https://doi.org/10.18778/8445-131-1.15

Kacper Szewczyk
Uniwersytet Jagielloński w Krakowie
VII Liceum Ogólnokształcące im. Zofii Nałkowskiej w Krakowie
https://orcid.org/0000-0001-7138-0950

JAK MOŻLIWA JEST INTEGRACJA EDUKACJI POLONISTYCZNEJ I NARZĘDZI SZTUCZNEJ INTELIGENCJI? PRAKTYCZNE ROZWIĄZANIA

Streszczenie
Artykuł analizuje możliwości wykorzystania sztucznej inteligencji w nauczaniu języka polskiego, ze szczególnym uwzględnieniem jej roli w rozwijaniu kluczowych kompetencji uczniów. Autor prezentuje praktyczne propozycje dydaktyczne, m.in. pracę z generowanymi kartami bohaterów dramatu *Balladyna* Juliusza Słowackiego. Zwraca również uwagę na możliwość wykorzystania sztucznie tworzonych obrazów jako uzupełnienia interpretacji utworów literackich, np. *To lubię* Adama Mickiewicza.
Jednocześnie autor podkreśla niedoskonałości AI w generowaniu ilustracji, wskazując, że błędy te mogą stanowić wartościowe narzędzie dydaktyczne – pozwalają uczniom krytycznie analizować treści i dostrzegać ograniczenia technologii. W dalszej części artykułu omówiono zastosowanie narzędzi takich jak ChatGPT do tworzenia poleceń i projektów edukacyjnych, m.in. na podstawie lektury *Stary człowiek i morze* Ernesta Hemingwaya.
Wnioski z przeprowadzonych analiz wskazują, że sztuczna inteligencja może stanowić istotne wsparcie w procesie dydaktycznym oraz inspirację do dalszych badań nad jej metodologicznym wykorzystaniem w edukacji, szczególnie w kontekście kształtowania kompetencji przyszłości.
Słowa kluczowe: AI, lektura szkolna, dydaktyka polonistyczna

HOW CAN POLISH LANGUAGE EDUCATION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS BE INTEGRATED? PRACTICAL SOLUTIONS

Summary
The article explores the possibilities of using artificial intelligence in the teaching of Polish language and literature, with particular emphasis on its role in developing students' key competencies. The author presents practical teaching strategies, including activities involving AI-generated character cards based on Juliusz Słowacki's drama *Balladyna*. The article also highlights the potential of artificially generated images as a means of complementing the interpretation of literary works, such as Adam Mickiewicz's *To lubię* (*This I Like*).
At the same time, the author points to the limitations of AI in generating illustrations, arguing that such errors can serve as a valuable teaching tool by encouraging students to critically analyse content and recognise the limitations of technology. The article further discusses the use of tools such as ChatGPT to create educational tasks and projects, including activities based on Ernest Hemingway's *The Old Man and the Sea*.
The findings of the analyses indicate that artificial intelligence can provide significant support for the teaching and learning process and serve as an inspiration for further research into its methodological applications in education, particularly in the context of developing competencies for the future.
Keywords: AI, school reading, Polish language and literature education

Coraz częściej mówi się o potrzebie nieustannego poszukiwania nowych metod oraz refleksji nad już istniejącymi sposobami wykorzystania sztucznej inteligencji w edukacji. Agnieszka Zalewska-Bochenko wskazuje, że „włączenie AI do programów nauczania jest kluczowe, ponieważ przygotowuje uczniów do przyszłości, w której technologia ta odgrywa centralną rolę"[1]. To tylko jeden głos z wielu, gdyż na podobną kwestię zwracał uwagę Parlament Europejski już w 2020 r., gdy uznał sztuczną inteligencję za „jedną z najważniejszych technologii przyszłości"[2].

[1] A. Zalewska-Bochenko, *Sztuczna inteligencja w procesie edukacji*, „Optium. Economic Studies" 2024, nr 2, s. 203.

[2] Na artykuł Parlamentu Europejskiego z 2020 r. pt. *Sztuczna inteligencja: szanse i zagrożenia* powołuje się Jan Fazlagić w swoim tekście: *Rozwój sztucznej inteligencji jako wyzwanie dla systemu edukacji*, w: M. Będkowski, J. Brdulak, J. Fazlagić i in., *Sztuczna inteligencja (AI) jako megatrend kształtujący edukację*, red. J. Fazlagić, Warszawa 2022, s. 26.

Należy zaznaczyć, że pod koniec 2024 r. Instytut Badań Edukacyjnych opublikował wstępny (przeznaczony do konsultacji) profil absolwenta i absolwentki przedszkola i szkoły podstawowej. Zgodnie z jego przesłaniem kluczowym elementem człowieka niedalekiej przyszłości miały stać się „wiedza i umiejętności podstawowe w świecie, także cyfrowym"[3]. Co z tego wynikało? Okazało się, że w momencie, w którym sztuczna inteligencja rozwija się i jest wykorzystywana w coraz to nowszych obszarach, kwestie związane z technologią w polskiej edukacji zostały – poprzez zapisanie ich mniejszą, niepogrubioną czcionką – potraktowane drugorzędnie jako dodatek do ogólnych umiejętności. Zmieniło się to już kilka miesięcy później, gdy w opublikowanym w styczniu 2025 r. nowym (po konsultacjach) profilu[4] kompetencje cyfrowe stały się jedną z trzech fundamentalnych kompetencji ucznia.

Powyższą kwestię – w odniesieniu do niniejszego artykułu opisującego praktyczne rozwiązania integracji edukacji polonistycznej i narzędzi sztucznej inteligencji – uważam za przestrogę, ponieważ w XXI w. umiejętność wykorzystywania najnowszych osiągnięć technologii nie może być jedynie dodatkiem do uczenia (się) – to kluczowe narzędzie przyszłości. To filar, który łączy ze sobą różne dziedziny życia, wpływa na nie i sukcesywnie je usprawnia. Dlatego jestem zdania, że każda nowa decyzja – związana z edukacją – powinna uwzględniać kontekst sztucznej inteligencji.

Wydaje się, że dzisiejsza – bogata, ale paradoksalnie wciąż uboga – wiedza o możliwościach wykorzystania sztucznej inteligencji w edukacji polonistycznej z roku na rok się poszerza. Poznając najnowsze rozwiązania technologiczne, ze wszystkimi ich możliwościami, nietrudno jednak wpaść w dwie podstawowe pułapki. Z jednej strony można przesadnie zaangażować się w integrowanie aplikacji AI w lekcje i wykorzystywać je do każdego tematu, a z drugiej – przestać to robić, stać się biernym i jedynie obserwować rozwój tych narzędzi, wstrzymując ich rozprzestrzenianie się w szkole[5].

---

[3] Wstępna propozycja profilu absolwenta została omówiona 27 września 2024 r. podczas konferencji „Tym razem twórzmy to wspólnie – zaczynamy konsultacje profilu absolwenta i absolwentki". Zapis konferencji można obejrzeć na kanale IBE: https://www.youtube.com/watch?v=DApKqXh1HOg (dostęp: 31.03.2025).

[4] Model profilu absolwenta i absolwentki po konsultacjach został opublikowany na stronie Instytutu Badań Edukacyjnych: https://ibe.edu.pl/pl/profil-absolwenta-i-absolwentki (dostęp: 31.03.2025).

[5] O innej – bardziej widocznej – opozycji pisze m.in. Karolina Pięta: „Jedne szkoły popierają i wdrażają sztuczną inteligencję poprzez wachlarz odpowiednich szkoleń dla nauczycieli i uczniów w celu zrozumienia możliwości i ograniczeń ChatGPT, inne

Jestem zdania, że najlepszym rozwiązaniem jest wprowadzanie sztucznej inteligencji wraz ze wszystkimi jej wariantami[6] przy jednoczesnym ustaleniu z uczniami częstotliwości używania tych modeli na lekcjach. Doświadczenie pokazuje, że młodzież – podobnie, jak to było z częstym robieniem quizów[7] – znudzi się konkretnym narzędziem, jeśli będzie stosowane zbyt często.

Uzupełnienie treści

O tym, że grafiki generowane przez sztuczną inteligencję powinny znaleźć się w polu zainteresowań nauczycieli języka polskiego (i nie tylko), świadczą między innymi opublikowane w 2022 r. badania, które w swoim artykule opisał Sayım Aktay z Uniwersytetu Sıtkı Koçmana w Muğli. Badacz – podkreślając istotę wykorzystania obrazów stworzonych przez AI – zauważył, że wdrożenie ich do edukacji może prowadzić zarówno do zmiany sposobu przyswajania wiedzy przez uczniów, jak i polepszenia ich wyników w nauce[8].

Z mojej praktyki szkolnej wynika, że uczniowie chętniej pracują z tekstem opatrzonym ilustracjami, a co więcej, szybciej go rozumieją. Może to być spowodowane tym, że obrazowe przedstawienie bohaterów pobudza wyobraźnię, a to z kolei pomaga wykorzystać umiejętności analizy czy interpretacji. Łącząc te obserwacje z możliwościami, jakie daje sztuczna inteligencja, z jednej strony zacząłem tworzyć grafiki do omawianych z uczniami lektur, a z drugiej – prosiłem ich, by sami również próbowali to zrobić.

Podczas pracy z *Balladyną* Juliusza Słowackiego postanowiłem stworzyć 13 kart portretów bohaterów tragedii, wzbogacając je o istotne dla postaci atrybuty, które miały ułatwić ich rozpoznanie. Moim celem było pobudzenie do rozmowy na temat przeplatających się w utworze postaci realistycznych i fantastycznych. Atrakcyjność takiej metody pracy została potwierdzona

---

zaś są jej całkowicie przeciwne. W tej kwestii nie ma żadnego konsensusu […]". Por. K. Pięta, *ChatGPT w edukacji – szanse i zagrożenia*, „Roczniki Nauk Społecznych" 2024, t. 2, s. 161.

[6] Warianty rozumiem jako modele sztucznej inteligencji, które specjalizują się w konkretnych zadaniach, takich jak np. generowanie tekstu, tworzenie obrazów, syntetyzowanie mowy, tworzenie wideo.

[7] Pracując w szkole podstawowej, usłyszałem od uczniów, że platformy z quizami, jak np. Kahoot, znudziły się im, ponieważ korzystają z nich na większości przedmiotów.

[8] Por. S. Aktay, *The usability of images generated by Artificial Intelligence (AI) in education*, „International Technology and Education Journal" 2022, t. 6, s. 61.

przez uczniów klasy VII, którzy, po pokazaniu im jeszcze czarno-białego pierwowzoru kart, od razu wyrazili chęć interpretacji ukazanych tam poszczególnych bohaterów. W trakcie prezentacji zbioru obrazków zadaniem uczniów było rozpoznanie postaci i ich atrybutów oraz wyjaśnienie, dlaczego zostały przedstawione właśnie w taki sposób. Nawiązujący do intrygi Goplany, dostrzeżony (przez wszystkich uczniów) wizerunek Grabca (por. aneks) jako półczłowieka, półdrzewa, wywołał burzę mózgów zakończoną dogłębną analizą, która odsłoniła wielowarstwowość wizerunku bohatera, prowadząc do wnikliwego zbadania każdego szczegółu, zrozumienia symboliki oraz refleksji nad tym artystycznym zamysłem.

W przypadku interpretacji grafiki przedstawiającej Gralona (por. aneks), problemów do rozwiązania było więcej. Najpierw ten, czy leżącą na skrzyni czaszkę – przedstawioną jako fizyczny przedmiot – można jednoznacznie uznać za symbol przyszłej śmierci bohatera, a jeśli tak, to czy czarne flagi na szczycie zamku odnoszą się do przeszłych zbrodni Balladyny, czy może do tej dokonanej w przyszłości na Gralonie. Problem drugi dotyczył braku czerwonej pieczęci i kłódek na skrzyni, które miały zabezpieczać ją przed otwarciem aż do powrotu Kirkora.

Uczniowie byli tak zainteresowani symboliką ukrytą w stworzonych grafikach, że przygotowana przeze mnie na kolejną lekcję gra karciana (nazwana „Znajdź zabójcę"), w której wykorzystałem te same – tym razem kolorowe – postaci, pozwoliła im na dłuższy kontakt z obrazkami. Każdy mógł trzymać kartę przez całą rundę, dokładnie się jej przyjrzeć i dostrzec niezauważone wcześniej szczegóły. Założeniem gry było odkrycie tożsamości morderców (Balladyny i Fon Kostryna), którzy eliminowali innych graczy, oraz powtórzenie treści dramatu Słowackiego.

O dobrym przyjmowaniu gier dydaktycznych przez uczniów pisał Franciszek Bereźnicki:

> [...] aktywizują uczestników, gdyż kształcą u nich umiejętność szukania informacji i ich przetwarzania, stawiania i rozwiązywania problemów, tworzenia pomysłów, podejmowania racjonalnych decyzji. Ponadto doskonalą one umiejętność dyskutowania, argumentowania oraz rozwijają umiejętności rozumowania integrującego wiele dziedzin wiedzy i umiejętności[9].

Łącząc moje obserwacje z wyrażoną powyżej opinią, można zauważyć, że za pomocą narzędzi sztucznej inteligencji – wychodząc od obrazów – ostatecznie stworzyłem grę, w której uczniowie musieli nie tylko wcielać się w wylosowane

[9] F. Bereźnicki, *Dydaktyka kształcenia ogólnego*, Kraków 2004, s. 280.

postaci, ale także – w trakcie poszczególnych rund – zabierać głos w imieniu bohaterów. Takie podejście rozwinęło ich umiejętności analityczne przy opisywaniu konkretnych charakterów literackich. Gra wyraźnie wpłynęła na emocje, co można było zobaczyć podczas samodzielnego podejmowania dyskusji przez uczniów, a rola nauczyciela – występującego w roli prowadzącego grę – została ograniczona.

Obserwacje reakcji uczniów prowadzą do wniosku, że lektury powinny zostać wzbogacane nie tylko o ilustracje przedstawiające bohaterów czy wydarzenia, ale także o gry dydaktyczne rozwijające logiczne myślenie i koncentrację. O pozytywnych stronach gier i ich potencjalnym walorze formacyjnym pisze także Agnieszka Długosz:

> Trwałość zmian wychowawczych osiągniętych dzięki grze zależy od samej gry – jak mocno angażuje intelekt gracza, jak silne wywołuje emocje, w jakich przebiega warunkach społecznych, czy sukces był wyraźny. Zależy też i od tego, czy doświadczenia, które nastąpią po zakończeniu gry, okażą się zgodne z wartościami uznanymi w wyniku gry. Siła wychowawcza gier bierze się głównie z tego, że lepiej od innych metod łączą w łańcuch przyczyn i skutków wiedzę, wartości i działanie[10].

Chociaż w przytoczonej opinii na pierwszy plan wysuwają się aspekty społeczne i wychowawcze, to należy dodać, że nawet jednorazowe uczestnictwo w takiej grze może być traktowane jako powtórzenie omówionego materiału i – w dalszej perspektywie – przygotowanie do egzaminu ósmoklasisty[11]. Z tego powodu te same karty posłużyły mi do sprawdzania wiedzy uczniów podczas odpowiedzi ustnej[12]. Losując ilustrację, zapytany miał wyjaśnić, jaki jest związek

---

[10] A. Długosz, *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów poprzez gry dydaktyczne*, „Edukacja–Technika–Informatyka" 2019, nr 4(30), s. 49.

[11] Zadania wykorzystujące materiały ikoniczne i symbole nawiązujące do lektur obowiązkowych często pojawiają się na egzaminie ósmoklasisty.

[12] Inną wykorzystaną przeze mnie metodą sprawdzenia wiedzy uczniów – z wykorzystaniem sztucznej inteligencji – było wyświetlenie im trzech ilustracji nawiązujących do *Opowieści wigilijnej* Charlesa Dickensa, na których za pomocą różnych elementów graficznych przedstawiono nawiązania do lektury. Zadaniem uczniów było wskazanie dwóch wybranych elementów i wyjaśnienie ich sensu w zgodzie z treścią utworu. Jeden z obrazków ukazywał samotnego małego chłopca, który siedział na schodach pewnego budynku i czytał książkę. Za nim znajdowały się drzwi z dużą kołatką, a po jego lewej stronie rozpościerało się morze, po którym płynął statek. Obok stała również latarnia morska. Uczniowie w siedzącym chłopcu dostrzegli młodego Ebenezera

wyglądu postaci z omawianym utworem. Jak można się domyślić – biorąc pod uwagę żywe dyskusje na temat kart i wielokrotne powtórki – dla żadnego ucznia nie było to trudne zadanie.

Wykorzystanie niedoskonałości

W wielu przypadkach wygenerowana przez narzędzie oparte na AI graficzna interpretacja dzieła polskiej literatury, jego symboliki i metafor jest niedoskonała w swoich szczegółach i daleka od faktycznej zgodności z tekstem. Wie to każdy, kto chociaż raz korzystał z powszechnie dostępnych narzędzi sztucznej inteligencji. Tym bardziej widoczne jest to w przypadku przetwarzania języka staropolskiego, którego subtelności i niuansów językowych AI nie potrafi odczytać. Na lekcjach sytuację tę można wykorzystać na dwa sposoby: przetłumaczyć archaiczny tekst na język współczesny i stworzyć twórcze zadanie dla uczniów albo pracować na częściowo niepoprawnie wygenerowanych grafikach, wykorzystując w celach edukacyjnych pojawiające się na nich niedoskonałości.

Ten drugi sposób zastosowałem podczas lekcji w II klasie liceum, gdy uczniowie pracowali z balladą *To lubię* Adama Mickiewicza. W związku z tajemniczym charakterem utworu, nietypową fabułą oraz językiem, który mimo upływu lat okazał się przystępny dla moich uczniów, za pomocą kreatora obrazów opracowałem ponad 20 grafik mających stanowić ilustracje do poszczególnych części utworu. Odbiorcy ballady, dzięki zestawieniu dziewiętnastowiecznego tekstu i współczesnego obrazu, mieli szansę nie tylko trochę bliżej poznać wizję Mickiewicza, ale także przekonać się, że krytyczna analiza uzyskiwanych w sieci materiałów stanowi ważną umiejętność odbiorcy mediów w XXI w.

Chociaż ballada składa się z 35 strof, a opisywane w niej baśniowe przestrzenie płynnie się zmieniają, to sztuczna inteligencja miała problem z realizacją niektórych ich elementów. Dlatego, konstruując lekcję, założyłem, że jej centralnym punktem będzie interpretacja utworu w odniesieniu do poprawnych, jak i częściowo niedopracowanych grafik. Uczniowie wykonywali zadanie indywidualnie lub w parach, a polecenie brzmiało następująco: „Na podstawie zaprezentowanych grafik wskaż elementy, które są niezgodne z treścią ballady Mickiewicza lub stanowią jej nadinterpretację".

Scrooge'a, który w internacie samotnie spędzał święta. Kołatkę skojarzyli z pierwszym spotkaniem ducha Jakuba Marleya, a w latarni morskiej i w płynącym statku zobaczyli miejsca, do których zabrał Scrooge'a Duch Tegorocznych Świąt Bożego Narodzenia.

Zobaczyłem wyraźnie, że wypowiedzi na temat grafik, podobnie jak komentowanie treści ballady, nie stanowiły dla uczniów trudności. Co więcej, zaproponowane ilustracje stały się źródłem rozmowy na temat nastroju tajemniczości i grozy w balladach Mickiewicza, ponieważ – jak stwierdzili nastolatkowie – graficzne realizacje zawodzą i tym samym nie budzą takich emocji, jakie wywołałby na przykład horror nagrany na podstawie dzieła wieszcza.

Zanim przywołam komentarze do dwóch wybranych przeze mnie ilustracji, chcę zwrócić uwagę, że rezultaty tego zadania mówią wiele o podejściu uczniów do praktycznego wykorzystywania sztucznej inteligencji, pokazują ich doświadczenie w pracy z tym narzędziem i dość specjalistyczną wiedzę o tym, gdzie – w przypadku tworzenia grafik – AI popełnia najwięcej błędów. Według młodzieży wprowadzanie opisu bogatego w szczegóły często się nie sprawdza, ponieważ mnogość elementów może przewartościować priorytety, a wtedy sztuczna inteligencja pominie część z nich i nie zostaną zawarte w grafice. Podobnie – niezależnie od liczby postaci – jeśli nie będą one przedstawione z bliska, ich twarze bardzo często będą zniekształcone. Tę drugą opinię uczniów potwierdzają wspominane już przeze mnie badania przeprowadzone przez Sayıma Aktaya, który zauważył zniekształcenia twarzy ludzkiej – przede wszystkim w okolicach oczu – na grafikach przedstawiających zarówno pojedyncze postaci, jak i grupę osób[13].

Sądzę, że taka biegłość niektórych uczniów w kwestiach AI potwierdza opinię Łukasza Tupacza, który już kilka lat temu, tuż po rozpoczęciu dyskusji związanych z potencjalnymi zagrożeniami wynikającymi z korzystania ze sztucznej inteligencji w szkołach, napisał: „Niezależnie od naszego nastawienia, stroną w tej sprawie są także uczniowie. To oni coraz częściej sięgają po wsparcie sztucznej inteligencji […]”[14].

To, jak chętnie uczniowie wypowiadają się nie tylko na temat treści ballady, lecz także o wygenerowanych grafikach, zobaczyłem podczas analizy strof opisujących wnętrze cerkwi. Oto fragment z Mickiewicza:

Czy tam bies siedział, czy dusza zaklęta,
  Że o północnej godzinie
Nikt, jak najstarszy człowiek zapamięta,
  Miejsc tych bez trwogi nie minie.

---

[13] S. Aktay, *The usability …*, s. 53.

[14] Ł. Tupacz, *AI w szkole. Jeśli nie przeciwnik, to może sprzymierzeniec?*, https://ceo.org.pl/sztuczna-inteligencja-ai-w-szkole-jesli-nie-przeciwnik-to-moze-sprzymierzeniec/ (dostęp: 31.03.2025).

Bo skoro północ nawlecze zasłony,
Cerkiew się z trzaskiem odmyka.
W pustej zrąbnicy dzwonią same dzwony,
W chrustach coś huczy i ksyka.

Czasami płomyk okaże się blady,
Czasem grom trzaska po gromie,
Same się z mogił ruszają pokłady,
I larwy stają widomie[15].

Nie powinien dziwić fakt, że tego typu opis, ale i połączone z nim środki stylistyczne mogą stanowić wyzwanie dla sztucznej inteligencji, nawet gdy opis zostanie wprowadzony we współczesnym języku polskim, bez zbędnych szczegółów. Uczniowie zdecydowali – co okazało się dopiero pod koniec lekcji – że obraz wnętrza cerkwi (por. aneks) zupełnie nie przypomina im tego, co w swojej balladzie napisał Mickiewicz, a co wskazuje na obecność tam istot i wydarzeń nadprzyrodzonych. Chociaż wprowadzony do narzędzia AI opis mógłby być bardzo rzeczowy, to przedstawienie uwięzionej duszy, samoczynnie dzwoniących dzwonów i poruszających się po cerkwi bladych płomyków jest zbyt abstrakcyjne, by mogło zostać wyrażone w formie grafiki.

Oczywiste jest to, że tak jak wiele interpretacji tekstu pojawia się w głowie czytelnika, tak wiele różnych wizji mieli uczniowie, gdy wyobrażali sobie wydarzenia z ballady. Aby pokazać różnicę w wyobrażeniach odbiorców, wygenerowałem grafikę do strofy zaczynającej się od słów: „Rzekł, mnie natychmiast porwały złe duchy [...]"[16]. Kreator obrazów, używając zimnych barw, zaprojektował krajobraz z polaną na skraju lasu (por. aneks), na której leżała wyglądająca na nieprzytomną, rozkładająca ręce kobieta w białej sukni. W jej kierunku zmierzało pięć podobnych do siebie postaci przypominających kobiety duchy, widma. Uczniowie zwrócili uwagę, że Mickiewiczowskie porwanie kobiety z pewnością nie bez przyczyny opatrzone jest przysłówkiem „natychmiast", czego zupełnie nie oddaje grafika, sugerująca raczej powolne zbliżanie się zjaw do beznogiej leżącej o zniekształconej (niepoprawnie wygenerowanej) twarzy.

Na uwagę zasługują też ilustracje, co do których uczniowie nie mieli większych uwag czy wątpliwości. Oceniali je pod kątem estetyki, zbieżności ze swoimi wyobrażeniami oraz podkreślali – w wielu wypadkach – ich

[15] A. Mickiewicz, *To lubię. Ballada*, w: tegoż, *Wybór poezyj*, t. 1, Wrocław 1974, s. 139.

[16] Tamże, s. 143.

wielowarstwowe odczytania, które pogłębiały interpretację o konteksty nawiązujące do sztuki czy charakteru epoki. Przywołam jedynie jeden opis:

> *Zostać na polu samemu i w nocy,*
> *„To lubię* – rzekłem – *to lubię"*[17].

Ilustracja do powyższego fragmentu ukazuje młodego mężczyznę stojącego na łące w nocy (por. aneks), pośród wysokich traw, tyłem do widza. Chmury zdają się wirować po niebie, a spośród nich wyłania się ogromny– będący w trakcie pełni – księżyc. Ten mroczny, tajemniczy, a jednocześnie urzekający obraz, zdaniem uczniów – co niemal natychmiast podkreślili – nawiązuje do *Wędrowca nad morzem mgły* Caspara Davida Friedricha. Chociaż w balladzie Mickiewicza w sąsiadujących strofach pojawiają się: most, łąka i tafla wody, interpretacja uczniów nie wykluczała istnienia tych elementów. W końcu mężczyzna z ilustracji mógł zejść z mostu, na którym pozostawił wóz z końmi, a teraz stoi na środku łąki i patrzy przed siebie na – spowitą mgłą – taflę jeziora w oddali.

Taka wnikliwa, powiązana z analizą tekstu interpretacja grafik do ballady – wygenerowanych przez sztuczną inteligencję – może kierować działania uczniów w stronę samodzielnego wykorzystywania narzędzi AI w domu, nie tylko do bezmyślnego tworzenia prac na zadany temat, ale też do pogłębiania i weryfikowania swojej wiedzy. Jan Fazlagić podkreśla, że: „Sztuczna inteligencja może pełnić funkcję korepetytora/tutora"[18]. Jeśli nauczyciel pokaże, jak powtórzyć użytą przez niego metodę, istnieje szansa, że chociaż kilkoro uczniów zainspiruje się i wykorzysta ją do nauki.

Nowa szansa

Edukacja polonistyczna wielokrotnie radziła sobie z przepowiadanymi jej trudnościami, które wiązały się z rozwojem technologii. Moment, w którym rozpowszechniono sztuczną inteligencję, stał się przyczyną do rozmów na temat związanych z nią zagrożeń. Czy jednak w 2025 r. możemy powiedzieć, że AI wciąż przynosi więcej szkody niż pożytku w edukacji?

---

[17] Tamże, s. 140.

[18] J. Fazlagić, *Rozwój sztucznej inteligencji jako wyzwanie…*, s. 33. Zastosowanie sztucznej inteligencji w roli tutora lub korepetytora to zagadnienie złożone i wymaga odrębnych i pogłębionych rozważań.

Niespełna rok po umożliwieniu bezpłatnego dostępu do ChatGPT Anna Janus-Sitarz pisała o swoich refleksjach oraz potrzebnych zmianach, które wprowadza to narzędzie:

> Nie wierzę ani w skuteczność zakazów czy doskonalonych systemów antyplagiatowych, ani w powstrzymywanie uczniowskiej aktywności i inwencji w tym zakresie. Widzę natomiast szansę na odświeżenie dydaktyki polonistycznej. […] ChatGPT kompromituje metody pracy wymagającej jedynie odtwarzania, obnaża przyzwolenie na schematyzm myślenia, ośmiesza programy szkolne przeładowane nieużyteczną wiedzą[19].

Sądzę, że kwestie poruszone przez badaczkę dla części nauczycieli stały się wskazówką do świadomego i twórczego wykorzystywania narzędzi sztucznej inteligencji na lekcjach. Chociaż podstawa programowa nie zmieniła się jeszcze w sposób znaczący, to już teraz nauczyciel może zainteresować uczniów możliwościami i ograniczeniami sztucznej inteligencji poprzez zaangażowanie ich w działanie dające szansę stawiania hipotez i poszukiwania nowych perspektyw edukacyjnych[20].

Kilka miesięcy po rozpowszechnieniu ChatGPT wykorzystywałem to narzędzie wyłącznie do indywidualizowania zadań na lekcji lub w domu, co miało wpłynąć na różnorodność i efektywność lekcji. Moi podopieczni – uczniowie IV klasy szkoły podstawowej – czuli się wyróżnieni, gdy otrzymywali przeznaczone tylko dla siebie zagadnienie związane z tekstem, które mieli opracować. Czuli się za nie odpowiedzialni, bo – gdyby źle wykonali swoje zadanie – pozostała część klasy nie poznałaby właściwych odpowiedzi.

Większe możliwości sztucznej inteligencji wykorzystałem natomiast w pracy z książką *Stary człowiek i morze* Ernesta Hemingwaya w klasie VII. Poprosiłem ChatGPT o wygenerowanie tematyki kilkunastu artykułów, których napisanie łączyłoby w sobie przemyślenia uczniów, ich ogólną wiedzę o świecie oraz treść lektury. Moim zamysłem był projekt edukacyjny, polegający na stworzeniu gazet tematycznych, których analiza miała stać się centralnym punktem cyklu lekcji związanych z utworem.

---

[19] A. Janus-Sitarz, *Cena sztucznej inteligencji. Edukacja polonistyczna w dobie OpenAI – zagrożenie czy szansa?*, „Refleksje" 2023, nr 4, s. 20.

[20] O tym, że integracja ChatGPT z innymi metodami pracy może doprowadzić nawet do rewolucji w edukacji, we wnioskach do swojego artykułu pisze Wojciech M. Czerski: *ChatGPT – potrzebne narzędzie czy przekleństwo naszych czasów?*, „Dydaktyka Informatyki" 2023, nr 18, s. 62.

Podczas jednej z lekcji – na oczach uczniów – sztuczna inteligencja zaproponowała tematykę ponad 30 artykułów, które były zgodne ze wskazanymi profilami gazet[21]. Oto trzy z nich:

- Artykuł sportowy analizujący relację Santiaga i Manolina jako metaforę stosunków między trenerem a zawodnikiem. Autor, odwołując się do doświadczeń klubowych uczniów, bada, jak autorytet, wsparcie i wzajemne zaufanie wpływają na rozwój sportowca.
- Tekst oparty na refleksjach ucznia po zapoznaniu się z biografią Hemingwaya. Autor stawia pytania i szuka związków między życiem pisarza a losami starego rybaka. Czy *Stary człowiek i morze* to tylko opowieść o walce z morzem czy także autobiograficzna metafora Hemingwaya?
- Felieton w gazecie podróżniczej zachęcający do odkrywania świata i podejmowania wyzwań. Wypłynięcie Santiaga w morze przedstawione jako metafora podróży życiowej – pełnej walki, nadziei i samotności, ale także siły i wewnętrznego zwycięstwa.

Warto się zastanowić nad zaletami tej kilkunastosekundowej czynności, jaką było wprowadzenie odpowiedniego polecenia do AI, a następnie przedstawienie uczniom wyników. Różnorodna tematyka, precyzyjne dopasowanie tematów tekstów do profilu czasopisma, swojego rodzaju niepowtarzalność, a także liczba artykułów odpowiadająca liczbie uczniów we wcześniej wybranych grupach. Bez ChatGPT musiałbym sam wymyślić każdy z tematów, co nie tylko zabrałoby wiele czasu, ale też narzuciło uczniom pewną „nauczycielską" wizję ich projektów.

Jednocześnie – co trzeba podkreślić – wykorzystanie narzędzi sztucznej inteligencji nie zaburzyło aktywnej lektury. O takiej funkcji pisze Ewelina Strawa:

> Nauczyciel może zainteresować uczniów literaturą, angażując ich w twórcze, budzące emocje działanie; aranżując sytuacje, w których to oni stają się odkrywcami znaczeń, badaczami intertekstualnych śladów, poszukiwaczami literackich tropów, a czasami nawet detektywami[22].

Podczas integrowania narzędzi sztucznej inteligencji z ogólną wiedzą dotyczącą zarówno języka polskiego, jak i innych przedmiotów, proces wzbudzania zainteresowania uczniów przebiega szybko i jest łatwo zauważalny. Dzieje się

---

[21] Wskazałem tematykę gazet: historyczną, podróżniczą, sportową, literacką i plotkarską.

[22] E. Strawa, *Czytanie jako twórcze działanie*, w: *Doświadczanie lektury. Między krytyką literacką a dydaktyką literatury*, red. K. Biedrzycki, A. Janus-Sitarz, Kraków 2012, s. 232.

tak dlatego, że każda kwestia, której nie zrozumieją uczniowie, może – w ciągu kilku sekund – zostać poddana ponownej analizie i uzupełniona o wskazówki lub potrzeby przez nich zasygnalizowane. Dzięki temu uczniowie, którzy mają braki chociażby w wiedzy dotyczącej konkretnego sportu, otrzymują nie tylko wyjaśnienia, ale też sugestie, gdzie znaleźć dodatkowe informacje.

Konteksty, szczególnie biograficzne i kulturowe, pomogły uczniom przełamać barierę między – dla wielu trudnym i mało wciągającym – utworem Hemingwaya a ich pragmatycznym podejściem do lektury. Gazety – będące wynikiem projektu – uświadomiły nastolatkom, że odbiór książek może zmieniać się w zależności od perspektywy, a wartość nawet krótkiego i monotonnego utworu może wzrosnąć, jeśli powiąże się go z konkretnymi tematami z życia.

Zaznajamianie uczniów z ChatGPT na języku polskim okazało się – w moim przypadku – wytyczeniem nowej dydaktycznej ścieżki. Wspomogło interpretację omawianych lektur oraz otworzyło drogę do podobnego postępowania z innymi utworami, gdyby te okazały się niezrozumiałe bądź – zdaniem czytającego – zupełnie nieaktualne. Poprzez takie ukazanie kwestii korzystania ze sztucznej inteligencji chciałem zwrócić uwagę uczniów na interdyscyplinarne spojrzenie na literaturę. Nie chodzi w końcu tylko o to, z jakim kontekstem ChatGPT może powiązać utwór, lecz wręcz przeciwnie – z czym go nie zestawi.

W odpowiedzi na nieznaną nikomu przyszłość sztucznej inteligencji Sylwia Jaskuła podkreśla: „Wielu nauczycieli już dzisiaj posługuje się różnorodnymi narzędziami […] pomocnymi w przygotowywaniu uczniów na rzeczywistość hybrydalną, a więc taką, która łączy wymiar realny i wirtualny”[23]. Realizacja tych założeń powinna – według mnie – pokazywać granice i możliwości najnowszych technologii.

Perspektywy

Przywołane metody to jedynie pojedyncze przykłady pokazujące różnorodność wykorzystywania narzędzi sztucznej inteligencji na lekcjach języka polskiego. Dzisiejszy nauczyciel, kiedy zda sobie sprawę, z jak wielopoziomowym i wciąż udoskonalanym narzędziem ma do czynienia, zacznie tworzyć na nowo pomysły na lekcje, które – po dostosowaniu do klasy – może twórczo wykorzystywać. Po pierwsze, nie należy się tego obawiać, a po drugie, nie powinno się uznawać

[23] S. Jaskuła, *Sztuczna inteligencja w edukacji we współczesnej rzeczywistości hybrydalnej*, „Perspektywy Kultury” 2023, t. 42(3), s. 15.

rozsądnego korzystania z pomocy narzędzi sztucznej inteligencji za wadę lub nieprofesjonalizm ze strony uczących. Wręcz przeciwnie, świadomy użytkownik AI musi znać zarówno mocne, jak i słabe strony tego narzędzia, by – jak słusznie podkreśla Anna Janus-Sitarz – wykorzystać je do weryfikacji często nieadekwatnych sposobów i treści nauczania obecnych w dzisiejszej szkole[24]. Bo tylko dobrze wykształcony nauczyciel, świadomy metod najlepiej działających w środowisku kolejnych pokoleń cyfrowych uczniów, wytrącony z przyzwyczajenia do transmitowania wiedzy i mający jeszcze wiele podobnych umiejętności, jest w stanie krytycznie ocenić wytwory AI lub zadać odpowiedniemu narzędziu wystarczająco dokładne i trafne polecenia, by uzyskać pożądany efekt.

Oddolne zmiany – niezbędne, najbardziej potrzebne – rozpoczęły się w szkole wraz z rozpowszechnieniem narzędzi AI i nikt nie może ich zatrzymać. Jednak edukacja – ta w podstawach programowych – przekształca się zbyt wolno. Kiedy zatem skończymy ten sztuczny ewolucjonizm, a zaczniemy prawdziwą inteligentną rewolucję?

Bibliografia

Aktay S., *The usability of images generated by Artificial Intelligence (AI) in education*, „International Technology and Education Journal" 2022, t. 6, s. 51–62.

Bereźnicki F., *Dydaktyka kształcenia ogólnego*, Kraków 2004.

Będkowski M., Brdulak J., Fazlagić J. i in., *Sztuczna inteligencja (AI) jako megatrend kształtujący edukację. Jak przygotowywać się na szanse i wyzwania społeczno-gospodarcze związane ze sztuczną inteligencją?*, red. J. Fazlagić, Warszawa 2022.

Chojnowski M., *Etyka sztucznej inteligencji*: *Wprowadzenie*, Warszawa 2022.

Czerski W.M., *ChatGPT – potrzebne narzędzie czy przekleństwo naszych czasów?*, „Dydaktyka Informatyki" 2023, nr 18, s. 55–63.

Długosz A., *Rozwijanie aktywności twórczej uczniów poprzez gry dydaktyczne*, „Edukacja–Technika–Informatyka" 2019, nr 4(30), s. 46–52.

Janus-Sitarz A., *Cena sztucznej inteligencji. Edukacja polonistyczna w dobie OpenAI – zagrożenie czy szansa?*, „Refleksje" 2023, nr 4, s. 17–23.

Jaskuła S., *Sztuczna inteligencja w edukacji we współczesnej rzeczywistości hybrydalnej*, „Perspektywy Kultury" 2023, t. 42(3), s. 13–26.

Lamri J., *Kompetencje XXI wieku. Kreatywność, komunikacja, krytyczne myślenie, kooperacja*, Warszawa 2021.

[24] Por. A. Janus-Sitarz, *Cena sztucznej inteligencji …*, s. 21.

Mickiewicz A., *To lubię. Ballada*, w: tegoż, *Wybór poezyj*, t. 1, Wrocław 1974.
Pięta K., *ChatGPT w edukacji – szanse i zagrożenia*, „Roczniki Nauk Społecznych" 2024, t. 2, s. 151–166.
Robinson K., Aronica L., *Kreatywne szkoły. Oddolna rewolucja, która zmienia edukację*, Gliwice 2020.
The Routledge Handbook of AI and Literature, red. W. Slocombre, G. Liveley, New York–London 2024.
Strawa E., *Czytanie jako twórcze działanie*, w: *Doświadczanie lektury. Między krytyką literacką a dydaktyką literatury*, red. K. Biedrzycki, A. Janus-Sitarz, Kraków 2012.
Zalewska-Bochenko A., *Sztuczna inteligencja w procesie edukacji*, „Optium. Economic Studies" 2024, nr 2, s. 194–210.

Netografia

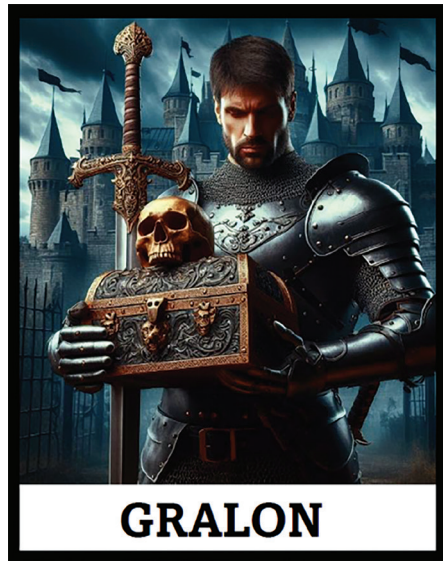
Tupacz Ł., *AI w szkole. Jeśli nie przeciwnik, to może sprzymierzeniec?*, https://ceo.org.pl/sztuczna-inteligencja-ai-w-szkole-jesli-nie-przeciwnik-to-moze-sprzymierzeniec/ (dostęp: 31.03.2025).
https://ibe.edu.pl/pl/profil-absolwenta-i-absolwentki (dostęp: 31.03.2025).
https://openai.com/blog/teaching-with-ai (dostęp: 21.02.2025).
https://www.youtube.com/watch?v=DApKqXh1HOg (dostęp: 31.03.2025).

Aneks

Każdy z obrazków został wygenerowany za pomocą narzędzi AI.
Tytuły zostały nadane przeze mnie [KS] – by pomogły w weryfikacji obrazków.



Grabiec – obrazek wygenerowany przez AI



Gralon – obrazek wygenerowany przez AI



Wnętrze cerkwi – obrazek wygenerowany przez AI



Porwanie przez złe duchy – obrazek wygenerowany przez AI



Mężczyzna na łące w nocy – obrazek wygenerowany przez AI