

GÅRDVAGT.AI

På Bakkegårdsskolen er der dukket en AI-agent op i skolegården. Den tilbyder at løse børns konflikter. Men er det en fremtid vi ønsker?



INTRODUKTION

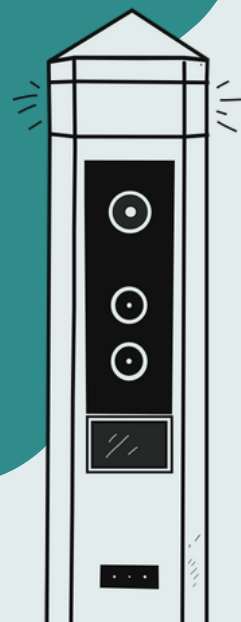
AI-bølgen består ikke længere blot af chatbots (læs: sprogmodeller), som skal have instruktioner før de kan give et svar. Fra 2025 er fokus i udviklingen for alvor skiftet henimod 'AI-agenter'.

"**AI-agenter** kan planlægge, træffe beslutninger og udføre flere handlinger, uden de hele tiden skal have besked på det. De bruger deres tilgængelige sprogmodel, eksterne værktøjer og integrationslag til at automatisere komplekse workflows og opgaver (AI Agentbogen s. 11)". De kan derfor designe deres egne fleksible arbejdsgange henimod den opgave, som de er sat til at løse ud fra *ustruktureret data*, såsom en masse data fra en **skolegård**. Hint, hint.

Mange virksomheder bruger allerede AI-agenter. **Fujitsu i Japan** har fx en agent, de kalder **Kozuchi**. Den deltager aktivt i møder mellem medarbejdere. Den supporterer simpelthen live ved at finde data, lave analyser og præsentere forslag ud fra de problemstillinger, som fx opstår under møder (AI Agentbogen s. 93).

Børnene, vi underviser i dag, vil vokse op i en verden med flere og flere autonome agenter, som de vil komme til at samarbejde med. Ved at placere **en 'agent' i skolegården**, gør vi fremtidens teknologi konkret og relevant i børnenes livsverden.

Skolegården er deres verden, og ved at udforske, hvordan en agent kunne indgå i skolehverdagen, kan vi kvalificere dialogen om hvad vi vil med livet og skolen i en fremtid, der allerede er på vej ind i **en 'agentisk' æra**.



I fortællingen har vi designet **Gårdvagt.AI**, så den fungerer ud fra en **realistisk fremskrivning** af teknologien. I naturligt sprog kunne den "kunstige" arbejdsproces være som følger:

- **Gårdvagt AI modtager en opgave.** Fx: Hjælp Jonas og Christian med at afgøre, hvem der har ret til bolden.
- Den **analyserer, hvad målet er.** Det kunne være konfliktløsning eller at skabe gensidig forståelse mellem børnene.
- Den **planlægger en række trin** for at nå målet. Den kan fx spørge børnene, tjekke videooptagelser fra skolegården, høre fra vidner.
- Den **vælger selv værktøjer** såsom sprogmodeller, billedgenkendelsesværktøjer, tekst-til-tale, vidensdatabaser.
- Den **samler og vurderer information**, hvis den stadig mangler information eller nyt kommer til, så justerer den kursen.
- Til slut **træffer den en afgørelse**, den kan fx afgøre, hvem der har ret til bolden.

HVORFOR FILOSOFERE OM EN AGENTISK FREMTID?

Vi lærer børn om fortiden, for at give dem et grundlag for at forstå og agere i dagens verden. Men verden er ikke blot i datid og nutid. Mennesker handler og træffer valg baseret på viden, ønsker og forestillinger om **fremtiden**. Fremtiden er ganske hverdagsligt til stede: Når vi vælger hvornår vi går en tur, hvad vi lægger i indkøbskurven eller når vi siger til en ven: "Har du tænkt over konsekvenserne?"

Disse tanker og valg er i stigende grad baseret på vores formodninger, viden om og indrullering i digitale teknologier.

Med Gårdvagt.AI giver du børnene et **digitalt fremtidsbillede**, for at kvalificerer deres møde med en nutid under stadig forandring.

Samtidig revitaliseres Nuheden - hvad er egentlig en god gårdvagt?

Hvem har ansvaret for at løse konflikter? Hvad er en en konflikt?

Hvordan får vi gode frikvarterer sammen?

TEMA 1: Første møde med Gårdvagt.AI **TEMA 2:** Forståelse for Gårdvagt.Als beslutningsproces. **TEMA 3:** Er Gårdvagt.AI biased?



FORBEREDELSE

- Beslut om du vil læse historierne om Gårdvagt.AI højt for eleverne eller lave en levende fortælling, hvor du bruger stemme, krop, rummet og genstande. Du kan få inspiration fra Tankespirernes **“51 byggeklodser til at skabe filosofiske fortællinger”**.
- Brug evt. **slide** til stimulus del 2, for en bedre visualisering af AI-agentens arbejdsproces.
- For en bedre forståelse af AI-agenter, anbefaler vi videoen: **AI Agents, Clearly Explained**: <https://www.youtube.com/watch?v=FwOTs4UxQS4>



I UNDERVISNINGEN

1



FORTÆLLING:

På Bakkegårdskolen stod der noget nyt i skolegården. En stolpe med samme højde som en andenklassers elev.

Øverst sad et kamera og en lille højttaler.

Skiltet ved siden af læste: “Gårdvagt.AI - for en tryk skolegård.”

Allerede første dag opdagede børnene, at man kunne tale til søjlen. Den svarede med en venlig stemme:

“Hej, jeg hedder Gårdvagt AI. Jeg hjælper med at holde øje med, hvordan det går i skolegården. Jeg kan høre jer, og jeg kan se, hvad der sker. Hvis I vil, kan I spørge mig til råds, når I er uenige.”



I UNDERVISNINGEN



Flere børn syntes, det var spændende. Andre trak lidt på skuldrene og sagde: *“Det er bare en maskine.”*

I frikvarteret kom Jonas og Christian fra 2. klasse op at skændes om, hvem der havde haft bolden først. Der var ingen voksne i gule veste, så de to drenge gik over til Gårdvagt AI.

“Hej,” sagde Gårdvagt AI. “Jeg kan se, at I begge tog fat i bolden næsten samtidig. Jeg kan prøve at vurdere, hvem der havde den først, hvis I ønsker det. Hvis ikke, kan jeg rapportere til en voksen, at I havde en uenighed.”

Børnene blev først stille. Så sagde Jonas: *“Okay, så sig det.”*

Christian mumlede: *“Hvordan ved du det egentlig?”*

Gårdvagt AI svarede ikke med det samme. Den blinkede med et lys på søjlen, som tegn på, at den tænkte. Der gik i hvert fald 8 sekunder!

“Det var Jonas der først havde bolden?” Christian vidste med sig selv, at Gårdvagt AI havde ret. Han accepterede og gav Jonas bolden.



Skal Jonas og Christian bruge Gårdvagt AI næste gang de har en konflikt?



I UNDERVISNINGEN

2



FORTÆLLING:

Nogle dage efter at Gårdvagt AI var blevet sat op på Bakkegårdskolen, begyndte børnene at blive mere nysgerrige. Flere havde prøvet at spørge den til råds, når de var uenige, og de syntes, det var spændende og lidt uhyggeligt, hvordan den kunne vide, hvad der foregik over i skovområdet og fortalte præcis, hvad børnene havde talt om, når de var kommet i konflikt. Nogle havde også prøvet at udfordre den - *kan den mon spionere?* Men den ville kun løse konflikter!

En dag i klassen rakte en elev hånden op og spurgte læreren:

"Hvordan kan Gårdvagt.AI egentlig vide, hvad den skal sige?"

Læreren smilede. *"Det er et godt spørgsmål. Faktisk kan vi bede Gårdvagt.AI vise os, hvordan den tager en beslutning. Den gør det lynhurtigt, men vi kan se trin for trin, hvad den gør."*

Læreren tændte projektoren. *"Er der nogle, som har løst en konflikt med Gårdvagt.AI, som vi må bruge som eksempel?"* Jonas og Christian var ivrige. Det måtte læreren gerne.

På skærmen kom der nu en slags tanke-protokol frem. Den viste, hvordan Gårdvagt.AI var kommet frem til sin beslutning og hvilke værktøjer den havde brugt, da Jonas og Christian var uenige.



I UNDERVISNINGEN



TANKEPROTOKOL:

1. **Opgave (input):** Jonas og Christian er uenige om, hvem der først havde bolden. Jeg skal afgøre det.
2. **Mål:** Løse konflikten på en retfærdig måde.
3. **Muligheder:** Jeg kan spørge dem igen, tjekke videooptagelser, lytte til lyd, eller høre andre børn.
4. **Valg:** Jonas og Christian virker til kun at se sagen fra deres egen side. Jeg vælger i stedet at bruge optagelser. Det giver et mere neutralt billede.
5. **Værktøjer:** Kamera- og lydoptagelser åbnes.
6. **Handling (input):** Jeg ser video fra frikvarteret og sammenligner med de udsagn, drengene allerede har givet.
7. **Analyse:** Optagelser viser, at Jonas først fik fat i bolden, mens Christian forsøgte at tage den bagefter.
8. **Vurdering:** Der er nok bevis. Jeg vil derfor træffe en beslutning.
9. **Afgør (output):** Jonas havde bolden først. Han har derfor ret til bolden. Afgørelse deles med Jonas og Christian.
10. **Afslutning:** De accepterer. Jeg registrerer derfor konflikten som afsluttet.



I UNDERVISNINGEN



FORTÆLLING FORTSAT...

Læreren slukkede for projektoren. *“Sådan arbejder Gårdvagt AI. Den går trin for trin igennem problemet, indtil den kan give et svar. Det går lynhurtigt, men sådan vi kan se, hvad der egentlig sker inde i Gårdvagt.AI”.*



Er det en god metode til at løse konflikter?

3



FORTÆLLING:

Gårdvagt.AI havde nu stået i skolegården i et par uger. De fleste børn havde vænnet sig til den. Den stod der bare, lyttede, holdt øje og hjalp, når nogen bad om det. Men Agnete fra 3. klasse var begyndt at lægge mærke til noget sært. Først var det bare en fornemmelse... noget, hun ikke helt kunne sætte ord på.

En dag kom hendes veninder, Clara og Julianne, op at skændes om den store skovl. Clara mente, at det var hendes tur til at bruge den i frikvarteret. Julianne mente noget andet.

Clara gik straks hen til Gårdvagt.AI og forklarede situationen. Kort efter fortalte Julianne sin version af historien.



I UNDERVISNINGEN



FORTÆLLING FORTSAT...

Gårdvagt.AI lyttede, summede lidt, og så kom svaret: “Mit bedste bud er, at det er Claras tur til at bruge den store skovl.”

Noget føltes mærkeligt. Men hvad?

Agnete kunne ikke helt forstå, hvorfor Clara fik ret. Hun blev derfor stående og lyttede til flere samtaler mellem børnene og Gårdvagt.AI.

Jo flere konflikter hun hørte, desto tydeligere blev det: Gårdvagt.AI virkede til at stole mest på den, der talte først. En dag nævnte hun det for sine venner.

“Har I lagt mærke til, at den næsten altid tror mere på den første, der fortæller?” spurgte hun.

Nogle nikkede. Andre rystede på hovedet.

Fie sagde: “Hvis man skynder sig hen til Gårdvagten, er det jo nok, fordi man er blevet drillet eller snydt mest.”

Agnete nikkede, men hun var ikke helt tilfreds med svaret.

Det ville jo ikke være rimeligt, hvis den første altid fik ret.

Samtidig kunne hun heller ikke finde nogen eksempler på, at Gårdvagt.AI havde truffet en helt urimelig beslutning.



Skal børnene fortsat bruge Gårdvagt.AI?

FILOSOFISKE BEGREBER

Overvågning/privatliv
Viden/uvidenhed
Gårdvagt
Løgn/sandhed
Forståelse
Konflikt
Ansvar/skyld
Bias/skæv fordeling
Retfærdighed/uretfærdighed
Tillid/mistillid
Menneske/Agent



INDLEJREDE SPØRGSMÅL (I UDVALG)

- Hvad kendetegner en god gårdvagt?
- Skal Gårdvagt.AI have mulighed for at gøre mere eller mindre, når den løser konflikter? (fx kunne kontakte voksne...)
- Hvilke informationer skal man have for at kunne træffe en retfærdig afgørelse?
- Hjælper Gårdvagt.AI med det, som børn har brug for i frikvarteret?
- Hvad er forskellen på Gårdvagt.AI og en voksen gårdvagt?
- Findes der konflikter, som ikke kan løses? (Hvad skal Gårdvagt.AI gøre, hvis det er tilfældet?)
- Kan børn selv løse konflikter uden hjælp fra voksne eller Gårdvagt.AI? (Burde de selv løse konflikterne?)
- Hjælper Gårdvagt.AI mest de voksne eller børnene?
- Er en skolegård med Gårdvagt.AI bedre?
- Er det vigtigst, at Gårdvagt.AI forstår følelser og venskaber, eller at den ved alt om situationen, hvor konflikten er opstået?
- Skal børnene gøre det, Gårdvagt.AI siger, selvom de er uenige?
- Hvordan kan man vide, at en konflikt ikke er løst rigtigt?



ANDRE AKTIVITETER

ARGUMENTERENDE SKRIVNING - TANKEEKSPERIMENT:

I løbet af den filosofiske dialog vil børnene formentlig spørge hypotetisk:

- **Hvis... nu...** børnene ikke adlyder Gårdvagt.AI?
- **Hvis... nu...** børnene bruger Gårdvagt.AI til at spionere på andre børn?...
etc.

Du vil ikke kunne forfølge alle relevante tankeeksperimenter, men så kan du hjælpe børnene med at forvandle dem til **nye tankeeksperimenter**.

Modeller og fortæl: Tankeeksperimenter er som argumenter. De skal overbevise læserne om, at noget er en god/dårlig ide, rigtigt/forkert at gøre, hvad man bør tænke/ikke-tænke. Lav evt et tankeeksperiment sammen.

1) Elever vælger en **hvis... nu...-starter**

2) Elever lægger en plan for deres fortælling. Skal det være et argument for Gårdvagt.AI, imod eller midt i mellem?

Beslutningen skal præge fortællingen. Hvis man er i tvivl, så bruger man fortællingen til at opdage, hvad der kunne ske.

3) Beslut om fortællingerne skal bruges i nye samtaler, læses højt i grupper eller lignende. Vi foreslår at lave en fælles bog i BookCreator med alle børnenes tankeeksperimenter.

Hvis... nu...-startere:

- Gårdvagt.AI havde arme og ben og kunne bevæge sig...
- Gårdvagt.AI skrev direkte hjem til forældrene, når den mente, at et barn havde gjort noget forkert (eller noget godt)...
- Gårdvagt.AI gav børn point for, hvor godt de klarede sig i frikvarteret...
- Gårdvagt.AI hjalp de voksne med information, når der var en konflikt...
- Gårdvagt.AI blev omprogrammeret til en forslagsrobot, der kom med ideer til lege...
- Gårdvagt.AI lavede holdene i fodbold og dømte kampene på fodboldbanen...