnego.

Konsultacje społeczne – twoje zdanie się liczy

Czym są? To spotkania, ankiety lub dyskusje, w których mieszkańcy mogą wyrazić opinię na temat planów gminy.

Kiedy warto się włączyć? Gdy gmina planuje zmiany w twojej okolicy (na przykład remont ulicy, nowe inwestycje, park, siłownię plenerową) lub gdy chcesz, by głos młodych był słyszalny.

Jak działają? Organy gminy ogłaszają konsultacje (na stronie internetowej urzędu, na Facebooku, w Biuletynie Informacji Publicznej). Każdy mieszkaniec może zgłosić uwagę lub pomysł. Władze analizują zgłoszenia i mogą je uwzględnić w decyzjach.

Przykład: Grupa uczniów złożyła w konsultacjach dotyczących remontu drogi i pomysł na „zielony przystanek” – z roślinami oczyszczającymi powietrze. Gmina włączyła tę ideę do projektu.

Inicjatywa lokalna – działamy razem z gminą

Czym jest? To forma współpracy mieszkańców z samorządem – można wspólnie zrealizować pomysł dla dobra wspólnego.

Kiedy warto skorzystać? Gdy grupa mieszkańców (na przykład klasa szkolna, rada uczniowska, organizacja młodzieżowa) chce zrobić coś dla społeczności.

Jak działa? Składasz wniosek do urzędu gminy (opisujesz cel i proponujesz współpracę). Gmina może dać środki, sprzęt, ludzi, mieszkańcy wnoszą swoją pracę lub pomysły.

Przykład: Uczniowie zaproponowali wspólne odnowienie boiska szkolnego. Gmina zapewniła farby i materiały, a uczniowie wykonali prace.

UWAGA!

Szczegółowe zasady realizowania inicjatyw lokalnych określają uchwały rad gmin. W każdej gminie mogą one być różne.

Budżet obywatelski – twój pomysł, nasze pieniądze

Czym jest? To część budżetu gminy, o której decydują mieszkańcy.

Kiedy warto działać? Gdy masz konkretny pomysł, który przyniesie korzyść społeczności.

Jak działa? Zgłaszasz projekt do urzędu (na przykład siłownia, mural, stojaki na rowery, koncert). Projekt jest oceniany przez urzędników. Mieszkańcy głosują, a gmina realizuje zwycięskie pomysły.

Przykład: Projekt „Kino pod gwiazdami” zgłoszony przez młodzież zdobył najwięcej głosów i wydarzenie zorganizowano w wakacje na rynku miasta.

Karta pracy

Karta projektu obywatelskiego

Nazwa projektu / inicjatywy:

Problem, który chcemy rozwiązać:

Dlaczego to ważne dla mieszkańców?

Nasze rozwiązanie / nasz pomysł:

Z jakiego narzędzia obywatelskiego możemy skorzystać?

- petycja konsultacje społeczne
 inicjatywa lokalna budżet obywatelski

Kogo warto zaangażować do współpracy?

Pierwsze kroki, które podejmiemy:

1. _____

2. _____

3. _____

Forma prezentacji projektu:

- plakat wystąpienie
 prezentacja inna: _____

Nasza grupa:

Imiona uczestników: _____

Dodatkowo:

Karta refleksji ucznia „Obywatel w akcji – podsumowanie”

Moje refleksje po zajęciach

1. Czego się dziś nauczyłem/nauczyłam?

2. Które narzędzie obywatelskie wydaje mi się najbardziej skuteczne?
Dlaczego?

3. Co mogę zrobić, by mieć wpływ na to, co dzieje się w mojej gminie?

4. Co odczuwałem/odczuwałam, planując działanie dla mojej gminy?

- zmotywowanie zaciekawienie dumę
 zaskoczenie niepewność

5. Jedno zdanie, które podsumowuje moją lekcję:

„*Jako obywatel mogę...*” _____

**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

1.3.



**Rada młodzieżowa –
mój głos się liczy**

1.3.

Rada młodzieżowa – mój głos się liczy

Opracowanie: Karolina Agata Bielawska

Czas trwania: 90 minut (2 x 45 minut)

Przedmiot: wiedza o społeczeństwie / edukacja obywatelska

Poziom: III (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Forma: praca warsztatowa, stacje zadaniowe, symulacja wyborów

Wstęp

W tym scenariuszu odkryjemy, że samorząd lokalny nie jest „gdzieś tam”, lecz tu blisko, dosłownie obok nas. Tym razem skupimy się na **realnym wpływie młodych obywateli**. Młodzieżowa rada gminy, powiatu czy województwa to nie klub dyskusyjny, ale prawdziwe ciało reprezentujące ludzi młodych. Lekcja ma pokazać uczniom, że wybory do rad młodzieżowych to nie „zabawa w politykę”, lecz **praktyczne narzędzie demokracji**, zapewniające realny wpływ na sprawy, które ich dotyczą: transport, imprezy kulturalne, programy stypendialne, przestrzeń publiczna.

Opinia profesor Ireny Lipowicz

Szczególnie pozytywnie należy ocenić wspieranie zaangażowania w działanie rady młodzieżowej w kategoriach służby całej społeczności, a nie poczucia władzy. Kandydujemy „po coś” – chcemy rozwiązać określone problemy, a nie tylko zajmować stanowiska. To bezcenne przygotowanie do życia społecznego. Rady młodzieżowe pozwalają także poznać swoją technologię zdobywania i utrzymania władzy, ale w uczciwy sposób – taki, który wymaga przekonania młodzieżowych wyborców, porównania programów oraz zidentyfikowania bolączek własnego środowiska. Często uczniowie nie mają świadomości, że sami mogliby w przyszłości pełnić ważne funkcje społeczne. Stworzenie programu wyborczego do młodzieżowej rady gminy buduje tu potrzebny pomost ku przyszłości i także dlatego zasługuje na wysoką i pozytywną ocenę.

Cele edukacyjne

1. Cele ogólne

- Rozwijanie postaw obywatelskich, poczucia sprawczości i motywacji do udziału w życiu publicznym.
- Przygotowanie uczniów do świadomego udziału w wyborach do rad młodzieżowych.

2. Cele operacyjne – uczeń po lekcji potrafi:

- opisać ideę i cele rad młodzieżowych (gminnych, powiatowych, wojewódzkich),
- wyjaśnić proces wyborów do rad młodzieżowych i kompetencje radnych młodzieżowych,
- zidentyfikować potrzeby młodzieży w swojej społeczności i wskazać sposoby ich zgłaszania władzom,
- opracować własny miniprogram kandydata do rady młodzieżowej lub pomysł kampanii profrekwencyjnej,
- diagnozować potrzeby młodzieży w swojej szkole i gminie,
- przedstawić argumenty za istnieniem i przeciw istnieniu rad młodzieżowych.

Powiązanie z podstawą programową 2024

Wiedza o społeczeństwie

Zakres podstawowy

▶ III. Organy władzy publicznej w Rzeczypospolitej Polskiej.

→ Uczeń:

7) przedstawia zakres działania poszczególnych poziomów samorządu terytorialnego (gmina, powiat, województwo) w Rzeczypospolitej Polskiej, z uwzględnieniem struktury głównych kierunków wydatków budżetowych na te działania oraz źródeł ich finansowania;

8) przedstawia organy stanowiące i wykonawcze samorządu terytorialnego na poziomie gminy i miasta na prawach powiatu oraz powiatu i województwa w Rzeczypospolitej Polskiej; charakteryzuje przykładowe kompetencje tych organów i zależności między nimi [...].

Zakres rozszerzony

▶ VIII. Modele sprawowania władzy.

→ Uczeń:

11) wyjaśnia, jaki model władzy lokalnej i regionalnej funkcjonuje w Rzeczypospolitej Polskiej. ▶ IX. Sprawowanie władzy w Rzeczypospolitej Polskiej.

→ Uczeń:

wyjaśnia, jakie są w Rzeczypospolitej Polskiej źródła dochodów samorządu terytorialnego (dochody własne, dotacje, subwencje) i kierunki ich wydatków.

Edukacja obywatelska – zakres podstawowy

► Dział I. Ja i społeczeństwo. Wymagania fakultatywne.

→ Uczeń:

3. zbiera i weryfikuje informacje na temat wybranego wyzwania społecznego istotnego dla młodego pokolenia, a także formułuje opinię i podejmuje dyskusję na temat możliwych działań w danym obszarze.

► Dział III. Społeczność lokalna i regionalna. Wymagania szczegółowe.

→ Uczeń:

2. porównuje zadania i kompetencje poszczególnych szczebli samorządu terytorialnego, w tym jednostek pomocniczych gminy, oraz ich wpływ na własne życie i życie społeczności; wyjaśnia znaczenie samorządu terytorialnego i zasady pomocniczości;

5. opisuje ideę młodzieżowych rad gmin, miast, powiatów i sejmików wojewódzkich, wyszukuje rady działające w swojej okolicy, a także analizuje ich pracę i w miarę możliwości włącza się w ich działania.

► Wymagania fakultatywne.

→ Uczeń:

5) diagnozuje problemy i potrzeby społeczności lokalnej dotyczące młodych ludzi, a także proponuje konstruktywne rozwiązania tych problemów oraz korzysta z dostępnych mechanizmów demokratycznych, aby je zasygnalizować.

Metody pracy

- **Symulacja wyborów i kampanii** – uczniowie wcielają się w kandydatów i wyborców, tworzą hasła oraz programy wyborcze, a następnie przeprowadzają głosowanie. To praktyczna lekcja demokracji w działaniu.
- **World Café / stacje tematyczne** – uczniowie krążą między „stołami zagadnień”, na których gromadzą i uzupełniają pomysły poprzednich grup. Alternatywnie można przygotować uczniów do realnego badania potrzeb młodzieży (na przykład tworząc ankietę *online* w Google Forms lub organizując spacer badawczy po szkole czy okolicy, w której spotykają się młodzi ludzie).

- **Burza mózgów i analiza studiów przypadku** – wspólne generowanie pomysłów i omawianie rzeczywistych działań rad młodzieżowych, aby pokazać dobre praktyki i zainspirować do własnych inicjatyw.

Środki dydaktyczne

Flipcharty, markery, karty pracy (z polami: „Nasze hasło kampanii”, „Nasze postulaty”), dostęp do Internetu (wyszukanie lokalnej rady młodzieżowej), przygotowane przykłady działań rad z Polski, urna i karty do głosowania.

Przebieg lekcji

■ Faza pierwsza: Wprowadzenie

- Nauczyciel pyta: „Jak myślicie, kto może decydować o imprezach, stypendiach, powstaniu skateparku w waszej okolicy?”.
- Krótka infografika lub filmik o radach młodzieżowych (do wyboru).
- Wspólne ustalenie celu lekcji: „Poznam, czym jest rada młodzieżowa, i zaplanuję swoją rolę w jej wyborach”.

■ Faza druga: Stacje tematyczne i diagnoza potrzeb młodzieży

- Uczniowie tworzą kilkuosobowe grupy. Każda grupa zaczyna pracę przy innym „stoliku zagadnieniowym”:
 - A. **Kompetencje rady młodzieżowej** – wypisz przykłady działań i kompetencji młodzieżowej rady naszej gminy.
 - B. **Problemy młodzieży w naszej gminie** – zidentyfikuj i zapisz je na karcie.
 - C. **Proces wyborów do młodzieżowej rady gminy** – znajdź w Internecie lub w regulaminie gminy i wypisz kluczowe kroki.
- Po upływie około pięciu, dziesięciu minut grupy przechodzą do kolejnego stolika i uzupełniają pomysły poprzedników. Nauczyciel w tym czasie krąży między grupami, zadaje pytania naprowadzające i pomaga w razie potrzeby.

Alternatywa lub rozszerzenie działań przy stoliku B: W ramach jednej ze stacji tematycznych można przeprowadzić minidziałanie badawcze: uczniowie tworzą pytania do ankiety *online* (na przykład w Google Forms) lub przygotowują propozycję „spaceru badawczego” po szkole bądź okolicy, aby zebrać realne dane o potrzebach młodzieży. Pozwoli to od razu połączyć wiedzę teoretyczną z praktycznym działaniem.



Komentarz dla nauczyciela

Poniżej zestaw uniwersalnych pytań, które możesz wykorzystać jako sugestię dla uczniów lub wkleić bezpośrednio do ankiety Google Forms i udostępnić klasie. Propozycję tę możesz potraktować jako kontynuację zajęć (follow-up) lub punkt wyjścia projektu badawczego na przedmiocie Edukacja obywatelska. Ankieta pozwoli na **diagnozę potrzeb młodzieży w szkole i w gminie**:

1. Jakie miejsca w twojej okolicy uważasz za najciekawsze do spędzania wolnego czasu? (odpowiedź otwarta)
2. Czego najbardziej brakuje młodzieży w twojej szkole lub gminie? (odpowiedź otwarta)
3. Jak często korzystasz z oferty zajęć pozalekcyjnych, kulturalnych lub sportowych w swojej okolicy? (skala: nigdy / rzadko / czasami / często / bardzo często)
4. Co, twoim zdaniem, należałoby poprawić w przestrzeni publicznej dla młodzieży (na przykład parki, boiska, miejsca spotkań)? (odpowiedź otwarta)
5. W jaki sposób najchętniej dowiadujesz się o wydarzeniach i inicjatywach dla młodzieży? (na przykład media społecznościowe / plakaty w szkole / strony internetowe / znajomi – pytanie wielokrotnego wyboru)

■ Faza trzecia: Symulacja wyborów

Celem tej części jest przećwiczenie w praktyce elementów kampanii i wyborów do rady młodzieżowej oraz doświadczenie roli kandydata, wyborcy i organizatora.

Przygotowanie miniprogramów

- Każda grupa wybiera jedną osobę, która zostaje kandydatem lub kandydatką.
- Grupa wspólnie opracowuje miniprogram wyborczy składający się z trzech krótkich postulatów (maksymalnie jedno-, dwuzdaniowych) oraz tworzy hasło kampanii.
- Warto rozdać szablony kart pracy – prostokąty lub tabelki, w których uczniowie wpisują hasło i postulaty oraz dodają na przykład prosty rysunek czy logo.
- Nauczyciel zachęca do realistycznych postulatów (na przykład „zorganizowanie szkolnego turnieju sportowego” zamiast „budowa stadionu narodowego w gminie”).

Prezentacje kandydatów (jedno- lub dwuminutowe)

- Każdy kandydat przedstawia klasie swoje hasło i postulaty.
- Można dodać element kampanii wizualnej, na przykład pokazać plakat przygotowany na szybko na flipcharcie lub w aplikacji *online*.
- Nauczyciel dba o równy czas prezentacji i zachęca do pozytywnej, rzeczowej komunikacji.

Głosowanie

- Każdy uczeń głosuje – można użyć przygotowanej urny i kartek, wprowadzić głosowanie w formularzu *online* lub symboliczne głosowanie ręką.
- Nauczyciel (lub wybrani uczniowie) liczą głosy i ogłaszają wyniki.
- Warto pokazać prosty arkusz do liczenia głosów (na przykład tabela na tablicy).

■ Faza czwarta: Podsumowanie i refleksja

Celem tej części jest uporządkowanie wiedzy i doświadczeń z symulacji oraz wzmocnienie poczucia sprawczości u uczniów.

Dyskusja na podsumowanie

Rozpocznij krótką rozmowę z klasą, na przykład zadając pytania:

- Co było dla was najłatwiejsze, a co najtrudniejsze przy tworzeniu programu?
- Czy zaproponowane postulaty były realistyczne i możliwe do zrealizowania?
- Jak czuliście się w roli kandydata, wyborcy, organizatora?
- Jakie elementy prawdziwych wyborów udało się odtworzyć w naszej symulacji?

Pytanie kluczowe

Zapytaj uczniów:

- Czy po tej lekcji czujesz się bardziej gotowy/gotowa do udziału w wyborach do rady młodzieżowej? Dlaczego?
- Co by cię przekonało do kandydowania lub aktywnego udziału w wyborach do rady młodzieżowej?

Działanie

Wspólnie stwórzcie plakat lub klasowe hasło upowszechniające wybory do rady młodzieżowej. Można go później powiesić w szkole lub opublikować w mediach społecznościowych jako element kampanii profrekwencyjnej.

Ewaluacja lekcji

Poproś uczniów, żeby na karteczkach (lub wspólnie na tablicy albo anonimowo *online*) odpowiedzieli na pytania:

- Czego się dziś nauczyłem/nauczyłam?
- Jak mogę to wykorzystać w praktyce?
- Co zabieram ze sobą z tej lekcji?



Komentarz dla nauczyciela

Przygotuj wcześniej karty do głosowania lub link do formularza online. Zadbaj o atmosferę „prawdziwych” wyborów – urna, role organizatorów, komisja licząca głosy. Po zakończeniu zajęć warto zrobić zdjęcie lub zebrać prace – można opublikować je w mediach szkolnych jako promocję wyborów do rady młodzieżowej.

Dodatkowo lub jako praca domowa (jeśli nie było tego elementu w fazie trzeciej)

Jak diagnozować potrzeby młodzieży? Zachęta do stworzenia ankiety lub zorganizowania spaceru badawczego – uczniowie mogą zaproponować miejsce, gdzie będzie dokonana diagnoza.

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

- Można wyznaczyć uczestnikom role w grupach lub zaproponować, by sami to zrobili albo wylosowali swoje funkcje (grafik, prezenter, notujący).
- Warto przygotować gotowe szablony programu wyborczego z miejscami do wpisywania krótkich postulatów (na przykład w ramkach).
- Możliwość przedstawienia programu w formie graficznej (na przykład memów) zamiast tekstu.

Rezultaty

- Uczniowie zdobywają wiedzę o radach młodzieżowych oraz rozwijają poczucie, że ich głos ma realne znaczenie w życiu lokalnej społeczności.

- Powstają klasowe hasło lub plakat kampanii propagującej udział w wyborach do rad młodzieżowych – gotowy do zaprezentowania w szkole lub opublikowania w szkolnych mediach społecznościowych jako przykład dobrej praktyki profekwencyjnej.



Materiały dla nauczyciela

Wykorzystaj według uznania: możesz przekazać ten krótki przewodnik uczniom przed zajęciami albo po pierwszej godzinie zajęć (po pierwszej lekcji). Możesz się także zainspirować i stworzyć na tej podstawie własne pomoce do lekcji.

Pamiętaj! Jeśli w twojej szkole są już młodzieżowi radni, to skorzystaj z ich doświadczenia i otwartości – możesz zaprosić ich na lekcję jako ekspertów do konsultacji dla twoich uczniów.

Przewodnik dla kandydata do młodzieżowej rady gminy

Twoja szansa na realny wpływ

Młodzieżowa rada gminy to wyjątkowa inicjatywa, która daje młodym ludziom realny głos w sprawach lokalnej społeczności. Oznacza to, że staniesz się częścią czegoś ważnego. Ten przewodnik prosto i klarownie pokaże ci, na czym polega rola młodzieżowego radnego i jak możesz tę szansę wykorzystać, by realnie wpływać na życie swoich rówieśników.

1. Czym jest młodzieżowa rada gminy? Twoja platforma do działania

Działalność młodzieżowej rady gminy nie sprowadza się tylko do spotkań tego gremium – to oficjalne ciało, które pozwala młodym ludziom wprowadzać zmiany i reprezentować głos swojego pokolenia.

Kluczowe cele i zadania rady:

- **Bycie ciałem doradczym:** doradzasz dorosłym radnym i władzom gminy, przekazując im perspektywę młodzieży.
- **Reprezentowanie młodzieży:** jesteś głosem swoich rówieśników – mówisz o ich potrzebach, problemach i pomysłach.
- **Upowszechnianie idei samorządu terytorialnego:** uczysz się demokracji lokalnej i pokazujesz innym, że warto się angażować.
- **Umożliwianie udziału w decyzjach:** młodzież zyskuje realny wpływ na to, co dzieje się w jej otoczeniu.

2. Jaka jest rola młodzieżowego radnego? Twoje zobowiązanie i przywilej

Bycie młodzieżowym radnym to wyróżnienie i odpowiedzialność. Trzy główne zobowiązania:

- **Praca dla dobra młodzieży:** działasz w interesie wszystkich młodych mieszkańców gminy.
- **Godne reprezentowanie wyborców:** rzetelnie przekazujesz ich opinie i potrzeby.
- **Zaangażowanie i działanie:** aktywnie uczestniczysz w pracach rady, poświęcając czas i energię.

3. Jaka jest struktura rady – kto jest kim?

Na pierwszej sesji rada wybiera swoje władze w tajnym głosowaniu – to praktyczna lekcja demokracji i symboliczny początek samodzielności.

Prezydium rady zazwyczaj tworzą:

- Przewodniczący – prowadzi obrady i reprezentuje radę na zewnątrz.
- Wiceprzewodniczący – wspiera przewodniczącego i zastępuje go w razie potrzeby.
- Sekretarz – dba o dokumentację, porządek obrad i komunikację wewnątrz rady.

4. W jakich sprawach możesz mieć głos? Twoje pole działania

Młodzieżowa rada gminy może podejmować inicjatywy w różnych obszarach. Przykładowo:

- **Rozwój zainteresowań i pasji młodzieży:** zajęcia sportowe, warsztaty kulturalne, projekty edukacyjne.
- **Kształtowanie przyszłości gminy:** pomysły na miejsca pracy, integrację i rozwój zawodowy młodych ludzi.
- **Współpraca pokoleń:** dialog i wspólne projekty łączące młodszych i starszych mieszkańców.

5. Dlaczego warto? Inspiracje od twoich rówieśników

Motywacje do działania w młodzieżowej radzie gminy są różne, ale wszystkie prowadzą do zmian na lepsze. Możesz:

- **Działać dla swojej społeczności.**
- **Rozwijać gminę i wspierać młodzież.**
- **Zdobywać doświadczenie i umiejętności przywódcze, a także poznać działanie samorządu od środka.**

To inwestycja w lepszą społeczność i w twój rozwój.

Pamiętaj! Twój głos ma znaczenie!

Młodzieżowa rada gminy to realna szansa, by głos młodych ludzi został usłyszany i przełożony na konkretne zmiany. Kadencja trwa zazwyczaj dwa lata – to czas, w którym możesz zrealizować nawet ambitne pomysły.

Twoje pomysły, twoja gmina, twój głos. Działaj!

Karta pracy

Miniprogram wyborczy do młodzieżowej rady gminy

Imię i nazwisko kandydata/kandydatki:

Nazwa/hasło kampanii:

1. Moje postulaty (maksymalnie trzy – krótko i konkretnie):

1. _____

2. _____

3. _____

2. Krótki opis mojego pomysłu / celu kampanii

3. Mój znak graficzny/logo (*miejsce na rysunek lub wklejenie obrazka*)

Instrukcja dla ucznia:

- *Uzpełnij dane kandydata i hasło kampanii.*
- *Wpisz trzy najważniejsze postulaty w tabeli.*
- *W skrócie opisz główny cel kampanii (czego chcesz dokonać dla młodzieży).*
- *W ramce narysuj lub wklej swój znak graficzny, logo, mem bądź grafikę propagującą kampanię.*

Dodatek

Quiz „Co wiesz o młodzieżowych radach gmin?” został opracowany jako uniwersalne narzędzie dydaktyczne. Możesz go wykorzystać na dwa sposoby:

- Na początku zajęć – jako diagnozę wiedzy uczniów na temat rad młodzieżowych. Dzięki temu poznasz ich wyjściowy poziom wiedzy i łatwiej doberzesz przykłady, język oraz tempo pracy.
- Na końcu zajęć – jako narzędzie podsumowujące i ewaluacyjne. Porównanie wyników z początku i końca pozwoli ocenić, jakie treści zostały przyswojone oraz które zagadnienia wymagają utrwalenia.

Quiz możesz przeprowadzić w dowolnej formie: papierowej (wydruk), elektronicznej (na przykład w aplikacjach Kahoot!, Forms, Mentimeter) albo ustnej (w formie szybkiego testu drużynowego). Nie chodzi o ocenę stopniami, lecz o aktywne włączenie uczniów i pokazanie, jak dużo dowiedzieli się podczas lekcji.

Quiz: Co wiesz o młodzieżowych radach gminy?

1. Jaką podstawową rolę ma odgrywać młodzieżowa rada gminy wobec władz samorządowych?

- A. Ustawodawczą – tworząc lokalne prawo dla młodzieży.
- B. Zarządczą – przejmując część obowiązków wójta.
- C. Doradczą – reprezentując potrzeby i pomysły młodzieży. ●
- D. Kontrolną – sprawdzając finanse gminy.

2. W jakich głównych obszarach młodzi radni mogą realizować swoje inicjatywy?

- A. Wyłącznie w budowie obiektów rekreacyjnych, jak skatepark.
- B. W szkolnictwie, sporcie i kulturze. ●
- C. W rozwoju przedsiębiorczości i tworzeniu miejsc pracy.
- D. W ochronie środowiska i polityce ekologicznej gminy.

3. Jak długa jest zazwyczaj kadencja młodzieżowej rady gminy?

- A. Roczna.
- B. Dwuletnia. ●
- C. Trzyletnia.
- D. Czteroletnia.

4. Jakie funkcje – oprócz przewodniczącego i wiceprzewodniczącego mogą występować w młodzieżowej radzie gminy?

- A. Rzecznik prasowy, dyrektor szkoły, sołtys.
- B. Członek zarządu, kurator, inspektor.

- C. Skarbnik, sekretarz, przewodniczący komisji rewizyjnej. ●
- D. Marszałek, wojewoda, radny sejmiku.

5. Kto wybiera członków młodzieżowej rady gminy?

- A. Rada gminy.
- B. Wójt/burmistrz.
- C. Rówieśnicy – młodzież z danej gminy. ●
- D. Dyrektor szkoły.

6. Czy uchwały młodzieżowej rady gminy są prawnie wiążące dla rady gminy?

- A. Tak, mają taką samą moc jak uchwały rady gminy.
- B. Nie, mają charakter opiniodawczy i doradczy. ●
- C. Tak, ale tylko w sprawach młodzieżowych.
- D. Tak, jeśli zatwierdzi je przewodniczący rady gminy.

7. Które z poniższych działań najlepiej odzwierciedla kompetencje inicjatywne młodzieżowej rady gminy?

- A. Organizowanie festiwalu młodzieżowego. ●
- B. Wydawanie lokalnych aktów prawnych.
- C. Zatwierdzanie budżetu gminy.
- D. Przyznawanie dotacji organizacjom pozarządowym.

8. Co jest warunkiem skutecznej działalności młodzieżowej rady gminy?

- A. Bezpośredni nadzór wojewody.
- B. Zgoda dyrektora szkoły na każdą inicjatywę.
- C. Współpraca z dorosłym samorządem i zaangażowanie młodzieży. ●
- D. Brak ograniczeń finansowych.

9. Które z poniższych stwierdzeń najlepiej opisuje młodzieżową radę gminy?

- A. Jest to partia polityczna zrzeszająca młodych ludzi.
- B. Jest to organizacja pozarządowa.
- C. Jest to organ konsultacyjny młodzieży przy radzie gminy/radzie miasta. ●
- D. Jest to rada pedagogiczna szkoły.

10. W jaki sposób młodzieżowa rada gminy może zgłaszać problemy i potrzeby młodych ludzi władzom lokalnym?

- A. Przez uchwały budżetowe.
- B. Przez wnioski, opinie, petycje i inicjatywy własne. ●
- C. Przez wystąpienia do sądu administracyjnego.
- D. Przez zmiany w regulaminie rady gminy.

**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

1.4.



**Obywatel w urzędzie –
jak załatwić sprawę**

1.4.

Obywatel w urzędzie – jak załatwić sprawę

Opracowanie: Agnieszka Dyńska

Czas trwania: 45 minut

Przedmiot: edukacja obywatelska

Poziom: III (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Forma: miniwykład (organ administracji *versus* urząd), praca w grupach, ćwiczenie cyfrowe (e-Doręczenia, Profil Zaufany, mObywatel), scenki, prezentacje

Wstęp

Współczesne państwo funkcjonuje dzięki rozbudowanej administracji publicznej, której głównym zadaniem jest zaspokajanie potrzeb obywateli i zapewnianie sprawnego działania instytucji państwowych i samorządowych. Urzędy obsługujące organy administracji stanowią podstawowy element kontaktu obywatela z państwem – to w nich są załatwiane sprawy dotyczące między innymi dowodów osobistych, meldunków, podatków czy świadczeń społecznych.

Urzędy te są zapleczem techniczno-organizacyjnym organów administracji samorządowej (np. wójtów, burmistrzów, prezydentów miast, rad gmin, rad miast). Formalnie zadania publiczne wykonują organy administracji, jednak ich realizacja w praktyce jest możliwa dzięki funkcjonowaniu urzędów i pracy urzędników, którzy działają na rzecz tych organów.

Wraz z rozwojem technologii coraz więcej spraw urzędowych można załatwić bez wychodzenia z domu, dzięki narzędziom takim jak Profil Zaufany czy aplikacja mObywatel. Cyfrowe rozwiązania w administracji pozwalają oszczędzać czas, ograniczają biurokrację i zwiększają dostępność usług dla wszystkich obywateli. Podczas zajęć uczniowie poznają strukturę i zadania urzędów, dowiedzą się, jak przebiegają procedury administracyjne, oraz nauczą się, w jaki sposób można korzystać z usług elektronicznej administracji. Zdobędą ponadto praktyczną wiedzę potrzebną w dorosłym życiu, między innymi jak złożyć wniosek *online* czy jak potwierdzić swoją tożsamość cyfrowo.

Opinia profesor Ireny Lipowicz

Wartość proponowanego scenariusza – polegająca na bliższym poznaniu demokracji lokalnej – jest szczególnie istotna w kontekście ogólnie niskiego poziomu akceptacji demokracji w Polsce oraz intensywnej rosyjskiej dezinformacji kierowanej do uczniów szkół średnich. Boimy się rzeczy, których nie znamy; scenariusz pozwala poznać mechanizmy władzy lokalnej oraz utożsamić się z dylematami wyboru wartości i wyważania racji. To znacznie lepsze rozwiązanie niż werbalne wychwalanie demokracji i samorządu. Mądrze dobrane przykłady – co niezwykle ważne – budują tu także zrozumienie roli wspólnoty.

ORGAN ADMINISTRACJI PUBLICZNEJ



- Decyduje i wydaje decyzje
- Kieruje działaniami



Podejmowanie decyzji

URZĄD OBSŁUGUJĄCY ORGAN



- Wykonuje zadania administracyjne
- Zapewnia obsługę biurową

Wsparcie i obsługa



VS

RÓŻNE ROLE I FUNKCJE

Cele edukacyjne

1. Cele ogólne

- Poznanie struktury i zadań organów administracji publicznej i obsługujących ich urzędów.
- Zrozumienie procedur załatwiania spraw urzędowych.
- Poznanie możliwości cyfrowej obsługi obywatela (e-Doręczenia, Profil Zaufany, aplikacja mObywatel).

2. Cele operacyjne – uczeń po lekcji potrafi:

- wyjaśnić, czym zajmuje się organy administracji samorządowej i obsługujące je urzędy,
- wskazać przykładowe sprawy, które można załatwić w urzędzie,
- wymienić dokumenty niezbędne do załatwienia podstawowych spraw (na przykład dowód osobisty, wnioski, akt urodzenia),
- wyjaśnić, czym jest e-Doręczenia i Profil Zaufany,
- zademonstrować przykłady korzystania z aplikacji mObywatel,
- ocenić zalety i ograniczenia załatwiania spraw przez Internet.

Powiązanie z podstawą programową 2024

Edukacja obywatelska

→ Uczeń:

- zna prawa i obowiązki obywatela wynikające z Konstytucji RP;
- wyjaśnia funkcjonowanie administracji publicznej i jej znaczenie dla obywatela;
- posługuje się przykładami procedur urzędowych (np. wydanie dowodu osobistego, meldunek, świadczenia);
- korzysta z dostępnych środków komunikacji elektronicznej w kontaktach z administracją.

Metody pracy (do wyboru)

- pogadanka z elementami dyskusji,
- praca w grupach (analiza sytuacji problemowych),
- metoda miniprojektu (scenki „w urzędzie”),
- praca z kartą pracy,
- pokaz multimedialny (slajdy z e-Doręczenia, mObywatel),
- miniwywiady (*online/offline* – kontakt z urzędem gminy, pracownikiem administracji lokalnej).

Formy pracy

- indywidualna,
- grupowa,
- zbiorowa (cała klasa).

Środki dydaktyczne

- komputer i rzutnik lub tablica interaktywna,
- przykładowe formularze urzędowe (wniosek o dowód osobisty, wniosek o paszport),
- wydrukowane karty pracy dla uczniów,
- telefon z aplikacją mObywatel (do pokazania),
- w praktyce: Jak załatwić sprawę przez e-Doręczenia (jeśli korzystamy z podręcznika wydawnictwa Nowa Era – s. 149).

Przebieg lekcji

■ Faza pierwsza: Wprowadzenie (5 minut)

- Nauczyciel pyta uczniów: „Czy musieliście kiedyś załatwiać coś w urzędzie administracji samorządowej? Jaki organ tej administracji załatwił waszą sprawę? Jakie macie doświadczenia z tym związane?”.
- Zebranie doświadczeń uczniów.

■ **Faza druga: Miniwykład „Czym są organy administracji i urzędy je obsługujące?”** (10 minut)

- Omówienie podstawowych urzędów i załatwianych tam spraw: gmina (na przykład dowód osobisty, meldunek), powiat (na przykład prawo jazdy), województwo (na przykład decyzje administracyjne).
- Wyjaśnienie pojęć: urząd, organ administracji, zadania publiczne, czym jest PESEL.

■ **Faza trzecia: Praca w grupach – sytuacje problemowe** (10–15 minut)

Każda grupa otrzymuje opis sytuacji:

- Grupa pierwsza: Anna chce wyrobić nowy dowód osobisty. Jakie dokumenty musi złożyć? Dokąd ma się udać?
- Grupa druga: Piotr chce podróżować po świecie. O jaki dokument powinien się postarać? Jakie formalności powinien załatwić?
- Grupa trzecia: Jakie sprawy można załatwić *online* przez e-Doręczenia lub Profil Zaufany?

Uczniowie korzystają z kart pracy i prezentują rozwiązania.

■ **Faza czwarta: Nowoczesne narzędzia obywatela** (10 minut)

- Krótki pokaz: strona e-Doręczenia, logowanie przez Profil Zaufany.
- Przykład: jak wygląda i co zawiera dowód osobisty lub paszport.
- Prezentacja aplikacji mObywatel – jakie dokumenty może zawierać (mDowód, prawo jazdy, mLegitymacja).

■ **Faza piąta: Podsumowanie i refleksja** (5 minut)

- Nauczyciel pyta: „Gdzie łatwiej można załatwić sprawę – w urzędzie tradycyjnym czy w e-urzędzie? Dlaczego?”
- Wnioski: cyfryzacja ułatwia życie obywateli, ale wymaga znajomości narzędzi.

Materiały dla nauczyciela

- Prezentacja multimedialna *Obywatel w urzędzie* (slajdy o urzędach i e-administracji).
- Wydrukowane formularze i przykłady wniosków.
- Przykładowa strona e-Doręczenia.
- Telefon z aplikacją mObywatel.

Minizadanie projektowe dla chętnych grup

Działania obywatelskie

1. Złóż we właściwym urzędzie wniosek o dowód osobisty, paszport lub inny dokument w formie elektronicznej (Internet) bądź tradycyjnej (dokumenty papierowe). Przedstaw wyniki podjętych działań.
2. Zorganizuj wycieczkę edukacyjną (wyjście edukacyjne) do urzędu gminy lub starostwa powiatowego i poproś urzędnika o wyjaśnienie jakie dokumenty może wypełniać młody obywatel, w jakim terminie.

Przykładowa karta pracy dla ucznia

KARTA PRACY: Obywatel w urzędzie

1. Dopasuj organ administracji publicznej i urzędy do sprawy:

a) wydanie dowodu osobistego → _____

b) wydanie prawa jazdy → _____

c) wydanie paszportu → _____

2. Zaznacz, jakie dokumenty będą potrzebne do wyrobienia dowodu osobistego.

wniosek akt zgonu zdjęcie opłata skarbową

3. Wyjaśnij, co to jest Profil Zaufany i do czego służy.

4. Wymień trzy dokumenty dostępne w aplikacji mObywatel.

5. Napisz, co załatwisz i znajdziesz za pomocą portalu pacjent.gov.pl?

Prezentacja



Prezentacja w formacie Power Point jest dostępna na stronie dlamlodych.frdl.pl

**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

1.5.



**Aktywność obywatelska
w samorządzie – budżet
gminy pod lupą**

1.5.

Aktywność obywatelska w samorządzie – budżet gminy pod lupą

Opracowanie: Agnieszka Dyńska

Czas trwania: 45 minut

Przedmiot: edukacja obywatelska

Poziom: III (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Forma: miniwykład, praca w grupach (analiza projektu budżetu, SWOT budżetu obywatelskiego), symulacja zgłaszania uwag do budżetu jednostki samorządu terytorialnego i do budżetu obywatelskiego, prezentacje

Wstęp

Samorząd terytorialny to forma organizacji, która umożliwia mieszkańcom decydowanie o sprawach lokalnych i zarządzanie terenem zamieszkania. W Polsce samorząd działa na trzech poziomach: gminy, powiatu i województwa. W gminie decyzje podejmuje rada gminy, a wykonuje je wójt, burmistrz lub prezydent miasta. W powiecie decyzje uchwała rada powiatu, a wykonuje zarząd powiatu ze starostą. W województwie decyzje podejmuje sejmik województwa, a realizuje je zarząd województwa z marszałkiem. Budżet każdej jednostki samorządu przygotowuje organ wykonawczy, a uchwała odpowiednia rada. Dotacje to środki przekazywane na konkretny cel, z kolei subwencje to ogólne wsparcie finansowe, które samorząd może wydać według własnych potrzeb. Dzięki samorządowi mieszkańcy mają realny wpływ na rozwój swojego regionu i sposób wydatkowania publicznych pieniędzy.

Opinia profesor Ireny Lipowicz

Jedną z największych słabości polskiego samorządu terytorialnego jest rozerwanie, w myśleniu o potrzebach i wydatkach publicznych, związku między zadaniami a ich finansowaniem. W świadomości mieszkańców rzadkością jest – nawet wśród studentów pierwszego roku – wiedza o tym, jakiej wielkości jest budżet własnej gminy, dzielnicy czy powiatu oraz jakie są jego główne pozycje. Wymaga to dopiero przygotowania. Przeniesienie „świadomości budżetowej” już na szczebel szkolny stanowi niezwykłą szkołę demokracji.

Dopiero gdy powstaje świadomość tego, jakiego rzędu są finanse publiczne naszej jednostki i na co – naszym zdaniem – powinny być wydawane, można ocenić przydatność określonych inwestycji: kreatywnych pomysłów, ale też skalę marnotrawstwa. Sytuacja, w której potrafimy nie tylko zaproponować pozycję do budżetu obywatelskiego, lecz także realnie oszacować jej koszt, stanowi swoistą profilaktykę wobec niszczenia mienia publicznego. Świadomość, że „to wspólne, a więc niczyje”, jest wciąż u nas mocno zakorzeniona.

Poczucie – irracjonalne – niewyczerpanych środków publicznych zwiększa roszczeniowość. Często towarzyszy mu przekonanie, że „stać nas na wszystko”: co prawda nie prywatnie, ale w sposób zbiorowy. Urealnienie tych oczekiwań jest bezcenną lekcją demokracji i tak właśnie pomyślany jest omawiany scenariusz. Zastępuje on więc na bardzo wysoką ocenę.

Cele edukacyjne

1. Cele ogólne

- Poznanie jednostek samorządu terytorialnego (gmina, powiat, województwo).
- Zrozumienie, jak są podejmowane decyzje w jednostkach samorządu terytorialnego (na przykład kto przygotowuje i uchwała budżet).
- Poznanie pojęć dochodów i wydatków oraz dotacji i subwencji gminnych, wiedza o tym, czym jest budżet obywatelski.

2. Cele operacyjne – uczeń po lekcji potrafi:

- wymienić zadania samorządu gminy,
- przedstawić główne źródła dochodów i rodzaje wydatków w budżecie gminy,
- wymienić organy stanowiące i wykonawcze w gminie (mieście/dzielnicy), przedstawić, jak są one wybierane i jak mogą zostać odwołane, podać uprawnienia tych organów,
- wyjaśnić, czym są dotacje i subwencje jednostek samorządu terytorialnego,
- wyjaśnić różnice pomiędzy budżetem gminy i budżetem obywatelskim.

Powiązanie z podstawą programową 2024

Edukacja obywatelska

→ Uczeń:

- zna prawa i obowiązki obywatela wynikające z Konstytucji RP;
- wyjaśnia funkcjonowanie organów jednostek samorządu terytorialnego i ich znaczenia dla obywatela;
- wie, czym jest budżet jednostki samorządu terytorialnego (gminy, powiatu, województwa);
- wie, czym jest budżet obywatelski, zna etapy wdrażania budżetu;
- korzysta z dostępnego formularza budżetu obywatelskiego pobranego ze strony urzędu gminy [...].

Metody pracy (do wyboru)

- pogadanka z elementami dyskusji,
- praca w grupach (analiza sytuacji problemowych),
- drzewo decyzyjne,
- symulacja,
- analiza materiałów źródłowych.

Formy pracy

- indywidualna,
- grupowa,
- zbiorowa (cała klasa).

Środki dydaktyczne

- komputer i rzutnik lub tablica interaktywna,
- przykładowe formularze urzędowe (wniosek o realizację własnego projektu w ramach budżetu obywatelskiego),
- grafika etapy „uchwalania budżetu JST”,
- grafika „etapy wdrażania projektu obywatelskiego”,
- tematyka projektów obywatelskich.

Przebieg lekcji

■ Faza pierwsza: Wprowadzenie (5 minut)

- Nauczyciel pyta uczniów: „Na co wydajemy pieniądze w gospodarstwie domowym, w państwie, w jednostkach samorządu terytorialnego?”.
- Zebranie odpowiedzi uczniów.

■ Faza druga: Miniwykład „Czym są budżet i budżet obywatelski?” (10 minut)

- Omówienie zadań gmin, powiatów i województw.
- Wyjaśnienie pojęć: budżet gospodarstwa domowego, budżet państwa, budżet gminy (wpływy i wydatki, dotacje i subwencje, budżet obywatelski).
- Na podstawie grafiki przedstawienie uczniom organów odpowiedzialnych za przygotowanie i uchwalenie budżetu w jednostkach samorządu terytorialnego.
- Na podstawie grafiki przedstawienie uczniom funkcjonowanie budżetu obywatelskiego (partycypacyjnego).

■ Faza trzecia: Analiza sytuacji problemowych (15 minut)

- Nauczyciel pyta uczniów o to, czy spotkali się wcześniej z pojęciami „budżet”, „partycypacja”, „budżet obywatelski”. Prosi o próbę stworzenia definicji pojęcia „budżet obywatelski (partycypacyjny)” – burza mózgów.
- Stworzenie wspólnej definicji.

- Nauczyciel przedstawia uczniom krótki rys historyczny dotyczący idei powstania budżetu obywatelskiego, a także omawia przykład budżetu obywatelskiego miasta.
- Uczniowie w grupach wykonują elementy analizy SWOT – ustalają mocne i słabe strony budżetu obywatelskiego. Krótka dyskusja na ten temat.
- Uczniowie otrzymują formularz wniosku – propozycji zadania do budżetu obywatelskiego miasta. Przygotowują zarys takich propozycji. Następnie je przedstawiają, oceniają je nawzajem i wybierają lepsze propozycje.

■ **Faza czwarta: Nowoczesne narzędzia obywatela** (10 minut)

Materiały i pomoce dydaktyczne:

- karty pracy – analiza SWOT,
- Strony internetowe prezentujące budżet JST (np. uchwały budżetowe zamieszczane na BIP).
- wniosek o ujęcie zadania w budżecie obywatelskim miasta,
- strony internetowe dotyczące realizacji budżetu obywatelskiego (wniosek).

■ **Faza piąta: Podsumowanie i refleksja** (5 minut)

- Uczniowie rozmawiają o procedurze uchwalania budżetu JST i analizują kto ma wpływ na jego treść. Organ wykonawczy JST, rad lub sejmik, poszczególni radni, a może mieszkańcy?
- Uczniowie zastanawiają się, czy idea budżetu obywatelskiego może wpłynąć na aktywność mieszkańców miasta i przyczynić się do rozwoju społeczeństwa obywatelskiego. W ramach podsumowania uczniowie kończą zdanie: *Z dzisiejszej lekcji najlepiej zapamiętałem/zapamiętałam...*

Materiały dla nauczyciela

- Karta pracy – analiza SWOT.
- Wniosek o realizację własnego projektu w ramach budżetu obywatelskiego (wybranego miasta).
- Prezentacja multimedialna dotycząca budżetu i budżetu obywatelskiego →



**Młodzi obywatele.
Edukacja obywatelska
w praktyce lokalnej –
materiały dydaktyczne
dla szkół**

1.6.



**Lokalne autorytety
i historie obywatelskie**

1.6.

Lokalne autorytety i historie obywatelskie

Opracowanie: Karolina Agata Bielawska

Czas trwania: 90 minut (2 x 45 minut)

Przedmiot: edukacja obywatelska / wiedza o społeczeństwie

Poziom: III (liceum ogólnokształcącego i technikum)

Forma: praca warsztatowa z elementami projektu i storytellingu

Wstęp

Lokalne autorytety to nie tylko postaci z „wielkiej historii” – powstańcy, działacze „Solidarności” czy znani społecznicy. To także ludzie, którzy na co dzień czynią dobro, inspirują innych i budują wspólnotę w swojej małej ojczyźnie. Ta lekcja to zaproszenie do poszukiwania wokół siebie osób, które swoimi działaniami pokazują, że **bycie autorytetem to codzienna odwaga bycia dla innych.**

Uczniowie na początku stworzą **własną definicję autorytetu lokalnego**, wymienią jego cechy, a następnie poznają historie osób ze swojego otoczenia i zastanowią się nad tym, jak sami mogą wnieść dobro w miejsce, w którym żyją.

Opinia profesor Ireny Lipowicz

Zbyt często zagadnienia samorządu terytorialnego omawiane są w sposób bardzo abstrakcyjny. Jeżeli już personalizuje się odpowiedzialność za wspólnotę, to bohaterami takiej opowieści są wójt, burmistrz, prezydent albo któryś z urzędników samorządowych. Odmiennej jakości niniejszego scenariusza pozwala natomiast wyróżnić lokalne autorytety – niekoniecznie formalne – ludzi, którzy w zbiorowej wyobraźni spajają wspólnotę i potrafią zebrać mieszkańców wokół określonych celów lub wartości.

Szczególnie istotne jest to, że to sami uczniowie wyszukują takie postaci i samodzielnie definiują nieformalne autorytety. Maria Ossowska, pisząc

o przetrwaniu demokracji, wskazywała, że każda epoka musi mieć swoje wzory: w średniowieczu był to rycerz, w renesansie kupiec, później często wojownik. W późniejszych epokach, w okresie naszych zaborów, był to bojownik o niepodległość. Autorytetem, narodowym bohaterem, mógł być przede wszystkim człowiek czynu na polu bitwy albo osoba cierpiąca np. w niewoli za działalność niepodległościową.

Bardzo trudno przenieść poczucie wyjątkowości i autorytetu na nowe czasy oraz skoncentrować je wokół osób, które pozornie nie robią nic nadzwyczajnego: nie poświęcają życia, ale organizują je na nowo albo otwierają przyszłość dla mieszkańców. Podczas konkursu dla najlepszych nauczycieli imienia profesora Pietera uczniowie mogli wskazywać nauczycieli, którzy realnie zmienili ich życie; mogli to robić także rodzice albo absolwenci – nawet dawno po ukończeniu szkoły. W omawianym projekcie odnajdujemy zbliżoną filozofię, jak w konkursie im. prof. Pietera, który pozwolił odkryć wiele fantastycznych lokalnych autorytetów.

„Rozejrzyjmy się” – mówią autorzy scenariusza – „doceńmy ludzi, którzy pracują dla wspólnoty, wskazują nam drogę i nie zrażają się przeszkodami”. Wielu autorów ubolewa nad tym, że w Polsce nie potrafimy świętować swoich zwycięstw, za to jesteśmy przyzwyczajeni do upamiętniania klęsk; trudno nam konstruować pozytywne wzorce pracy dla ojczyzny, a nie tylko bezpośredniego poświęcenia dla niej życia. Omawiany scenariusz odpowiada na te potrzeby: jest współczesny, praktyczny i pozytywny, a zarazem pozwala dostrzec obywatelskie wartości wokół nas.

Cele edukacyjne

1. Cele ogólne

- Rozwijanie postaw obywatelskich i wrażliwości społecznej.
- Kształtowanie umiejętności rozpoznawania i doceniania działań jednostek w społeczności lokalnej.
- Budowanie poczucia tożsamości lokalnej oraz odpowiedzialności za swoje otoczenie.
- Rozwijanie umiejętności współpracy, kreatywności i krytycznego myślenia.
- Wzmacnianie przekonania, że każdy może mieć pozytywny wpływ na życie wspólnoty.

2. Cele operacyjne – uczeń po lekcji potrafi:

- wyjaśnić, kim może być „autorytet lokalny” i czym różni się on od bohatera historycznego,
- wskazać osoby z najbliższego otoczenia, które działają na rzecz dobra wspólnego,
- przeanalizować, jakie cechy, wartości i postawy charakteryzują lokalne autorytety,
- opracować w grupie miniportret lokalnego autorytetu (na przykład w formie plakatu, prezentacji, podcastu),
- argumentować, dlaczego wybrana osoba zasługuje na miano autorytetu,
- przedstawić publicznie rezultaty pracy swojej grupy i uzasadnić dokonany wybór,
- reflektować się nad własną rolą w społeczności i rozważyć, co samodzielnie może zrobić dla innych.

Powiązanie z podstawą programową 2024

Wiedza o społeczeństwie – zakres rozszerzony

Cele kształcenia – wymagania ogólne

► Wiedza i rozumienie.

→ Uczeń:

- 2) analizuje różnorodne postawy i zachowania społeczno-polityczne oraz działania w ramach społeczeństwa obywatelskiego [...].

► II. Wykorzystanie i tworzenie informacji

→ Uczeń:

- 1) pozyskuje i wykorzystuje informacje na temat życia społeczno-kulturowego i politycznego, krytycznie je analizuje, samodzielnie wyciąga wnioski i formułuje opinie [...].

▶ III. Rozumienie siebie oraz rozpoznawanie i rozwiązywanie problemów.

→ Uczeń:

- 4) dostrzega perspektywy różnych uczestników życia publicznego; [...]
- 7) formułuje hipotezy dotyczące ważnych problemów społecznych.

▶ IV. Komunikowanie i współdziałanie.

→ Uczeń:

- 4) współorganizuje działania o charakterze obywatelskim, zgodne z normami i wartościami demokratycznego państwa prawa; [...]
- 5) korzysta z procedur i możliwości, jakie stwarzają obywatelom instytucje życia publicznego, w tym instytucje prawne – sporządza pisma do organów władz.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

▶ I. Człowiek w społeczeństwie.

→ Uczeń:

- 8) przedstawia zasady i metody kreatywnego rozwiązywania problemów; analizuje uwarunkowania prawidłowego procesu decyzyjnego, wspomagające rozwiązywanie problemów osobistych i grupowych.

▶ III. Struktura społeczna i problemy społeczne.

→ Uczeń:

- 6) analizuje nierówności społeczne w Rzeczypospolitej Polskiej, wyjaśniając związek między nierównościami społecznymi a nierównością szans życiowych;
- 7) charakteryzuje wybrany problem życia społecznego w Rzeczypospolitej Polskiej; rozważa różne możliwości jego rozwiązania.

Edukacja obywatelska

Wymagania szczegółowe

► **Dział I. Ja i społeczeństwo. Pytanie wiodące: Co to znaczy być dobrym obywatelem / dobrą obywatelką?**

5) korzystając z wyników badań, identyfikuje, co łączy, a co dzieli społeczeństwo polskie; wskazuje, z czego możemy być dumni jako państwo, a także formułuje w tej sprawie opinię i podejmuje dyskusję.

Wymagania fakultatywne:

3) zbiera i weryfikuje informacje na temat wybranego wyzwania społecznego istotnego dla młodego pokolenia, a także formułuje opinię i podejmuje dyskusję na temat możliwych działań w danym obszarze;

7) opisuje wyzwania, z którymi mierzą się osoby szczególnie narażone na wykluczenie społeczne, w tym osoby z niepełnosprawnościami i osoby starsze, uzasadnia potrzebę ich wsparcia, a także formułuje opinię i dyskutuje na temat istniejących form pomocy państwa dla tych grup.

► **Dział III. Społeczność lokalna i regionalna. Pytanie wiodące: Jak budujemy wspólnotę lokalną i regionalną?**

1) identyfikuje i opisuje specyficzne cechy swojej społeczności lokalnej oraz dziedzictwo budujące lokalną tożsamość i lokalny patriotyzm; formułuje opinię i podejmuje dyskusję o najważniejszych wyzwaniach stojących przed społecznością;

4) identyfikuje formy aktywności obywatelskiej, w tym wolontariat, i dostępne lokalnie mechanizmy wspierające zaangażowanie mieszkańców (np. budżet obywatelski, inicjatywę lokalną, fundusz sołecki) oraz w miarę możliwości wykorzystuje wybrany mechanizm w sprawie ważnej dla siebie lub społeczności [...].

Wymagania fakultatywne:

1) wyszukuje żyjących współcześnie lub historycznych patriotów lokalnych, osoby ważne dla lokalnej społeczności, analizuje ich sylwetki i formułuje na tej podstawie wnioski dotyczące bycia dobrym obywatelem małej i dużej ojczyzny

Przebieg lekcji

■ Faza wstępna: Rozgrzewka pojęciowa (15 minut)

Cel: wprowadzenie uczniów w temat lekcji, uruchomienie skojarzeń, emocji i refleksji wokół pojęcia „lokalny autorytet”, stworzenie wspólnej, klasowej definicji tego pojęcia.

Nauczyciel rozpoczyna lekcję od pytania: „Kogo nazwałbyś/nazwałabyś autorytetem w swojej miejscowości lub szkole?”, „Czy autorytet to zawsze ktoś znany z historii?”. Można rozpocząć od krótkiej anegdoty lub przykładu, na przykład opowieści o osobie z lokalnej społeczności, która zrobiła coś dobrego, ale niekoniecznie „bohaterskiego” w tradycyjnym sensie.

Uczniowie rozmawiają przez chwilę o tym, kogo uważają za autorytet w swoim otoczeniu. Wypisują na kolorowych karteczkach pierwsze skojarzenia z pojęciem „autorytet” (na przykład „odważny”, „pomaga”, „działa dla innych”, „uczciwy”, „lojalny”, „wierny swoim wartościom”, „inspirujący”). Nauczyciel zachęca, aby pojawiały się także przymiotniki odnoszące się do postaw codziennych, a nie tylko wielkich czynów.

Nauczyciel grupuje pojęcia, pytając:

- Czy to są cechy, które każdy z nas może mieć?
- Które z tych słów opisują kogoś wam bliskiego?
- Czy można być autorytetem, nie będąc sławnym?

Celem jest doprowadzenie do wniosku, że bycie autorytetem może wyrażać się w małych, codziennych działaniach, które wpływają na życie innych ludzi.

Następnie uczniowie grupują te pojęcia na tablicy w chmurze skojarzeń i wspólnie tworzą **klasową definicję autorytetu lokalnego**.

Przykładowa formuła:

„Autorytet lokalny to ktoś, kto robi coś ważnego dla innych – nie dla sławy, ale z potrzeby serca”, „To osoba, która daje przykład, inspiruje, pomaga, buduje wspólnotę”

Definicję można zapisać w widocznym miejscu (tablica, flipchart) – posłuży później jako punkt odniesienia dalszych etapów pracy.



Komentarz dla nauczyciela

Zadbaj, aby definicja uczniów była własna, nie „podręcznikowa”. Zachęć do uruchomienia emocji: „Kto was inspiruje? Komu zawdzięczacie coś ważnego?”. Możesz włączyć krótką prezentację zdjęć lokalnych postaci (na przykład z gminnego portalu, kroniki szkolnej, lokalnego muzeum). Jeśli szkoła ma swoich „lokalnych autorytetów” (na przykład wolontariuszy, sportowców, absolwentów), pokaż ich zdjęcia lub krótkie notki o nich. Ta część lekcji nie tylko otwiera temat, ale także buduje emocjonalne zaangażowanie uczniów i pozwala im odkryć, że bohaterstwo to również codzienna obywatelskość – postawy, wartości i troska o innych.

■ **Faza główna: Poszukiwanie autorytetów** (25 minut)

Cel: Rozwijanie umiejętności obserwacji społecznej, analizy postaw i wartości, pokazanie, że autorytet jest blisko – w codziennym życiu lokalnej wspólnoty. Uczniowie uczą się doceniać działania innych oraz dostrzegać wpływ jednostki na otoczenie.

Nauczyciel mówi: „Każda społeczność ma swoje autorytety – ludzi, którzy niekoniecznie trafiają do podręczników, ale zmieniają świat wokół siebie. Waszym zadaniem jest ich odnaleźć”.

Krótkie doprecyzowanie polecenia: „W grupach trzy-, czteroosobowych wybierzcie jedną osobę z waszego otoczenia, którą uznajecie za lokalny autorytet. Może to być ktoś, kogo znacie osobiście, o kim słyszeliście albo o kim przeczytaliście w lokalnych mediach”.

Przykłady:

- sąsiadka, która od lat opiekuje się samotnymi seniorami,
- strażak, który angażuje się w akcje społeczne,
- trener sportowy pracujący z młodzieżą,
- bibliotekarka prowadząca spotkania dla dzieci,
- uczennica inicjująca akcje pomocowe.

Praca w grupach: Karta autorytetu (15 minut)

Każda grupa opracowuje kartę lokalnego autorytetu, która zawiera:

- imię i nazwisko lub pseudonim,
- krótki opis działań (co robi, komu pomaga, dlaczego to ważne),
- cytat lub motto tej osoby (jeśli znane; może być również wymyślone przez uczniów),
- krótką refleksję: „Co nas inspiruje w tej osobie?”.

Formy opracowania do wyboru:

- plakat lub notatka wizualna,
- kolaż w aplikacjach Canva lub Miro,
- miniwywiad (nagranie audio – jedno-, dwuminutowe),
- prosty tekst narracyjny: Historia mojego autorytetu.

Dodatkowe pytania pomocnicze:

- Co ta osoba wnosi do swojej społeczności?
- Jakie wartości reprezentuje?
- Co by było, gdyby tej osoby zabrakło?
- Jak można nazwać jej postawę jednym słowem?

Grupy kończą swoje karty autorytetu i przygotowują się do zaprezentowania rezultatów pracy (na przykład w kolejnej fazie lekcji).

Nauczyciel podkreśla, że nie chodzi o perfekcyjną formę, lecz o autentyczność przekazu i uzasadnienie wyboru autorytetu.



Komentarz dla nauczyciela

Zachęć uczniów, aby nie szukali „autorytetów medialnych”. Prawdziwe historie są często ciche i niepozorne. Możesz powiedzieć: „Nie szukamy osób idealnych – szukamy ludzi, którzy robią coś dobrego, bo im zależy”. Niech uczniowie zobaczą, że „autorytet” może być kimś bardzo zwyczajnym. Jeśli uczniowie mają trudność z wyborem osoby, możesz zaproponować wspólne poszukiwanie inspiracji w Internecie (lokalne portale, media społecznościowe, strona urzędu gminy, szkoły, biblioteki). Warto przypomnieć, że autorytetem może być również młody człowiek w ich wieku.

■ **Faza praktyczna: Tworzenie portretu** (25 minut)

Cel: Zintegrowanie wiedzy i emocji zdobytych podczas wcześniejszych etapów przez twórcze przedstawienie historii lokalnego autorytetu. Uczniowie rozwijają w działaniu umiejętność prezentacji, współpracy oraz interpretacji pojęcia „autorytet”.

Nauczyciel wyjaśnia: Każda grupa stworzy teraz krótką prezentację – portret swojego bohatera. Waszym celem nie jest tylko pokazanie, kim jest ta osoba, ale także wyjaśnienie, dlaczego to, co robi, ma znaczenie dla innych.

Nauczyciel przypomina, że ważniejszy jest sens i przesłanie niż efekt wizualny – chodzi o opowieść, która inspiruje.

Grupy wybierają formę prezentacji i przygotowują rezultat swojej pracy.

Propozycje form:

- **Plakat lub kolaż** – z wykorzystaniem cytatów, rysunków, zdjęć, symboli związanych z autorytetem.
- **Karta biograficzna** – w formie prostego infografu z najważniejszymi informacjami: kim jest, co robi, jakie ma wartości.
- **Minipodcast (do dwóch minut)** – krótkie nagranie rozmowy lub opowieści o autorytecie (uczniowie mogą wykorzystać dźwięki tła, muzykę, cytaty).
- **Krótkie wideo (do dwóch minut)** – na przykład nagrany wywiad, inscenizacja lub prezentacja w stylu reportażu.
- **Symboliczny portret** – praca plastyczna (na przykład autorytet przedstawiony jako drzewo, most, płomień, ręce pomagające innym).

Pytania pomocnicze do opracowania portretu:

- Jakie wartości reprezentuje ta osoba?
- Jakie emocje budzi w innych?
- Jak można jednym słowem określić jej postawę?
- Czego moglibyśmy się od niej nauczyć?



Komentarz dla nauczyciela

Postaraj się podejść do tej części nie jak do „prezentacji projektów”, lecz jak do lekcji empatii i wspólnoty. Niech prace uczniów będą szczere – nawet jeśli są proste. Możesz powiedzieć: „Nie oceniamy artystycznej formy, ale przesłanie i serce, które włożyliście w tę historię”. Możesz także połączyć edukację obywatelską z edukacją medialną. Pomóż uczniom dobrać formę zgodną z ich mocnymi stronami – graficy, narratorzy, liderzy, montażyści. Zwróć uwagę, jak uczniowie definiują „bohaterstwo” – to będzie świetny materiał do rozmowy podsumowującej. Zachęć do myślenia o etyce publikacji w sieci (zgody na wizerunek, rzetelne źródła).

■ **Faza podsumowująca: Galeria autorytetów** (15 minut)

Cel: Podsumowanie pracy uczniów, utrwalenie refleksji nad pojęciem autorytetu i uświadomienie, że postawy obywatelskie mogą przejawiać się w codziennych działaniach. Celem tej fazy jest również budowanie wspólnoty i poczucia dumy z odkrytych postaci.

Prezentacja rezultatów pracy (około 10 minut)

Uczniowie prezentują swoje prace w formie galerii autorytetów. Może to być:

- wystawa plakatów i kart biograficznych na tablicy lub w korytarzu,
- wspólne oglądanie krótkich nagrań lub odsłuchiwanie podcastów,
- prezentacja *online* (Padlet, Canva).

Każda grupa ma jedną, dwie minuty na przedstawienie swojego bohatera: kim jest, dlaczego został wybrany i co było dla uczniów z danej grupy najważniejsze w tej historii. Po każdej prezentacji klasa może dodać jedno zdanie komentarza: „Ta historia pokazuje, że...” lub „Z działań tej osoby możemy się nauczyć...”.

Dzięki temu prezentacja zamienia się w rozmowę i wspólne docenienie lokalnych postaw.

Refleksja indywidualna (około 5 minut)

Po prezentacjach nauczyciel prosi uczniów o krótką refleksję – ustną lub pisemną: „Dziś zrozumiałem/zrozumiałam, że bohaterstwo to...”. Alternatywnie można rozdać krótką **anonimową ankietę refleksyjną** (na kartkach lub *online*):

- Co mnie dziś najbardziej poruszyło?
- Kogo dziś nazwałbym/nazwałabym bohaterem?
- Co chciałbym/chciałabym zrobić w swojej społeczności po tej lekcji?

Ankieta może być kolorystyczna (żółte karteczki – „co mnie zainspirowało”, niebieskie karteczki – „co chciałbym zrobić”) albo symboliczna: uczniowie przyklejają serduszko bądź gwiazdkę przy pracy, która zrobiła na nich największe wrażenie.



Komentarz dla nauczyciela

To moment zatrzymania i docenienia. Niech prezentacje nie będą oceniane – ważniejsze jest doświadczenie wspólnoty i rozmowa o wartościach. Warto połączyć tę lekcję z działaniami wolontariatu, samorządu uczniowskiego lub projektem społecznym. Jeśli to możliwe, zaproś lokalnego działacza, seniora, społecznika lub absolwenta szkoły, który byłby dla uczniów przykładem. Spotkanie z żywym świadectwem postawy obywatelskiej wzmacnia przekaz lekcji i nadaje jej wymiar autentycznego doświadczenia.

Uczniowie ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi

- Uczniowie mogą pracować w mniejszych, dobranych przez siebie grupach (dwie, trzy osoby).
- W każdej grupie można rozdzielić role – lider, notujący, grafik, prezydent, narrator – tak by każdy mógł wykorzystać swoje mocne strony.
- Karty pracy z gotowym schematem portretu autorytetu (pytania pomocnicze: „Kim jest?”, „Co robi?”, „Dlaczego jest ważny?”).
- Wersje z większą czcionką i prostszym słownictwem.
- Możliwość tworzenia pracy w formie graficznej (rysunek, kolaż, mapa myśli) lub nagrania audio zamiast pisemnej wypowiedzi.
- Zachęcanie do pracy na pozytywnych przykładach, które budują poczucie bezpieczeństwa i nadziei.
- Uczeń może wybrać autorytet, odnosząc się do własnych doświadczeń (na przykład nauczyciel, trener, sąsiad), bez konieczności ujawniania osobistych informacji.
- Możliwość konsultacji indywidualnej z nauczycielem podczas pracy nad kartą autorytetu.
- Dla uczniów z trudnościami w komunikacji – przygotowanie szablonów wypowiedzi ustnej lub prezentacji z gotową strukturą (na przykład „Uważam, że... ponieważ...”).

Materiały dla nauczyciela

Karty pracy:

- „Nasza definicja autorytetu” – karta do tworzenia klasowej definicji.
- „Portret lokalnego autorytetu” – schemat do opracowania sylwetki postaci.
- „Refleksja po lekcji” – miniankieta (na przykład „Co mnie dziś zainspirowało?”, „Jakie działania chciałbym podjąć?”).

Materiały multimedialne (do wyboru):

- Krótkie filmy lub spoty o lokalnym zaangażowaniu (na przykład kampanie społeczne).
- Fragmenty reportaży o ludziach działających lokalnie.
- Narzędzia *online* – Canva, Padlet, Miro – do tworzenia plakatu lub galerii bohaterów.

Materiały wspierające refleksję nauczyciela:

- Warto przygotować kilka przykładów lokalnych postaci (na przykład działacz społeczny, harcerz, bibliotekarka, wolontariusz).
- Pomocne będzie wcześniejsze ustalenie z uczniami zasad bezpieczeństwa w pracy z prawdziwymi historiami i wizerunkami (RODO, zgody, szacunek) – można przygotować instrukcję i wręczyć każdej grupie.

Karta pracy

„Nasza definicja autorytetu”

KROK 1. Moje pierwsze skojarzenia

Wypisz trzy słowa, które przychodzą ci do głowy, gdy słyszysz „bohater”:

1. _____

2. _____

3. _____

KROK 2. Autorytet w moim otoczeniu

Kto w twojej okolicy (szkole, dzielnicy, miejscowości) mógłby zasługiwać na to miano?

(Co robi? Dlaczego podziwiasz tę osobę?)

KROK 3. Wspólna definicja

Zapisać wspólnie z grupą, jak rozumiecie pojęcie „lokalny autorytet”:

Lokalny autorytet to osoba, która...

Karta pracy

„Portret lokalnego autorytetu”

1. Kim jest nasz autorytet?

Imię i nazwisko lub pseudonim: _____

Wiek (może być przybliżony): _____

Zawód lub rola w społeczności: _____

2. Kim jest nasz autorytet?

3. Jakie wartości reprezentuje?

odwaga / empatia / odpowiedzialność / uczciwość / solidarność / zaangażowanie / kreatywność / inna: _____

4. Cytat lub motto autorytetu:

5. Dlaczego wybraliśmy tę osobę?

6. Uzupełnij zdanie:

Ta osoba jest autorytetem, ponieważ...

Karta pracy

„Refleksja po lekcji”

1. Dokończ zdanie:

Dziś zrozumiałem/zrozumiałam, że lokalny autorytet to:

2. Co mnie dziś najbardziej poruszyło?

3. Kogo po tej lekcji nazwałbym/nazwałabym autorytetem?

4. Co chciałbym/chciałabym zrobić w swojej społeczności?

Pomóc komuś, kto potrzebuje wsparcia.

Zaangażować się w wolontariat.

Zorganizować akcję w szkole.

Inne: _____

5. Moje motto po tej lekcji:



Poradnik kampanii społecznych w szkole

Opracowanie: Agnieszka Dyńska

1. Czym jest kampania społeczna?

Kampania społeczna to zaplanowane działania, które mają zwrócić uwagę społeczeństwa na ważny problem i zachęcić do zmiany postaw lub zachowań. Nie chodzi w niej o sprzedaż produktu czy usług (jak w reklamie komercyjnej), lecz o zmianę świadomości i zachowań ludzi.

Cechy kampanii społecznej:

- dotyczy **problemu społecznego** (na przykład zdrowia, ekologii, bezpieczeństwa, tolerancji),
- ma **cel edukacyjny lub wychowawczy**,
- jest **skierowana do określonej grupy odbiorców** (na przykład młodzież, społeczność lokalna, społeczność szkolna, rodzice, szkoła),
- wykorzystuje **środki komunikacji** (plakaty, spoty, media społecznościowe, akcje lokalne).

Celem poradnika jest przedstawienie sposobu, w jaki można stworzyć własną kampanię społeczną, skupiając się na organizacji pracy i komunikacji w grupie. Wszystkie informacje, które się tutaj znajdują, mogą posłużyć jako wskazówki do pracy. Wykorzystajcie te, które uważacie za przydatne w swojej kampanii społecznej.

2. Narzędzia i formy kampanii społecznej

Kampania może wykorzystywać różne narzędzia komunikacji, w zależności od celu i odbiorców:

Narzędzie	Opis	Przykład użycia
spot filmowy	krótki film (na przykład półminutowy) z mocnym przekazem emocjonalnym	spot o skutkach wypadków drogowych
plakat	przyciągający uwagę obraz + hasło	„Nie hejtuj – pomyśl zanim napiszesz”
media społecznościowe	posty, hasztagi, wyzwania, krótkie filmy	#ZeroWasteChallenge
wydarzenia w szkole	apel, przedstawienie, warsztaty, konkurs	dzień bez telefonu
ulotki, gazetki, wystawy	proste materiały informacyjne	wystawa zdjęć o problemie przemocy
akcje społeczne	zbiórki, pomoc, wolontariat	zbiórka żywności dla potrzebujących

3. Przykłady znanych kampanii społecznych

Nazwa kampanii	Tematyka	Organizator
„Pij mleko – będziesz wielki”	zdrowe odżywianie	IAA Polska
„Stop przemocy wobec kobiet”	prawa człowieka	Amnesty International
„Dopalacze kradną życie”	profilaktyka uzależnień	Ministerstwo Zdrowia
„Piłeś? Nie jedź!”	bezpieczeństwo na drodze	policja i wojewódzkie ośrodki ruchu drogowego
„Cała Polska czyta dzieciom”	edukacja i rodzina	Fundacja ABCXXI
„Zmień plastik na nawyk”	ekologia	lokalne organizacje pozarządowe i szkoły

4. Jak przygotować własną kampanię społeczną – krok po kroku

■ KROK 1. Wybierz temat

Zastanów się, co cię porusza lub co dotyczy twoich uczniów.

Przykłady: uzależnienia, ekologia, relacje w sieci, stres w szkole, zdrowie psychiczne.

■ KROK 2. Określ cel

Co chcesz osiągnąć?

- Zwiększyć świadomość?
- Zmienić zachowania?
- Zachęcić do działania?

■ KROK 3. Wybierz grupę odbiorców

Do kogo kierujesz kampanię?

Przykłady: uczniowie klas pierwszych, nauczyciele, rodzice, cała szkoła.

■ KROK 4. Stwórz hasło

Hasło powinno być **krótkie, zapadające w pamięć i emocjonalne**. Przykłady:

- „Nie hejtuj – reaguj!”
- „Ziemia nie potrzebuje plastiku”
- „Nie bój się prosić o pomoc”

■ KROK 5. Zaplanuj działania

Zdecyduj, **jakimi środkami** dotrzesz do ludzi. Możesz połączyć różne formy: plakat + posty + apel + quiz w szkole.

■ KROK 6. Przygotuj materiały

Stwórz grafiki, filmy, ulotki. Upewnij się, że mają **jednolitą szatę graficzną** i że przekaz jest czytelny.

■ KROK 7. Przeprowadź kampanię

Zorganizuj wydarzenia, rozdaj materiały, promuj akcję w mediach szkolnych. Ważne: **angażuj innych uczniów** – łatwiej dotrzesz do większej grupy.

■ KROK 8. Oceń rezultaty

Zrób ankietę, zapytaj uczestników o opinie, porównaj wiedzę przed kampanią i po kampanii. To pomoże ci sprawdzić, czy cel został osiągnięty.

■ KROK 9. Cel SMART

SMART to akronim, który oznacza, że cel powinien być:

- **Specific** (konkretny)
- **Measurable** (mierzalny)
- **Achievable** (osiągalny)
- **Relevant** (istotny)
- **Time-bound** (określony w czasie)

Na przykład celem kampanii społecznej dotyczącej Dnia Unii Europejskiej (9 maja) może być upowszechnianie **wiedzy o Unii Europejskiej, wartości europejskich i poczucia wspólnoty** wśród uczniów.

Propozycje celów SMART:

► Cel SMART 1: Wiedza o Unii Europejskiej

Do 9 maja 2026 roku zwiększyć wiedzę uczniów naszej szkoły na temat historii, instytucji i wartości Unii Europejskiej, tak aby co najmniej **80% uczestników quizu szkolnego** uzyskało wynik powyżej **70% poprawnych odpowiedzi** po zakończeniu kampanii edukacyjnej.

Dlaczego SMART:

- **S:** chodzi o wzrost poziomu wiedzy o Unii Europejskiej.
- **M:** wynik w quizie – mierzalny.
- **A:** osiągalny w warunkach szkolnych.
- **R:** powiązany z Dniem Unii Europejskiej i z edukacją obywatelską.
- **T:** do 9 maja 2026 roku.

► Cel SMART 2: Propagowanie wartości europejskich

Do końca maja 2026 roku zaangażować co najmniej **70% uczniów szkoły** w działania propagujące wartości Unii Europejskiej (na przykład tolerancję, solidarność, współpracę) przez udział w **konkursach plastycznych, debatach i akcjach informacyjnych** w ramach Dnia Unii Europejskiej.

Dlaczego SMART:

- **S:** dotyczy propagowania wartości Unii Europejskiej.
- **M:** 70% uczestnictwa.
- **A:** realne przy dobrze zorganizowanej kampanii.
- **R:** wpisuje się w temat Dnia Unii Europejskiej.
- **T:** do końca maja 2026 roku.

► Cel SMART 3: Aktywność społeczna uczniów

Do 9 maja 2026 roku zachęcić co najmniej **stu uczniów** do aktywnego udziału w działaniach proeuropejskich (na przykład tworzenie gazetek, filmów, prezentacji o państwach Unii Europejskiej) w ramach kampanii „Jesteśmy częścią Europy”.

Dlaczego SMART:

- **S:** konkretnie – aktywność uczniów w działaniach proeuropejskich.
- **M:** liczba uczniów – mierzalna.
- **A:** osiągalne w typowym liceum.
- **R:** wzmacnia świadomość europejską.
- **T:** do 9 maja 2026 roku.

5. Przykładowe tematy kampanii społecznych w szkole

▶ **Zdrowie i samopoczucie**

- „Nie hejtuj – wspieraj”
- „Zadbaj o zdrowie psychiczne”
- „Porozmawiaj zamiast pisać”
- „Mniej stresu – więcej snu”

▶ **Ekologia**

- „Nie marnuj jedzenia”
- „Zgaś światło – oszczędzaj energię”
- „Plastik? Dziękuję, mam bidon!”
- „Drugie życie ubrań”

▶ **Bezpieczeństwo i uzależnienia**

- „Nie klikaj w nieznanne linki” (bezpieczeństwo w sieci)
- „Nie prowadź po alkoholu”
- „Dopalacze to nie zabawa”
- „STOP przemocy”

▶ **Relacje i empatia**

- „Każdy inny, wszyscy równi”
- „Pomoc to siła, nie słabość”
- „Bądź przyjacielem, nie hejterem”
- „Uśmiech nic nie kosztuje”

6. Podsumowanie

Kampania społeczna to świetny sposób, aby:

- nauczyć się pracy zespołowej,
- rozwinąć kreatywność i wrażliwość społeczną,
- realnie wpłynąć na życie szkoły i lokalnej społeczności.

Przykład łatwej do zrealizowania kampanii społecznej

Kampania społeczna w szkole: „Nie hejtuj – reaguj!”

■ **1. Wzór plakatu (szablon)** (Można wykonać w aplikacjach Canva czy PowerPoint albo własnoręcznie w szkole)

Tytuł (hasło główne): „Nie hejtuj – reaguj!”

Podtytuł: Hejt niszczy bardziej, niż myślisz.
Twoje słowa mają moc – używaj ich dobrze.

Grafika główna:

- Dwie twarze: jedna uśmiechnięta, druga zasmucona (na przykład w tle komentarze z sieci).
- Symbol „stop” 🛑 lub dłoni z napisem „STOP HEJTOWI”.
- Można dodać emotki, na przykład ❤️😊💬 kontra 😡🔥💔.

Treść plakatu (krótkie komunikaty):

- „Każdy z nas może być ofiarą hejtu”
- „Nie bądź obojętny – zgłoś, pomóż, zareaguj”
- „Szacunek zaczyna się od słów”

Dane organizatorów:

- Kampania uczniów klasy III A [nazwa szkoły]
- Współpraca: samorząd uczniowski, pedagog szkolny
- Czas trwania: od ... do ...

Kody QR / kontakt (opcjonalnie): Kody QR do szkolnego Instagrama lub linku do krótkiego filmu.

■ 2. Scenariusz kampanii „Nie hejtuj – reaguj!”

Cel kampanii	<ul style="list-style-type: none">• Zwiększenie świadomości uczniów na temat zjawiska hejtu.• Propagowanie empatii, szacunku i reagowania na przemoc w sieci.• Pokazanie, że milczenie = przyzwolenie.
Czas trwania	tydzień (na przykład od 21 do 25 października)
Grupa docelowa	<ul style="list-style-type: none">• uczniowie szkoły (klasy I–IV)• nauczyciele i rodzice (przez informacje w e-dzienniku lub plakaty na korytarzu)

Etapy kampanii

▶ 1. Przygotowanie (tydzień przed startem)

- opracowanie plakatu i hasła
- stworzenie krótkiego spotu lub filmu (na przykład minutowego – uczniowie czytają krzywdzące komentarze, po czym pojawia się hasło „Nie hejtuj – reaguj!”)
- przygotowanie ankiety „Czy doświadczyłeś hejtu?” (anonimowo, na przykład za pośrednictwem Google Forms)

▶ 2. Dzień pierwszy: Start kampanii

- wywieszenie plakatów na korytarzach
- udostępnienie filmu w mediach szkolnych
- ogłoszenie na apelu lub godzinie wychowawczej

▶ 3. Dni drugi, trzeci i czwarty: Działania tematyczne

- warsztaty (na przykład pod hasłem „Słowa ranią – jak reagować na hejt?”) prowadzone przez nauczyciela wiedzy o społeczeństwie lub pedagoga
- strefa empatii: tablica, na której uczniowie mogą przypinać karteczki z miłymi słowami lub cytatami
- akcja na Instagramie szkolnym: #NieHejtujReaguj – publikowanie pozytywnych komentarzy i grafik
- quiz klasowy o hejcie i cyberprzemocy

▶ 4. Dzień piąty: Podsumowanie

- ogłoszenie wyników ankiety (na przykład na tablicy informacyjnej lub stronie szkoły)
- wręczenie dyplomów klasom, które aktywnie wzięły udział
- krótki apel z pokazaniem spotu i refleksją uczniów („Czego się nauczyłem?”)

■ 3. Materiały kampanii

plakaty i gazetki	z hasłem „Nie hejtuj – reaguj!” i cytatami o empatii
film / spot szkolny	krótki film pokazujący, jak słowa w Internecie ranią
ankieta <i>online</i>	pytania o doświadczenia z hejtem i reakcje uczniów
tablica dobrych słów	każdy może dopisać miły komentarz do innych komentarzy
posty w mediach społecz- nościowych	seria grafik z hasłami: „Reaguj”, „Słowa mają moc”, „Stop hejtowi”
scenka teatralna	krótka inscenizacja o hejcie i jego skutkach (może być na apelu)
scenka teatralna	krótka inscenizacja o hejcie i jego skutkach (może być na apelu)

■ 4. Przykładowe hasła i cytaty na plakaty lub do mediów społecznościowych

- „Hejt boli bardziej, niż myślisz”
 - „Słowa zostają – wybieraj je mądrze”
 - „Lepiej wspierać niż ranić”
 - „Nie lajkuj hejtu – lajkuj dobro”
 - „Każdy z nas ma wpływ”
 - „Empatia jest trendy”
-

■ 5. Rezultaty, które możesz osiągnąć

- Uczniowie dowiedzą się, czym jest hejt i jak reagować.
 - Wzrośnie liczba pozytywnych interakcji w szkolnych mediach.
 - Szkoła stworzy przyjazną, bezpieczniejszą przestrzeń komunikacji.
-

■ Przydatne strony:



ZPE.gov.pl – Kampanie społeczne



inkubator.ngo – Jak przygotować kampanię społeczną?



4u.tpcoe.gov.pl – Kampania społeczna 4U

■ **Tematy kampanii społecznych wykorzystywanych na lekcjach z przedmiotu edukacja obywatelska:**

- Budżet obywatelski
- Dzień młodego obywatela
- Dzień Unii Europejskiej
- Zbiórka szkolna na ważny cel po uzyskaniu zgody dyrektora
- Program partii politycznej, którą chciałbym utworzyć w przyszłości

Kampania społeczna

Krok po kroku – instrukcja dla grupy szkolnej (od sześciu do ośmiu tygodni)

Poniżej prezentujemy przykładowy plan sześciotygodniowy, który można skrócić lub wydłużyć. Ambitniejsze tematy, wymagające i bardziej pracochłonne.

■ **Faza 0: Pomysł i motywacja (dzień 0–3)**

- Zbuduj zespół (od trzech do ośmiu osób): koordynator, rzecznik (kontakt z mediami i PR), opiekun profili w mediach społecznościowych, grafik, organizator wydarzeń, wolontariusze.
- Zdefiniuj problem i uzasadnij, dlaczego jest to ważne.

■ **Faza 1: Cele i grupa docelowa (dzień 4–7)**

- Ustal konkretny cel SMART (na przykład „Zwiększyć o 30% świadomość o wypaleniu szkolnym wśród uczniów od 15 do 19 lat – pomiar za pomocą ankiety” lub „Zebrać dwieście podpisów pod petycją do dyrekcji”).
- Zidentyfikuj grupę docelową (wiek, zainteresowania, gdzie spędzają czas w sieci).

■ **Faza 2: Przekaz + koncepcja kreatywna (dzień 8–12)**

- Stwórz jedno, dwa główne hasła/slogany.
- Wybierz ton komunikacji (poważny, humorystyczny, empatyczny).
- Opracuj kluczowe kanały i formaty (na przykład trzy rolki, pięć relacji, dwa plakaty szkolne, happening).

■ **Faza 3: Planowanie i produkcja (dzień 13–30)**

- Harmonogram postów i zadań (kto i kiedy).
- Przygotuj materiały: grafiki, krótkie filmy, plakaty, tekst do gazety szkolnej.
- Zadbaj o zgodę szkoły/rodziców, jeśli potrzebna (na przykład nagrania w szkole).

■ **Faza 4: Uruchomienie (dzień 31–42)**

- Start kampanii: publikacja, wydarzenie, akcja w szkole.
- Angażuj: konkursy, Q&A, zachęty do udostępniania (na przykład #hashtagSzkolny).

■ **Faza 5: Ewaluacja i działania następcze (dzień 43–47)**

- Zbierz dane: liczba uczestników, zasięgi postów, wyniki ankiety.
- Zrób podsumowanie: co zadziało, co poprawić.
- Zaproponuj dalsze kroki lub przekazanie projektu lokalnej organizacji.

■ **Rola w zespole (krótko)**

- Koordynator – pilnowanie terminów, kontakt z dyrekcją.
- Rzecznik – wysyłanie informacji prasowych, kontaktowanie się z redakcją gazetki szkolnej.
- Opiekun profili w mediach społecznościowych – publikuje i odpowiada.
- Grafik (grafik wideo) – tworzy materiały graficzne.
- Organizator wydarzeń – organizuje akcje poza siecią.
- Wolontariusze – dystrybucja, wsparcie.

■ **Jak mierzyć sukces?**

- Zasięg postów i liczba wyświetleń.
- Liczba uczestników wydarzenia.
- Zdjęcia lub filmiki.



**Prowadzenie debat
oksfordzkich dla szkół –
miniporadnik dla
nauczycieli i uczniów**

Prowadzenie debat oksfordzkich dla szkół – miniporadnik dla nauczycieli i uczniów

Opracowanie: Agnieszka Tercz

Wprowadzenie do debaty oksfordzkiej

Czym jest debata oksfordzka?

Debata oksfordzka to szczególny rodzaj dyskusji, w której dwie drużyny prezentują przeciwstawne poglądy na zadany temat (dyskutowaną tezę). Jedna drużyna broni tezy, druga – próbuje ją obalić. Uczestnicy używają logicznych argumentów, dowodów i przykładów, żeby przekonać publiczność i sędziów do swojego stanowiska.

Debata oksfordzka jest często nazywana „teatrem słowa i argumentów”. To porównanie nie jest przypadkowe – podobnie jak w teatrze, także uczestnicy debaty wcielają się w określone role, a ich zadaniem jest jak najlepsze odegranie tych ról. Zarówno mówcy, jak i publiczność powinni mieć świadomość tego teatralnego charakteru wydarzenia, ponieważ stanowi to fundament właściwego zrozumienia i przebiegu dyskusji.

W debacie oksfordzkiej mówcy występują po stronie tezy lub przeciwko niej, niezależnie od własnych przekonań czy osobistych poglądów. Ich celem nie jest więc wyrażenie prywatnego stanowiska, lecz logiczna, spójna i przekonująca obrona przypisanej im roli. To właśnie umiejętność skutecznego argumentowania w ramach wyznaczonej pozycji świadczy o klasie i dojrzałości mówcy.

Podobnie jak aktorzy na scenie, również uczestnicy debaty muszą zrozumieć sens swojej roli, wczuć się w nią i konsekwentnie ją odgrywać. Ich wystąpienia mają tworzyć spójną intelektualną opowieść, w której liczy się nie tylko treść, ale także forma – sposób mówienia, ton, gest oraz zdolność reagowania na argumenty strony przeciwnej. W ten sposób debata oksfordzka staje się teatrem idei, w którym zamiast emocji i osobistych opinii królują sztuka słowa, logika i kultura dyskusji.

Historia debaty oksfordzkiej

Debata oksfordzkie mają swoje korzenie w osiemnastowiecznej Anglii, w londyńskich klubach dyskusyjnych, które kształtowały zwyczaj publicznego spierania się. Pod koniec XVIII i na początku XIX wieku tradycja debatowania rozprzestrzeniła się także do renomowanych szkół średnich, takich jak Eton i Harrow, przygotowujących młodych ludzi do aktywnego udziału w życiu społecznym i politycznym, a następnie została sformalizowana w XIX stuleciu przez uniwersyteckie towarzystwa debatowe, zwłaszcza Cambridge Union (1815) i Oxford Union (1823). Jan Piosik w poradniku *Jak organizować debaty oksfordzkie* zauważa, że szkoły te wzorowały swoje debaty na obradach Izby Gmin, co przejawiało się charakterystycznym podziałem na dwie strony siedzące naprzeciw siebie oraz rozbudowanym ceremoniałem dyskusji. Tradycja ta kształtowała młodzież w duchu argumentacji, kultury dyskusji i umiejętności retorycznych, które były niezbędne dla przyszłych elit politycznych Wielkiej Brytanii.

Na przełomie XVIII i XIX wieku kultura debat zakorzeniona w londyńskich klubach dyskusyjnych zaczęła przenikać do środowisk akademickich, a na początku XIX stulecia debaty zyskały popularność na wielu uczelniach Zjednoczonego Królestwa, szczególnie w Cambridge i Oksfordzie. W 1823 roku utworzono Oxford Union – jedną z najbardziej prestiżowych uczelnianych organizacji debatowych na świecie. Tradycje wypracowane przez członków Oxford Union stały się inspiracją dla współczesnego formatu debat oksfordzkich, od lat stosowanego także w Polsce. Charakterystyczne dla tego typu debat są formalne podziały uczestników na „rząd” i „opozycję”, naprzemienne wystąpienia mówców oraz udział publiczności w ocenie argumentów i rozstrzygnięciu tezy (głosowanie).

W Polsce debata oksfordzkie wprowadzono w latach dziewięćdziesiątych XX wieku z inicjatywy profesora Zbigniewa Pełczyńskiego w programach Szkoły Liderów. Początkowo format stosowano w przedsięwzięciach edukacyjnych dla młodych liderów społecznych i politycznych, szybko jednak zyskał popularność także w szkołach i środowiskach akademickich. Najważniejsze ośrodki debatanckie

w Polsce to Warszawa i Kraków, gdzie od początku XXI wieku odbywają się regularne turnieje i ligi debatanckie. W ostatnich latach liczba organizacji pozarządowych inicjujących debaty oksfordzkie w formie turniejów i projektów edukacyjnych w całym kraju stale rośnie, popularyzując kulturę dyskusji i argumentacji wśród młodzieży.

Dlaczego warto wykorzystywać debaty oksfordzkie w pracy z młodzieżą?

Debata oksfordzka to nie tylko forma rywalizacji na argumenty – to świetny sposób na rozwój młodych ludzi. Uczy ich myślenia, rozmowy i współpracy, a przy tym buduje kompetencje przydatne przez całe życie.

Po pierwsze, debaty rozwijają „kompetencje przyszłości”, znane jako „4K”: komunikację, kooperację (współpracę), krytyczne myślenie i kreatywność. Dzięki nim młodzi ludzie uczą się jasno wyrażać swoje poglądy, uważnie słuchać innych, wspólnie działać w grupie i szukać nieszablonowych rozwiązań. To umiejętności, które pomagają nie tylko w nauce, ale także w dorosłym życiu i pracy zawodowej.

Po drugie, udział w debacie to trening wystąpień publicznych. Młodzi ludzie uczą się mówić pewnie, logicznie i z kulturą. Dowiadują się, jak radzić sobie ze stresem, jak panować nad emocjami i jak mówić tak, by przekonać innych. W świecie zdominowanym przez komunikację internetową taka praktyka rozmowy „na żywo” ma ogromne znaczenie.

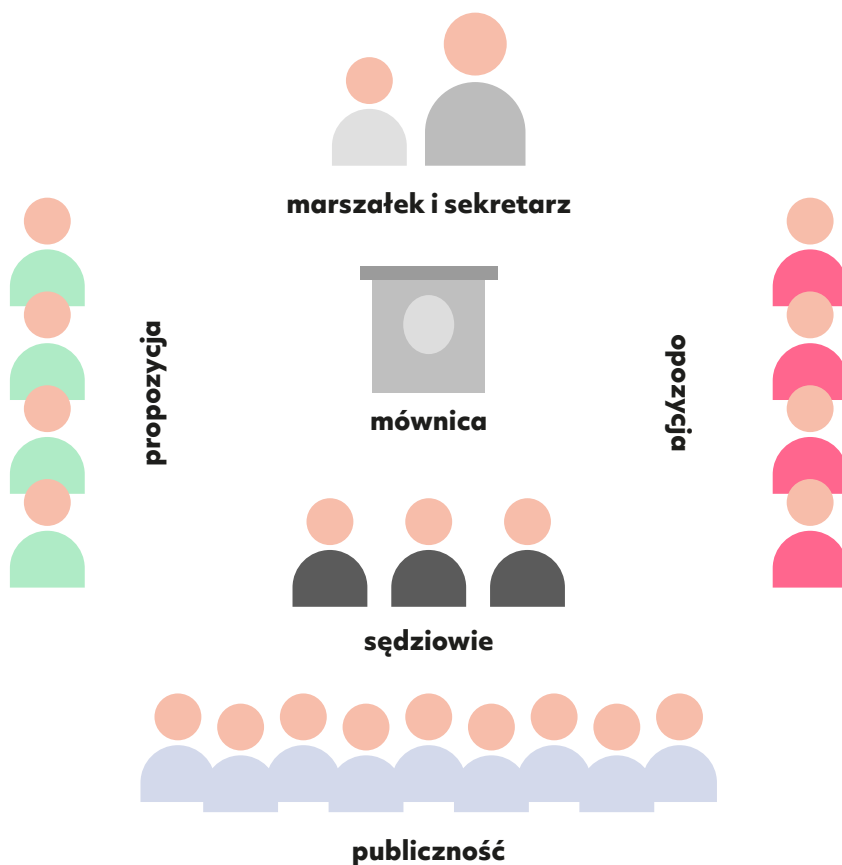
Po trzecie, debaty uczą poszukiwania i analizowania informacji. Uczestnicy muszą przygotować argumenty, sprawdzają więc różne źródła, weryfikują dane i wybierają to, co naprawdę istotne. Dzięki temu uczą się krytycznego myślenia i odpowiedzialnego korzystania z informacji – niezwykle ważnej umiejętności w czasach dezinformacji (*fake news*).

Debata oksfordzka to także lekcja szacunku dla odmiennych opinii. Pokazuje, że różnice poglądów są naturalne i nie muszą prowadzić do kłótni. Młodzież uczy się kulturalnie rozmawiać, przedstawiać swoje zdanie bez atakowania innych i rozumieć, że każda kwestia może mieć kilka punktów widzenia.

Ogromną rolę w tym procesie odgrywa nauczyciel – przewodnik i mentor. To on tłumaczy zasady, motywuje do przygotowań i pomaga młodym ludziom odkryć radość z mądrego dyskutowania. Dzięki jego wsparciu debata staje się nie tylko lekcją argumentacji, ale także przestrzenią do samodzielnego myślenia i rozwoju.

Jak wygląda debata?

Układ sali podczas debaty:



- **Dwie drużyny** – każda złożona z czterech osób (i mówcy rezerwowego):
 - **propozycja** – broni tezy,
 - **opozycja** – sprzeciwia się tezie.
- **Teza** – twierdzenie, które trzeba udowodnić (propozycja) lub obalić (opozycja).
- **Publiczność i sędziowie** – obserwują debatę i na koniec wybierają zwycięzców.

Struktura debaty

Jak wygląda debata krok po kroku?

1. Strój i wizerunek mówcy

Choć debata oksfordzka jest przede wszystkim spotkaniem o wymiarze intelektualnym, warto pamiętać o jej oficjalnym charakterze. Strój uczestników powinien podkreślać rangę wydarzenia i okazywać szacunek zarówno oponentom, jak i publiczności.

Najczęściej obowiązuje strój półformalny lub formalny – elegancka koszula, marynarka, spodnie materiałowe lub spódnica, stonowane kolory i schludny wygląd (najlepiej stroje czarno-białe). Nie chodzi o nadmiernie sformalizowane wymagania dotyczące ubioru, lecz o wrażenie profesjonalizmu i powagi dyskusji.

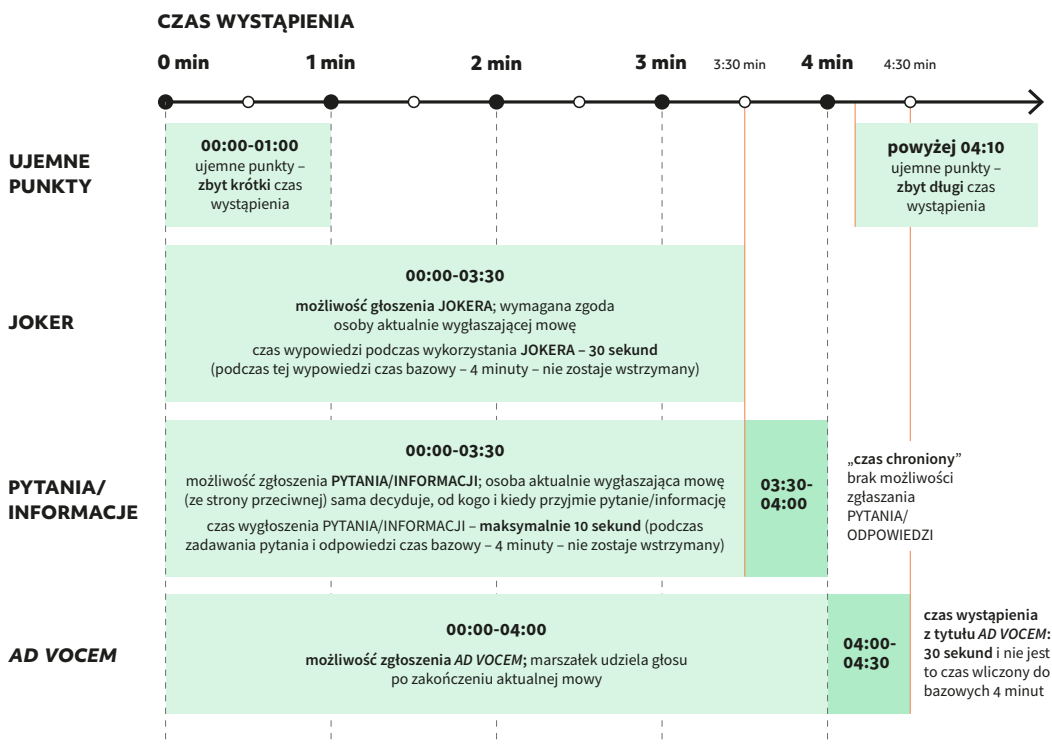
2. Otwarcie debaty

Debatę prowadzi marszałek, który pełni funkcję organizatora i gospodarza wydarzenia. Nie bierze udziału w sporze merytorycznym – jego zadaniem jest czuwać nad porządkiem i płynnym przebiegiem debaty. Marszałek udziela głosu mówcom, pilnuje limitu czasu wystąpień, a w razie potrzeby zwraca uwagę osobom zakłócającym porządek. W wyjątkowych sytuacjach może poprosić uczestnika o opuszczenie sali.

Na początku marszałek przypomina zasady obowiązujące podczas debaty, wyjaśnia jej przebieg i przedstawia tezę, wokół której będzie się toczyć dyskusja, po czym – życząc drużynom udanej wymiany argumentów – otwiera debatę.

Marszałkowi pomaga sekretarz, który informuje mówców o czasie pozostałym do zakończenia ich wystąpień.

3. Przemówienia głównych mówców



- Każdy z czterech mówców w drużynie ma cztery minuty, aby zaprezentować swoje argumenty i przekonać publiczność oraz sędziów. Po upływie tego czasu marszałek sygnalizuje konieczność zakończenia wypowiedzi. Mówca może dokończyć rozpoczęte zdanie, ale jeśli mówi dłużej niż dziesięć sekund po wyznaczonym czasie, marszałek odbiera mu głos, a sędziowie są zobligowani do przyznania mówcy punktów ujemnych.
- Debata oksfordzka określa kolejność wypowiedzi. Rozpoczyna mówca pierwszy propozycji, po nim głos zabiera mówca pierwszy opozycji, później mówca drugi propozycji, następnie mówca drugi opozycji, po czym mówca trzeci propozycji, potem mówca trzeci opozycji, w końcu mówca czwarty propozycji i mówca czwarty opozycji. Głosu każdorazowo udziela marszałek debaty, zapraszając do wystąpienia i prezentacji argumentów.
- Osoba zabierająca głos podchodzi do mównicy lub wypowiada się ze swojego miejsca na stojąco (przed debatą należy ustalić jeden sposób występowania wszystkich mówców).

Każde wystąpienie zaczyna się od oficjalnego powitania: „Szanowna Pani Marszałek / Szanowny Panie Marszałku, Szanowna Pani Sekretarz / Szanowny Panie Sekretarzu, Szanowna Propozycjo / Szanowna Opozycjo, Szanowni Sędziowie, Szanowna Publiczności...”

- *Ad personam* – podczas debaty oceniamy argumenty, a nie osoby. Jeśli ktoś zamiast odnosić się do treści wypowiedzi przeciwnika, zaatakuje go osobiście, sędziowie mogą uznać to za atak personalny (*ad personam*) i przyznać punkty ujemne.
- *Ad vocem* – każda drużyna może raz w trakcie debaty skorzystać z formuły *ad vocem*. Jest to krótkie kontrwystąpienie (maksymalnie trzydzieści sekund – czas ten jest wyłączony z limitu czasowego przewidzianego na poszczególne mowy), które następuje od razu po wypowiedzi przeciwnika. Mówca sygnalizuje chęć zabrania głosu, podnosząc specjalną kartę (Załącznik 2) w sposób widoczny dla marszałka i drużyny przeciwnej. Następnie, po zakończeniu trwającej w danym momencie mowy, marszałek udziela głosu w formule *ad vocem*.

Celem formuły *ad vocem* jest zdynamizowanie przebiegu debaty oraz dostarczenie obu drużynom narzędzia taktycznego jej rozgrywania. Najważniejsze zasady formuły *ad vocem*:

1. Nie można zgłaszać *ad vocem* do wypowiedzi własnej drużyny.
2. *Ad vocem* nie może zgłosić osoba, który przemawia następna w kolejności.
3. *Ad vocem* nie można zgłosić podczas przemówienia czwartego mówcy propozycji i opozycji.
4. Można zgłosić *ad vocem* do *ad vocem* (pamiętając, że każda drużyna może użyć tego narzędzia tylko raz).

► Pytania/informacje

W trakcie debaty jest przewidziana możliwość zadawania pytań i (lub) zgłaszania informacji, co zwiększa dynamikę dyskusji i pozwala na doprecyzowanie wypowiedzi oraz odniesienie się do argumentów oponentów. Pytania przemawiającemu w danym momencie mówcy mogą zadawać członkowie drużyny przeciwnej.

Każdy mówca powinien przyjąć co najmniej dwa pytania od oponentów, jeśli takie zostaną zgłoszone w trakcie jego wystąpienia. Ważne jest, aby wyrażenie chęci zadania pytania było czytelne i zgodne z ustalonym wcześniej sygnałem, najczęściej przez podniesienie ręki, co powinno być widoczne przede wszystkim dla mówcy i marszałka.

Ostatnie trzydzieści sekund wystąpienia (mowy) stanowi tak zwany czas chroniony – w tym czasie mówca nie ma obowiązku przyjmowania pytań i informacji. Jeśli jednak osoba z drużyny przeciwnej zgłosiła chęć zadania pytania przed rozpoczęciem czasu chronionego, a mówca mimo to nie dopuścił tej osoby do głosu (i nie przyjął wcześniej dwukrotnie pytania lub informacji), będzie to skutkowało ujemnymi punktami.

Mówca sam decyduje, od kogo i kiedy przyjmie pytanie, najczęściej zapowiadając to słowami: „Proszę o pytanie od mówcy numer ...” lub wskazując konkretnego przeciwnika. Wskazana przez mówcę osoba wstaje z miejsca i rozpoczyna krótką formułą: „Panie Marszałku / Pani Marszałek, pytanie/informacja” – informując o formie wypowiedzi, którą chce wygłosić. Następnie zadaje pytanie lub prezentuje informację i zajmuje miejsce. Marszałek domyślnie wyraża zgodę na udzielenie głosu.

Pytania lub informacje powinny być jasne, rzeczowe i zrozumiałe dla osób debatujących, sędziujących i oglądających dyskusję, a ich maksymalny czas trwania to dziesięć sekund. W tym czasie czas mówcy nie jest zatrzymywany – pytanie wlicza się do jego wystąpienia.

► Joker

Każda drużyna ma możliwość jednorazowego użycia jokera, czyli krótkiego wystąpienia w ramach mowy mówcy własnej drużyny. Celem jokera jest przedstawienie

sprostowania, wprowadzenie nowej perspektywy do debaty lub przejęcie inicjatywy w wypadku zawahania się mówcy wygłaszającego mowę.

Chęć użycia jokera sygnalizuje się przez podniesienie odpowiedniej karty (Załącznik 1), widocznej dla marszałka i drużyny przeciwnej. Zgoda na wygłoszenie wypowiedzi w ramach jokera pochodzi od mówcy własnej drużyny (marszałek domyślnie ją akceptuje). Kartę podnosi mówca, który chce zabrać głos. Czas na wygłoszenie jokera – maksymalnie trzydzieści sekund – jest wliczany do limitu czasu przewidzianego na mowę. Po upływie tego czasu marszałek odbiera głos bez przyznawania punktów ujemnych i oddaje go ponownie mówcy, w trakcie wystąpienia którego karta została zastosowana – oczywiście jeśli pozostał jeszcze czas z czterech minut przewidzianych na mowę. Joker nie może być używany do zadawania pytań – jeśli przyjmie formę pytania, drużyna przeciwna może je uznać za nieważne, a sędziowie nie uwzględnią go w ocenie.

4. Kontrargumenty i odpowiedzi

Mówcy odpowiadają na argumenty przeciwników, używając kontrargumentów.

5. Zakończenie i ocena

- Marszałek dziękuje drużynom za debatę i prosi o przerwę do ogłoszenia wyników.
- Marszałek wznowia debatę po przerwie, ogłasza wynik i oddaje głos sędziom.

Czas trwania

Każda debata ma z góry ustalone ramy czasowe, zazwyczaj 40–60 minut.

Role w debacie

► Marszałek

Marszałek debaty pełni funkcję organizatora i gospodarza wydarzenia. Nie uczestniczy w dyskusji ani nie przedstawia własnych opinii – jego głównym zadaniem jest zapewnienie płynnego przebiegu debaty, dbanie o porządek oraz równe szanse dla obu stron. Do jego kompetencji należy również nadzorowanie limitu czasu wystąpień, udzielanie głosu mówcom oraz – w razie potrzeby – reagowanie na sytuacje zakłócające porządek, a wyjątkowo – proszenie uczestnika o opuszczenie sali.

Przed debatą

Przygotowania obejmują między innymi rozmieszczenie drużyn i panelu sędziowskiego, sprawdzenie listy uczestników w kolejności wystąpień oraz przygotowanie niezbędnych materiałów, takich jak teza debaty, stoper czy notatki organizacyjne. Marszałek upewnia się również, że uczestnicy są świadomi obowiązujących zasad kultury debatowania i że sala umożliwi wygodne obserwowanie przebiegu wydarzenia.

W trakcie debaty

Marszałek rozpoczyna debatę od powitania uczestników, przedstawienia drużyn i panelu sędziowskiego oraz ogłoszenia tezy. Przypomina zasady obowiązujące podczas debaty, w tym naprzemienny charakter wystąpień, ograniczenia czasowe oraz sposób sygnalizowania upływu czasu. Czuwa nad porządkiem, dbając o to, aby uczestnicy nie przerywali sobie nawzajem, a wypowiedzi następowały w ustalonej kolejności. Marszałek odpowiada za udzielanie głosu, przypomnianie o zasadach w razie potrzeby oraz pilnowanie, aby pytania i interakcje zgłaszano w sposób kontrolowany i zgodny z regułami debaty.

Po debacie

Po zakończeniu wystąpień marszałek dziękuje uczestnikom i sędziom oraz – w razie potrzeby – przeprowadza krótką rundę pytań od publiczności. Następnie nadzoruje naradę sędziów i umożliwia ogłoszenie werdyktu. Na zakończenie debaty dba o odpowiednie podsumowanie wydarzenia, pogratulowanie obu stronom, podziękowanie publiczności i gościom specjalnym (jeśli są obecni).

Kluczowe zasady pełnienia funkcji marszałka:

- Zachowanie bezstronności i spokoju przez cały czas trwania debaty.
- Nadzór nad czasem, kolejnością wystąpień i przestrzeganiem zasad dyskusji.
- Dbałość o kulturę wypowiedzi i porządek wśród uczestników i publiczności.
- Umiejętność reagowania na sytuacje kryzysowe bez przerywania debaty.
- Zapewnienie równych szans obu drużynom i umożliwienie panelowi sędziowskiemu sprawnego ogłoszenia werdyktu.

► Sekretarz

Sekretarz debaty pełni funkcję wspierającą marszałka. Nie bierze udziału w dyskusji ani nie przedstawia własnych opinii – jego zadaniem jest wsparcie organizacyjne debaty, kontrola czasu wystąpień mówców oraz pomoc w monitorowaniu przebiegu wydarzenia. Sekretarz może sygnalizować marszałkowi upływ czasu, przygotowywać notatki dla sędziów oraz prowadzić dokumentację debaty (na przykład listę obecności, wyniki głosowania publiczności, ewentualne pytania od publiczności).

Przed debatą

Sekretarz zapewnia materiały niezbędne do przebiegu debaty, w tym: stoper lub zegar oraz materiały organizacyjne, a także przygotowuje salę do sprawnego prowadzenia debaty.

W trakcie debaty

Sekretarz pilnuje limitów czasowych wystąpień i sygnalizuje upływ czasu marszałkowi oraz mówcom (na przykład „Trzydzieści sekund do końca czasu”, „Koniec czasu”), wspiera marszałka w nadzorowaniu porządku i przestrzeganiu zasad dyskusji. Może przygotowywać notatki dla panelu sędziowskiego (na przykład punktacja wystąpień, obserwacje dotyczące stylu, argumentacji i zachowania mówców). Pomaga także w dokumentowaniu pytań od publiczności, jeśli taka runda jest przewidziana. Sekretarz reaguje spokojnie na sytuacje zakłócające przebieg debaty, informując marszałka o konieczności interwencji.

Po debacie

Sekretarz wspiera marszałka w zakończeniu debaty:

- Pomaga w przygotowaniu informacji dla panelu sędziowskiego podczas narady.
- Może prowadzić notatki dotyczące decyzji sędziów i punktacji, aby ułatwić ogłoszenie werdyktu.
- Upewnia się, że wszystkie dokumenty i wyniki są uporządkowane i gotowe do archiwizacji lub przekazania organizatorom.

► Mówca pierwszy

- **Definiowanie tezy:** Podstawowym zadaniem mówcy pierwszego jest przedstawienie tezy i zdefiniowanie wszystkich kluczowych pojęć zawartych w tezie debaty. Dzięki temu wszyscy uczestnicy i publiczność mają jasność, co dokładnie oznaczają słowa, które są przedmiotem dyskusji.
- **Przedstawienie głównych argumentów:** Mówca pierwszy wprowadza również trzy, cztery główne argumenty swojej drużyny, otwierając dyskusję i nadając kierunek całej debacie. Mówca pierwszy nie rozwija argumentów, a jedynie je bardzo ogólnie nakreśla bądź wskazuje obszary, których będą dotyczyć wystąpienia jego drużyny.
- **Wyznaczenie linii argumentacyjnej:** Wystąpienie mówcy pierwszego powinno jasno określić, jaką strategię argumentacyjną przyjmie drużyna i jakie kwestie będą kluczowe w rozwijaniu dyskusji.

Propozycja:

Otwiera debatę. Definiuje tezę, przedstawia główne argumenty.

Opozycja:

Kwestionuje definicję tezy (jeśli to konieczne) i odpowiada na argumenty propozycji, przedstawiając własne stanowisko.

► Mówca drugi

- **Rozwijanie argumentacji:** Mówca drugi powtarza tezę i ma za zadanie szczegółowo rozwinąć argumenty, które zostały zaprezentowane przez mówcę pierwszego. W jego wystąpieniu pojawiają się dodatkowe dowody, przykłady oraz analizy, które mają wzmocnić tezę drużyny (wraz z konkretnymi liczbami, przykładami, nazwiskami).

Propozycja i opozycja:

Zwiększa wagę argumentów, uzupełniając je dodatkowymi faktami.

▶ **Mówca trzeci**

- **Rozwijanie argumentacji:** Mówca trzeci przywołuje tezę i kontynuuje rozwijanie argumentów po mówcy drugim – nie powtarza tego, co powiedział poprzednik, lecz dodaje kolejne ważne argumenty potwierdzające słuszność linii przyjętej przez drużynę.
- **Zbijanie argumentów przeciwników:** Rolą mówcy trzeciego jest krytyczna analiza wystąpień drużyny przeciwnej, a głównym zadaniem – wykazanie słabości w argumentacji przeciwników, obalenie ich argumentów oraz przedstawienie kontrargumentów.
- **Obrona swojej drużyny:** Oprócz kontrargumentacji mówca trzeci musi także obronić argumenty swojej drużyny, które zostały podważone przez stronę przeciwną.
- **Elastyczność:** Mówca trzeci musi być bardzo elastyczny, gotowy do dynamicznego reagowania na to, co powiedzieli mówcy drużyny przeciwnej. Ważne, by uważnie słuchać drugiej strony.

Propozycja i opozycja:

Analizuje argumenty strony przeciwnej, obala je, podkreślając słabości w logice i dowodach. Broni argumentów swojej drużyny, które próbują podważyć oponenti.

▶ **Mówca czwarty**

- **Podsumowanie debaty:** Mówca czwarty ma za zadanie zebrać i usystematyzować wszystkie najważniejsze argumenty przedstawione przez swoją drużynę oraz odnieść się do kluczowych punktów debaty.
- **Przekonujące zakończenie:** Wystąpienie mówcy czwartego powinno być zwięzłe i przekonujące, tak aby pozostawić wrażenie, że to jego drużyna przedstawiła silniejszą argumentację. Mówca czwarty powtarza na koniec tezę i wskazuje raz jeszcze, dlaczego linia argumentacyjna przyjęta przez jego drużynę jest właściwa.

Propozycja i opozycja:

Podkreśla najważniejsze momenty, przypominając, dlaczego jego drużyna powinna wygrać.

► **Mówca rezerwow**

Mówca rezerwow musi być przygotowany, aby zastąpić dowolnego mówcę na każdym etapie debaty, dlatego powinien znać argumenty wszystkich mówców i być gotowy na szybkie dostosowanie się do sytuacji.

- **Gotowość do wejścia w każdą rolę:** Mówca rezerwow musi być przygotowany do zastąpienia dowolnego mówcy w każdym momencie debaty. Oznacza to, że musi znać zarówno definicje tezy i wszystkie kluczowe argumenty, jak i strategie kontrargumentacji i podsumowania.
- **Wsparcie dla drużyny:** Nawet jeśli nie wystąpi, mówca rezerwow pełni kluczową funkcję, wspierając swoją drużynę podczas przygotowań, a także pomagając w analizie argumentów i strategii przeciwnika.

► **Sędziowie (jury)**

Sędziowie pełnią kluczową funkcję w debacie oksfordzkiej, odpowiadają bowiem za ocenę wystąpień mówców i wydanie obiektywnego werdyktu. Ich głównym zadaniem jest uważne słuchanie argumentów obu drużyn, analizowanie logiki i spójności wypowiedzi, ocenianie jakości dowodów oraz sposobu prezentacji. Sędziowie nie uczestniczą w dyskusji, nie przerywają mówcom i nie doradzają drużynom – ich rola jest całkowicie neutralna i oparta na obserwacji.

Sędziowie oceniają argumenty i formę prezentacji – skupiają się na tym, które wystąpienia były najlepiej uzasadnione, logiczne i przekonujące. Mają również prawo uwzględnić naruszenia zasad debaty, takie jak ataki personalne (*ad personam*), przerwanie czasu mówcy czy złamanie zasad zgłaszania pytań i informacji oraz występowania w formule *ad vocem*. Na podstawie swoich obserwacji przyznają punkty każdemu mówcy i poszczególnym drużynom, ostatecznie zaś decydują, która strona wypadła lepiej w debacie. Sędziowie oceniają na podstawie karty oceny przyjętej dla danej debaty czy danego turnieju. Karta oceny jest jawna – znają ją uczestnicy dyskusji przed przystąpieniem do debaty.

Sędziowie muszą działać obiektywnie, zachować spokój i bezstronność przez cały czas trwania debaty. Ich obserwacja i ocena są fundamentem rzetelnego ogłoszenia wyniku, a decyzje sędziów kończą debatę formalnie i dają uczestnikom jasną informację zwrotną.

Mówcy są oceniani podczas debaty zarówno jako drużyna, jak i indywidualnie – zgodnie z kartą oceny (Załącznik 3).

► Publiczność

Publiczność w debacie oksfordzkiej pełni – w ograniczonym zakresie – funkcję obserwatorów i aktywnych uczestników, wspierając przebieg dyskusji i atmosferę wydarzenia. Choć nie bierze bezpośrednio udziału w prezentowaniu argumentacji ani nie przyznaje punktów, jej obecność jest bardzo ważna.

Publiczność może zadawać pytania lub zgłaszać informacje w przewidzianych na to momentach, na przykład w rundzie pytań po wystąpieniach mówców, jeśli taka została przewidziana. Ważne jest, aby publiczność robiła to zgodnie z zasadami sygnalizowania (na przykład przez podniesienie ręki), a każde pytanie powinno być rzeczowe i krótkie. Publiczność obserwuje także reakcje drużyn na pytania, sposób prezentowania kontrargumentów i spójność merytoryczną argumentacji.

Dodatkowo publiczność może brać udział w głosowaniu. Przed debatą lub po niej może odpowiadać na pytania typu: „Czy jesteś za tezą, czy przeciw tezie?” albo bezpośrednio po debacie głosować, która drużyna bardziej ją przekonała. Głosowanie odbywa się za pomocą podnoszonych czerwonych i zielonych karteczek: zielona karteczka oznacza głos za drużyną propozycji, a czerwona – głos za drużyną opozycji.

Błędy najczęściej popełniane przez mówców

1. Błędy w treści (merytoryczne)

- **Niejasne lub błędne definicje:** Uczestnicy często nieprecyzyjnie definiują kluczowe pojęcia, co prowadzi do nieporozumień.
- **Brak poparcia faktów danymi:** Wiele osób wygłasza swoje argumenty bez prezentowania konkretnych danych i dowodów (na przykład informacje o liczbie bądź odsetku osób, o wynikach prowadzonych badań).
- **Zmiana tematu:** Uczestnicy mogą przypadkowo odbiegać od głównego tematu debaty, co wprowadza zamieszanie. Należy podkreślać w swojej wypowiedzi, jak brzmi teza, oraz czy jest się za tezą, czy przeciw tezie.
- **Niepowiązane argumenty:** Mówcy często używają argumentów, które nie mają związku z tezą, co osłabia ich stanowisko, niepotrzebnie rozprasza odbiorców i rozmywa ważne argumenty.

- **Błędy w argumentacji:** Niekiedy występują logiczne sprzeczności w prezentowanych argumentach. Należy dokładnie przeanalizować swoje wystąpienie i rozważyć, czy argumenty sobie nie zaprzeczają – zarówno w wypadku jednego mówcy, jak i całej drużyny.
- **Mylenie znaczenia słów:** Uczestnicy mogą źle interpretować lub stosować słowa, co prowadzi do dezorientacji. Ważne, aby używając trudnych słów, sprawdzić dokładnie ich znaczenie.
- **Nadmierna liczba cytatów:** Częste powoływanie się na źródła może sprawić, że mówca utraci własny głos w debacie i zabraknie mu czasu na opisanie argumentów.
- **Nietrafne dowody:** Dowody mogą być źle dobrane i nie wspierać skutecznie argumentów. Należy znaleźć takie cytaty, wyniki badań, liczby czy odsetki, które bardzo dobrze potwierdzają zdanie mówcy.

2. Błędy w formie

- **Brak lub błędne użycie zwrotu grzecznościowego:** Każdy mówca rozpoczyna swoje wystąpienie od słów: „Szanowny Panie Marszałku / Szanowna Pani Marszałek, Szanowny Panie Sekretarzu / Szanowna Pani Sekretarz, Szanowna Propozycjo, Szanowna Opozycjo, Szanowna Publiczności” oraz mówi do przeciwników *per* „Pan” i „Pani”.
- **Nielogiczne rozwinięcie argumentacji:** Uczestnicy mogą przedstawiać argumentację chaotycznie i niespójnie. Należy pamiętać, że druga osoba musi zrozumieć, co dokładnie mówca chciał przekazać i jakie są jakie argumenty oraz dowody.
- **Niewypełnienie zadania:** Mówcy czasami nie realizują swoich zadań w debacie, co prowadzi do słabszej oceny przez sędziów. Każdy mówca ma określone cele, które powinien osiągnąć swoją mową.
- **Brak kluczowych elementów:** Wystąpienia mogą nie zawierać wszystkich istotnych części, co osłabia ich skuteczność i sprawia, że będą gorzej ocenione przez sędziów, dlatego należy zapoznać się z pełną kartą oceny.

- **Nieprzestrzeganie limitu czasu:** Zbyt długie lub zbyt krótkie wystąpienia mogą wpłynąć na całą debatę i ocenę mówcy. Czas wystąpienia również jest oceniany przez sędziów, warto więc wykorzystać go maksymalnie, na przykład przez stosowanie zdań złożonych.

3. Błędy w prezentacji

- **Błędy językowe:** Niepoprawności gramatyczne lub leksykalne mogą osłabić wiarygodność mówcy oraz niepotrzebnie go zestresować.
- **Niejednoznaczny przekaz:** Uczestnicy mogą nie przekazywać swoich myśli w sposób jasny i zrozumiały. Ważne, żeby nie tylko pomyśleć o danym argumentie, ale także dokładnie, szczegółowo i spokojnie go wyjaśnić i podać dowód, na przykład w formie potwierdzonej liczby osób wyrażających taką opinię.
- **Monotonia w mówieniu:** Brak zmienności w tonie głosu może sprawić, że prezentacja stanie się nudna. Należy podkreślać swoim głosem najważniejsze elementy wypowiedzi, akcentować kluczowe kwestie.
- **Niedbała postawa:** Niewłaściwa postawa ciała może wpływać na odbiór prezentacji i postrzeganie mówcy. Mówca powinien stać prosto, pewnie, patrzeć w stronę osoby lub osób, do których się zwraca.
- **Problemy z głośnością:** Zbyt cichy głos może utrudniać zrozumienie przekazu. Należy mówić głośno i wyraźnie, by być usłyszanym i zrozumianym przez drugą stronę sporu i innych uczestników debaty.

Dziesięć dobrych praktyk skutecznej wypowiedzi

1. **Przygotowanie to klucz do sukcesu:** Przed debatą usiądź razem ze swoją drużyną i wspólnie się zastanówcie, jakie informacje chcecie przekazać, ustalcie argumenty i podzielcie się zadaniami zgodnie z wyznaczoną rolą.
2. **Zacznij od mocnego wstępu:** Zacznij od ciekawego i angażującego wstępu, który przyciągnie uwagę publiczności – możesz używać pytań retorycznych, aby zaciekawić odbiorcę.
3. **Jasność i zwięzłość:** Mów precyzyjnie, nie odbiegaj od tematu, przypominaj odbiorcy, jaka jest teza i czy się z nią zgadzasz, czy nie. Twoje argumenty powinny być łatwe do zrozumienia.
4. **Pewność siebie:** Nawet jeśli masz wątpliwości, mów z przekonaniem. To wpływa na odbiór twojej wypowiedzi. Mów głośno, wyraźnie, stań prosto i podnieś głowę, utrzymując kontakt wzrokowy z odbiorcami.
5. **Stuchaj przeciwników:** Skuteczni mówcy zwracają uwagę na argumenty przeciwników i odpowiadają na nie bezpośrednio. Wyłapuj słabe punkty drugiej drużyny, by wykorzystać to na swoją korzyść.
6. **Fakty i dowody:** Opieraj swoje argumenty na faktach, statystykach i autorytetach, aby były bardziej przekonujące. Podawaj wiarygodne źródła – wszystko to sprawia, że argumenty są silniejsze.
7. **Używaj przykładów:** Konkretny przykład może być bardziej przekonujący niż abstrakcyjny argument.
8. **Mowa ciała:** Twoja postawa, gestykulacja i kontakt wzrokowy z publicznością są ważne. Pokazują, że jesteś zaangażowany.
9. **Podsumowanie z siłą:** Wypowiedź mówcy czwartego powinna mocno przypomnieć najważniejsze argumenty i pokazać odbiorcy, dlaczego to właśnie twoja grupa ma mocniejsze argumenty.
10. **Przećwicz swoją mowę:** Im więcej razy przećwiczysz swoje przemówienie, tym większą pewność siebie i płynność wypowiedzi zaprezentujesz podczas debaty.

Jak zrealizować turniej debat oksfordzkich?

Turnieje debat oksfordzkich mogą być organizowane na wiele różnych sposobów – wszystko zależy od warunków i możliwości organizatorów. Na kształt turnieju wpływają przede wszystkim cztery kluczowe czynniki: czas, liczba zespołów, liczba sędziów oraz miejsce, w którym debaty się odbywają. Każdy z tych czynników ma znaczenie dla przebiegu wydarzenia, warto je więc dokładnie przemyśleć na etapie planowania.

Czas

Turnieje debat mogą mieć różny czas trwania. Najprostsze to turnieje jednodniowe – kilka debat odbywa się równoległe lub kolejno. Taki format dobrze sprawdza się w szkołach i lokalnych ośrodkach: uczestnicy spotykają się jednego dnia i wyłaniają zwycięzcę.

Bardziej rozbudowaną formą są turnieje wieloetapowe, które trwają kilka dni lub tygodni. Wtedy debaty mogą odbywać się etapami – od eliminacji przez półfinały aż po finał.

Najbardziej zaawansowane projekty mają charakter cykliczny – spotkania odbywają się regularnie, na przykład raz w miesiącu. Taki format sprzyja budowaniu społeczności debatanckiej, rozwijaniu umiejętności uczestników i utrzymywaniu zainteresowania tematyką debat.

Liczba zespołów

Liczba zgłoszonych zespołów ma bezpośredni wpływ na strukturę i długość turnieju. W wypadku małej liczby drużyn (na przykład od czterech do sześciu) można przeprowadzić turniej w formacie „każdy z każdym” lub w ramach eliminacji. Przy większej liczbie zespołów (na przykład kilkanaście lub kilkadziesiąt) konieczne jest zastosowanie systemu eliminacyjnego – drużyny rywalizują parami, a zwycięzcy przechodzą do kolejnych rund. Warto wówczas przygotować harmonogram z odpowiednim wyprzedzeniem i zadbać o sprawny przebieg logistyczny wydarzenia. W wypadku bardzo dużych turniejów, takich jak mistrzostwa regionalne czy ogólnopolskie, stosuje się często połączenie obu systemów – fazę grupową (każdy z każdym w grupie) i fazę pucharową (eliminacje).

Liczba sędziów

Sędziowie odgrywają kluczową rolę w ocenie merytorycznej i formalnej debat. Minimalna liczba to troje sędziów, co pozwala uniknąć sytuacji remisowych i zapewnia obiektywność werdyktu. W wypadku turniejów szkolnych dopuszcza się także obecność jednego sędziego głównego, szczególnie gdy liczba debat jest niewielka.

Przy większych wydarzeniach warto powołać panel sędziowski złożony z osób o różnym doświadczeniu, na przykład nauczycieli, trenerów debat, absolwentów szkół debatowania czy przedstawicieli środowiska akademickiego. Dobrym rozwiązaniem jest także wyznaczenie koordynatora sędziów, który dba o spójność kryteriów oceny i przekazuje uczestnikom uzasadnienie decyzji po każdej rundzie.

Miejsce

Wybór odpowiedniego miejsca ma ogromne znaczenie dla atmosfery i organizacji turnieju. Debaty mogą odbywać się w szkołach, domach kultury, bibliotekach, na uczelniach lub w innych przestrzeniach publicznych. Ważne, by sala była cicha, przestronna i dobrze oświetlona, z odpowiednim układem miejsc dla mówców, sędziów i publiczności. W turniejach o większym zasięgu warto zadbać o zaplecze techniczne – mikrofony, sprzęt nagłaśniający czy możliwość transmisji zdalnej, co pozwala śledzić wydarzenie szerszej publiczności.

Coraz popularniejsze stają się również turnieje *online* realizowane za pośrednictwem platform do wideokonferencji. Wymagają one nieco innych przygotowań, jednak pozwalają na udział zespołów z różnych miejscowości, a nawet krajów.

Turniej w projekcie „Młodzi dla wspólnoty – lekcje obywatelskie w praktyce lokalnej”

Na potrzeby projektu „Młodzi dla wspólnoty – lekcje obywatelskie w praktyce lokalnej” w ramach Akademii debat zostanie przeprowadzona faza przygotowawcza, odbędzie się również turniej debat oksfordzkich w formie eliminacji (faza pucharowa). Do turnieju zaproszenie otrzymają cztery drużyny, które podczas debat realizowanych w fazie przygotowawczej uzyskają największą łączną liczbę punktów. Punkty będą wynikiem oceny dokonanej przez trenerów (z wykorzystaniem karty oceny).

Tezy turniejowe (faza przygotowawcza oraz eliminacyjna):

- *Szesnastolatkwie w Polsce powinni otrzymać prawa wyborcze*
- *Siedemnastolatkwie w Polsce powinni mieć możliwość zrobienia prawa jazdy*

Teza finałowa:

- *Influencerzy kształtują poglądy polityczne ludzi młodych*

Zakłada się realizację debat w jednej sali – dwie kolejne debaty eliminacyjne, których zwycięzcy spotkają się w debacie finałowej.

Przebieg turnieju debat oksfordzkich

Teza pierwsza:

PROPOZYCJA (Numer drużyny)	OPOZYCJA (Numer drużyny)
D1	D2

Teza druga:

PROPOZYCJA (Numer drużyny)	OPOZYCJA (Numer drużyny)
D3	D4

Teza finałowa: *Influencerzy kształtują poglądy polityczne ludzi młodych*

Dwie drużyny, które zwyciężą podczas eliminacji.

D1, D2, D3, D4 – drużyny biorące udział w turnieju. O tym, który skład z danej szkoły wystąpi z danym numerem (1–4), zdecyduje losowanie. Teza 1, Teza 2 – o treści tezy zdecyduje losowanie. O wynikach losowań uczniowie, nauczyciele i szkoły zostaną poinformowani najpóźniej trzy dni przed terminem turnieju. Po zakończeniu obrad sędziowie ogłoszą zwycięzców w obu debatach eliminacyjnych.

Przedstawiciele drużyn zostaną zaproszeni do wylosowania strony (propozycja/opozycja) i będą mieli około trzydziestu minut na przygotowanie się do swoich ról.

W debacie finałowej spotkają się dwie drużyny, z których sędziowie wyłonią zwycięzcę turnieju debat oksfordzkich.

Autorki



Prof. dr hab. Irena Lipowicz

Polska prawniczka, profesor nauk społecznych w dyscyplinie nauki prawne, wybitna specjalistka prawa administracyjnego i samorządu terytorialnego. Absolwentka prawa Uniwersytetu Śląskiego, przez lata związana naukowo między innymi z Uniwersytetem Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie jako kierownik Katedry Prawa Administracyjnego i Samorządu Terytorialnego. W latach 1991–2000 była posłanką na Sejm, uczestnicząc w pracach nad Konstytucją z 1997 roku i współtworząc podstawy ustrojowe samorządu terytorialnego, a w latach 2000–2004 pełniła funkcję ambasadora RP w Austrii. W latach 2010–2015 sprawowała urząd Rzecznika Praw Obywatelskich, koncentrując się na ochronie praw jednostki, w tym osób z niepełnosprawnościami i osób pozbawionych wolności. Autorka i redaktorka licznych publikacji naukowych, uchodzi za jedną z kluczowych postaci polskiej debaty o państwie prawa i samorządzie.



Prof. dr hab. Renata Nowakowska-Siuta

Pedagog, prodziekan ds. kształcenia Wydziału Nauk Pedagogicznych Uniwersytetu Kardynała Stefana Wyszyńskiego w Warszawie, kierownik Katedry historii wychowania i pedagogiki porównawczej. Ekspertka Komisji Europejskiej w programie Horyzont 2020 Marie Skłodowska-Curie Actions, Narodowego Centrum Badań i Rozwoju, Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji w programie Erasmus Plus i Europejskiego Korpusu Solidarności w zakresie edukacji szkolnej i szkolnictwa wyższego, a także Swiss National Science Foundation (SNSF). W latach 2020–2023 członek specjalista Komitetu Nauk Pedagogicznych PAN, kierownik Zespołu Międzynarodowych Badań Porównawczych. W latach 1998–2021 wykładała również w Uniwersytecie Warszawskim – do 2007 roku na Wydziale Pedagogicznym, a od 2007 do 2021 roku – w Centrum Kształcenia Nauczycieli Języków Obcych i Edukacji Europejskiej, a także w latach 2010–2024 – na Wydziale Nauk Społecznych Chrześcijańskiej Akademii Teologicznej w Warszawie, gdzie pełniła funkcję prodziekana, a następnie dziekana dwóch kadencji oraz kierownika Katedry Dydaktyki i Pedagogiki Porównawczej. Autorka i redaktorka licznych książek i artykułów z zakresu pedagogiki porównawczej.



Karolina Agata Bielawska

Nauczycielka historii i wiedzy o społeczeństwie w Liceum Ogólnokształcącym im. Jana Pawła II w Nadarzynie, egzaminatorka okręgowej komisji egzaminacyjnej z historii i wiedzy o społeczeństwie, opiekunka Młodzieżowej Rady Gminy

Nadarzyn oraz inicjatorka projektów rozwijających zaangażowanie obywatelskie młodzieży. W pracy dydaktycznej łączy analizę procesów historycznych z metodami aktywizującymi – debatami, projektami uczniowskimi i pracą ze źródłami, aby kształcić kompetencje krytycznego myślenia i świadomego uczestnictwa w życiu publicznym. Jest autorką artykułów popularnonaukowych i metodycznych tekstów dotyczących warsztatu nauczyciela historii i wiedzy o społeczeństwie: *Aniela Róża Godecka – kobieta niezwykła* w tomie *Educare necesse est – Kobieta w społeczeństwie od średniowiecza do końca XX w.* (2024) czy *Historia i teraźniejszość – rok później* (2023).



Agnieszka Dyńska

Nauczycielka dyplomowana z ponadwudziestopięcioletnim doświadczeniem w pracy dydaktycznej. Uczy wiedzy o społeczeństwie, biznesu i zarządzania oraz edukacji obywatelskiej w Liceum Ogólnokształcącym im. Tadeusza Kościuszki

w Pruszkowie. Ukończyła studia magisterskie z zakresu socjologii stosowanej i *public relations*, a także historii. Pracowała zarówno w szkołach państwowych, jak i prywatnych – między innymi w Akademickim Liceum Ogólnokształcącym przy Polsko-Japońskiej Akademii Technik Komputerowych, XL Liceum Ogólnokształcącym im. Stefana Żeromskiego z Oddziałami Dwujęzycznymi w Warszawie oraz w Technikum Elektronicznym im. Marcina Kasprzaka. Od kilku lat współpracuje z Fundacją Zwolnieni z Teorii, pomagając młodzieży w realizacji projektów społecznych i rozwijaniu kompetencji przyszłości. Praca z uczniami daje jej ogromną satysfakcję – ceni możliwość inspirowania młodych ludzi, wspierania ich w rozwoju i kształtowania postaw obywatelskich.

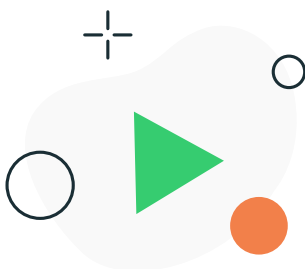


Agnieszka Tercz

Profesjonalistka z ponaddwudziestoletnim stażem w Stowarzyszeniu Edukacja przez Internet, w którym obecnie pełni funkcję prezesa zarządu. Opracowuje i wdraża projekty edukacyjne w kraju i za granicą. Jest również trenerką międzynarodową specjalizującą się w kompetencjach społecznych i zarządzaniu projektami. Prowadzi warsztaty z edukacji obywatelskiej, wspiera radnych młodzieżowych w rozwoju ich kompetencji liderkich. Certyfikowana trenerka biznesu, posiada uprawnienia pedagogiczne i uprawnienia trenera umiejętności społecznych. Wieloletnia koordynatorka projektów, która zaraża młodzież energią i pasją.

Fundacja Rozwoju Demokracji Lokalnej im. Jerzego Reguńskiego jest niezależną organizacją pozarządową założoną w 1989 r. przez inicjatorów prac nad ustawą o samorządzie terytorialnym. Nieprzerwanie od 35 lat realizuje misję wspierania samorządności obywatelskiej rozumianej jako podstawowa forma demokracji. FRDL organizując szkolenia i prowadząc działalność doradczą wspiera rozwój instytucji publicznych i organizacji obywatelskich. Publikuje wyniki rankingów, badań i analiz poruszających najważniejsze problemy samorządności terytorialnej. Moderuje stałą współpracę prawie 5 tysięcy osób w ramach 80 forów specjalistów samorządowych. Posiada 14 ośrodków regionalnych, co sprawia, że jest największą sieciową organizacją wspierającą rozwój demokracji lokalnej w Polsce.

www.frdl.org.pl



Ministerstwo
Edukacji Narodowej



Fundacja Rozwoju
Demokracji Lokalnej
im. Jerzego Reguńskiego

Młodzi dla wspólnoty
lekcje obywatelskie
w praktyce lokalnej

ISBN 978-83-64748-23-3



9 788364 748233

Projekt finansowany przez Ministerstwo Edukacji Narodowej
w ramach programu Młodzi Obywatele na 2025 rok