




Fortæl mig om-aktiviteter

Association - dissociation

 15-25 min  Mellem  Med inspiration fra Philosophy Foundation

Sådan gør I:

1) Opsætning: Samle eleverne i en cirkel. Gerne stående og med en stol bagved, som de skal bruge til at sætte sig på i **anden runde**.

2) Første runde af associationslegen: Eleverne skal på skift associere videre på et ord. I løber cirklen rundt med eller mod uret. Du starter. Du kan fx sige "robot". Den næste kunne sige "metal". Nr. 3 skal så associere videre på ordet "metal" og så fremdeles. Kør to runder.

3) Anden runde - øg sværhedsgraden med genre: Nu gør vi det lidt sværere, for nu skal vi fabulere tekster, sådan som de kunne se ud, indenfor en given genre.

Eleverne står op. De må sætte sig ned, når de har bidraget. Et bidrag skal være op til en sætningslængde og skal bygge videre på fortællingen. Når eleverne vil bidrage, skal de række hånden op. Du/elev vælger den næste til at bidrage.

Obs. Vi går ikke så meget op i "rigtighed". Der skal bare fabuleres løs!

Du fortæller hvilken teksttype eleverne skal fabulere frem og laver en startsætning. Brug en genre som er velkendt og/eller giv et eksempel/snak om genren.

Fx 3.1) Sportsjournalistik (et kampreferat) **3.2) Manual** (vis fx sprængtegnings af alle komponenter til et møbel). Eleverne skal opdigte manualen. **3.3) Opslagstekst** (a la Wikipedia-opslag), fx kan opslaget være Danmark, tandpasta eller teenager.

4) Dissociation: Samme procedure som i første runde. Men eleverne skal nu lave en dissociation til det foregående ord. Forklar eleverne hvad en dissociation er. Helst med et eksempel. Fx en 'skrivepult' og en 'ravn' eller en 'lønstigning' og en 'cirkel'. Du har nok spottet det? Man kan altid finde en forbindelse. Men lad os nu se om eleverne er så skarpe.

Fortæl eleverne, at de kan råbe "DIS", hvis de opdager en forbindelse. Det skal ske inden turen går videre. Hvis opdageren kan fortælle hvordan ordene er forbundet, så er den der sagde ordet ude.

Obs. Opfind reglerne for hvornår noget er forbundet nok, efterhånden som I spiller.



Forbindelse til Fortæl mig om-prompting:

De store sprogmodeller er super store "autocomplete systemer", hvis mål er at lave en forudsigelse af hvilke ord, der sandsynligvis kommer efter hinanden. Det er det vi imiterer. Og ligesom en stor sprogmodel er bedst til at fabulere teksttyper, som den har set mange gange, så er mennesker/elever bedst til at fabulere teksttyper, de har læst, analyseret, hørt og talt om mange gange.

Legen har tæt forbindelse til bog-aktiviteterne:

Alt har en forbindelse & Fabuleringsmaskinen

“Genfortæl” historien

 30-45 min  Lav

Sådan gør I:

1) Samle elever i en **fortælle-rundkreds**. De skal have deres stol med, så de kan sidde ned i anden del af øvelsen.

Fortæl eleverne, at deres opgave er at genskabe historien, som du vil læse starten af. Fortæl dem også at de selvfølgelig skal prøve at genskabe historien korrekt, men at metaspørgsmålet er vigtigere: **Hvad er det som gør det muligt at genskabe historien?** Og omvendt: **Hvad er det som gør det svært at genskabe historien?**

2) Læg fem sedler ud (se bilag), som eleverne kan støtte sig til i dialogen.

(A) At jeg har hørt historien mange gange.

(B) At jeg kender eventyrgenren.

(C) At jeg kan se meningen med, at karaktererne gør som de gør.

(D) At historien er mærkelig/anderledes.

(E) ANDET?

Du kan fx bruge historien om Hans og Grete. Du læser det første afsnit. Lad eleverne genfortælle den mundtligt. Eleverne må selvfølgelig gerne se fremad, for at kunne rekonstruere. Men de skal ideelt set rekonstruere fortællingen kronologisk, så du i stikordsform, kan gengive historien på tavlen et skridt ad gangen.

Brug evt. makkersamtaler undervejs, så alle eleverne får øvet sig i at genfortælle. Du bruger spørgsmål såsom: “Og hvad skete der så lige bagefter? Sammenlign jeres resultat med en oprindelige historie:

https://www.grimmstories.com/da/grimm_eventyr/hans_og_grete




Forbindelse til Fortæl mig om-prompting:

De store sprogmodeller har trænet på tekst, for at lære hvordan ord er forbundet. Sprogmodellerne ser ikke på ordene som semantiske enheder, men ser sproget, som en række talsekvenser i et mangedimensionelt vektorrum. De enkelte talsekvenser har en større eller mindre statistisk nærhed til hverandre. Alligevel er sprogmodellerne tilbøjelig til at memorere tekster, som de har set mange, mange gange i træningsdataen. De befinder sig altså også et sted mellem at fabulere ud fra mønstre og at gengive tekster. Det gælder særligt for tekster, som er gengivet mange gange på mange sprog, såsom H.C. Andersen eller Brødrene Grimm-eventyr. Legen har tæt forbindelse til bog-aktiviteterne:

Fabuleringsmaskinen

Kontekstprompting-aktiviteter

Billedpuslespil

 10-15 min  lav  Med inspiration fra Tenkeskolen i Norge

Sådan gør I:

- 1) Hent slideshowet "**Billedpuslespil**".
- 2) Projicer op på whiteboard, så eleverne kan se det første billede.
- 3) Fortæl eleverne, at de ud fra "delene", skal lave udkast til hvad "hele" billedet kan forestille.
- 4) Sæt eleverne sammen i makkerpar, så de kan drøfte spørgsmålene med en makker, inden de udtaler sig i fællesskabet.
- 5) Billederne vises i rækkefølge, ét ad gangen. Du vil stille uddybende spørgsmål, så eleverne begrundes deres gisninger ud fra detaljer i motivet.
- 6) Slutteligt kan I tage stilling til, om det fulde billede er som forventet. I kan også tage stilling til, hvad det var i billedet, som var mest sigende for situationen? Og hvorvidt der var noget i billedet som var vildledende eller atypisk?

Forbindelse til kontekst-prompting: Pointen med billedpuslespillet er at vise, at man kan komme med mere kvalificeret gæt, når har blik for mere af konteksten. Det gælder også, når man kontekst-prompter. Man skal udvikle en sans for at udvælge det definerende og det særlige og atypiske i situationskonteksten, så chatbottens svar svarer til den kontekst, man gerne vil skrive den ind i.

Fra Lorte-prompts til Woohoo-prompts

& Du er læreren



Mere og mere kontekst

🕒 10-15 min ⚡ Høj

Sådan gør I:

- 1) Fortæl eleverne, at de skal lade konteksten vejlede deres handlinger. Opgaven er simpelthen, at gøre, hvad der er passende i situationen. VIS MOD.
- 2) Fortæl også at de langsomt vil få mere og mere information og at du vil give dem tid til at handle passende, inden du giver den næste information.
- 3) Læs historien op med gode pauser (**se vedlagte bilag - forbered evt. rekvisitter**)
- 4) Tal med eleverne om hvilken "kontekst-ledetråde" som var vigtigst for at forstå, hvad der gav mening at gøre i situationen.
- 5) Hvis eleverne skulle reducere historien til 2 sætninger, som de kunne bruge til at fortælle HELE HISTORIEN til en fremmed, hvad ville de så udvælge og skrive?




Forbindelse til kontekst-prompting: Der er ingenting som er kontekstløst. Selv med få eller ingen informationer, vil chatbotten skabe en kontekst. Den vil formentlig være generisk og ligne noget "typisk". For at kunne forstå, hvad der er en passende respons i konteksten har den - ligesom mennesker - brug for viden om den specifikke situationskontekst. Kunsten er at udvælge den helt særlige ved konteksten, som gør det muligt for chatbotten at respondere passende.

Fra Lorte-prompts til Woohoo-prompts

& Du er læreren

Rolleprompting-aktiviteter

Ryggen til tavlen

 10-15 min  lav  Med inspiration fra Philosophy Foundation

Sådan gør I:

- 1) Du har forberedt 6 A3 eller A4-papirer med 6 forskellige navne på hver, enten af en fiktion karakter eller virkelig person (Lån evt. fra bilag).
- 2) Start legen ved at placere to frivillige deltagere med ryggen til tavlen. De to der er gættende og klassen skal hjælpe dem med at gætte en person.
- 3) Fortæl at klassen kun må give verbale ledetråde, der hverken indeholder det gættede navnet, rimer på navnet eller på anden måde involverer at stave navnet.
- 4) Hold sedlen med navnet op så hjælperne kan se navnet.
- 5) Klassen giver ledetråd og gætterne gætter løs. Gætterne bestemmer selv om de vil indhente en ny ledetråd fra klasen eller gætte. Når de har gættet ordet, vælger de to nye, som skal gætte en ny karakter.
- 6) Gentag 4-5 runder.


Forbindelse til rolle-prompting: Sæt fokus på beskrivelser, som indfanger en persona, fiktiv karakter eller almen rolle. Forstærk fokus ved at sætte 1-2 deltagere til at notere ledetrådene, så I kan bruge dem som inspiration til, når I selv skal lave rolleprompts. Når man giver en ledetråd er man jo i virkeligheden ved at lave en karakterbeskrivelse.

Roller: Grev Dracula, Gulddreng, Teenager, Hippie, Normstormer, Fængselsbetjent, Biolog, Influencer, Debattør, Vejleder, Vanvidsbilist, Ukuelig optimist, Enspænder

SkoleGPT spiller Clara & Din nye vejleder & Det filosofiske dyr & Lær Teis at rolleprompte



Rollespilsbussen

10-15 min ⚡ Høj  Se aktiviteten 'Character Bus' af **Drama Menu** på Youtube

Sådan gør I:


- 1) Gør plads til en scene i klassen. På scenen stiller i stole op, så de står ligesom sæderækker i en bus.
- 2) Fortæl eleverne, at de skal stille sig op ved forskellige "busstoppesteder" i klassen. Når bussen kommer forbi dem, så skal de stige ind i bussen med en karikeret holdning og/eller følelser. "Larger than life-character". Fortæl også, at dem der allerede er i bussen, skal spejle den karakter, der træder ind i bussen, så alle lidt udtrykker samme humør.
- 3) Vælg en Chauffør. Chaufføren sætter sig på kørepladsen.
- 4) Du peger nu på eleverne på skift. Når du peger, så går de ombord i bussen. Fortsæt indtil alle er ombord i bussen.

Forbindelse til rolle-prompting: Chatbotten kan skifte karakter fra det ene øjeblik til det næste. Det kræver blot et par stikord. "Fortæl i en munter tone" eller "Skriv så det batter. Du brænder helt igennem for at få dit budskab ud". du kan også bede den om at spille rolle x eller y-rolle. Chatbotten vil derfra afspejle karakterens ordvalg, tone og holdninger.

I Rollespilsbussen imiterer vi denne evne til at kunne skifte og imitere personaer på en studs. Den der stiger ombord fungerer som "et stikord", mens passagerne er ligesom en chatbot, der afspejler humør, holdning og tone.

Det filosofiske dyr & Lær Teis at rolleprompte

Clara-persona (ikke analog)

 20-30 min ⚡ Lav

Sådan gør I:

- 1) Besøg Thinglink via linket i bogen. Her møder eleverne Clara. Hun er beskrevet ud fra sine dataspor.
- 2) Eleverne skal lære Clara at kende med henblik på at finde Claras mest sigende karakteristika. De skal lede efter det, som gør Clara særlig.
- 3) Eleverne skal indfange Clara i 5 sætninger og løbende teste om SkoleGPT klinger som Clara.

Forbindelse til rolle-prompting: Eleverne skal lære at skabe personaer, der har helt særlige karakteristika. Hvis de fx beder chatbotten spille rollen som Barbie, biolog eller vejleder, så vil de få "de mest almindelige Barbier, biologer og vejledere". For at få det særlige frem, som er tilpasset deres ønsker, skal de altså kunne udvide beskrivelsen med "det særlige".

SkoleGPT spiller Clara & Lær Teis at rolleprompte

Missionsprompting-aktiviteter

Den hemmelig mission



10-15 min



Medium

Sådan gør I:

- 1) Kopier og klip missionskort ud (se bilag).
- 2) 2/3 af eleverne trækker et missionskort, som de holder hemmeligt. De skal gå rundt i klassen og løse deres opgave uden at sige noget. Deres opgave er at gøre det tydeligt, så de resterende elever kan gætte, hvilken mission de løser.
- 3) De resterende 1/3 sidder på deres plads. Deres mission er at gætte, hvilke missioner som missionsløserne er i færd med at løse.
- 4) Stop legen efter ca. 3 minutter. Stil alle missionsløserne op. Nu gælder det om at gætte deres mission. Man skal selvfølgelig begrunde sit gæt. Missionsløserne må sætte sig ned, når deres missionskort er gættet.



Forbindelse til missions-prompting: Chatbots er skabt til at assistere dig med at løse dine missioner. Din opgave er derfor, at skabe klarhed over missionen og instruere chatbotten i hvordan den skal løse missionen. Missionen er ligesom kerneydelsen, der farver alle de andre instruktioner. Ligesom missionen i "den hemmelig mission" dikterer, hvad der er meningsfuldt for eleverne at gøre.

En endnu bedre skoledag



Missionsprompting-aktiviteter

20 spørgsmål - maskine versus menneske (ikke analog)

 10-15 min  Lav

Sådan gør I:

- 1) Forklar eller lad eleverne forklare reglerne i "20 spørgsmål".
- 2) Fortæl at du vil tænke på enten en genstand, person eller begivenhed.
- 3) De må som gættede lukkede ja/nej spørgsmål eller gætte. Hver gang de stiller et spørgsmål eller gætter, så sættes der er en streg på tavlen. De har 20 forsøg og det gælder om at klare det i så få forsøg som muligt.
- 4) Fortæl også eleverne, at de skal konkurrere mod SkoleGPT. Først vil du udfordre eleverne og derefter prøver I om SkoleGPT gør det bedre eller dårligere end klassen. Du bruger samme genstand, person eller begivenhed med både elever og SkoleGPT.


Systemprompt til SkoleGPT: Du er deltager i en konkurrenceleg med klare regler. Du har 20 spørgsmål til at gætte, hvad jeg tænker på. Det kan være en genstand, person eller begivenhed. 1) Du stiller altid 1 og kun 1 lukket spørgsmål eller foretager et gæt. Du gør kun en af de to ting! 2) Derefter afventer du mit svar. Du foretager dig intet, før du har modtaget mit svar 3) På baggrund af mit svar vil du stille et nyt spørgsmål eller forsøge at gætte tingen. Legen fortsætter i disse steps, indtil du har gættet, hvad jeg tænker på. Du skriver på dansk

Forbindelse til missions-prompting: Missionen er klar, men dermed åbner spørgsmålet sig om, hvilken strategi der egner sig bedst til at løse missionen!? Når man prompter en chatbot, så vil man samtidig skulle instruere, hvordan den skal løse missionen. Det er den samtale, som du vil åbne for. I kan også lege videre med at prompte chatbotten til at blive endnu bedre til at lege "20 spørgsmål". Hint, hint. Det gælder om at udelukke ca. 50% af de mulige svar.

En endnu bedre skoledag

Stilistisk prompting-aktiviteter

Læg hånden på tingen

 10-15 min  mellem

Sådan gør I:

- 1) Bed eleverne om at stille sig op. De har hele klassen, som deres arena.
- 2) Fortæl eleverne, at de skal lægge hånden på en ting. De må gerne pege, hvis de ikke kan nå tingen. Tingen skal bare passe på billedsproget, som du vil læse højt.
- 3) Du læser en **besjæling** eller **sammenligning** højt (se bliag) og lader eleverne finde en konkret ting. Spørg 1-2 elever, hvorfor de valgte tingen.
- 4) Fortsæt x-antal runder.

Forbindelse til stilistisk-prompting: Billedsprog har flere funktioner, men en af de vigtigste ydelser er, at det hjælper os med at orientere os og bidrager til at skabe forståelse. I denne leg skal eleverne lægge hånden på en ting, som de mener falder inden for den billedsproglige beskrivelsesmåde. Nu er det altså selve billedsproget, der guider vores orientering i verden. Når vi prompter, kan vi trække på nogle af de mange billedsproglige ressourcer. Instruer blot chatbotten i at gøre brug af dem i sit svar. Fx er det nærmest altid relevant at bruge sammenligninger, når man skal lære et nyt emne at kende. Man vil drage paralleler gennem sammenligninger til noget, der allerede er velkendt.

En poetisk indkøbsliste

Oste-sofa

 10-15 min  Lav  Med inspiration fra Philosophy Foundation

Sådan gør I:

- 1) Præsenter eleverne for et sammensat ord, som alludere til noget, der ikke finde. Fx en 'oste-sofa'
- 2) Fortæl eleverne, at de i makkerpar, skal finde på 3 ting, som ordet kan dække over? Spørg blot "Hvad er en oste-sofa?"
- 3) Lad alle ideer komme frem. Målet er at give så mange meningsfulde bud som muligt. Også de temmelig skøre.
- 4) Involver nu eleverne. Gå rundt og få hvisket nye ord i øret. På baggrund af elevernes forslag, laver du et nyt sammensat ord.

Obs. prøv gerne med abstrakte navneord og andre ordklasser.

Forbindelse til stilistisk-prompting: Når vi laver billedsprog, så prøver vi at udtale os sandt og forståeligt om verden. Her kan hverdagssproget ofte svigte os og vi må på jagt - på jagt efter den helt rette beskrivelse, ligesom en poet gør det. Vi vil sige det så sandt og rigtigt som muligt. Vi må derfor trække i sproget og måske genopfinde det for at kunne udtrykke os rigtigt. Legen skal netop åbne for, at være lidt mere modig i sin prompting og prompte chatbotten til at bruge mere rige billedsproglige ressourcer.

En poetisk indkøbsliste



Bilag

Mere og mere kontekst

Hvad fortæller du	Hvad kan man gøre?
I er i verden...	Måske spejder man rundt for at orientere sig.
I er i en dansk by. I står midt på vejen. Der kommer faktisk biler kørende.	Måske går man ind til siden.
I er nær et busstoppested.	Måske stiller man sig klar ved busstoppestedet.
I ser at der er en navneliste. (Læg evt. en navneliste klar som rekvisit). Jeres navne er på listen over folk, der skal med bussen.	Måske læser man navnelisten højt og/eller venter ved busstoppestedet.
Bussen ankommer. Den ligner ikke en almindelig bus. Den har tonede ruder.	Måske undrer man sig over, hvad det kan være for en bus.
Døren åbner, der hænger guirlander og en glad chauffør hilser jer velkommen ind i bussen (Indiker hvor bussen er i rummet).	Man går forhåbentlig ind i bussen og tager en stol med, så man har et sæde (sig det gerne til eleverne med hints)
Ved hvert sæde er der sodavand og slik. Og en chokoladekage med flag i.	Man begynder måske at spise af det.
Buschaufføren kalder over anlægget: "Det er ikke en helt almindelig bus. Det er en partybus. Slå jer gerne løs".	Måske rejser man sig op, måske finder man sammen med nogle, måske danser man.
Musikken bliver sat på, som bussen sætter i gang. Det er en fødselsdagssang.	Måske begynder man at undrer sig over, hvem der har fødselsdag.
Buschaufføren taler over højtaleranlægget: "Tillykke med fødselsdagen (sig et navn på en i klassen)	Måske fejre man den der har fødselsdag. Måske synger man for personen.
Buschaufføren fortsætter: "En ekstra stor tak til x forældre, som har booket partybussen de næste to timer. God tur.	Slut

Den hemmelige mission - missionskort

<p>Den glade hilser Du vil hilse hjerteligt på alle i klassen, så de ved at de er set.</p> 	<p>Rengørings-hjælperen Du vil gøre klasselokalet klinisk rent.</p> 	<p>Stoletesteren Du vil find ud af om nogle stole er defekte og trænger til udskiftning.</p> 	<p>Optælleren Du vil tælle alt op i klassen, så du ved hvor mange der er alle ting.</p> 
<p>Dagdrømmeren Du elsker dagdrømme og vil rejse væk i tankerne. Du leder derfor efter ro.</p> 	<p>Tavlekunstneren Du vil gerne udtrykke din indre kunstner med tegninger og symboler på tavlen.</p> 	<p>Feng shui Du skaber den helt rette balance i klassen ved at flytte sirligt på ting, så alt ting står helt rigtigt.</p> 	<p>Hemmelig besked Du har viderebringer hemmelige beskeder på papirlapper til alle i klassen.</p> 
<p>Kongens efterfølger Du holder dig helt tæt til andre for at finde ud af hvad de laver.</p> 	<p>Udstrækkeren Du vil gerne have løsnen op i alle led og går derfor rundt og strækker dine ben og arm.</p> 	<p>Hydreret Det er vigtigt at få nok vand. Du vil sikre dig, at alle i klassen er hydreret.</p> 	<p>Sikker afstand Corona er brudt ud igen og du vil gerne overholde afstandskrav for at undgå smitte.</p> 
<p>Vi skal videre Du skal bare være et andet sted. Utålmodigt tripper du og peger på uret. Vi skal nemlig skynde os videre.</p> 	<p>Dørvogteren Vi er netop dem vi skal være i klassen. Du holder derfor øje ved indgangen og sørger for ingen kommer ind eller ud.</p> 	<p>Øveren Du vil bare gerne være mega god. Det kan være en dans, fingergymnastik, at jonglere. Du bruger din tid på at øve dig.</p> 	<p>Ser du mig Du prøver at få andres opmærksomhed. Så snart de ser dig, så er du tilfreds og går videre til den næste.</p> 
<p>Papirflyvers-ingeniøren Du vil designe papirflyvere. Du er derfor altid ved at konstruere i papir.</p> 	<p>Det er pisse godt Du roser. Du giver altid en hånd til folk der gør det godt. Det kan være en thumbs up eller et klap.</p> 	<p>Skattejægeren Du leder altid efter ting af værdi. Du er en ægte samler på jagt efter skatte.</p> 	<p>Fotografen Du er altid på jagt efter det gode billede. Du knipser løs med dit fiktive kamera</p> 

Læg hånden på tingen

Besjæling

Giv tingene en stemme og lad dem sige noget væsentligt om deres funktion.

Jeg holder altid tiden.
Jeg viser vejen.
Jeg gemmer på hemmeligheder.
Jeg bringer varme.
Jeg husker alt.
Jeg deler viden.
Jeg åbner verden.
Jeg organiserer alt.
Jeg tæller sekunder.
Jeg holder din hånd.
Jeg lytter stille.
Jeg fanger lyde.
Jeg rummer idéer.
Jeg vokser stille.
Jeg ser alt.
Jeg forbinder jer.

Sammenligning/metafor

Kan laves om til metaforer. Fjern blot "sammenlignes med" og sig fx: "Det er som den friske luft". I metaforen påstår man blot at sammenhængen mellem elementerne er mere fundamental og ikke blot er baseret på en lighed.

Det kan sammenlignes, når ens telefon har 2% tilbage i strøm.
Det kan sammenlignes med sovepiller.
Det kan sammenlignes med en et energy boost
Det kan sammenlignes med snydekoderne i et computerspil.
Det kan sammenlignes med et frihed.
Det kan sammenlignes med et socialt medie.
Det kan sammenlignes med et blødt tæppe
Det kan sammenlignes med elektricitet.
Det kan sammenlignes med en travl myretue.
Det kan sammenlignes med en stærk chili.
Det kan sammenlignes med et trygt hjem.
Det kan sammenlignes med et udspring fra en høj vippe.
Det kan sammenlignes med en stærk vind.
Det kan sammenlignes med sød musik.
Det kan sammenlignes med en losseplads.
Det kan sammenlignes med en sikker havn.

Græve

Draama



Grunderne



Teemasar



Finde die



Norm- störmer

Færdigheds- betydning

Briollos

Infanterier

Debatør

Vejleder

Vannvids- bilist

Ukuelis optinist

Emnsþænder