



2025. tavaszi I. Szakmai Műhely

## A mesterséges intelligencia és más digitális eszközök alkalmazási lehetőségei a tanításban

**2025. február 28.**

Témánk a hatékony tanulásszervezés a modern technológiák, a mesterséges intelligencia (MI) által támogatva. Hogyan segítheti a pedagógusok felkészülését és a diákok tanulását a mesterséges intelligencia használata, a 3D nyomtatók jelenléte a tantermekben?

Gyere el szakmai műhelyünkre, és próbáld ki te is ezeket az eszközöket! Megmutatjuk a kezdő lépéseket, és ötleteket adunk az eszközök gyakorlati alkalmazására is. Bebizonyítjuk, hogy kellő nyitottsággal bárki könnyedén elsajátíthatja a MI és egyéb modern technológiák használatát.

### **PROGRAM:**

13.15-13.30 REGISZTRÁCIÓ

13.30-14.30 Plenáris előadás

#### **MI: baj van?**

Baj van a nevelés-oktatás világában? Mi a baj? A MI a baj? Lehetetlen küldetés a versenyfutás? Verseny? Győzhetünk? Ki? Ki a mi és mi a MI?

*Dr. Gloviczki Zoltán*

*Apor Vilmos Katolikus Főiskola rektora*

14.30-14.45 SZÜNET

1. **M.I. lehetőségei a pedagógiai gyakorlatban**

A workshop célja, hogy szisztematikusan megvizsgáljuk, hogyan segíthet minket az M.I. technológia főbb pedagógiai tevékenységeinkben. A konkrét technikai megoldások mellett, azok módszertani kérdéseit is körbejárjuk.

*Dr. Hülber László*  
*E-learning módszertani szakértő*

2. **AI a tanórán – hogyan használjuk tanulásra a mesterséges intelligenciát**

Az AI-val kapcsolatban az egyik legnagyobb kihívás, hogy ne a tanulás elkerülésére, hanem támogatására használjuk. Az elmúlt másfél évben sikerült egy olyan módszertani és pedagógiai keretrendszer kialakítani, amely lehetővé teszi, hogy tanuljunk az AI-tól, és az AI-val.

*Prievara Tibor*  
*nyelvtanár*

3. **3D workshop**

A műhelyfoglalkozáson a résztvevők megismerkedhetnek a 3D nyomtatás folyamataival, felhasználási területeivel, valamint alkalmazási lehetőségeivel iskolai és otthoni keretek között. Bepillantást nyerhetnek sokféle felhasználási módra a műanyag kulcstartó elkészítésétől egészen az ehető, 3D nyomtatott lazacig.

*Nyári Bence*  
*3D oktató*

4. **Számítógépes játék és társasjáték mechanikák az oktatásban**

A műhelyfoglalkozáson megvizsgáljuk, hogy a gyerek számára ismerős számítógépes és társas játékok megoldásai hogyan eredményezhetnek tanulást osztálytermi környezetben is. Kipróbálunk egy digitális és egy analóg játékot is, amelyet a Maker's Red Box tananyagokban is megtalálhatunk.

*Fusch Péter*  
*Maker's Red Box, fejlesztő*

15.45-16.00 SZÜNET

16.00-17.00 Műhelyfoglalkozás II. – amelyben az I. Műhelyfoglalkozások ismétlődnek

17.00-17.30 Kérdés-felelet

A két MI foglalkozás közül minden résztvevő csak egy foglalkozáson tud részt venni. Ezzel szeretnénk biztosítani, hogy erre a témára mindenki eljuthasson, aki a programra jelentkezik.

A főiskola csak korlátozott számban tud számítógépet biztosítani, ezért akinek megoldható, kérjük, hozza magával saját laptopját!

**Helyszín:** Apor Vilmos Katolikus Főiskola (1201 Budapest, Török Flóris utca 227-229.)

A program ingyenes, de regisztrációhoz kötött:  
**<https://forms.gle/jkqXn7KMCHA8fKZZA>**