VARSOVIA teatr

SCENARIUSZ LEKCJI · 45 MINUT · BEZ KOMPUTERÓW

Sprawdzam. Nie podaję danych. Mówię dorosłemu.

Lekcja o sztucznej inteligencji i bezpieczeństwie w sieci. Trzy wersje: klasy 1–3, klasy 4–8 i szkoły ponadpodstawowe. Materiał towarzyszący spektaklowi „Ej, Aj!", do użycia także bez niego.

1. O co chodzi w tej lekcji

Dzieci rozmawiają z maszynami coraz wcześniej: z asystentami głosowymi, czatami w grach, aplikacjami do nauki. Nie potrzebują do tego strachu ani wykładu o technologii. Potrzebują trzech nawyków, które da się ćwiczyć w klasie:

1. **Sprawdzam.** Maszyna mówi pewnie, nawet gdy się myli.
2. **Nie podaję danych.** Hasło, adres i zdjęcia dokumentów nie należą do żadnej rozmowy w sieci.
3. **Mówię dorosłemu.** Gdy coś mnie niepokoi, nie zostaję z tym sam.

Po lekcji uczeń potrafi:

- wyjaśnić własnymi słowami, że AI „odgaduje, co pasuje", więc może się pomylić i trzeba to sprawdzić;
- wskazać, jakich informacji nie podaje się w sieci i które podaje tylko za wiedzą dorosłego;
- powiedzieć, co zrobi i komu powie, gdy w grze lub czacie spotka coś niepokojącego.

2. Przygotowanie (5 minut)

- Wydrukujcie karty pracy (Karty 1, 2 i 3, po jednej na parę uczniów) albo przepiszcie ćwiczenia na tablicę. Klucz odpowiedzi jest na ostatniej stronie.
- Dla głosowania wystarczą ręce albo trzy kolorowe kartki dla każdej pary: zielona — prawda, czerwona — pomyłka, żółta — nie wiem.
- Nie potrzebujecie komputera, projektora ani internetu. Jeśli chcecie, w ćwiczeniu 1 możecie sprawdzać odpowiedzi w atlasie, encyklopedii lub na stronie szkoły.
- Nie musicie być ekspertem od AI. Waszą rolą jest prowadzenie rozmowy, a nie odpowiadanie na wszystko.

3. Przebieg lekcji

0–5 min Rozgrzewka: czy komputer może się mylić?

Zapytajcie klasę: *„Czy komputer wie wszystko?”* i zbierzcie odpowiedzi. Potem wprowadźcie jedno proste wyjaśnienie:

> „Sztuczna inteligencja to program, który uczył się na ogromnej liczbie tekstów i obrazów. Kiedy go o coś pytamy, **odgaduje, co najlepiej pasuje do pytania**. Nie myśli jak człowiek, nie zna Waszej klasy i nie wie, kiedy się myli. Dlatego sprawdzamy.”

Klasy 1–3: zamiast „programu, który uczył się” powiedzcie „bardzo pilna maszyna, która przeczytała mnóstwo książek, ale czasem źle pamięta”.

5–17 min Ćwiczenie 1: Prawda czy pomyłka?

Czytajcie po kolei twierdzenia z Karty 1, jakby napisała je sztuczna inteligencja. Po każdym klasa głosuje: prawda, pomyłka albo nie wiem. Dopiero potem sprawdzamy w źródle (atlas, książka, dorosły) i wskazujemy, kto się pomylił, ustawiając na tablicy dwie kolumny: „maszyna miała rację” i „maszyna się pomyliła”.

Pytanie kluczowe: *Po czym można było poznać, że to pomyłka?* Najczęstsza odpowiedź to „po niczym”, i właśnie o tym jest ta lekcja: maszyna brzmi tak samo pewnie, gdy ma rację i gdy się myli.

Wniosek do zapisania: „Sprawdzam w drugim źródle, zanim uwierzę.”

17–30 min Ćwiczenie 2: Co mogę podać?

Uczniowie w parach sortują karty z Karty 2 do trzech kolumn: **Mogę podać**, **Tylko z dorosłym** i **Nigdy**. Dajcie im 5 minut, potem porównajcie wyniki par i omówcie spory. Spory są dobre: pokazują, że o danych myśli się, a nie recytuje reguły.

Pytanie kluczowe: *Dlaczego nie podajemy tego obcemu, nawet jeśli jest miły?* Wnioski: w sieci nie widać, kto jest po drugiej stronie; to, co raz wyślemy, trudno cofnąć; rozmawiamy też z programami, które mogą zapisywać wszystko, co im napiszemy.

30–40 min Ćwiczenie 3: Komu powiem?

Omawiacie cztery krótkie sytuacje z Karty 3. Przy każdej uczniowie mówią (na forum lub w parach): *co robię, a komu mówię?* Dopuszczajcie różne odpowiedzi, ale pilnujcie wspólnego rdzenia: **przestaję odpowiadać, nic nie wysyłam i mówię zaufanemu dorosłemu**. Wolno też zrobić zrzut ekranu, jeśli to nie jest zdjęcie dziecka.

Wskażcie na tablicy konkretne osoby, którym można powiedzieć: rodzic, opiekun, wychowawca, pedagog szkolny, psycholog. Dodajcie, że można też zadzwonić po pomoc:

- **116 111** — telefon zaufania dla dzieci i młodzieży (bezpłatny, także dla uczniów);
- **800 100 100** — telefon dla rodziców i nauczycieli w sprawie bezpieczeństwa dzieci.

Numery sprawdźcie przed lekcją na stronach organizacji prowadzących linie pomocy; z czasem mogą się zmieniać.

40–45 min Podsumowanie i „bilet wyjścia”

Poproście klasę, żeby powtórzyła chórem trzy zasady. Potem każdy uczeń kończy na kartce (lub ustnie) jedno zdanie: *„Od dziś sprawdzę … / nie podam … / powiem …”*. Zbierzcie kartki: to Wasz materiał do oceny kształtującej i do rozmowy na godzinie wychowawczej.

4. Wersje wiekowe

	Klasy 1–3	Klasy 4–8	Szkoły ponadpodstawowe
Rozgrzewka	„Maszyna, która przeczytała mnóstwo książek, ale czasem źle pamięta.”	Wyjaśnienie z ramki: AI odgaduje, co pasuje.	Dodajcie pojęcie „halucynacji”: AI potrafi pewnie podać nieprawdziwy fakt, liczbę lub źródło.
Ćwiczenie 1	Cztery proste twierdzenia (Karta 1A), głosowanie rękami.	Sześć twierdzeń (Karta 1B), głosowanie kartkami.	„Znajdź źródło w 2 minuty” (Karta 1C): fikcyjny akapit z wymyślonym raportem i danymi.
Ćwiczenie 2	Sortujecie osiem kart, część czyta nauczyciel.	Wszystkie dwanaście kart w parach.	Dodajcie „ślad cyfrowy”: co o nas wynika ze zdjęcia, lokalizacji i profilu.
Ćwiczenie 3	Dwie sytuacje (A i B), odgrywane w parach.	Cztery sytuacje.	Cztery sytuacje plus pytanie: *gdzie kończy się żart, a zaczyna cyberprzemoc?*

5. Trudne pytania dzieci: krótkie odpowiedzi

Dziecko pyta	Można odpowiedzieć
Czy robot ma uczucia?	Nie. Robot robi to, co zaprogramowali ludzie albo co mu poleci operator. Może wyglądać jak zwierzę, ale nie czuje smutku ani radości.
Czy AI jest mądrzejsza od człowieka?	W niektórych zadaniach jest szybsza, np. w szukaniu wzorów w ogromnych tekstach. Nie rozumie jednak świata jak człowiek i nie wie, kiedy się myli.
Czy AI mnie słucha i zapamięta, co napisałem?	Programy mogą zapisywać rozmowy. Dlatego nie piszemy do nich haseł, adresów ani sekretów, tak jak nie krzyczymy ich na ulicy.
Czy AI zabierze nam pracę?	Zmieni wiele zawodów, ale ktoś nadal musi sprawdzać, decydować i odpowiadać za skutki. To jest właśnie praca człowieka.
Nie wiem, czy to prawda. Co robię?	Sprawdzam w drugim źródle: w książce, w atlasie, u nauczyciela, u rodzica. Jeśli nadal nie wiem, mówię: „nie jestem pewien”.

Jeśli nie znacie odpowiedzi, powiedzcie: „sprawdzimy to razem”. To dokładnie ta postawa, którą ćwiczy lekcja.

Karta 1A. Prawda czy pomyłka? (klasy 1–3)

Imię i nazwisko / para: _____ Klasa: _____

Nr	Maszyna powiedziała…	Prawda	Pomyłka	Nie wiem
1	Krowa daje mleko.	☐	☐	☐
2	Pszczoły robią mleko.	☐	☐	☐
3	Słońce świeci w nocy.	☐	☐	☐
4	Ryby oddychają skrzelami.	☐	☐	☐

Karta 1B. Prawda czy pomyłka? (klasy 4–8)

Nr	Maszyna powiedziała…	Prawda	Pomyłka	Nie wiem
1	Wisła wpada do Morza Bałtyckiego.	☐	☐	☐
2	Najwyższym szczytem Polski jest Śnieżka.	☐	☐	☐
3	Pająki są owadami.	☐	☐	☐
4	Woda przy zwykłym ciśnieniu wrze w temperaturze 100 °C.	☐	☐	☐
5	Delfiny są rybami.	☐	☐	☐
6	W tygodniu jest siedem dni.	☐	☐	☐

Po czym można było poznać pomyłkę? _____

Karta 1C. Znajdź źródło w 2 minuty (szkoły ponadpodstawowe)

„Według raportu Instytutu Badań Cyfrowych z 2023 roku aż **87% nastolatków** sprawdza w internecie informacje podane przez asystenta AI. Autorzy badania zauważają, że **w Polsce odsetek ten rośnie o 12 punktów procentowych rocznie**."

Ten akapit jest wymyślony na potrzeby ćwiczenia: wspomniany instytut, raport i liczby nie istnieją. Nie mówcie o tym uczniom przed ćwiczeniem.

1. Spróbujcie w parach znaleźć ten raport (2 minuty). Co znaleźliście? _____

2. Które elementy akapitu brzmią wiarygodnie? Dlaczego? _____

3. Jak sprawdzilibyście taką informację, zanim użyjecie jej w pracy? _____

Karta 2. Co mogę podać? (sortowanie)

Wpiszcie numer karty w odpowiednią kolumnę. Jeśli się nie zgadzacie, zapiszcie obie wersje i uzasadnienie.

Nr	Informacja	Mogę podać	Tylko z dorosłym	Nigdy
1	Mój ulubiony kolor			
2	Hasło do konta w grze			
3	Mój adres domowy			
4	Moja ulubiona drużyna lub bajka			
5	Zdjęcie legitymacji szkolnej			
6	Nazwa mojej szkoły			
7	Numer telefonu rodzica			
8	Moje zdjęcie z wakacji			
9	Mój PESEL			
10	Godzina, o której wracam ze szkoły			
11	Zdjęcie koleżanki lub kolegi			
12	Kod z SMS-a z banku lub z aplikacji			

Klasy 1–3: sortujecie karty 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9 i 12.

Dlaczego? Wybierzcie jedną kartę z kolumny „Nigdy” i napiszcie, co złego mogłoby się stać:

_____

Karta 3. Komu powiem?

Przy każdej sytuacji odpowiedzcie: **Co robię? Komu mówię?** (Klasy 1–3: sytuacje A i B.)

A. W grze pisze do Ciebie „asystent”: *„Podaj mi swój adres, wyślę Ci nagrodę!”*

B. Ktoś, kogo nie znasz, pisze w grze: *„Nie mów rodzicom, że ze mną gadasz, to będzie nasza tajemnica.”*

C. Dostajesz wiadomość z niepokojącym zdjęciem od nieznajomej osoby.

D. W czacie klasowym ktoś wysyła zdjęcie kolegi z przeróbką, z której wszyscy się śmieją. Kolega zniknął z czatu.

Moje trzy zasady: Sprawdzam. _____ Nie podaję danych. _____
Mówię dorosłemu. _____

Do kogo mogę pójść w szkole lub w domu? _____

Klucz odpowiedzi i uwagi dla nauczyciela

Karta 1A (klasy 1–3)

1 — prawda · 2 — pomyłka (pszczoły robią miód) · 3 — pomyłka · 4 — prawda.

Karta 1B (klasy 4–8)

1. Prawda.
2. Pomyłka. Najwyższym szczytem Polski są Rysy (2499 m n.p.m.); Śnieżka (1603 m) jest najwyższa w Sudetach.
3. Pomyłka. Pająki to pajęczaki, mają osiem odnóży.
4. Prawda. Przy normalnym ciśnieniu na poziomie morza; w górach woda wrze w niższej temperaturze.
5. Pomyłka. Delfiny to ssaki.
6. Prawda.

Karta 1C (szkoły ponadpodstawowe)

Raport i instytut nie istnieją, a liczby są wymyślone. Zwróćcie uwagę, co sprawiło, że tekst brzmi wiarygodnie: nazwa brzmiąca poważnie, rok, dokładny procent, „odsetek rośnie o 12 punktów". Warto omówić: **dokładność nie jest dowodem prawdy**; szukamy oryginału (wydawcy, daty, autora), a gdy go nie ma, nie powtarzamy informacji.

Karta 2 (sortowanie)

Mogę podać	Tylko z dorosłym	Nigdy
1 ulubiony kolor · 4 ulubiona drużyna lub bajka	6 nazwa szkoły · 7 numer telefonu rodzica · 8 zdjęcie z wakacji · 10 godzina powrotu · 11 zdjęcie koleżanki lub kolegi	2 hasło · 3 adres domowy · 5 zdjęcie legitymacji · 9 PESEL · 12 kod z SMS-a

To nie są sztywne reguły: kolumnę „Mogę podać" dobrze potraktować jako „zwykle bezpieczne, jeśli rozmawiam ze znaną osobą". Zdjęcie innego dziecka (karta 11) wymaga zgody tego dziecka i jego rodziców; to dobry powód do rozmowy o prawie do wizerunku. Klasy starsze mogą dodać do dyskusji pytanie, co dane składają w całość (szkoła + godzina powrotu + zdjęcie = można znaleźć dziecko).

Karta 3 (Komu powiem?)

- **A.** Nie podaję adresu. Prawdziwe nagrody nie wymagają adresu w czacie z „asystentem". Pokazuję rozmowę rodzicowi lub nauczycielowi.
- **B.** Przerywam rozmowę. Dorosły, który każe ukrywać rozmowę przed rodzicami, postępuje niebezpiecznie. Mówię rodzicowi lub innemu zaufanemu dorosłemu od razu; nie jestem niczemu winny.
- **C.** Nie odpowiadam, nie przesyłam dalej. Mówię dorosłemu; dorosły zdecyduje o zgłoszeniu (zrzut ekranu zachowuje dorosły, nie dziecko, jeśli to zdjęcie małoletniego).
- **D.** Nie udostępniam i nie śmieję się. Piszę do kolegi, że jest mi przykro, i mówię wychowawcy lub pedagogowi. To już może być cyberprzemoc.

Ocena

Proponujemy ocenę kształtującą: „bilet wyjścia” (jedno zdanie ucznia) i obserwacja pracy w parach. Nie oceniamy poprawności kart w sensie punktowym; celem jest rozmowa.

Chcecie zobaczyć to na scenie? „Ej, Aj!” to edukacyjny spektakl muzyczny Teatru Varsovia o sztucznej inteligencji i bezpieczeństwie w sieci — o tym, co AI daje, a czym grozi. Prowadzi go aktor, na scenie towarzyszą mu robot-pies Bajt i humanoid Prymus, a ALGO — przemądrzała sztuczna inteligencja — musi zmierzyć się z klasą. Dzieci są jury: głosują, śpiewają i sprawdzają, czy maszyna się nie myli. Przyjeżdżamy do przedszkoli i szkół w całej Polsce.
ejaj.teatrvarsovia.pl · bilety@teatrvarsovia.pl · 691 239 040

© Teatr Varsovia (Bravo!Teatr sp. z o.o.). Wolno kopiować i drukować do użytku w placówkach oświatowych i kultury; prosimy nie sprzedawać ani nie zmieniać autorstwa. Materiał ma charakter pomocniczy i nie jest dokumentem urzędowym.