

## *Mesterséges intelligencia és STEAM-oktatás az Erasmus+ jegyében – Tanártovábbképzés Rodoszon*

Hogyan teheti izgalmasabbá és hatékonyabbá a tanítást a mesterséges intelligencia, a projektalapú tanulás és a gamifikáció? Erre a kérdésre kerestük a választ a **Europass Teacher Academy** által szervezett „**Innovative STEAM Teaching with AI, PBL, and Gamification**” című nemzetközi tanártovábbképzésen, amelyre **2026. június 29. és július 4. között**, a görögországi **Rodoszon** került sor.

A Miskolci SZC Baross Gábor Üzleti és Közlekedési Technikumot Jobbágné Füreder Anita, Rimánné Mucsonyi Andrea és Juhászné Kassai Ágnes képviselte. A képzésen Európa számos országából érkezett pedagógusokkal dolgozhattunk együtt, közösen fedezve fel azokat az innovatív oktatási módszereket, amelyek a technológiát, a kreativitást és az interdiszciplináris gondolkodást ötvözik.

### *Tanulás innovatív módszerekkel*

Az intenzív, egyhetes továbbképzés betekintést nyújtott a STEAM-oktatás legújabb pedagógiai irányzataiba, és megmutatta, hogyan válhat a mesterséges intelligencia a pedagógusok mindennapi munkájának hasznos segítőjévé.

A műhelymunkák során számos korszerű tanítási módszert ismertünk meg és próbáltunk ki, többek között a **projektalapú tanulást (PBL)**, a **kutatásalapú tanulást (Inquiry-Based Learning)**, a **CLIL-módszert**, a **gamifikációt**, a **Flipped Classroom (fordított osztályterem)** megközelítést, valamint a **mérnöki tervezési folyamatot (Engineering Design Process)**.

A képzés kiemelt célja volt a 21. századi készségek fejlesztése: a kreativitás, a kritikus gondolkodás, az együttműködés, a kommunikáció és a problémamegoldó gondolkodás erősítése.

A program nem csupán elméleti ismereteket nyújtott. Nap mint nap közösen terveztünk tanulási tevékenységeket, kipróbáltunk új digitális eszközöket, és megvizsgáltuk, hogyan alkalmazhatók ezek a saját iskolai gyakorlatunkban.

### *A mesterséges intelligencia lehetőségei az oktatásban*

A képzés egyik legizgalmasabb része annak felfedezése volt, hogy a mesterséges intelligencia nem helyettesíti a pedagógust, hanem támogatja munkáját.

Megismerkedtünk többek között a **NotebookLM**, a **Gemini Gems**, a **MagicSchool AI**, a **QuestionWell**, a **Wayground** és a **Suno** alkalmazásokkal, amelyek segítségével óratervek, feladatok, értékelések és digitális tananyagok készíthetők gyorsabban és kreatívabban.

Emellett kipróbáltuk a kiterjesztett valóság (AR) alkalmazásait, virtuális STEAM laborokat és digitális makerspace-eszközöket is, amelyek élményszerűbbé és aktívabbá teszik a tanulási folyamatot.



