

Gervigreind í kennslu: Hvorki heimsendir né töfralausn – heldur verkfæri



Fríða Gyldadóttir og Tinna Ösp Arnardóttir

Umræða um gervigreind í skólum sveiflast oft milli tveggja öfga. Annars vegar á tæknin að gjörbylta námi á einni önn og hins vegar á hún að eyðileggja ritfærni, gagnrýna hugsun og sjálfstæði nemenda. Raunveruleikinn í kennslustofunni er sem betur fer allt annar. Gervigreind er verkfæri sem þarf að læra á, nota með ábyrgð og kennslufræðina að leiðarljósi.

Hvað getur gervigreind gert fyrir okkur kennara og nemendur okkar? Við áttuðum okkur fljótt á því hvert svarið var: Gervigreind getur gagnast vel í kennslustofunni en aðeins ef kennarinn heldur áfram að sinna sínu hlutverki.

Í þessari grein deilum við reynslu okkar af notkun gervigreindar í daglegu skólastarfi, hvað virkar, hvað kemur á óvart og hvað við höfum lært.

Tilraunaverkefni

Við hófum að nota Claude, gervigreind frá Anthropic, á haustönn 2025 og vorum fljótar að átta okkur á því að þetta var annars konar verkfæri en við höfðum áður kynnst. Þetta var ekki leitarvél eða einfalt textaforrit þetta var samstarfsaðili sem gat skilið samhengið sem við vorum að vinna í, áfangana, efnið og okkur sem kennara.

Í október 2025 fengum við tækifæri til að taka að okkur hlutverk verkefnastjóra í tilraunaverkefni á vegum MMS og Kennarasambands Íslands, í samstarfi við Anthropic. Hópurinn samanstendur af um 255 kennurum í framhaldsskólum og fagskólum víðs vegar um landið. Allir eru með aðgang að Claude og stuðning í sex mánaða námskeiði. Þátttakan

er frjáls. Kennarar geta tekið þátt eins mikið eða lítið og þeir kjósa og markmið verkefnisins er að skoða hvernig gervigreind getur stutt við vinnu kennara, ekki bara aðstoðað nemendur. Við trúum af heilum hug að kennarar þurfi að vera hluti af þessari breytingu. Hún getur ekki komið ofan frá.

Sparar gervigreind tíma?

Margir segja að gervigreindin spari tíma en út frá okkar reynslu er svarið flóknara en svo. Í raun og veru erum við að verja meira tíma, ekki minni að minnsta kosti til að byrja með. Hvert verkefni, hvert matsverkefni sem við nýttum áður þarf að endurhugsa og það tekur tíma. Hins vegar erum við nú að gera hluti sem við gátum einfaldlega ekki gert áður. Við getum skoðað niðurstöður prófa, greint nákvæmlega hvað reynist nemendum hvað erfiðast og farið beint í að byggja leiki eða verkefni sem þjálfar þá eiginleika sem komu verst út í prófinu til dæmis málfræðivillur í ensku og að reikna skatta í fjármálalæsi. Gervigreindin gefur okkur tækifæri til að hanna og skapa námsefni sem var einfaldlega útilokað áður, ekki vegna þess að okkur skorti hugmyndir heldur vegna þess að útfærslan krafðist sérfræðipækkingar sem við höfðum ekki.

Með tilkomu gervigreindar er tíminn nýttur á annan hátt og vinnulag breytist.

Hvernig getum við nýtt gervigreindina?

Hér koma nokkur dæmi um efni sem við höfum gert og notað í kennslunni:

Gagnvirkir leikir

Það fyrsta sem við byrjuðum á að prófa voru gagnvirkir leikir þar sem nemendur æfa til dæmis orðaforða eða nota þá til að kanna þekkingu nemenda á námsefninu. Ástæðan fyrir því að við byrjuðum á gagnvirkum leikjum er að við sjáum nemendur okkar sýni meiri áhuga ef þau eru að leika sér með námsefnið á reynslu okkar á notkun á forritinu Blooket. Claude hjálpaði okkur að hanna leiki sem HTML-vefsíður sem hægt er að opna í vafra, án sérstaks hugbúnaðar. Nemendur fá endurgjöf, keppa við sjálfa sig og geta æft sig aftur og aftur og nýta námsefnið við lausn á fjölbreyttum verkefnum. Það sem hefði tekið marga daga að forrita tók einn til tvo klukkutíma með aðstoð gervigreindarinnar. Sem dæmi um leiki er sparnaðarleikur í fjármálalæsi þar sem nemendur safna peningum í tengslum við hugtökin

sem þau hafa lært einnig í stjórnun þar sem nemendur leika sem með hugtökin stjórnandi og leiðtogi og í lokin finna þau síðan út hvort þau eru meira stjórnendur eða leiðtogar.

Matskvarðar og námsmat

Nú getum við hannað kvarða sem er sniðinn að hverju verkefni fyrir sig, hvort sem það er einfalt eða flókið. Kvarðarnir eru fjölbreyttir og hægt að setja upp sem html skrá. Sem dæmi þá er hægt að búa til matskvarða fyrir munnlegar kynningar þar sem nemendur ræða saman bók sem þau hafa lesið. Kvarðinn þarf að meta ekki bara efnislega þekkingu á bókinni heldur líka samræðuhæfni, hversu vel nemandinn hlustar á aðra, bregst við og byggir umræðuna á. Með Claude er hægt að búa til kvarða sem greinir á milli þessara þátta á skýran hátt.

Skipulag og þemadagar

Gervigreindin reynist ómetanleg við skipulag í skólanum og viðburða. Eitt dæmi um slíkt er þemadagur fyrir um 700 nemendur þar sem Claude hjálpaði við að hanna þrautir, skipuleggja stundaskrá, semja kynningarefni og útbúa leiðbeiningablöð fyrir þá kennara sem höfðu umsjón með hverri stöð.

Hugmyndavinna og kennsluáætlanir

Það sem hefur kannski komið mest á óvart er hversu hugmyndaríkt Claude er og hversu margar útfærslur hann býður uppá í tengslum við kennsluefni. Þegar við setjum inn verkefni kemur Claude með hugmyndir að verkefnum sem okkur hefði ekki dottið í hug.

Gervigreindin býður upp á nýja nálgun á „gömul“ verkefni, tengingu við raunveruleikann eða leið til að virkja nemendur, jafnvel atriði sem við hefðum ekki getað framkvæmt. Þetta hefur breytt undirbúningi okkar og nálgun í kennslu. Þegar Claude kemur með hugmyndir í samtali þá fínstillum við verkefnin. Niðurstaðan er sjaldnast tekin beint frá Claude og lögð fyrir, heldur er hún unnin útfrá samtali sem við eigum við Claude við gerð og uppsetningu verkefnisins.

Eykur gervigreind virkni og áhuga nemenda?

Ef gervigreind er notuð á réttan hátt getur hún gert námið áhugaverðara. Gagnvirk verkefni og leikir vekja áhuga hjá nemendum sem prófa og fá oft svar strax og geta síðan þróað svörin sín áfram. Við höfum séð að þessi nálgun getur vakið áhuga hjá nemendum sem hafa áður sýnt lítinn námsáhuga, það er nefnilega eitthvað sem breytist þegar þau fá að „leika sér“ að námsefninu í stað þess að taka við því.

Það þarf þó að vera sagt að gervigreind kemur ekki í stað góðra kennsluhátta heldur getur hún komið með skemmtilegar viðbætur. Kennarinn er enn sá sem skapar rammann, setur markmiðin og fylgist með hvar nemandinn er staddur í náminu. Gervigreindin býr til viðbótarverkfæri en mannlegu tengslin, hvatningin og kennslufræðin kemur frá kennaranum.

Áhyggjur sem við heyrum

Við heyrum reglulega sömu áhyggjurnar frá samstarfsfólki:

Áhyggjur	Svör og sjónarhorn
„Ég kann ekki nóg á tæknina“	Þú þarft ekki að vera sérfræðingur. Byrjaðu á einu einföldu tæki, spurðu og prófaðu eins og þú kennir nemendum þínum að gera.
„Nemendur munu bara svindla“	Já, nemendur geta misnotað gervigreind, alveg eins og þau geta misnotað internetið eða vasareikninn. En ef við kennum þeim rétta notkun, siðferðisleg viðmið og gagnrýna hugsun þá eflum við þau í staðinn.
„Þetta er bara tískubylgja“	Gervigreind er ekki ein tækninýjungin til viðbótar heldur grundvallarbreyting í því hvernig við vinnum með upplýsingar og texta. Betra að vera með en á eftir.

Umræða um gervigreind á að vera hluti af kennslunni, ekki eitthvað sem við þykkjumst ekki sjá.

Hvað höfum við lært? Fimm lykilatriði

1. Skýr fyrirmæli skila skýrri niðurstöðu

Gervigreindin er eins góð og þau fyrirmæli sem hún fær. Við lærðum fljótt að setja fram markmið, tilgreina aldur nemenda og námslegt samhengi áður en við biðjum um eitthvað tiltekið. Þessi þrjú atriði hafa bætt kennslufræðilega hugsun okkar almennt, við erum orðnar skýrari í því hvað við viljum fá fram og hvers vegna.

2. Farðu yfir og lagaðu

Claude skilar aldrei 100% fullkomnu efni í fyrstu tilraun. Kennarinn þarf alltaf að fara yfir, lagfæra og aðlaga. Yfirferðin tryggir að efnið passi nemendum þínum, aðstæðum og markmiðum.

3. Byrjaðu smátt

Við mælum með því að byrja á einu verkefni, einum leik eða einum matskvarða. Ekki reyna að breyta öllu í einu vetvangi. Þegar þú sérð hvernig eitt verkefni gengur geturðu smám saman búið til fleiri.

4. Ræddu gervigreind opinskátt

Nemendur þurfa kennslu í notkun gervigreindar alveg eins og þeir þurfa kennslu í heimildavinnu. Ræðið saman um reglur, siðferðisleg viðmið og muninn á því að nota gervigreind sem hugmyndavél annars vegar og sem staðgengil eigin hugsunar hins vegar.

5. Deildu reynslu þinni

Nýttu lærdómssamfélagið í kringum þig. Samstarf er lykill að árangri því þekkingin í nærumhverfi þínu er oftast meiri en þú heldur. Enginn ætti að vera einn í þessari vegferð.

Horfum fram á veginn

Notkun gervigreindar í kennslu er ekki framtíðardraumur heldur raunveruleiki. Spurningin er ekki hvort kennarar eigi að nota þessi verkfæri heldur hvernig. Reynsla okkar sýnir að þegar kennarinn heldur um stjórntaumana og notar gervigreind sem samstarfsaðila en ekki staðgengil þá opnast **nýir** möguleikar sem bæta bæði gæði kennslunnar og líf kennarans. Nýttu tækifærið sem gervigreindin býður uppá og prófaðu **hana** í litlum skrefum.

Við komum með kennslufræðina, Claude útvegar verkfærin.

Verkfærakistan er orðin stærri, fjölbreyttari og öflugri

en við hefðum nokkurn tíma getað ímyndað okkur.

Og nemendurnir, þeir njóta góðs af því!

Um höfunda

Fríða Gylfadóttir er kennslustjóri enskudeildar í Fjölbrautaskólanum í Garðabæ. Ásamt því hefur hún kennt lífsleikni við skólann. Hún lauk BA gráðu í ensku frá Háskóla Íslands og síðar diplómanámi í menntun framhaldsskólakennara og meistaragráðu frá HÍ í kennslu upplýsingatækni, nýsköpunar og miðlunar. Fríða hefur skrifað rafræna kennslubók í lífsleikni. Síðastliðna sex mánuði hefur Fríða verið verkefnastjóri í tilraunaverkefni á vegum MMS og KÍ um gervigreind í kennslu.

Tinna Ösp Arnardóttir er kennslustjóri viðskiptadeildar í Fjölbrautaskólanum í Garðabæ og kennir viðskiptafög og lífsleikni við skólann ásamt því starfar hún sem félagsmálafulltrúi. Hún hefur skrifað kennslubækur í fjármálalæsi, markaðsfræði og rafræna bók í lífsleikni. Tinna lauk viðskiptafræði frá Háskólanum á Akureyri og síðar diplómanámi í menntun framhaldsskólakennara og meistaragráðu frá HÍ í kennslu upplýsingatækni, nýsköpunar og miðlunar. Síðastliðna sex mánuði hefur Tinna verið verkefnastjóri í tilraunaverkefni á vegum MMS og KÍ um gervigreind í kennslu.

Helstu áhugasvið þeirra eru fjölbreyttar kennsluaðferðir, leiðsagnarmat og upplýsingatækni í kennslu.

SKÓLAÞRÆÐIR
FINNAST SANTANA ÁHUGAFÓLKS OG LÆRANNA

Grein birt 29. mars 2026