



AI som debatmodstander

Kort om aktiviteten:

For at blive rigtig god til at argumentere skal man møde modstand. I denne aktivitet skal eleverne i den digitale boksering mod en AI, der er programmeret til at være uenig med dem uanset hvad. Målet er at styrke elevernes mundtlige og skriftlige argumentation. De skal mærke, hvordan det er at blive udfordret på deres synspunkter, gennemskue modpartens retoriske kneb og hele tiden skærpe deres egne faglige argumenter for at vinde debatten.

Sådan gør I (Aktivitetsens faser)

Eleverne vælger et aktuelt fagligt eller samfundsmæssigt emne og indtager et klart standpunkt. De kan med fordel skrive deres holdninger ned før de starter debatten med AI.

Herefter prompter eleverne AI'en til at indtage den stik modsatte holdning og skyde deres argumenter ned. Hvis eleven f.eks. argumenterer for mere overvågning for at skabe tryghed, svarer AI'en med skarpe modargumenter om overvågningssamfundet og personlig frihed.

Efter et par runder stopper eleverne op og kigger på chatten med analytiske briller. De skal undersøge:

- Hvor var AI'ens argumenter uhyggeligt stærke, og hvor var de nemme at gennemskue?
- Brugte maskinen billige tricks eller logiske fejlslutninger for at få ret?

Eleverne bruger indsigterne til at genopbygge deres egen argumentationsrække, til en efterfølgende debat i klassen.

Koblingen mellem aktiviteten og vores designprincipper

Designprincip	Hvordan det indgår
Refleksion	AI bruges som modspil til tænkning
Proces	Argumenter udvikles løbende
Dømmekraft	Læreren styrer debatrammer
Digital dannelse	Kritisk forståelse af AI kommunikation