AI ÉJSZAKÁJA • DIÁKVERSENY

A megoldáson túl

AI-jártassági diákverseny a gondolkodásról, az alkotásról és a fejlődésről

Középiskolai csapatverseny az alkotásról, az AI-jártasságról és a fejlődésről

Regisztráció **Részletek**

A verseny központi kérdése

Nemcsak az számít, hogy mit hoztatok létre mesterséges intelligencia segítségével, hanem az is, hogyan gondolkodtatok, milyen hibákat ismertetek fel, mit javítottatok ki, és miben fejlődtetek a munka során.

Időpont	2026. november 27.
Helyszín	Pannon Egyetem, Veszprém
Célcsoport	14–18 éves diákokból álló, három fős csapatok
Szervező	MTA VEAB Mesterséges Intelligencia és Jövőkutatás Munkabizottság, együttműködő partnereivel

VERSENYKIÍRÁS

1. A verseny célja

“A megoldáson túl *AI-jártassági diákverseny a gondolkodásról, az alkotásról és a fejlődésrő”l* verseny arra hívja a diákokat, hogy egy valós problémára vagy kihívásra mesterséges intelligencia bevonásával dolgozzanak ki megoldást. A verseny nem pusztán a kész eredményt értékeli: ugyanolyan fontos a tanulási út, a kritikus gondolkodás, a kérdésfeltevés, az AI válaszainak ellenőrzése, a hibák felismerése és a csapat fejlődése.

A résztvevőknek be kell mutatniuk, hogy az AI nem helyettük végezte el a feladatot, hanem olyan gondolkodási és alkotási partnerként használták, amelynek eredményeit értelmezték, ellenőrizték, javították és saját döntéseikkel formálták tovább.

2. Kik jelentkezhetnek?

- 14–18 éves tanulókból álló csapatok.
- Javasolt csapatlétszám: 3 fő.
- Egy csapatot egy felkészítő pedagógus vagy nagykorú mentor támogathat.
- A felkészítő segítheti a folyamatot, de nem készítheti el a megoldást, a dokumentációt vagy az előadást a diákok helyett.
- A verseny nyelve: magyar. Idegen nyelvű források és AI-eszközök használhatók.

3. A verseny felépítése

I. Otthoni alkotói szakasz

A csapatok a versenyfeladat közzétételét (október 20.) követően otthon dolgozzák ki megoldásukat. A munkához szabadon választhatnak AI-eszközöket, de minden használt eszközt, modellt és hozzáférési formát fel kell tüntetniük.

1, **A kiinduló probléma értelmezése és a csapat céljának meghatározása.** A csapat pontosan meghatározza, milyen problémára keres megoldást, kiket érint a probléma, és miért fontos annak kezelése. Megfogalmazza az elérni kívánt eredményt, valamint azt is, hogyan lehet majd megállapítani, hogy a kidolgozott megoldás valóban működőképes és hasznos. A csapat megfogalmazza a sikerkritériumokat, mikor tartja a végső megoldást elfogadhatónak.

2, **Az AI-eszközök tudatos kiválasztása és használata.** A csapat kiválasztja a feladat megoldásához megfelelő AI-eszközt vagy AI-eszközöket, és megindokolja választását. A munka során tudatosan fogalmazza meg kérdéseit és utasításait, összehasonlítja az AI által adott válaszokat, ellenőrzi azok pontosságát, és nem fogadja el automatikusan az AI javaslatait. Dokumentálja azt is, mely eszközt milyen célra használta, mikor és miért promptolt újra.

3, **A megoldás elkészítése, esetleges továbbfejlesztése.** A csapat az AI támogatásával elkészíti a probléma megoldásának első változatát, majd értékeli azt. Feltárja a hibákat, hiányosságokat és nem várt következményeket, majd a tapasztalatok alapján módosítja, pontosítja és továbbfejleszti a megoldást. A végleges pályamunkában láthatóvá kell tenni, hogyan változott a kezdeti elképzelés.

4, **A fejlődési portfólió összeállítása.** A csapat bemutatja és bizonyítékokkal dokumentálja a teljes munkafolyamatot. A portfólió tartalmazza a kiinduló ötletet, a fontosabb AI-interakciókat, legalább egy tévedést vagy sikertelen próbálkozást, az ellenőrzés módját, a végrehajtott javításokat, valamint a kezdeti és a végleges megoldás összehasonlítását. A csapattagok külön-külön is megfogalmazzák, miben fejlődtek, mit tanultak, és mit végeznének másként egy következő feladat során.

5. **A helyszíni PPT-bemutató elkészítése.** A csapat a versenyre egy PowerPoint-prezentációt készít, amelyben röviden bemutatja az elkészült megoldást, de a bemutató középpontjában elsősorban nem a végtermék, hanem a munkafolyamat és a csapat fejlődése áll. A legfeljebb 8 perces prezentációban be kell mutatniuk a kiindulópontjukat, az AI-eszközök használatát, a fontosabb döntéseiket, a felmerült hibákat és tévutakat, az ellenőrzés és javítás folyamatát, valamint azt, hogy a közös munka során miben fejlődtek, milyen új ismereteket és készségeket szereztek.

II. Helyszíni döntő az AI Éjszakáján

1. A csapat PPT-bemutatója. A csapat legfeljebb 8 percben, egy előre elkészített PowerPoint-prezentáció segítségével mutatja be pályamunkáját. A bemutatóban röviden ismertetni kell az elkészült megoldást, de a hangsúlyt a munkafolyamatra és a csapat fejlődésére kell helyezni. Be kell mutatni a kiindulópontot, az alkalmazott AI-eszközöket, a legfontosabb döntéseket, az esetleges hibákat és tévutakat, az ellenőrzés és javítás folyamatát, valamint azt, hogy a csapattagok milyen új ismereteket és készségeket szereztek.

2. A zsűri kérdései. A prezentációt követően a zsűri kérdéseket tesz fel a csapatnak. A kérdések irányulhatnak a megoldás működésére, az AI-eszközök kiválasztására és használatára, a források ellenőrzésére, a csapat döntéseire, a feladatmegosztásra és a tanulási folyamatra. A válaszadásban valamennyi csapattagnak részt kell vennie.

3. AI-jártassági kreatív teszt. A döntő részeként a csapatok egy helyszíni, időkorlátos, kreatív AI-jártassági tesztet is teljesítenek. A feladatsor nem elsősorban lexikális ismereteket mér, hanem azt, hogy a versenyzők mennyire tudatosan, kritikusan és felelősen gondolkodnak az AI használatáról. A feladatok többek között a jó kérdés megfogalmazását, egy AI-válasz hibáinak felismerését, az állítások ellenőrzését, a lehetséges manipuláció azonosítását, az etikai szempontok mérlegelését és egy problémára adható kreatív megoldás kidolgozását vizsgálják.

4. Hogyan kell bizonyítani a fejlődést?

A fejlődési portfóliónak konkrét bizonyítékokat kell tartalmaznia. Kötelező elemei:

- Kiindulópont: mit tudott és mit nem tudott a csapat a munka kezdetén?
- Tanulási cél: miben akartak fejlődni?
- Első és továbbfejlesztett változat: legalább egy jól látható előtte–utána példa.
- Hiba vagy tévút: legalább egy olyan AI-válasz vagy saját döntés, amelyet felül kellett vizsgálni.
- Ellenőrzés: milyen forrással, adattal, próbával vagy szakértői visszajelzéssel ellenőrizték az eredményt?
- Új tudás és képesség: mit tudnak most megtenni vagy megérteni, amit a projekt előtt még nem?
- Átvihető tanulság: mit használnának másként egy következő AI-val támogatott feladatban?

6. Helyszíni tanulási és reflexiós feladatsor

A feladatsor nem lexikális AI-teszt. Azt vizsgálja, hogy a résztvevők mennyire értik saját munkafolyamatukat, felismerik-e az AI korlátait, és képesek-e tudásukat új helyzetben alkalmazni.

- egy AI-válasz hibáinak vagy bizonytalanságainak felismerése;
- egy gyenge kérdés vagy prompt továbbfejlesztése;
- forrásellenőrzési terv készítése;
- etikai vagy szerzői jogi döntési helyzet elemzése;
- rövid egyéni reflexió: személy szerint miben fejlődött a versenyző?

7. Értékelési rendszer

Értékelési terület	Pont	Mit vizsgál a zsűri?
A megoldás minősége	**20**	Relevancia, használhatóság, kreativitás, kidolgozottság.
Dokumentált tanulási folyamat	**20**	Kiindulópont, próbálkozások, hibák, javítások, döntések és bizonyítékok.
Helyszíni feladatsor	**25**	AI-jártasság, kritikai gondolkodás, ellenőrzés.

Értékelési terület	Pont	Mit vizsgál a zsűri?
A fejlődés előadása	**25**	Hitelesség, érthetőség, személyes élmények, személyes tapasztalatok bemutatása, konkrét fejlődési bizonyítékok.
Zsűrikérdések és csapatmunka	**10**	Önálló megértés, válaszok minősége, a tagok tényleges részvétele.
Összesen	**100**	**A verseny a tanulási folyamatot, a fejlődést és annak hiteles bemutatását értékeli egy project kidolgozásán keresztül.**

8. Az AI-eszközök használatának szabályai

- A csapatok az otthoni szakaszban többféle AI-eszközt is használhatnak.
- Minden használt eszközt és annak szerepét fel kell tüntetni.
- Fizetős, ingyenes vagy intézményi hozzáférés használata önmagában nem jelent pontelőnyt.
- A zsűri nem az előfizetés szintjét, hanem a tudatos, kritikus és ellenőrzött használatot értékeli.
- Tilos más személy munkáját sajátként beadni, nem létező forrást megadni vagy az AI használatát elhallgatni.
- Személyes, bizalmas vagy jogsértő adat nem tölthető fel AI-rendszerbe.
- A mesterségesen generált képet, hangot, videót, szöveget és kódot egyértelműen jelölni kell.
- A zsűri kérheti bármely munkafázis, döntés vagy AI-interakció részletes bemutatását.

9. Hitelesség és önállóság

A verseny célja nem az AI-használat korlátozása, hanem annak láthatóvá tétele, hogy a diákok értik, ellenőrzik és továbbalakítják az AI-val létrehozott tartalmakat. A hitelességet a beadott portfólió, a helyszíni feladatsor, az élő előadás és a zsűrikérdések együttesen igazolják.

10. Díjazás

A szervezők az összesített helyezések mellett különdíjakat is odaítélhetnek, például:

- a legnagyobb bizonyított fejlődésért;
- a legjobb kérdésfeltevésért;
- a legkritikusabb AI-használatért;
- a legjobb hibafelismerésért és javításért;
- a legerősebb társadalmi hatásért;
- a legkreatívabb helyszíni előadásért.

11. Jelentkezés és fontos határidők

Regisztrációs határidő	2026. október 10.
A részletes versenyfeladat közzététele	2026. október 20.
A pályamunkák beadási határideje	2026. november 10.
Helyszíni döntő	2026. november 27., Pannon Egyetem, Veszprém

12. Benyújtás

A nevezés és a pályamunkák beadása a szervezők által megadott online felületen történik. A fájlformátumokra, méretkorlátokra és elnevezésre vonatkozó technikai útmutatót a regisztrált csapatok külön kapják meg.

13. Kapcsolat

Versenyszervezés és szakmai kérdések: Molnárné Dr. László Andrea molnarne7@gmail.com

> **A verseny üzenete**
>
> Az AI-val létrehozott eredmény fontos. De még fontosabb, hogy a munka végére pontosabban kérdezz, tudatosabban ellenőrizz, önállóbban dönts, és többet érts a saját gondolkodásodból.

Regisztráció Részletek