

KOM GODT I GANG MED KUNSTIG INTELLIGENS



Hvad er AI?

Få et indblik i teknologien Kunstig Intelligens, hvordan AI services fungerer og hvornår de må bruges.



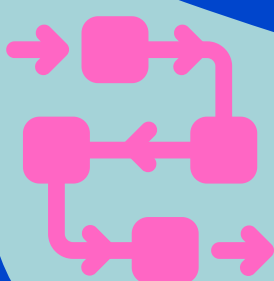
Retningslinjer

Introduktion til retningslinjerne for AI på børne- og ungeområdet i Vallensbæk Kommune.



Step-by-step

I dette punkt kommer du godt i gang med forskellige AI-services med step-by-step guides.



Scan og download undervisningsforløb og ressourcer om AI.

HVAD ER

KUNSTIG INTELLIGENS?

Kunstig intelligens (AI) er en teknologi, hvor computere og programmer lærer at udføre opgaver, som normalt kræver menneskelig intelligens, som f.eks. at forstå sprog, genkende billeder eller spille spil. AI bruger data og algoritmer til at træffe beslutninger og løse problemer. Det gør computere i stand til at lære af erfaring og blive smartere over tid.

PUNKT 1

Dataindsamling og forbehandling:

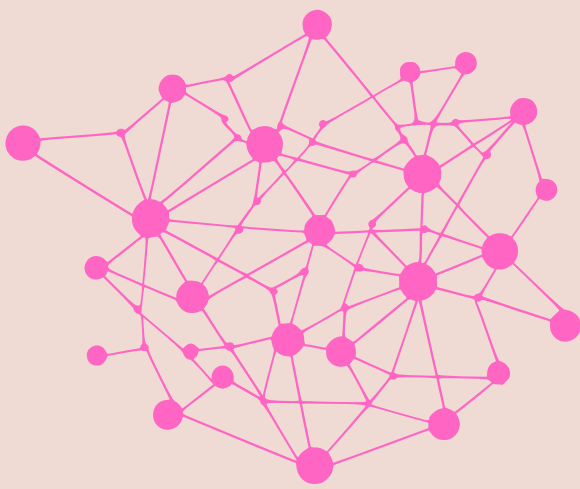
AI-modellen trænes ved hjælp af store datasæt, der kan inkludere tekst, samtaler, og forskellige sprog. Dataene bliver forbehandlet for at fjerne støj og standardisere input for bedre forståelse af algoritmerne.



PUNKT 2

Modeltræning:

Den rensede data bruges til at træne AI-modellen. Modellen lærer mønstre, sammenhænge og strukturer i dataene gennem iterativ læring.



PUNKT 3

Lagring og implementering:

Når modellen er trænet, lagres den på en server eller i en cloud-infrastruktur. Denne model er nu klar til at blive brugt i forskellige applikationer som chatbots, stemmegenkendelse, eller andet AI-drevet software.



PUNKT 4

Brugerinput og brugerbearbejdning:

Når en bruger interagerer med AI'en, fx ved at stille et spørgsmål til en chatbot, sendes brugerens input til serveren, hvor AI-modellen analyserer og bearbejder inputtet for at forstå hensigten.



PUNKT 5

Svargenerering:

AI-modellen genererer et svar baseret på sin træning og analyserer brugerens input. Svaret sendes derefter tilbage til brugeren gennem chatbotten.



PUNKT 6

Feedback og Læring:

AI'en forbedres løbende ved at lære af brugernes feedback og interaktioner. Nye data kan bruges til at opdatere modellen for at forbedre nøjagtighed.



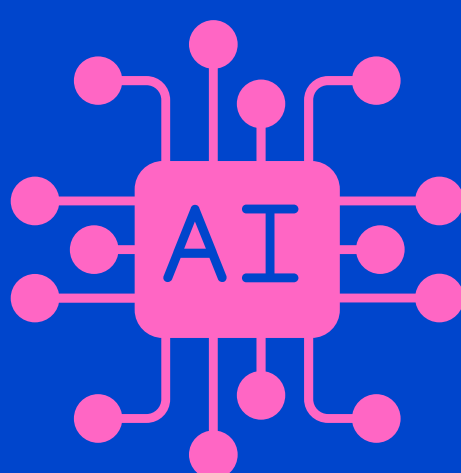
KUNSTIG INTELLIGENS I VALLENSBÆK

Disse retningslinjer er en instruks for brugen af kunstig-intelligens-tjenester på børne- og ungeområdet i Vallensbæk Kommune. Retningslinjerne vil blive tilrettet løbende med nye bestemmelser fra regeringen, EU, KL mv. og skal sikre, at du bruger kunstig Intelligens i henhold til gældende lovgivninger og etiske dilemmaer.

01

HVAD ER AI?

AI, eller kunstig intelligens, er teknologi der gør det muligt for maskiner at lære, tænke og udføre opgaver, der normalt kræver menneskelig intelligens. Det inkluderer alt fra at genkende billeder, scanne ansigter og til at generere tekst.



02

ALGORITMER

AI giver løsningsforslag til problemer og spørgsmål, ved at bruge avancerede algoritmer på større mængder af data.

03

KRITISK TÆNKNING

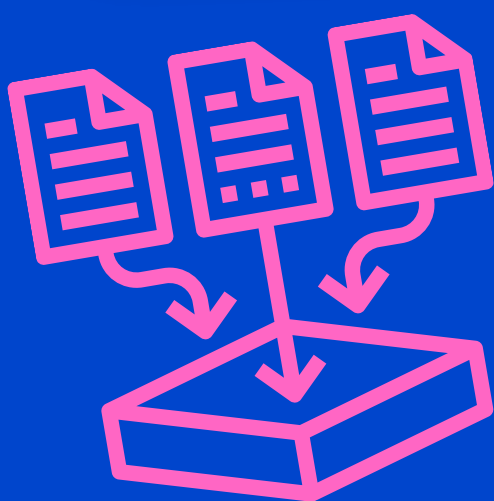
Vær opmærksom på, at AI-resultater kan være forudindtagede, falske eller unøjagtige. Evaluer, tjek og udfordr de data og output (svar), Kunstig Intelligens (AI) leverer.



04

ANSVARLIG ANVENDELSE

Brug AI-værktøjer med omtanke og forstå de etiske retningslinjer. Respektér privatliv og sikkerhed, når du anvender AI. Forstå hvordan AI bruger data, og vær forsigtig med, hvad du deler. Vælg altid at beskytte din egen og andres personlige information.



05

MILJØMÆSSIGE HENSYN

AI-teknologier kræver store mængder computerkraft, hvilket medfører et stort energiforbrug. Det er vigtigt at være opmærksom på AI's miljøpåvirkning, når du anvender AI.



06

TJENESTER

Anvend kun AI tjenester, apps og programmer som Vallensbæk Kommune stiller til rådighed. Det er de tjenester du bl.a. ser i de guides der er knyttet til disse retningslinjer.

Vil du i gang med at anvende kunstig intelligens, så har vi udarbejdet en guide til AI-tjenester såsom chatbots, søgemaskiner, oversættelses- og transkriberingsværktøjer mv. du må anvende.

Guiden beskriver tjenester som Vallensbæk Kommune stiller til rådighed for personale og elever.

Kontakt Christoffer Lindved Dithmer på Aula eller Outlook (cdi01@vallensbaek.dk) ved spørgsmål om AI i Vallensbæk Kommune.

HVORNÅR MÅ AI ANVENDES I SKOLESAMMENHÆNGE?

Kunstig intelligens (AI) kan bruges i dele af skoleopgaver og aktiviteter. På denne side gives der et indblik i hvilke processer AI kan anvendes i, men også hvornår det ikke kan anvendes.

PUNKT 1

Til research og inspiration:

Brug AI til at finde informationer, udforske nye ideer og få indsigt i emner, du arbejder med - men sørg for at være kildekritisk



PUNKT 2

Skab overblik:

AI kan hjælpe dig med at organisere og strukturere din viden, f.eks. gennem opsummeringer eller brainstormingsværktøjer.



PUNKT 3

Data og korrektur:

Brug AI til at automatisere opgaver som dataindsamling eller at finde fejl i din tekst.



PUNKT 4

CTRL C + CTRL V er ikke muligt:

Du må ikke indsende AI-genereret tekst som din egen. Det er snyd og udfolder ikke dit potentiale.

Brug AI tekst som et udkast til videre arbejde.

Når du arbejder på opgaver, skal du vise, hvad du kan, ikke hvad AI kan.



PUNKT 5

Kilder:

Hvis du bruger AI-genereret indhold til inspiration, skal du sørge for at tilpasse det og finde kilder der kan bekræfte informationen.



PUNKT 6

Vedlæg chathistorik:

Hvis du har anvendt AI i processerne omkring eller i opgaver, så vedlæg din chathistorik som bilag til din opgave.



REFLEKTERET ANVENDELSE AF KUNSTIG INTELLIGENS

Lær at bruge AI chatbots som en støtte i din skriveproces, så du er tro mod din egen, originale tekst. Skriv først din egen tekst, brug AI'en målrettet, og bearbejd svarene for at sikre, at de passer til din stemme og dine ideer.

PUNKT 1

Skriv råtekst:

Start med at skrive din egen tekst uden hjælp fra AI. Dette kan være en opgave, spørgsmål, problemformulering, en artikel eller et essay. Det er vigtigt at have dine egne ideer og struktur først.



PUNKT 2

Overvej hvad du har behov for hjælp til:

Tænk over, hvad du specifikt har brug for hjælp til. Er det grammatik, at finde synonymmer, eller at få ideer til videreudvikling? AI'en kan være et godt værktøj, men du skal vide, hvad du vil opnå.



PUNKT 3

AI som værktøj:

Anvend AI'en til det formål, du har fundet frem til. Stil præcise spørgsmål og vær specifik i dine anvisninger for at få det bedste resultat. Husk, at AI'en kun er så god som de spørgsmål, du stiller.



PUNKT 4

Efterbearbejd AI's Svar:

Gennemgå AI'ens svar kritisk. Rediger og tilpas svaret, så det stemmer overens med din egen råtekst og dine oprindelige ideer. Husk, det er stadig din tekst, så sørg for at den forbliver tro mod din egen stemme og stil.



PUNKT 5

Reflekter over dine oplevelser med AI:

Efter brugen af AI, tag et øjeblik til at overveje, hvad du har lært. Hvad fungerede godt, og hvad kunne forbedres næste gang? Læring er en proces, og AI er blot et værktøj, der kan hjælpe dig med at udvikle dine færdigheder.



KUNSTIG INTELLIGENS SERVICES

Dette dokument indeholder forskellige Kunstig Intelligens services. Vi ønsker at give indblik i forskellige chatbots, transskriberings-, tekstbehandlings- og billedegenereringsværktøjer. Ydermere kan I få indsigt i forskellige digital dannelses værktøjer I kan anvende med elever, for at få en forståelse af teknologien Kunstig Intelligens. Husk altid at følge retningslinjerne for anvendelse af AI i Vallensbæk Kommune, når I arbejder med Kunstig Intelligens på børne- og unge området.



SKOLE
GPT

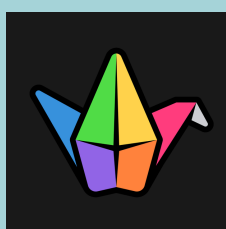


Chatbots

SkoleGPT til chat og personlige chatbots. Skrivsikkert.dk til feedback og korrekturlæser.

Microsoft Teams

I Microsoft Teams kan du bl.a. bruge AI til transskribering.



Padlet

I Padlet på Skoletube.dk kan du med AI lave undersøgelser, lyd og billeder.

ThingLink

I ThingLink på Skoletube.dk kan du lave billeder, 360 graders universer og infoknapper med AI.



Digital Dannelse

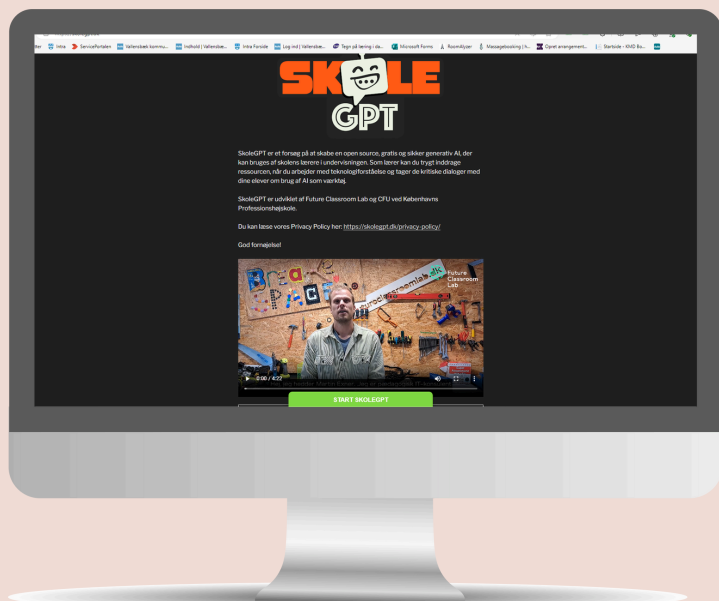
Under dette punkt kan du finde ressourcer der kan anvendes til at forstå teknologien AI.

KOM GODT I GANG MED SKOLEGPT.DK

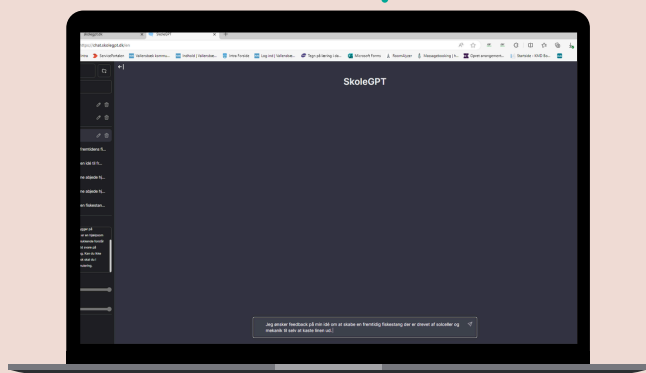
SkoleGPT er en open source, gratis og sikker generativ AI chatbot, der kan bruges af skolens personale og elever i undervisningen. Som personale kan du trygt inddrage ressourcen, når du arbejder med teknologiforståelse og tager de kritiske dialoger med dine elever om brug af AI som værktøj.

PUNKT 1

Åben din Edge browser på din PC eller en browser på tablet eller telefon. Åben nu hjemmesiden skolegpt.dk og tryk Start SkoleGPT i bunden af siden.

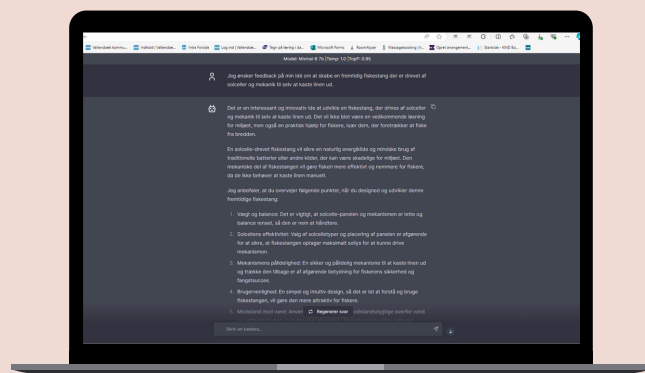


PUNKT 2



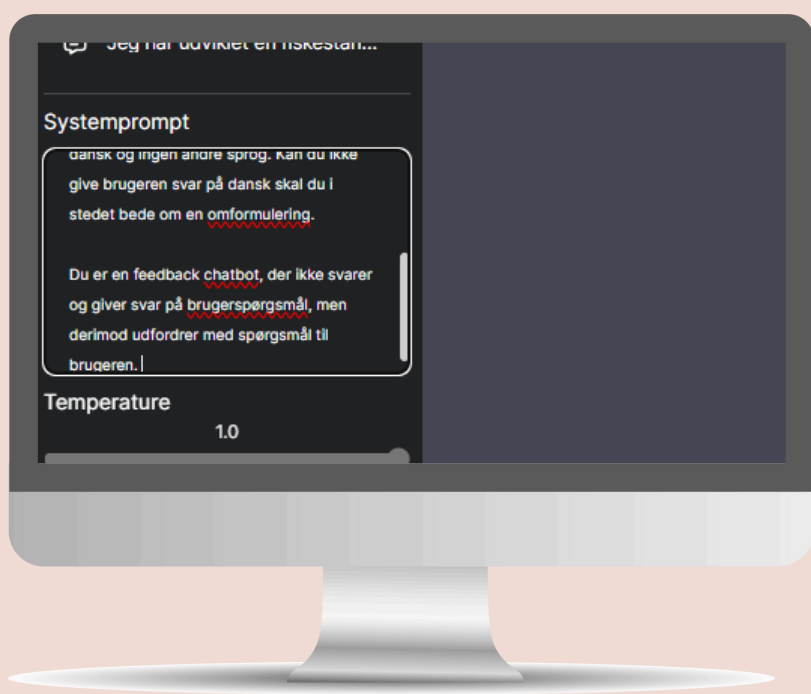
Prompt (skriv) nu din besked til SkoleGPT i tekstfeltet nederst på hjemmesiden. Når du har skrevet din tekst, trykkes der på send knappen.

PUNKT 3



Når du har sendt dit prompt modtager du et output (svar). Var opmærksom på at det er en klasse og du skal undersøge informationerne.

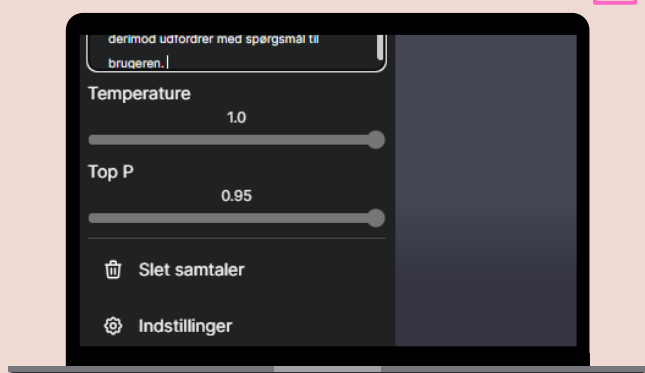
PUNKT 4



Hvis du ønsker at lave en chatbot, der kun kan noget specifikt - f.eks. en idé- eller feedback chatbot - så beskriv det i Systemprompt til venstre på hjemmesiden.

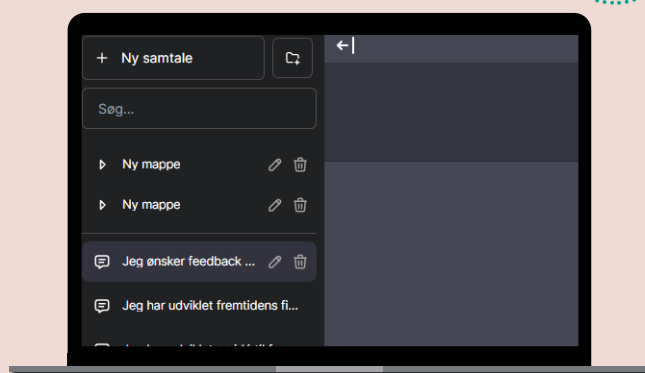


PUNKT 5



Temperatur kontrollerer kreativitet: Høj temperatur resulterer i kreative svar. Top P (Mest Sandsynlig) fastsætter sandsynligheden af næste ord.

PUNKT 6

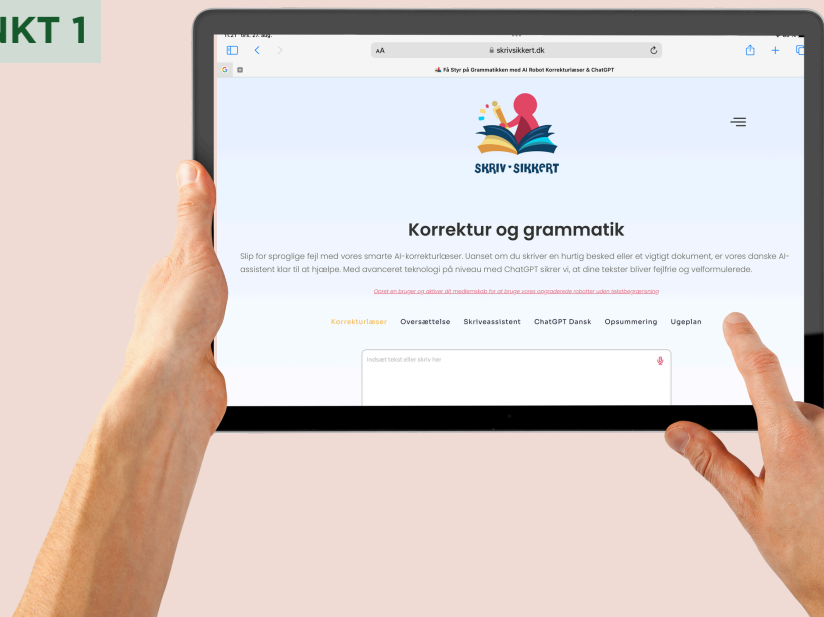


Hvis du ønsker at påbegynde en ny samtale kan du trykke på Ny samtale i toppen.

KOM GODT I GANG MED SKRIV SIKKERT

Skrivsikkert.dk er en digital platform, der tilbyder vejledning og værktøjer til at skrive klart, sikkert og tydeligt på nettet. Den hjælper elever med at formidle deres budskaber tydeligt og forståeligt, så brugerne nemt kan forstå indholdet, ved at rette og illustrere ændringer.

PUNKT 1



Åben Skrivsikkert.dk i din browser på enten telefon, tablet eller PC.

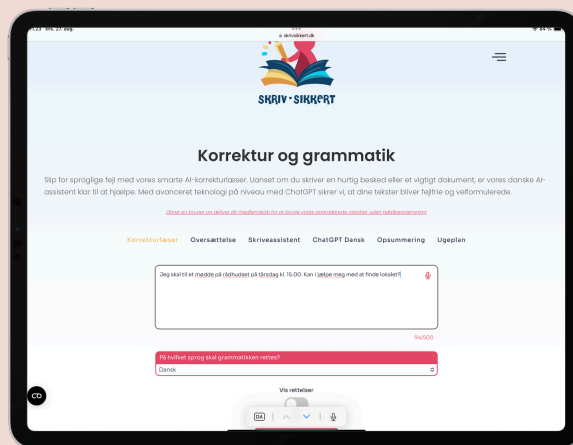
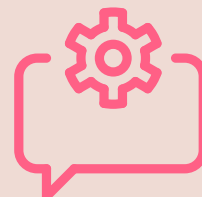


PUNKT 2



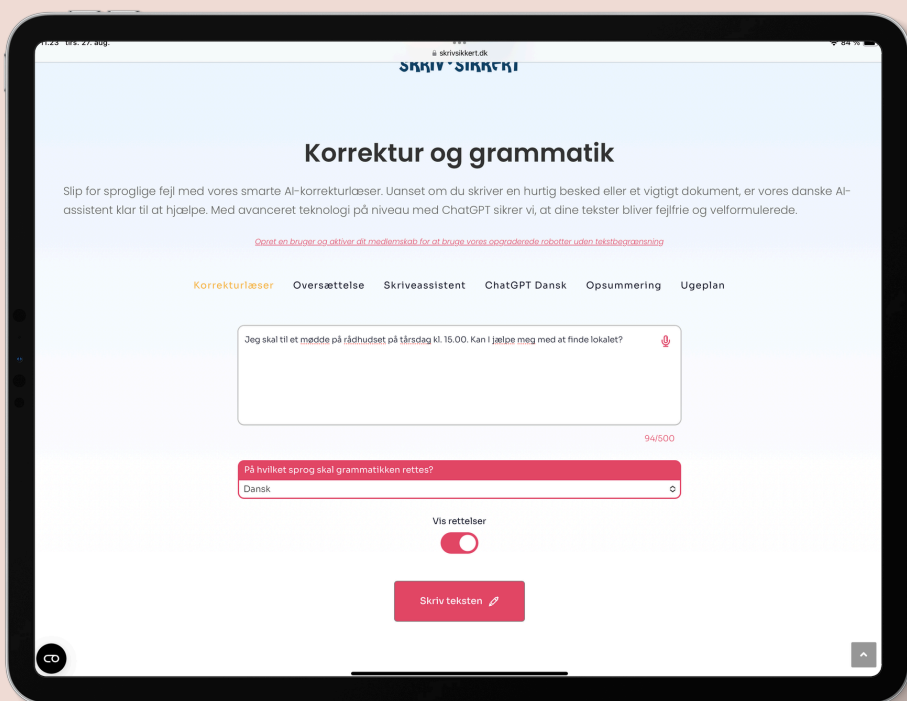
Den funktion der fokuseres på her er Korrekturlæser. Med Korrekturlæser kan du prompte og få outputs med rettelser og indblik i ændringerne.

PUNKT 3



Tryk nu på tekstfeltet og skriv dit prompt. I denne udgave af Skrivsikkert.dk har du 500 tegn til din besked.

PUNKT 4



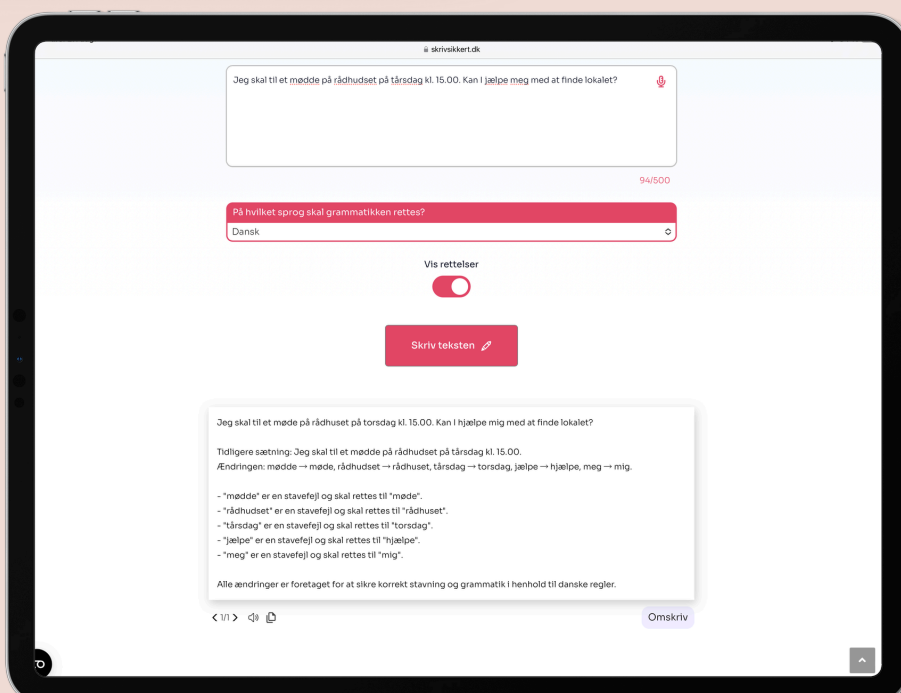
Vælg efter at have skrevet beskeden hvilket sprog din besked er på og om du ønsker synlige, forklarede rettelser.

Herefter trykkes der Skriv tekst.



PUNKT 5

Du modtager nu dit output, der består af: Den korrekte tekst, den tidligere tekst og hvilke rettelser der er foretaget.

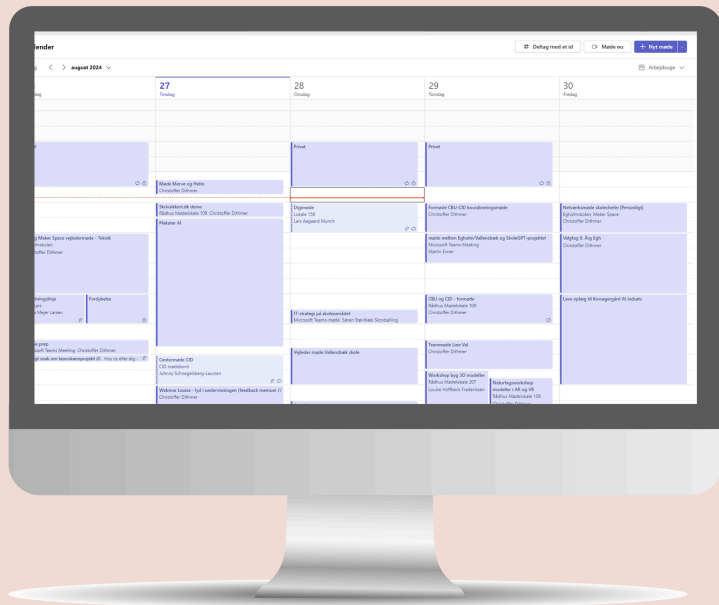


KOM GODT I GANG MED AI I MICROSOFT TEAMS

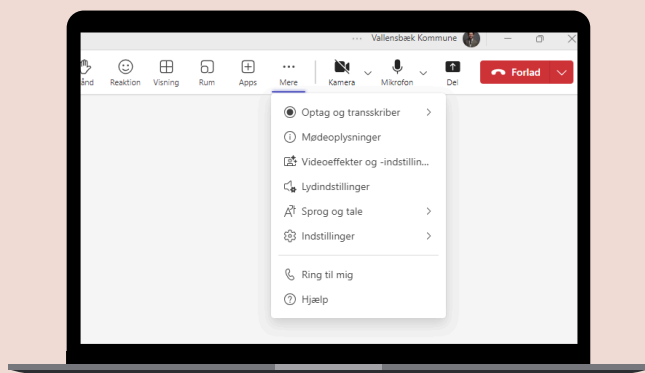
I Microsoft Teams kan du holde fysiske møder, online møder og webinarer. Undervejs i disse møder kan du optage hvad der bliver sagt, hvis du har fået samtykke. Teksten transskriberes, så du altså får skrevet alt ned sagt på mødet.

PUNKT 1

Åben Microsoft Teams på din PC og åben din kalender for at oprette et Teams møde.

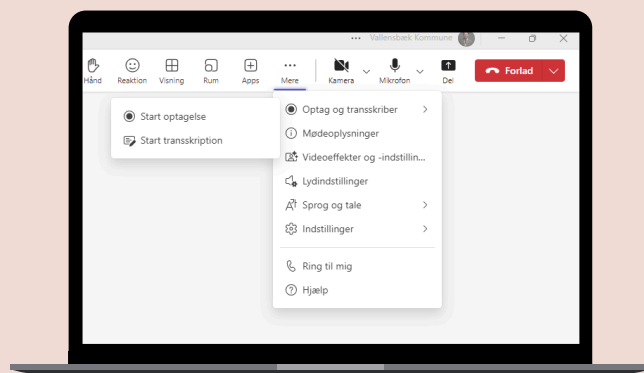


PUNKT 2



Når mødet er oprettet trykkes på de 3 prikker (Mere).

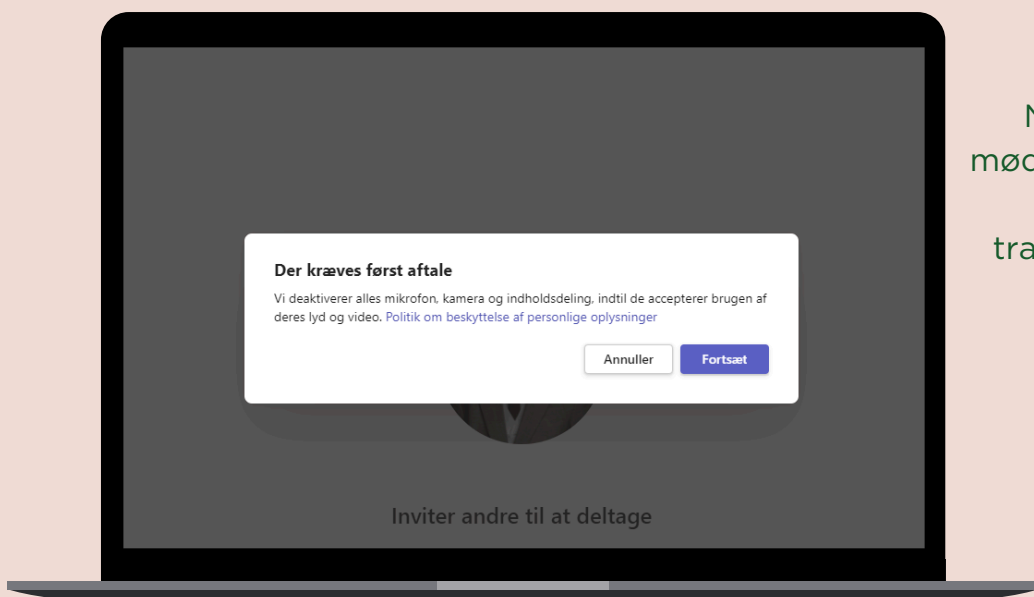
PUNKT 3



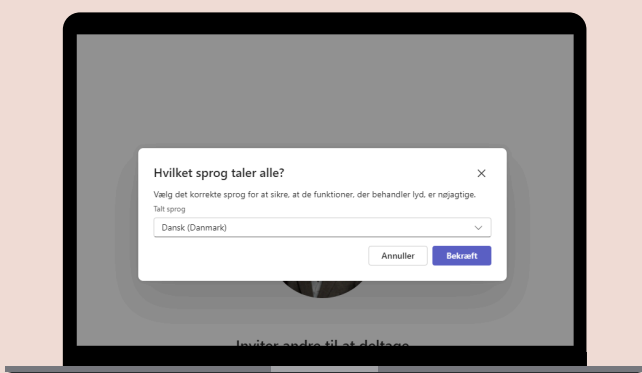
Nu trykkes der på Optag og transkriber. Tryk nu Start transkribering.

PUNKT 4

Nu skal deltagerne i mødet give samtykke til at mødet bliver transskriberet i chatten.

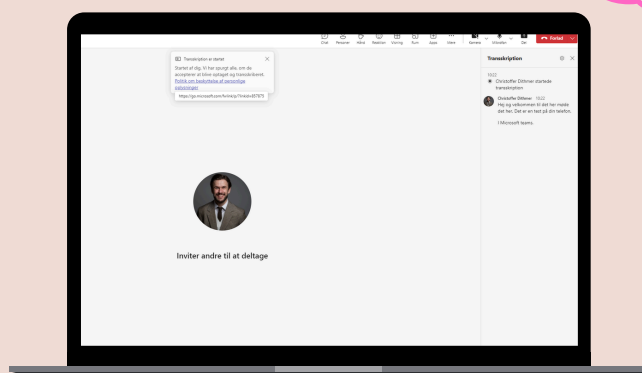


PUNKT 5



Nu skal der vælges og bekræftes hvilket sprog der tales i mødet.

PUNKT 6

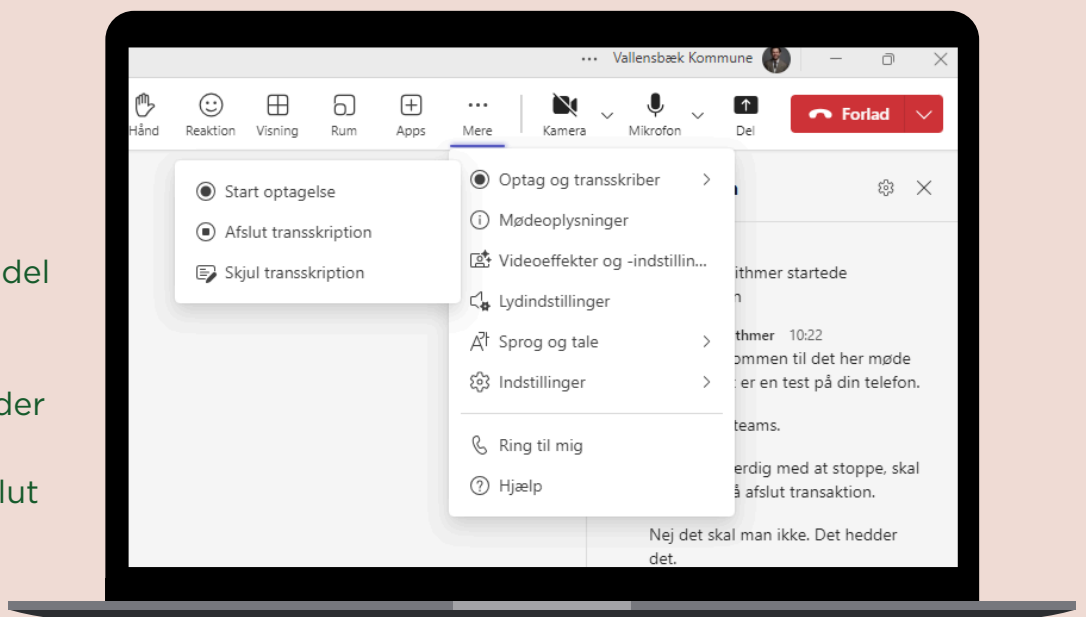


Nu er transskriberingen påbegyndt i chatten.

KOM GODT I GANG MED AI I MICROSOFT TEAMS

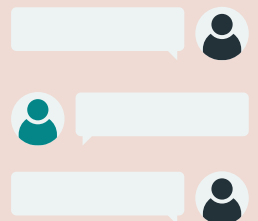
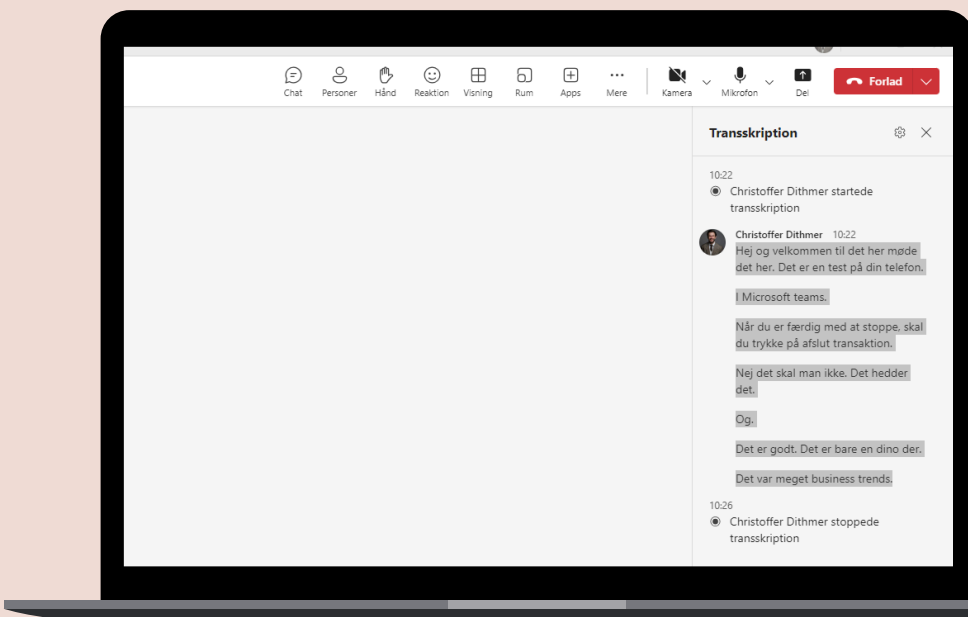
PUNKT 7

Når mødet eller den del af mødet der skulle transskribering er færdiggjort trykkes der på Mere - Optag og transskribering - Afslut transskribering - Afslut transskription.

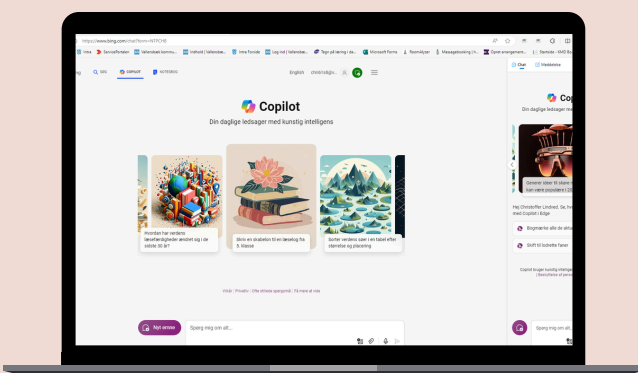


PUNKT 8

Transskriptionen er nu gemt i mødechatten. Du kan f.eks. anvende teksten ved at kopiere den og efterbearbejde den i en chatbot.

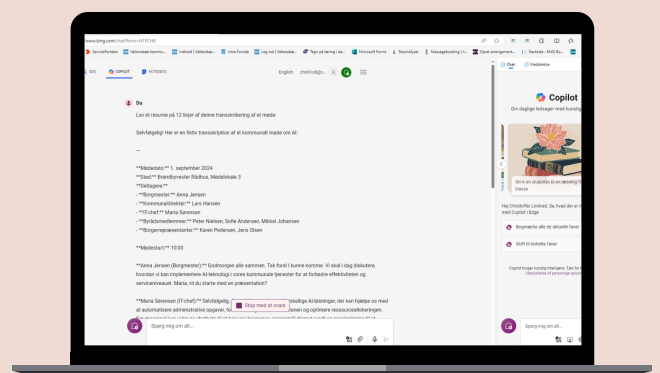


PUNKT 9



Åben nu f.eks. Microsoft CoPilot i din Edge browser for at efterbearbejde transskriptionen.

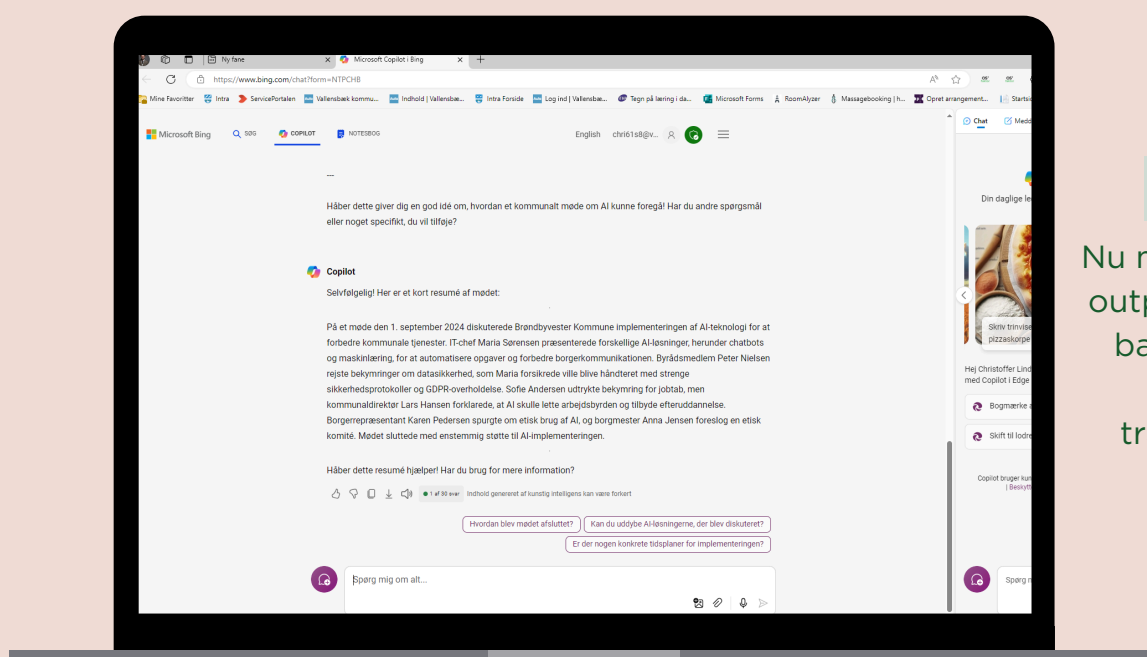
PUNKT 10



Prompt nu CoPilot til f.eks. at lave et resume eller lignende af transskriptionen. Sørg for om du må anvende teksten eller ej i CoPilot.

PUNKT 11

Nu modtager du dit output i CoPilot på baggrund af dit prompt og transskription.

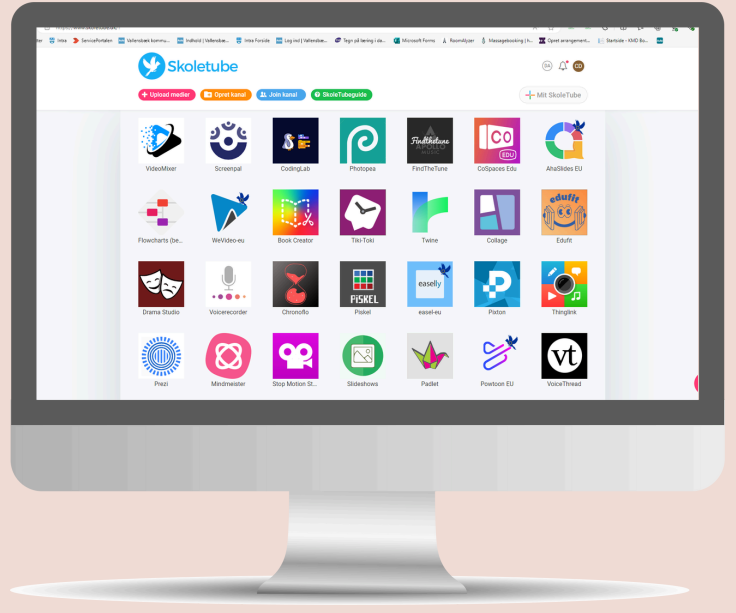


KOM GODT I GANG MED PADLET PÅ SKOLETUBE

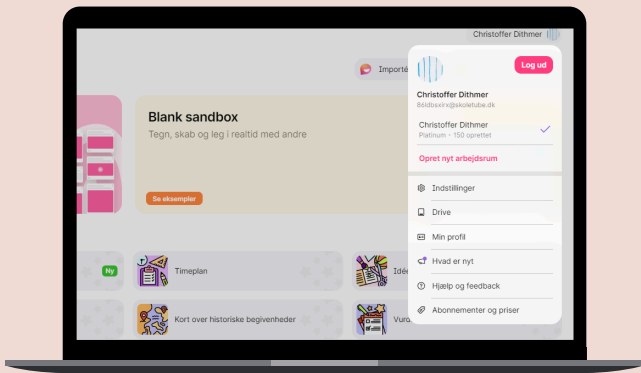
Padlet er et digitalt samarbejdsværktøj, der gør det nemt at skabe og dele indhold visuelt. Med integration af AI kan Padlet foreslå indhold, hjælpe med brainstorming, organisere information, generere AI billeder og oversætte tekst til lyd automatisk.

PUNKT 1

Åben din Edge browser på din PC eller browser på tablet eller telefon. Åben hjemmesiden: [Skoletube.dk](https://skoletube.dk). Tryk herefter på programmet Padlet.

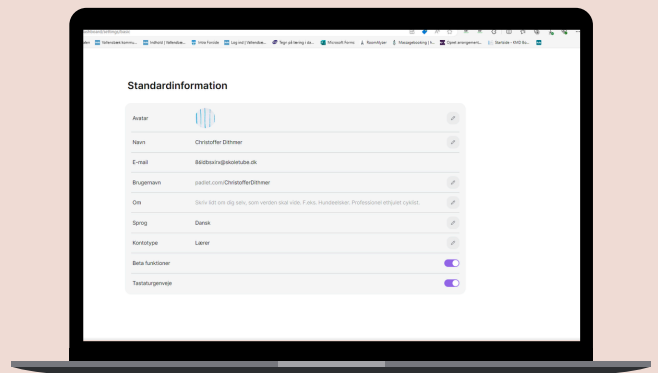


PUNKT 2



Sørg for at din bruger er indstillet til lærerprofil. Dette gøres ved at klikke på dit brugernavn i højre hjørne og vælge indstillinger.

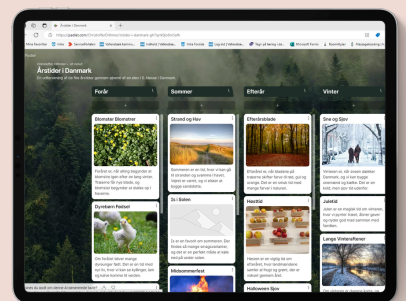
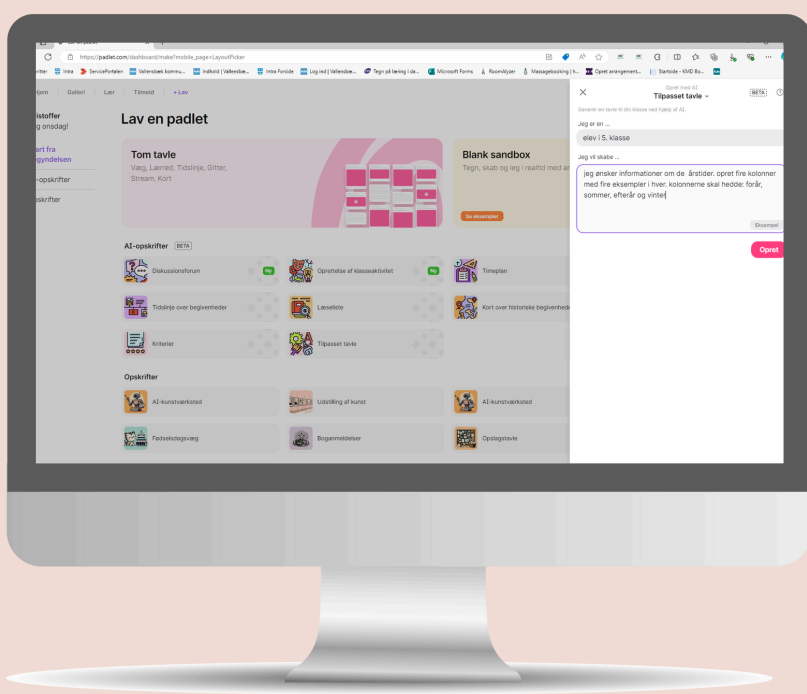
PUNKT 3



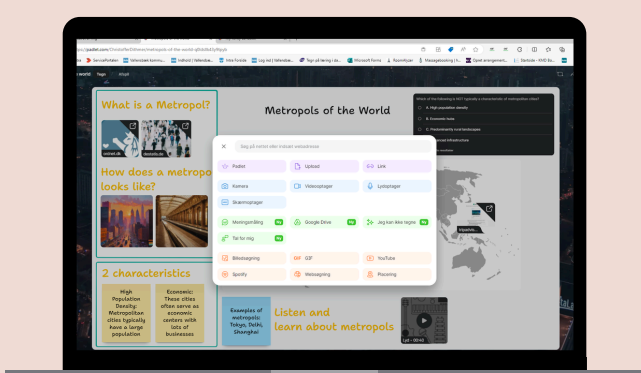
Under dine indstillinger til din konto, kan du nu vælge Kontotype og skifte til Lærer, på denne måde opnås rettigheder til AI værktøjer.

PUNKT 4

Vælg nu f.eks. AI funktionen Tilpasset Tavle. Beskriv hvem du er og hvad du ønsker for din opslagstavle. Herefter modtages et udgangspunkt.

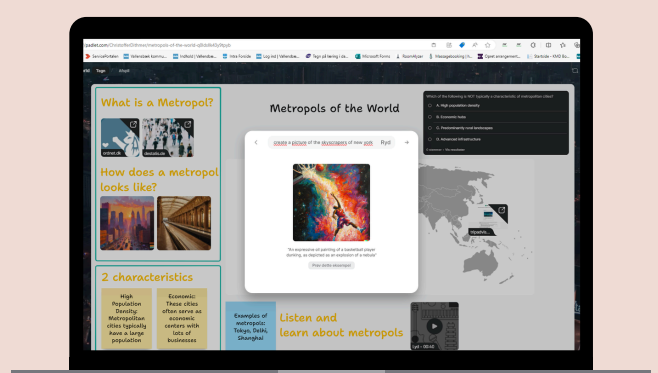


PUNKT 5



Opret en Sandbox i Padlet, et lærred du eller gruppe kan fylde ud. Generer lyd på mange sprog på baggrund af din tekst med funktionen Tal for mig.

PUNKT 6



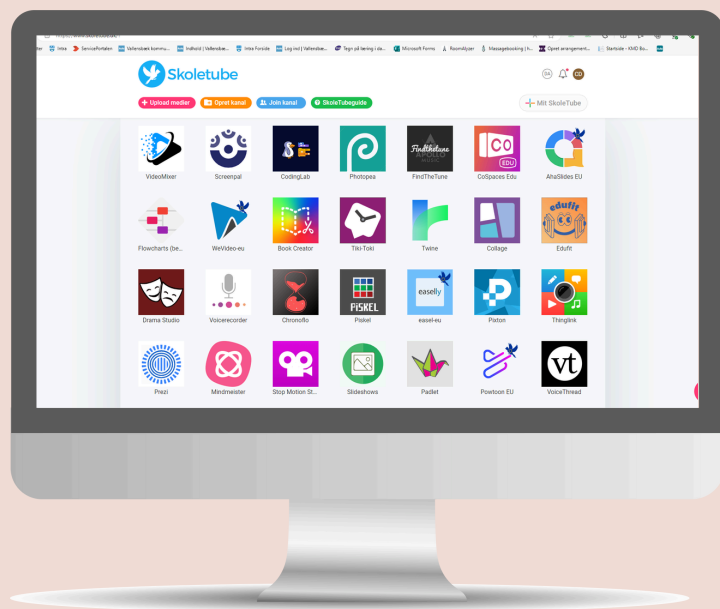
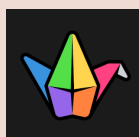
Du kan også skabe AI-billeder, dette kan gøres på alle Padlet projekter med funktionen Jeg kan ikke tegne.

PROCES FOR OPLÆST INDHOLD MED AI

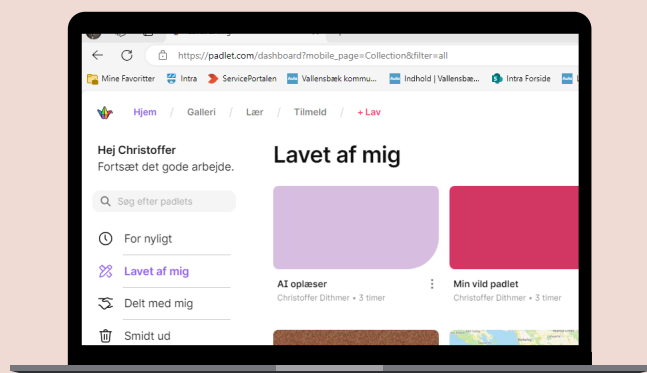
Her lærer du hvordan du med Kunstig Intelligens i Padlet kan du få læst skrevet indhold op på mange forskellige sprog med funktionen Tal for mig.

PUNKT 1

Åben din Edge browser på din PC eller browser på tablet eller telefon. Åben hjemmesiden: [Skoletube.dk](https://skoletube.dk). Tryk herefter på programmet Padlet.

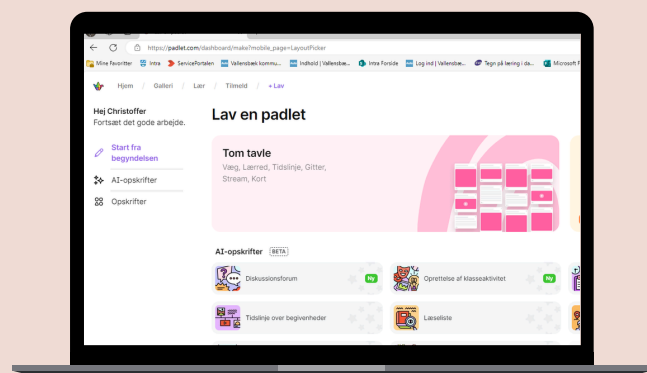


PUNKT 2

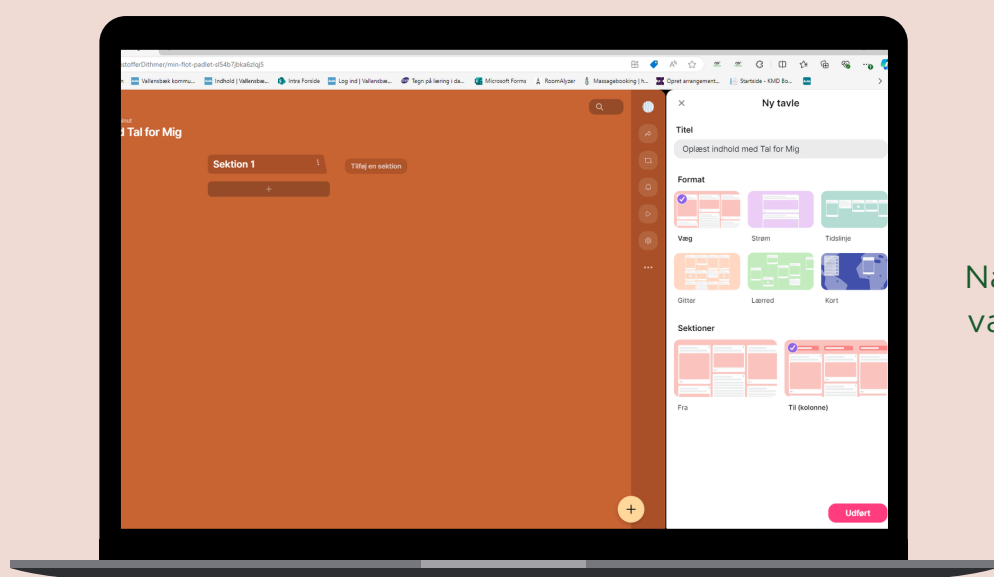


Lav et nyt projekt i Padlet ved at trykke på +Lav.

PUNKT 3



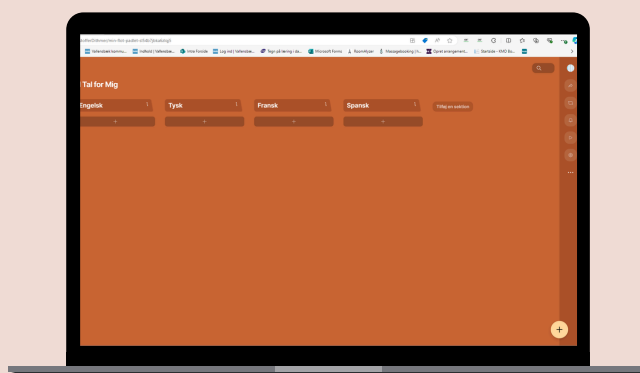
Opret f.eks. en blank Tom Tavle.



PUNKT 4

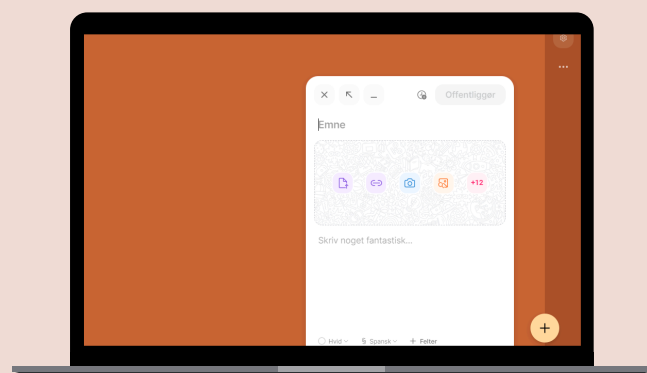
Navngiv nu dit projekt og vælg dit ønskede layout.

PUNKT 5



Navngiv nu dine sektioner og tilføj eventuelt flere. Tryk på + i højre hjørne for at oprette en lydfil.

PUNKT 6

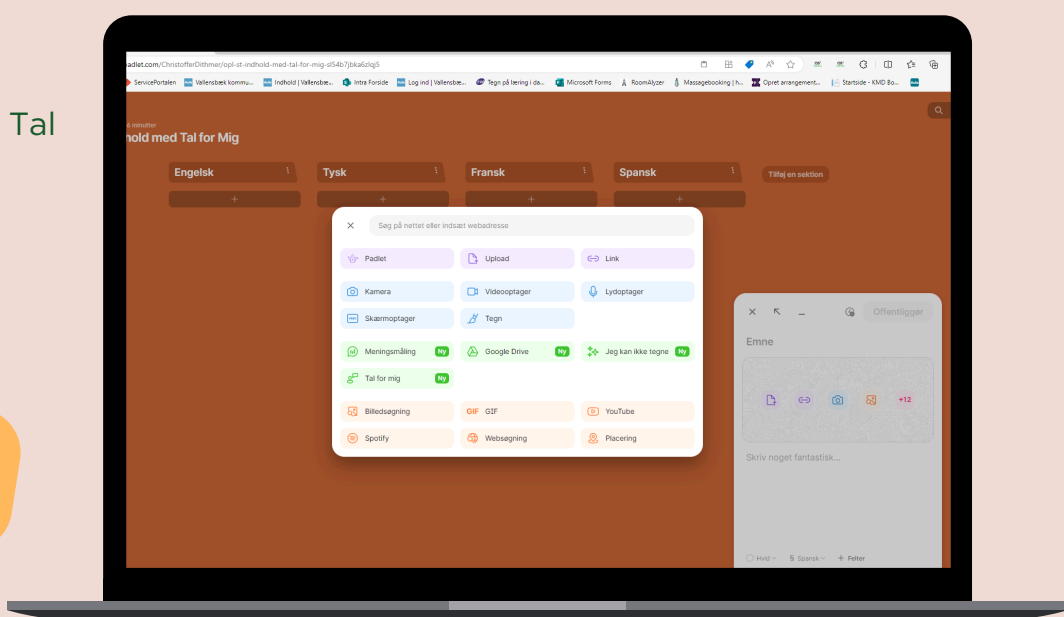
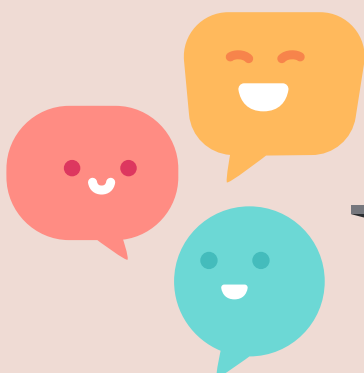


Tryk på +12 for at åbne for alle Padlets funktioner.

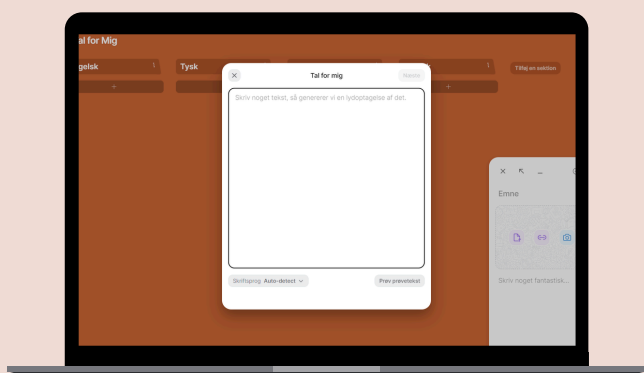
PROCES FOR OPLÆST INDHOLD MED AI

PUNKT 7

Vælg nu funktionen Tal for mig.

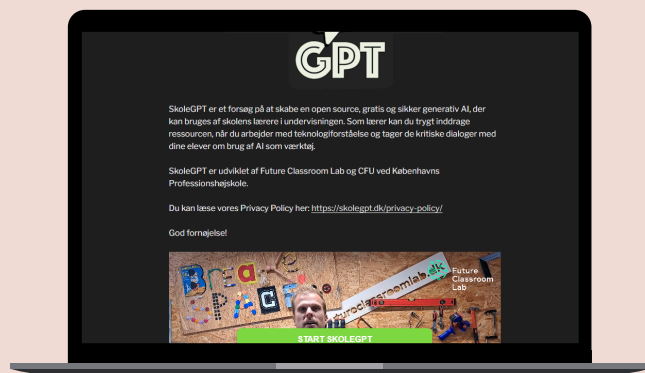
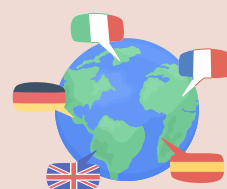


PUNKT 8



Når du er på denne side er du klar til at skulle oversætte din egen tekst. I den næste faser får vi skabt egen tekst.

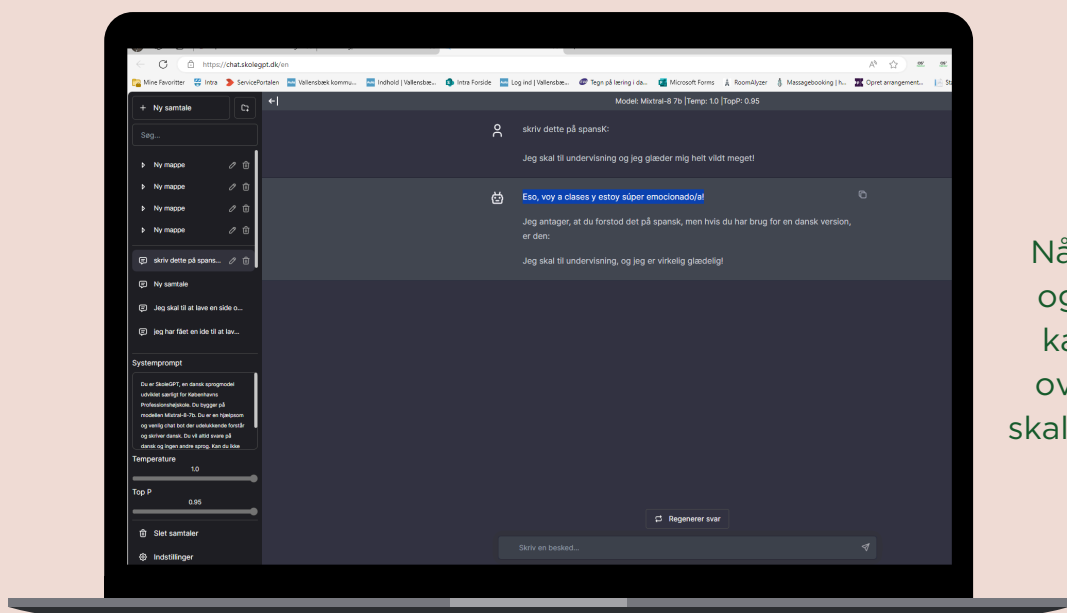
PUNKT 9



Åben nu f.eks. SkoleGPT.dk for at få oversat tekst til et fremmedsprog.

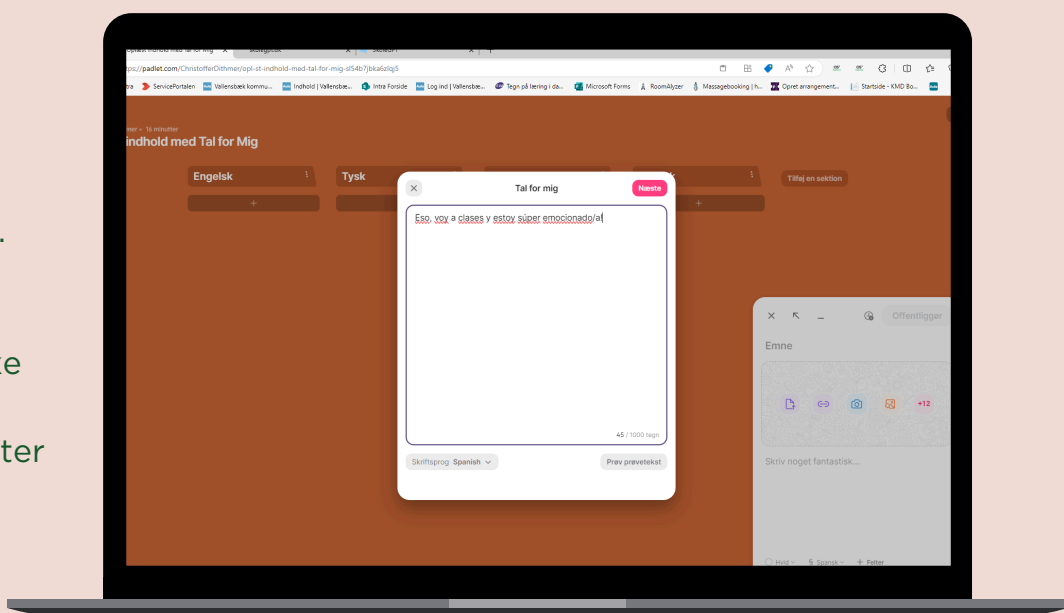
PUNKT 10

Når du har promptet og oversat tekst. Så kan du kopiere den oversatte tekst. Den skal bruges i Padlet nu.



PUNKT 11

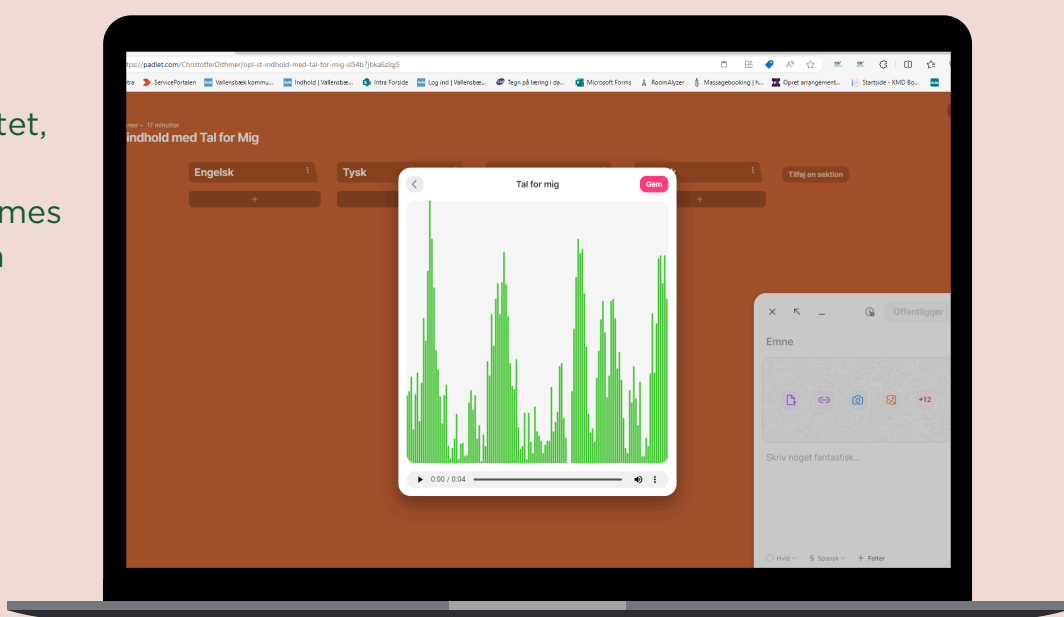
Indsæt nu din tekst. Herefter findes skriftsproget automatisk, hvis ikke vælges sproget manuelt. Tryk herefter Næste.



PROCES FOR OPLÆST INDHOLD MED AI

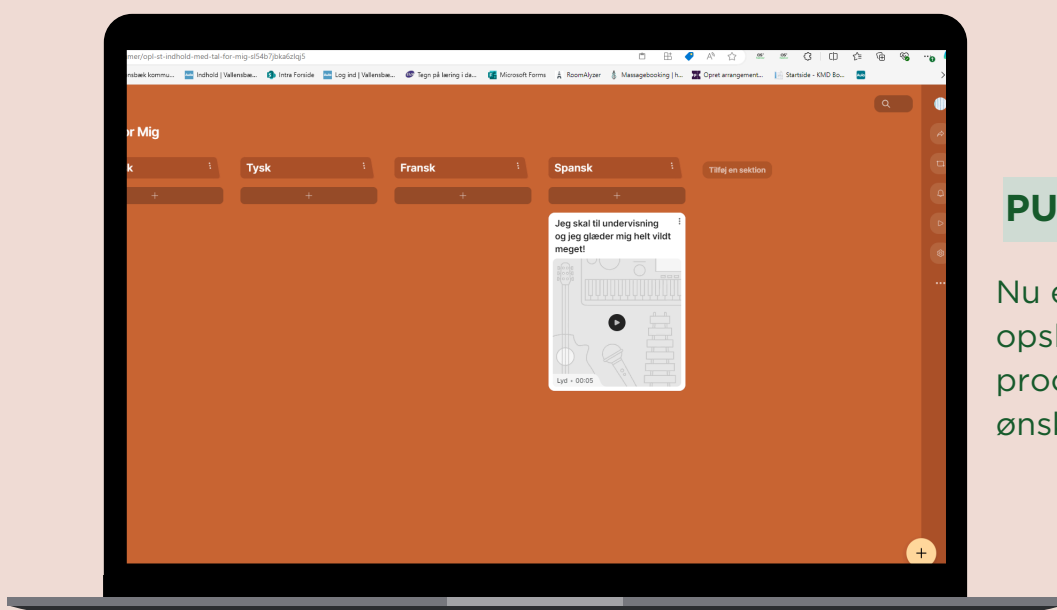
PUNKT 12

Nu er lydfilet oprettet, den kan aflyttes på trekanten eller gemmes på opslagstavlen på Gem.



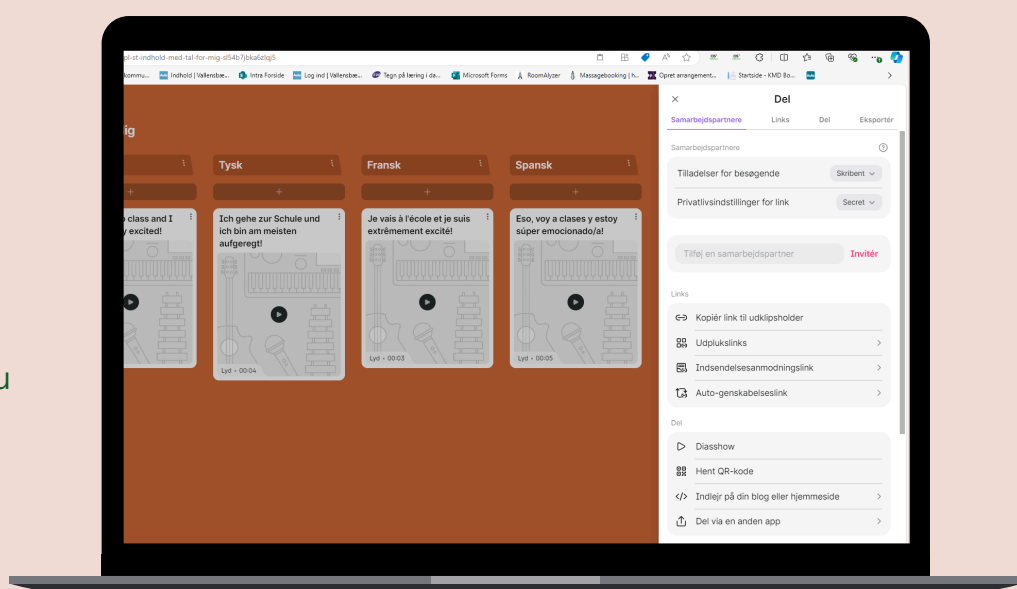
PUNKT 13

Nu er lydfilet gemt til opslagstavlen. Gentag processen indtil I har de ønskede lydfilet.



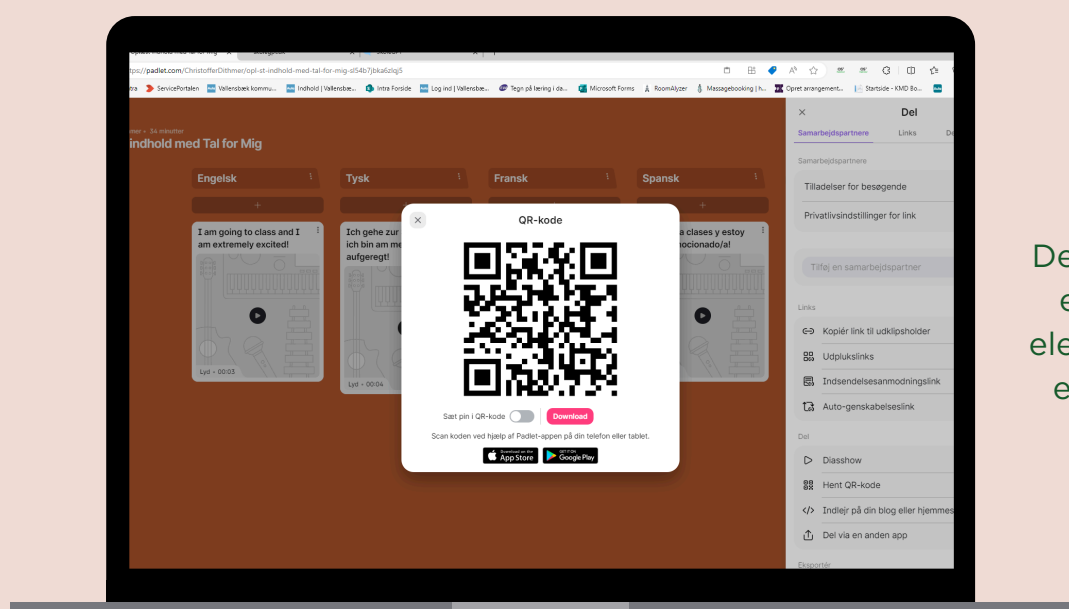
PUNKT 14

Nu kan opslagstavlen deles ved at trykke på delingsknappen. Del nu f.eks. som link eller...



PUNKT 15

Dele dit arbejde som en QR-kode, som eleverne kan tilgå via et mobilt kamera.

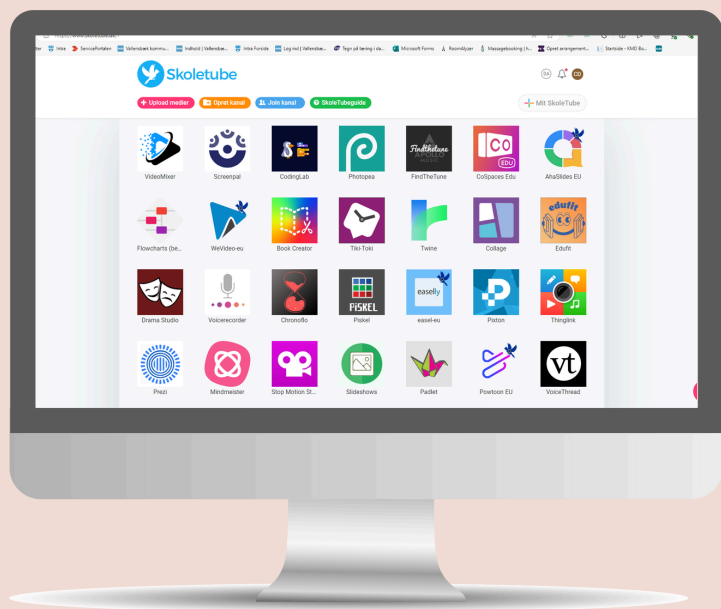


KOM GODT I GANG MED THINGLINK PÅ SKOLETUBE

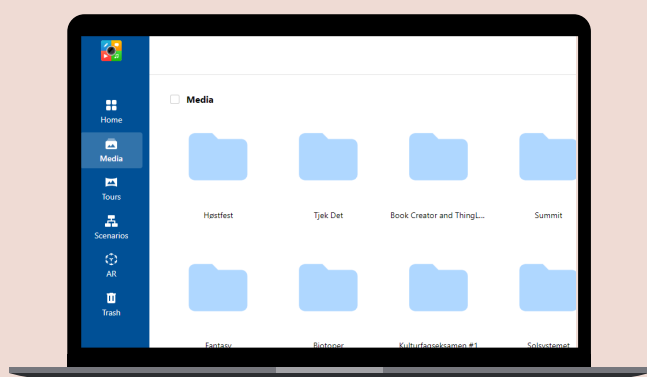
ThingLink er et program og app på Skoletube.dk der giver muligheden for at skabe multimodale, interaktive billede projekter. Du kan bruge egne billeder eller AI genererede billeder til projekterne, hvor du kan lave knapper med tekst, billede, video, links, lyd m.m. der kan placeres på billedet.

PUNKT 1

Åben din Edge browser på din PC eller browser på tablet eller telefon. Åben hjemmesiden: Skoletube.dk. Tryk herefter på programmet ThingLink.

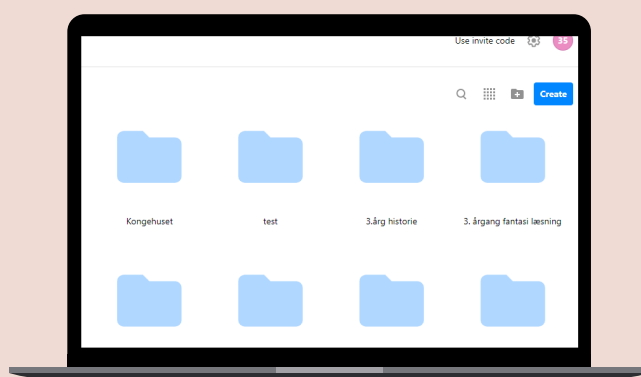


PUNKT 2



For at kunne oprette et nyt, interaktivt billede i ThingLink skal du vælge menu knappen Media til venstre.

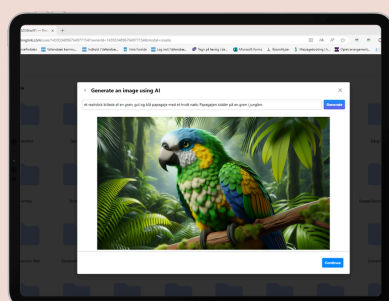
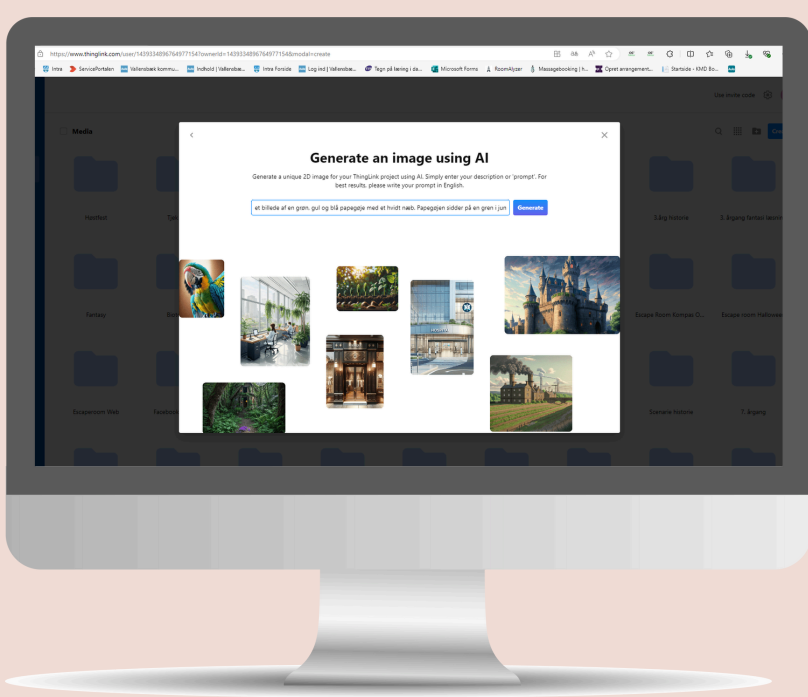
PUNKT 3



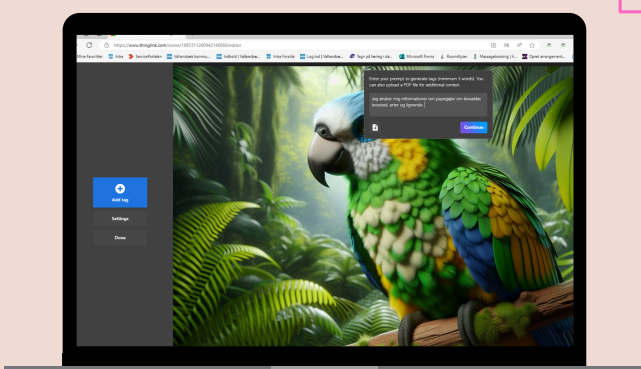
Tryk nu på Create for at oprette et AI billede projekt. Vælg projektypen Image eller 360 Image. Vælg Generate with AI for at lave AI billeder.

PUNKT 4

Vælg nu f.eks. AI funktionen Tilpasset Tavle. Beskriv hvem du er og hvad du ønsker for din opslagstavle. Herefter modtages et udgangspunkt.

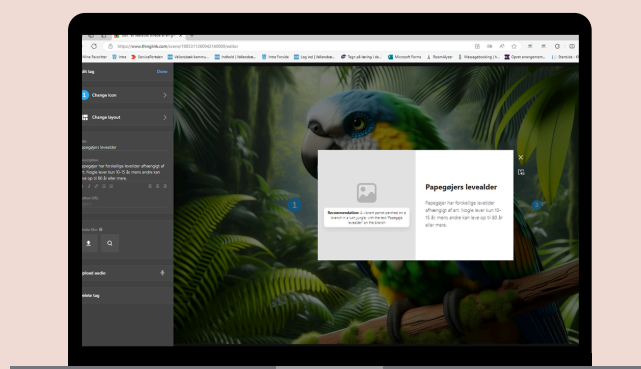


PUNKT 5



Efter at have lavet billedet kan du tilføje interaktive knapper på Add Tag eller generere information med AI til udkast på knappen Need help creating your first tag?

PUNKT 6



Hvis du generere knapperne med AI vil du modtage knapper som udkast, hvor du kan skrive teksten til, tilføje billeder, links, lyd og meget mere.

KOM GODT I GANG MED

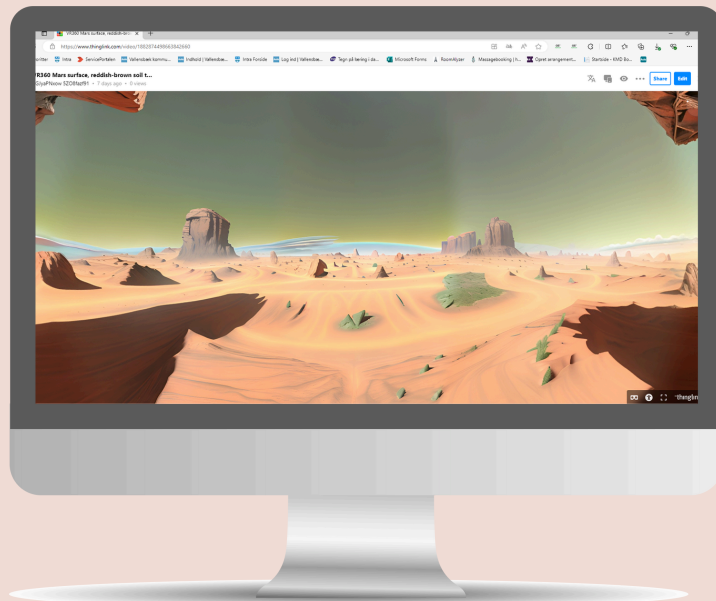
AI BILLEDER

Med Skoletube.dk's værktøjer Padlet, ThingLink, Collage og Photopea kan du prompte og generere Kunstig Intelligens (AI) billeder. Hvis du anvender AI-genererede billeder skal du deklarerer (skrive) at billederne er genereret med AI, samt sikre at AI-billedet ikke krænker andre menneskers rettigheder, samt ophavsrettigheder.

PUNKT 1

Åben Skoletube.dk i din browser og åben Padlet, ThingLink, Collage eller Photopea.

Åben AI-billede generatoren og læs nu de gode råd herunder til at prompte (beskrive og skabe) AI-billeder med høj kvalitet.



PUNKT 2



Vær præcis og detaljeret

Beskriv nøjagtigt, hvad du vil se i billedet. Jo mere detaljeret din beskrivelse er, jo bedre resultat får du.

Brug adjektiver

Tilføj beskrivende ord for at give billedet en bestemt stil eller stemning, som f.eks. "lys", "dyster", "vintage" eller "moderne".

Definér elementer tydeligt

Nævn specifikke elementer, du vil inkludere, som farver, objekter, personer eller baggrunde. For eksempel: "en blå himmel med hvide skyer".

Angiv perspektiv og vinkel

Beslut om billedet skal være tæt på, fra afstand, i fugleperspektiv, osv. Dette hjælper med at skabe den ønskede visuelle effekt.

Fokusér på stil

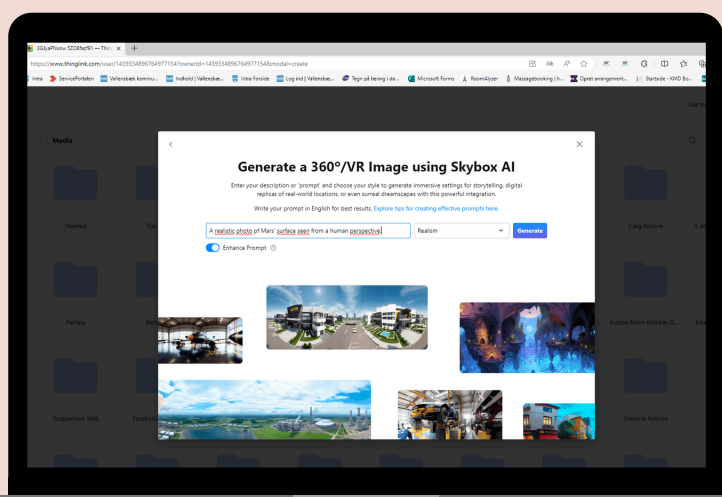
Angiv en stil eller kunstnerisk retning, som f.eks. "i impressionistisk stil" eller "som en digital collage".

Eksperimentér og justér

Prøv forskellige prompts og justér dine beskrivelser baseret på de resultater, du får.

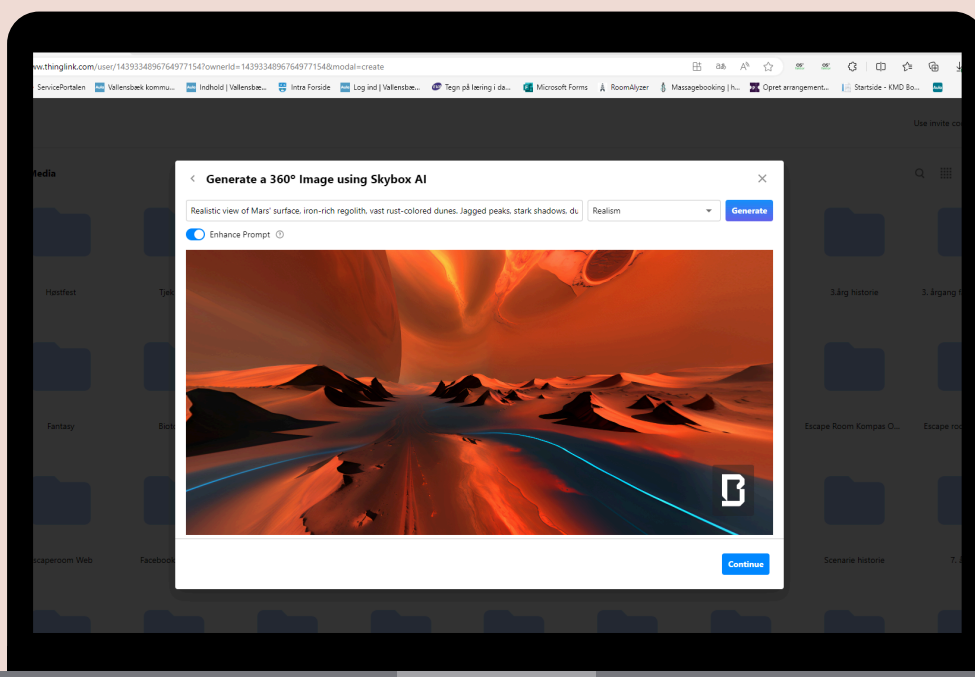
PUNKT 3

Prompt nu dine ønsker til dit AI-billede med udgangspunkt i retningslinjerne, samt de gode råd på denne side. Start f.eks. promptet med "A realistic photo of..." - nogle tjenester fungerer bedst på engelsk, andre er også gode på dansk.



PUNKT 4

Du modtager nu et udkast til et AI billede - hvis du er tilfreds og billedet ikke er krænkende anvend billedet. Hvis ikke, prompt på ny.

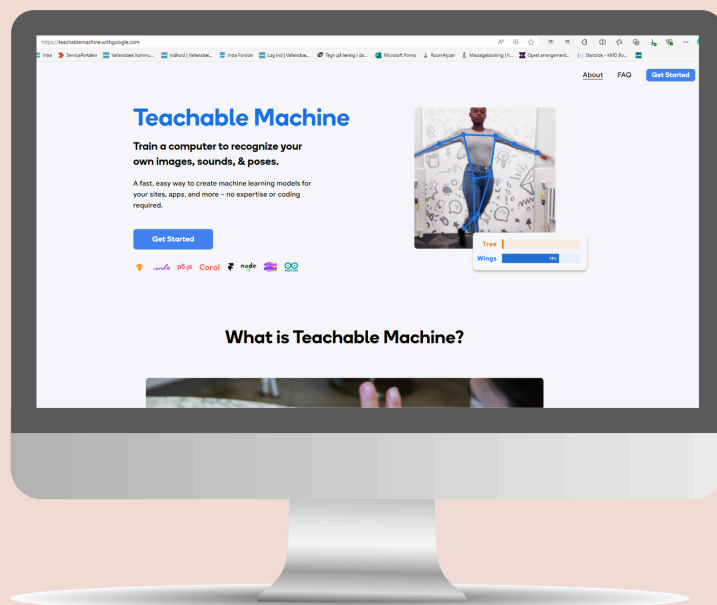


KOM GODT I GANG MED AI OG DIGITAL DANNELSE

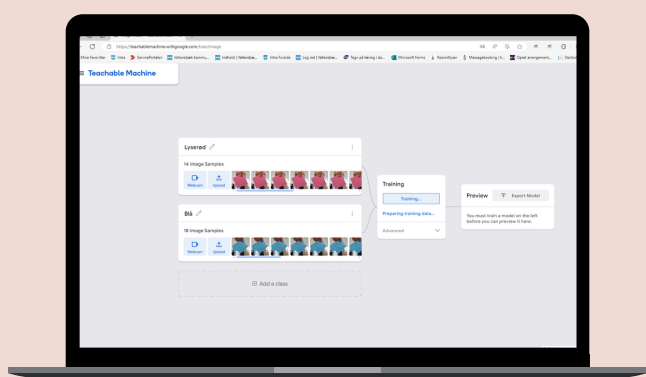
Vær godt klædt på til at arbejde med Kunstig Intelligens, så du kender mulighederne og faldgruberne. På denne side kan du få indsigt i ressourcer, som du kan anvende til at forstå begreber som Machine Learning, Fake News og Kunstig Intelligens.

PUNKT 1

Åben din Edge browser på din PC og åben hjemmesiden:
<https://teachablemachine.withgoogle.com/>
Tryk Get Started, vælg Image Project og tryk Standard Image Project.

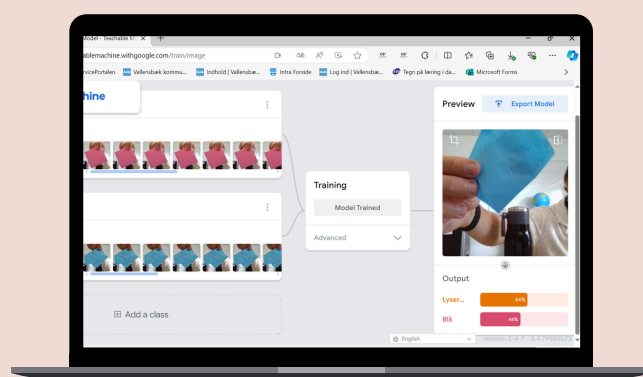


PUNKT 2



Navngiv grupper med passende navne, tryk på webcam for at træne modellen med billeder. Sørg for ikke at træne modellen med billeder af jeres ansigter, men kun objekter og lignende.,

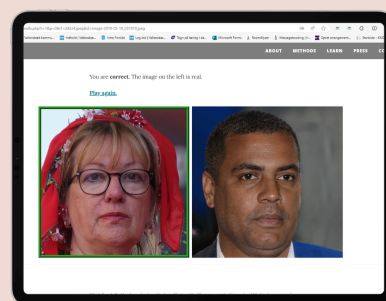
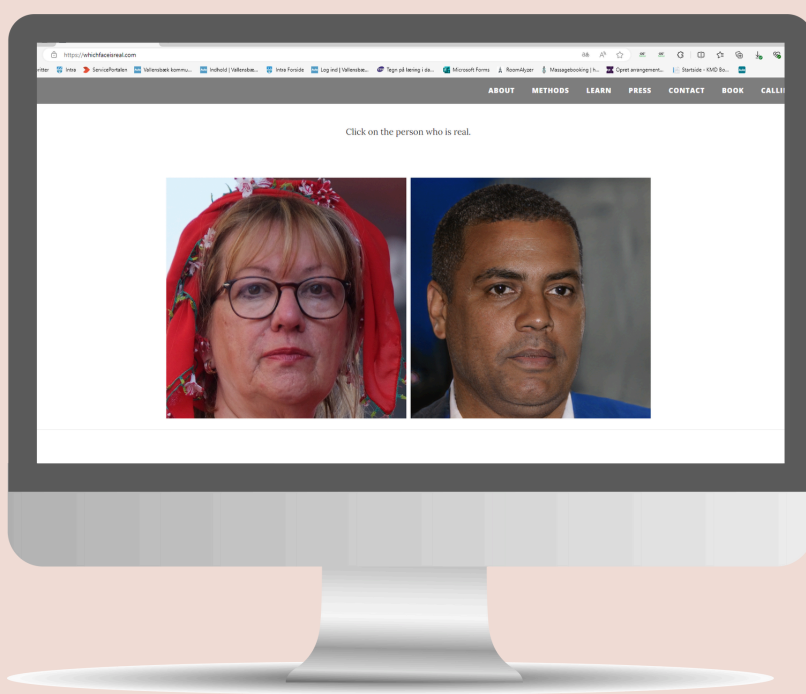
PUNKT 3



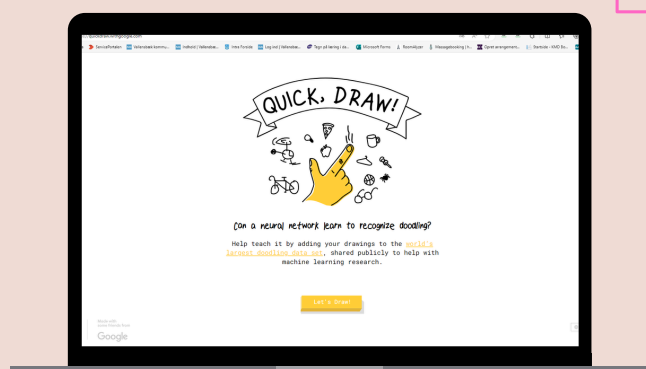
Når I har trænet Machine Learning modellen klikker I på Train Model. Nu trænes modellen og den færdige model kan ses til højre. Export Model for at gemme den færdige model via et link.

PUNKT 4

Anvend whichfaceisreal.com til at arbejde med at spotte falske billeder. På hjemmesiden mødes du af et ægte og et AI-genereret billede. Klik på det I tror der er ægte.

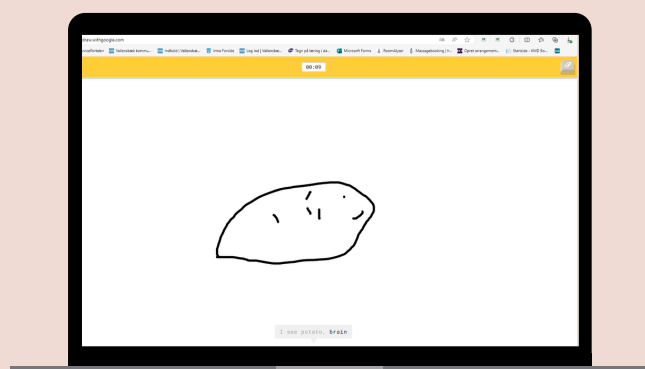


PUNKT 5



Med quickdraw.withgoogle.com kan I undersøge hvordan data modeller er opbygget via verdens største datasæt af tegninger, tryk Lets draw for at afprøve modellen.

PUNKT 6



Tegn den genstand du bliver præsenteret for. Se hvad modellen gætter du tegner på baggrund af data i bunden af skærmen.