



Promptlaboratorie

Kort om aktiviteten:

Hvad sker der egentlig, når vi ændrer måden, vi taler til robotten på? I denne aktivitet skal eleverne lege "videnskabsfolk" i et digitalt laboratorium. De får alle sammen nøjagtig den samme faglige opgave, men de skal pakke den ind i vidt forskellige instruktioner (prompts).

Sådan gør I (Aktivitetsens faser)

Gruppearbejdet splittes op: Eleverne arbejder i mindre grupper. Hver gruppe får til opgave at løse den samme faglige problemstilling, men de skal teste fire specifikke strategier af på AI'en:

1. Den vage: En helt kort og uforberedt instruktion (f.eks. "Skriv om franskbød").
2. Den detaljerede: En ultra-præcis instruktion med krav til struktur, rolle og modtager.
3. Den kritiske: En instruktion, der beder AI'en om at udfordre en påstand eller finde huller i et argument.
4. Den kreative: En instruktion, hvor AI'en skal tænke ud af boksen (f.eks. skrive svaret som et digt, en gammel fabel eller en rap).

Sammenligning på tværs: Nu lægger grupperne AI'ens svar op ved siden af hinanden. Her skal de agere detektiver og diskutere:

1. Hvordan ændrer sproget og tonen sig alt efter instruktionen?
2. Hvor og hvornår opstår der skjulte vinklinger eller decideret bias i svarene?
3. Hvilken type prompt gav dem reelt den største faglige værdi, de kunne bruge til noget?

Fælles opsamling: Vi samler klassen til en fælles snak om, hvad eksperimentet viste os om AI'ens natur.

Underviserens tjekliste (Rammesætning):

Inden I starter, er det en god idé at gøre det helt tydeligt for klassen:

1. Hvor meget og hvordan må de bruge AI i dag?
2. Hvilke dele af slutproduktet skal være 100% deres eget?
3. Hvordan skal de kildehenvise og dokumentere deres AI-brug?

Koblingen mellem aktiviteten og vores designprincipper

Designprincip	Hvordan det indgår
Refleksion	Fokus er på forståelse frem for blot output
Proces	Eleverne itererer og eksperimenterer
Dømmekraft	Læreren guider og stilladserer processen
Digital dannelse	Kritisk forståelse af AI-systemers funktion