PIERWSZA ŁAWKA · SCENARIUSZ LEKCJI · EDUKACJA ZDROWOTNA · KLASA 6

Internet: sztuczna inteligencja, deepfake i phishing – jak nie dać się oszukać

Lekcja detektywistyczna. Uczniowie badają fikcyjne wiadomości i szukają sygnałów ostrzegawczych, poznają korzyści i ograniczenia sztucznej inteligencji oraz układają listę „zasad cyfrowego detektywa".

Przedmiot	Edukacja zdrowotna
Klasa	klasa 6
Dział	9. Internet i profilaktyka uzależnień
Temat lekcji	**Internet: sztuczna inteligencja, deepfake i phishing – jak nie dać się oszukać**
Czas	45 minut (1 jednostka lekcyjna)
Metody	analiza fikcyjnych wiadomości, praca w grupach (detektywi), dyskusja, burza mózgów
Formy pracy	praca z całą klasą, praca w grupach 4-osobowych, praca indywidualna
Środki dydaktyczne	wydrukowane 4 fikcyjne wiadomości (poniżej), wydruk odpowiedzi AI z błędem (wzór poniżej), karta pracy (załącznik)

CEL OGÓLNY

Rozwijanie krytycznego korzystania z Internetu i sztucznej inteligencji oraz umiejętności rozpoznawania fałszerstw, wyłudzeń i niebezpiecznych kontaktów.

CELE OPERACYJNE – UCZEŃ PO LEKCJI:

- Uczeń omawia korzyści i zagrożenia związane ze sztuczną inteligencją.
- Uczeń wyjaśnia, czym są deepfake, phishing i kradzież tożsamości, oraz podaje sygnały ostrzegawcze.
- Uczeń wskazuje, jak reagować na niebezpieczne kontakty i wyłudzenia, oraz gdzie szukać pomocy.

CELE W JĘZYKU UCZNIA

- Wiem, do czego AI może mi pomóc, a gdzie może się mylić.
- Rozpoznam podejrzaną wiadomość i nie kliknę w link.
- Wiem, co zrobić, gdy ktoś w sieci mnie niepokoi lub mi grozi.

WYMAGANIA Z PODSTAWY PROGRAMOWEJ

- **9.2 · Internet (fragmenty)** – omawia zagrożenia wynikające z niewłaściwego używania technologii informacyjno-komunikacyjnych, w tym (…) phishing, deepfake, kradzież tożsamości oraz niebezpieczne kontakty w sieci (…), omawia korzyści i zagrożenia związane ze sztuczną inteligencją oraz z wirtualną rzeczywistością (VR)
- **9.5 · Internet i profilaktyka uzależnień** – omawia sposoby reagowania w sytuacjach występowania zagrożeń związanych z korzystaniem z Internetu (…), a także wymienia sposoby uzyskania pomocy specjalistycznej w tym zakresie

Źródło: Dz.U. 2026 poz. 378 zm. Dz.U. 2026 poz. 958 – podstawa programowa edukacji zdrowotnej, klasy IV–VI.

KRYTERIA SUKCESU (NaCoBeZU)

- Podaję jedną korzyść i jedno zagrożenie sztucznej inteligencji.
- Wskazuję w wiadomości trzy sygnały phishingu (pośpiech, obietnica nagrody, prośba o hasło lub dane, podejrzany link).
- Wyjaśniam, czym jest deepfake, i nie rozsyłam takich treści.
- Wiem, co zrobić, gdy ktoś grozi lub prosi o tajemnicę: nie ulegam, zapisuję dowody, mówię dorosłemu, blokuję i zgłaszam.

Podgląd • Pierwsza Ławka

MATERIAŁY DLA NAUCZYCIELA

- **Wiadomości do analizy (fikcyjne):** (A) SMS: „Twoja paczka czeka! Kliknij natychmiast i podaj hasło do konta: [link]" – *phishing: pośpiech, link, hasło*. (B) e-mail: „Wygrałeś telefon! Wpisz adres, numer telefonu i hasło, aby odebrać nagrodę" – *phishing: obietnica nagrody i prośba o dane*. (C) wiadomość od kolegi z klasy w czacie: „Tu moja lekcja do skopiowania: [link]" z kontem, które wygląda na jego, ale ma inną nazwę – *możliwe przejęcie konta; sprawdź u kolegi osobiście*. (D) „Nowy kolega z gry" daje prezenty, prosi o zdjęcie i mówi „Nie mów rodzicom" – *groźny kontakt*.
- **Sztuczna inteligencja:** korzyści – pomoc w nauce, tłumaczeniu, streszczeniu; zagrożenia – odpowiedź może być nieprawdziwa, a brzmieć przekonująco; wpisane dane mogą zostać zapisane. Zasady: sprawdzam odpowiedzi w wiarygodnym źródle; nie wpisuję danych osobistych (adres, telefon, szkoła, hasła); z trudnymi sprawami idę do dorosłego. **Wzór wydruku z błędem:** pytanie „Kiedy odbyła się bitwa pod Grunwaldem?", odpowiedź AI: „Bitwa pod Grunwaldem odbyła się w 1510 roku, a polskimi wojskami dowodził wtedy Władysław Jagiełło." (poprawna data: 1410 – uczniowie sprawdzają ją w podręczniku lub encyklopedii). Taki wydruk pokazuje, że AI się myli, a odpowiedź brzmi przekonująco.
- **Deepfake** to zmanipulowane zdjęcie, nagranie lub głos, które wyglądają jak prawdziwe. Nie rozsyłamy takich treści i nie tworzymy ich o innych osobach. **Kradzież tożsamości:** ktoś podszywa się pod nas, używając naszych danych lub zdjęć. **VR:** korzyści – nauka i wirtualne zwiedzanie; zagrożenia – zawroty głowy, zmęczenie oczu, kontakt z obcymi; korzystamy z przerwami i za wiedzą dorosłych.
- **Pomoc: 116 111** (telefon zaufania dla dzieci i młodzieży, bezpłatny, poufny, codziennie przez całą dobę), **800 12 12 12** (Dziecięcy Telefon Zaufania Rzecznika Praw Dziecka, tylko dla dzieci), **112** w bezpośrednim zagrożeniu. Dla rodziców i nauczycieli: **800 100 100**.

PRZEBIEG LEKCJI

Czas	Faza	Co robi nauczyciel	Co robią uczniowie
0–5 min	Prawdziwe czy zmanipulowane?	• Opisuje sytuację: w sieci krąży nagranie znanej osoby, która mówi coś zaskakującego. Pyta: „Skąd wiemy, że to prawda?". • Zapisuje pomysły sprawdzania.	• Podają sposoby sprawdzenia. • Nazywają wątpliwości.
5–13 min	Sztuczna inteligencja – pomoc i pułapka	• Pokazuje wydruk odpowiedzi AI z błędem; prosi o wskazanie, co sprawdzić. • Zapisuje korzyści i zagrożenia w dwóch kolumnach.	• Wskazują błąd lub wątpliwość. • Dopisują korzyści i zagrożenia.
13–23 min	Detektywi wiadomości	• Rozdaje wiadomości A–D; grupy zakreślają sygnały ostrzegawcze i decydują, co zrobić. • Omawia wyniki: pośpiech, nagroda, prośba o hasło i dane, podejrzany link.	• Analizują wiadomości. • Zapisują decyzję: „nie klikam / pytam dorosłego / zgłaszam".
23–31 min	Deepfake i groźne kontakty	• Wyjaśnia pojęcia deepfake i kradzież tożsamości; omawia sygnały groźnego kontaktu (prezenty, prośba o tajemnicę, zdjęcia, spotkanie). • Podaje cztery kroki: nie ulegam, zapisuję dowody, mówię dorosłemu, blokuję i zgłaszam.	• Zadają pytania. • Powtarzają kroki reagowania.

31–41 min	Karta pracy	• Rozdaje kartę pracy i wyznacza zadania 1–5. • Zbiera na tablicy „zasady cyfrowego detektywa”.	• Rozwiązują zadania samodzielnie. • Dopisują własną zasadę.
41–45 min	Podsumowanie i ewaluacja	• Przypomina numery 116 111 i 112. • Prosi o pokazanie kciukiem spełnienia kryteriów sukcesu.	• Podają jedną zasadę, którą zapamiętają. • Oceniają się kciukiem.

TYPOWE TRUDNOŚCI UCZNIÓW

- Uczniowie ufają odpowiedziom AI bez sprawdzenia – wracaj do wydruku z błędem.
- Phishing kojarzą tylko z e-mailami – pokaż SMS-y i wiadomości w komunikatorach.
- Wstydzą się, że dali się oszukać – zaznacz, że oszuści są coraz sprytniejsi, a poproszenie o pomoc jest właściwe.
- Uważają, że deepfake dotyczy tylko znanych osób – pokaż ryzyko dla każdego.

EWALUACJA LEKCJI

- Analiza wiadomości A–D pokazuje, czy uczniowie wskazują sygnały phishingu.
- Zadanie 4 sprawdza reagowanie na groźny kontakt.
- Zasady cyfrowego detektywa tworzą wspólne podsumowanie.

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Internet: sztuczna inteligencja, deepfake i phishing – jak nie dać się oszukać – scenariusz lekcji, edukacja zdrowotna, klasa 6

Podgląd pokazał 4 z 6 stron. Pełna wersja: 6 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- metryczka lekcji: metody, formy pracy i środki dydaktyczne,
- cele lekcji oraz cele w języku ucznia,
- wymagania z podstawy programowej (Dz.U. 2026 poz. 378 ze zm. poz. 958): 9.2 · Internet (fragmenty); 9.5 · Internet i profilaktyka uzależnień,
- kryteria sukcesu do zapisania na tablicy,
- przebieg lekcji minuta po minucie – w tabeli: co robi nauczyciel, co robią uczniowie,
- sposoby sprawdzenia, czy cel lekcji został osiągnięty,
- załącznik: karta pracy dla ucznia (5 zadań, 14 pkt) z pełnym kluczem odpowiedzi.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail

pierwszalawka.pl/material/scenariusz-lekcji-edukacja-zdrowotna-klasa-6-internet-sztuczna-inteligencja-deepfake-