

AI I UNDERVISNINGEN

– VEJLEDNING FOR SKOLER I KØGE KOMMUNE



INDHOLD

Introduktion.....	2
Hvad må man og hvad må man ikke	2
Undervisere	2
Elever	3
Erfaringer med AI	3
Snak med eleverne.....	4
AI i undervisningen	4
Drøftelser på skolen	5
Gode Links til forløb	6
Udgivelser	6
Ordbog.....	7

INTRODUKTION

Kunstig intelligens (AI) er et nyttigt værktøj, som – når det anvendes med omtanke – kan styrke både læring og undervisning i folkeskolen. AI kan hjælpe lærere med at udvikle undervisningsmaterialer, skabe inspiration til opgaver, differentiere undervisningen og give eleverne relevant og hurtig feedback. Eleverne kan også bruge AI konstruktivt i deres skolearbejde, men det er afgørende, at skolen vejleder dem i, hvordan og hvornår AI bør bruges.

Teknologien giver en unik mulighed for at rette fokus mere på skriveprocesserne end selve det skrevne produkt. Men det kræver, at du som lærer tager teknologien til dig og bruger den som et didaktisk redskab.

I Køge Kommune skal brugen af AI ske med respekt for gældende regler og skolens pædagogiske principper. Det betyder blandt andet, at AI ikke må anvendes til prøver, og at elever ikke må aflevere AI-genereret indhold som deres eget.

Samtidig opfordres skolerne til at arbejde med digital dannelse og sikre, at både lærere og elever udvikler kompetencer til at bruge AI kritisk og ansvarligt.

Denne vejledning/folder giver lærere/undervisere en kort introduktion til, hvordan AI kan bruges i undervisningen, hvilke overvejelser det kræver, og hvilke retningslinjer der gælder i Køge Kommune.

HVAD MÅ MAN OG HVAD MÅ MAN IKKE

UNDERVISERE

Som underviser må du bruge de fleste tjenester som ChatGPT, Copilot, Perplexity, Claude mv. i dit arbejde.

I Køge kommune har vi licens til CoPilot (Microsoft) igennem koegeskoler.dk.

Når du har logget på Copilot, så gemmes chat historikken, du kan generere svar fra web og din datasikkerhed er dækket under licensen. Se hvordan du logger [på her](#) og kommer i gang med AI.

Du må som underviser, ikke på nogen måde uploade eller indtaste personhenførbare/personfølsomme oplysninger om elever eller andre personer som fx hele navne, adresser, elevopgaver med personfølsomt indhold mv. Du må heller ikke bede eleverne om at bruge andre AI-værktøjer end SkoleGPT.dk og værktøjer på SkoleTube.

Du skal være opmærksom på, at når du planlægger din undervisning, hvor det involverer brugen af AI, at dine elever ikke nødvendigvis har samme muligheder som dig, for at bruge forskellige services.

ELEVER

Eleverne må bruge SkoleGPT og Skoletube når de skal arbejde med AI.

SkoleGPT er en gratis og GDPR sikker AI, der kan bruges af skolens lærere og elever i undervisningen. Som lærer kan du trygt inddrage ressourcen, når du arbejder med AI i din undervisning.

SkoleGPT er udviklet af [Future Classroom Lab](#) og [CFU ved Københavns Professionshøjskole](#)

SkoleTube, har som du kender det, mange ressourcer - og der kommer hele tiden flere til. Når du skal arbejde med AI med dine elever kan I bl.a. bruge:

Padlet - til at lave undersøgelser, lyd og billeder

Thinglink - til billedgenerering, 360 gr. universer, musik og lyd

Collage - til AI billeder

Ahaslides - til AI generede quizzer

- Generelt er der mange spændende muligheder med SkoleTube, så hold dig løbende [orienteret her](#).

Eleverne må bruge kunstig intelligens til research, idéudvikling, forklaringer mm. og skal følge skolens anvisninger herom.

Som elev må man ikke bruge kunstig intelligens til prøver og til folkeskolens afgangsprøver. Man må ikke kopiere resultater fra AI og aflevere eller fremlægge det som sit eget arbejde.

ERFARINGER MED AI

Med en kunstig intelligens i læringsrummet, bliver din rolle som underviser måske lidt anderledes, men bestemt ikke mindre vigtig.

Før du introducerer AI-værktøjer i undervisningen, er det en god idé, at du selv får nogle praktiske erfaringer. Teknologien udvikler sig i et hastigt tempo, og det er umuligt at have fuldt overblik over alt. Men det giver stor værdi, at du har haft værktøjerne i hænderne og selv har prøvet at arbejde med AI. Det er først, når du selv bruger teknologien, at du for alvor forstår dens muligheder og begrænsninger. Når du begynder at generere tekst, vil du gradvist opdage, hvordan du bedst kommunikerer med AI/Chatbotten – og hvor den kommer til kort.

De erfaringer bliver vigtige, når du skal planlægge og didaktikere dine forløb med hjælp fra AI.

For at komme godt i gang, skal du lære at "prompte", altså instruere eller spørge AI/chatbotten, så du kan få noget fornuftigt ud af den.

Det gør du både ved at prøve dig frem, måske også ved at læse lidt op på gode råd om at prompte – men det vigtigste er, at du kaster dig ud i det. At "prompte" er en slags ny faglighed, som vi også skal lære vores elever.

Tænk ikke på AI som en maskine der skal lave en tekst for dig, men som en sparringsmakker, der kan give en masse gode, men også dårlige idéer. Prøv at sætte AI i spil på følgende områder:

- Få idéer til strukturere og undervisningsplaner inden for det emne du skal til at arbejde med.
- Få idéer til aktiviteter i undervisningen. F.eks. skriftlige, - bevægelses, - og legeaktiviteter.
- Få den til at forenkle spørgsmål eller tekster, så de er nemmere at forstå.
- Få den til at lave bud på spørgsmål eleverne kan arbejde med. Den kan f.eks. lave de samme spørgsmål i forskellige sværhedsgrader og dermed hjælpe med at differentiere undervisningen.

SNAK MED ELEVERNE

De fleste elever kender godt til AI og har egne erfaringer med forskellige former for generativ AI. Vi skal derfor tale åbent og nysgerrigt med dem om det.

Nogle elever bruger måske AI-teknologier som en hurtig genvej til at løse opgaver som oversættelser eller danskafleveringer. Andre ved godt, at værktøjerne kan bruges som inspiration og støtte i skriveprocessen – men holder sig tilbage, fordi de er usikre på, om det bliver opfattet som snyd. Som lærer kan du derfor også være tilbageholdende med at inddrage teknologien i undervisningen, netop for ikke at sende et forkert signal.

Men faktisk er det mest konstruktive, du kan gøre at åbne op for en ærlig dialog med eleverne. Sammen kan I undersøge, hvornår det er passende at bruge AI – og hvornår det ikke er. På den måde er du med til at skabe klare rammer og mindske både snyd og mistillid i undervisningen.

Start evt. med at bruge de vedhæftede Dilemmakort ([se her](#)).

AI I UNDERVISNINGEN

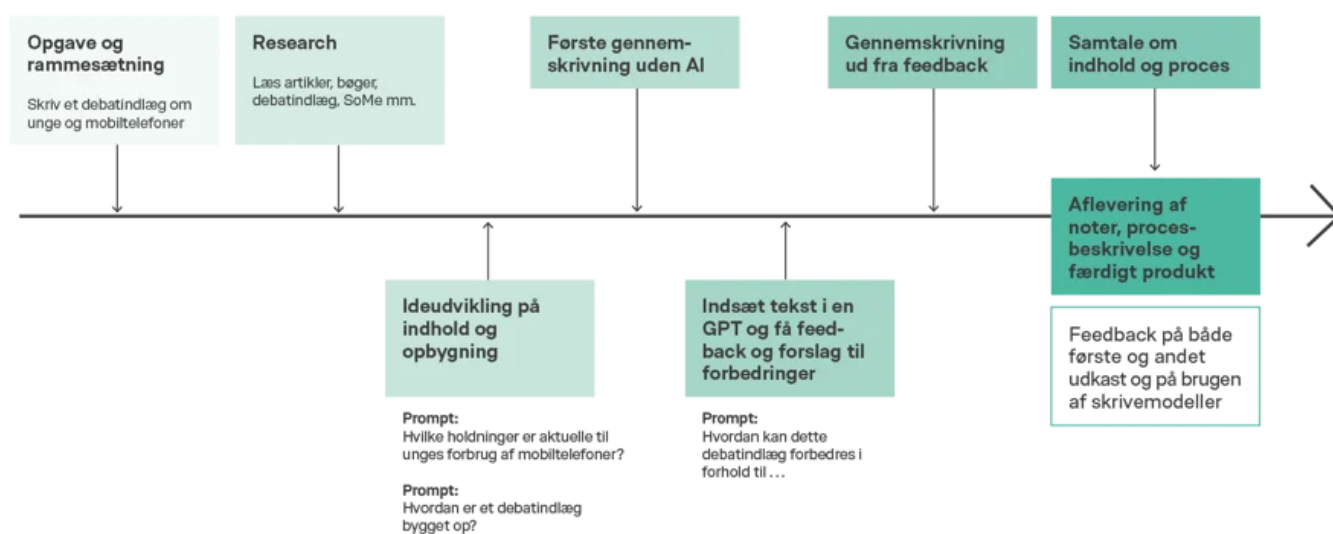
AI-teknologi kan skabe værdi i stort set alle skolens fag, men især i sprogfagene og dansk er der særlige udfordringer. Her fylder det skriftlige arbejde meget, og derfor er risikoen for snyd større. Netop derfor er det ekstra vigtigt i disse fag at arbejde målrettet med, hvordan eleverne kan bruge teknologien på en lærerig og ansvarlig måde – frem for blot som en genvej til at løse afleveringer.

Målet er ikke, at eleverne bare skal lade AI skrive for dem, men at de lærer at samarbejde med teknologien. Det indebærer, at de bearbejder, omskriver og forbedrer AI-genererede tekster. På den måde aktiverer de deres sproglige kompetencer og lærer samtidig at forholde sig kritisk til det indhold teknologien producerer.

For at arbejdet med AI i undervisningen skal give mening, er det vigtigt, at du som underviser nøje, overvejer både opgavernes udformning og den feedback, du giver. Hvis eleverne kun får respons på det færdige produkt, kan det være fristende at lade AI klare det hele for at opnå det bedst mulige resultat. Men hvis feedbacken i stedet fokuserer på deres overvejelser og valg undervejs i skriveprocessen, mindskes fristelsen for at snyde.

Modellen herunder viser et eksempel på, hvordan du kan strukturere en skriftlig opgave, hvor eleverne får mulighed for at bruge en generativ sprogmodel på en lærerig og reflekteret måde.

Eksempel på skriveproces med AI



(Modellen er udarbejdet af Mette Lynnerup og Mikkel Aslak)

DRØFTELSE PÅ SKOLEN

Det er en god ide, at I på skolen har en drøftelse om brugen af AI.

Formålet er at skabe en fælles refleksion på skolen om, hvordan man anvender AI konstruktivt og ansvarligt. Dilemmakort kan hjælpe med at opbygge en fælles forståelse og en drøftelse på skolen, hvornår AI er en hjælp, og hvornår det er vigtigt at arbejde uden teknologien.

Dilemmakort til drøftelse på skolen – Ledelse/lærere eller i årgangsteams [Dilemmakort AI.pdf](#)

Lærer og elever kan også drøfte dilemmaer om AI, for at styrke elevens refleksion, etiske bevidsthed og evne til at vurdere, hvornår AI er en hjælp – og hvornår det er snyd.

Dilemmakort til drøftelse lærer/elev [Dilemmaspørgsmål AI elever.pdf](#)

Kortene fordrer en fælles forståelse for brugen af AI på skolen og er udviklet af BufX.

GODE LINKS TIL FORLØB

Der findes mange gode hjemmesider, artikler, blogs, podcasts, tv-udsendelser og Facebook grupper, som du kan bruge til at sætte dig ind i forståelsen af teknologien og forslag til gode AI forløb. Nedenfor er blot et lille udvalg.

12 undervisningsforløb med AI [Undervisningsforløb om GenAI til grundskolen - det fulde overblik](#)

Bag om Dilemmakortene [AI i skolen: Nye muligheder for undervisning og forberedelse | Bedst Sammen](#)

Kom i gang med AI [AI i undervisningen: Komplet guide til lærere \[2025\]](#)

Retningslinjer og undervisningsforløb [Kunstig Intelligens på børne- og ungeområdet i Vallensbæk Kommune](#)

Blog om AI i skolen [Følg med på AI-fronten](#)

Blog om AI og teknologi i skolen [IT Torvet](#)

Nyheder indenfor AI og uddannelse [Viden.ai - Kunstig intelligens og undervisning](#)

Podcast – stemmer fra skolen [Kunstig intelligens i klasselokalet | Stemmer fra Skolen](#)

Podcast CFU [Podcasten Praxis | CFU Absalon](#)

Podcast fra Tankespierne [Podcast og AI i skolen - anbefalinger](#)

UDGIVELSER

Ministeriet (STUK) udgav i Juni 2025 [Anbefalinger til brugen af generativ AI i undervisningen i folkeskolen](#). Med denne publikation, følger en række anbefalinger til hensigtsmæssig brug af AI i undervisningen.

KL's AI landskab, læs mere om hvordan forskellige kommuner arbejder med AI [AI i kommunerne](#)

Ekspertgruppens anbefalinger [Ekspertgruppen om ChatGPT og andre digitale hjælpemidlers rapport](#)

Ministeriet (STIL) udgav i maj 2025 [Vejledning om lovlig brug af kunstig intelligens for uddannelsesinstitutionerne](#). Denne vejledning har til formål at støtte uddannelsesinstitutioner i en juridisk forsvarlig og ansvarlig anvendelse af kunstig intelligens (AI).

[AI i skolen](#) (bog) skrevet af bl.a. Malthé von Sehested, Mikkel Aslak, Martin Exner, Ole Sejer Iversen

AI –

Kunstig intelligens, en samling af metoder og systemer, der gør det muligt for computere at løse og analysere opgaver, som normalt kræver menneskelig intelligens. Det inkluderer alt fra stemmegenkendelse og billedanalyse til automatisering af komplekse beslutningsprocesser.

Generativ AI -

AI-teknologi, der kan skabe og generere nyt indhold (tekst, billeder, lyd, video m.m.) i stedet for blot at analysere eksisterende data. Disse modeller lærer mønstre fra træningsdata og kan derefter generere originale resultater, som ligner de eksempler, de har set. Et eksempel er en tekstgenerator, som kan skrive en sammenhængende historie, eller en billedgenerator, der skaber et nyt billede ud fra en tekstbeskrivelse.

Algoritmer –

En trinvis opskrift eller en række instruktioner, som en computer følger for at løse en opgave.

I AI-sammenhæng er algoritmer ofte avancerede matematiske metoder, der behandler data for at lave outputs til brugeren. Machine learning-algoritmer kan tilpasse sig ved at justere interne parametre ud fra træningsdata.

Bias –

Systematiske skævheder i data eller modeller, som kan føre til uretfærdige eller diskriminerende resultater.

Billedgeneration –

GenAI-teknologi, hvor billeder skabes ud fra tekstbeskrivelser. Brugeren kan give både simple og detaljerede prompts om motiv, stil og stemning.

Brugergænseflade -

Det sted, hvor brugeren interagerer med AI-systemet – fx en chatboks, en app eller en stemmeassistent. En velfungerende brugergænseflade gør AI let at anvende i praksis.

Chatbot –

Et program, der fører samtale med brugere via tekst eller tale. Moderne chatbots bruger sprogmodeller til at forstå og svare på naturlig vis.

GPT (Generativ Pre-trained Transformer) -

En type sprogmodel baseret på transformer-arkitekturen – designet til at håndtere og analysere sekvenser af tekst – med det formål at generere tekst. "Pre-trained" betyder, at modellen først er fortrænet på enorme mængder generel tekst, før den eventuelt finjusteres til en specifik opgave. GPT-modeller (fx dem bag

ChatGPT) kan producere sammenhængende og menneskelignende svar på prompts og er kendt for deres brede viden og evne til at generere tekst.

Maskinelæring –

En gren af AI, hvor algoritmer lærer af data i stedet for at blive eksplicit programmeret. Machine Learning trænes på store datamængder for at forbedre præcisionen af sine forudsigelser eller beslutninger. Machine Learning gør det muligt for AI-systemer løbende at blive bedre baseret på erfaring (data).

Open Source –

Software eller teknologi, hvor kildekoden er frit tilgængelig for alle. Det betyder, at enhver kan læse, ændre og dele koden. Open source er en vigtig drivkraft i AI-udvikling, da det fremmer samarbejde, transparens og innovation.

Prompt –

Den tekst eller instruktion, brugeren giver AI-systemet for at få et svar eller en handling. Formuleringen af prompten påvirker resultatet.

Prompt Engineering –

At designe og justere prompts med henblik på at styre AI-systemets svar optimalt.

Sprogmodel –

En AI-model der er trænet til at forstå og generere menneskeligt sprog ved at forudsige de næste ord i en tekst. Modellen beregner sandsynligheden for ordsekvenser på baggrund af et stort tekstgrundlag, som den er trænet på. Modellen kan producere sammenhængende sætninger og besvare spørgsmål i et naturligt sprog.

Tekstgeneration –

Udbredt form for generativ AI, hvor systemet skaber tekst ud fra brugerens input. Det kan producere alt fra digte og kode til analyser og oversættelser. Teknologien anvendes ofte i chatbots, der assisterer brugere med information og opgaver.

Dette dokument er absolut ikke fyldestgørende og når sidste sætning er læst, er der kommet nyt på området – så hurtigt går det, men brug den som et redskab til at komme i gang med AI i din undervisning.