

Opret din første aktivitet

AIPLA lærervejledning — T2

AIPLA project team

2026-07-14

Indholdsfortegnelse

1	Hvad en aktivitet er	1
2	Trin 1 — Åbn aktivitetsbyggeren	2
3	Trin 2 — Vælg et udgangspunkt	2
4	Trin 3 — Sæt undervisningsmålet	3
5	Trin 4 — Tilføj et arbejdsområde (valgfrit)	3
6	Trin 5 — Opret aktiviteten	4
7	Hvad elever ser	5
8	Næste skridt	5

Før du går i gang

En aktivitet hører altid til en **klasse**. Hvis du ikke har oprettet en klasse endnu, så følg vejledning *T1 — Opret en klasse og del den* først, og kom så tilbage hertil. Denne vejledning tager cirka fem minutter.

1 Hvad en aktivitet er

En **aktivitet** er en enkelt guidet opgave, som dine elever åbner i tutoren. Du sætter undervisningsmålet og eventuelt et arbejdsområde — en simulation, en tabel, en graf, en beregner eller vejledende noter. Elever tilslutter sig med klassens gruppekode og arbejder sig gennem aktiviteten i samtale med AI-fysiktutoren, som følger det mål, du har sat.

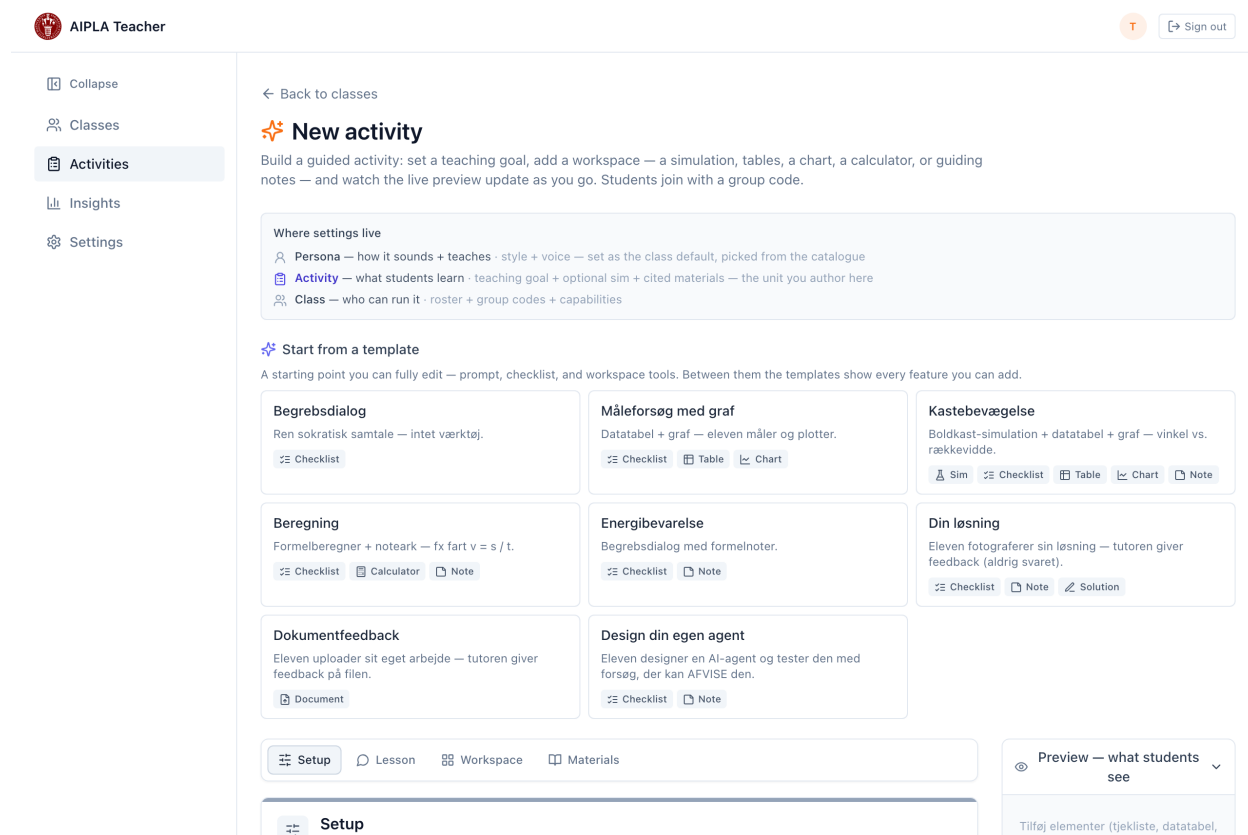
Du behøver ikke skrive nogen kode, og du behøver ikke en udvikler. Alt på denne side gøres i din browser.

💡 Vil du hellere beskrive det i ord?

Byggeren har en **AI-medbygger** (nederst til højre). Fortæl den, hvad du vil undervise i, og den udkaster et undervisningsmål og elementer til arbejdsområdet, som du kan redigere og anvende — se *T4 — Byg med AI-medbyggeren*. Hvert trin nedenfor kan også gøres af medbyggeren, ikke kun i hånden.

2 Trin 1 — Åbn aktivitetsbyggeren

Fra dit lærerområde åbner du **Classes**, vælger den klasse, aktiviteten er til, og vælger **New activity**. (Du kan også nå byggeren fra klasesidens **New activity**-knap, som forvælger den klasse for dig.)



Figur 1: Aktivitetsbyggeren åbner med en skabelonvælger øverst og en live-forhåndsvisning til højre.

3 Trin 2 — Vælg et udgangspunkt

Øverst i byggeren er der en **skabelonvælger**. Vælg en skabelon tæt på det, du vil have — den udfylder en fornuftig startkonfiguration — eller start fra blankt. Du kan ændre alt bagefter, så valget er ikke bindende.

4 Trin 3 — Sæt undervisningsmålet

Giv aktiviteten en **titel** og et **undervisningsmål** (feltet hedder **Lesson prompt**). Målet er det vigtigste felt: det er den instruktion, tutoren følger, når den taler med dine elever. Skriv det, som du ville briefe en undervisningsassistent — for eksempel *“Hjælp eleven med at ræsonnere om energibevarelse på en friktionsfri rampe; giv ikke det endelige svar, stil vejledende spørgsmål.”*

Sæt det **sprog**, tutoren skal bruge med eleverne, og vælg en **workbench type**, hvis aktiviteten har brug for et arbejdsområde (eller lad det være en ren chat-baseret begrebsdialog).

The screenshot shows a web interface for setting up a lesson. At the top, there are tabs for 'Setup', 'Lesson', 'Workspace', and 'Materials'. The 'Setup' tab is active, showing options for 'Language' (set to 'Dansk'), 'Tutor persona' (Sofie, Allround fysiklærer), and a 'Preview' window on the right. The 'Lesson' tab is selected, showing a 'Lesson prompt (Socratic teaching goal)' field with the text: 'Help the student reason about energy conservation on a frictionless ramp. Do not give the final answer; ask guiding questions.' Below this is a note: 'This shapes how the tutor guides — it never gives the answer away. Write the goal, not the solution.' The 'Workspace' tab is also visible, showing options to add a simulation or tools like a checklist, data table, chart, calculator, or note. Under 'Simulation (optional)', there are two choices: 'Boldkast — projektilbevægelse' and 'KineBot — kinematics & motion graphs'.

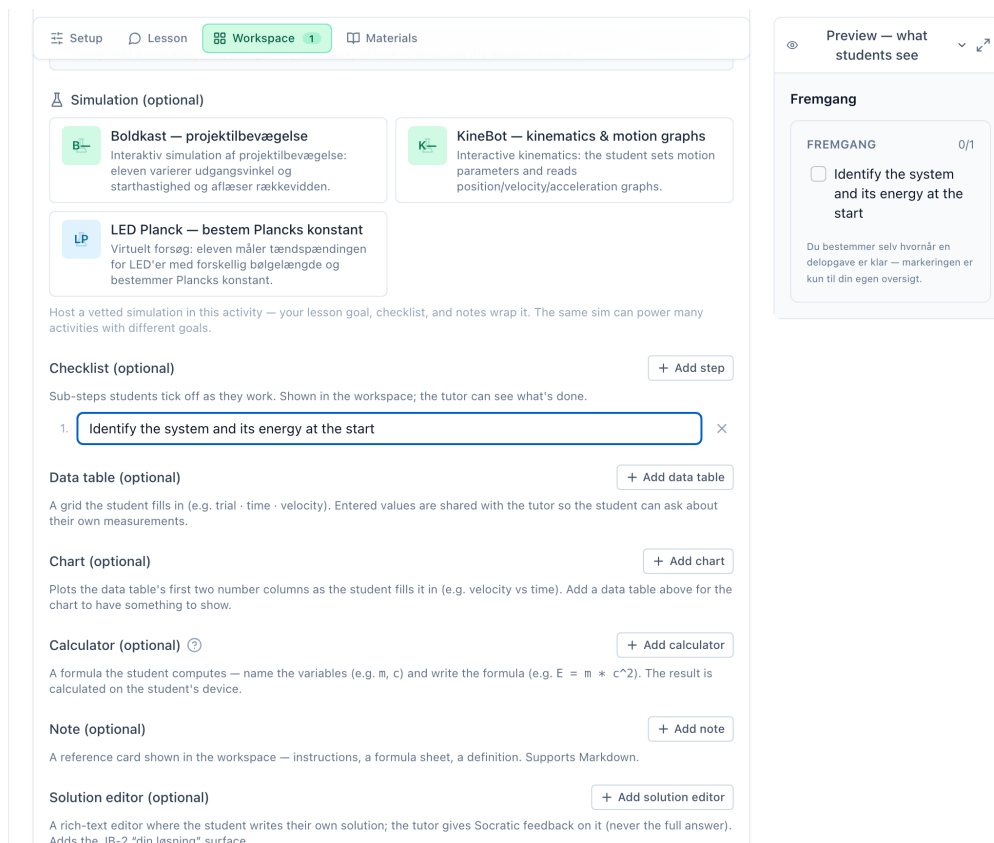
Figur 2: Undervisningsmålet er den instruktion, tutoren følger. Hold det specifikt.

5 Trin 4 — Tilføj et arbejdsområde (valgfrit)

Hvis du valgte en workbench, tilføjer du de elementer, dine elever vil bruge — en simulation, en tabel at udfylde, en graf, en beregner eller noter. **Live-forhåndsvisningen** til højre opdateres, efterhånden som du tilføjer hvert element, så du ser præcis, hvad eleven vil se.

Tip

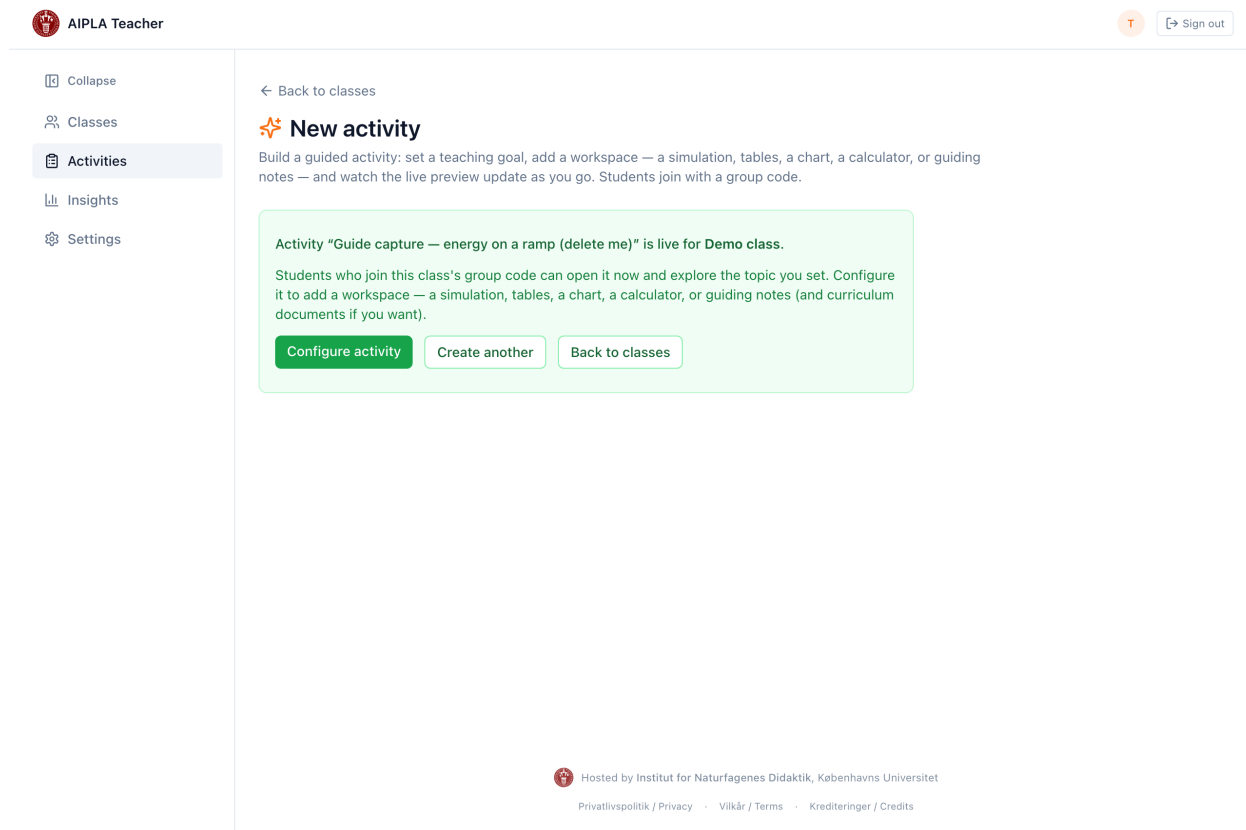
Alt, hvad eleven gør i arbejdsområdet — værdier de indtaster, en simulation de kører — deles med tutoren, så den kan reagere på deres faktiske arbejde.



Figur 3: Live-forhåndsvisningen viser elevens visning, mens du bygger.

6 Trin 5 — Opret aktiviteten

Når du er tilfreds med forhåndsvisningen, vælger du **Create activity**. Du vil se en bekræftelse på, at aktiviteten er live for din klasse.



Figur 4: Aktiviteten er nu live; elever, der tilslutter sig med klassens gruppekode, kan åbne den.

Fra bekræftelsen kan du:

- **Configure activity** — genåbne den for at tilføje pensummaterialer eller finjustere målet (se *T3 — Tilføj og organiser pensummaterialer*).
- **Create another** — starte en ny aktivitet til den samme klasse.
- **Back to classes** — vende tilbage til din klasseliste.

7 Hvad elever ser

Elever åbner aktiviteten fra klassens gruppekode (intet login, ingen personlig konto — se *S1 — Tilslut dig og brug din tutor*). De får tutoren og, hvis du tilføjede et, arbejdsområdet. Tutoren følger det mål, du har sat, og kan se det arbejde, eleven laver i arbejdsområdet.

8 Næste skridt

- Tilføj pensummaterialer, så tutoren kan forankre sine svar i dine materialer — *T3*.
- Lad AI-medbyggeren udkaste en aktivitet ud fra en beskrivelse i almindeligt sprog — *T4 — Byg med AI-medbyggeren*.