

Udforsk AI i fremmedsprogundervisningen

Av **Maria Frantzen Sanko**, tysk- og fransklærer, læsevejleder og ordblindelærer samt forfatter til læremidler og fagbøger, ansat ved Pilegårdsskolen i Tårnby kommune, Danmark

Med Als fødsel er undervisningen i fremmedsprog blevet langt mere kompleks. Hvad har eleverne selv skrevet? Kan vi stadig bede dem løse skriftlige opgaver? Hvordan kan vi undgå, at de snyder?

Med ovenstående in mente kan rollen som fremmedsproglærer også ændre sig: Vi bliver guider i den digitale verden, opdagelsesrejsende sammen med eleverne, hvis vi tør udforske, hvornår og hvordan vi kan bruge AI – og hvornår AI ikke er relevant.

I denne artikel får du et perspektiv på, hvordan AI kan blive en støtte i fremmedsprogundervisningen, og hvordan læreren med sit faglige og didaktiske udgangspunkt kan tilrettelægge en undersøgende tilgang til teknologiens fordele og ulemper i samspil med eleverne. Jeg giver i denne artikel et bud på tre forskellige opgaver,

der kan gennemføres i fremmedsprogundervisningen, herunder en refleksionsopgave, hvor eleverne tager stilling til deres interaktion med AI.

Hav målet for øje

Der skal ikke undervises i AI for enhver pris. Der skal heller ikke undervises *uden* AI for

enhver pris. Men man kan godt føle modvilje mod AI, føle, at AI har omdannet ord til et semantisk netværk, hvor matematiske værdier spiser sprogets betydning. AI er en sandsynlighedsberegner, der giver hvert ord en matematisk værdi og efterfølgende beregner sandsynligheden af, hvilken rækkefølge ordene skal stå i for at give mening. Maskinen giver altså et bud på, hvordan et svar på et spørgsmål sandsynligvis kan lyde. Det er vores opgave at være kritiske og huske, at AI er et værktøj på linje med en ordbog og et Word-program: Den har ingen værdi i sig selv. Den får først værdi, når vi mennesker giver den et input; vores *humanware* er essentielt for AIs *software* (Warschauer, 2002). AI kan altså ikke noget, uden at vi giver den en opgave – det, der hedder en prompt. Det er først der, den kommer til sin rette brug: Når vi beder den løse en opgave, kommer den med et forslag til, hvordan det kan gøres. AI giver ikke sig selv opgaver – den har brug for vores input for at kunne generere et output.

Vi skal konstant have målet for øje, når vi bruger en teknologi i undervisningen. Hvad kan AI bidrage med? Er den en sparringspartner? Kan AI kreere samtalemuligheder og give direkte feedback på elevens skriftlighed på målsproget – eller på elevens mundtlighed, hvis sprogmodellen har adgang til tale-til-tekst?

Er formålet, at eleven skal stille spørgsmål på målsproget, så kan eleven godt "tale" med en AI, men er formålet, at eleven skal indgå i en samtale og forholde sig til

kropssprog, tone og udtale, skal det foregå analogt.

At bruge AI i fremmedsprog kræver altså, at vi har målet for øje – og kan vurdere, om dette bedst nås via teknologi, uden teknologi eller med en kombination af begge.

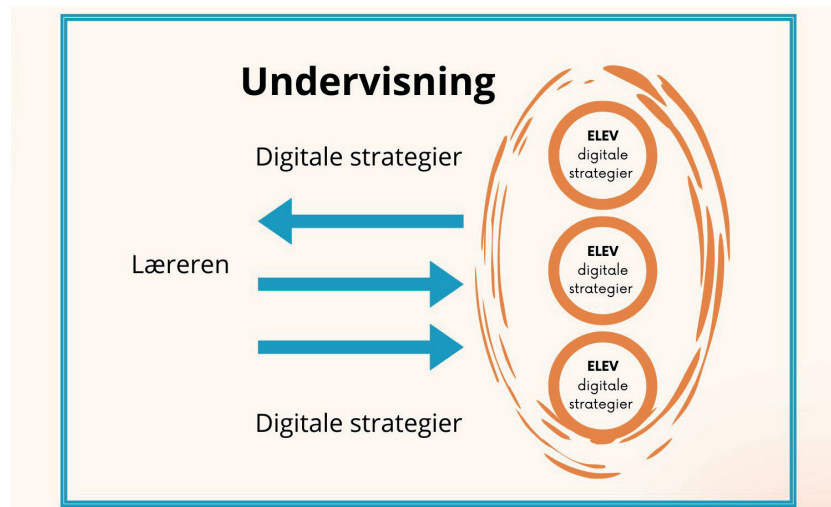
Det udforskende rum

At undervise med AI kan være udfordrende, og man kan føle, at eleverne er langt mere digitalt orienterede, selv om deres brug af AI ofte er uden større kritisk refleksion. Vi skal altså undervise eleverne i, *hvornår* og *hvordan* de bedst muligt bruger disse værktøjer.

Når vi underviser med en teknologi, gør vi det, vi allerede gør bedst: Vi bringer vores didaktik og faglighed i spil "for at skabe bevidsthed, metarefleksion og kritisk

stillingtagen hos vores elever" (Høffner & Sanko, 2025). Vi sætter rammer, der fremmer sprogtiltagelsen, vi udvælger et tema eller et sprogligt område, der skal udforskes, og vi indgår i en undersøgende dialog med eleverne om AI. Og netop det at arbejde udforskende med eleverne kan være en stor styrke både for klasserummet og for lærer-elevrelationen, idet den hierarkiske struktur nedbrydes. Når vi arbejder udforskende, arbejder vi i et rum, hvor der ikke er nogen rigtige svar og derfor ikke nogen forkerte svar eller metoder.

Modellen illustrerer, at læreren rammesætter en opgave med AI, hvor et af formålene er at udforske, hvad AI kan. Dette vises i modellen ved, at pilene peger frem og tilbage mellem lærer og elev, mens eleverne samles i en "mængde," fordi de også deler med hinanden. Læreren kan



Tilpasset fra Modellen for digitale strategier (Gaarden & Sanko 2024, efter Svendsen 2016: 211)
Canva.com

præsentere et indhold og foreslå en tilgang til værktøjet, men undervejs udvikler eleverne egne strategier til brugen af værktøjet, som de deler med hinanden og med læreren. Det kan være, at nogle elever har fundet ud af, at de får det bedste output, når de skriver flere korte prompts efter hinanden. Andre har måske fundet en logisk måde at formulere en prompt på, som de gerne vil dele. Ved at gå udforskende til værks ansporer vi til at tage stilling til både metoder, strategier, men også værktøjets output (Hoffner & Sanko, 2025). Samtidig giver det mulighed for at justere uhensigtsmæssige strategier, inden de bliver til en fast vane, hvis vi fastholder, at det er faglighed og læring og ikke værktøjet i sig selv, der er omdrejningspunktet for arbejdet med AI. Vi kan spørge: *Hvad lærte du af det? Lærte du noget om sprog – eller lærte du noget om AI?* og på den måde guide eleverne i at bruge AI hensigtsmæssigt. Desuden inviteres eleverne til at vurdere, om brugen af værktøjet gavner eller skader muligheden for at til egne sig et nyt sprog, de oplever en følelse af at blive lyttet til og taget alvorligt, samtidig med at de udvikler et metasprog om digitale strategier og deres indflydelse på sprogtiltagelse (Gaarden & Sanko, 2024).

Arbejdet med AI er arbejdet med at sætte rammer

I Danmark er der endnu ikke nogen deciderede anbefalinger for, hvordan man bruger AI i grundskolen. Der er dog i 2024 udarbejdet anbefalinger til ungdomsuddannelserne. Her fremhæves:

- At der skal skabes rammer for den gode og sikre brug af AI
- At ledelsen skal sikre fælles retning og kompetenceudvikling for undervisere
- At der undervises i, med og uden AI.

(Børne- og undervisningsministeriet, 2024).

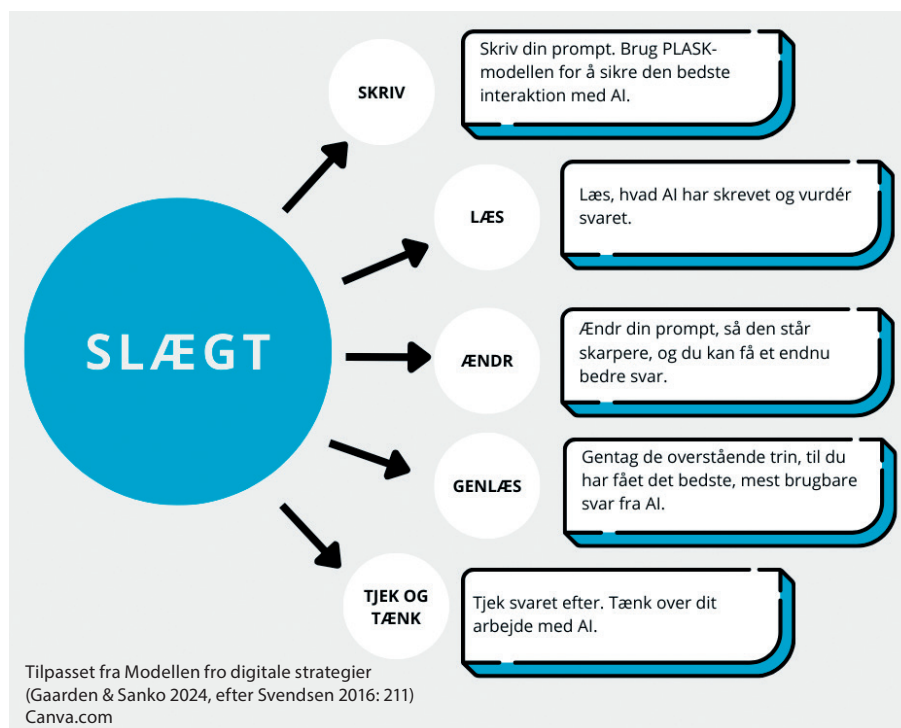
Men hvordan kan en rammesætning så helt konkret se ud?

Konkrete modeller til rammesætning

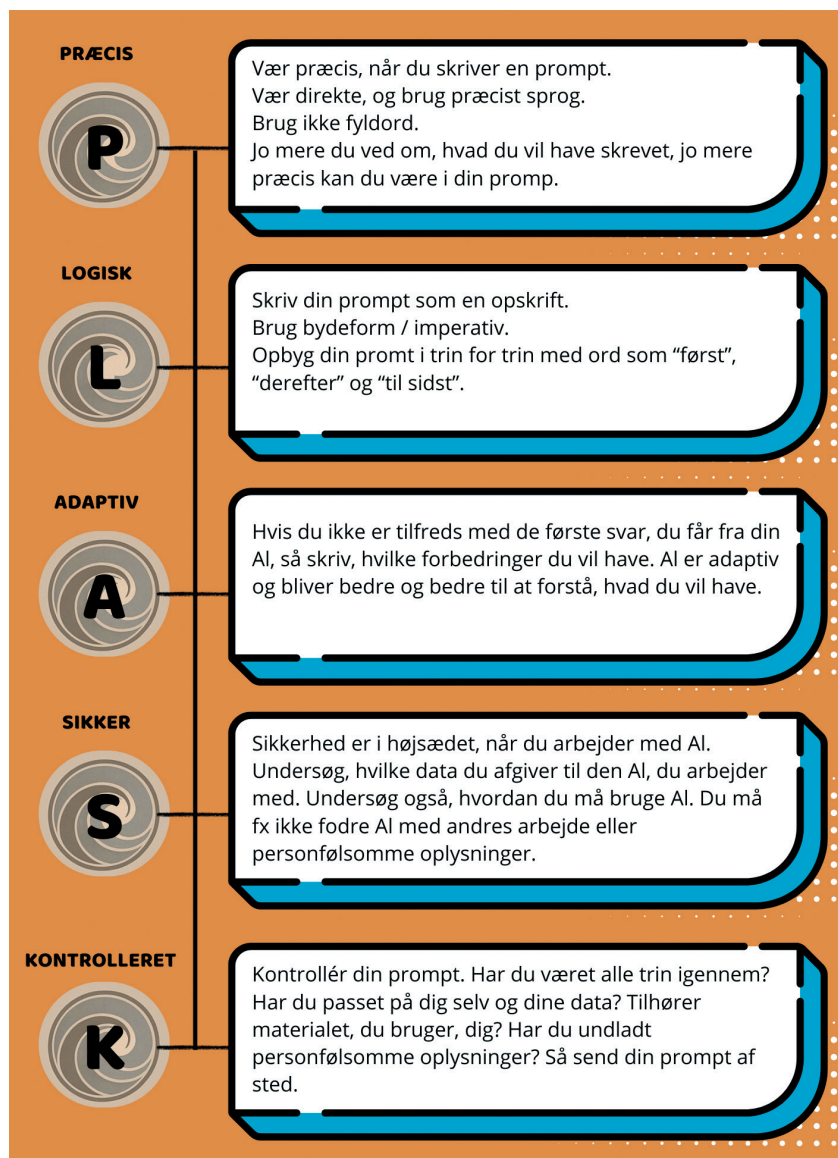
Nedenstående modeller giver et bud på netop det at sætte rammer for arbejdet med AI, og de har begge den kritiske tilgang til og refleksionen over brug af AI

som omdrejningspunkt. Begge modeller arbejder med, *hvordan* man bruger AI, ikke *hvorfor*. Det er naturligvis et spørgsmål, der skal besvares, inden man overhovedet åbner computeren: Er AI en nødvendig støtte i den opgave, jeg skal løse, eller kan jeg klare det lige så godt eller bedre selv uden brug af AI?

SLÆGT-modellen er en opskrift til brugen af AI. Der er fokus på ikke at godtage det første svar, man får. Ens prompt skal ændres, indtil svaret er tilfredsstillende. Samtidig understreger punktet *Tjek og tænk* vigtigheden af at reflektere over brugen af AI samt af at bruge pålidelige kilder til at tjekke de fakta, AI har frembragt. Man kan



spørge sig selv, om faktasøgning med AI overhovedet er relevant i fremmedsprogundervisningen, hvor det er sprogtilegnelsen, vi har fokus på.



Tilpasset fra Höffner & Sanko, 2025 – frit efter Lo, L.S. 2023
Canva.com

PLASK-modellen hjælper med at opbygge en funktionel prompt, men har også fokus på sikkerhed. I Norge har NDLA lavet en sprogmodel, som elever kan tilgå, og nogle kommuner har knyttet Copilot til deres Office-pakke. Før AI tages i brug i undervisningen, er det vigtigt at undersøge, hvilke retningslinjer der gælder på den enkelte arbejdsplads, så kun tilladte data og oplysninger afgives. Det er også essentielt at anonymisere eventuelle elevopgaver, hvis AI inddrages i feedback, samt at minde eleverne om ikke at dele egne eller andres personfølsomme oplysninger i samarbejdet med den kunstige intelligens.

Men hvordan kan man så arbejde med AI i sin fremmedsprogundervisning under hensyntagen til ovenstående rammer og de lokale retningslinjer?

Herunder findes der konkrete bud på opgaver, der integrerer ovenstående modeller i arbejdet med AI. Refleksionsopgaven ansporer til en fælles refleksion med eleverne om, hvad AI kan og ikke kan.

1. Eksempelopgave – Mein Monster

Materiale:

Et device pr. 2 elever
Papir og blyant/farveblyanter

Opgave:

Gennemgå PLASK- og SLÆGT modellerne med eleverne. Inddel eleverne i par. Eleverne tegner et monster sammen. I fællesskab skriver de en beskrivelse af monsteret på målsproget. Beskrivelsen har fokus på beskrivende adjektiver og verber

i nutid. Eleverne bruger beskrivelsen i den prompt, de skriver til AI.

Udover at beskrive, hvordan monsteret ser ud, kan eleverne tage stilling til udsmykning – bærer monsteret smykker, har det en bestemt frisure? Og interesser – spiller monsteret klaver? Læser bøger? Ryger pibe?

Når alle eleverne har genereret deres monster, kan man i plenum reflektere over disse spørgsmål:

- Hvad var AI'en god til?
- Hvilke fejl lavede den?
- Hvilke ændringer måtte I lave i jeres prompts for at få det mest nøjagtige resultat?
- Hvordan kan vi forholde os til, at AI-generering af billeder udleder en del Co2?

(Luccioni et al. 2024)

Denne opgave har fokus på kritisk stillingtagen – det er sjældent, at AI rammer plet, når den laver billeder. Derfor kan eleverne være nødt til at forfine deres prompts nogle gange, før de får det ønskede resultat. Det skærper deres sproglige opmærksomhed.

Til denne opgave skal der bruges en generativ AI, der kan danne billeder.

For at støtte eleverne i deres arbejde med AI kan læreren udforme specifikke prompt-eksempler, som eleverne skal kopiere og bruge. På den måde bliver det tydeligt, hvad der forventes af dem. Skal

opgaven være sværere, kan I fx arbejde med landskabsbilleder og inddrage præpositioner som foran, bagved, ovenpå ... osv.

2. Eksempelopgave – Rede mit einem Promi

Materiale:

Et device pr. 2 elever

En forberedt prompt

Evt. liste med ord/chunks, der skal indgå i samtalen

Opgave:

Formålet med denne opgave er, at eleven øver sig i at formulere og besvare spørgsmål på målsproget i en "samtale" med AI.

Opgaven kan benyttes i mange forskellige kontekster, fx til emner som *Fritid, mit hjem, min familie, berømtedder, sportsstjerner*. Det er valget af emne, der giver læreren mulighed for at differentiere i sværhedsgrad.

Eleverne kan i princippet føre en samtale om hvad som helst inden for jeres pensum i sprogfaget, da der er fokus på at formulere og stille spørgsmål. Derfor kræver opgaven, at der er forberedt en liste med relevante ord eller chunks fra jeres undervisning, som eleven skal bruge i samtalen med AI.

Læreren inddeler eleverne i par og udleverer ordlisten til dem. Derefter aftales det med klassen, hvad samtalen skal handle om, og læreren skriver eventuelt sætningsstartere eller spørgeord på tavlen, så eleverne hele tiden kan vende tilbage til dem. En intro-

duktion til PLASK- og SLÆGT-modellerne anbefales for at sikre, at eleverne forstår rammen for opgaven. Se forslag til en prompt her.

Vi skal føre en samtale på tysk. Vi skal bruge tyske spørgeord som wo, wie, was, wer, warum og lignende. Vi skriver på niveau A2, altså i et simpelt og letforståeligt sprog. Jeg er en 15-årig elev på en norsk videregående skole. Jeg skal interviewe dig. Du skal svare som fodboldspilleren Jamal Musiala fra Bayern München. Du starter med en kort præsentation, bagefter interviewer jeg dig, og så har vi en samtale om sport og fritid. Forstår du opgaven? Efterfølgende kan eleverne arbejde med at faktatjekke de svar, de har fået. Tal i klassen om:

- Hvad overraskede jer – positivt eller negativt?
- Hvor pålidelige var de oplysninger, I fik af AI?
- Kunne I have lavet denne opgave uden AI?
- Hvad har I lært om sprog i denne opgave? Og hvad har I lært om AI?

3. Eksempelopgave – lagkage

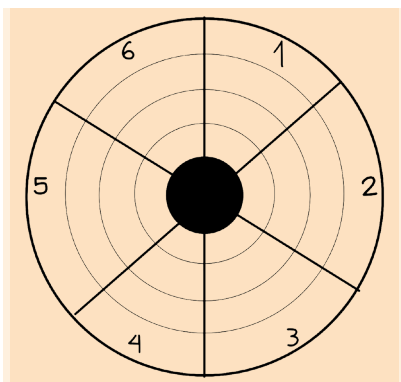
Materiale:

Lagkagen i print, 1 lagkage pr. elev.

Evt. blyanter eller tuscher til skravering

Opgave:

Formålet med denne opgave er ikke at arbejde hands-on med AI, men at give anledning til, at eleverne reflekterer over samarbejdet med AI.



Print en "lagkage" ud til alle

Den oprindelige vejledning og skabelon til lagkage finder du her under downloads.



Hvert lagkagestykke er inddelt i felter og har et nummer med et tilhørende udsagn – lagkagestykke 1 hører til udsagn 1 og så videre.

Udsagn 1 læses højt for hele gruppen. Herefter skraverer hver elev individuelt det tilhørende lagkagestykke. Hvis eleven er meget enig i udsagnet, skraveres hele stykket. Hvis eleven er uenig, skraveres kun ét felt – og så videre. Dernæst gennemgås ét udsagn ad gangen i fællesskab. Her kan

eleverne forklare, hvorfor de har skraveret, som de har.

1. Jeg lærte noget nyt om fremmedsprog af opgaven.
2. Jeg lærte noget om at bruge AI af opgaven.
3. Jeg kan lave en god, sikker prompt på mit fremmedsprog.
4. Als svar var skrevet i et sprog, jeg kunne forstå.
5. Min samtale med AI var relevant for min opgave.
6. AI kan hjælpe mig videre med min opgave.

Afslutning

AI har givetvis et potentiale i fremmedsprogundervisningen, men det kræver en bevidst didaktisk tilgang. Det er lærerens pædagogiske ståsted og faglige vurdering, der danner grundlaget for, hvordan teknologien integreres i undervisningen. Læreren skal sætte rammer, så AI ikke erstatter, men understøtter læringen, fx ved at skabe samtalemuligheder eller fremme refleksion over mulighederne for sprogtilegnelse. Ved at træde ind i et udforskende rum arbejder lærer og elev sammen om, hvordan man bedst muligt kan forholde sig kritisk til teknologien og udvikle strategier til at anvende den konstruktivt. Diskussioner om, hvornår AI er en støtte, og hvornår det ikke gavner sprogtilegnelsen, bør tage afsæt i lærerens professionelle dømmekraft og ske inden for rammerne af lokale og nationale retningslinjer.

LITTERATUR

Børne- og undervisningsministeriet (2024).

Nu kommer anbefalinger for brug af generativ kunstig intelligens i undervisningen på landets ungdomsuddannelser <https://www.uvm.dk/aktuelt/nyheder/uvm/2024/nov/241120-nu-kommer-anbefalinger-for-brug-af-generativ-kunstig>.

Gaarden, T. & Sanko, M. F. (2024). *LST til alle – læse og skriveteknologi i almenundervisningen*. Akademisk forlag.

Høffner, C. & Sanko, M.F. (2025). *AI og andre sprogteknologier i fremmedsprogundervisningen*, Akademisk forlag

Luccioni, A. S., Jernite, Y. & Strubell, E. (2024).

Power hungry processing: Watts driving the cost of AI deployment?

Svendsen, H. (2016). Ph.d. afhandling: *Teknologibaseret læsning og skrivning i folkeskolen*. Aarhus Universitet.

Warschauer, M (2002). *A Developmental Perspective on Technology in Language Education*. TE-SOL Quarterly, 36 (3) 453-475. Lokaliseret 17. marts 2025.