Pierwsza Ławka · zestaw kart pracy · informatyka · klasa 8

Dział 5. Informatyka w społeczeństwie

Sztuczna inteligencja i jej ograniczenia, oznaczanie treści tworzonych przez AI, algorytmy rekomendacji i bańka informacyjna, dezinformacja i deepfake, cyfrowa tożsamość i ślad cyfrowy, prywatność, równy dostęp do technologii, higiena cyfrowa, uczciwe korzystanie z AI. Sześć kart pracy: teoria z przykładami, ćwiczenia, utrwalenie, zastosowanie i dwa równoległe sprawdziany – z pełnym kluczem odpowiedzi.



Karta	Temat	Zadania
1	**Informatyka w społeczeństwie – najważniejsze wiadomości** Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka	3 zad. 6 pkt
2	**Informatyka w społeczeństwie – ćwiczenia podstawowe** Sprawdzam, czy rozumiem podstawy	5 zad. 11 pkt
3	**Informatyka w społeczeństwie – utrwalenie** Zadania o wyższym poziomie trudności	4 zad. 8 pkt
4	**Informatyka w społeczeństwie – w praktyce** Tekst, źródło lub sytuacja z życia	2 zad. 6 pkt
5	**Sprawdzian: Informatyka w społeczeństwie – grupa A** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt
6	**Sprawdzian: Informatyka w społeczeństwie – grupa B** 30 minut · 15 pkt	7 zad. 15 pkt

Jak korzystać z zestawu

- Karta 1 zawiera najważniejsze wiadomości i przykłady – od niej warto zacząć.
- Karty 2–4 to ćwiczenia podstawowe, utrwalenie oraz zastosowanie wiedzy w tekście, na źródle lub w sytuacji z życia.
- Karty 5 i 6 to równoległe sprawdziany (grupa A i grupa B) z tymi samymi typami zadań i tą samą punktacją – gotowe na lekcję.
- Każda karta mieści się na osobnych stronach i ma własną punktację – można ją wydrukować osobno jako pracę domową, kartkówkę lub zastępstwo.
- Klucz odpowiedzi do wszystkich kart znajduje się na końcu zestawu. Wersja DOCX pozwala dowolnie edytować zadania.

Materiał oryginalny dla klasy 8 szkoły podstawowej (rok szkolny 2026/2027). Do użytku własnego i pracy z własnymi uczniami.

Informatyka w społeczeństwie – najważniejsze wiadomości

Teoria w pigułce, przykłady i rozgrzewka

Karta 1/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 6 pkt

Przypomnij sobie

- **Sztuczna inteligencja** (SI, AI) – programy wykonujące zadania wymagające dotąd ludzkiej inteligencji (rozpoznawanie mowy i obrazów, tłumaczenie, czatboty). Większość z nich uczy się na danych (uczenie maszynowe), więc może się mylić i powielać błędy z danych.
- W UE od sierpnia 2026 r. czatbot musi informować, że rozmawiasz z programem (chyba że to oczywiste), a firmy, instytucje i osoby publikujące w ramach pracy, które pokazują **deepfake**, muszą ujawnić, że treść wygenerowało lub zmieniło AI. Osoba, która publikuje prywatnie (nie w ramach pracy), nie ma takiego obowiązku, ale uczciwie jest oznaczać takie treści.
- **Algorytmy rekomendacji** dobierają treści według naszych kliknięć – mogą zamykać w „bańce informacyjnej". Największe platformy w UE muszą dać wybór treści niedobieranych według profilu użytkownika, a platformy internetowe nie mogą kierować do niepełnoletnich reklam opartych na profilowaniu.
- **Cyfrowa tożsamość** to nasz obraz w sieci (konta, zdjęcia, wpisy); **ślad cyfrowy** – wszystko, co zostawiamy w internecie. Trudno go usunąć – myśl, zanim coś opublikujesz.
- **Równy dostęp**: nie każdy ma komputer i dobry internet (wykluczenie cyfrowe); strony powinny być dostępne dla wszystkich (napisy w filmach, opis alternatywny obrazów). E-usługi to np. e-dziennik i mObywatel.
- **Higiena cyfrowa**: limit czasu przed ekranem, wyłączanie powiadomień, sen bez telefonu, sprawdzanie informacji (fake news, deepfake). **FOMO** to lęk, że coś ważnego nas omija w sieci – przez niego trudno odłożyć telefon.

Technologia i ludzie



Nie każdy ma komputer i dobry internet – to wykluczenie cyfrowe



Konta w internecie wymagają ochrony haseł



Platformy internetowe nie mogą kierować do nieletnich reklam opartych na profilowaniu



Rozpoznawanie mowy, np. dyktowanie tekstu, to jedno z zastosowań SI

Przykłady z wyjaśnieniem

Przykład 1. Czy odpowiedź czatbota AI zawsze jest prawdziwa?
Nie – może zawierać błędy, a nawet zmyślone fakty; trzeba ją sprawdzić w wiarygodnych źródłach.

Przykład 2. Co to jest deepfake?
Fałszywe nagranie, zdjęcie lub głos wygenerowane albo zmienione przez AI, udające prawdziwe.

Zadania

1 **Połącz pojęcie z wyjaśnieniem. Jedno wyjaśnienie jest nadmiarowe.** ___ / 4 pkt

1. sztuczna inteligencja
2. bańka informacyjna
3. deepfake
4. higiena cyfrowa

a) fałszywe nagranie wygenerowane komputerowo
b) program wykonujący zadania wymagające dotąd ludzkiej inteligencji
c) zdrowe nawyki korzystania z technologii
d) widzenie głównie treści zgodnych z naszymi poglądami i zainteresowaniami
e) ślad zostawiany w internecie

1 ___ 2 ___ 3 ___ 4 ___

2 **Przykładem e-usługi jest** ___ / 1 pkt

A. kreda
B. e-recepta
C. tablica korkowa
D. papierowy list

Informatyka w społeczeństwie – ćwiczenia podstawowe

Sprawdzam, czy rozumiem podstawy



Karta 2/6

Imię i nazwisko: Data: Wynik: ..... / 11 pkt



Pamiętaj: podając argumenty za i przeciw, zapisz je w dwóch osobnych listach – każdy argument w osobnym punkcie.

1 **Oceń prawdziwość zdań.** ___ / 3 pkt

1. AI może powielać błędy obecne w danych.	P	F
2. Warto wyłączać powiadomienia podczas nauki.	P	F
3. Algorytmy rekomendacji pokazują wszystkim te same treści.	P	F

2 **Podaj trzy sposoby rozpoznania fake newsa.** ___ / 3 pkt

3 **Podaj dwie korzyści i dwa zagrożenia związane z AI w szkole.** ___ / 2 pkt

4 **Zaproponuj dwie zasady higieny cyfrowej dla ucznia.** ___ / 2 pkt

5 **Ślad cyfrowy to** ___ / 1 pkt

A. rodzaj wirusa

B. rodzaj kabla sieciowego

C. odcisk palca na ekranie

D. wszystko, co zostawiamy o sobie w internecie

PIERWSZA ŁAWKA

Informatyka w społeczeństwie – w praktyce

Tekst, źródło lub sytuacja z życia



Karta 4/6

Imię i nazwisko: ..... Data: ..... Wynik: ..... / 6 pkt



Pamiętaj: w zadaniach do tekstu najpierw podkreśl liczby i fakty, o które pyta polecenie.

1 **Przeczytaj tekst i wykonaj zadania.** ___ / 4 pkt

Tydzień bez powiadomień

Klasa 8c przeprowadziła eksperyment: przez tydzień uczniowie wyłączyli powiadomienia w telefonach na czas nauki i po 21:00. Średni czas przed ekranem spadł z 5 h 20 min do 3 h 50 min dziennie, a 18 z 24 uczniów stwierdziło, że lepiej się wysypia. Kilka osób przyznało, że na początku odczuwało niepokój, że coś ważnego ich omija.

Tekst własny

1.1 **O ile minut dziennie spadł średni czas przed ekranem?** ___ / 1 pkt

1.2 **Jaki procent uczniów zauważył lepszy sen?** ___ / 1 pkt

1.3 **Jak nazywa się lęk przed tym, że coś nas omija w sieci? Jak mu przeciwdziałać?** ___ / 2 pkt

2 **Zaproponuj podobny eksperyment dla twojej klasy – co zmierzycie?** ___ / 2 pkt

Podgląd • Pierwsza Ławka

CO JESZCZE JEST W ŚRODKU

Informatyka w społeczeństwie – zestaw 6 kart pracy z kluczem, klasa 8

Podgląd pokazał 4 z 10 stron. Pełna wersja: 10 stron A4, PDF do druku i DOCX do edycji.

- Karta 1: Informatyka w społeczeństwie – najważniejsze wiadomości – 3 zadania, 6 pkt
- Karta 2: Informatyka w społeczeństwie – ćwiczenia podstawowe – 5 zadań, 11 pkt
- Karta 3: Informatyka w społeczeństwie – utrwalenie – 4 zadania, 8 pkt
- Karta 4: Informatyka w społeczeństwie – w praktyce – 2 zadania, 6 pkt
- Karta 5: Sprawdzian: Informatyka w społeczeństwie – grupa A – 7 zadań, 15 pkt
- Karta 6: Sprawdzian: Informatyka w społeczeństwie – grupa B – 7 zadań, 15 pkt Karta 1 przypomina najważniejsze wiadomości i pokazuje przykłady z wyjaśnieniem.

Kup pełną wersję – plik od razu na e-mail
pierwszalawka.pl/material/informatyka-klasa-8-dzial-05-informatyka-w-spoleczenstwie-zestaw