# AI na zajęciach artystycznych – praktyczny przewodnik dla nauczycieli

DOROTA JANCZAK
Nauczyciel konsultant
Ośrodek Edukacji Informatycznej i Zastosowań Komputerów w Warszawie

Kiedy mówimy o sztucznej inteligencji w edukacji, większość nauczycieli myśli o lekcjach informatyki lub wykorzystaniu chatbotów do przygotowywania materiałów. Tymczasem AI ma ogromny potencjał właśnie tam, gdzie liczy się kreatywność, ekspresja i twórcze myślenie – na zajęciach przedmiotów artystycznych. To właśnie nauczyciele muzyki, plastyki, a także języka polskiego czy wychowawcy mogą wykorzystać narzędzia AI w sposób, który nie tylko nie zagrozi rozwojowi umiejętności uczniów, ale wręcz go wzmocni.

Bardzo ważne jest jednak odpowiednie podejście: AI nie ma zastępować ludzkiej kreatywności, ale ją wspierać. Nie chodzi o to, żeby uczeń kliknął jeden przycisk i otrzymał gotowy projekt. Najbardziej istotne jest, aby narzędzia AI stały się elementem procesu twórczego, w którym uczeń podejmuje świadome decyzje, eksperymentuje, poprawia i przede wszystkim rozwija swoje umiejętności.

## MODEL PAIR – RAMA DLA ŚWIADOMEJ PRACY Z AI

Zanim zaczniemy eksperymentować z konkretnymi narzędziami, warto poznać model PAIR – metodykę pracy ze sztuczną inteligencją, zaadaptowaną do warunków szkolnych. PAIR to akronim od: Przygotowanie, AI (wybór narzędzia), Interakcja i Refleksja. Ten czteroetapowy proces pomaga uporządkować pracę z AI i sprawia, że technologia rzeczywiście wspiera rozwój uczniów, a nie go blokuje.

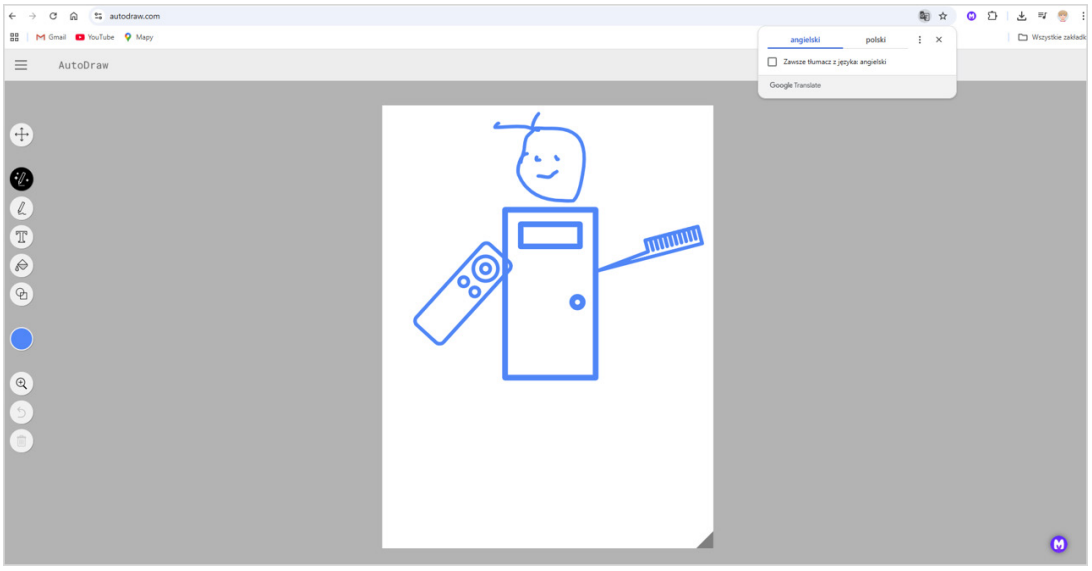
Warto znać model PAIR, bo daje strukturę, która chroni przed najczęstszymi pułapkami: bezkrytycznym korzystaniem z AI, brakiem refleksji nad procesem twórczym i zatraceniem celów edukacyjnych. Model przypomina, że praca ze sztuczną inteligencją to nie tylko etap generowania, ale przede wszystkim świadome przygotowanie zadania i refleksja nad wynikami. Szczegółowy opis modelu PAIR wraz z praktycznymi wskazówkami i przykładami zastosowania znajdują się na moim blogu „Edukacja w_czasach_AI"[1]. Teraz przejdźmy do konkretów – narzędzi i pomysłów, które można wykorzystać na lekcjach.

## OBRAZ – OD PROSTYCH SZKICÓW DO ZAAWANSOWANEJ GRAFIKI

Jeśli nigdy nie korzystaliśmy z AI w kontekście grafiki, warto zacząć od **AutoDraw**[2]. To darmowe narzędzie Google działa na prostej zasadzie: uczeń rysuje myszką lub palcem dowolny kształt, a AutoDraw rozpoznaje intencję i oferuje gotowe, estetyczne wersje tego obiektu. Próbujemy narysować dom? AutoDraw pokaże kilka opcji domów do wyboru. Kluczowa zaleta: nie generuje on całych obrazów „z niczego". Wymaga wkładu użytkownika – powinien coś narysować, aby otrzymać propozycje. Ponadto żeby stworzyć cały obrazek, musi łączyć

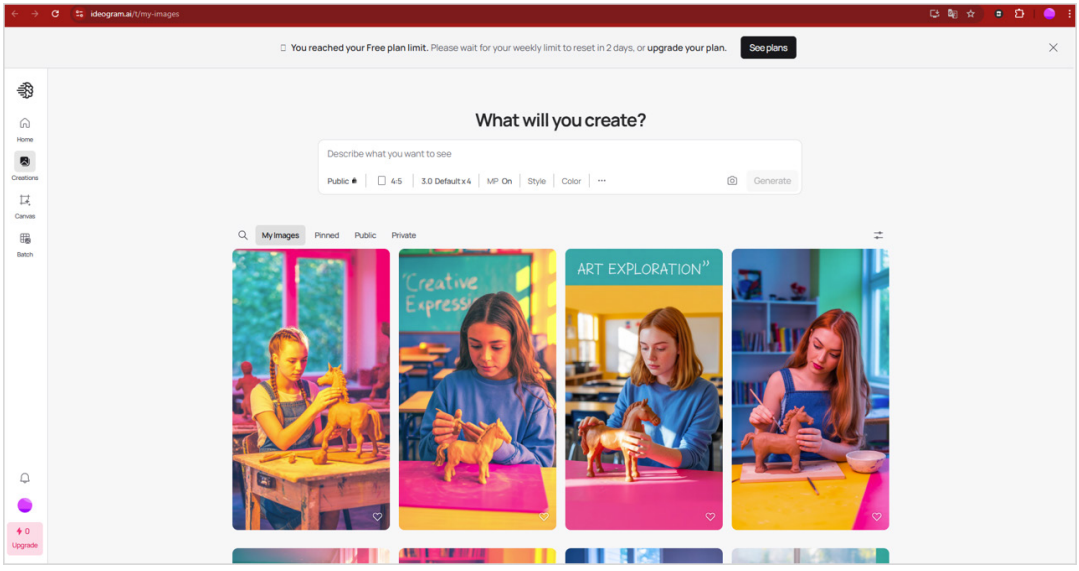
[1] D. Janczak, *Model PAIR – klucz do mądrego wykorzystania AI w edukacji*, https://tiny.pl/73_h0mr7
[2] https://www.autodraw.com

obiekty i/lub dodawać swoje odręczne wersje czy też tekst. To zachowuje element ludzkiej kreatywności i sprawia, że narzędzie jest bezpieczne dla rozwoju uczniów. Młodsze dzieci mogą tworzyć ilustracje do własnych opowiadań, starsi uczniowie mogą projektować plakaty, ulotki, a nawet proste postaci do późniejszej animacji.




**Ilustracja 1.** Tworzenie robota w aplikacji AutoDraw

Kiedy AutoDraw przestaje wystarczać, wkraczają generatory obrazów oparte na AI. **Ideogram**[3] to jedno z lepszych darmowych narzędzi do generowania grafiki. Ma intuicyjny interfejs, z którym poradzą sobie nawet uczniowie klas młodszych. Oferuje możliwość wyboru stylu: fotograficzny, ilustracja, anime, 3D render oraz różnych formatów obrazu. Ważne – w wersji darmowej wszystkie generowane grafiki są publiczne, uczniowie powinni być tego świadomi.




**Ilustracja 2.** Przykład wygenerowanych grafik w Ideogramie

[3] https://ideogram.ai/welcome

**Google Gemini**[4] z Imagen łączy możliwości konwersacyjne z generowaniem obrazów, co czyni to narzędzie wyjątkowo użytecznym w projektach edukacyjnych. Uczeń może prowadzić rozmowę z AI, analizować temat, a następnie płynnie poprosić o wygenerowanie ilustracji – wszystko w ramach jednej konwersacji. Na przykład na lekcji biologii uczniowie rozmawiają z Gemini o fotosyntezie, wyjaśniają wątpliwości, a następnie proszą o ilustrację procesu. AI tworzy obraz, uczeń analizuje go krytycznie, prosi o poprawki, a finalnie wykorzystuje w swojej prezentacji.

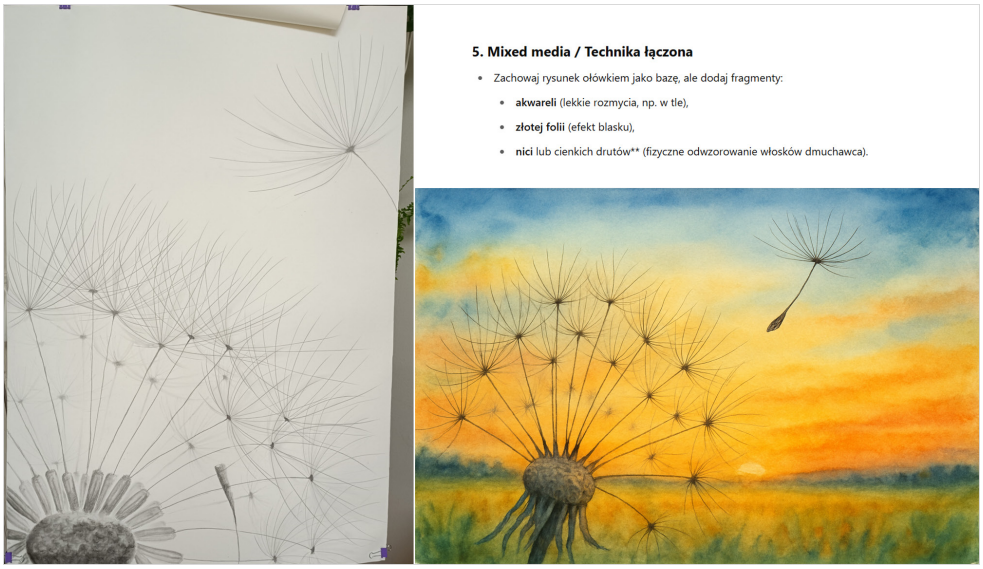
## SZTUKA PROMPTOWANIA – KLUCZ DO SUKCESU

Generowanie obrazów przez sztuczną inteligencję wymaga precyzyjnej komunikacji. Uczniowie muszą nauczyć się „promptowania", czyli formułowania poleceń dla AI. To umiejętność cenna sama w sobie – rozwija precyzję języka, myślenie analityczne i zdolność szczegółowego opisywania wizji. Dobry prompt powinien zawierać główny obiekt lub temat, szczegóły wizualne, jak kolory i tekstury, określenie stylu artystycznego, perspektywy i kompozycji oraz nastroju i atmosfery. Zamiast pisać „las", uczeń powinien napisać: „jesienny las brzozowy o zachodzie słońca, czerwono-żółte liście na ziemi, lekka mgła między drzewami, styl akwarelowy, widok z poziomu ziemi, spokojna melancholijna atmosfera". Ćwiczenie promptowania to doskonała lekcja dla rozwijania umiejętności komunikacji i precyzyjnego wyrażania myśli.

## DŹWIĘK – AI NA LEKCJACH MUZYKI

Muzyka to obszar, gdzie AI oferuje duże możliwości edukacyjne. Google Arts & Culture przygotował serię „eksperymentów" wykorzystujących sztuczną inteligencję do nauki muzyki w interaktywny sposób.

**Blob Opera**[5] to narzędzie wprowadzające w świat opery przez zabawę. Na ekranie widzimy cztery kolorowe stworzonka reprezentujące cztery główne rodzaje głosów operowych: bas, tenor, mezzosopran i sopran. Gdy poruszamy myszką, kontrolując jednego z blobów, AI w czasie rzeczywistym generuje śpiew operowy. Ruch w górę i w dół zmienia wysokość tonu, ruch w prawo i w lewo wyśpiewywane samogłoski, a pozostałe bloby automatycznie harmonizują ze śpiewem. Nawet uczniowie bez znajomości muzyki mogą tworzyć harmonijne, profesjonalnie brzmiące kompozycje operowe. To buduje pewność siebie i motywację do głębszego poznania muzyki, wprowadza w pojęcie głosów operowych i uczy harmonii.




**Ilustracja 3.** Jak mógłby wyglądać mój rysunek zamieniony w akwarelę? – sprawdzanie swoich wizji artystycznych za pomocą promptowania

[4] https://gemini.google.com
[5] https://tiny.pl/jm78_5ns

**Ilustracja 4.** Śpiewające Bloby

**Beethoven Beats**[6] to eksperyment pokazujący związek między rytmem a muzyką klasyczną. Uczniowie wystukują swój rytm, a AI przeszukuje utwory Beethovena i znajduje fragment, który najbardziej pasuje do zadanego rytmu. To pomaga odkryć, że muzyka klasyczna ma wyraźne, ciekawe rytmy i poznać utwory Beethovena w niekonwencjonalny sposób. Przed użyciem narzędzia warto wyklaskać z uczniami różne rytmy, co czyni doświadczenie bardziej kompleksowym.

**Body Synth**[7] wymaga kamery, ale efekty są bardzo ciekawe. Narzędzie wykorzystuje AI do śledzenia ruchu ciała w czasie rzeczywistym i przekształca go w dźwięki. Kamera śledzi różne części ciała, każda z nich może być przypisana do innego instrumentu, a ruch generuje dźwięk. Uczniowie „grają" muzykę, tańcząc i poruszając się. To narzędzie szczególnie dobrze sprawdza się w edukacji wczesnoszkolnej, gdzie ruch jest naturalną formą ekspresji dzieci. Świetnie działa w integracji rytmiki z ruchem i rozwija koordynację ruchową.

**Assisted Melody**[8] to narzędzie do tworzenia muzyki w stylach wielkich kompozytorów: Beethovena, Mozarta lub Bacha. Uczniowie zaznaczają dźwięki na pięciolinii, tworząc własną melodię. Mogą od razu ją odsłuchać, a po naciśnięciu „harmonizuj" AI dodaje harmonię w stylu wybranego kompozytora. Powstaje pełny utwór zachowujący oryginalną melodię ucznia, ale brzmiący jak utwór Mozarta czy Beethovena. Dzieci szczególnie cenią ten aspekt „współtworzenia" z wielkimi mistrzami. To nie jest tylko odtwarzanie ich muzyki, ale tworzenie czegoś nowego w stylu wielkich kompozytorów.

Dla starszych uczniów lub bardziej ambitnych projektów warto poznać **Suno**[9] – generator kompletnych utworów muzycznych z tekstem. Uczniowie mogą stworzyć piosenkę na podstawie tekstu napisanego na lekcji języka polskiego. **Moises AI**[10] pozwala wyizolować wokal, perkusję, bas z istniejącego utworu, co jest doskonałe do analizy muzycznej, zaś **SampLab**[11] automatycznie rozpoznaje akordy w utworach, co świetnie sprawdza się do nauki harmonii.

[6] https://tiny.pl/dnh4hkph
[7] https://tiny.pl/qzst-d28
[8] https://tiny.pl/5p7m3btm
[9] https://suno.com
[10] https://moises.ai/pl
[11] https://samplab.com/chord-detection

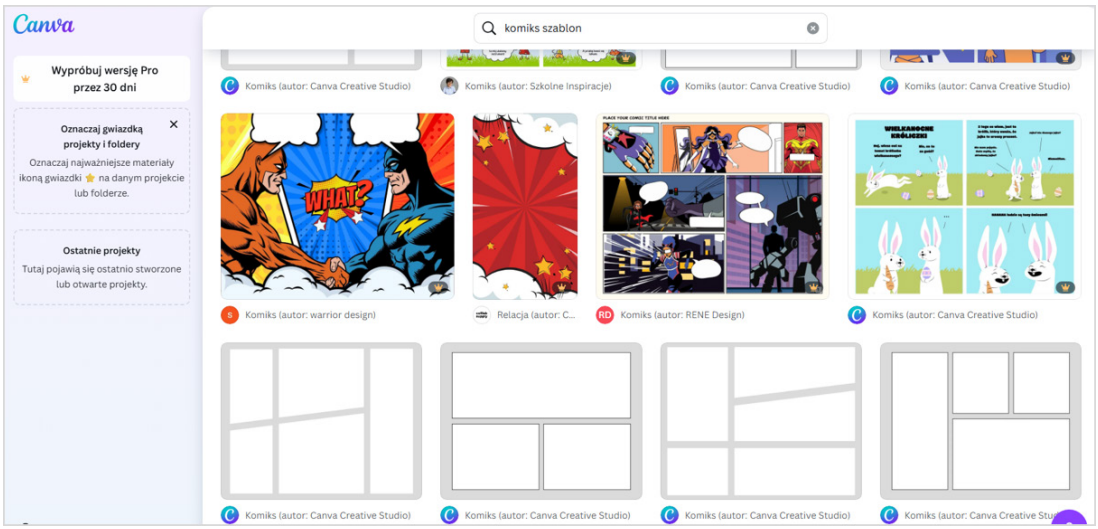
## KOMIKS – POŁĄCZENIE SŁOWA I OBRAZU

Komiks to forma doskonale nadająca się do projektów interdyscyplinarnych. Łączy elementy wizualne z literackimi, co czyni go użytecznym na wielu przedmiotach. **AI Comic Factory**[12] to specjalistyczne narzędzie do generowania komiksów, pozwalające tworzyć całe strony komiksowe z zachowaniem spójności stylu i postaci. **Canva**[13] oferuje bardziej uniwersalne rozwiązanie – gotowe szablony komiksów, które można wypełnić grafiką wygenerowaną przez wbudowany generator AI, własnymi zdjęciami lub rysunkami. Canva jest szczególnie polecana dla młodszych uczniów, bo struktura szablonu daje ramy, w których mogą bezpiecznie eksperymentować.

przedstawiać proces fotosyntezy z perspektywy kropli wody opowiadającej swoją historię w cyklu wodnym, relację z eksperymentu czy instrukcje bezpieczeństwa w laboratorium.

## GRAFIKA 3D – DLA AMBITNYCH PROJEKTÓW

**Meshy AI**[14] to narzędzie do generowania modeli 3D z opisów tekstowych lub przekształcania obrazów 2D w modele 3D. Może być punktem wyjścia do pracy z programem **Blender**[15] – darmowym, profesjonalnym narzędziem do modelowania 3D. Uczniowie mogą używać modelowania 3D jako uzupełnienia tradycyjnych technik rzeźbiarskich, generować modele jako punkt wyjścia do pracy manualnej lub przygotowywać modele do druku 3D.

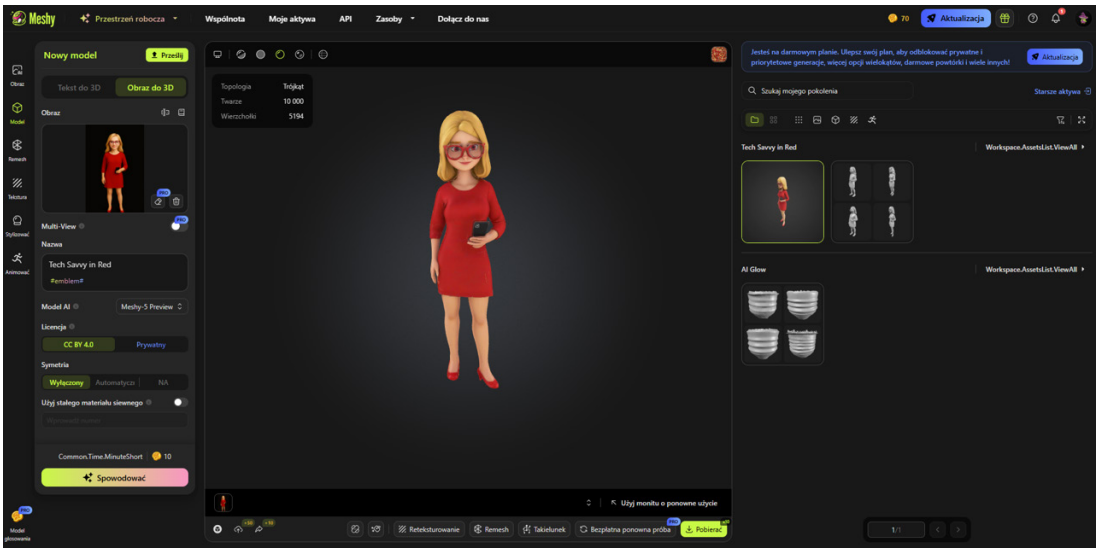



**Ilustracja 5.** Tworzenie komiksów w Canvie

Na języku polskim komiksy mogą służyć do adaptacji kluczowej sceny z lektury, tworzenia alternatywnego zakończenia lub pokazania tej samej sceny z punktu widzenia innej postaci. Praca z komiksem rozwija rozumienie akcji i postaci, umiejętność syntezy oraz pisania zwięzłych, trafnych dialogów. Na historii uczniowie mogą tworzyć biografie postaci, przedstawiać ważne wydarzenia czy pokazywać życie codzienne w różnych epokach. W naukach przyrodniczych komiks może

Ciekawym projektem może być „Wirtualne Muzeum Rzeźby", gdzie uczniowie wykonują rzeźby tradycyjnymi metodami, następnie używają AI do wygenerowania ich cyfrowych wersji 3D i tworzą wirtualne muzeum prezentujące ich prace. Innym pomysłem jest wirtualna wystawa „Człowiek i AI" – projekt zespołowy, w którym uczniowie zestawiają rzeźby wykonane ręcznie z dodatkowymi elementami wygenerowanymi przez AI.

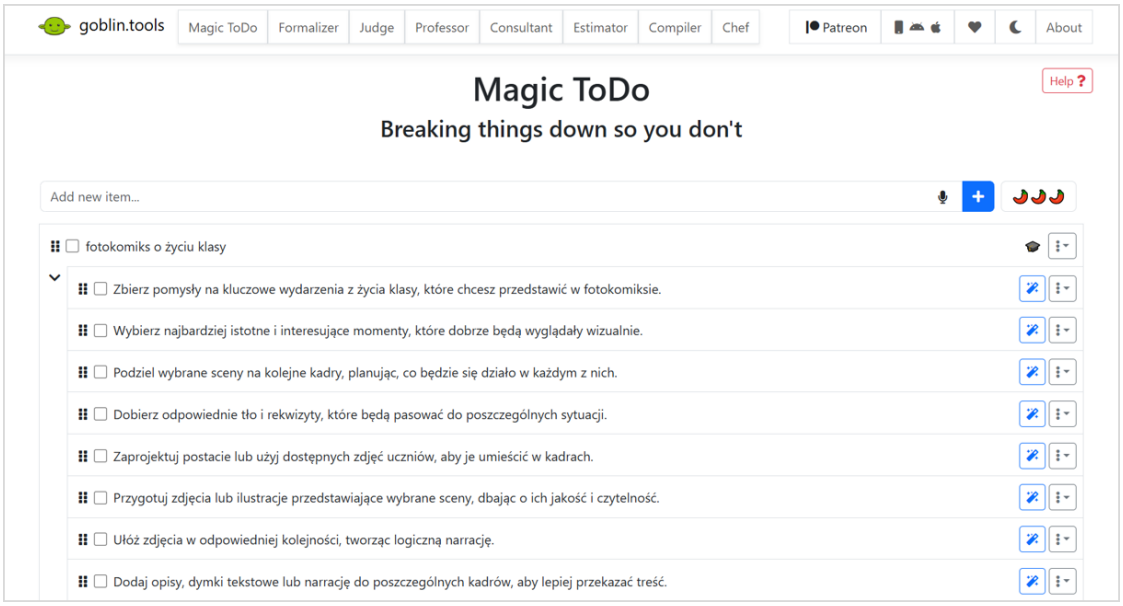
[12] https://aicomicfactory.com
[13] https://www.canva.com
[14] https://www.meshy.ai
[15] https://www.blender.org




**Ilustracja 6.** Praca w aplikacji Meshy

## PROJEKTY INTERDYSCYPLINARNE – ŁĄCZENIE MOŻLIWOŚCI

**Goblin Tools**[16] to narzędzie, które pomaga w podzieleniu dużego, przytłaczającego zadania na małe wykonalne kroki. Pierwotnie stworzone dla osób ze spektrum autyzmu, okazuje się niezwykle użyteczne dla wszystkich uczniów. Gdy wpiszemy zadanie „Stwórz fotokomiks o życiu naszej klasy", Goblin Tools automatycznie generuje listę mniejszych zadań: zaplanuj historię, napisz scenariusz, zdecyduj, jakie zdjęcia będą potrzebne, wykonaj je, wybierz najlepsze, dodaj tekst i dymki, ułóż panele w kolejności, sprawdź całość, wydrukuj lub opublikuj. To narzędzie uczy niezwykle ważnej umiejętności – planowania i rozkładania złożonych zadań na etapy. Wielu uczniów jest przytłoczonych dużymi projektami, bo nie wiedzą, od czego zacząć. Goblin Tools pokazuje, że każdy duży projekt to suma małych, możliwych do wykonania kroków.




**Ilustracja 7.** Praca nad komiksem, krok po kroku w aplikacji Goblin Tools

[16] https://goblin.tools

# AI NA ZAJĘCIACH ARTYSTYCZNYCH – PRAKTYCZNY PRZEWODNIK DLA NAUCZYCIELI

Ambitny projekt interdyscyplinarny może łączyć kilka przedmiotów. Na języku polskim uczniowie piszą tekst piosenki, mogą użyć AI jako „partnera" do burzy mózgów, ale tekst piszą sami. Na muzyce przekształcają tekst w piosenkę, używając Suno, lub komponują melodię, wykorzystując Asystenta Melodii. Na plastyce generują obrazy ilustrujące piosenkę w narzędziu Ideogram lub tworzą własne ilustracje. Na informatyce łączą muzykę i obrazy w programie montażowym, dodają napisy i efekty. Wreszcie następuje publikacja – prezentacja na apelu szkolnym lub na stronie szkoły – i refleksja: co się udało, co było trudne, czego się nauczyliśmy. Taki projekt angażuje kompetencje z wielu obszarów, uczy współpracy i pokazuje, jak różne formy sztuki się uzupełniają.

## JAK NIE ZGUBIĆ KREATYWNOŚCI – FUNDAMENTALNE ZASADY

Narzędzia AI niewątpliwie przyspieszają pracę. To, co dawniej zajęłoby godziny, teraz można zrobić w minuty. Daje to więcej czasu na eksperymentowanie, możliwość zrealizowania ambitniejszych projektów i mniejszą frustrację związaną z ograniczeniami technicznymi. Ale jest też druga strona medalu. Kiedy wszystko idzie szybko i łatwo, nie rozwijamy wytrwałości, tracimy głębokie zrozumienie procesu, satysfakcję z pracy wykonanej własnymi rękami i pewne umiejętności manualne.

Kluczem jest świadomy balans. AI w rękach ucznia powinno być narzędziem, nie magiczną maszyną, która robi wszystko za niego. W praktyce oznacza to kilka konkretnych zasad. Po pierwsze, wymaga wielu iteracji. Zamiast zadania „wygeneruj obrazek" lepiej sformułować polecenie: „wygeneruj pięć różnych wersji ilustracji, wybierz najlepszą i wyjaśnij, dlaczego ją wybrałeś". Po drugie, zadania powinny wymagać edycji i modyfikacji wyników AI. Uczeń powinien analizować wygenerowany obraz, dostrzegać jego niedoskonałości i prosić o poprawki. Po trzecie, AI może generować tylko część projektu, reszta to praca ucznia. Na przykład AI generuje tło, ale postaci uczeń dorysowuje sam lub AI tworzy melodię, ale uczeń sam pisze tekst piosenki.

Najważniejsze: zawsze trzeba kończyć refleksją. Pytajmy uczniów: czego się nauczyłeś, jak AI pomogło ci w realizacji zadania, czy mogłeś zrobić to samo bez AI i jak długo by to trwało, co zyskałeś, korzystając z AI, a co straciłeś, jak oceniasz jakość swojej pracy, czy jesteś zadowolony z rezultatu, co zrobiłbyś inaczej następnym razem. Refleksja pomaga uczniom rozwijać metapoznanie – świadomość własnego procesu uczenia się.

Są też sytuacje, gdy AI nie powinno być używane w ogóle. Jeśli celem jest nauka podstawowych umiejętności manualnych – rysowania, pisania odręcznego, gry na instrumencie – AI nie ma tu miejsca. Te umiejętności rozwijamy przez praktykę, nie przez generowanie. Czasem walka z trudnością jest celem samym w sobie, bo rozwija charakter. Napisanie wypracowania ręcznie, wielokrotne poprawianie rysunku, ćwiczenie trudnego fragmentu na instrumencie – to buduje wytrwałość. Niektóre zadania trzeba wykonać od zera, żeby naprawdę je zrozumieć. Zanim uczniowie użyją AI do harmonizacji melodii, powinni najpierw ręcznie spróbować dodać prostą harmonię na instrumentach.

Oceniajmy proces, nie tylko efekt. Pytajmy: Pokaż mi różne wersje, które wygenerowałeś, opowiedz, jak modyfikowałeś prompty, co było trudne? Tak nauczyciel może się zorientować, czy uczeń faktycznie pracował, czy tylko kliknął raz i czekał. Można też wprowadzić karty pracy, gdzie uczniowie dokumentują swój proces: jakich promptów użyli, ile wersji wygenerowali, dlaczego wybrali tę konkretną, co chcieli zmienić i jak to osiągnęli.

DOROTA JANCZAK

## BEZPIECZEŃSTWO I PRAWA AUTORSKIE – PODSTAWOWE ZASADY

Kwestie bezpieczeństwa i praw autorskich wymagają uwagi, choć nie muszą paraliżować pracy z AI. Używajmy tylko sprawdzonych, bezpiecznych narzędzi. Jeśli narzędzie wymaga rejestracji, załóżmy konto nauczycielskie, nie pozwalajmy uczniom podawać swoich adresów email. Informujmy uczniów, że w darmowych wersjach prace mogą być publiczne. Nie pozwalajmy generować obrazów uczniów i pracowników szkoły – to rodzi problemy z prywatnością.

Jeśli chodzi o prawa autorskie, dzieła wygenerowane wyłącznie przez AI, bez znaczącego wkładu ludzkiego, mogą nie kwalifikować się do ochrony prawnoautorskiej. Jeśli jednak uczeń znacząco wpłynął na powstanie dzieła poprzez staranne przygotowanie promptu, selekcję i edycję wyników, może rościć sobie prawa jako współtwórca. Różne narzędzia mają różne warunki użytkowania, dlatego zawsze sprawdzajmy sekcję „Terms of Service" na stronach narzędzi AI. Przed rozpoczęciem projektu sprawdźmy razem z uczniami warunki użytkowania narzędzia. To sama w sobie cenna lekcja – uczniowie uczą się świadomego korzystania z technologii.

Rozmowa o etyce jest równie ważna co sama praca z narzędziami. Czy praca z AI to nadal twórcza praca ucznia? AI jest trenowane na dziełach innych artystów – czy to etyczne? Nie wszyscy uczniowie mają równy dostęp do narzędzi AI – jak to wpływa na sprawiedliwość? Czy nadmierne poleganie na AI nie osłabi umiejętności tradycyjnych? Nie ma jednoznacznych odpowiedzi na te pytania, ale sam proces myślenia o tych kwestiach jest wartościowy. Otwarta rozmowa z uczniami o dylematach etycznych rozwija ich krytyczne myślenie i odpowiedzialność.

## JAK ZACZĄĆ – PRAKTYCZNE KROKI

Zaczynamy od jednego prostego narzędzia. Polecam AutoDraw lub Blob Opera – są intuicyjne i bezpieczne. Zaplanujmy małe zadanie, nie od razu ambitny projekt. Może być to: „Stwórz ilustrację do własnego wiersza, używając AutoDraw" lub „Skomponuj krótką melodię w Assisted Melody". Wykonajmy pierwsze zadanie z uczniami. Nie rzucajmy ich na głęboką wodę, pracując wspólnie odkrywajmy możliwości i ograniczenia. Zawsze kończmy refleksją. Zapytajmy uczniów: co było łatwe, co trudne, czy jesteś zadowolony z wyniku, czego się nauczyłeś, co zrobiłbyś inaczej następnym razem. Eksperymentujmy stopniowo. Gdy jedno narzędzie będzie już znane, spróbujmy kolejnego. Łączmy różne narzędzia w większe projekty.

Najważniejsze: AI nie ma zastępować nauczycieli ani kreatywności uczniów. Ma być narzędziem, które otwiera nowe możliwości i inspiruje do tworzenia. Używajmy go mądrze, odpowiedzialnie i zawsze z refleksją. AI w edukacji artystycznej to nie zagrożenie, to ogromna szansa. Może otworzyć uczniom drzwi do twórczości, której dotąd nie mogli kreować, pokazać, że technologia może służyć sztuce i nauczyć odpowiedzialnego, świadomego korzystania z narzędzi przyszłości. Ale to wszystko działa tylko wtedy, gdy nauczyciele zachowają swoją kluczową rolę przewodników, inspiratorów, mentorów. To właśnie oni decydują, jak te narzędzia zostaną wykorzystane i to ich odpowiedzialność sprawi, że będą one służyły rozwojowi uczniów.

Więcej inspiracji oraz przedstawienie poznanych w artykule narzędzi w działaniu można obejrzeć w webinarium „Edukacja artystyczna w laboratoriach AI"[17]. ●

[17] https://tiny.pl/9y03g2mz