



A - MI - re számíthatok

Digitális eszközökkel támogatott projektalapú oktatás

4.5.6.
osztály

Krepsz - Kápai Bernadett

Zalaapáti Gábor Áron Általános Iskola



HIGH-TECH
SULI

Témaválasztás célja

A mesterséges intelligencia nagyon sok kérdést vet fel. "Az emberek általában a két végletet képviselik: **vagy félnek tőle** (elveszi a munkánkat, öntudatra ébred stb.), **vagy az AI-t tartják a megoldásnak** a világ minden problémájára. Napjainkban központi helyet foglal el a MI az oktatásban is. Felmerülhet bennünk a kérdés:

Merik használni? Tudják a gyerekek jól használni? Ismerik?

Mindent tud a MI, mindig bízhatunk benne?

Elsődlegesen a diákok megismerik a mesterséges intelligencia alapjait és az AI etikai kérdéseit. Példákon keresztül megvizsgáljuk a használhatóságát, lehetőségeit, hallucinációit, környezetszennyezését.

A diákok képesek lesznek projekteken dolgozni, amelyekben AI alapú eszközöket alkalmaznak, megtanulnak kritikusan gondolkodni a mesterséges intelligencia használatáról és annak hatásáról az oktatásra, a hétköznapi életre.

Fontos időben elkezdeni és megtanítani a gyerekeknek, hogy hogyan tudják biztonságosan, sokrétűen és hatékonyan használni a mesterséges intelligenciát. És a válaszok, amik készen vannak nem biztos, hogy mindig jók. Kritikus gondolkodás mindig velünk kell, hogy legyen.

Meg kell tanulni, mikor kell elővenni az AI-t és mikor nem. Bevonni a feladatok végrehajtásába, mint eszköz, vagy mint a csoport egyik tagja.



HIGH-TECH

SULIS

Kérdések



ALAPKÉRDÉS

MIKOR VEGYÜK ELŐ AZ MI-T ÉS MIKOR NEM?
A VÁLASZOK MINDIG KÉSZEN VANNAK?



PROJEKTSZINTŰ KÉRDÉS

HOGYAN ALKOTHATUNK KÉPEKET, FELADATOKAT, TÖRTÉNETEKET A MI-VEL? MINDENT TUD A MI?
MINDIG BÍZHATUNK BENNE?

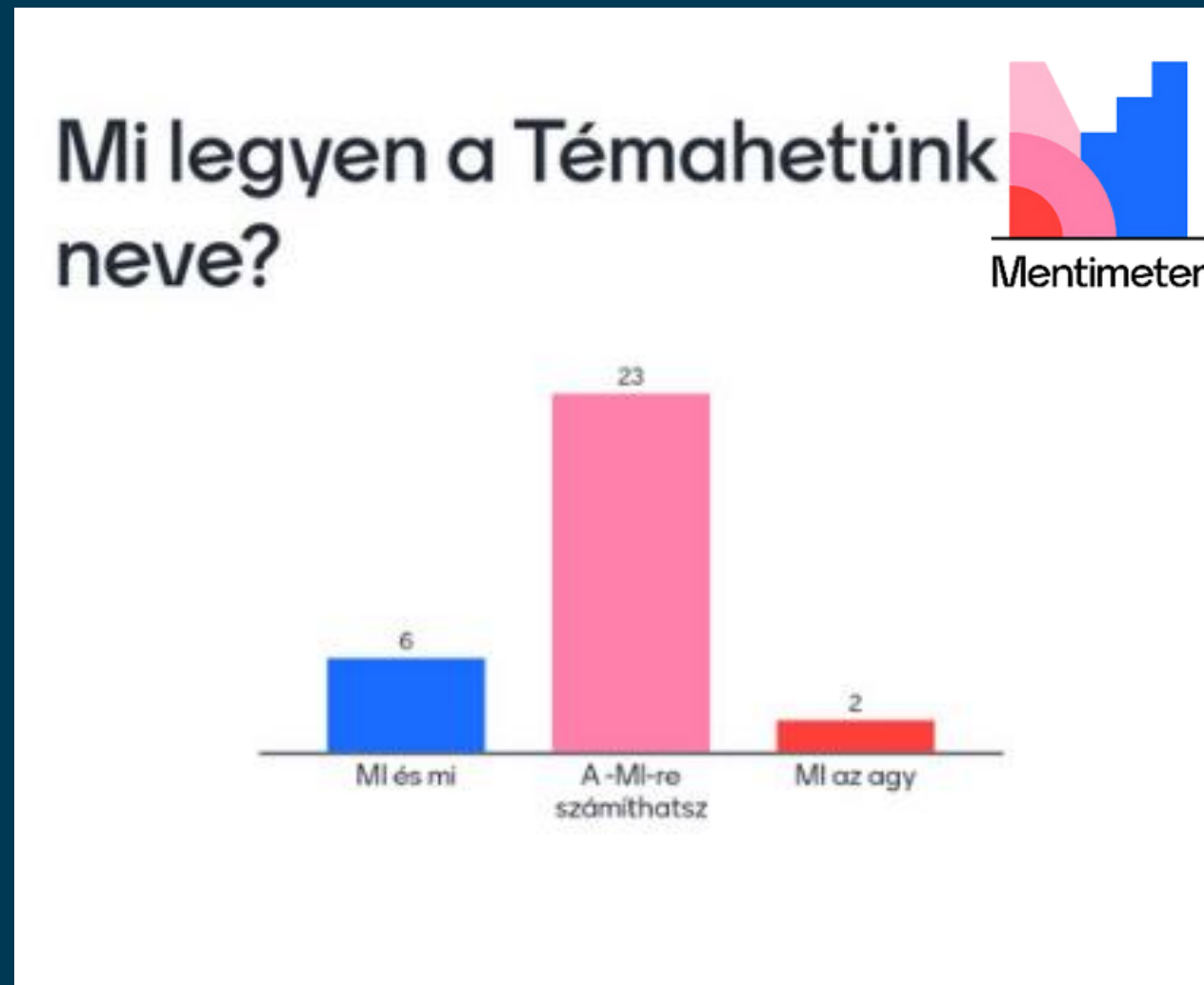


TARTALMI KÉRDÉSEK

MI A PROMPT? MINDIG BEVONJUK A TANULÁS FOLYAMTÁBA? MIKOR ÉS MIT HASZNÁLIUNK? HASZNOS VAGY KÁROS AZ MI? FEJLESZT VAGY ROMBOL? SEGIT VAGY GÁTOL? MI ÁLTAL LÉTREHOZOTT KÉPEKNÉL KI A SZERZŐ?



Előkészületek



szavazás

Markify BETA tletbrze Fájli Mentett tagok Ossza meg 100%

Milyen feladatokat készítsünk? Ötleteljünk!

Markify BETA

ötletbörze



HIGH-TECH
SULI



Copilot



ChatGPT

Ötletezés

- Mi legyen a központi téma?
- Vannak-e évfordulós költők, írók, építmények, találmányok?
- Próbálkozások prompt írásra, megadásra

Ön

50 éves találmányok

Copilot

Az 1974-es évben több magyar találmány is született. Itt van néhány példa:

- **Rubik-kocka:** Rubik Ernő, a Budapesti Iparművészeti Főiskolán tanító építész 1974-ben alkotta meg ezt a háromdimenziós mechanikus logikai játékot, eredetileg fából ¹. Az akkor még "bűvös kocka" néven futó találmányt elsőként a diákjainak mutatta meg ¹. A játék 1980-ban került a nemzetközi piacra és rövidesen kultikussá vált ¹.
- **MCD-1 kazettás floppy egység:** A Budapesti Rádiótechnikai Gyárban Jánosi Marcell készítette el a világ első kazettás floppy lemezét és drive-ját ².

Ezek a találmányok jelentős mérföldkövei voltak a technológiai fejlődésnek. Ha további információra van szüksége ezekről a találmányokról, vagy más, azonos időszakban született találmányokról, szívesen segítünk!

További információ ¹ nlc.hu ² magyarmuzeumok.hu ³ hu.wikipedia.org

👍 🗨️ 📄 ⬇️ 🗑️ 🔊 3 / 30



HIGH-TECH

SULI

Kapcsolódó területek, tantárgyak

IKT eszközök

- Szervezéshez: Excel, Padlet, Drive
- Alkotásokhoz, prezentációhoz: Tengr.ai, Canva, MS Power Point, Copilot
- Értékeléshez: Mentimeter, Google Forms

tevékenységek

- Kutatás előkészítése. Kutatás, adatgyűjtés.
- Plakátok, Kvízek, Rubik-kockák, ruhák, torták tervezése
- MI feladatainak ellenőrzése
- A kiállítás előkészítése. Versenyek előkészítése

tantárgyak

- Digitális kultúra, irodalom, történelem, vizuális kultúra, testnevelés, matematika, technika

produktumok

- Interaktív prezentáció, fotók, kisfilmek, kiállítások, plakátok, Rubik-kockák, interjúk, sütemények, ruhák



HIGH-TECH

SULI



Alkalmazások

PhotoFunia

Markify BETA

technológia



- laptopok, tabletek
- telefonok, fényképezőgép
- laminálógép, színes nyomtató



WORDART



Scribbless alpha

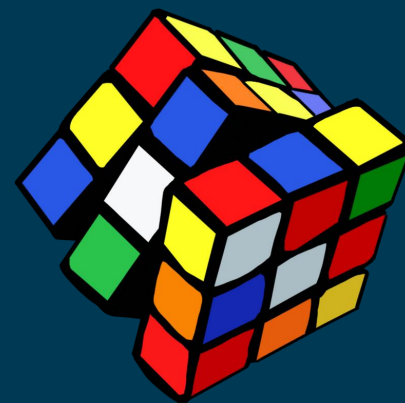


HIGH-TECH
SULI

Tevékenységek, korosztály

5. osztály

- **Google űrlap tervezése kutatómunka alapján**
- **Kirakóverseny**
- **Rubik design mai korban**
- **A- MI-re számíthatunk?**
- **Plakátkészítés Rubik Ernőről**
- **Kirakási sémák, appok megismerése**



6. osztály

- **Palakátok tervezése a zárórendezvényre**
- **Rubik design mai korban**
- **A-MI-re számíthatunk? tesztelés**
- **Kirakóverseny**
- **Rubik-kocka makett**
- **PPT készítés Rubik különlegességek**
- **Rubik logika testnevelés órán**

4. osztály

- **Szavazólap tervezése a zárórendezvényre**
- **Rubik-kocka makett**
- **Örök Rubik-kocka**
- **Rubik logika testnevelés órán**

Időtartam: 1 hét



HIGH-TECH

SULI

Értékelés a projekt folyamán

• Tudásfelmérés - Mi az amit tudok a MI -ról?

- Mentimeter - szófelhő <https://www.mentimeter.com/>
- IKT <https://en.linoit.com/>

• Folyamatos értékelés

- Kilépőkártya, ellenőrző lista
- 3-2-1
- <https://wordart.com/>

• Projekt végi értékelés



- Google űrlap, Mentimeter
- Produktumok kiállítása, oklevelek



HIGH-TECH

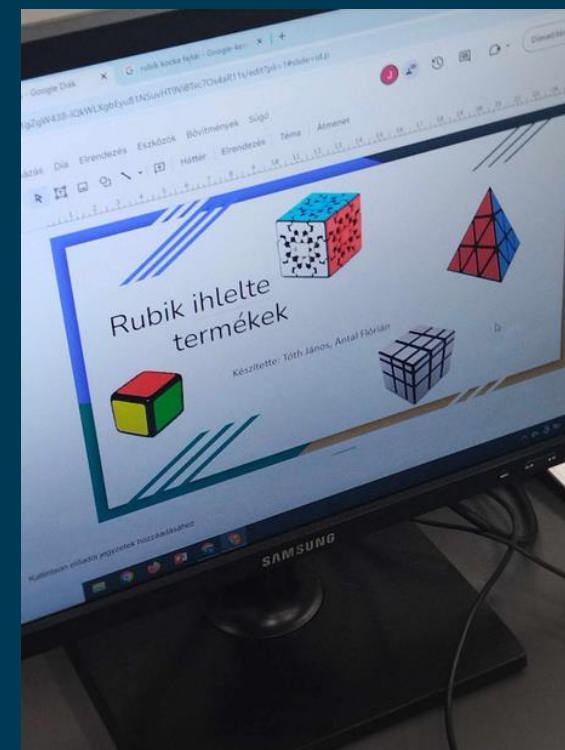
SULI

RUBIK-KOCKA- VILÁGBAJNOKSÁGOK



Budapest 1982 19 nemzet 1 kirakó Nyertes: Minh Thai Nyertes idő: 22.95 mp	1		Toronto 2003 15 nemzet 9 kirakó Nyertes: Dan Knights Nyertes idő: 20.00 mp
Lake Buena Vista 2005 16 nemzet 9 kirakó Nyertes: Jean Pons Nyertes idő: 15.10 mp	2		
Düsseldorf 2009 32 nemzet 12 kirakó Nyertes: Breandan Vallance Nyertes idő: 10.74 mp	3		
Las Vegas 2013 35 nemzet 10 kirakó Nyertes: Feliks Zemdegs Nyertes idő: 8.18 mp	4	Budapest 2007 28 nemzet 10 kirakó Nyertes: Yu Nakajima Nyertes idő: 12.46 mp	
Párizs 2017 70 nemzet 11 kirakó Nyertes: Max Park Nyertes idő: 6.85 mp	5		
2021 Nyertes: Yusheng Du Nyertes idő: 3.47 mp	6	Bangkok 2011 35 nemzet 12 kirakó Nyertes: Michal Pleskowicz Nyertes idő: 8.65 mp	
	7		
	8	Sao Paulo 2015 38 nemzet 11 kirakó Nyertes: Feliks Zemdegs Nyertes idő: 7.56 mp	
	9		
	10	Melbourne 2019 Nyertes: Philipp Weyer Nyertes idő: 6.74 mp	
	11		
	12	Kalifornia 2023 Nyertes: Max Park Nyertes idő: 3.13 mp	

Produktaim

Rubik-kocka fából



RUBIK KVÍZ

SCAN ME



**HIGH-TECH
SULI**

Tervezz Rubik
kockához kapcsolódó
ruhát!



ELLENŐRZŐ SZEMPONTOK PLAKÁT

- Téma meghatározása:** Süti verseny, Kirakó verseny, Rubik-kocka divattervezés
- DTH jelvény / kitűző** jelenjen meg
- Képek gyűjtése:** Gyűjtsön képeket a témához kapcsolódóan.
- Plakát tervezése:** Tervezze meg a plakát elrendezését. Döntse el, hol jelenjenek meg a képek és a szövegek.
- A Szöveg hozzáadása:** Adj hozzá szöveget a plakáthoz, amely bemutatja vagy magyarázza a képeket.
- Véglegesítés:** Ellenőrizze a plakátot, hogy minden elem a helyén van-e, és a szöveg érthető és helyesen van-e írva.
- Emailben elküldés**





Projektzáró

Rubik süti verseny



HIGH-TECH
SULI

Projektzáró ruha verseny



HIGH-TECH
SULI

Projektzáró kockaverseny



HIGH-TECH

SULI

Projektzáró Rubik design



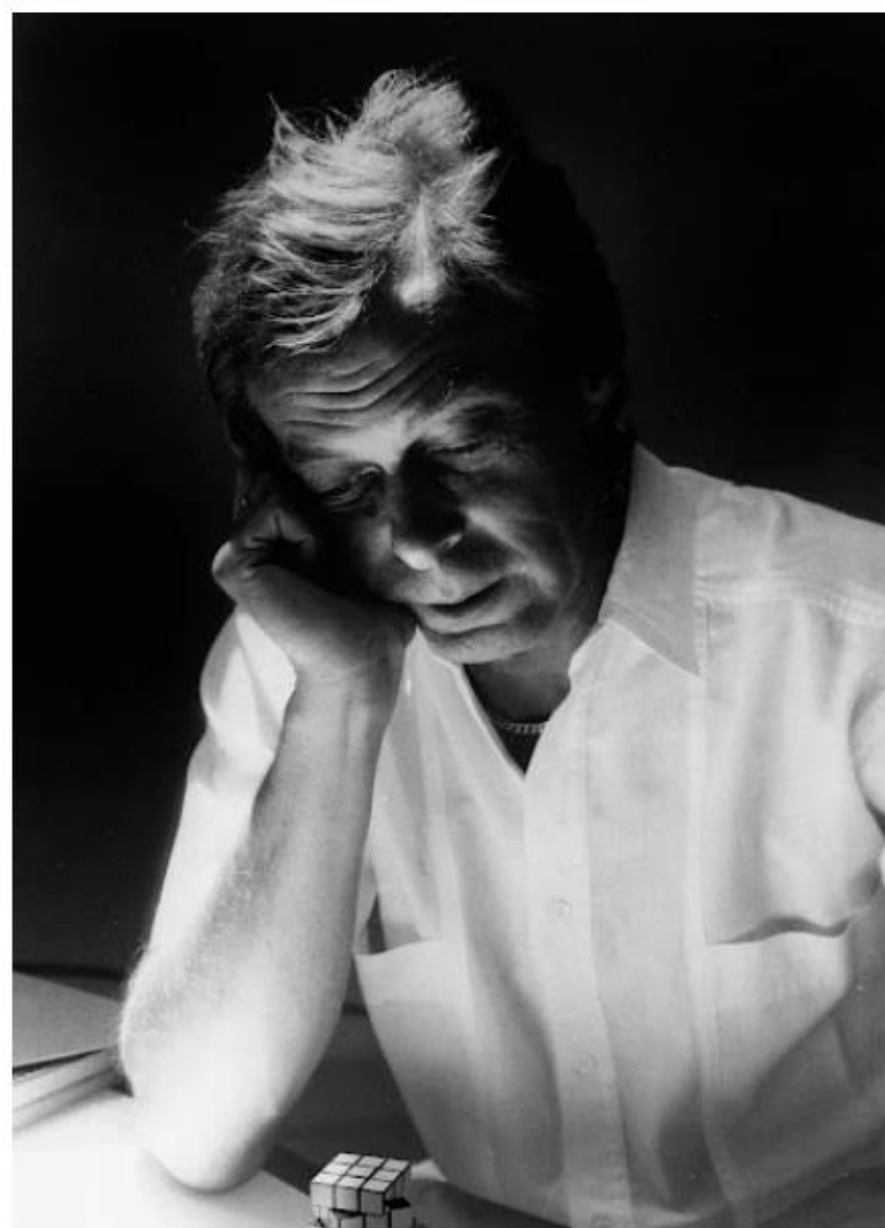
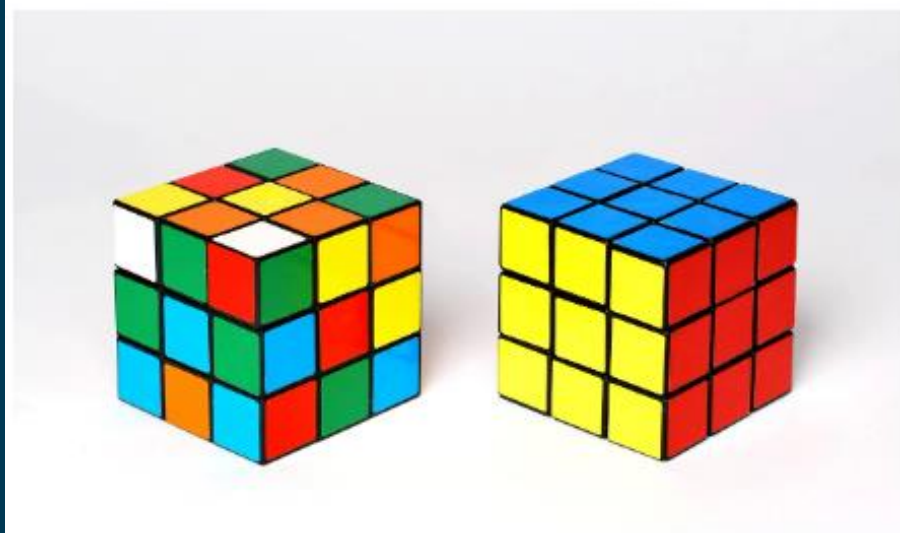
HIGH-TECH

SULI

2024 KTH weboldalunk



"A kocka reményt ad
nekem arra, hogy az
emberek képesek
megoldani a
problémáikat."



HIGH-TECH

SULI

KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!



HIGH-TECH

SULI