

# SCENARIUSZ 18

## „Dzień Dobrego Obywatela”

---

Katarzyna Deka

## OPIS

Przedmioty nauczania, w ramach którego/ych może być realizowany scenariusz: zajęcia z wychowawcą/wychowawczynią, wiedza o społeczeństwie, podstawy przedsiębiorczości

**Adresaci lekcji:** osoby uczęszczające do 4-8 klasy szkoły podstawowej, osoby uczęszczające do szkół ponadpodstawowych

**Cel ogólny:** Rozwój świadomości własnych mocnych stron, zainteresowań i talentów uczestników oraz kształtowanie postawy aktywnego, odpowiedzialnego obywatela poprzez planowanie i realizację działań na rzecz społeczności szkolnej.

### **Cele szczegółowe:**

Po zakończeniu warsztatu osoby uczestniczące będą potrafiły między innymi:

- Rozpoznawać i nazywać swoje wartości, mocne strony oraz talenty, a także identyfikować swoje zainteresowania i pasje, które chcieliby rozwijać;
- Wizualnie przedstawić swoje talenty i pasje w formie drzewka talentów oraz udzielać i przyjmować konstruktywną informację zwrotną od rówieśników;
- Zwiększą świadomość tego, jak ich mocne strony mogą być wykorzystane w codziennym życiu, w szkole i w działaniach społecznych;
- Definiować pojęcie dobrego obywatela w kontekście szkolnym i lokalnym, generować pomysły działań promujących dobro wspólne w klasie i szkole oraz uczestniczyć w procesie demokratycznego podejmowania decyzji poprzez głosowanie nad propozycjami działań;
- Wybierać najbardziej realne i wartościowe inicjatywy do wspólnej realizacji, przekształcać pomysły w konkretne, wykonalne plany działania oraz określać role, zasoby i kroki potrzebne do realizacji inicjatywy;
- Prezentować swoje plany, współpracować w celu ich udoskonalenia oraz zastanawiać się nad tym, jak wykorzystać swoje talenty i mocne strony w praktycznych działaniach na rzecz społeczności;
- Podejmować świadome decyzje dotyczące pierwszych kroków realizacji działań obywatelskich.

**Metody pracy:** refleksja indywidualna, praca w parach, burza mózgów, praca w małych i większych grupach, prezentacja/pokaz pracy, metoda wizualizacji i kreatywności, udzielanie informacji zwrotnej, głosowanie / metoda demokratyczna, planowanie działań, refleksja indywidualna i grupowa

**Spis pomocy dydaktycznych, materiałów papierniczych które mają być wykorzystane do przeprowadzenia spotkania:** kartki papieru A4 lub A3 białe i kolorowe; (opcjonalnie) wydrukowane drzewka talentów do wypełnienia, flamastry, markery, kredki, długopisy/ ołówki, karteczki samoprzylepne oraz naklejki lub kolorowe kropki, duże arkusze papieru do zapisywania pomysłów, tablica lub flipchart, magnesy, taśma klejąca lub pinezki do przyczepiania plakatów.

Każda grupa powinna mieć dostęp do wydrukowanego lub wyświetlonego wzoru planu działania (w załączeniu), aby ułatwić przygotowanie szczegółowego planu realizacji swoich pomysłów. Dodatkowo przydatny będzie zegar lub stoper do odmierzania czasu prezentacji i dyskusji

## PRZEBIEG ZAJĘĆ

### Lekcja 1 - Moje mocne strony i zainteresowania

Czas trwania: 45 minut

#### Ćwiczenie: „Drzewo talentów i zainteresowań” (15 minut)

Jakie są Twoje mocne strony? Co sprawia Ci przyjemność? Jakie umiejętności masz i chciałbyś rozwijać? - ta lekcja pomoże Wam zobaczyć swoje talenty w formie wizualnej i kreatywnej. Osoba prowadząca rozdaje uczestnikom wydrukowane na papierze A4 drzewka (grafika znajduje się w załączniku) lub białe kartki w formacie A4 lub A3 oraz flamastry, kredki (osoby uczestniczące będą miały za zadanie narysować drzewo), a następnie wyjaśnia strukturę drzewa:

- Korzenie – tutaj młodzież wpisuje swoje wartości (pytanie naprowadzające: co jest dla mnie ważne?) i cechy wspierające w życiu i działaniach np. uczciwość, empatia, odwaga.
- Pień – tutaj młodzież opisuje talenty i umiejętności, które już posiadają (pytanie naprowadzające: w czym jestem dobry/dobra?) np. gra na instrumencie, zdolności organizacyjne, sport.
- Gałęzie, liście, owoce – tutaj młodzież wpisuje swoje zainteresowania/pasje/hobby, które chciałaby rozwijać np. nauka języków, malarstwo, pomoc innym.

**Prowadzący/a zachęca osoby uczestniczące do swobodnej i kreatywnej formy – rysunki, kolory, symbole.**

#### Prezentacja i omawianie drzewek w małych grupach (15 minut)

Osoba prowadząca dzieli uczestników na małe grupy po cztery osoby i prosi, aby usiedli tak, by każdy mógł swobodnie widzieć drzewka pozostałych osób. Następnie wyjaśnia zasady pracy: każda osoba w grupie będzie miała dwie minuty na zaprezentowanie swojego drzewka talentów, a po zakończeniu prezentacji pozostałe osoby dostaną jedną minutę, aby powiedzieć, jakie talenty i mocne strony dostrzegają u prezentującej osoby. Prezentujący może dopisywać te cechy na swoim rysunku – najlepiej jako „owoce talentów”, pojawiające się na gałęziach drzewa.

Po przedstawieniu instrukcji prowadzący/a uruchamia pierwszą rundę i odmierza czas. Najpierw prezentuje pierwsza osoba przez dwie minuty, po czym prowadzący sygnalizuje zmianę, a reszta grupy przez minutę przekazuje jej swoje spostrzeżenia. Następnie przechodzimy do kolejnych osób, powtarzając ten sam schemat: dwie minuty prezentacji i jedna minuta informacji zwrotnej od grupy. Osoba prowadząca czuwa nad czasem wszystkich czterech rund i delikatnie przypomina o zmianach. Dzięki takiej strukturze każda osoba ma szansę nie tylko opowiedzieć o swoich mocnych stronach i marzeniach, ale również usłyszeć, jak jej talenty widzą inni – często dostrzegając to, czego sama nie zauważa na co dzień.

#### Refleksja i dyskusja grupowa (15 minut)

Po zakończeniu pracy w małych grupach prowadzący/a zaprasza wszystkie osoby uczestniczące do wspólnego podsumowania ćwiczenia. Prosi, aby każdy na chwilę odłożył swoje drzewko i skupił się na tym, co wydarzyło się podczas rysowania, prezentacji i wzajemnego udzielania informacji zwrotnej.

## OPIS

Następnie prowadzący/a rozpoczyna rozmowę, zadając pytania otwarte zachęcające do refleksji:

- Które talenty, pasje, zainteresowania, mocne strony mogą przydać się w codziennym życiu?
- Co z tego, co wypisaliście/łyście lub dopisali inni, może pomóc wam w szkole i w relacjach z rówieśnikami?
- Co z tego, co wypisaliście/łyście lub dopisali inni, może pomóc wam w działaniu na rzecz lokalnej społeczności?

Na koniec osoba prowadząca podkreśla, że każdy ma unikalne talenty i mocne strony, a świadomość ich posiadania jest pierwszym krokiem do rozwoju. Zwraca uwagę, że talenty nie muszą być spektakularne, by być wartościowe – umiejętność słuchania, organizacja czasu, kreatywność, empatia czy poczucie humoru mogą tworzyć realną różnicę zarówno w klasie, jak i w życiu codziennym. Prowadzący/a zachęca młodzież, aby zastanowiła się, jak może wykorzystać swoje mocne strony w najbliższym czasie – podczas pracy w grupie, angażując się w projekty szkolne, pomagając innym lub realizując małe działania na rzecz społeczności lokalnej.

---

## Lekcja 2 - Co to znaczy być dobrym obywatelem

**Czas trwania: 45 minut**

### Wprowadzenie (10 min)

Osoba prowadząca rozpoczyna krótką rozmowę: „Jak rozumiecie bycie dobrym obywatelem? Co możecie robić na co dzień, żeby szkoła, klasa i społeczność były lepszym miejscem?”. W dyskusji warto nawiązać do talentów, zainteresowań, hobby, pasji osób uczestniczących, omawianych na poprzednim spotkaniu.

Młodzież spontanicznie podają przykłady (np. pomoc, dbanie o porządek, życzliwość, reagowanie na złe zachowania, zaangażowanie w inicjatywy).

Prowadzący/a wspomina, że dziś osoby uczestniczące zaplanują dziś Dzień Dobrego Obywatela, który może być inicjatywą realizowaną w ramach tej konkretnej klasy albo jako dzień w szkole, pełen pozytywnych działań, inicjatyw i życzliwości.

### Ćwiczenie: Jak może wyglądać ten dzień? - burza pomysłów (20 min)

Osoba prowadząca dzieli klasę na 3–4 osobowe grupy. Każda grupa dostaje arkusz papieru i markery. Przez 10 minut młodzież wypisuje jak najwięcej pomysłów na to, co mogłoby wydarzyć się w Dniu Dobrego Obywatela. Mogą to być działania w ramach danej klasy (czyli tylko ta klasa bierze udział w działaniach) lub dla całej społeczności szkolnej – działania organizowane są przez daną klasę na korytarzach jako akcje szkolne konkursy, wyzwania, wolontariat, działania online – wszystko, co promuje szeroko pojęte dobro.

Jeśli prowadzący/a zauważy, że młodzież ma trudności z generowaniem pomysłów, może podać jeden, lub kilka przykładów jako inspirację (bez narzucania):

- Wyzwalacze życzliwości (np. pochwal dziś trzy osoby)
- „Łańcuch dobra” – wzajemne wykonywanie drobnych gestów
- Szkolna skrzynka wdzięczności
- Akcja „Pomagamy młodszym”
- Drobne działania dla społeczności lokalnej

Po upływie czasu grupy mają 10 minut na przeanalizowanie swoich pomysłów, wybranie trzech ich zdaniem najciekawszych pomysłów na aktywności i zapisanie ich czytelnie (najlepiej drukowanymi literami) na kolorowych kartkach A4.

### **Ćwiczenie: Czas decyzji (15 min)**

W tej części zajęć osoba prowadząca informuje uczestników, że nadszedł moment podjęcia decyzji i wybrania tych działań, które zostaną zrealizowane w ramach Dnia Dobrego Obywatela. Każda osoba uczestnicząca otrzymuje trzy kropki – mogą to być naklejki, karteczki lub znaczniki wykonane markerem. Prowadzący/a wyjaśnia, że każdy ma pełną dowolność w rozdysponowaniu swoich trzech głosów: można postawić wszystkie trzy kropki przy jednym pomysłu, jeśli jest on szczególnie atrakcyjny, można rozdzielić głosy – na przykład dając dwie kropki jednemu pomysłowi i jedną innemu, albo postawić po jednej kropce przy trzech różnych pomysłach.

Po udzieleniu instrukcji prowadzący zaprasza uczestników do podejścia do tablicy lub arkuszy z pomysłami i rozmieszczenia swoich głosów. Gdy wszyscy zakończą głosowanie, prowadzący/a podlicza kropki przy każdym pomysłu i ogłasza wyniki. Najpierw odczytuje te propozycje, które zdobyły najwięcej głosów – to właśnie one zostaną zrealizowane podczas Dnia Dobrego Obywatela. Jeśli potrzeba, osoba prowadząca może krótko skomentować zwycięskie działania, podkreślając, że są to pomysły wybrane demokratycznie i mające największe poparcie grupy. Lekcja przechodzi następnie do etapu planowania wybranych inicjatyw.

---

## **Lekcja 3 - Dzień Dobrego Obywatela - planowanie działań**

**Czas trwania: 45 minut**

### **Ćwiczenie: Od pomysłu do realizacji (25 min)**

Osoba prowadząca przypomina młodzieży, że na poprzednim spotkaniu wybrała – w drodze demokratycznego głosowania – kilka pomysłów, które mają zostać zrealizowane w ramach klasowego lub szkolnego Dnia Dobrego Obywatela i dzieli młodzież na tyle grup, ile zwycięskich pomysłów wybrano na poprzedniej lekcji (zwykle 3–5). Każda grupa wybiera jeden pomysł – według własnego uznania lub na zasadzie losowania.

Każda grupa otrzymuje duży arkusz i markery oraz dostęp do planu działania (wydrukowany na kartkach A4 dla każdej grupy - wzór w załączniku - lub wyświetlony na tablicy), zadaniem grupy jest stworzenie planu działania według pięciu punktów:

1. Co dokładnie ma się wydarzyć?

Krótki opis aktywności – w jasnych, prostych słowach.

2. Jak to zrobimy? (kroki)

Co trzeba przygotować? W jakiej kolejności? Kto się czym zajmie?

3. Czego potrzebujemy?

Materiały, sprzęty, miejsce, zgody, pomoc nauczycieli.

4. Kto będzie zaangażowany?

Rola każdego członka grupy, klasy lub innych osób.

5. Jak poinformujemy o działaniu?

Plakaty, ogłoszenia, akcja w internecie, radiowęzeł, zaproszenia, filmik itd.

Podczas czasu pracy, osoba prowadząca przechadza się między grupami, monitoruje przebieg procesu i zadaje pytania pomocnicze:

- Jak chcecie zachęcić innych uczniów do udziału?
- Co może pójść trudniej? Jak temu zapobiec?
- Kto musi się o tym dowiedzieć, zanim zaczniecie działać?
- Czy wasz pomysł jest możliwy do wykonania w czasie jednej lekcji/dnia?
- Czy potrzebujecie dodatkowych materiałów lub wsparcia dorosłych?

Prowadzący/a dba o to, by wszystkie grupy zdążyły wypełnić pięć wspomnianych obszarów.

### **Prezentacja pomysłów i podsumowanie (20 min)**

Każda grupa ma teraz maksymalnie 2 minuty (prowadzący/a mierzy czas) by przedstawić swój plan, tworząc wypowiedź zgodnie z punktami planu działania. Po prezentacji każda grupa wiesza swój plakat na ścianie/tablicy. Po zaprezentowaniu wszystkich pomysłów, młodzież wraz z osobą prowadzącą zastanawiają się, czy pomysły są już na tyle dopracowane, że są gotowe do wdrożenia, czy nad którymś trzeba jeszcze popracować. Jeśli tak jest, osoby mogą wykorzystać do tego celu pozostały teraz czas i przedyskutować najważniejsze kwestie wspólnie albo zadecydować czy i kiedy planują kolejne spotkanie w celu dopracowania pomysłów.

Jeśli wszystkie pomysły są już gotowe, osoba prowadząca może postawić klasie jedno lub kilka z poniższych pytań:

- „Które działania są najbardziej gotowe do wdrożenia?”
- „Czy któryś pomysł wymaga jeszcze wsparcia dorosłych?”
- „Jakie talenty i mocne strony wykorzystaliście podczas dzisiejszej pracy?”
- „Co może być naszym pierwszym krokiem po tej lekcji?”

Na koniec spotkania, prowadzący/a podkreśla, że młodzież wykonała pracę, która ma realne znaczenie – Dzień Dobrego Obywatela nie jest abstrakcyjną ideą, ale wydarzeniem, które mogą wspólnie stworzyć. Następnie osoba prowadząca informuje, co wydarzy się dalej (np. dopracowanie szczegółów na godzinie wychowawczej, stworzenie harmonogramu, przekazanie planów dyrekcji lub samorządowi uczniowskiemu).

Spotkanie można zakończyć pytaniem refleksyjnym: Jaki mały krok możesz zrobić dziś, aby rozpocząć tworzenie atmosfery Dnia Dobrego Obywatela?

### **Bibliografia i źródła wykorzystane do przygotowania scenariusza lekcji:**

Karty Działań Obywatelskich: [https://wzmacniajodpornosc.ceo.org.pl/wp-content/uploads/sites/4/2025/09/Edukacja-obywatelska\\_karty-dzialan-obywatelskich.pdf](https://wzmacniajodpornosc.ceo.org.pl/wp-content/uploads/sites/4/2025/09/Edukacja-obywatelska_karty-dzialan-obywatelskich.pdf)

Lista dodatkowych plików, będących integralną częścią scenariusza, np. prezentacja, itp. (opcjonalnie).

Załącznik 1: DRZEWO TALENTÓW I ZAINTERESOWAŃ

Załącznik 2: PLAN DZIAŁANIA - PUNKTY DO OPRACOWANIA

---

### **Słowniczek pojęć:**

- Talenty – naturalne predyspozycje i zdolności, które ułatwiają wykonywanie określonych czynności i rozwijanie umiejętności.
- Mocne strony – cechy charakteru, umiejętności i kompetencje, które pozwalają radzić sobie w różnych sytuacjach i osiągać sukcesy.
- Wartości – przekonania i zasady, które są dla nas ważne i kierują naszymi wyborami oraz zachowaniami.
- Informacja zwrotna – konstruktywne uwagi, które pomagają osobie lepiej poznać swoje mocne strony i obszary do rozwoju.
- Dobry obywatel – osoba, która angażuje się w życie społeczności, dba o dobro wspólne, przestrzega zasad współżycia i pomaga innym.
- Dzień Dobrego Obywatela – inicjatywa szkolna lub klasowa, podczas której uczniowie realizują działania promujące dobro, życzliwość i zaangażowanie społeczne.
- Burza pomysłów – metoda pracy grupowej polegająca na szybkim generowaniu dużej liczby pomysłów bez oceniania ich wartości w pierwszej fazie.
- Głosowanie demokratyczne – proces podejmowania decyzji, w którym każdy uczestnik wyraża swoje preferencje, a najpopularniejsze pomysły są wybierane do realizacji.
- Plan działania – szczegółowy opis kroków, zasobów, ról i sposobów realizacji wybranej inicjatywy.
- Realizacja inicjatywy – etap, w którym zaplanowane działania są wprowadzane w życie w praktyce, zgodnie z ustalonym planem i rolami uczestników.

### **Inspiracje i „polecajki” ciekawych materiałów w sieci: projektów, narzędzi, podcastów itp:**

- „How wolves change rivers” (inspirujący filmik na YouTube w języku angielskim, dostępne napisy P)

## PLAN DZIAŁANIA - PUNKTY DO OPRACOWANIA

NASZA AKTYWNOŚĆ (tutaj możecie przepisać treść z kolorowej kartki, lub ją przykleić):

.....

### 1. Co dokładnie ma się wydarzyć?

Krótki opis aktywności – w jasnych, prostych słowach.

### 2. Jak to zrobimy? (kroki)

Co trzeba przygotować? W jakiej kolejności? Kto się czym zajmie?

### 3. Czego potrzebujemy?

Materiały, sprzęty, miejsce, zgody, pomoc nauczycieli.

### 4. Kto będzie zaangażowany?

Rola każdego członka grupy, klasy lub innych osób.

### 5. Jak poinformujemy o działaniu?

Plakaty, ogłoszenia, akcja w internecie, radiowęzeł, zaproszenia, filmik itd.





Ministerstwo  
Edukacji Narodowej

Projekt "Young Democracy - Siła Mojego Głosu"  
finansowany jest ze środków  
Ministra Edukacji Narodowej w ramach programu Młodzi Obywatele.



Minister  
Edukacji