

# LÆRERVEJLEDNING

Intro til AI og dilemmaer med elever



# AI i skolen

## - muligheder og dilemmaer

AI fylder mere og mere i særligt folkeskolens ældste klasser og har mange muligheder ift. undervisningen. Men AI bringer også dilemmaer ind i klasserummet, og der kan opstå et behov for at diskutere, hvordan AI bruges bedst i skolen.

Dette korte introforløb er designet til at give eleverne i din klasse muligheder for at diskutere nogle af de dilemmaer, der kan knytte sig til brugen af AI i skolearbejdet: Hvad kan man? Hvad er ok? Hvordan er man ansvarligt? Hvordan lærer man bedst med AI og hvad er snyd?

For at alle elever har en mulighed for at deltage i diskussionen, uanset om de har prøvet AI eller ej, starter forløbet ud med nogle korte øvelser, hvor eleverne får lidt viden om AI og derefter ved selvsyn kan se, hvad AI kan både i forhold til almindelig positiv brug og noget, de fleste ville kalde snyd eller uhensigtsmæssig brug. Har du allerede introduceret AI i din klasse, kan du vælge at springe denne del over og gå direkte til dilemmaerne.

I forhold til regler for AI i skolen, bør du orientere dig, om kommunen eller din skole har regler på området, der skal følges. Det kan også være en god idé at gennemgå forløbets dilemmaer med dine kolleger omkring klassen for at danne jeres egen holdning og blive enige om at introducere AI til klassen generelt. Se evt. AI vejledning til lærere her: [BUF X AI vejledning og ressourcer](#).

### Forløbsoversigt:

Download PowerPoint og dilemmakort her: [BUF X AI vejledning og ressourcer](#) og download promptopgave her: [www.kortlink.dk/2s8m2](http://www.kortlink.dk/2s8m2)

### Mål:

At eleverne:

- Ved, hvad en chatbot er (SkoleGPT)
- Har afprøvet, hvad den kan i forhold til hensigtsmæssig og uhensigtsmæssig brug i skolearbejdet.
- Ved, hvad man må/ ikke må.
- Har diskuteret centrale dilemmaer i forhold til brug af AI i skolen og er blevet skarpe på, hvad der er god og dårlig brug af AI i skolen.

### Aktiviteter:

1. Introduktion (ca. 10 min)
2. Prompt og overvej: Hvad kan AI i skolearbejdet på god og ondt (ca. 20-25 min)
3. Opsamling (ca. 10 min)
4. Dilemmaspil (ca. 20-30 min)
5. Opsamling (ca. 10 min)

## Introduktion (slide 3-4):

### Mål:

- At sætte forløbet i gang og sikre, at alle ved, hvad en AI-chatbot er

### Aktiviteter:

1. Fortæl eleverne, at I skal lave et lille introforløb, hvor de skal have introduceret AI og diskutere, hvad der er ok og ikke ok, når man bruger det.
2. Spørg i klassen og tal om:
  - Er der nogen, der har prøvet AI for sjov eller i fritiden fx ChatGPT og til hvad?
  - Er der nogen, der har brugt den til skolearbejde og hvordan?
  - Se evt. videoen fra DR: Hvad er ai? [| Skole | DR](#)

## Prompt og overvej: Hvad kan AI i skolearbejdet på godt og ondt? (slide 5-7)

### Mål:

- At alle elever har prøvet AI ift. til skolearbejde; både positivt, hvad man klassisk ville kalde forkert eller snyd og det midtimellem.
- At alle elever har en fornemmelse for, hvad AI kan og dermed har et udgangspunkt at diskutere dilemmaer ud fra.

### Aktiviteter:

1. Afprøv følgende prompts fælles på tavlen på SkoleGPT.dk og spørg eleverne, hvad de synes om svarene. Er de gode? Lærer man noget, hvis man prompter en AI sådan?:
  - i. "Jeg er en elev på 14 år. Jeg skal skrive en opgave om atomkraft. Forklar mig det helt simpelt, hvordan det virker"
  - ii. "Skriv et folkeeventyr for mig om en dreng, der klarer tre prøver og får prinsessen og det halve kongerige"
2. Uddel kopiark #1 til eleverne og få dem i makkerpar til at afprøve SkoleGPT.dk med de foreslåede prompts. Giv dem dette link [www.kortlink.dk/2s8m2](http://www.kortlink.dk/2s8m2) så de hurtigt kan kopiere prompts'ne ind i stedet for at skrive dem.
  - iii. Eleverne ser og vurderer SkoleGPT. De diskuterer, om eleven, der bruger hvert enkelt prompt:
    - ✅ Får god hjælp, lærer noget
    - ⚠️ Usikkert, Lærer måske noget/måske snyd
    - ❌ Dårlig brug/Lærer ikke noget/Snyder
3. Lav en opsamling, hvor I finder ud af, hvad eleverne har tænkt om de forskellige svar. Lav evt. en håndsoprækning for at se, hvordan de forskellige elever har vurderet prompts'ne grøn/ gul/ rød og spørg ind til at par makkerpar.
  - iv. Fortæl eleverne om de regler, der eksisterer for brugen af AI i skolen. Se evt. [BUF X AI vejledning og ressourcer](#).

*Fortsættes næste side*

# Prompt og overvej: Hvad kan AI i skolearbejdet på godt og ondt? (slide 5-7) *fortsat*

- v. National regel: Eleverne må ikke bruge AI i til afgangsprøverne.
- vi. Du som lærer, kommunen eller skolen kan have regler, som du her skal fortælle eleverne.
- vii. Sædvanligvis ønsker lærere ikke, at elever afleverer AI-producerede opgaver, som var det deres egne.

## Dilemmaspil (slide 9)

### Mål:

- At eleverne forholder sig til og diskuterer dilemmaer vedrørende AI i skolen på baggrund af, hvad de ved.

### Aktiviteter:

1. Vælg om du vil diskutere dilemmaerne i plenum eller i grupper med uddelte dilemmakort.

#### Som grupper:

- viii. Del eleverne op i grupper af 3-4 elever.
- ix. Giv hver gruppe et sæt printede dilemmakort.
- x. Lad eleverne diskutere i grupper og komme så langt, de kan. Giv dem ca. 20 minutter.
- xi. Lad hver gruppe udvælge ét dilemmakort, som de regner for mest relevant at diskutere for en klasse på deres trin.
- xii. Dilemmaerne er sidst i PowerPointen. Få dilemmaerne op på tavlen og hav en samtale i hele klassen om de udvalgte dilemmaer.

#### Fælles i klassen:

- xiii. Brug spørgsmålene 1 for 1. Du finder dem til sidst i PowerPointen.
- xiv. Vælg om eleverne skal diskutere dem i grupper, alle i klassen eller i grupper først og så i klassen.
- xv. Lav evt. 'stem med fødderne' og lad eleverne flytte sig til et hjørne af klassen ift. hvad de mener om hvert udsagn på dilemmaspørgsmålene.

## Opsamling (slide 10)

### Mål:

- At samle op på forløbet og tale om, hvornår AI er godt/ikke godt at bruge

### Aktiviteter:

1. I kan enten tage nogle dilemmaer fælles eller tage pointer op, I er kommet ind på. En god øvelse kan også være i grupper eller makkerpar at finde på et godt råd til en mindre søskende om AI (se slide 10).