

# LÆRERVEJLEDNINGER

## INDHOLD

Prompt and compare .....	2
Music and me.....	4
Role play .....	7
Ready for debate.....	10
Tricks for argumentative texts.....	12
Supportive images.....	15
Read and create .....	17
Idioms make the difference.....	19



# PROMPT AND COMPARE

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVE

Eleverne skal arbejde med, hvordan de kan prompte AI for at få brugbare resultater og forholde sig til/reflektere over disse. Promptresultatet skal alene bruges til drøftelser om sprogmodeller og ikke til at gennemføre en præsentation. Eleverne skulle gerne erfare og reflektere over, hvorfor AI giver forskellige svar på samme spørgsmål. De drøfter grundene til det, og ser på, hvordan andre prompts kan give mere brugbare svar.

De starter med at stille de samme spørgsmål på hver deres device for at erfare, at generativ AI giver forskellige svar, selvom to personer spørger om det samme på samme tid og med samme AI. De skal skrive: *“Give me good expressions at level A2 in English that I can use to present my role model”*. Emnet kan i princippet være et helt andet.

### NIVEAU

- Fra 6. klasse

### FORMÅL

- At få erfaringer med at prompte.
- At erfare at AI giver forskellige svar og drøfte, hvordan sprogmodeller fungerer.

### TEKNOLOGI

- AI, fx SkoleGPT

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

### MATERIALE

- Et elevark

### ORGANISERING

- Inddel eleverne i grupper af tre.
- Del elevarket ud.

- Lad eleverne orientere sig i selve opgaven.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på, og svar på opklarende spørgsmål.
- Gør noget ud af fase 1, og forklar, at det er vigtigt, at eleverne prompter nøjagtig samme sætning samtidig i samme AI, men på hver deres device, for at få det bedste udgangspunkt for sammenligning.
- Knyt evt. en bemærkning til referencen til niveau A2/B1. De fleste generative AI kender niveauerne fra referencerammen for sprog (CEFR).
- Eleverne sammenligner deres svar og har sandsynligvis oplevet, at de får forskellige resultater. Dette giver anledning til videre diskussion om, hvordan sprogmodeller fungerer, og hvordan de evt. kan prompte igen for at få mere brugbare resultater. Hvis du ikke selv ved noget om sprogmodeller, kan du med fordel på forhånd læse lidt om, hvad der er årsagen til de forskellige resultater, man får, selvom man prompter det samme. Læs fx side 9 i [denne henvisning](#).

### EVALUERING/OPSAMLING

- Hvad er den vigtigste læring, eleverne tager med sig ift. at prompte i en AI?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne type opgave?

---

### FORSLAG TIL LIGNEDE ØVELSE

I elevarket “Music and me” kan eleverne bruge erfaringerne fra ovenstående øvelse.

# MUSIC AND ME

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVEN

Eleverne skal bruge AI til at finde og udvælge sproglige udtryk til at kunne lave en præsentation om musiks betydning for dem. De skal prompte, vurdere resultater og genprompte for at finde frem til relevante og anvendelige udtryk.

Eleverne skal som udgangspunkt ikke gennemføre fremlæggelsen. Det kan du vælge at tilføje, at de skal, og rammesætte det. Du kan måske finde inspiration i denne formulering:

*Make a two-minute presentation about music's role in your life.*

*You must include likes, dislikes, when you listen to music, how music makes you feel and how music plays a role in your life.*

*You can prepare a collage or slide (one page) to talk from.*

### NIVEAU

- Fra 6. klasse

### FORMÅL

- Mobilisere og finde frem til ordforråd inden for emnet musik.
- Evt. mobilisere og finde menings- og holdningsudtryk.
- Bruge AI til at finde relevante sætninger til en potentiel fremlæggelse.

### TEKNOLOGI

- AI, fx SkoleGPT

I denne opgave er det en god ide at afprøve flere forskellige AI og sammenligne resultaterne.

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

### MATERIALE

- Et elevark

## ORGANISERING

- Inddel eleverne i par eller i grupper af max. tre.
- Del elevarket ud og lad eleverne orientere sig i den.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på, og svar på opklarende spørgsmål.
- Gør noget ud af fase 1, og giv eleverne mulighed for at brainstorme og dele, hvad de kunne finde på at sige, om den plads musik har i deres liv.
- I fase 2 kan du understrege, at der også er generelle udtryk, der er relevante at anvende, fx: *I enjoy, I'm passionate about, I'm fond of, I'm fan of, I'm into, .. drives me crazy, I can't stand, I'm not a fan* osv. Sørg for, at eleverne får tid til at aktivere deres sproglige vidensbank, inden de tager AI i brug.
- I fase 3 må eleverne meget gerne bruge forskellige AI og forholde sig til relevansen af de resultater, de får. Lad dem dele resultaterne med hinanden. Opfordr dem til at prompte igen og med nye formuleringer for at nærme sig det, der både er brugbart, og som måske rummer nye ord og chunks, der stadig er på et passende sprogligt niveau.
- Lad eleverne vurdere, hvad der giver mening ift. det, de ønsker at komme ind på i deres (imaginære) præsentation.
- Lad senere eleverne arbejde sammen om selve præsentationen, hvis den reelt skal gennemføres. Den fase ligger udenfor elevarket og denne vejledning. Dog er der et forslag til en rammesætning under overskriften 'Opgaven'.
- Du kan evt. sætte bestemte tider af til de forskellige faser.

## EVALUERING/OPSAMLING

- Hvad kan eleverne sige om den måde, de aktiverede deres sproglige forhåndsviden?
- Huskede de at integrere generelle holdningsudtryk?
- Hvilke værktøjer brugte de? Hvad kan de konkludere om resultaterne?
- Hvilken rolle spillede deres prompts? Hvad tager de med sig i den sammenhæng?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne opgave?

## DIFFERENTIERING

Her er forslag til, hvordan opgaven kan differentieres og fx integrere brug af elevernes eget sprog på en målrettet måde.

Eleverne tilføjer de udtryk/det sprog, de allerede kender og bruger, når de prompter AI og beder AI om at integrere det i de sætninger, den foreslår.

Forslaget giver muligheder for elever, som har overskud til at være skabende med deres eksisterende sprog samtidig med, at de bliver præsenteret for nyt og måske tilføjer det til deres aktive sprog.

En yderligere mulighed er at lade dem eksperimentere med at søge efter udtryk på B1/B2.

Du kan stille det krav, at de skal bruge forskellige AI. Måske kan de tillige prompte i den samme, så de erfarer aspekter om brugen af AI og de bagvedliggende datasæt.

# ROLE PLAY

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVE

Eleverne skal fremføre en dialog med mindst 16 replikker, hvor de bruger holdnings- og meningsudtryk, forhandler og opnår enighed om en weekendaktivitet, de skal lave. Efter, at eleverne individuelt har trukket deres rolle, skal du kan lægge op til, at de med deres makker mobiliserer de holdnings- og meningsudtryk, de husker eller har mødt og brugt tidligere. Lav et skema som vist under 'organisering', hvor de noterer udtrykkene, de kender, i de tre kategorier.

I opgaven kan de få hjælp af AI til at få ideer, finde og udtale udtryk og replikker.

Der er to varianter af rollepapirerne, hvor oplægget i det første er tæt på elevens livsverden, så er perspektivet i varianten af rollepapirerne mere abstrakt og vil kræve mere af eleverne ift. at inddrage forskellige aspekter i deres argumentation.

### NIVEAU

- Fra 6./7. klasse

### FORMÅL

- Bruge menings- og holdningsudtryk til at forhandle.
- Bruge AI til at få ideer og formulere sætninger med holdningsudtryk.
- Bruge AI til at øve udtale.

### TEKNOLOGI

- AI, fx SkoleGPT og Google Translate (udtale)

Du må afgøre, hvilke teknologier du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

Under 'Differentiering' kan du se forslag til, hvordan opgaven kan differentieres yderligere og dermed integrere brug af AI ud fra andre parametre.

### MATERIALE

- Et elevark
- To gange to elevdokumenter, der på to niveauer rammesætter rollen og peger på kategorier til menings- og holdningsudtryk.

## ORGANISERING

- Inddel eleverne i par. Du kan udvide med en ekstra rolle og lade dem arbejde tre sammen, hvis der er behov for det.
- Del elevarket ud, og lad derefter hver elev trække en rolle.  
Du kan også vælge, at eleverne arbejder med en helt anden case, som du selv har udarbejdet.
- Lad eleverne orientere sig i selve rollen.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på, og svar på opklarende spørgsmål.
- Gør noget ud af fase 3 på elevarket, og skab rammen for, at eleverne mobiliserer og noterer de menings- og holdningsudtryk, de allerede kan. Lad dem evt. skrive på kort, de sætter på en stor fælles oversigt med de tre kategorier.

Eksempler kunne være:

<b>IDEAS</b>	<b>AGREEING</b>	<b>DISAGREEING</b>
I prefer...	Yes, that sounds great!	I don't think so.
What is your favourite thing to do?	Okay, let's play/go etc.	I don't like that.
What about making/doing etc.	I'd like to do that.	Maybe some other time.
I think the best way...	I like both ideas.	Otherwise, we just can ...
Maybe we can mix ideas.	So, we both agree.	That's true, but...

- Gør noget ud af fase 3 på elevarket og understreg, at eleverne skal tænke i rammen for samtalen.
- Gør ligeledes noget ud af fase 4 for at sørge for, at eleverne hver for sig og sammen bruger tid på at aktivere deres forhåndsviden, inden de tager AI/oversættelsesværktøj i brug.
- Lad derefter eleverne arbejde sammen om at skabe dialogen og fremføre den i mindre grupper.
- Du kan evt. sætte bestemte tider af til de forskellige faser.



## EVALUERING/OPSAMLING

- Kunne eleverne forstå hinandens dialog?
- Huskede de at integrere holdnings- og meningsudtryk i dialogen?
- Hvor stor en sproglig forhåndsviden kunne de trække på?
- Hvilke værktøjer brugte de?
- Hvordan brugte de værktøjet?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne opgave?

## DIFFERENTIERING

Eleverne skal vha. AI selv skabe deres egne roller, i stedet for at trække en prædefineret rolle.

De kan også bruge AI til idegenerering i forhold til relevante emner.

De kan ligeledes bruge AI som en sproglig partner, så de prompter det, de allerede kan på engelsk, og får hjælp fra AI til at udfylde 'hullerne' ved på dansk at skrive det, de mangler.

Trinnet i opgaven kunne fx lyde: "Test how you can use an AI to finish the dialogue/get ideas for the roles/case."

Gentag krav ift. brug af holdnings- og meningsudtryk og udtale.

# READY FOR DEBATE

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVE

Eleverne skal gøre sig klar til en debat, hvor de skal udtrykke holdninger enten for eller imod et emne. De kan få hjælp af AI til at finde argumenter. Dem skal de lære at forholde sig kritisk til.

Eleverne skal som udgangspunkt ikke gennemføre debatten. Det kan du vælge at tilføje, at de skal, og rammesætte det.

### NIVEAU

- Fra 7. klasse

### FORMÅL

- Mobilisere, finde, vurdere og udvælge relevante ord og udtryk til at debattere et emne.
- Evt. også fokusere på 'linking words and phrases'.
- Prompte, vurdere og genprompte ift. argumenter ift. et bestemt emne.
- Vurdere indholdet og forholde sig kritisk til argumenter/materiale.

### TEKNOLOGI

- AI, fx SkoleGPT, evt. Padlet/Diskussionsforum i Skoletube [Lav en padlet](#)
- Evt. oversættelsesteknologier

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

### MATERIALE

- Et elevark
- Find evt. emner at diskutere ud fra: 100 ideer til engelsk eller Emner på engelsk

### ORGANISERING

- Inddel eleverne i grupper. De er enten pro eller con det emne, I har aftalt.

- Del elevarket ud.
- Lad eleverne orientere sig i opgaven.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på og svar på opklarende spørgsmål.
- Du kan pege på, at de i fase 2 kan søge i noter og materialer, de har arbejdet med, og hvor der kunne være relevante synspunkter.
- Gør noget ud af fase 3 på elevarket og understreg, at eleverne skal vælge et relevant sprogligt niveau (A2 eller B1) og, at de skal genprompte for at få brugbart materiale. Du kan pointere, at eleverne kan integrere eksisterende sprog.
- Gør også noget ud af fase 4 for at lade eleverne erfare, at der er ressourcer i det kammeraterne har fundet frem til. Gør det legitimt og ønskeligt, at eleverne 'låner' fra hinanden, hvor det giver mening for dem.
- Hvis de reelt skal gennemføre debatten, skal du nok også sætte fokus på 'linking words and phrases'

Eksempler



- Også i denne sammenhæng kan eleverne mobilisere det sprog, de kender, og spørge AI om hjælp til andre udtryk, som de gerne vil bruge.

## EVALUERING/OPSAMLING

- Hvor stor en sproglig forhåndsviden kunne de trække på?
- Hvordan brugte de noter eller tidligere kilder til at aktivere den?
- Hvad overvejede de mht. deres prompts?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne opgave?

# TRICKS FOR ARGUMENTATIVE TEXTS

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVE

Eleverne skal skrive en anmeldelse og bruge AI til flere af opgavens faser. De skal arbejde struktureret med at integrere de elementer, som karakteriserer genren og samtidig have fokus på 'sentence starters'. En del af opgaven handler også om, at eleverne erfarer, at de kan bruge hinandens materiale. Du skal skabe rammerne for denne opdagelse samt sikre legitimitet og ambition ift. at låne fra hinanden.

Du skal på forhånd have lavet den 'class channel', eleverne skal lægge deres materiale i. I den skal du også have lagt den skematik, som skal indeholde elevernes forslag til:

<b>Sentence starters</b>	<b>Time connectives</b>	<b>Everyday personal and emotional language (chunks) connected to expressing opinions</b>
One reason is that ..., This means that, I prefer ... because ...	First of all,... To begin with..., Next..., After that..., Finally...	I believe (that)...As far as I'm concerned..., I prefer..., To be honest, I feel like..., For example, just imagine if...

Noter evt., som vist ovenfor, et par eksempel i hver kategori, inden eleverne skriver deres forslag.

### NIVEAU

- Fra 7. klasse

### FORMÅL

- Få øget bevidsthed om ordforråds betydning for en genre
- Skrive i en bestemt genre
- Vurdere forskellige sproglige kilder og bruge de relevante
- Skabe legitimitet ift. at bruge andres 'fund'
- Erfare betydningen af at integrere eget sprog i prompts
- Vurdere og genpromte for at få relevant materiale

## TEKNOLOGI

- AI, fx SkoleGPT

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

## MATERIALE

- Et elevark

## ORGANISERING

- Du må vurdere, om du skal repetere/forklare, hvad et review er, før eleverne begynder på opgaven. Måske skal eleverne se et eksempel, eller måske kan denne forklaring være brugbar:

*A review informs the reader about a film, book, event etc. In a review, you must describe what happens and express your opinion and offer your recommendation about what you have seen/heard/read.*

- Inddel eleverne i par. Eleverne kan godt arbejde individuelt i nogle faser.
- Del elevarket ud.
- Lad eleverne orientere sig i opgaven.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på og svar på opklarende spørgsmål. Forklar, hvad du lægger i 'class blog'.
- I fase 2 skal du understrege, at genren skal indeholde de tre tekstelementer **description, opinion and recommendation**.
- I fase 3 skal du pege på, hvilke sproglige karakteristika, der er relevante i de respektive tekstdele., fx er 'time connectives' meget relevante i 'description' og 'emotional language' mest relevant i 'opinion'.  
Vis det skema, du har lavet, og som eleverne skal skrive i.
- Gør også noget ud af fase 5 for, at der bliver opmærksomhed på ressourcer i kammeraters materiale. Gør det legitimt og ønskeligt, at eleverne 'låner' fra hinanden.
- I fase 6 skal du være sikker på, at eleverne er med på at skulle bruge AI som sparringspartner ift. udvalgte tekstdele. I kan tale om, hvad kriterierne for valg kan være.

## EVALUERING/OPSAMLING

- Hvor stor en sproglig forhåndsviden kunne de trække på?
- Hvordan brugte de andres fund i egen tekst?
- Hvad overvejede de mht. deres prompts, og hvordan virkede det?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne opgave?

# SUPPORTIVE IMAGES

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVE

Eleverne skal arbejde med at generere illustrationer til tekster og på den måde undersøge, hvilken betydning, de kan have for tekstforståelsen. De skal erfare betydningen af at kunne uddrage det væsentlige af en tekst for at kunne prompte, så de kan skabe tekstunderstøttende illustrationer vha. AI.

Måske vil du lade eleverne dele illustrationer og tekster med en partnerklasse, fx en parallelklasse eller en anden årgang.

### NIVEAU

- Fra 7. klasse

### FORMÅL

- Få øget bevidsthed om illustrationers betydning for tekstforståelsen
- Bruge egne ressourcer ift. at forstå en tekst samt vurdere og udvælge nøgleord og udtryk
- Erfare ords, udtryks og sætningers betydning i prompts ift. at illustrere en tekst
- Vurdere og genprompte for at få relevante billeder

### TEKNOLOGI

- AI-billedgenerering, fx Padlet eller Thinglink i Skoletube

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

### MATERIALE

- Et elevark
- Flere forskellige tekster, som du selv finder frem til, gerne på forskellige niveauer.  
Se evt. [Online ressourcer - Reading](#)

## ORGANISERING

- Inddel eleverne i par.
- Del elevarket ud.
- Lad eleverne orientere sig i opgaven.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på og svar på opklarende spørgsmål.
- Del de tekster ud til eleverne, som du har valgt, de skal arbejde med.
- I fase 1-4 kan elever have brug for din hjælp til at forstå teksten og udlede det relevante. Det er afgørende, så de kan prompte sig til brugbare billeder. Du kan evt. bede eleverne om at printe deres billedmateriale.

Efter fase 6 kan du lave en fælles opsamling i klassen, eller i partnerklassen, hvis illustrationer og tekster deles med en anden klasse eller årgang. Eleverne kan enten medvirke med 'partnerklassen' under opgaveløsningen, eller de kan få tilbagemeldinger via lærerne og den opsamling, de har lavet.

## EVALUERING/OPSAMLING

- Hvor stor en sproglig forhåndsviden kunne de trække på?
- Hvilke billedgenerering brugte de?
- Hvad overvejede de mht. deres prompts, og hvordan virkede det ift. at få relevante billeder?
- Hvilken betydning havde illustrationer for forståelsen af en ukendt tekst?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne opgave?



# READ AND CREATE

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVEN

Eleverne skal arbejde med en beskrivende tekst. De skal fokusere på det, de kan forstå. I læseprocessen finder de frem til de vigtigste beskrivende ord i teksten. De bruger AI til at oversætte ukendte vigtige ord og udtryk og anvender ordene til at skabe et billede med AI-billedgenerator.

### NIVEAU

Fra 6. klasse

### FORMÅL

- At tage afsæt i de ord og udtryk, eleverne allerede kan genkende i en tekst.
- At bruge AI til at oversætte udtryk, man ikke forstår og dermed forstå teksten.
- At kunne udvælge de vigtigste beskrivende nøgleord og udtryk, der skal bruges i et prompt for at skabe et billede.
- At prompte, vurdere og genprompte med udvalgte ord og udtryk i et AI-billedgenereringsprogram for at kunne skabe en illustration, der rammer beskrivelsen i teksten.

### TEKNOLOGI

- AI-billedgenerering, fx Padlet eller Thinglink i Skoletube

Hvis I ikke har adgang til Padlet eller Thinglink, kan fx Co-pilot bruges som alternativ, hvis jeres databehandleraftale tilsiger det.

- TM (translation machine) fx DeepL.com

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

### MATERIALE

- Et elevark
- En beskrivende tekst og tilhørende billede.

## ORGANISERING

Inden I går i gang, kan du evt. oprette en fælles side, hvor alle elevernes billeder blev samlet. Så kan I afslutningsvist lave et galleri i klassen med billederne, hvor eleverne kan gå rundt og se hinandens bedste resultat og spørge ind til, hvad de gjorde for at nå frem til det.

- Inddel eleverne i par. Del elevarket og teksten ud.
- Lad eleverne orientere sig i selve opgaven.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på og svar på opklarende spørgsmål.
- Lad eleverne læse teksten og understrege alt det, de forstår, og derefter tale om, hvad de mener, teksten handler om.
- Lad eleverne vælge ord og udtryk, som de ikke forstår, og finde betydningen ved hjælp af AI.
- Herefter skal de vælge de ord og udtryk, som de tænker er vigtige for beskrivelsen.
- Lad så eleverne arbejde sammen om at prompte og genprompte i billedgeneratoren.
- Til slut ser eleverne se på det billede, der hører med til teksten.
- Lad evt. eleverne prompte igen for at se, hvor tæt de kan komme på originalen. I kan også tale om de erfaringer, eleverne sikkert gør sig ift., om genprompt altid skaber bedre resultater, eller der blot er tale om et andet resultat, som ikke nødvendigvis er tættere på originalen. Kan man overhovedet prompte sig til det 'perfekte resultat' (med gratis billedgenereringsversioner)?
- Du kan evt. sætte bestemte tider af til de forskellige faser.

## EVALUERING/OPSAMLING

- Hvad er udbyttet af, at eleverne skal læse en tekst og fokusere på det, de kan, og bruge AI til at forstå helheden?
- Hvad betød læseprocessen for elevernes mulighed for at vælge ord og sætninger til deres prompts?
- Hvordan var AI-værktøjet brugbart til at oversætte sproglige input til et billede?
- Hvad krævede et godt resultat af elevernes prompt? Hvilke ordklasser var gode at bruge? Var der andet, der indvirkede på resultatet?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne opgave?

# IDIOMS MAKE THE DIFFERENCE

## LÆRERVEJLEDNING

### OPGAVEN

Hvert sprog og kultur har unikke talemåder, der, ligesom de danske, oftest er billedlige og kan være vanskelige at forstå uden kontekst. Eleverne skal arbejde med at forstå engelske talemåder, bruge dem i kontekst og lave vendespil ud fra dem, som de meget gerne må spille efterfølgende. Flere sæt brikker kan evt. blive til et spil, hvis nogle af eleverne ikke når at få lavet så mange.

### Produktion af kort til vendespillet

Eleverne skal bruge en TM (translation machine)/AI til at finde afklaring af talemåderne og evt. til ideer til synonymmer. Lad dem bruge forskellige AI til forståelse af talemåderne, inspiration til deres illustrationer og evt. til forslag til synonymmer.

Eleverne bliver tildelt en liste af talemåder, som de skal lave kort til. For hver talemåde, skal de lave to kort, der udgør et sæt.

Det første kort i sættet skal indeholde: Talemåden, dets direkte oversættelse til dansk, en illustration af den direkte oversættelse, samt brug af talemåden i en sætning på engelsk.

Det andet kort skal indeholde: En forklaring af talemåden med andre ord end dem, der bruges i talemåden samt en illustration af talemådens metaforiske betydning.

### NIVEAU

- Fra 7. klasse

### FORMÅL

- At få kendskab til engelske talemåder, kunne forstå/fortolke og bruge dem.
- Visualisere og formidle forståelse og brug af talemåder.
- Reflektere over betydningen af at vælge rette talemåde i den rette kontekst.
- Erfare, hvordan AI kan bidrage til forståelse, formidling og til billedskabelse gennem prompting.

### TEKNOLOGI

- AI-billedgenerering, fx Padlet eller Thinglink i Skoletube

Vær opmærksom på, at det kan være forskelligt, hvor gode forskellige AI er til at genere billeder af talemåder. Måske skal eleverne mere separat prompte efter billeder, der viser noget bestemt fra talemåden uden at medtage hele talemåden i deres prompt. Eleverne kan også tegne selv.

Hvis I ikke har adgang til Padlet eller Thinglink, kan fx Co-pilot bruges som alternativ, hvis jeres databehandleraftale tilsiger det.

Du må afgøre, hvilke teknologier, du vil pege på, alt efter de retningslinjer, I har på jeres skole.

## MATERIALE

- Et elevark og et ark med 'idioms'

## ORGANISERING

- Inddel eleverne i par.
- Del elevarket ud.
- Lad eleverne orientere sig i selve opgaven.
- Lad dem forklare, hvad opgaven går ud på og svar på opklarende spørgsmål.
- Gør noget ud af fase 2 og sikr dig, at eleverne er med på, hvad talemåder er, og hvordan de bliver brugt. Brug evt. eksemplet 'From the bottom of your heart'.
- Du kan med fordel have udarbejdet en digital skabelon på forhånd, hvori eleverne kan lave deres brikker/spil. Vis dem, hvordan de rent praktisk gør, så de får plads til både tekst og illustration.
- Del oversigten med 'idioms' ud og lad eleverne arbejde med at læse og forstå de forskellige idioms. Først uden hjælp af AI og derefter evt. ved hjælp af AI/oversættelsesprogram.
- Eleverne skal nu tale om, hvordan de kan bruge talemåderne i en sætning. De skal også se på, hvordan de kan forklare de forskellige idioms med en fortolkende sætning jf. eksemplet på elevarket.
- De skal desuden tale om illustrationer både til den bogstavelige og den overførte betydning af talemåden. Hvis de skal bruge AI i denne del af opgaven, skal de afgøre, hvad de skal prompte. Hvis de tegner, skal de overveje, hvad der kan illustrere talemåden.
- Lad eleverne spille hinandens spil.

## EVALUERING/OPSAMLING

- Hvad er den vigtigste læring, eleverne tager med sig ift. AI, forståelse og brug af talemåder?
- Hvordan brugte eleverne AI

- til at finde inspiration til deres illustrationer?
- til at finde forklaringer og synonymer til talemåderne?
- Kunne de have klaret opgaven uden AI?
- Hvad vil du som lærer være opmærksom på næste gang, du bruger denne type opgave?

#### **FORSLAG TIL TILPASSET OPGAVER/DIFFERENTIERING**

Opgaven kan laves med andre relevante talemåder, som de finder i tekster, film eller spil, I arbejder med.

Eleverne kan undersøge, om forskellige AI kan hjælpe med at se på, om nogle talemåder kan oversættes direkte fra engelsk til dansk, fx *'Through thick and thin'* og *hvilke talemåder, som hedder noget helt andet end på dansk, fx 'Spill the beans'*.

Eleverne kan bruge talemåder i kontekst, fx i kommende tekster eller i mundtlige sammenhænge.