

Regulacje i rekomendacje. Przegląd odpowiedzi państw na przyspieszenie AI w edukacji

Kamil Śliwowski

Współpraca



Instytut Cyfrowego
Obywatelstwa

**„Technologia w edukacji nigdy nie
będzie adekwatna, jeśli nie będzie
bezpieczna i nie zatroszczy się o
dobrostan młodych ludzi.**

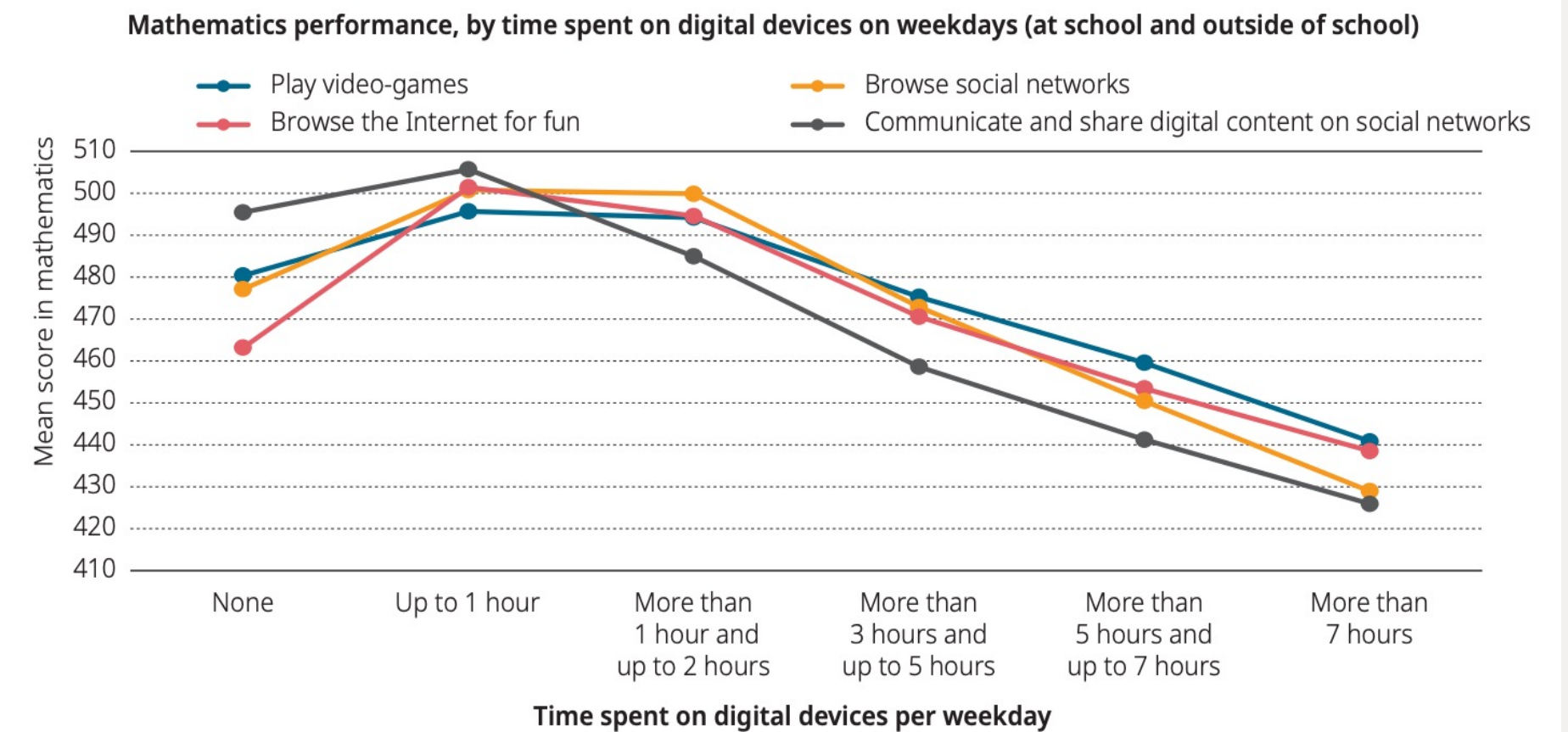
UNESCO Youth Report
2024: Technology in education: A tool on our terms!

→ Przydatność urządzeń cyfrowych dla edukacji

Źródło: The Impact of Digital Technologies on Well-Being: Main Insights from the Literature, OECD Papers on Well-Being and Inequalities (Paryż: OECD, 2024),

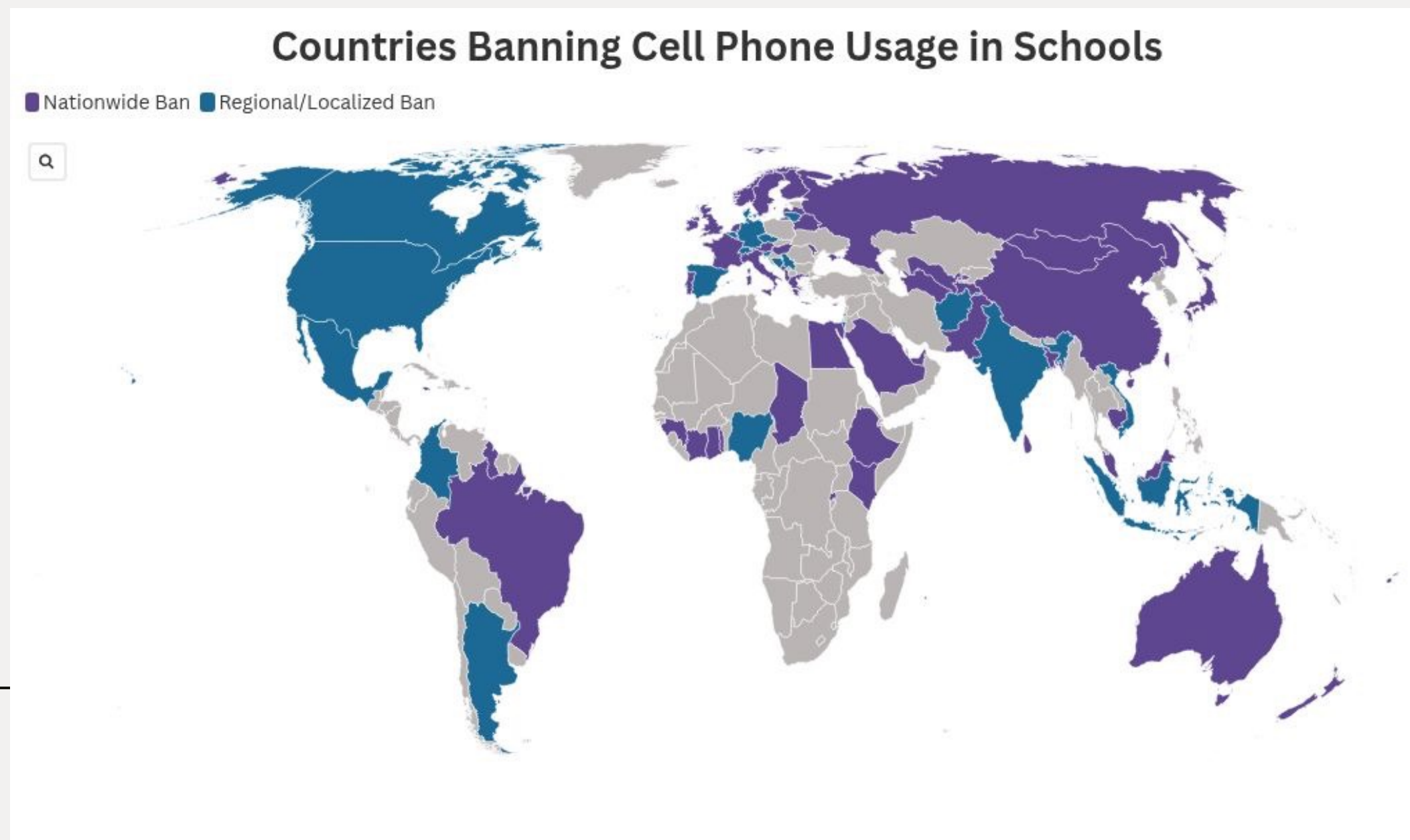
Students who spend more than one hour daily on various leisure activities online score lower in mathematics [1/2]

Based on students' reports; OECD average



→ Regulacja używania smartfonów w szkołach

Kraje ograniczające użycie
smartfonów w szkołach.
Czerwiec 2025, Źródło:
Newseweek



→ EdTech czy BigTech na czele szkolnych przemian?

Komunikacja szkoły z rodzicami*: Meta (Messenger, WhatsApp)

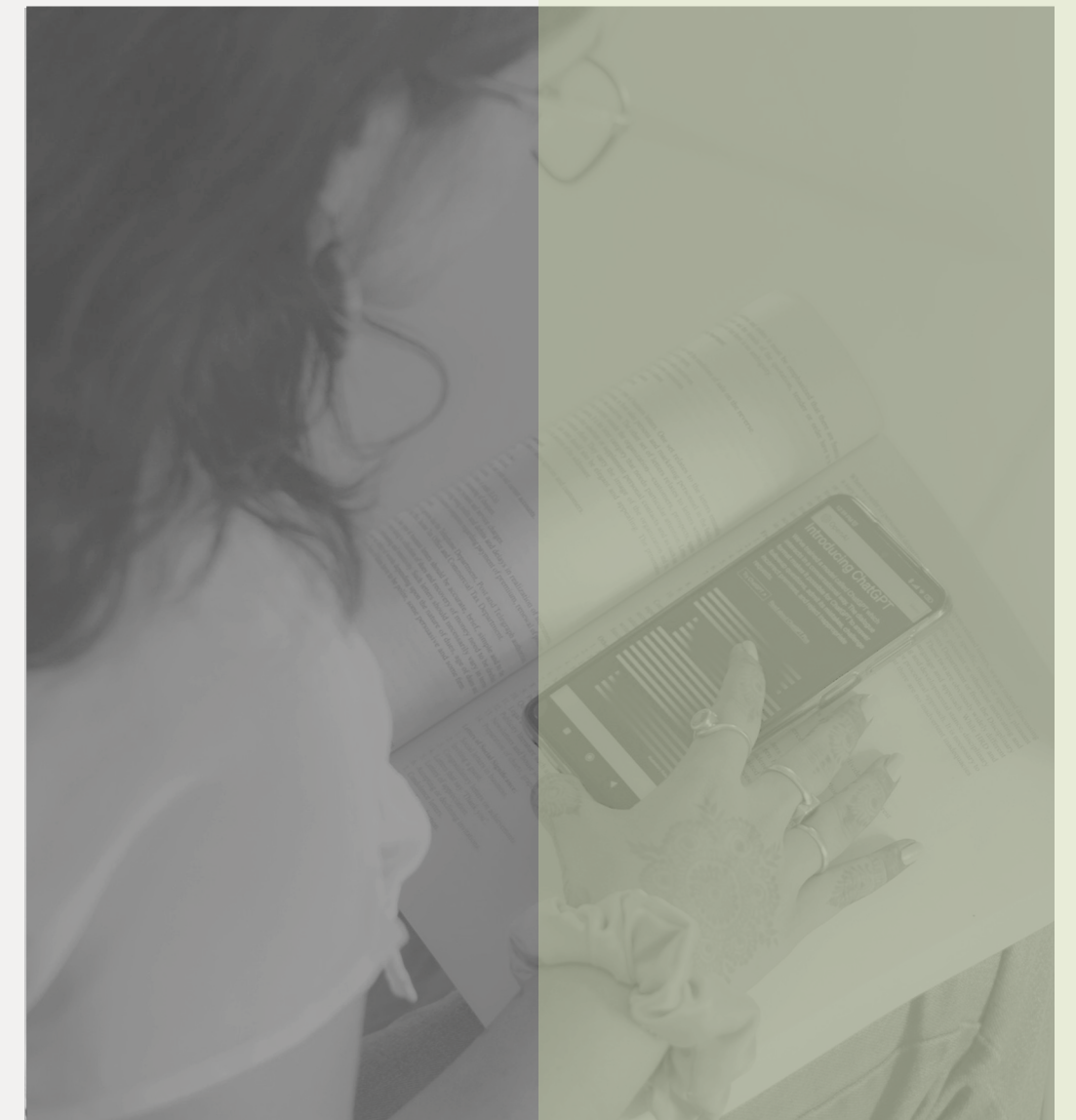
Prace domowe u projekty online: Google, Microsoft

Zdalne nauczanie: Google, Microsoft

Wsparcie prowadzenia zajęć (quizy, fiszki etc.): Google, Microsoft, aplikacje jak Kahoot

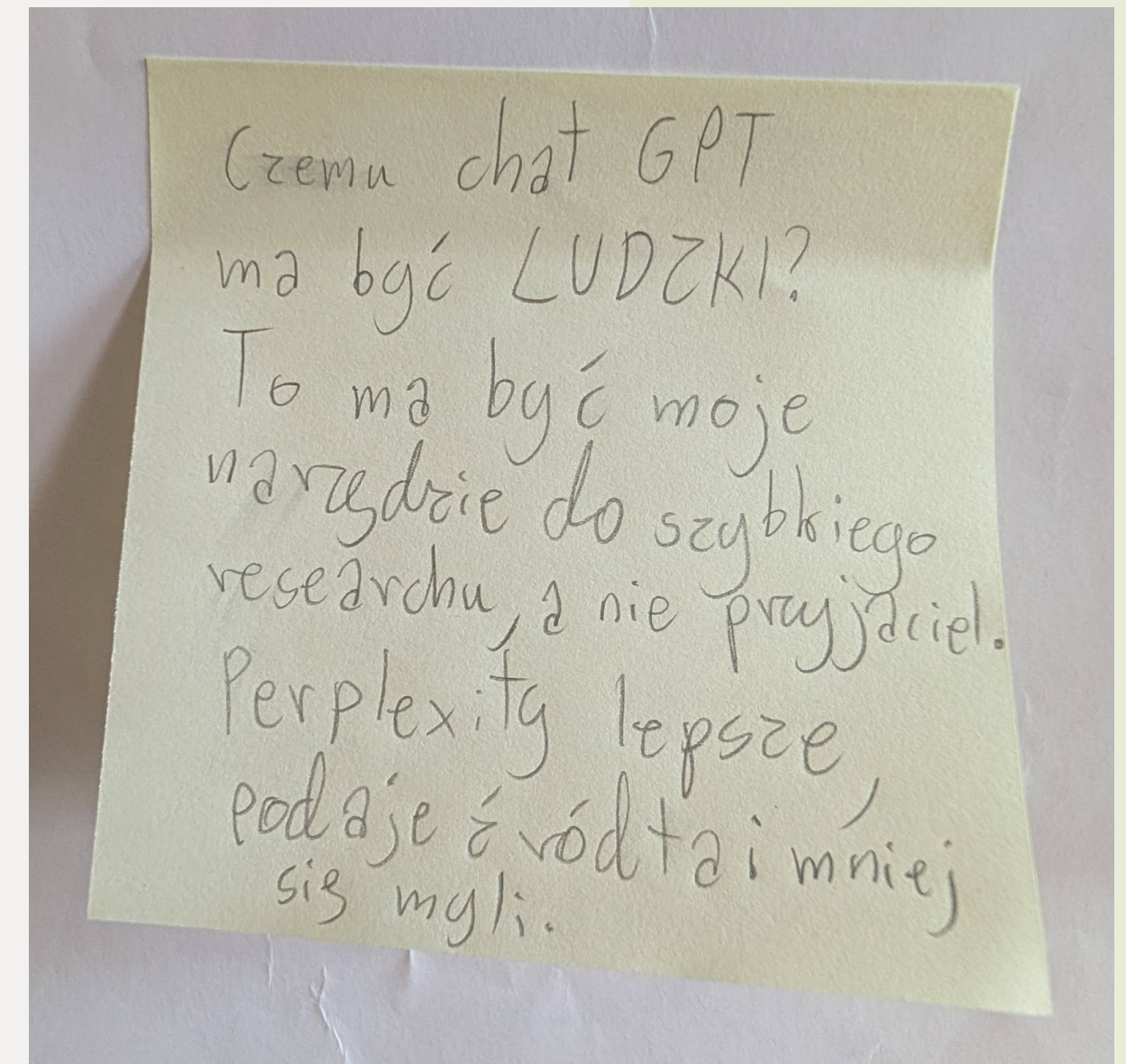
Promocja szkoły: Meta (Facebook, Instagram)

Nauka sztucznej inteligencji i nauka z AI: OpenAI, Google, Microsoft



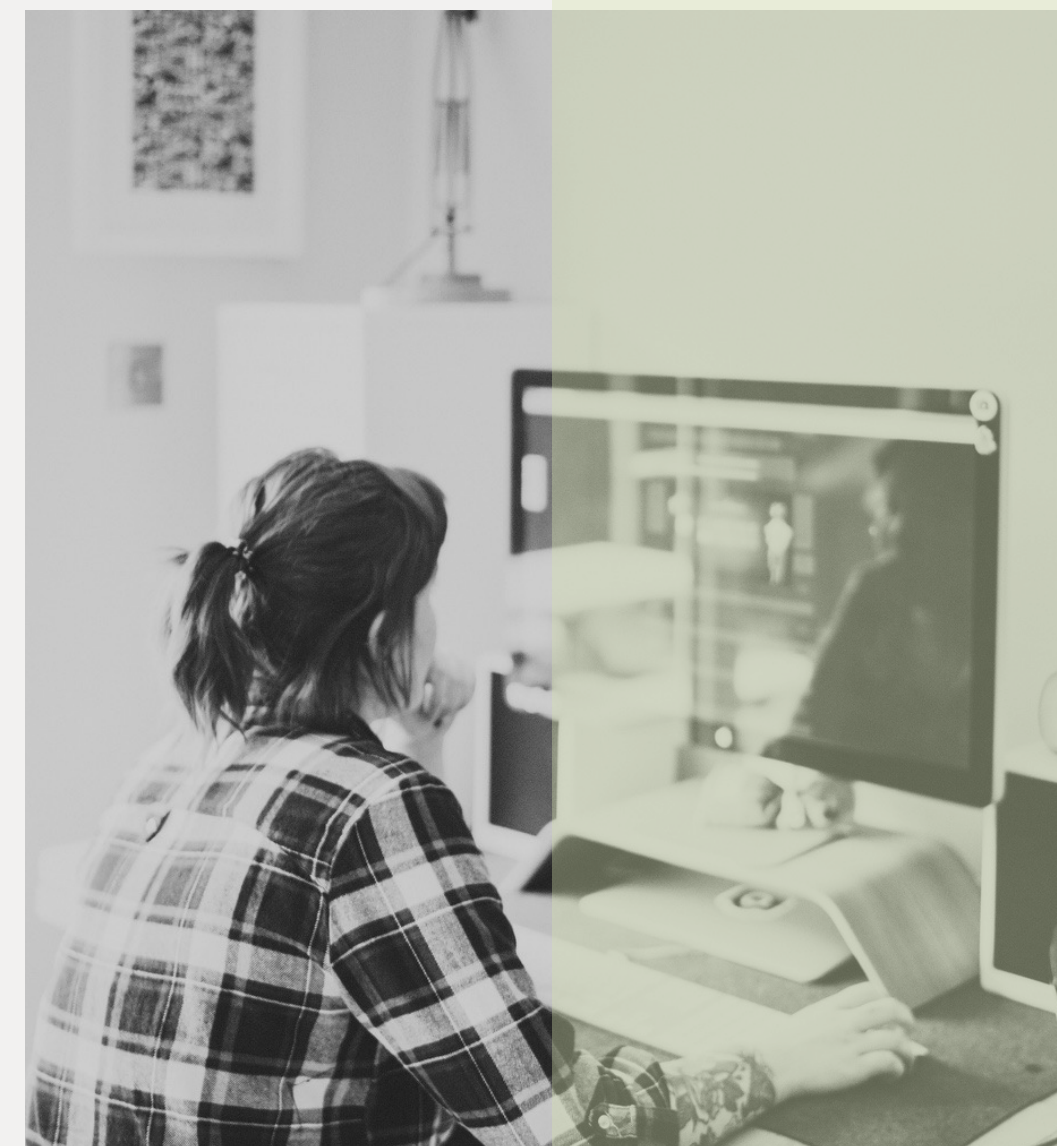
→ AI w edukacji to nie tylko to co dzieje się na lekcji

Podobnie do smartfonów i mediów społecznościowych, wpływ AI na osoby w wieku szkolnym i edukację przekracza narzędzia dedykowane szkole oraz sposoby wykorzystania, które utożsamiamy z nauką.



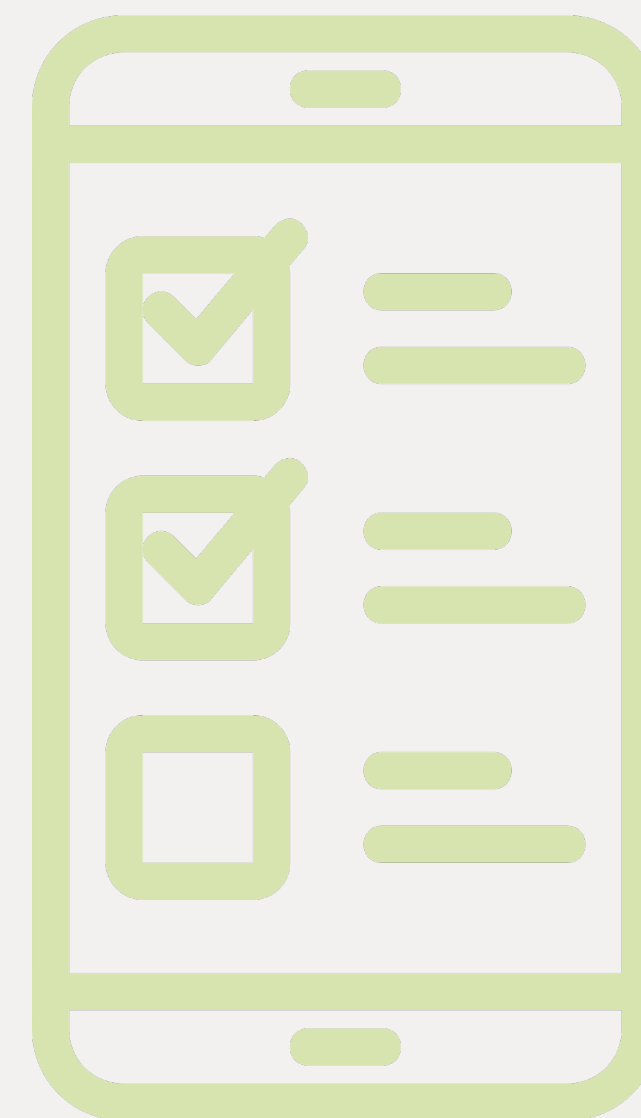
→ Zacieranie się granic na przykładzie sztucznej inteligencji w edukacji

- 70% uczniów i uczennic korzysta z AI, z czego 48% w nauce, 40% do odrabiania prac domowych (wrzesień 2025, Nastolatki 3.0, NASK-PIB)
- 75% nauczycieli i nauczycielek nie korzystało (sierpień 2025, NASK-PIB)
- Aktualnie serwisy generatywnej AI obniżają wiek dopuszczalny z 18 do 13 lat (Meta i Google proponowały jeszcze niższy) oraz inwestują w kampanie skierowane do edukacji formalnej.
- W wyniku pozwów osób bliskich, które popełniły samobójstwa i rozmawiały o tym z chatbotami, Open AI wprowadziło niedawno funkcje kontroli rodzicielskiej do ChatGPT.



→ Jak odpowiadają państwa na wyzwania związane z rosnącym znaczeniem AI?

- 1 Badania,
- 2 Ramy kompetencji (AI literacy frameworks),
- 3 Krajowe działania edukacyjne na poziomie podstawy programowej,
- 4 Wzmocnienie ochrony danych/wizerunku
- 5 Regulacje wieku dostępu do usług AI
- 6 Regulacje projektowania usług cyfrowych dla edukacji i osób niepełnoletnich
- 7 Regulacje chatbotów (AI companions)

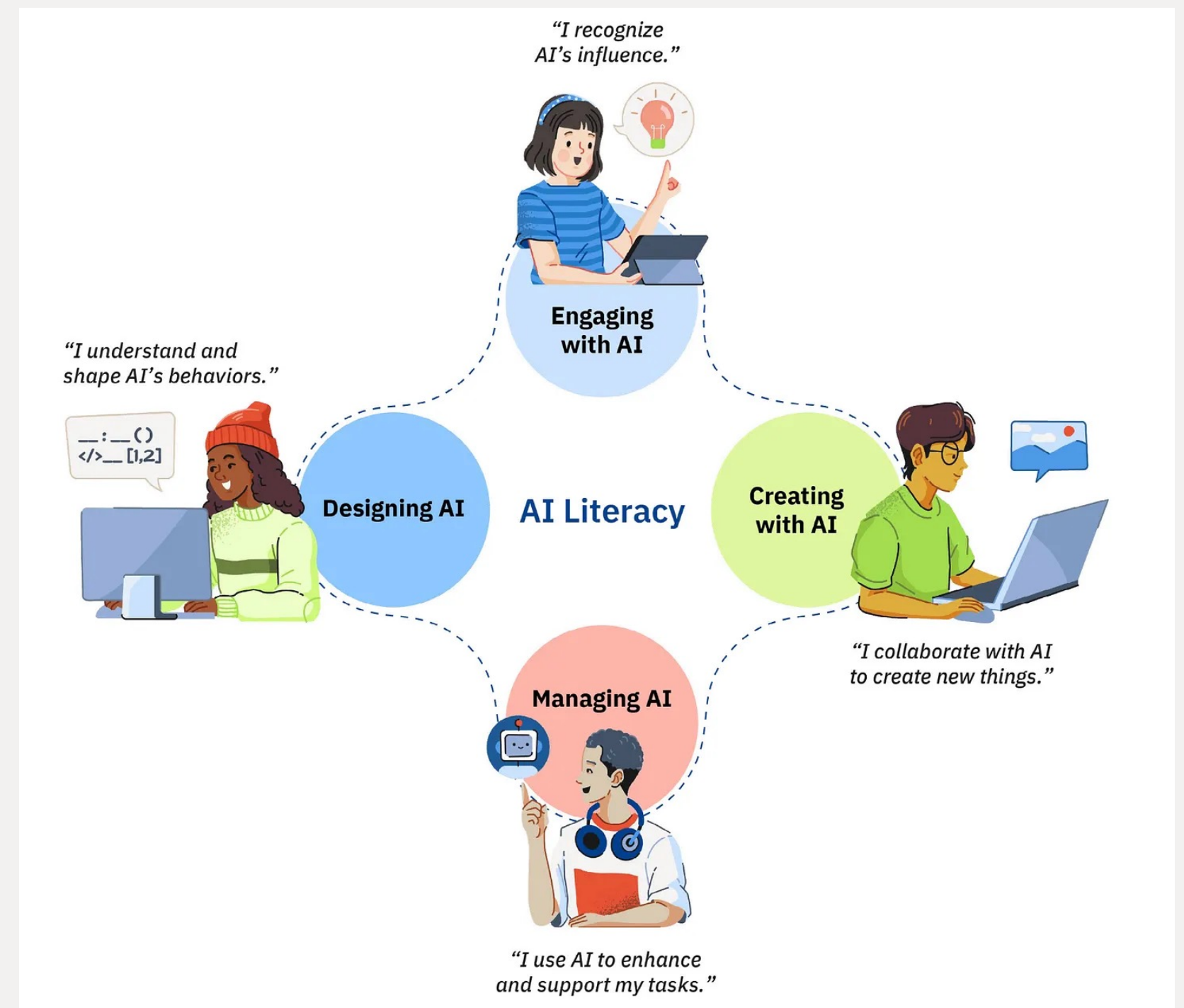


→ Ramy kompetencji

Unia Europejska

Skupienie się na bezpiecznym
zastosowaniu i kreatywnym
wykorzystywaniu AI

AI Literacy Framework 2025, Komisja
Europejska/OECD/CODE.org



→ Zaostrzanie przepisów

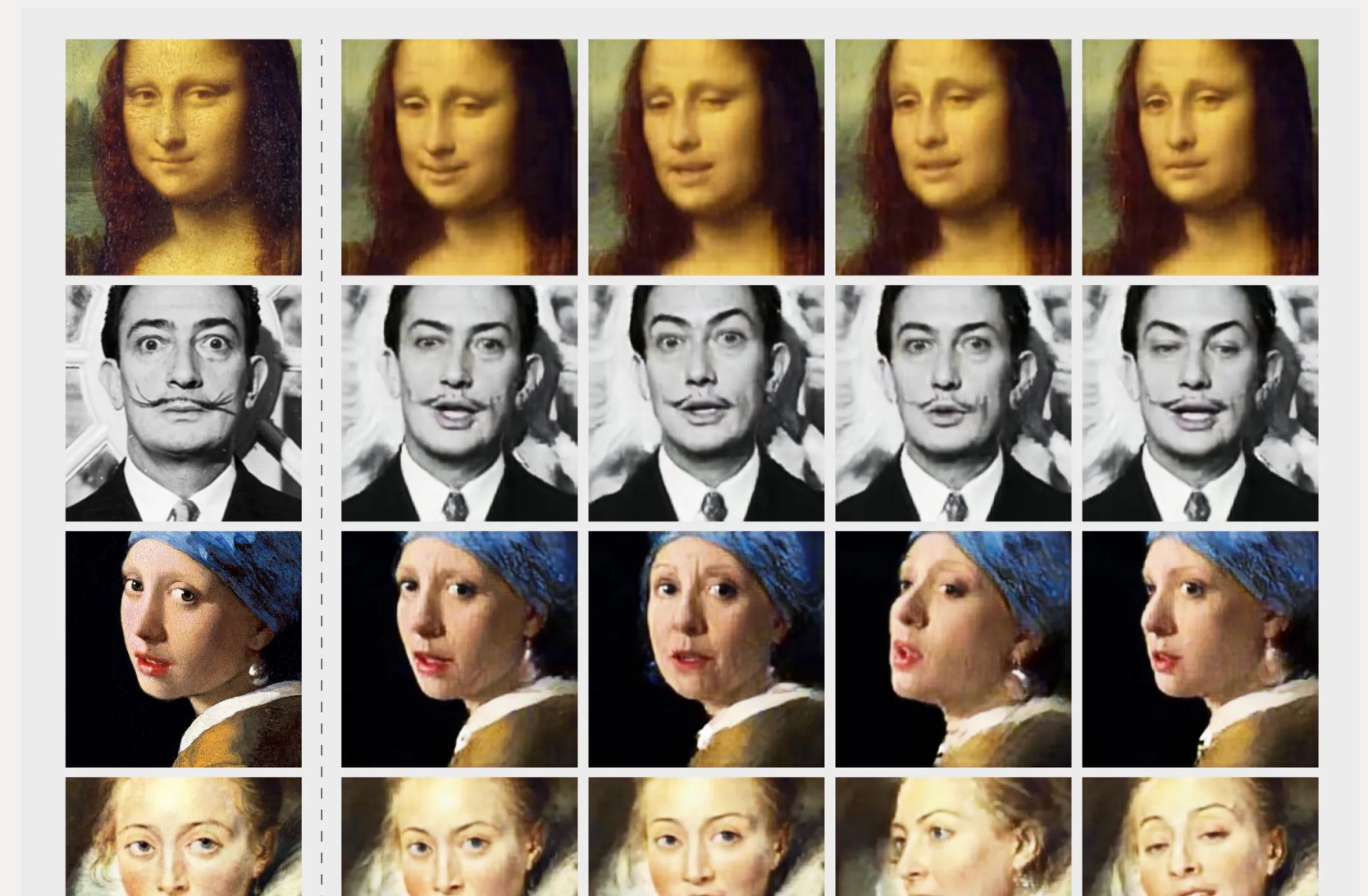
Ochrona wizerunku i prywatności

Włochy:

- podwyższony wiek wymaganej zgody opiekunów na używanie AI do 14 roku życia.
- Zaostrzone kary za tworzenie i rozpowszechanianie treści typu deep fake

Dania:

- Wzmocnienie ochrony dóbr osobistych poprzez umożliwienie ochrony prawno-autorskiej



→ AI wbudowane w edukację

Chiny

Limit 30% całkowitego czasu nauczania spędzanego w celach dydaktycznych przy urządzeniach cyfrowych podczas lekcji i rekomendowana maksymalnie godzina dziennie pozaszkolnego czasu ekranowego, w tym na odrabianie prac.

Wsparcie państwa dla firm EdTech, w szczególności oprogramowania (tutorzy AI) i hardware wspierający nauczycieli.

Silne regulacje ograniczające zarabianie, wchodzenie na giełdę i korzystanie z zagranicznego finansowania dla firm EdTech.



Oprogramowanie monitorujące zaangażowanie uczniów podczas lekcji z pomocą technologii rozpoznawania twarzy, Hangzhou, Zhejiang Province.

→ AI niezaprojektowane dla dzieci

California

Wprowadzenie ostrzeżeń czasu w chatbotach dla dzieci (po 3 godzinach co godzinę).

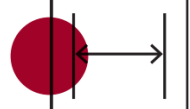
Wzmocnienie wymogów dot. oznaczania wytworów i komunikowania z AI.

Zmiana regulacji weryfikacji wieku (data wprowadzana do urządzenia przez opiekuna i data jest przekazywana przez AppStore do deweloperów aplikacji).



→ Czy możliwe jest regulowanie projektowanie usług cyfrowych w świetle praw dziecka?

ZASADY PROJEKTOWANIA W ŚWIETLE PRAW DZIECKA,
Digital futures for children,
<https://www.digital-futures-for-children.net/home>

CHILD RIGHTS by DESIGN PRINCIPLES	
	1. EQUITY & DIVERSITY Do you treat all children equally, fairly and support vulnerable children?
	2. BEST INTERESTS Are children's best interests a primary consideration in product design?
	3. CONSULTATION Are children meaningfully consulted in developing your product?
	4. AGE APPROPRIATE Is your product appropriate for child users or adaptable for different ages?
	5. RESPONSIBLE Do you review and comply with laws and policies relevant to child rights?
	6. PARTICIPATION Does your product enable children to participate in digital publics?
	7. PRIVACY Have you adopted privacy-by-design in product development and use?
	8. SAFETY Have you adopted safety-by-design in product development and use?
	9. WELLBEING Does your product enhance not harm children's physical & mental health?
	10. DEVELOPMENT Does your product enable children's learning, imagination, play and belonging?
	11. AGENCY Have you taken steps to reduce compulsive and exploitative product features?

RÓWNOŚĆ I RÓŻNORODNOŚĆ Czy traktujesz wszystkie dzieci równo i sprawiedliwie oraz wspierasz je w trudnych sytuacjach?

NAJLEPSZY INTERES DZIECKA Czy najlepszy interes dziecka jest kluczowym czynnikiem w projektowaniu produktu?

KONSULTACJE Czy podczas tworzenia produktu korzystasz z konsultacji z dziećmi?

DOSTOSOWANIE DO WIEKU Czy produkt jest odpowiedni dla dzieci lub może być dostosowany do różnych grup wiekowych?

ODPOWIEDZIALNOŚĆ Czy sprawdzasz i przestrzegasz przepisów dotyczących praw dziecka?

UCZESTNICTWO Czy produkt umożliwia dzieciom udział w życiu cyfrowej społeczności?

PRYWATNOŚĆ Czy wdrożyłeś zasadę privacy-by-design przy tworzeniu i użytkowaniu produktu?

BEZPIECZEŃSTWO Czy wdrożyłeś zasadę safety-by-design przy tworzeniu i użytkowaniu produktu?

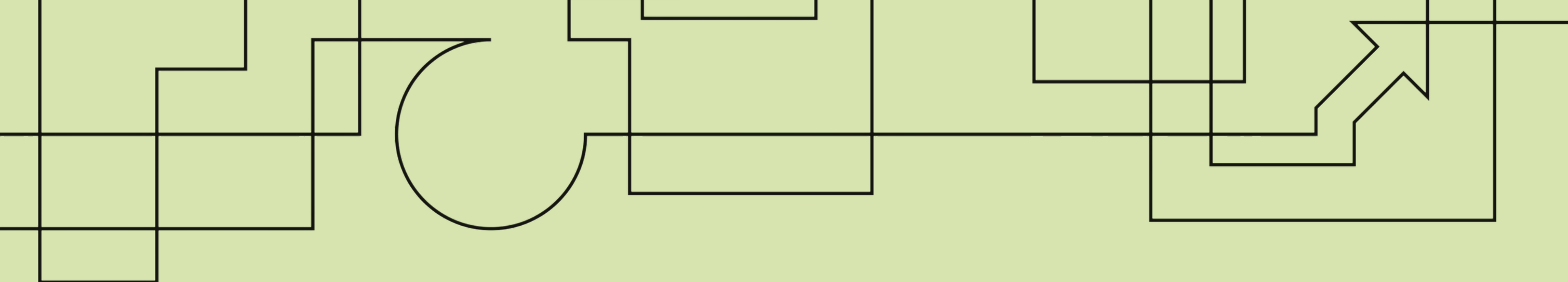
DOBROSTAN Czy produkt wspiera fizyczne i psychiczne zdrowie dzieci, a nie im szkodzi?

ROZWÓJ Czy produkt wspiera uczenie się, wyobraźnię, zabawę i poczucie przynależności dzieci?

SPRAWCZOŚĆ Czy podjąłeś kroki w celu ograniczenia kompulsywnych i wyzyskujących cech produktu?

→ Podsumowanie

- Branża technologiczna porusza się coraz szybciej narzucając narrację konieczności wprowadzania rozwiązań bez okresu badania ich konsekwencji.
- Regulacje w ramach edukacji (ramy kompetencji, zasady bezpieczeństwa) są tylko skuteczne, o ile edukacji nie dominują rozwiązania niepodlegające tym regulacjom (smartfony, media społecznościowe).
- Większość regulacji skupia się (na razie) na użyciu (kompetencje i kary za nadużywanie), następnie na dystrybucji (m.in. wiek dostępu) nie na sposobie projektowania usług, technologii, modeli AI.
- Dowody naukowe na temat wpływu sztucznej inteligencji na rozwój dzieci są nadal rozproszone, podobnie jak nasza wiedza (podobnie jak w pierwszych latach mediów społecznościowych).



Dziękuję za uwagę.

Kamil Śliwowski,

Newsletter: kamilsliwowski.substack.com/

Kontakt: kamilsliwowski@gmail.com

Na bazie poradnika: „Higiena cyfrowa w szkole i przedszkolu”



Instytut Cyfrowego
Obywatelstwa