

Inspirationskatalog

Otte eksempler på
kunstig intelligens i
undervisningen

Inspirationskatalog

Undervisning i og om AI i grundskolen

Skoler og kommuner arbejder med forskellige tilgange til at integrere og rammesætte AI i undervisningen. Flere steder udvikles der materialer og forløb, som understøtter **dialog og refleksion** med eleverne om, hvornår og hvordan AI kan bruges.

Formålet mange steder er at skabe fælles rammer for anvendelsen – og samtidig styrke elevernes kritiske forståelse af teknologien. Lærere arbejder med at **balancere mellem analoge og digitale materialer**, hvor AI indgår som et supplement til den faglige dialog.

Facilitering af dialoger og rammesætning

Erfaringer viser, at det er centralt med en tydelig facilitering af samtaler om AI – både i forhold til **teknologiforståelses- og anvendelseskompetencer**. Kommuner og skoler udvikler derfor materialer, som hjælper lærere og elever med at afklare, hvornår AI understøtter læring, og hvornår det ikke gør.

Casene peger på behovet for en **fælles bevidsthed** om, hvordan AI bruges i undervisningen – hvad må uploades, hvilke AI-værktøjer må anvendes, og hvordan vurderes output. Der lægges vægt på, at **AI ikke må erstatte elevens refleksion**, men i stedet fungere som et supplement til idéudvikling og faglig fordybelse.

Kataloget beskriver:



Idéen... Hvad tanken er med at anvende AI i undervisningen



Proces... Hvilke handlinger der foretaget i undervisningsforløbet med og om AI



Materialer... Få et indblik i casene gennem billeder, link og download af materialer



Teknologi... Hvilke AI-services og tjenester der anvendes i casene



Kontaktperson... Hvem der er kontaktperson, så I kan række ud og høre mere.

Gode råd til anvendelse af AI i undervisning

Baseret på erfaringer i de 8 eksempler



**Skab et fælles fundament
om hvornår og hvordan
AI må bruges**



**Diskuter dilemmaer og
muligheder med AI i
undervisningen**



**Sikre teknologiske,
praktiske og etiske AI-
færdigheder hos eleverne**



**Fokus på
kombinationen mellem
analoge og digitale
arbejdsformer**



**Eksperimenter med AI
og lær af erfaringerne i
fællesskab**



**Opsæt rammer for hvordan
eleverne kan dokumentere
deres brug af AI**

AI-færdigheder til eleverne

Ligesom organisationer ifølge AI-forordningen skal sikre AI-kompetencer hos medarbejdere, bør elever forberedes på ansvar af AI i skole, i deres hverdag og i et fremtidigt arbejdsliv.

Hvad der anses som passende niveau af AI-færdigheder, kan tilpasses den enkelte elevs alder og faglige sammenhæng.



Teknologiske

Simpel forståelse for hvordan AI-systemer er opbygget



Indsigt i hvilke data der er brugt til træning af AI-systemer – fx tekst, billeder og lyd



Beskrive hvordan AI analyserer, fortolker og viser information – fx hvordan en chatbot svarer



Praktiske

Kunne anvende AI-værktøjer til konkrete opgaver – fx ideudvikling



Kunne vurdere, hvornår det giver mening at bruge AI, og hvilke begrænsninger teknologien har.



Lære at bruge AI på en ansvarlig måde – fx ved at følge regler om kildekritik og datasikkerhed



Etiske

Drøfte hvordan AI påvirker samfundet, og hvad det betyder for opgaveløsningen at bruge AI i skole



Identificere og diskutere etiske problemer ved AI – fx misinformation og deep fakes



Indsigt i at AI kan være forudindtaget (bias), og hvorfor det er vigtigt at vide, hvordan AI er trænet og fungerer

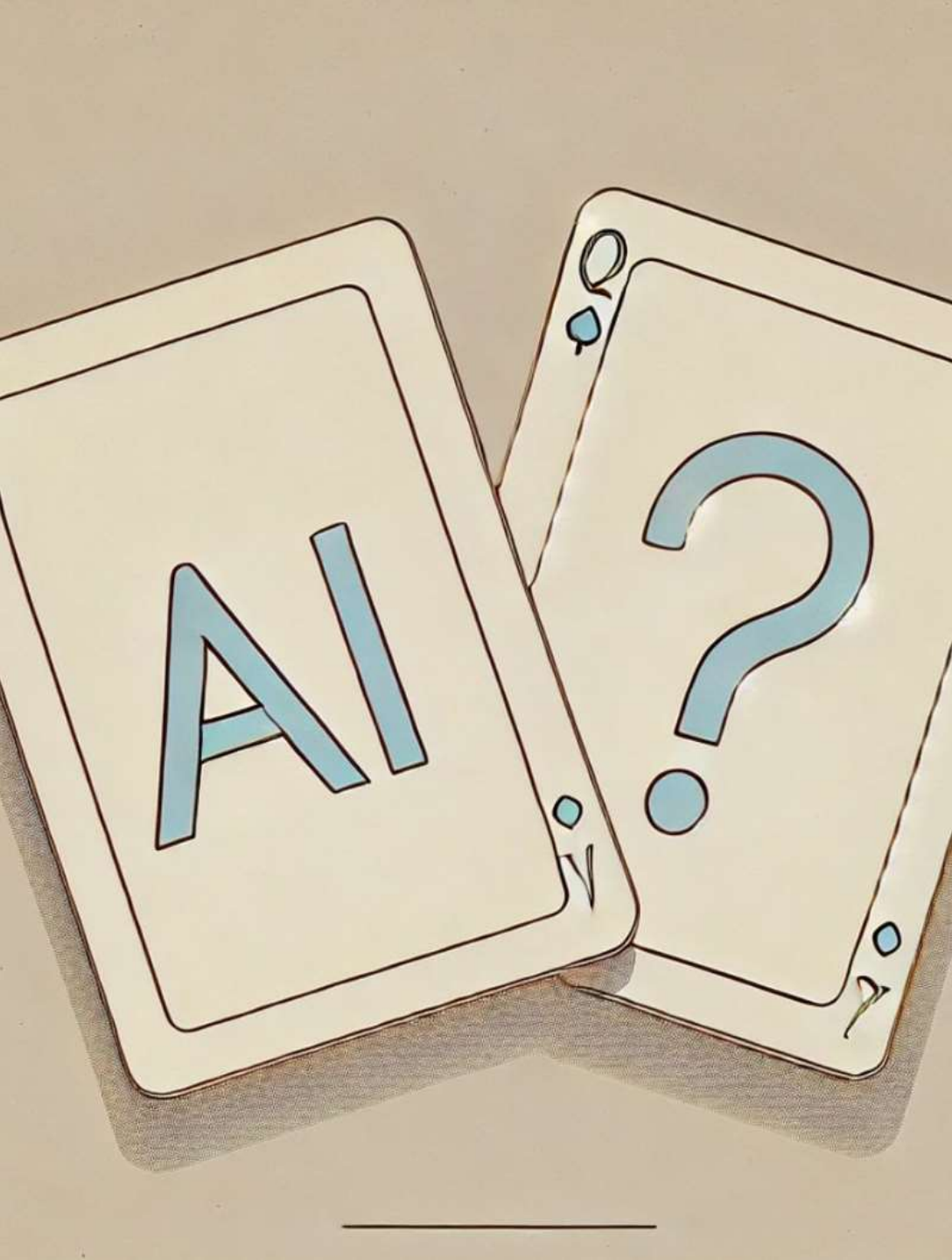
Oversigt over cases

- | | | | |
|-----------|--|-----------|---|
| 1/ | <u>Dilemmakort om brugen af AI i undervisningen</u>
Københavns Kommune | 5/ | <u>Analog og digital brainstorm med AI-chatbots</u>
Marienhoffskolen, Syddjurs Kommune |
| 2/ | <u>Menneskeskabt eller ej?</u>
Birkerød Skole, Rudersdal Kommune | 6/ | <u>Elever iscenesætter politisk topmøde med hjælp fra AI</u>
Lemtorpskolen, Lemvig Kommune |
| 3/ | <u>Kunstig intelligens i sprogundervisningen</u>
Præstemoseskolen, Hvidovre Kommune | 7/ | <u>Analoge og digitale aktiviteter om data, sprogmodeller og chatbots</u>
Gammelgårdsskolen, Aarhus Kommune |
| 4/ | <u>Anvendelse af AI-værktøjer i udvalgte processer i projektopgaven</u>
Munkekærskolen, Solrød Kommune | 8/ | <u>Evaluerings af undervisning med dialoger og AI musik</u>
Fuglesanggårdsskolen, Lyngby-Taarbæk Kommune |

Dilemmakort om brugen af AI i undervisningen

Københavns Kommune arbejder med dilemmakort til elever og lærere. Formålet er at skabe en fælles refleksion hos lærere og elever om, hvordan man anvender AI konstruktivt og ansvarligt. Kortene skal hjælpe med at opbygge en fælles forståelse, så lærere og elever er bevidste om, hvornår AI er en hjælp, og hvornår det er vigtigt at arbejde uden teknologien.

Kontaktperson: Mathilde Skjøth, BUFX,
Københavns Kommune, a21@kk.dk,



Dilemmakort til elever

I Københavns Kommune drøfter eleverne og lærerne dilemmaer om AI for at styrke deres refleksion, etiske bevidsthed og evne til at vurdere, hvornår AI er en hjælp – og hvornår det er snyd. Det fordrer **en fælles forståelse for brugen af AI på skolen** og et forudgående undervisningsforløb, hvor eleverne afprøver AI og lærer, hvordan man bruger det i skolearbejde.

Derfor har kommunens skoler mulighed for kompetenceudvikling i Københavns Kommune for ledere og lærere samt undervisningsforløb i klasser med efterfølgende drøftelser af AI-dilemmaer. Til formålet er der **udviklet vejledninger og dilemmakort målrettet både lærere og elever**.

Til lærerne er der udviklet en **lærervejledning med information om AI i skolen** – både til læreres brug af AI i forberedelsen og hvordan eleverne kan arbejde om og med AI i undervisningen.

Se vejledningen her: [AI i skolen: Nye muligheder for undervisning og forberedelse | Bedst Sammen](#)



Dilemmakort:

Med dilemmakortene diskuterer eleverne og lærerne bl.a.:

Om det er i orden at bruge AI til at forklare svære begreber, rette sprog eller få idéer

Hvor grænsen går for, hvornår det stadig er deres eget arbejde

Hvilke etiske overvejelser der er forbundet med brugen af AI

Hvordan man tager ansvar og sikrer gennemsigtighed i brugen af AI

Platform om AI

Tilgå Københavns Kommunes side om AI ved at klikke på dette [link](#) eller scanne QR-koden herunder.

På siden kan guiden til AI i undervisning og lærerarbejde, samt dilemmakort til undervisningen downloades.



GUIDE TIL AI I UNDERVISNING OG LÆRERARBEJDE

Sådan bruger du AI kreativt i dit arbejde som lærer



Hvad er AI og hvilke værktøjer findes?



Hvad må man?



Sådan bliver du god til AI



1.

Du har bedt AI hjælpe dig med, hvordan du fx udregner rumfang af en kasse i matematik. Den forklarer dig, hvordan du gør.

- Er det ok?
- Er det en hjælp til, at du lærer mere, end hvis du ikke brugte AI?
- Er det ok at sætte det første af dine regnestykker ind og få forklaring og svar samtidig?

2.

AI giver dig idéer til argumenter, der kunne være med i et debatindlæg, du skal skrive i dansk. Du skriver det selv, men bruger nogle af idéerne.

- Er det stadig 'din egen opgave', hvis du bruger AI's idéer?
- Lærer du det samme, mindre eller mere ved at bruge AI til idéer, end hvis du ikke brugte AI?

3.

AI skriver de første linjer af en opgave, du skal lave, fordi det er svært at komme i gang. Du skriver selv videre, men får AI'en til også at skrive et par linjer senere. Det allermeste af opgaven har du selv skrevet.

- Er det en ok måde at bruge AI på?
- Lærer du det samme, mere eller mindre ved at bruge AI på denne måde?

4.

Du bruger AI til at oversætte en rigtig god hjemmeside med viden fra engelsk, så du bedre kan forstå den. Siden indeholder viden, du skal bruge til en fremlæggelse, du skal lave i N/T eller fysik/kemi.

- Er det ok?
- Lærer du nok ved at gøre dette?

5.

Er det okay at bruge AI til at rette dine stave- og grammatikfejl i en skriftlig aflevering, eller skal du gøre det selv?

- Er det ok for elever, som har svært ved at skrive korrekt, når de skriver?
- Er det ok for elever, som har ret let ved at skrive opgaver og korrekt?

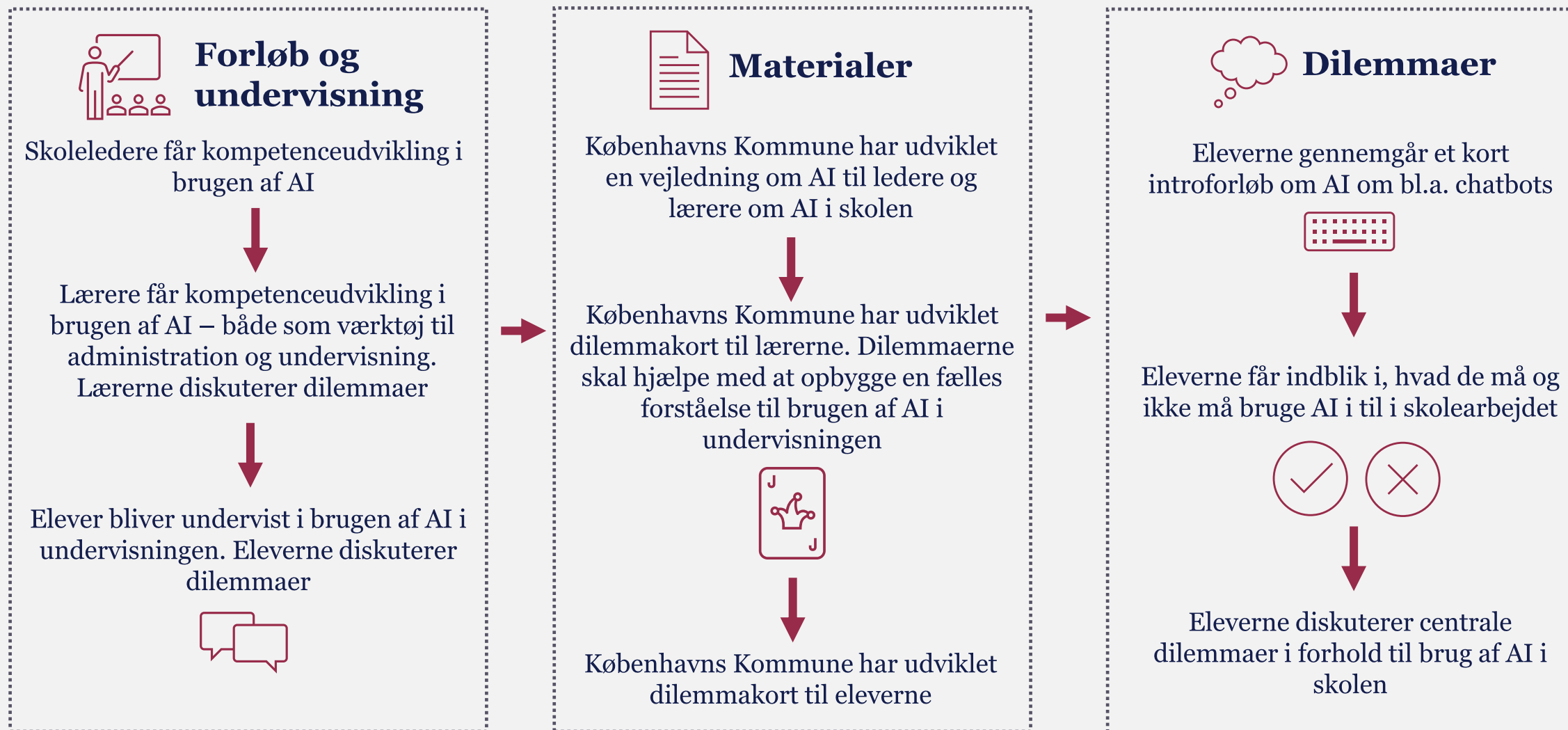
6.

Nogle hjemmesider kan med AI lave rigtig god musik bare ved at prompte. Du kan få den til at lave musik, der lyder fuldstændig som din yndlingskunstner.

- Er det ok at bruge AI til at lave musik, der lyder som en rigtig kunstner?
- Bør det være ulovligt at få AI til at efterligne kendte kunstnere?
- Hvem ejer musikken, AI har lavet?

AI-understøttelse i Københavns Kommune

I Københavns Kommune er der udarbejdet kompetenceudvikling, undervisningsforløb og materialer til brugen af AI på skolerne. Der arbejdes ligeledes med at udvikle materialer til skolebestyrelser.



Menneskeskabt eller ej?

På Birkerød Skole har eleverne kastet sig ud i et kreativt projekt, hvor de har skabt eventyr, digte og billeder. Nogle grupper har selv stået for hele produktionen, mens andre har fået lov til at bruge kunstig intelligens som hjælpemiddel. Til sidst blev alle værker præsenteret for klassen, og eleverne skulle gætte, hvilke værker der var menneskeskabte – og hvilke der var lavet med hjælp fra AI.

Kontaktperson: Mads Ahrenkiel, Birkerød Skole, Rudersdal Kommune, madsp@rudersdal.dk

Menneskeskabt eller ej?

På Birkerød Skole har lærerne på 7. årgang arbejdet at **give eleverne et mere kritisk og nuanceret blik på AI**. De oplever, at mange elever ikke ved, hvor gennemgribende AI er. De ser et behov for et didaktisk fokus på anvendelse og afkodning af AI-indhold.

AI som værktøj

I projektet har eleverne arbejdet med at tilegne sig viden og erfaringer med chatbotten SkoleGPT. Herefter har eleverne arbejdet i grupper om **produktion af kunst med AI i form af eventyrer, digte og billeder** – med den hemmelige udfordring at flere af grupperne ikke måtte anvende AI. Dette vidste de andre grupper dog ikke.

Udstillingen som refleksionsrum

Forløbet kulminerede i en fernisering, hvor **skolens samlingssal blev forvandlet til et galleri**. Her analyserede eleverne hinandens værker med fokus på genretræk og udtryk – og på, hvad AI kan og ikke kan. Undervejs blev klassen informeret om, at nogle grupper ikke havde anvendt AI. Grupperne placerede post-its med deres bud på hvem der ikke havde anvendt AI og fik herpå afsløret dette. Diskussionerne, der fulgte, skabte grobund for skærpet opmærksomhed på AI's begrænsninger og menneskelig kreativitet.



Elevernes udbytte: Personalet har observeret tegn på, at eleverne har erhvervet sig forskellige kompetencer – både teknologiske, faglige og dialogiske

- 1) Blev dygtigere til at anvende AI-chatbots hensigtsmæssigt, f.eks. gennem brug af systemprompts og en iterativ tilgang
- 2) Udviklede et mere kritisk blik på de svar, de modtog, og lærte at forholde sig reflekteret til indholdet
- 3) Opnåede et fælles sprog med begreber og opmærksomhedspunkter, som styrkede den fælles forståelse og dialog om AI.



Opmærksomhedspunkter til læreren

- Husk fagligt fokus på karakteristika ved fx tekstgenre
- Prøvehandlinger med AI med henblik på at opbygge iterativ læring og analysere teknologien outputs og begrænsninger

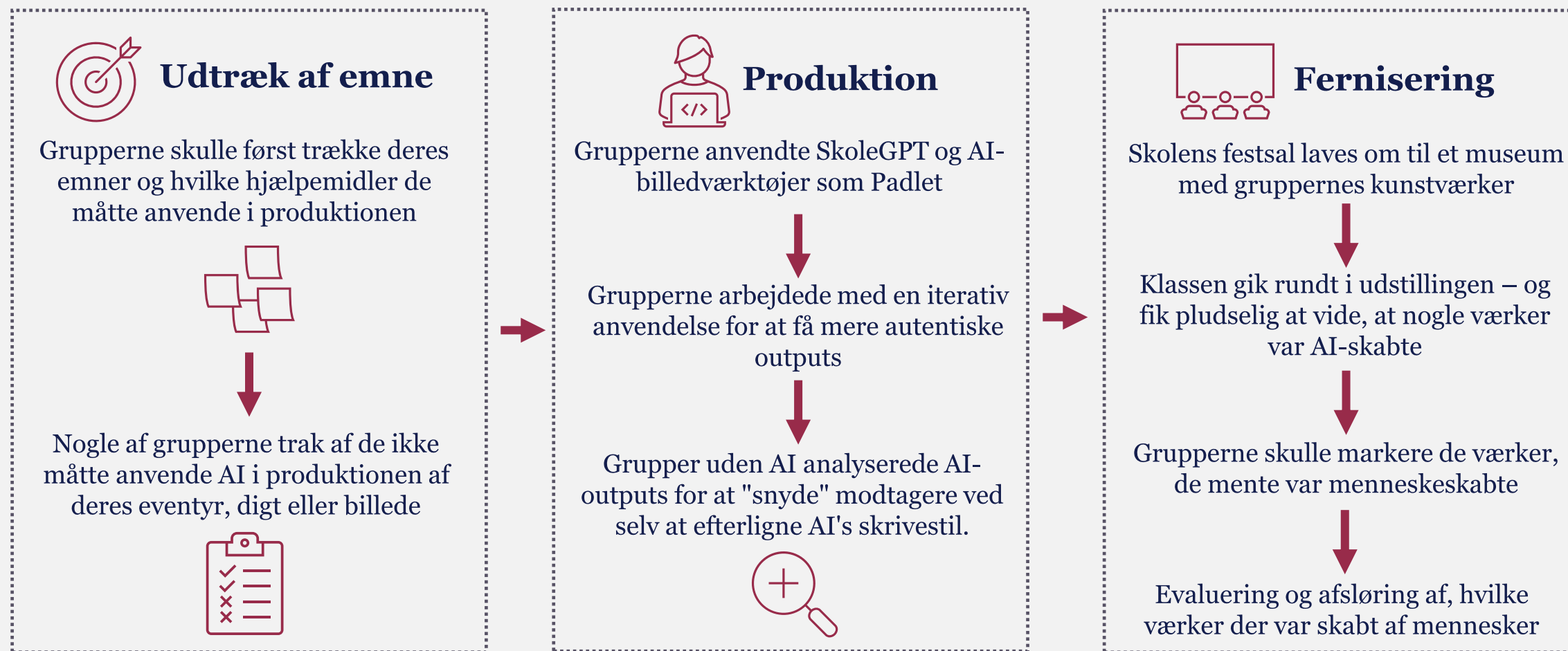
Fernisering

Billeder fra elevernes fernisering af deres digte, eventyr og billeder. Grupperne hængte post-it-sedler ved de kunstværker, som de mente var skabt af mennesker.



Fra idé til fernisering

På Birkerød Skole i Rudersdal Kommune har 7. årgang arbejdet med at skabe en fernisering med egne digte, eventyr og billeder. Nogle af disse værker er skabt med AI, andre uden. Til ferniseringen har grupperne diskuteret, hvilke værker de mener er skabt af mennesker.



Kunstig intelligens i sprogundervisningen

På 9. årgang på Præstemoseskolen har eleverne arbejdet i grupper med at lave vendespil med AI-billeder.

Billederne tager udgangspunkt i arbejdet med idioms – faste udtryk på engelsk, hvor betydningen ikke nødvendigvis kan regnes ud med udgangspunkt i de enkelte ord.

Kontaktperson: Rikke Munkholm, Præstemoseskolen,
Hvidovre Kommune

Kunstig intelligens i sprogundervisningen

Rikke Munkholm integrerer AI i engelskundervisningen på 9. årgang på Præstemoseskolen for at styrke elevernes kritiske tænkning og fremme åben dialog om teknologi.

En kombination af leg og teknologi

I klassen har eleverne arbejdet med AI-chatbots som en del af undervisningsforløbet *Ready For Debate*, hvor de simulerede en retssag. Eleverne blev inddelt i roller som forsvarere, anklagere og vidner.

Eleverne arbejdede først **uden AI**, hvor de i grupper udarbejdede argumenter i et fælles dokument. Til det afsluttende argument i retssagen brugte eleverne **SkoleGPT**, med udgangspunkt i gruppernes samlede argumenter.

AI-billeder og engelske idiomers

I et andet forløb arbejdede eleverne med **idioms** i grupper. Her brugte de AI til at skabe billeder, der illustrerede både den **overførte og den direkte betydning** af et idiom.

Eleverne skulle formulere præcise prompts for at generere to billeder med forskellige fortolkninger – og blev dermed trænet i både sprog, kulturel forståelse og teknologisk nysgerrighed.



Aktiviteten: Udarbejde et vendespil med AI-genererede billeder, der illustrerer idiomers betydning i både overført og direkte forstand

- 1) Eleverne får i grupper á fire personer udleveret forskellige idiomers i varierende sværhedsgrader
- 2) Eleverne formulerer i fællesskab – uden brug af AI – et prompt til at lave et AI-billede
- 3) Eleverne uploader deres prompts til Padlets* AI-værktøj 'Jeg kan ikke tegne', hvorefter der genereres AI-billeder
- 4) Der arbejdes iterativt med billederne og elevernes sprog, indtil de er tilfredse
- 5) AI-billederne printes og laves om til et vendespil, som spilles i klassen

Idioms og AI-billeder

Undervisningsforløbet er udviklet af CFU (Center For Undervisningsmidler), med støtte fra NCFF (Det Nationale Center for Fremmedsprog), som en del af udviklingsprojektet "AI i engelskundervisningen i grundskolen – hvordan?" Materialet kan downloades via dette [link](#) eller ved at scanne QR-koden



IDIOMS MAKE THE DIFFERENCE

Create a game with idioms

1

Work with English idioms, produce memory games and use AI.

2

Talk together about what an idiom is. What characterizes idioms?

3

See the example with the two 'cards' for a memory game. Make your own cards based on the same model.

A set consists of two cards.

The first card must contain:

- THE IDIOM
- A DIRECT TRANSLATION TO DANISH
- THE IDIOM IN A SENTENCE
- A LITERAL ILLUSTRATION OF THE IDIOM

The other card must contain:

- THE MEANING OF THE IDIOM (EXPLAINED IN ENGLISH)
- AN ILLUSTRATION OF THE MEANING OF THE IDIOM (METAPHORICALLY)

Cool as a cucumber

"Sej som en agurk"

Even though he has a lot to do, he is still cool as a cucumber.



Use AI for inspiration, translation, explanation and drawings.

To be calm or relaxed



FOCUS ON LANGUAGE

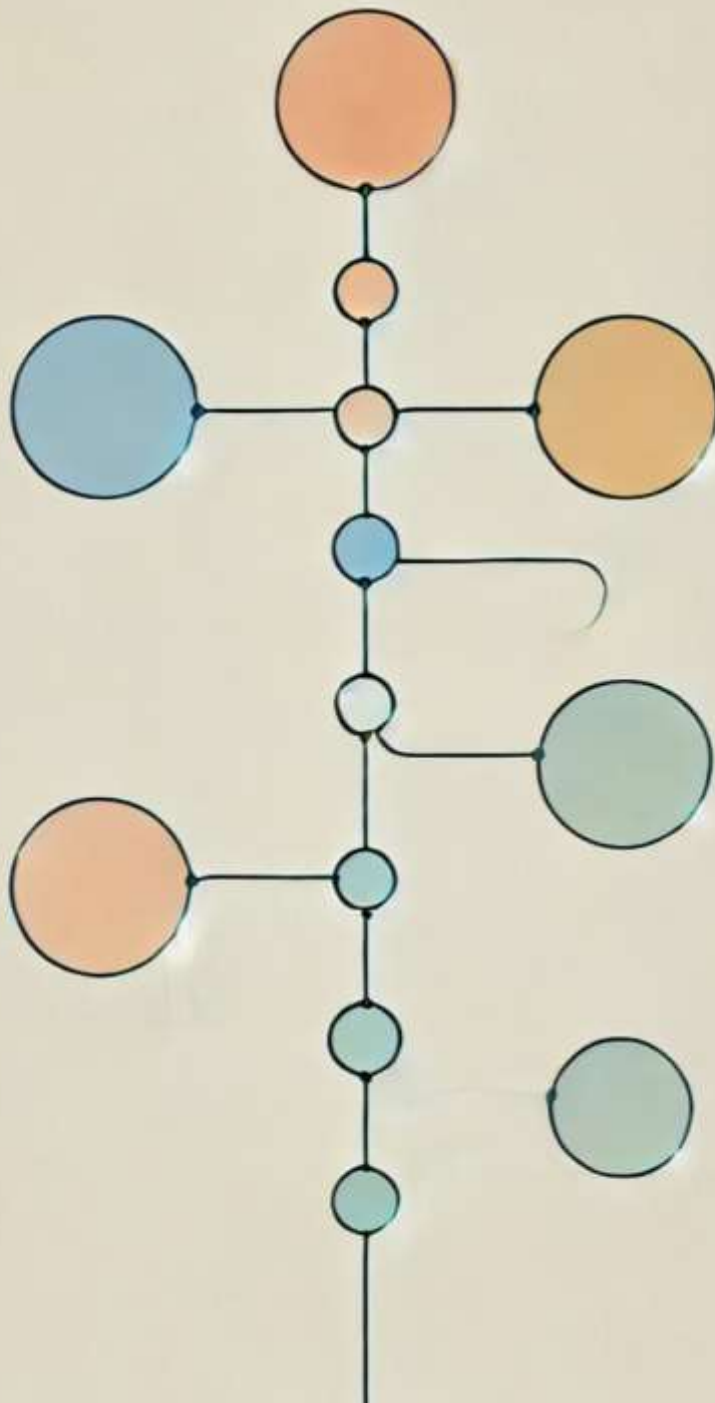
- Get to know English idioms and understand/interpret them
- Use idioms in the right contexts

FOCUS ON AI

- See how TM and AI can contribute to understanding and creating an image through prompting
- Discover the importance of clear prompts

cfu





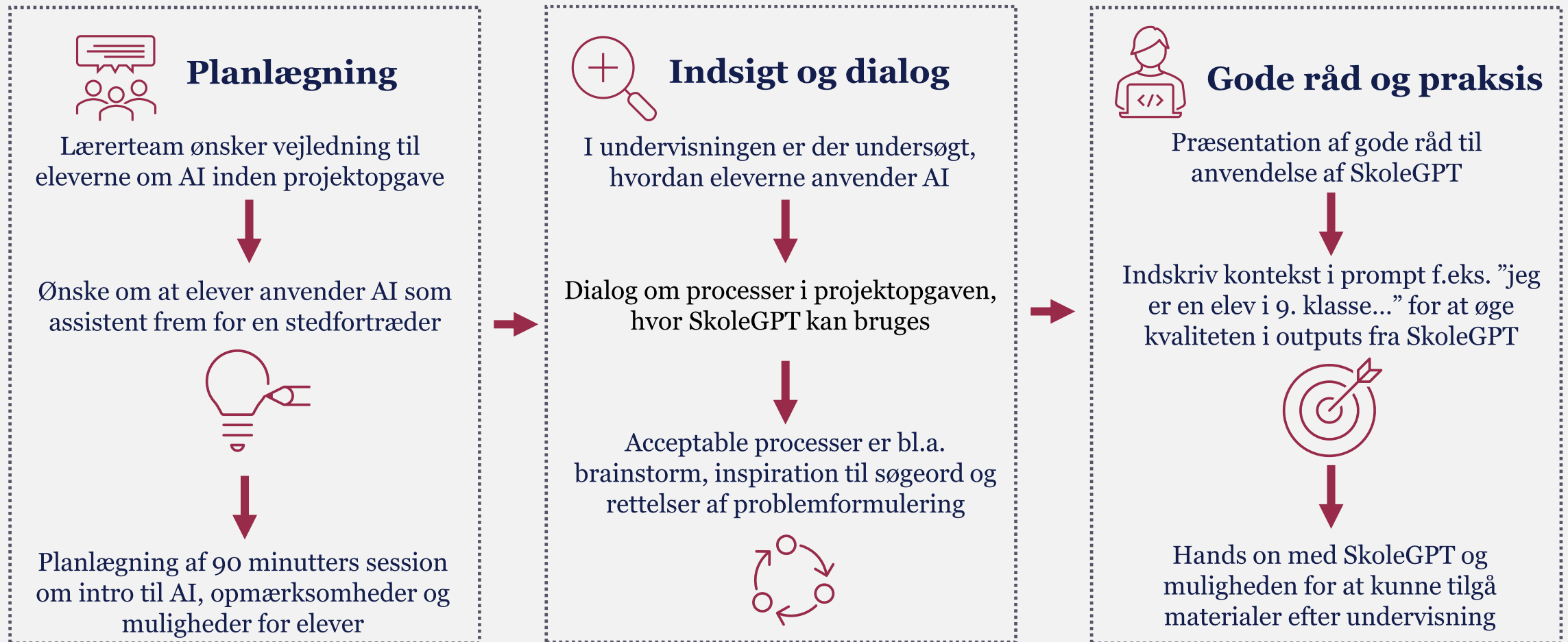
Anvendelse af AI-værktøjer i udvalgte processer i projektopgaven

Kirsten Dam Pedersen, skolebibliotekar og underviser, har sammen med et lærerteam hjulpet 9. årgang på Munkekærskolen med at bruge AI-chatbots hensigtsmæssigt til fx brainstorm, inspiration og rettelser i projektopgaven.

Kontaktperson: Kirsten Dam Pedersen, Munkekærskolen, Solrød Kommune, Kirs427e@solrodsky.dk

Anvendelse af AI i udvalgte processer

På Munkekærskolen i Solrød Kommune har 9. årgang brugt SkoleGPT i projektopgaven for at opnå indsigt og kritisk forståelse af AI, med fokus på informationssøgning, kildekritik, fake news og bias med udgangspunkt i bl.a. disse [ressourcer](#).



Analog og digital brainstorm med AI-chatbots

Marienhoffskolen har tidligere afholdt en temauge om AI for alle skolens elever. Dette har lærerteamet på 5.a arbejdet videre med i et filmprojekt, hvor de bl.a. har brugt AI-chatbots til idéudvikling og brainstorm til elevernes produktioner af film.

Kontaktperson: Mikkel Aslak, Marienhoffskolen, Syddjurs Kommune, mika@via.dk

Analog og digital brainstorm med AI

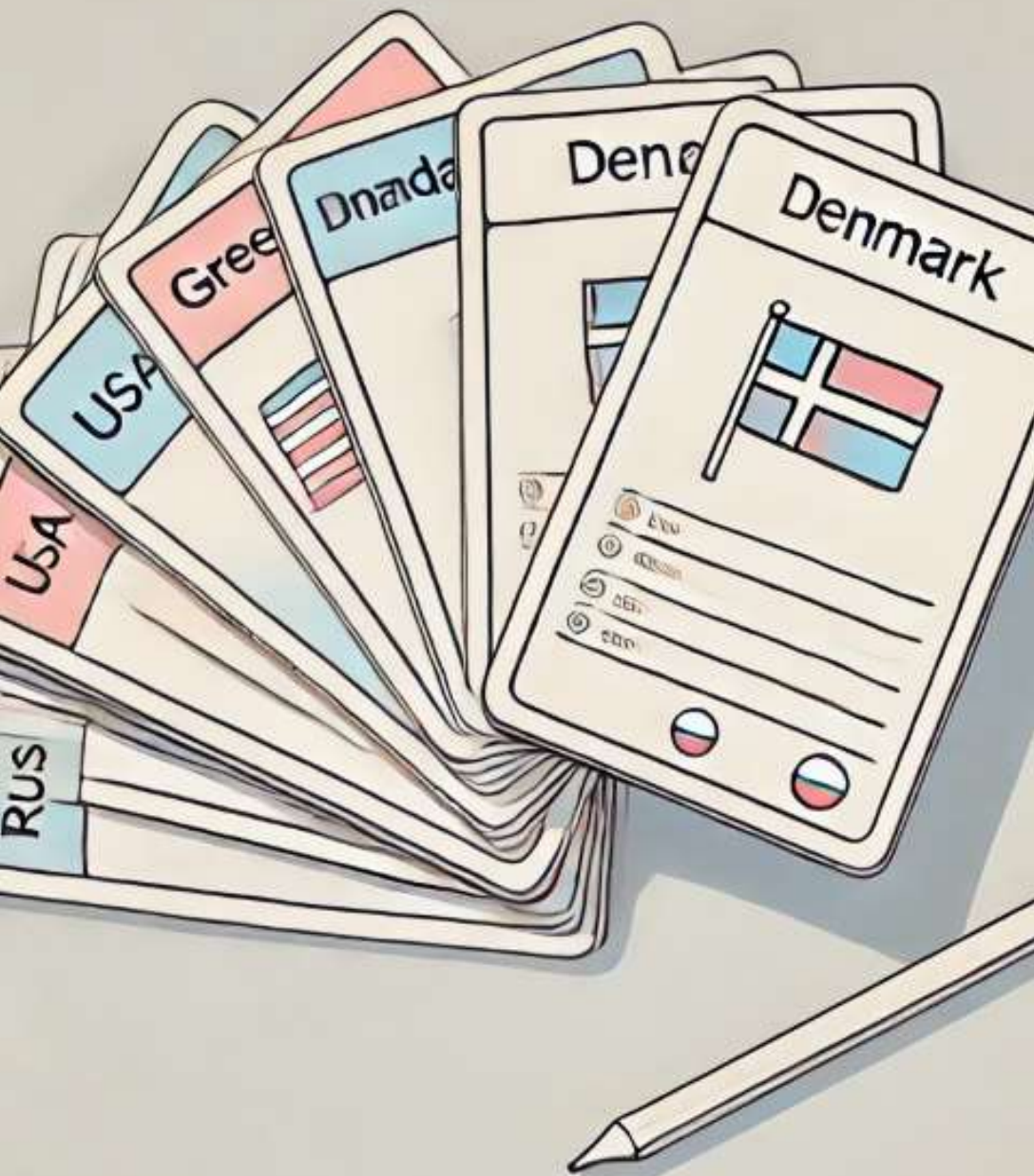
På Marienhoffskolen i Syddjurs Kommune har eleverne i 5.a opnået en forståelse for AI og kildekritik gennem en temauge om AI. Herpå har lærerne planlagt et undervisningsforløb om filmproduktion, hvor eleverne i dele af arbejdsprocesserne har kunne anvende SkoleGPT til idéudvikling gennem analoge og digitale processer.



Rollekort

Billede af elevernes analoge idéer på post-it sedler der suppleres med nye idéer efter dialog med SkoleGPT





Elever iscenesætter politisk topmøde med hjælp fra AI

På Lemtorpskolen i Lemvig Kommune arbejder lærer Louise Urth med sin 8. klasse på at sætte sig ind i politikeres arbejde og rigsfællesskabet ved anvendelse af en AI-chatbot.

Herefter har eleverne afviklet et fiktivt politisk topmøde gennem dialog baseret på elevernes viden om internationalt samarbejde og politik.

Kontaktperson: Louise Urth, Lemtorpskolen, Lemvig Kommune, loui194b@lemvigskoler.dk

Elever iscenesætter politisk topmøde med hjælp fra AI

I et forløb om rigsfællesskabet med fokus på Grønland arbejder 8. klasse undersøgende med aktiviteter fra undervisningsforløbet *Riget i Nord*. Da en gruppe elever tager SkoleGPT i brug, ser Louise en mulighed for at undersøge, hvordan en chatbot kan anvendes aktivt og meningsfuldt i læringssammenhæng i undervisningen.

AI som sparringspartner i forberedelsen af et politisk topmøde

Louise inddrager SkoleGPT i planlægningen af et rollespil, hvor eleverne simulerer et internationalt topmøde med detaljer af politikere fra Grønland, Danmark, USA, Rusland og Kina, gennem elevers rollekort af disse politikere. Eleverne definerer selv deltagerne og dagsordenen.

Med SkoleGPT undersøger eleverne relevante emner og temaer, aktørernes interesser og argumenter, og hvad et godt rollekort kan indeholde.



Refleksion og kritisk brug af AI

Eleverne lærer at stille skarpe prompts og vurdere outputtet kritisk. Når svarene er unuancerede, bruger de deres egen faglige baggrundsviden til at forbedre dem.

Louise oplever, at eleverne bliver bedre til at anvende fagbegreber fra undervisningen og være opmærksomme på kildekritik i samtaler med AI og hinanden.

Rollekortene bliver en kombination af egen viden og AI-output, som er med til at gøre dialogerne til det fiktive topmøde mere åbne og reflekterede, da eleverne har kunne undersøge den valgte politiker med en række forskellige værktøjer.

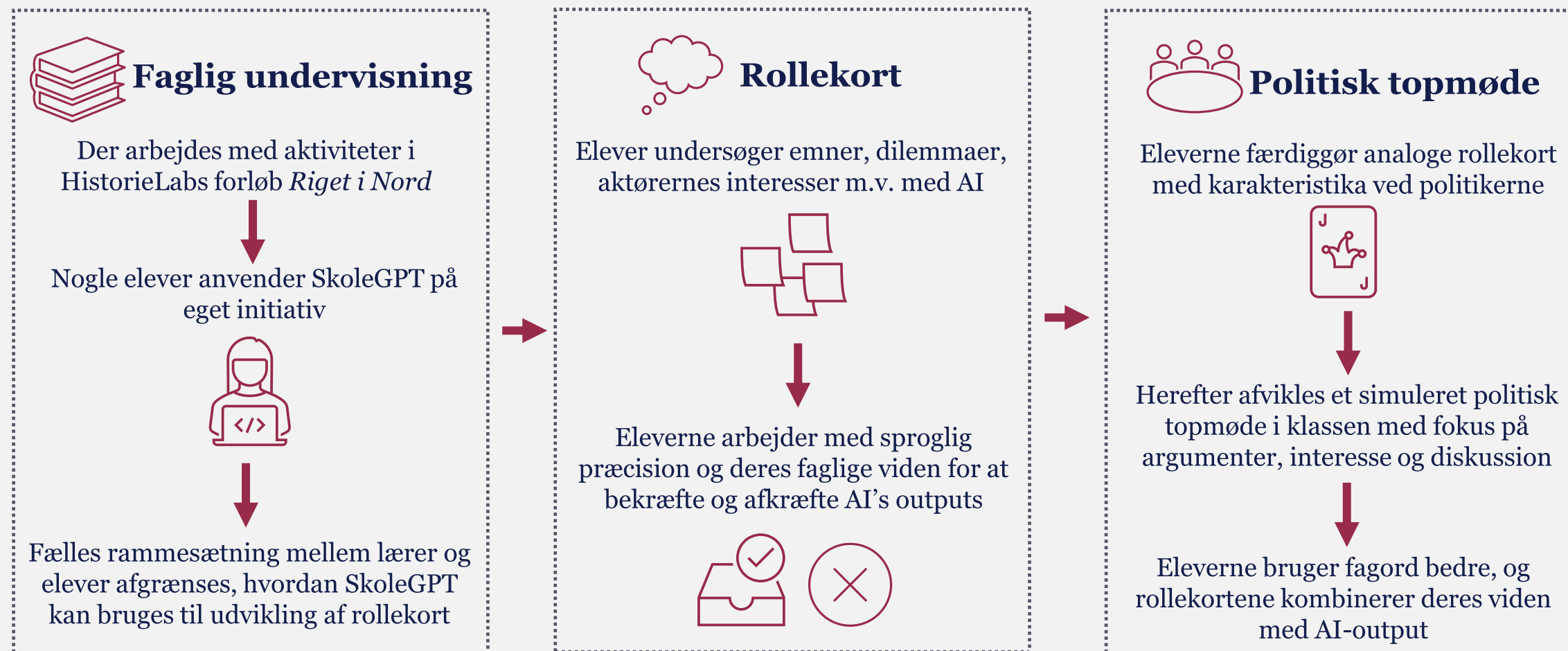
Rollekort

Billede af elevernes analoge rollekort lavet med bl.a. dialoger med SkoleGPT



Proces for undervisningsforløbet

I dette undervisningsforløb arbejder eleverne med historiske aktiviteter og bruger AI som støtte til at udvikle rollekort. De undersøger aktører og dilemmaer, og vurderer AI's output med deres faglige viden. Forløbet afsluttes med et politisk topmøde, hvor eleverne diskuterer og anvender deres viden i praksis.



Analoge og digitale aktiviteter om data, sprogmodeller og chatbots

Michael Hjordgaard Andresen, lærer på Gammelgårdsskolen, har arbejdet med computational thinking for at skabe en forståelse af AI hos eleverne på 8. årgang, så de kender til faldgruber og opmærksomhedspunkter ved teknologien, når de anvender f.eks. chatbots og anden teknologi

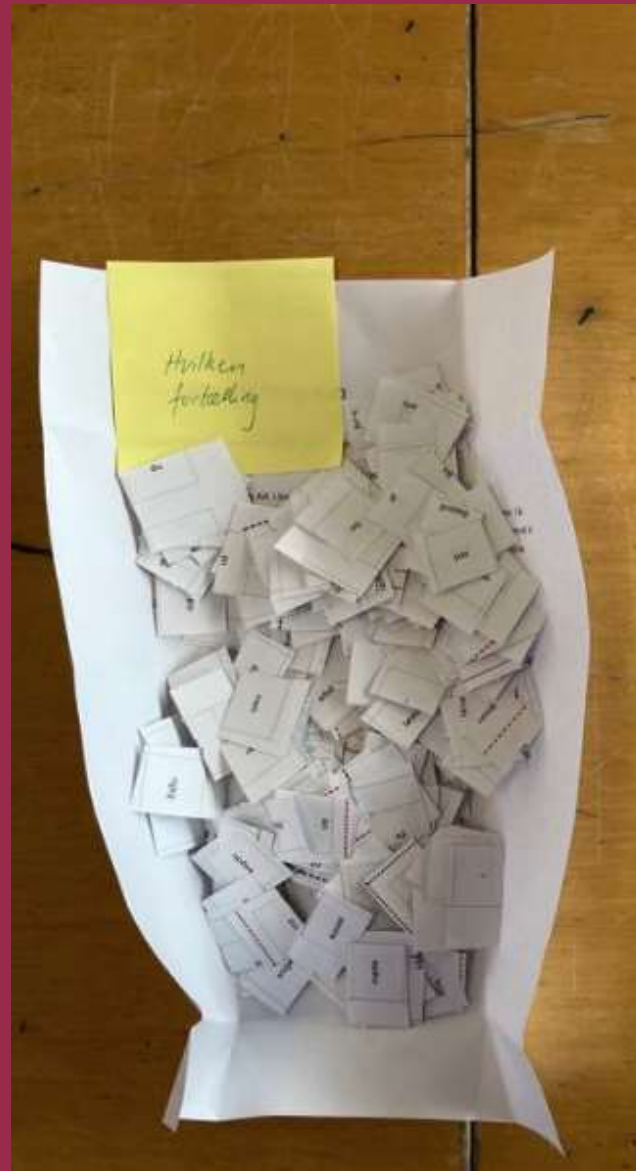
Kontaktperson: Michael Hjordgaard Andresen, Gammelgårdsskolen, Aarhus Kommune, amihj@aarhus.dk

Lær om sprogmodeller med Maskinrummet

Michael har anvendt en ressourcen Maskinrummet* i sin undervisning, hvor elever kan **lære om chatbots og store sprogmodeller på en række analoge og digitale måder**. Dette gøres ved at lære om data i sprogmodeller og ved at se Børnetelefonens introduktionsvideo *“Hvad er en chatbot?”*

Ordposen

Aktiviteten Ordposen lærer eleverne, hvordan sprogmodeller finder **mønstre i tekst**. Ordene trækkes ud af en tekst, og eleverne opdeler dem i kategorier for at se, om de kan finde mønstre og mening. Aktiviteten viser at AI'en starter med at forbehandle teksten, f.eks. ved at gøre bogstaver små og fjerne stopord som "er".



Billede fra
aktiviteten Ordposen

* Maskinrummet er udviklet af Aarhus Universitet, Videnscenter for Digital Teknologiforståelse og Luke John Connelly (Research Fellow, Computer Science, AU)

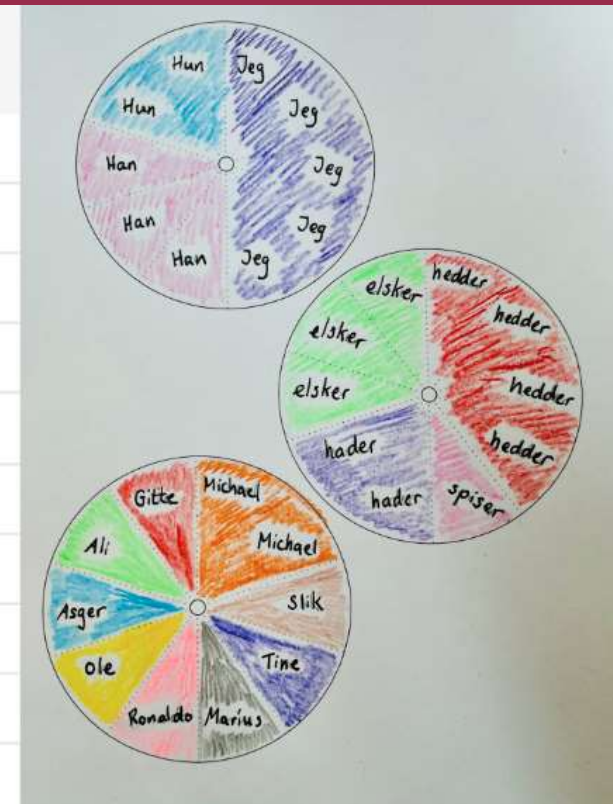
Opbygning af sætninger med chatbots

En anden aktivitet, som Michael har anvendt i sin undervisning er *datahjulet*. I datahjulet arbejder eleverne med at **konstruere sætninger** ved hjælp af at spinne en sikkerhedsnål på et **lille datasæt**.

Eleverne prøver både at være en "grådig" chatbot, der altid vælger det mest sandsynlige ord, og at arbejde med vægtet sandsynlighed, som giver mere kreativ sætningsopbygning.

Ydermere afprøves også n-gram-modellen, hvor regler kan styre, hvilket ord der f.eks. kun kan komme efter "spiser".

A	B	C
Jeg	hedder	Michael
Jeg	spiser	slik
Hun	hedder	Gitte
Han	elsker	Tine
Jeg	hedder	Marius
Han	hader	Ronaldo
Jeg	elsker	Ole
Jeg	hader	Asger
Han	hedder	Ali
Hun	elsker	Michael



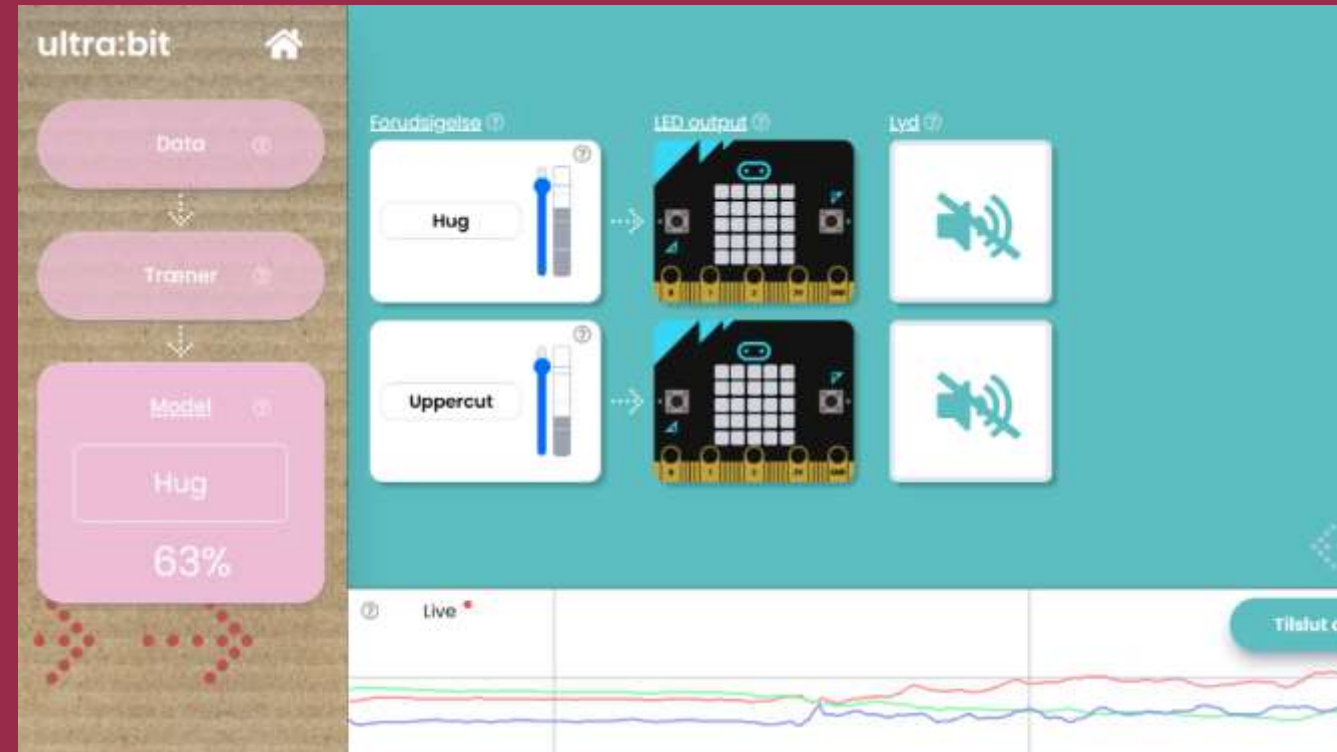
Billede af datasæt og de 3 hjul fra aktiviteten datahjulet

Lav en maskinlæringsmodel der kan genkende bevægelser

Datatræneren er et værktøj Michael har anvendt i undervisningen, for at eleverne kan **eksperimentere med machine learning** ved selv at bygge deres første modeller maskinlæringsmodeller. Værktøjet er hostet hos DR og understøtter computationel tankegang ved at lære eleverne at “oversætte” menneskelig adfærd til et format, en computer kan genkende.

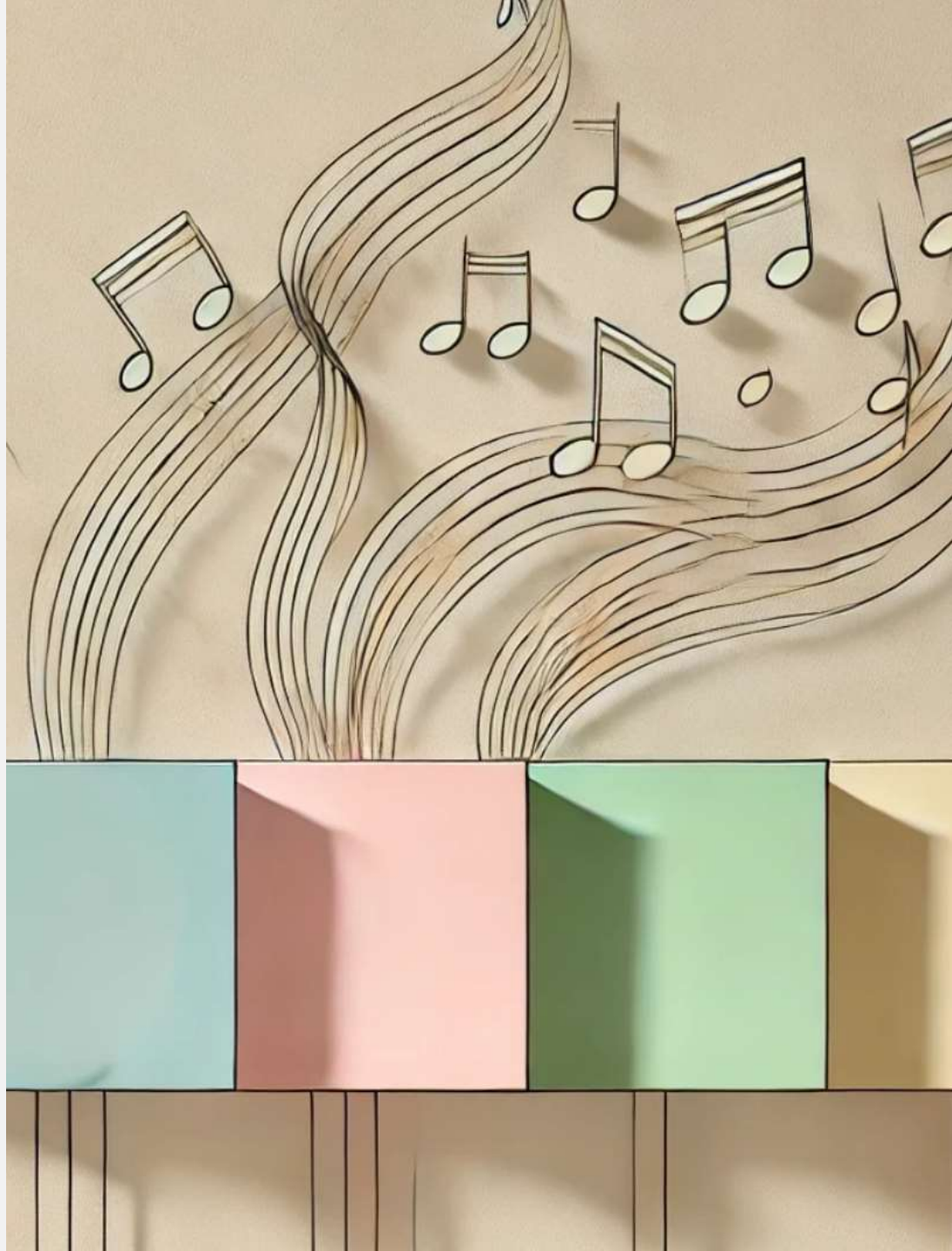
Mønstergenkendelse gennem bevægelse

Med Datatræneren kan eleverne træne en maskinlæringsmodel til at **genkende forskellige bevægelsesmønstre**. For eksempel kan de lave en model, der kan genkende bestemte håndbevægelser eller kropsstillinger og giver et output, når bevægelsen gentages, på baggrund af uploadet data. På den måde får eleverne erfaring med at tilpasse data, opstille hypoteser og eksperimentere med, hvordan en maskine kan lære. Elevgrupperne tester hinandens modeller og får dermed lejlighed til at opleve prædiktionsalgoritmen i funktion, men også de bias det kan opstå, når en model kun trænes f.eks. højrehåndede.



Billede fra Datatræneren.

** Datatræneren er udviklet af Aarhus Universitet, Videnscenter for Digital Teknologiforståelse, Karl-Emil Kjær Bilstrup (Postdoc, Computer Science, AU) og Magnus Høholt Kaspersen (Postdoc Datalogi, AU)*



Feedback af undervisning med dialoger og AI- musik

Pædagog på Fuglesangårdsskolen i Lyngby-Taarbæk Kommune Christian Toft arbejder med en alternativ evaluering af sin undervisning og aktiviteter gennem AI-genererede sange.

Kontaktperson: Christian Toft, Fuglesangårdsskolen, Lyngby-Taarbæk Kommune, ct-fu@ltkedu.dk

Feedback på undervisning med AI-sange

Som en evaluering efter endt undervisning eller aktiviteter arbejdes der hos Christian Toft med at få elevernes oplevelser fra undervisningen og beskrivelser af faglige begreber sat i spil. Når elevernes ord er noteret på en tavle indsætter Christian disse ord i AI-servicen Suno. Suno er designet til at generere sange hvor der kombineres vokal på baggrund af ord med den ønskede musikgenre.

