

Kleopátra, mint egyiptomi influenzszer

Így dolgoztak diákok és tanáraik a mesterséges intelligenciával a Telekom Kraft AI Bajnokság döntőjén

Tíz középiskolai csapat mérte össze mesterséges intelligenciával kapcsolatos tudását a Telekom Kraft AI Bajnokság döntőjében. A verseny során kiderült, hogy a legújabb technológiákkal történő kísérletezés miként teszi élménytelibbé, gazdagabbá és interaktívabbá a tanulást. A történelmi, kulturális, irodalmi, biológiai és zenei feladatokra a diákokból és tanáraikból álló csapatok izgalmas, AI-alapú megoldásokat alkottak, amit szakértő zsűri értékelt.

Lezajlott a Telekom Kraft AI Bajnokság döntője, ahol az ország különböző pontjairól érkező tíz középiskolai csapat mérte össze a mesterséges intelligenciával kapcsolatos gyakorlati tudását. A versenyen résztvevőknek lehetőségük volt megmutatni tehetségüket és innovációs képességeiket olyan területeken, amik sokak számára még ismeretlenek, de egyre többen fedezik fel maguknak. A tanáraikkal kiegészült csapatok a digitális kihívásokat komoly elkötelezettséggel és kreativitással várták, és lenyűgöző megoldások születtek.

A bajnokság célja, az volt, hogy konkrét példákat mutasson arra, hogyan tehető élményszerűbbé, interaktívabbá és izgalmasabbá a tanulás a mesterséges intelligencia alkalmazásával, és hogy megmutassa: a legmodernebb technológiát használni a tanulás folyamatában különleges tudás nélkül is lehet. A Magyar Telekom az ősszel meghirdetett bajnokságra diák és tanár összetételű csapatok nevezését várta. A döntő pedig Budapesten egy élő eseményen zajlott. Ezt egy szakértő zsűri felügyelte, mivel összetétele rendkívül színes volt, így zenei, irodalmi, művészeti, illetve AI-szakmai szempontból tudott értékelni.

A zsűritagok:

- Készman József – művészettörténész, a Ludwig Múzeum kiállítási osztályának vezetője, kulturális evangélista
- Szendrői Csaba – író, az Elefánt zenekar frontembere
- Babaitisz Jorgosz, „Lil Frakk” – rapper, műsorvezető
- Böbe – zenész, énekesnő
- Horváth Varga János – Head of AI / Enterprise Unit – Magyar Telekom
- Barna Péter – szegmenskommunikációs vezető – Magyar Telekom

A döntőben többek között jelentős történelmi időszakot, találmányt, természeti ökoszisztémát, adott civilizációk kulturális közegét kellett ábrázolniuk az AI segítségével statikus képeken. Bónusz pontért ezekhez kapcsolódó zenét és mozgóképet készíthettek a mesterséges intelligenciával.

Digitális szakértők

„Merni kell kísérletező módon hozzáállni ehhez a lehetőséghez. A Telekomnál fontos célunk, hogy bemutassuk, miként lehet a digitális eszközök segítségével gazdagabbá és interaktívabbá tenni az oktatást. Meggyőződésünk, hogy az AI egyre nagyobb szerepet játszik majd ezen a területen, ezt a technológia napról napra bizonyítja is. A bajnoksággal azt szerettük volna bizonyítani, hogy nem kell tőle tartani: tudatosság és kreativitás segítségével remekül használható. A versenyen résztvevő diákok és tanárok olyan tudással gazdagodtak, amellyel reményeink szerint később az iskolai közösségüknek is segítséget tudnak nyújtani a mesterséges intelligencia alkalmazásában. Mint digitális

szakértők, elkötelezettek vagyunk a technológiák lehetőségeinek felfedezése mellett, és küldetésünknek érezzük, hogy megmutassuk, hogyan teszik könnyebbé ezek a megoldások mindennapi életünket, ideértve az oktatást és a tanulást is” – mondta Pereszlényi Zoltán, a Magyar Telekom kereskedelmi vezérigazgató-helyettese.

A Telekom Kraft AI Bajnokságon résztvevő csapatok saját elmondása szerint további lendületet kaptak a mesterséges intelligencia terén való fejlődéshez és az innovációhoz.

Ezt a gondolatot támasztja alá a Telekom Kraft oldalán végzett nem reprezentatív felmérés arról, hogy diákok használják-e mesterséges intelligenciát. A válaszadók mindössze 13 százaléka mondta azt, hogy nem próbálta még ki a technológiát valamilyen tanulási folyamatnál. Érdekeség, hogy azok közül, akik nem használták, csak minden második válaszadó mondta, hogy nem is ajánlanák a tanuláshoz vagy az oktatáshoz. Azok, akik viszont próbálták már az AI-t, 100 százalékban javasolták a technológia alkalmazását iskolai környezetben. A legtöbben történelemhez, irodalomhoz, sokan látják értelmét a reál tantárgyaknál, a nyelveknél, de többen csak annyit válaszoltak: minden tantárgynál jól jöhet.

Sajtókapcsolat:

- sajto@telekom.hu



© Magyar Telekom

1. helyezett: X csapat (Közgazdasági Politechnikum Alternatív Gimnázium) - Budapest a jövőben.



© Magyar Telekom

2. helyezett: Főnix csapat (BKSZC Erzsébet Királyné Szépészeti Technikum) - Maják csokit esznek.



© Magyar Telekom
3. helyezett: HAL9000 (BKSZC Pogány Frigyes Technikum) -
Kleopátra, mint egyiptomi influenszer.

Eredeti tartalom: Magyar Telekom Nyrt.

Továbbította: Helló Sajtó! Üzleti Sajtószolgálat

Ez a sajtóközlemény a következő linken érhető el:

<https://hellosajto.hu/10037/kleopatra-mint-egyiptomi-influenszer/>