



AI som elev

Kort om aktiviteten:

Man siger ofte, at man først forstår et emne helt i dybden, når man kan forklare det til en anden. I denne aktivitet vender vi rollerne fuldstændig om: Eleverne skal ikke spørge AI'en om svar, de skal i stedet være lærere for en AI, der misforstår tingene, misser pointen eller beder om banale eksempler. Det tvinger eleverne til at finde deres absolut skarpeste, faglige formidlingsevner frem.

Sådan gør I (Aktivitetsens faser)

Eleverne fodrer AI'en med en klar instruktion: "Du er en elev i min klasse, som skal have forklaret *emne*. Jeg vil forklare det for dig, og du skal svare mig, men stille nysgerrige spørgsmål, og indimellem misforstå mine pointer."

Eleverne kaster sig ud i at forklare et fagligt begreb. Det kunne være:

- I samfundsfag: Hvad forskellen på de politiske ideologier egentlig betyder i virkeligheden.
- I dansk: Hvordan man spotter og bruger retoriske virkemidler i en tale.

Når AI'en misforstår forklaringen eller beder om eksempler, må eleverne ikke bare give op. De skal:

- Præcisere og skære deres argumenter ud i pap.
- Oversætte de sværeste fagbegreber til hverdagssprog.
- Finde på fængende, konkrete eksempler fra virkeligheden, så tåren falder hos robotten.

Vi runder af med en snak i klassen om, hvad der egentlig gør en forklaring god. Hvad lærte de om begrebet ved at skulle lære det fra sig?

Koblingen mellem aktiviteten og vores designprincipper

Designprincip	Hvordan det indgår
Refleksion	AI understøtter refleksion frem for at levere svar
Proces	Fokus er på læringsprocessen
Dømmekraft	Læreren styrer dialogens rammer
Digital dannelse	Eleverne udvikler forståelse