

The background is a solid purple color. It features several large, overlapping geometric shapes: a blue circle in the top left, a yellow circle in the top right, and a large blue circle in the bottom center. A thick yellow chevron points from the top right towards the center, and another thick yellow chevron points from the bottom left towards the center.

DREJEBOG TIL

Forfatterrobotterne kommer!

90 minutters biblioteksworkshop for ungdomsuddannelser med fokus på litteratur, digitale udtryksformer og kunstig intelligens.

MATERIALER

- "Forfatter-robotterne kommer" – PowerPoint til brug med elever. Guider dig og eleverne igennem forløbet. Noter med taleforslag og fokuspunkter.
- Drejebog med talepapir, hvis du vil slippe for at læse noterne i ppt.
- Find videoer, baggrundsartikler, podcast med mere på [Roskildebib.dk/pandemipoesi](https://roskildebib.dk/pandemipoesi)

FORBEREDELSE INDEN FORLØB

1. Aftal med klassens lærer(e) at eleverne har egne bærbare med samt at hver elev på forhånd har oprettet sig hos [Openai.com/api](https://openai.com/api) (sign up i højre hjørne). Du kan også med fordel få læreren til at lægge link til Ord fra en andens mund på klassens modul i Lectio eller lignende system:
<https://netlitteratur.dk/ordfraenandensmund/>
2. Opret også selv en bruger hos OpenAI og eksperimentér grundigt med GPT-3, så du er bedst muligt forberedt til at svare på spørgsmål.
3. Nærlæs noterne under hver slide. Læg især mærke til det anbefalede tidsforbrug for hver del af workshopen, så du kan være på forkant, hvis tiden skrider eller på forhånd vælge at nedtone nogle af de indledende dele, hvis noget indikerer at du kan blive presset på tid, hvad angår workshoppens sidste del, hvor eleverne får mulighed for at udfolde sig frit.
4. Tjek skærm/projektor og lyd – især om videoerne i ppt virker

PROGRAM

5 min	Introduktion til digital litteratur med videoer
10 min	"Ord fra en andens mund" af Andreas Refsgaard – Præsentation af værk og afprøvning
25 min	Øvelse: Skriv med maskinen - Guidet brug af GPT-3 (Gem det bedste)
05 min	Pause
20 min	Øvelse: Fri leg med GPT-3 – Gem tre eksempler
10 min	Oplæsning af gruppernes produktioner
10 min	Afsluttende samtale og refleksion

1. INTRODUKTION

1. Intro:

Præsenter dig selv og hvad baggrunden er for dagens workshop. Giv klassen et klart billede af, hvad de kan forvente i generelle termer og uden at spoile for meget. Men så scenen er sat og de gennem snakken om deres evt. erfaringer med digital litteratur er sporet ind på dagens emne. (film på næste slide hjælper dem også med dette.)

Spørg ind til om eleverne kender digital litteratur.

- Inden vi går i gang, vil jeg gerne høre, om I kender til digital litteratur? Er spil litteratur? Kender I til spil, hvor der er en i historie?
- [Bibliotekets definition] Man kan sige at digital litteratur er en litteratur med en særlig og bevidst brug af et digitalt medie (*det er ikke nok at det er skrevet i Word*) Det er også en litteratur der kræver læserens interaktion for at give mening.

2. Derefter vises introvideoen, som opsummerer genren samt de relevante kernebegreber

Når vi skriver i dag, er det på vores digitale apparater og med mange muligheder for at kombinere skriften med lyd, billeder, interaktive elementer, kodning, måske får vi hjælp af kunstig intelligens til at formulere en søgning eller ligefrem skrive teksten for os. Det har mange forfattere eksperimenteret med. Spørgsmålet vi gerne vil rejse i dette forløb er: Hvad sker der når litteraturen bliver digital? Bliver den mere relevant og nutidig eller bliver litteraturen slået ihjel af vores digitale medieforbrug? → <https://vimeo.com/545448731>

Den næste video kommer ind på det og viser to konkrete eksempler på værker → <https://vimeo.com/766839139>

Du kan evt. vælge at undlade at vise video 2, hvis du vil købe dig lidt mere tid til sidst i workshoppen.

2. VÆRKDEMONSTRATION

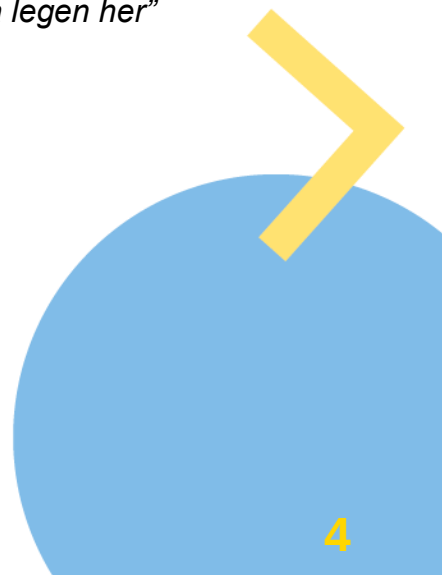
Vis Ord fra en andens mund og bibliotekaren giver en kort introduktion til indholdet

Nu skal I prøve Ord fra en andens mund. Find jeres computere frem og gå på nettet. Imens læser jeg lidt op om værket.

"Hvordan ser en kat, et barn, en desperat single på pandemien?"

Kreativ koder og digital forfatter Andreas Refsgaard har sammen med Roskilde Bibliotekerne skabt et interaktivt værk med pandemien som tema. I værket ser du dig selv gennem computerens kamera, ligesom i videomøder og fjernundervisning. Men når du åbner munden, er det ikke dine ord der kommer ud. I stedet er det fortællinger fra en kat, et barn, en Netto-medarbejder, der hopper frem på skærmen.

Det er altså ord fra en andens mund. Eller er det? Billederne af personer og dyr er alle skabt af en algoritme. Deres personlige tekster er skabt af en kunstig intelligens kaldet GPT-3. Er det kunst eller bare kunstigt? Gå selv med på legen her"



3. GPT-3

1. Gæt et digt & intro til GPT-3:

Vis de tre, korte digte. Spørg klassen om følgende: hvilke af disse er skrevet af en kunstig intelligens? Peg på skift på hvert digt og tag temperaturen ved at lade eleverne vise med håndsoprækning, når de mener et digt IKKE er skrevet af et menneske. De må gerne markere flere gange. Træk spændingen lidt og afslør så at alle tre faktisk er skrevet af en kunstig intelligens, nemlig af programmet GPT-3. Håbet er at give en indledende wow-oplevelse hos eleverne som en icebreaker inden det næste i workshoppen.

Fortæl nu kort og præcist om GPT-3. Du kan evt finde inspiration og baggrundsviden her: <https://www.zetland.dk/historie/seAAwZAg-aOZj67pz-97dac> Inden workshoppen må eleverne gerne have oprettet sig på <http://openai.com/api> (Sign up i højre hjørne) Oprettelsen tager kun 2 min. Er det ikke sket inden modulet, så lad dem oprette sig, inden du går videre til næste slide.

2. Indledende øvelser

Beton over for klassen at det er vigtigt at de følger de næste trin og i dén rækkefølge de kommer i på dine slides. De skal ikke forfalde til 'fri leg' med programmet - dét kommer senere. Og det kan man godt forberede dem på.

Understreg at de første trin her skal vænne dem til systemet og illustrere deres muligheder, så de kan udfolde sig mest muligt kreativt senere på workshoppen.

Du bør ikke bruge mere end max 15 minutter på denne del.

3. Kort pause på 5 min

Kig på dit ur. Sig mødetiden 5 minutter fra nu højt så hele klassen bider mærke i den. "Vi mødes her igen sharp kl.xx:xx, så I har tid nok til at lege videre med GPT-3."

Når pausen er slut skulle der gerne være gået 45 min af modulet og 45 minutter tilbage. Hvis tiden er skredet, så overvej i pausen, hvor du kan vinde tid i resten af workshoppen.

4. Fri leg med GPT-3

Det er optimalt at lade eleverne arbejde i 25 min i denne del. Er du presset på tid kan du nøjes med 15-20 min. Sørg for at eleverne er helt med på at de til slut skal have gemt to-tre gode teksteksempler i et dokument, så de kan byde ind når der samles og læses op til slut.

Beton gerne at teksteksemplerne ikke bør være for lange af hensyn til oplæsningstid.

Giver du dem mindre tid end 25 min, kan du også blot bede dem om kun at nå frem til 1-2 gemte teksteksempler.

Nævn også at eleverne med fordel kan bruge undo-funktionen og så på ny generere tekst fra deres prompts for at se om de får et bedre forslag. Ofte skal GPT-3 have et par forsøg før den rammer noget virkelig brugbart.

Når der kun er 5-10 minutter tilbage af elevernes skrivetid gør du dem opmærksom på at deadline for at være færdig nærmer sig, enten ved at cirkulere rundt og sige det til hver gruppe eller tage ordet og sige det i plenum.

5. Oplæsning

Du kan tilgå dette punkt i workshoppen på forskellig vis alt efter, hvor lang tid der er tilbage af modulet.

Har du god tid kan du i plenum spørge om nogle vil læse deres tekst (eller tekster) højt for hele klassen. Se hvor mange du kan nå på f.eks. 10 minutter.

For at spare tid og gøre oplæsningen mere effektiv kan du også bede grupperne om at gå sammen tre-og-tre eller to-og-to og læse højt for hinanden. På denne måde er alle mere aktive end i plenum men omvendt får den enkelte grupper ikke et lige så bredt indblik i, hvad de forskellige grupper er endt med. Her må du vurdere, hvilken form for oplæsning der passer bedst til klassens dagsform og den resterende tid.

6. Opsamling

Tag den afsluttende refleksion i plenum, hvor eleverne sidder tilbage på deres oprindelige pladser.

Har du god tid kan du evt lade eleverne snakke med nærmeste sidemand i 2-3 minutter om de forskellige spørgsmål på slidet - og så tage plenumdiskussionen bagefter. Mange føler sig først trygge ved at sige noget i plenum efter de lige først har formuleret pointerne over for en anden.

Bibliotekaren stiller spørgsmål til eleverne, der både samler op på dagens aktiviteter og inviterer eleverne til at dele deres indsigter – vælg de mest passende spørgsmål fra listen nedenfor, eller kom selv på nogle, der passer til hvad der skete i forløbet.

Afslut med at sige tak for besøget.

IDEER TIL SPØRGSMÅL

- **Hvad har I oplevet i dag?**
 - Var det sjovt?
- **Har I prøvet noget nyt/spændende?**
 - Hvad?
- **Spørgsmålet vi rejste i dag var:**
 - Hvad sker der når litteraturen bliver digital?
 - Bliver den mere relevant og nutidig eller bliver litteraturen slået ihjel af vores digitale medieforbrug?
 - Har I nogen mening om det?
 - f.eks. tænke over, hvilket et af værkerne, I synes...
 - Har den mest interessante interaktion?
 - Gør mest spændende brug af forskellige udtryksformer?
 - Har højst sproglig kvalitet?
 - Har højst teknisk kvalitet?
- **Kunne I forestille jer at gå mere i dybden med digital litteratur fremover?**
 - Hvorfor / hvorfor ikke?