

**Czołem obywatele! Przed Wami  
bardzo ważne zadanie!**



**DIALOG**

• DZIAŁAJ • GRAJ • ZMIENIAJ KRAJ!

**Scenariusze lekcji**

# Uzasadnienie merytoryczne lekcji

**W zakresie tematyki gra spełnia kryteria odnoszące się do następujących działów nauczania:**

- Aktywność obywatelska – społeczeństwo obywatelskie
- Samorząd terytorialny – struktura i zasady funkcjonowania
- Ustrój III RP.

Spółeczeństwo obywatelskie jest niezbędnym elementem państwa demokratycznego. Samoorganizacja obywateli, podejmowanie działań niezależnych od państwa determinuje prawidłowe funkcjonowanie demokracji. Zadaniem społeczeństwa obywatelskiego jest równoważenie władzy państwa oraz uzupełnianie i wspomaganie jego działań w obszarach życia publicznego (np. polityki socjalnej, kulturalnej, ekologicznej itd.).

Gra „Dialog” wskazuje uczniom różne możliwości zaangażowania w życie publiczne, rozwija myślenie prospołeczne i pozwala wzmocnić kompetencje społeczne jednostki współtworzącej społeczeństwo obywatelskie.



# Uzasadnienie merytoryczne lekcji

## Prezentacja problematyki:

- **Aktywność obywatelska** – sposób funkcjonowania społeczeństwa obywatelskiego
- **Formy wpływu obywateli na władzę** – formy demokracji *pośredniej i bezpośredniej* oraz inne oddolne inicjatywy stosowane w sferze życia publicznego (*petycje, demonstracje, pikieety itp.*)
- **Struktura i zadania władz samorządowych** – kompetencje organów na poziomie gminy, powiatu i województwa, wpływ obywateli na decyzje władz poprzez głosowanie na projekty w ramach budżetu partycypacyjnego
- **Ustrój III RP** – w grze wiedza z zakresu tej tematyki została zawarta w quizie, który zapewnia dodatkowe punkty uczestnikom

Gra odpowiada programowi nauczania wiedzy o społeczeństwie dla klas liceum czteroletniego i jest zgodna z podstawą programową. Może być wykorzystana na lekcjach wiedzy o społeczeństwie, jak i godziny wychowawczej. Spełnia kryteria lekcji powtórzeniowej ze względu na złożoność poruszanej problematyki. Wymaga co najmniej 2 godzin lekcyjnych do realizacji w trybie nauczania stacjonarnego (proponujemy w miarę możliwości wykorzystanie jej również podczas godziny wychowawczej). Gra może być także przeprowadzona w warunkach pozalekcyjnych, np. w ramach koła zainteresowań.

## Przykładowe rozplanowanie godzinowe:

### - pierwsza godzina lekcyjna:

- zapoznanie z regułami gry
- przypomnienie kluczowych pojęć związanych z tematyką gry (życie publiczne, sfera publiczna, społeczeństwo obywatelskie, zaufanie społeczne, demokracja, „duch obywatelski”, budżet partycypacyjny, „szczęście publiczne”, pluralizm polityczny, decentralizacja władzy, państwo pomocnicze)

### - druga godzina lekcyjna:

- podział uczniów na grupy
- rozgrywka
- podsumowanie i informacja zwrotna od uczniów (np. dyskusja na temat realizowanych projektów)

# Wymagania merytoryczne

Zadaniem gry jest przekazanie i utrwalenie wiedzy z zakresu następujących zagadnień i pojęć:

instytucje społeczne, społeczeństwo obywatelskie, organizacje pożytku publicznego, „duch obywatelski”, wolontariat, „szczęście publiczne”, demokracja pośrednia i bezpośrednia, budżet partycypacyjny, projekty obywatelskie, pluralizm polityczny, decentralizacja, władzy państwowej.

## Źródło:

- Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 stycznia 2018 r. w sprawie podstawy programowej kształcenia ogólnego dla liceum ogólnokształcącego, technikum oraz branżowej szkoły II stopnia. Załącznik nr 1. Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla czteroletniego liceum ogólnokształcącego i pięcioletniego technikum.
- Janicki A., Czechowska L. (2020), „W centrum uwagi 1. Podręcznik do wiedzy o społeczeństwie dla liceum ogólnokształcącego i technikum. Zakres podstawowy.”; Wyd. Nowa Era.
- Janicki A., Drelich S., Martinek E. (2020), „W centrum uwagi 1. Podręcznik do wiedzy o społeczeństwie dla liceum ogólnokształcącego i technikum. Zakres rozszerzony.”; Wyd. Nowa Era.

## Literatura przedmiotu:

- K. Budziło, J. Pruszyński (1996), „Dla dobra Rzeczypospolitej. Antropologia myśli państwowej”, Warszawa.
- S. Galinowska i in. (2000), „Dekada polskiej polityki społecznej od przełomu do końca wieku”, Warszawa.
- S. Zawadzki (1996), „Państwo o orientacji społecznej”, Warszawa.
- B. Szacka (2003), „Wprowadzenie do socjologii”, Warszawa.
- P. Sztompka (2005), „Socjologia: analiza społeczeństwa”, Kraków.
- „Wymiary życia społecznego: Polska na przełomie XX i XXI wieku” (2002), pod red. M. Marody, Warszawa.

## Strony internetowe

- Laboratorium Poznania Politycznego Instytut Psychologii PAN - [www.politicalcognition.psych.pan.pl](http://www.politicalcognition.psych.pan.pl)
- Pierwsza w Polsce obywatelska gra planszowa Dialog - [www.gradialog.psych.pan.pl](http://www.gradialog.psych.pan.pl)
- Centrum Edukacji Obywatelskiej – [www.ceo.org.pl](http://www.ceo.org.pl)
- Portal organizacji pozarządowych - [www.ngo.pl](http://www.ngo.pl)

**Czołem obywatele! Przed Wami  
bardzo ważne zadanie!**



**DIALOG**

• DZIAŁAJ • GRAJ • ZMIENIAJ KRAJ!

**Scenariusz lekcji  
w klasie**



# Lekcja nr 1



## Temat lekcji:

**Aktywność obywatelska (z wykorzystaniem gry „Dialog – działaj, graj, zmieniaj kraj”)**

### Cel zajęć:

- Przypomnienie uczniom najważniejszych pojęć z zakresu form aktywności obywatelskiej, społeczeństwa obywatelskiego (patrz: uzasadnienie merytoryczne lekcji)
- Kształtowanie umiejętności rozpoznawania potrzeb i interesów społecznych w skali lokalnej
- Kształtowanie wrażliwości wobec problemów społecznych



## Efekty zajęć

### Uczeń:

- potrafi ocenić znaczenie społeczno-polityczne aktywności podejmowanych w ramach społeczeństwa obywatelskiego;
- potrafi wymienić sposoby, za pomocą których obywatele mogą wpływać na decyzje władz;
- potrafi ocenić ich przydatność w konkretnych sytuacjach uwzględniając ich wagę i charakter.

### Formy i metody pracy:

Rozmowa nauczająca, dyskusja, burza mózgów, mapa mentalna, praca w grupach

### Miejsce:

Sala lekcyjna umożliwiająca wyświetlenie gry na ekranie

### Sprzęt:

Laptop, projektor, ekran



# Lekcja nr 1

## **Materiały edukacyjne:**

- Materiał nr 1 – arkusze papieru formatu plakatowego i flamastry
- Materiał nr 2 – prezentacja multimedialna z zasadami gry „Dialog” (patrz: materiały nr 11 i 12 w pakiecie z grą )

## **Czas trwania:**

45 minut

# Lekcja nr 1

## Przebieg lekcji

### Wprowadzenie / 5 minut

Czynności organizacyjne. Nauczyciel informuje uczniów o temacie lekcji oraz przebiegu zajęć.

### Przypomnienie i wprowadzenie pojęć niezbędnych do zrozumienia gry „Dialog” / 15 minut

#### **Zadanie 1.** – wariant pierwszy – rozmowa nauczająca i dyskusja

Nauczyciel zadaje uczniom następujące pytania.

#### ? *Czym jest polityka?*

W odpowiedzi na to pytanie uczniowie powinni rozróżnić politykę w znaczeniu węższym (np. bieżąca polityka państwa) oraz politykę w rozumieniu szerszym (ogół działań podejmowanych w sferze życia publicznego, przede wszystkim w sektorze pozarządowym). W drugim przypadku chodzi o podkreślenie działań oddolnych podejmowanych przez obywateli na rzecz najbliższego środowiska.

#### ? *Jaką rolę społeczeństwo obywatelskie odgrywa w państwie demokratycznym?*

Uczniowie odpowiadając na to pytanie powinni wykazać, iż społeczeństwo obywatelskie poprzez swoje działania równoważy i kontroluje władzę oraz uzupełnia funkcje państwa, np. w dziedzinie polityki socjalnej, kulturalnej, oświatowej.

#### ? *Co to znaczy być dobrym obywatelem?*

W odpowiedzi na to pytanie uczniowie wskazują, iż dobry obywatel to osoba aktywna, wrażliwa na problemy różnych grup społecznych, która potrafi współpracować z innymi na rzecz dobra wspólnego. Charakterystykę dobrego obywatela uczniowie mogą wesprzeć następującymi określeniami: „duch obywatelski”, „szczęście publiczne”.





# Lekcja nr 1

## ***Dlaczego bierność obywatelska stanowi zagrożenie dla społeczeństwa demokratycznego?***

Bierność obywatelska oznacza brak wpływu jednostek na rzeczywistość społeczno-polityczną, prowadzi do zaprzeczenia idei demokracji, której istotą jest podejmowanie decyzji przez większość obywateli; oznacza rezygnację z prawa do reprezentowania własnego stanowiska.

### **Zadanie 1.** – wariant drugi – praca w grupach

Nauczyciel dzieli klasę na 6 grup i rozdaje arkusze papieru formatu plakatowego (A3). Każda z grup otrzymuje jeden z podanych tematów, do którego tworzy mapę myśli:

- Społeczeństwo obywatelskie (definicja, uwarunkowania społeczno-polityczne i psychologiczne);
- Formy aktywności obywatelskiej (sposoby wpływania na decyzje władz).

Uczniowie mają za zadanie stworzyć w grupach mapę mentalną z wykorzystaniem znajomości terminologii socjologiczno-politologicznej oraz luźnych skojarzeń.



**Wskazówki dla prowadzącego:** Nauczyciel może przygotować wcześniej karteczki z pojęciami, które uczniowie powinni dopasować do przydzielonych tematów (patrz: zestaw pojęć w uzasadnieniu merytorycznym). W trakcie sprawdzania efektów pracy nauczyciel wyjaśnia pojęcia, które są niezrozumiałe dla uczniów, proponuje uzupełnienia.



# Lekcja nr 1

## Wyjaśnienie zasad gry / 20 minut

Nauczyciel wyświetla prezentację multimedialną i zapoznaje uczniów z zasadami gry oraz tłumaczy z jakich elementów się składa.

### Na co należy zwrócić uwagę prezentując zasady gry:

#### **1. Karty postaci**

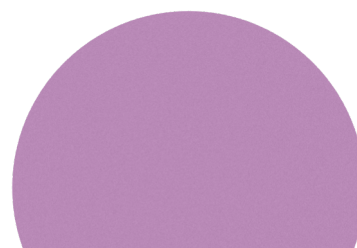
Nauczyciel zwraca uwagę na predyspozycje jednostki, której celem jest działalność społeczna. W tym przypadku należy przeanalizować 3 elementy, które determinują aktywność obywatelską: energię, wiedzę i poparcie. Warto zwrócić uwagę na pojęcie kapitału społecznego. W każdym zawodzie możemy odnaleźć potencjał społeczny przydatny do realizacji każdego projektu. Karty postaci prezentują przedstawicieli z różnych grup społecznych i środowisk, z różnymi doświadczeniami. Wiedza ta pozwoli uczniom na zrozumienie problematyki związanej ze zjawiskiem stratyfikacji i dialogu społecznego.

#### **2. Karty projektów**

Karty zawierają konkretne przykłady działań, które każdy może podjąć na rzecz swojego otoczenia. Projekty uwzględniają przykładowe dziedziny aktywności społecznej: infrastrukturę, edukację, kulturę, zdrowie, ekologię i sprawiedliwość społeczną. Analiza projektów ma na celu zainspirować uczniów do działań społecznych.

#### **3. Karty quiz**

Ciekawym elementem gry pozwalającym na sprawdzenie wiedzy uczniów jest karta quiz. Pytania zawarte na tych kartach dotyczą kwestii prawno-ustrojowych. Odnoszą się również do różnych aspektów z dziedziny współczesnej polityki międzynarodowej. W zależności od stopnia realizacji programu nauczyciel może dołączyć własne karteczki z pytaniami, co pozwala na elastyczność w zakresie praktyki.



# Lekcja nr 1



**Wskazówki dla prowadzącego:** Podczas gry przewidziana jest kampania wyborcza do organów władzy samorządowej. Nauczyciel może wykorzystać ten element do wprowadzenia tematyki związanej z wyborami samorządowymi. Uczniowie zapoznają się z programami fikcyjnych partii pod znanymi nazwami, np. „Nic o nas bez was”, „Pro-fit” czy „Będzie dobrze”. Uczestnicy zastanawiają się nad wyborem partii, której program będzie najbardziej dla nich odpowiedni na danym etapie rozgrywki. Symulacja wyborów rozbudza poczucie odpowiedzialności za podejmowane decyzje.

## Zakończenie lekcji / 5 minut

Nauczyciel zadaje pracę domową.

### Praca domowa:

Przygotuj informacje na temat projektów obywatelskich realizowanych w Twojej okolicy w ramach budżetu partycypacyjnego.





# Lekcja nr 2

## Temat lekcji:

Gra „Dialog – działaj, graj, zmieniaj kraj” w praktyce

## Cel zajęć:

- Rozegranie partii gry „Dialog”
- Podsumowanie zdobytych informacji dotyczących społeczeństwa obywatelskiego i form aktywności obywatelskiej

## Efekty zajęć

### Uczeń:

- potrafi wymienić różne formy działań podejmowanych w ramach społeczeństwa obywatelskiego;
- rozpoznaje potrzeby i interesy lokalne;
- potrafi określić w jaki sposób społeczność lokalna, którą łączą podobne interesy, może podjąć wspólne działania.

## Formy i metody pracy:

Rozmowa nauczająca, dyskusja, praca w grupach

## Miejsce:

Sala lekcyjna umożliwiającą wyświetlenie gry na ekranie

## Sprzęt:

Komputer, projektor, ekran , 6 egzemplarzy gry planszowej „Dialog”

## Materiały edukacyjne:

- Materiał nr 1 – gra planszowa „Dialog”
- Materiał nr 2 – prezentacja multimedialna z zasadami gry (patrz: materiały nr 11 i 12 w pakiecie z grą )

## Czas trwania:

45 minut

# Lekcja nr 2

## Przebieg lekcji

### Wprowadzenie / 5 minut

Nauczyciel krótko przypomina zasady gry, następnie dzieli klasę na 6 grup po 5 osób. W każdej grupie należy wyznaczyć jednego eksperta, który będzie czuwał nad poprawnością rozgrywki.

### Rozgrywka / 30 minut

Nauczyciel pełni rolę mistrza gry i pomaga grupom w rozgrywaniu partii. Wyjaśnia wszystkie wątpliwe kwestie.



**Wskazówki dla prowadzącego:** Nawet niedokończona rozgrywka dostarczy uczniom kompetencji zawartych w scenariuszu.

### Podsumowanie / 10 minut

- Omówienie gry - ewaluacja
- Określenie stopnia identyfikacji uczniów z ich środowiskiem zamieszkania, ewentualnie okolicą, w której znajduje się ich szkoła.



# Lekcja nr 2

## Zadanie 1.

- Dyskusja nad projektami.
- Głosowanie nad najlepszym projektem, który był realizowany przez uczniów podczas gry.

## Zadanie 2.

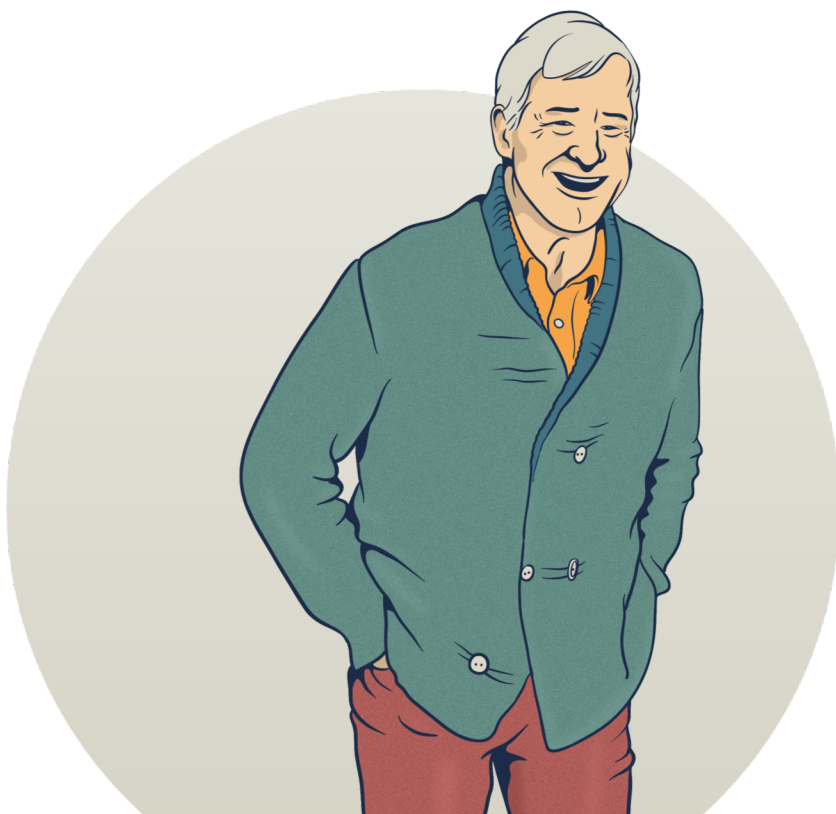
Podsumowanie i diagnoza potrzeb społecznych. W tym celu nauczyciel może wykorzystać stronę młody obywatel Centrum Edukacji Obywatelskiej (<https://mlodyobywatel.ceo.org.pl/>) oraz odwołać się do wiedzy samych uczniów.

Nauczyciel zadaje następujące pytania, nawiązujące do zadanej pracy domowej:

- Jakie projekty były realizowane w miejscu zamieszkania uczniów?
- Czy słyszeli o konkretnych działaniach podjętych w ramach budżetu partycypacyjnego?

## Zadanie 3.

Na zakończenie uczniowie na kartkach mogą też zgłosić własne projekty, co pozwoli na określenie aktualnych potrzeb mieszkańców w ich okolicy.



**Czołem obywatele! Przed Wami  
bardzo ważne zadanie!**



# **DIALOG**

• DZIAŁAJ • GRAJ • ZMIENIAJ KRAJ!

**Scenariusz lekcji  
online**

# Przygotowanie lekcji online



## Wskazówki dla prowadzącego:

1. W przypadku zajęć prowadzonych online rekomendujemy wykorzystanie elementów gry jako materiału do lekcji powtórzeniowej (w odniesieniu do następujących działów nauczania: aktywność obywatelska, samorząd terytorialny, ustrój III RP). Zajęcia w trybie zdalnym mogą sprawić, że rozgrywka stanie się zbyt mało interaktywna, a uczniom będzie trudniej skupić się na przebiegu gry.
2. W ramach godziny lekcyjnej można zastosować pracę w grupach. Przy tej metodzie najlepiej przeprowadzić zajęcia z uczniami za pośrednictwem platformy ZOOM, używając breakout roomów, Microsoft Teams, tworząc osobne pokoje bądź z użyciem platformy Google Meet, która pozwala utworzyć parę konwersacji obok siebie w oddzielnych kartach przeglądarki.
3. Dobrym rozwiązaniem przy zadawaniu ćwiczeń jest także użycie czatu, poprzez który uczniowie wysyłają nauczycielowi swoje odpowiedzi na pytania. W trybie online możemy zaprezentować elementy gry w ciągu jednej godziny lekcyjnej. Sama rozgrywka może zostać przeprowadzona już w klasie w późniejszym terminie.







# Lekcja nr 1

## Lekcja nr 1

### Temat lekcji:

Aktywność obywatelska w oparciu o grę „Dialog – działaj, graj, zmieniaj kraj”.

### Cel zajęć:

- Przypomnienie uczniom najważniejszych pojęć z zakresu form aktywności obywatelskiej, społeczeństwa obywatelskiego (patrz: uzasadnienie merytoryczne lekcji)
- Kształtowanie umiejętności rozpoznawania potrzeb i interesów społecznych w skali lokalnej
- Kształtowanie wrażliwości wobec problemów społecznych
- Zapoznanie z elementami gry planszowej „Dialog”

### Efekty lekcji

### Uczeń:

- potrafi wymieniać różne formy działań podejmowanych w ramach społeczeństwa obywatelskiego;
- rozpoznaje potrzeby i interesy lokalne;
- potrafi określić w jaki sposób społeczność lokalna, którą łączą podobne interesy może podjąć wspólne działania.

### Formy i metody pracy:

Rozmowa nauczająca, dyskusja, burza mózgów, praca w grupach

### Miejsce:

Platforma internetowa do prowadzenia zajęć (preferowany Zoom, Microsoft Teams bądź Google Meet)

### Sprzęt:

Komputer, kamerka internetowa



# Lekcja nr 1



## **Materiały edukacyjne:**

- Materiał nr 1 – Prezentacja multimedialna z 6 kartami projektów (patrz: materiał nr 5 w pakiecie z grą)
- Materiał nr 2 – Prezentacja multimedialna z wybranymi 10 kartami quiz lub kartami kalamburów (patrz: materiały nr 9 i 10 w pakiecie z grą )

## **Czas trwania:**

45 minut

# Lekcja nr 1

## Przebieg lekcji

### Wprowadzenie / 5 minut

Czynności organizacyjne. Nauczyciel informuje uczniów o temacie lekcji oraz przebiegu zajęć.

### Wprowadzenie pojęć i problematyki niezbędnych do zrozumienia celu gry / 15 minut

Nauczyciel zadaje uczniom następujące pytania.

#### ? *Czym jest polityka?*

W odpowiedzi na to pytanie uczniowie powinni rozróżnić politykę w znaczeniu węższym (np. bieżąca polityka państwa) oraz politykę w rozumieniu szerszym (ogół działań podejmowanych w sferze życia publicznego, przede wszystkim w sektorze pozarządowym). W drugim przypadku chodzi o podkreślenie działań oddolnych podejmowanych przez obywateli na rzecz najbliższego środowiska.

#### ? *Jaką rolę społeczeństwo obywatelskie odgrywa w państwie demokratycznym?*

Uczniowie odpowiadając na to pytanie powinni wykazać, iż społeczeństwo obywatelskie poprzez swoje działania równoważy i kontroluje władzę oraz uzupełnia funkcje państwa, np. w dziedzinie polityki socjalnej, kulturalnej, oświatowej.

#### ? *Co to znaczy być dobrym obywatelem?*

W odpowiedzi na to pytanie uczniowie wskazują, iż dobry obywatel to osoba aktywna, wrażliwa na problemy różnych grup społecznych, która potrafi współpracować z innymi na rzecz dobra wspólnego. Charakterystykę dobrego obywatela uczniowie mogą wesprzeć następującymi określeniami: „duch obywatelski”, „szczęście publiczne”.

# Lekcja nr 1

## ***Dlaczego bierność obywatelska stanowi zagrożenie dla społeczeństwa demokratycznego?***

Bierność obywatelska oznacza brak wpływu jednostek na rzeczywistość społeczno-polityczną, prowadzi do zaprzeczenia idei demokracji, której istotą jest podejmowanie decyzji przez większość obywateli; oznacza rezygnację z prawa do reprezentowania własnego stanowiska.



### **Wskazówki dla prowadzącego:**

1. Nauczyciel może przed samą lekcją przesłać uczniom drogą mailową zbiór wcześniej przygotowanych pojęć (patrz: uzasadnienie merytoryczne).
2. Nauczyciel podczas lekcji zapisuje pytania na czacie. Uczniowie do każdego pytania zgłaszają pojęcia (luźne skojarzenia), które według nich są najistotniejsze dla wyjaśnienia zawartej w nich problematyki.
3. Nauczyciel sprawdza efekty pracy, odnosząc się do zgłaszanych wypowiedzi uczniów. Na końcu następuje podsumowanie tej części lekcji w formie rozmowy nauczającej.

# Lekcja nr 1

## Zadania na podstawie elementów gry „Dialog” / 20 minut

### Zadanie 1.

Nauczyciel dzieli uczniów na 6 grup po 5 osób i przydziela każdej z grup kartę projektu.

#### Rekomendowane projekty:

- Zdrowie – *Wspólne bieganie*
- Sprawiedliwość społeczna – *Zajęcia komputerowe dla osób starszych*
- Ekologia – *Dla jednych śmieci, dla innych skarb*
- Kultura – *Odrobina kultury w niedzielne popołudnia*
- Bezpieczeństwo – *Oświetlenie gminnej drogi wiejskiej*
- Infrastruktura – *Wiaty rowerowe przy szkołach*
- Społeczność lokalna – *Stare graty zyskują nowe życie – wyprzedaż garażowa*
- Edukacja – *Cykl warsztatów pisarskich dla dzieci i młodzieży*

#### Wariant pierwszy – z użyciem platformy Zoom, Microsoft Teams, Google Meet bądź innej z opcją tworzenia oddzielnych konwersacji

Dla każdej z grup nauczyciel tworzy breakout room na platformie Zoom, osobny pokój w Microsoft Teams, generuje link do spotkania w Google Meet bądź tworzy oddzielną konwersację na innej platformie.

Uczniowie mają 10 minut, aby przygotować argumentację, popierającą projekt. Po upływie czasu następuje powrót do wspólnej platformy i osoby chętne z każdej z grup prezentują efekty wspólnej pracy.



# Lekcja nr 1

## Wariant drugi – z użyciem platformy bez możliwości tworzenia oddzielnych konwersacji

- Grupy mają charakter tematyczny, natomiast uczniowie pracują w sposób indywidualny.
- Każdy uczeń ma 10 minut, aby przygotować argumentację, popierającą jego projekt. Po upływie czasu uczniowie wracają do czatu i prezentują efekty swojej pracy. W danej grupie kolejne osoby prezentujące nie mogą powtarzać argumentów poprzedników.

## Ciąg dalszy lekcji – wspólny dla obu wariantów

Po wystąpieniu każdej z grup wskazana jest mini dyskusja.

Po wysłuchaniu wszystkich prezentacji następuje głosowanie nad najlepszym projektem. Uczniowie oddają głos na wybraną inicjatywę, zapisując jej nazwę na czacie. Trzeba się liczyć z faktem, że mogą wystąpić głosy osób wstrzymujących się.



### Wskazówki dla prowadzącego:

1. Nauczyciel wybiera projekty, które chce omówić w czasie lekcji. Wszystkie karty projektów znajdują się w materiale nr 5 w pakiecie z grą „Dialog”.
2. Projekty należy wybrać i przygotować wcześniej w jednym pliku pdf bądź jpg. Nauczyciel na ekranie wyświetla karty z sześcioma projektami. Każda grupa widzi swoją kartę projektu oraz karty innych grup.

# Lekcja nr 1

## Zadanie 2.

Nauczyciel przygotowuje 10 kart quiz z pytaniami z gry „Dialog”. Każde pytanie jest wyświetlane na ekranie przez nauczyciela. Uczniowie za pomocą czatu wskazują prawidłowe odpowiedzi. Liczy się pierwsza najszybciej udzielona poprawna odpowiedź.

Nauczyciel może również przy tym zadaniu wykorzystać karty do gry w kalambury (uczeń opisuje pojęcie). Można również zaproponować 5 kart quiz i 5 kart kalamburów, czyli pracować metodą „pół na pół”.



### Wskazówki dla prowadzącego:

Pod koniec gry nauczyciel na podstawie wcześniej zrobionych notatek ogłasza zwycięzcę. W zależności od preferencji nauczyciela, uczeń może uzyskać plus lub ocenę za aktywność.

Karty quiz oraz karty kalamburów znajdują się w materiale nr 9 i 10 w pakiecie z grą. Wybrane karty należy przygotować wcześniej w jednym pliku pdf bądź jpg.

## Podsumowanie / 5 minut

Nauczyciel przypomina i wyjaśnia termin „budżet partycypacyjny” oraz zadaje pracę domową, polegającą na przygotowaniu informacji dotyczących projektów obywatelskich realizowanych w miejscu zamieszkania ucznia, ewentualnie w okolicy szkoły.

Praca finansowana w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego pod nazwą „DIALOG” w latach 2019-2021 (nr projektu DIALOG 0013/2019 - „Partycypacja obywatelska w Polsce: determinanty, konsekwencje i metody aktywizacji społecznej”)