

Byg med AI-medbyggeren

AIPLA lærervejledning — T4

AIPLA project team

2026-07-14

Indholdsfortegnelse

1	Hvad medbyggeren gør	1
2	Trin 1 — Åbn byggeren	2
3	Trin 2 — Beskriv, hvad du vil undervise i	2
4	Trin 3 — Gennemgå hvert forslag	2
5	Trin 4 — Anvend og forfin	4
6	Næste skridt	6

Hvor dette passer ind

AI-medbyggeren findes inde i aktivitetsbyggeren (vejledning *T2*). I stedet for at udfylde hvert felt i hånden beskriver du, hvad du vil undervise i, og medbyggeren foreslår et undervisningsmål og elementer til arbejdsområdet. Du gennemgår hvert forslag og bestemmer, hvad du beholder. Intet ændres, før du godkender det.

1 Hvad medbyggeren gør

Medbyggeren (mærket **Medbygger**) læser en beskrivelse i almindeligt sprog af din lektion og udkaster:

- et **undervisningsmål** (den sokratiske prompt, tutoren følger),
- **elementer til arbejdsområdet** — en tjekliste, en note, en tabel, en beregner og så videre, og
- foreslåede **pensummaterialer**, der kan vedhæftes (vejledning *T3*).

Hvert forslag ankommer som et **forslag**, du kan anvende, redigere eller afvise. Du bevarer kontrollen: medbyggeren ændrer aldrig aktiviteten på egen hånd.

2 Trin 1 — Åbn byggeren

Opret eller åbn en aktivitet (vejledning *T2*). Medbygger-panelet sidder **nederst til højre** i byggeren. Det åbner klar til en beskrivelse.

The image shows a user interface for a tool called 'Medbygger'. At the top, there is a header bar with a star icon and the text 'Medbygger' on the left, and a pencil icon and a checkmark icon on the right. Below the header, there is a text area containing the message: 'Fortæl hvad du vil undervise i — jeg foreslår en lærer-prompt og elementer, du kan rette og anvende. Du kan stadig bladre i siden mens jeg arbejder.' At the bottom of the panel, there is a text input field with the placeholder text 'Fx: energibevarelse for en B-klasse...' and an orange button with a paper plane icon and the text 'Send'.

Figur 1: Medbygger-panelet (Medbygger) sidder nederst til højre i aktivitetsbyggeren.

3 Trin 2 — Beskriv, hvad du vil undervise i

Skriv en kort beskrivelse — for eksempel “*energibevarelse for en 2.g-klasse, med en tjekliste og et gennemregnet eksempel*” — og vælg **Send**. Medbyggeren tænker et øjeblik og returnerer så et eller flere forslag.

4 Trin 3 — Gennemgå hvert forslag

Hvert forslag er et kort: et foreslået undervisningsmål, en tjekliste, en note, en tabel og så videre. For hvert af dem kan du:

- **Anvend** — accepter forslaget ind i dit udkast,
- **Rediger** — juster det først og anvend det derefter, eller
- **Afvis** — afvis det.

 Medbygger

Hvad tænker du om dette udgangspunkt? Vi kan justere det, tilføje flere detaljer eller ændre fokus, hvis du har andre tanker.

Bare foreslå noget nu; jeg retter det bagefter.

Jeg forstår! Du vil gerne have et konkret forslag at tage udgangspunkt i.

Her er et forslag til en prompt til læreren, som du kan rette til:

Forslag til lærer-prompt

Eleverne skal kunne redegøre for princippet om energibevarelse og anvende det til at analysere bevægelse og energiomsætning i enkle fysiske systemer. De skal også kunne identificere potentielle og kinetiske energiformer og beregne deres værdier.

 Anvend Rediger Afvis

Tænker...

Fx: energibevarelse for en B-klasse...

 Send

Figur 2: Hvert forslag er et forslagskort, du kan anvende, redigere eller afvise.

5 Trin 4 — Anvend og forfin

Når du anvender et forslag, falder det ned i det tilsvarende felt i byggeren — og forbliver fuldt redigerbart. Anvendte forslag er markeret, så du kan se, hvad medbyggeren bidrog med. Bliv ved med at forfine i hånden, eller bed om mere.

 Medbygger

- Har jeg opstillet et udtryk for den samlede mekaniske energi?
- Har jeg anvendt energibevarelsesprincippet korrekt til at løse opgaven?
- Har jeg taget højde for eventuelt energitab (f.eks. pga. gnidning) eller tilførsel af energi?
- Kan jeg forklare mine resultater ud fra energibevarelse?

Hvad tænker du om dette udgangspunkt? Vi kan justere det, tilføje flere detaljer eller ændre fokus, hvis du har andre tanker.

Bare foreslå noget nu; jeg retter det bagefter.

Jeg forstår! Du vil gerne have et konkret forslag at tage udgangspunkt i.

Her er et forslag til en prompt til læreren, som du kan rette til:

Anvendt ✓ — du kan stadig rette det i feltet.

Tænker...

Fx: energibevarelse for en B-klasse...

 Send

Figur 3: Anvendte forslag lander i byggeren og forbliver redigerbare.

Når aktiviteten ser rigtig ud, **gem** den som sædvanligt (vejledning *T2*). Intet af det, medbyggeren foreslog, er live, før du gemmer aktiviteten.

 Tip

Medbyggeren foreslår; du bestemmer. Hver ændring venter på din **Anvend**, og selv anvendte ændringer forbliver redigerbare, indtil du gemmer — så det er sikkert at udforske dens forslag frit.

6 Næste skridt

- Vedhæft kildedokumenter, tutoren kan citere — *T3* — *Tilføj og organisér pensummaterialer*.
- Del aktiviteten med elever — *T1* — *Opret en klasse og del den*.