

PROJEKT EDUKACYJNY

UCZCIWOŚĆ

*Integralność, Prawda i Rzetelność
w Praktyce Edukacyjnej*

Mała encyklopedia aksjologii pedagogicznej

Projekt dla nauczycieli szkół podstawowych — klasy 1–8
Pełne opracowanie w załączonym pliku TXT





Mała encyklopedia aksjologii pedagogicznej

1

Szkolna encyklopedia aksjologii pedagogicznej: Uczciwość

- 1.1 Definicja uczciwości w ujęciu personalistycznym
- 1.2 Rodzaje uczciwości: integralność wewnętrzna, rzetelność akademicka, odwaga cywilna
- 1.3 Uczciwość jako fundament relacji uczeń–nauczyciel

2

Przedmiot i zakres poznania wartości

- 2.1 Aksjologiczne ramy uczciwości w podstawie programowej
- 2.2 Uczciwość w kontekście kompetencji obywatelskich
- 2.3 Rozwój moralny ucznia a motywacja do bycia uczciwym



CELE PROJEKTU

Cele główne i szczegółowe

CEL GŁÓWNY

Kształtowanie u uczniów postawy uczciwości rozumianej jako integralność wewnętrzna, rzetelność w działaniu oraz odwaga w poszukiwaniu prawdy — stanowiącej fundament zaufania społecznego i rozwoju osobowego.

CELE SZCZEGÓŁOWE — UCZEŃ:

- 1 Rozumie różnicę między uczciwością a lękiem przed karą
- 2 Identyfikuje sytuacje wymagające uczciwości (ściągnięcie, plagiat, prawa autorskie) i podejmuje za nie odpowiedzialność
- 3 Rozwija krytyczne myślenie i odróżnia prawdę od manipulacji w mediach oraz technologii AI
- 4 Potrafi przyznać się do błędów i dążyć do ich naprawienia, budując godność osobowościową
- 5 Stosuje zasady rzetelności badawczej i etyki słowa w nauce przedmiotowej
- 6 Współpracuje w duchu „czystej gry” (fair play) i szacunku do własności intelektualnej



SZCZEGÓŁOWY SPIS TREŚCI

Projekt ogólnoszkolny „Akademia Uczciwości”

ZAKRES PROJEKTU

Uczciwości nie nauczymy podczas jednej lekcji. Musi ona przenikać wszystkie przedmioty oraz zajęcia pozalekcyjne i/lub pozaszkolne.

„Akademia Uczciwości” stanowi nadrzędny projekt dla całej szkoły. Składa się z poszczególnych działań dla różnych klas — tak aby w całej szkole kształtować wartość: Uczciwość.



CEL PROJEKTU

Wprowadzić w szkole inicjatywy dotyczące propagowania uczciwości jako: tematy lekcyjne, scenariusze lekcji oraz działania pozalekcyjne.



Działania w ramach projektu

1

Tematy zajęć edukacyjnych

na zajęciach przedmiotowych

2

Inspiracje dydaktyczne do zajęć lekcyjnych

wychowawczych i przedmiotowych

3

Działania pozalekcyjne

inicjatywy poza lekcjami

4

„Akademia Uczciwości”

jako projekt ogólnoszkolny

5

Przedstawienie teatralne

„CENA WYGRANEJ”

6

Ewaluacja

ocena rezultatów projektu



1

REALIZACJA PROJEKTU · CZĘŚĆ I

Tematy zajęć edukacyjnych na zajęciach przedmiotowych

- Lekcje przedmiotowe: uczciwość w nauczaniu dla klas 7–8
- Język polski · Matematyka i Przyroda · Historia · Informatyka · Wychowanie fizyczne



Język polski • Matematyka i Przyroda • Historia



Język polski: Etyka słowa i prawda

- Plagiat i prawo autorskie: uczymy tworzyć przypisy i bibliografię — korzystanie z cudzych myśli bez podania autora to kradzież intelektualna.
- Prawda a fikcja: rozróżniamy fikcję literacką od kłamstwa w życiu codziennym.
- Manipulacja: analizujemy teksty reklamowe i medialne, ucząc rozpoznawania dezinformacji.



Matematyka i Przyroda: Rzetelność danych

- Manipulacja statystyką: błędnie sporządzony wykres może okłamać odbiorcę — rzetelne prezentowanie danych to obowiązek etyczny.
- Uczciwość naukowca: uczeń rzetelnie dokumentuje wyniki doświadczeń — nawet jeśli nie potwierdzają jego teorii.



Historia: Prawda historyczna

- Krytyka źródeł: odróżnianie faktów od opinii oraz rozpoznawanie mechanizmów propagandy.
- Bohaterowie: analiza postaci historycznych pod kątem wierności wartościom mimo groźących konsekwencji.



UCZCIWOŚĆ W NAUCZANIU (KLASY 7–8)

Informatyka · Wychowanie fizyczne



**Informatyka: Uczciwość w
dobie AI**

- Sztuczna Inteligencja: kiedy AI jest pomocnikiem (np. zbieranie inspiracji), a kiedy staje się współnikiem w oszustwie (np. generowanie gotowych wypracowań).
- Netykieta: odpowiedzialność za komentarze w sieci i reagowanie na mowę nienawiści.



**Wychowanie fizyczne: Fair
Play**

- Stosowanie zasad „czystej gry”, szacunek dla rywala i podporządkowanie się decyzjom sędziego — praktyczna szkoła uczciwości w działaniu.



2

REALIZACJA PROJEKTU · CZĘŚĆ II

Inspiracje dydaktyczne do zajęć wychowawczych i przedmiotowych

- Cztery gotowe inspiracje: cel i przebieg zajęć
- „Moje słowo – moja obietnica” · „Dlaczego ściągamy?” · „AI – pomocnik czy oszust?” · „Czy liczby kłamią?”



„Moje słowo – moja obietnica”

CEL

Zrozumienie wagi dotrzymywania słowa.

PRZEBIEG

- 1 Nauczyciel czyta krótkie opowiadanie o dziecku, które złamało obietnicę.
- 2 Dyskusja: Jak czuła się osoba, której coś obiecano? Co się dzieje z zaufaniem?
- 3 Zabawa „łańcuszek zaufania”: dzieci w kręgu mówią „Możesz na mnie polegać, bo...”.
- 4 Praca plastyczna: projektowanie „Medalu Dotrzymanego Słowa”.



„Dlaczego ściągamy? – Analiza zjawiska”

CEL

Krytyczna ocena nieuczciwości szkolnej.

PRZEBIEG

- 1 Metoda Metaplan: „Jak jest ze ściąganiem?”, „Dlaczego ściągamy?”, „Jakie są skutki (krótko- i długofalowe)?”, „Co możemy zmienić?”.
- 2 Analiza: Czy ściąganie to tylko oszukiwanie nauczyciela, czy także kolegów, którzy pracowali sami?
- 3 Wniosek: Uczciwość buduje moją godność i poczucie własnej wartości.



„AI – pomocnik czy oszust?”

CEL

Etyczne korzystanie z nowych technologii.

PRZEBIEG

- 1 Warsztat: uczniowie generują za pomocą AI tekst na wybrany temat.
- 2 Zadanie: muszą zweryfikować fakty podane przez AI, korzystając z tradycyjnych źródeł wiedzy (książki, artykuły naukowe).
- 3 Dyskusja: Czy oddanie pracy wygenerowanej przez AI jako własnej jest uczciwe? Gdzie kończy się inspiracja, a zaczyna plagiat?
- 4 Stworzenie „Szkolnego Przewodnika Etyki AI”.



„Czy liczby kłamią?”

CEL

Odpowiedzialność za interpretację danych.

PRZEBIEG

- 1 Prezentacja dwóch różnych wykresów opartych na tych samych danych (np. zmiana skali na osi Y).
- 2 Zadanie: Znajdź manipulację. Dlaczego ktoś tak przedstawił te dane?
- 3 Refleksja: Jak nieuczciwa prezentacja danych może wpłynąć na decyzje ludzi?

Działania pozalekcyjne

3



3.1

„Akademia Uczciwości”

jako projekt ogólnoszkolny



3.2

Przedstawienie „Cena Wygranej”

dla klas 4–6 / koła teatralnego



Opis projektu



Cała społeczność szkolna

„Akademia Uczciwości” to długofalowe działanie angażujące uczniów, nauczycieli i rodziców.



Wewnętrzne przekonanie

Celem jest przejście od zewnętrznego przestrzegania norm do wewnętrznego przekonania o słuszności bycia uczciwym.



Trzy obszary działań

Realizacja opiera się na działaniach edukacyjnych, wychowawczych i społecznych — podczas lekcji, zajęć pozalekcyjnych oraz wydarzeń szkolnych.



Wspólna rama

Projekt stanowi wspólną ramę organizacyjną dla wszystkich działań związanych z kształtowaniem uczciwości.



Cele projektu, grupa docelowa i czas

CELE PROJEKTU

- Kształtowanie rzetelności w wypełnianiu obowiązków szkolnych
- Rozwijanie umiejętności etycznego korzystania z nowych technologii i sztucznej inteligencji
- Budowanie atmosfery zaufania, która ogranicza lęk przed błędem i kłamstwem
- Rozwijanie odpowiedzialności za własne decyzje i działania
- Wzmacnianie postaw opartych na prawdomówności, szacunku i współpracy
- Tworzenie kultury uczciwości w społeczności szkolnej



GRUPA DOCELOWA

**Uczniowie klas I–VIII
szkoły podstawowej**

CZAS REALIZACJI

**Jeden semestr lub cały rok
szkolny — z możliwością
cyklicznych „Tygodni
Uczciwości”.**



Faza I – Diagnoza • Faza II – Edukacja

FAZA I

Diagnoza i Inspiracja

- Burza mózgów „Czym jest dla nas uczciwość?”
- Tworzenie map skojarzeń związanych z uczciwością
- Zbieranie cytatów autorytetów i przykładów uczciwych postaw
- Rozmowy wychowawcze o znaczeniu prawdy i odpowiedzialności

FAZA II

Edukacja i Refleksja

Wprowadzenie tematów przedmiotowych i realizacja czterech scenariuszy zajęć:

- „Moje słowo – moja obietnica”
- „Dlaczego ściągamy? – analiza zjawiska”
- „AI – pomocnik czy oszust?”
- „Czy liczby kłamią?”

Wnioski wypracowane podczas zajęć są gromadzone i wykorzystywane w kolejnych etapach projektu.



Dodatkowe koncepcje kreacji i działań



Realizacja „Laboratorium Rzetelności” na lekcjach przyrody



Tworzenie „Cyfrowego Kodeksu Uczciwości” na zajęciach informatycznych



Opracowanie materiałów edukacyjnych przez uczniów



Przygotowanie podcastów o dylematach etycznych i uczciwości w życiu codziennym



Tworzenie klasowych i szkolnych inicjatyw promujących uczciwość



Działania artystyczne i społeczne (klasy 4–6)

Przedstawienie edukacyjne „Cena Wygranej”



Ukazuje konsekwencje nieuczciwego przypisywania sobie cudzych pomysłów oraz znaczenie odpowiedzialności za własne decyzje.



Przedstawienie stanowi praktyczną formę pracy wychowawczej, angażującą uczniów zarówno jako aktorów, jak i odbiorców działań edukacyjnych. Może być realizowane w ramach jednej klasy lub koła teatralnego.



Upowszechnianie i Podsumowanie

- Opracowanie „Szkolnego Kodeksu Uczciwości”
- Organizacja prezentacji efektów projektu



Finałowa Gala „Lustro Uczciwości”

- Publiczna prezentacja prac, podcastów i materiałów przygotowanych przez uczniów.
- Prezentacja przedstawienia „Cena Wygranej” na forum szkoły z zaproszeniem rodziców.
- Wspólna refleksja nad znaczeniem uczciwości w życiu szkolnym i społecznym.



Rezultaty projektu

- 1 Wspólnie wypracowany „Szkolny Kodeks Uczciwości”
- 2 Podcast uczniowski o dylematach etycznych i uczciwości w świecie nowych technologii
- 3 Wystawa „Laboratorium Rzetelności” prezentująca wyniki działań uczniów
- 4 Materiały edukacyjne przygotowane podczas realizacji projektu
- 5 Dokumentacja fotograficzna i kronika projektu
- 6 Prezentacja efektów działań podczas Gali „Lustro Uczciwości”



Ewaluacja projektu

Ocena projektu może zostać przeprowadzona poprzez:



obserwację zaangażowania uczniów



analizę wykonanych działań i produktów końcowych



ankiety ewaluacyjne



rozmowy podsumowujące



refleksje uczniów dotyczące własnych doświadczeń związanych z ucziwością

Szczególną uwagę należy zwrócić na to, czy uczestnicy potrafią wskazać konkretne sytuacje, w których wykorzystali zdobytą wiedzę i umiejętności w praktyce szkolnej oraz pozaszkolnej.



3.2

PRZEDSTAWIENIE DLA KLAS 4–6 / KOŁA TEATRALNEGO

„CENA WYGRANEJ”

- Scenariusz przedstawienia edukacyjnego
- Metoda dramy i teatru szkolnego — kształtowanie postaw uczciwości



„CENA WYGRANEJ” · METRYCZKA I CELE

O przedstawieniu

ADRESACI

klasy IV–VI (10–13 lat)

LICZBA AKTORÓW

12–20 uczniów

CZAS TRWANIA

30–40 minut

CEL GŁÓWNY

Kształtowanie postawy uczciwości poprzez ukazanie konsekwencji nieuczciwego przypisywania sobie cudzych pomysłów oraz rozwijanie umiejętności podejmowania odpowiedzialnych decyzji moralnych.

WARTOŚCI REALIZOWANE W PROJEKCIE

uczciwość

odpowiedzialność

odwaga cywilna

współpraca

szacunek

prawdomówność

empatia

sprawiedliwość



„CENA WYGRANEJ” · OBSADA

Postacie i role

Kacper

Uczeń zaangażowany, ambitny, odpowiedzialny. Pod wpływem presji podejmuje nieuczciwą decyzję.

Głos Sumienia

Postać symboliczna, widoczna wyłącznie dla Kacpra. Ukazuje wewnętrzny konflikt bohatera.

Julia

Przewodnicząca klasy konkurencyjnej. Uczciwa, życzliwa i zaangażowana.

Wychowawca

Nauczyciel wspierający uczniów podczas przygotowań.

Dyrektor

Przewodniczący konkursu.

POZOSTAŁE ROLE

- uczniowie klasy A (6–8 osób)
- uczniowie klasy B (6–8 osób)
- członkowie jury
- prowadzący konkurs
- publiczność konkursowa



Scenografia i rekwizyty

PROJEKT KLASY A

„Łapacz Chaosu”

Elementy konstrukcji

Duża kartonowa konstrukcja: kolorowe rury, przyciski, pudła, strzałki, światełka LED, ruchome elementy.

Symbolika

Symbolizuje pomoc w organizowaniu codziennych obowiązków.

PROJEKT KLASY B

„Światło Pomocy”

Elementy konstrukcji

Konstrukcja przypominająca dużą lampę: podświetlany klosz, podstawa, przełącznik światła.

Symbolika

Światło symbolizuje pomoc i wsparcie otrzymywane od innych ludzi.



„CENA WYGRANEJ” · FABUŁA

Streszczenie fabuły

- Dwie klasy przygotowują się do szkolnego konkursu „Wynalazek, który pomaga ludziom”.
- Klasa A buduje „Łapacz Chaosu” — urządzenie mające pomagać ludziom organizować codzienne obowiązki.
- Klasa B tworzy „Światło Pomocy” — projekt pokazujący, że największą pomocą dla człowieka jest wsparcie drugiego człowieka.
- W trakcie przygotowań Kacper podpatruje wyjątkowy pomysł prezentacji klasy B i wykorzystuje go podczas występu własnej klasy.
- Klasa A wygrywa konkurs. Kacper stopniowo uświadamia sobie, że sukces został osiągnięty nieuczciwie.
- Podczas uroczystości wręczenia nagród zdobywa się na odwagę i publicznie przyznaje do swojego błędu.



Ogłoszenie konkursu i przygotowania

SCENA 1

Ogłoszenie konkursu

Dyrektor ogłasza konkurs „Wynalazek, który pomaga ludziom”. Klasy rozpoczynają przygotowania, wszyscy podekscytowani.

SCENA 2

Burza pomysłów

Klasa A dyskutuje nad projektem; pojawiają się humorystyczne pomysły. Po dyskusjach uczniowie wybierają „Łapacz Chaosu”.

SCENA 3

Problemy i konflikty

Nie wszyscy pracują jednakowo, narasta stres przed terminem. Kacper zaczyna czuć odpowiedzialność za powodzenie całej klasy.

SCENA 4

Próba konkurencyjnej klasy

Kacper przez uchylone drzwi widzi próbę „Światła Pomocy” klasy B i dostrzega siłę tego rozwiązania.



„CENA WYGRANEJ” · PRZEBIEG (2/3)

Pokusa i konkurs

SCENA 5

Rozmowa z Głosem Sumienia

Głos Sumienia pyta: „Czy to jeszcze inspiracja?”, „Czy ten pomysł naprawdę należy do ciebie?”, „Czy zwycięstwo jest warte wszystkiego?”. Kacper ignoruje ostrzeżenia.

SCENA 6

Zmiana prezentacji

Następnego dnia Kacper proponuje klasie nowy sposób przedstawienia projektu. Wszyscy są zachwyceni — nikt nie wie, skąd pochodzi pomysł.

SCENA 7

Konkurs

Klasa A prezentuje „Łapacz Chaosu”. Uczniowie zgłaszają problemy, wspólnie je rozwiązują i uruchamiają maszynę. Publiczność nagradza brawami.



„CENA WYGRANEJ” · PRZEBIEG (3/3)

Cena wygranej i zakończenie

SCENA 8

Występ klasy B

Publiczność zauważa podobieństwo prezentacji. Julia spogląda na Kacpra, lecz milczy — to potęguje jego wyrzuty sumienia.

SCENA 9

Ogłoszenie wyników

Klasa A zostaje zwycięzcą. Uczniowie świętują, odbierają puchar i nagrody. Jedynie Kacper nie potrafi cieszyć się zwycięstwem.

SCENA 10

Cena wygranej

Kacper przerywa świętowanie. Przyznaje, że najważniejszy element prezentacji nie był jego pomysłem, opowiada o podpatrzonej próbie klasy B, przeprasza i oddaje puchar.

SCENA 11

Zakończenie

Dyrektor podkreśla, że przyznanie się do błędu wymaga odwagi. Julia przyjmuje przeprosiny; obie klasy dochodzą do wniosku, że prawdziwym zwycięstwem jest uczciwość.



*„Można oszukać innych na chwilę.
Najtrudniej oszukać samego siebie.”*

— Głos Sumienia, słowa końcowe spektaklu

Kurtyna.



Pytania do uczniów po przedstawieniu

1

Dlaczego Kacper zdecydował się wykorzystać pomysł konkurencyjnej klasy?

2

Czy działał dla własnej korzyści czy dla dobra grupy?

3

Gdzie przebiega granica między inspiracją a kopiowaniem?

4

Czy zwycięstwo osiągnięte nieuczciwie daje satysfakcję?

5

Dlaczego przyznanie się do błędu było dla Kacpra trudne?

6

Jakie skutki może mieć nieuczciwość w codziennym życiu?

7

Czy uczciwość zawsze jest łatwa?

8

Jakie sytuacje podobne do przedstawionej mogą zdarzyć się w szkole?



„CENA WYGRANEJ” · EFEKTY

Efekty wychowawcze

Realizacja przedstawienia sprzyja:



rozwijaniu refleksji moralnej



budowaniu postawy uczciwości



wzmacnianiu odpowiedzialności za własne działania



rozwijaniu umiejętności współpracy



kształtowaniu odwagi cywilnej



rozwijaniu kompetencji społecznych i emocjonalnych



wzmacnianiu kultury szacunku i zaufania w społeczności szkolnej



Źródła opracowania

Opracowanie powstało na podstawie analizy polskiej podstawy programowej oraz najnowszych trendów pedagogicznych. Poniżej podano wykorzystane źródła.

1. Podstawa programowa kształcenia ogólnego dla szkół podstawowych — gov.pl / zpe.gov.pl
2. Edukacja wczesnoszkolna I–III — Podstawa programowa, zpe.gov.pl (2025/2026)
3. Etyka. PP z komentarzem. Szkoła podstawowa — ORE
4. Etyka — Szkoła podstawowa IV–VIII — podstawaprogramowa.pl
5. M. Małek, Scenariusz zajęć „Uczmy się tolerancji” — ORE
6. Edukacja obywatelska - Nowa Era, <https://www.nowaera.pl/szkola-ponadpodstawowa/podreczniki-szkolne/edukacja-obywatelska>
7. Edukacja obywatelska — nowy przedmiot (studia-online.pl, wskz.pl, Nowa Era)
8. Program nauczania historii w klasach 4–8 — samorząd.gov.pl
9. Z. Olek-Redlarska, Rozumienie pojęć moralnych — pbc.biaman.pl
10. Moralność, rozwój moralny, wychowanie moralne — Biblioteka Nauki

Autorski koncept merytoryczny opracowali Joanna i Krzysztof Boruta.

AI wykorzystane tylko w zakresie edycji graficznej prezentacji. Powyższe inspiracje do zajęć i projektów są oryginalnymi pomysłami autorów. Materiał został rozwinięty i zredagowany przy wsparciu narzędzi sztucznej inteligencji. Propozycje AI poddano krytycznemu wartościowaniu na podstawie własnej wiedzy oraz doświadczenia