

Chatbots i fremmedsprogsundervisningen

Indhold	Designproces-element	Planlægning	Arbejdsproces	Kompetenceområder og mål
AI og chatbots	Introduktion	AI and chatbots, for better or for worse? Samtale om konsekvens og betydning - AI som "serviceorgan"	Som introduktion til arbejdet med chatbots ser eleverne en video om Henn na Hotel i Japan, verdens første robot drevne hotel.	<ul style="list-style-type: none"> • Nysgerrighed og motivation • Digital myndiggørelse - konsekvensvurdering, refleksion over digitale artefakters betydning for individ, fællesskab og samfund - herunder også etiske dilemmaer
Hvad går opgaven ud på?	Designopgave	En præsentation af den overordnede opgave: at designe sin egen chatbot	Eleverne præsenteres for forskellige chatbots, herefter udspecificeres designopgavens arbejdsproces.	<ul style="list-style-type: none"> • Viden om digitale artefakters betydning for vores samfund. • Viden om digital design og designprocesser
Hvad er en chatbot?	Feltstudie	En nærmere undersøgelse af forskellige chatbots og de opgaver, der i dag løses vha. chatbots. Fokus på såvel funktionalitet som kommunikation.	Eleverne undersøger forskellige typer af chatbots og arbejder med følgende spørgsmål: <ul style="list-style-type: none"> • Hvad er en chatbot? • Hvorfor har vi chatbots? • Hvor møder vi chatbots? • Hvad kan chatbots hjælpe med? 	<ul style="list-style-type: none"> • Computational tankegang • Viden om og vurdering af digitale artefakters betydning for vores samfund • Afkodning af kommunikationsmønstre • Digital myndiggørelse herunder bl.a. teknologianalyse og formålsanalyse • Engelskfaglige kompetencer, både i forhold til skriftlig kommunikation, kultur og samfund, sprogligt fokus samt tekst og medier
Hvad skal vores chatbot kunne?	Idegenerering	Brainstorm over chatbottens muligheder. Det overordnede mål bliver i fællesskab formuleret: At producere en chatbot, der vil kunne erstatte en virkelig	I padlet laver eleverne en brainstorm med eksempler på, hvor vi møder chatbots, eller hvor de tænker, en chatbot vil kunne løse en relevant opgave.	<ul style="list-style-type: none"> • Designproces-kompetence • Handleevne til at træffe selvstændige valg og fravalg i forhold til opbygning af samtalemønstre, kommunikationsform, det anvendte

Chatbots i fremmedsprogsundervisningen

		person i en relevant og realistisk kommunikationssituation.	Efter formulering af et overordnet mål for designopgaven vælger eleverne i par en problemstilling/kommunikations-udfordring, de ønsker at løse ved hjælp af en chatbot. Samtalemønsteret skitseres og arbejdet med fabrikationen af chatbotten kan påbegyndes.	sprog samt forskellige kulturelle og samfundsmæssige forhold
Hvordan laver vi en chatbot, der løser netop denne kommunikations-opgave?	Fabrikation	Opstart på arbejdet med at kreere sin egen chatbot - fra idé til virkelighed. Selve fabrikationen af chatbotten sker via hjemmesiden https://landbot.io/	En kort gennemgang af chatbot-programmets opbygning og dets muligheder. Henvisning til videoinstruktioner, der understøtter det videre arbejde med programmet. Det simple, intuitive system af kommunikationsmoduler, som programmet er bygget op omkring, gør det let for eleverne at kreere en kommunikationssituation.	<ul style="list-style-type: none"> • Computational tankegang, herunder arbejde med algoritmer, strukturering samt modellering • Teknologisk handleevne • Designproces-kompetence • Digital myndiggørelse • Mestring af digitale værktøjer herunder chatbots, Padlet, video- og lydoptagelse samt redigering
På hvilke måder løser vores chatbot opgaven?	Argumentation	Gennem først en peer-feedback seance og dernæst en endelig præsentation argumenterer eleverne for de forskellige elementer ved netop deres udgave af en chatbot. Både chatbottens samtalemønster, funktionalitet og sprog vil være afgørende for, hvordan	Undervejs i processen mødes eleverne med et andet elev-par. De afprøver hinandens chatbots og giver respons i forhold til fastsatte kriterier. <ul style="list-style-type: none"> • Sproglige kriterier • Kriterier for relevans / vores chatbots berettigelse • Funktionalitet samt kommunikationsmønster 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologisk handleevne og anvendelse af selve chatbot-programmet • Digital design og designprocesser herunder argumentation for valg og fravalg i processen • Refleksion over egne kompetencer • Digital myndiggørelse, bl.a. teknologianalyse og formålsanalyse • Engelskfaglige kompetencer, herunder skriftlig og mundtlig

Chatbots i fremmedsprogsundervisningen

		man som forbruger oplever chatbotten.		kommunikation, præsentation, sprogligt fokus samt tekst og medier
Har vi løst opgaven? Vil vi kunne forbedre vores chatbot?	Refleksion	I forbindelse med den endelige præsentation på klassen kommer eleverne med en vurdering af deres egen chatbot, og de valg, der blev taget undervejs i processen.	Vurdering af egen chatbot. Fokus på: <ul style="list-style-type: none"> • Fordele og ulemper • Valg og fravalg • Re-design og forbedring • Artefaktets betydning for individ, fællesskab og samfund 	<ul style="list-style-type: none"> • Teknologisk handleevne gennem en vurdering af chatbotprogrammets muligheder og begrænsninger • Digital myndiggørelse, herunder teknologianalyse, formålsanalyse, konsekvensvurdering og re-design • Etisk aspekter i forhold til artefaktet