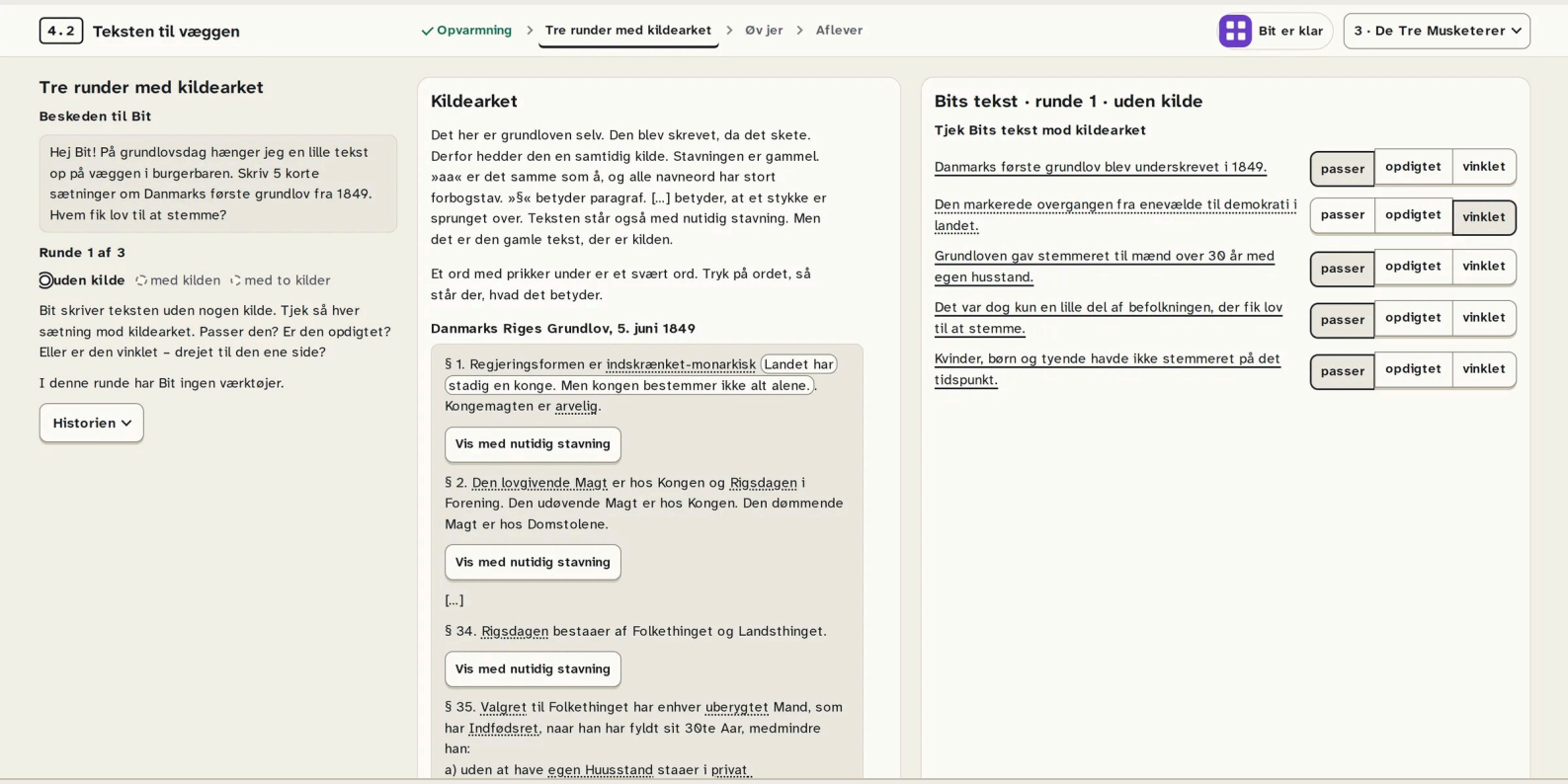
AI VÆRKSTED fra WhistleSafe

INTRODUKTION · TIL SKOLER, KOMMUNER OG GYMNASIER

16 moduler om sprogmodeller til udskoling og gymnasium

Eleverne laver forsøg med en sprogmodel, der kører på en computer på skolen.



Modul 4.2 · Giv Bit en bog. Sprogmodellen har skrevet fem sætninger om grundloven fra 1849. Eleverne tjekker hver sætning mod selve grundloven og markerer den »passer«, »opdigtet« eller »vinklet«.

16
moduler i fem dele

45 min
pr. modul. 5.1 er et projekt over 6–8 lektioner

Elevkonti: Ingen
Elevlogin: Klassekode og kaldenavn

Kører på skolen
Boksen er en computer på skolen. Elevernes tekst gemmes på den

DET LAVER ELEVERNE

Eleverne lærer, hvordan en sprogmodel virker, ved at lave forsøg med den

Eleverne arbejder i par ved én skærm. Hvert modul slutter med en aflevering.



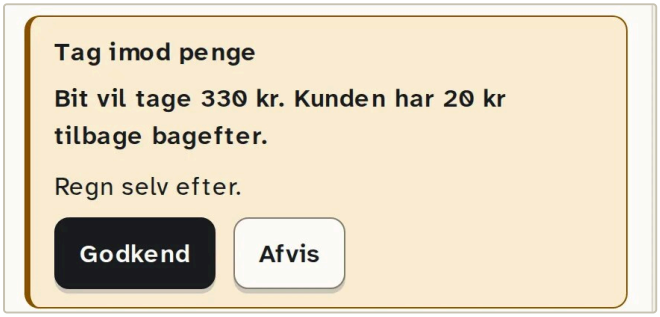
1.1 Tokens

Eleverne ser, hvordan sprogmodellen deler tekst i tokens, og regner prisen på 1 million tokens ud.



2.1 Bits instruktioner

Eleverne skjuler en kode i sprogmodellens instruktioner og angriber de andre gruppers.



3.1 Agenten

Eleverne følger en agent trin for trin og trykker »Godkend« eller »Afvis« ved hver betaling.



4.4 Tæl Bits svar

Eleverne kører samme sætning 10 gange, tæller »han« og »hun« og samler klassens målinger på tavlen.

Et modul:	Opvarmning, selve forsøget, øvelser og en aflevering.
Afleveringen:	Gruppens forsøg, sprogmodellens kørsler og svar på 3–5 spørgsmål med svarmuligheder.

AI-værksted ved siden af skolens chatbot

	Skolens chatbot	Forløb om AI	AI-værksted
Eleverne	Får hjælp i fagene hele skoledagen	Lærer om AI med papir og små øvemodeller	**Laver forsøg med en sprogmodel**
Læreren i lokalet	Hver elev chatter for sig	Fører timen	**Styrer klassen fra konsollen og vælger, hvad tavlen viser**
Aflevering	–	Varierer	**I hvert modul. Læreren gennemgår svarene på tavlen**
Fagplan 2027	–	Varierer	**28 af 31 linjer, citeret i lærernoterne**

KONSOLLEN OG TAVLEN

Læreren styrer timen



Grupperne — Noter | Afleveringer (1 af 8) | Svar

Nr.	Navn	Hvor	Milepæle	Tilstand	Stille	Afl.	
1	Burgerbanden	–	●○○○○○ Opg. 2	–	nu	–	…
2	Team Pomfrit	Bit tager imod bestillingen	●●○○○○ Kørsel 1 · 6/12	○ VENTER PÅ LOV	○ 7 min	–	…
	SKJULT · Vis kode · Vis på tavlen · Fjern gruppe						
3	De Tre Musketerer	–	○○○○○○ Opg. 1	KLAR TIL NÆSTE TRIN	nu	–	…
4	Gruppe 4	–	●●○○○○ Kørsel 1	–	nu	–	…
5	Kodekattene	–	○○○○○○ Opg. 1	KLAR TIL NÆSTE TRIN	nu	–	…
6	Chiliholdet	Aflever	●●●●●●	✓AFLEVERET	3 min	ja	…

Konsollen i modul 3.1. Hver gruppe på én linje. »Vis på tavlen« sætter én gruppes arbejde op på projektoren.

Konsollen:	Alle grupper på én skærm. Modulskift for hele klassen. »Stop alt« med to tryk.
Tavlen:	Læreren vælger, hvad projektoren viser. En gruppes tekst vises, når læreren trykker »Vis«.
Bedømmelse:	Læreren gennemgår svarene med klassen på tavlen og bedømmer afleveringen.
Lærernoter:	Én A4-side pr. modul med plan, fagord og spørgsmål til samtalen.
Forberedelse:	5 minutter før timen.
Opstart:	Vi sætter boksen og lokalets net op med jeres IT og gennemgår konsollen med lærerne.

MODUL 4.4 · TÆL BITS SVAR · SÅDAN KAN TIMEN GÅ, EFTER LÆRERNOTERNE

3 min	5 min	17 min	10 min	5 min	5 min
Log ind	Snak og terningen	Grupperne vælger et job og en sprogmodel, gætter og kører sætningen 10 gange Er tiden knap, så forkort denne del.	Diagram og tjek. Klassens målinger på tavlen	To opgaver	Aflever

Fagplan 2027 og gymnasiet

Fagplan 2027 (udkast, juni 2026)

Modulerne dækker 28 af 31 linjer om teknologi og AI, 10 fuldt og 18 delvist, i dansk, matematik, engelsk, historie, samfundsfag og valgfaget teknologiforståelse.

Valgfaget teknologiforståelse

Fra 2027/28. Del 5 er skrevet til det.

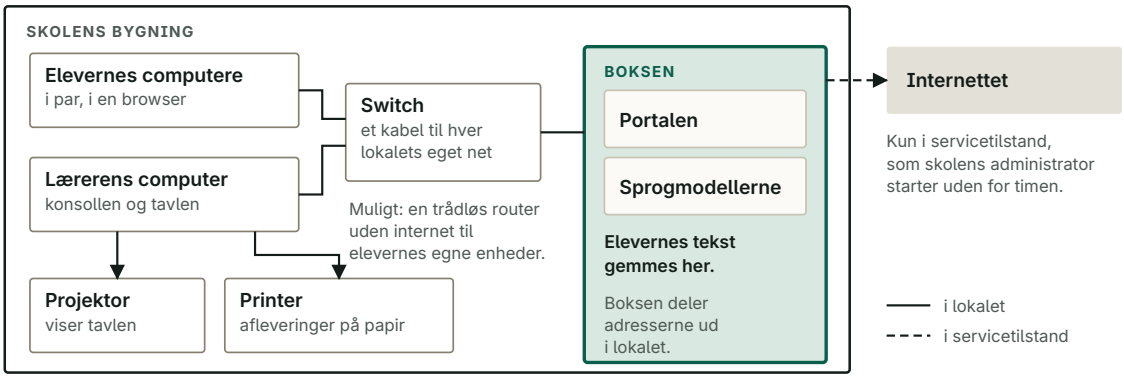
Gymnasiet

4.1, 4.4, 5.1 og 5.2 passer til informatik C. Koblingen til læreplanerne laver vi med de første gymnasier.

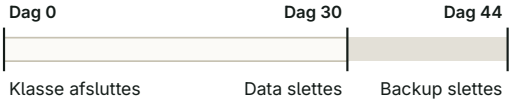
DEL 1	**Hvad er en sprogmodel?**	1.1 Tokens · 1.2 Parametre · 1.3 Hvad har Bit læst? · 1.4 Hvor meget tekst er nok? · 1.5 Sammenlign to modeller
DEL 2	**Styr den**	2.1 Bits instruktioner · 2.2 Lær Bit at sige nej
DEL 3	**Agenter og viden**	3.1 Agenten · 3.2 Fire værktøjskasser · 3.3 Hvor skal det stå?
DEL 4	**Bit i fagene**	4.1 Feedet · 4.2 Giv Bit en bog · 4.3 Bit som skrivemakker · 4.4 Tæl Bits svar
DEL 5	**Byg og kod**	5.1 Byg jeres egen Bit · 6–8 lektioner · 5.2 Bit koder

DATA PÅ SKOLEN

Elevernes tekst gemmes på boksen på skolen



Elevernes tekst:	Gemmes på boksen på skolen. Sprogmodellerne kører der.
Internet i timen:	Intet. Boksen går kun på internettet i servicetilstand, som skolens administrator starter uden for timen.
Elevlogin:	Klassekode og kaldenavn. Elevkonti: Ingen.
Roller:	Skolen er dataansvarlig. WhistleSafe vedligeholder boksen og er databehandler. Databehandleraftalen indgås, før boksen tages i brug.
Rensning:	Vi sletter portalens database og backup, når I beder om det.



Klasser uden aktivitet afsluttes selv efter 30 dage.

Pris, og hvad I skal bruge

Boksen:	En computer med den chip og hukommelse, vi har afprøvet. Maskinerne står i den tekniske beskrivelse.
Pris for boksen:	Fra ca. 30.000 kr. ekskl. moms (oktober 2026), købt hos jeres egen leverandør.
Licens:	Efter aftale.
Kapacitet pr. boks:	6 grupper i læsefart. 12 grupper (24 elever i par): typisk svar på ca. 10 sekunder. Større klasser: 2 hold.

1 Lokalets net

Anbefalet: En switch og et kabel til hver computer. Muligt: En trådløs router uden internet til elevernes egne enheder. Switch og kabler: Efter tilbud fra os.

2 Elevernes computere

En nyere browser.
Installation: Ingen.
Computere: Efter tilbud fra os.

3 Projektor og printer

Til tavlen og til afleveringerne på papir.

Medudvikler 2026/27

Vi søger de første skoler, kommuner og gymnasier, der vil køre modulerne med deres klasser og rette lærernoterne til med os.

Book et møde

kontakt@whistlesafe.dk
+45 31 70 77 73
whistlesafe.dk/ai-vaerksted

Hvem står bag
WhistleSafe ApS · CVR 44 41 26 67
Ndr. Dragørvej 151, 2791 Dragør

Paw Ormstrup Madsen
Principal Software Engineer

Christian Nedergaard Staal
IT-civilingeniør

David Troutman Madsen
Autoriseret psykolog