Gruppe 3: KI Estetikk

Kort info:

Generativ KI har blitt svært dyktig til å generere bilder. Bildene som produseres av GKI, har en særegen estetikk som begynner å prege en hel generasjon. Disse bildene forsterker ofte det vi allerede ser i sosiale medier og stockbilder: tilsynelatende «perfekte» kropper som bidrar til et økt kroppspress blant ungdom.

Samtidig reiser bilde- (og tekst) generering store spørsmål knyttet til kreativitet og opphavsrett. Hvis chatboter og generativ KI kan lage bilder på samme nivå som kunstnere og designere, trenger vi da fortsatt disse kreative yrkene? Hva betyr kreativitet – som hittil har blitt sett på som et genuint menneskelig trekk – egentlig i dag?

Dere skal nå lage et undervisningseksempel som formidler kritisk tenkning rundt generativ KI-genererte bilder (og tekster) og hva det egentlig betyr å være kreativ. Oppgaven er å designe et undervisningsopplegg som tematiserer dette. Dere bestemmer selv fokus, tidsbruk, struktur, didaktisk tilnærming og læringsmål. Det eneste kravet er at opplegget bygger på elevaktivitet og læreplanen.

Her er en av de overordnete verdiene i LK20 opplegget kan bygges på:

1.4 Skaperglede, engasjement og utforskertrang

Skolen skal la elevene utfolde skaperglede, engasjement og utforskertrang, og la dem få erfaring med å se muligheter og omsette ideer til handling.

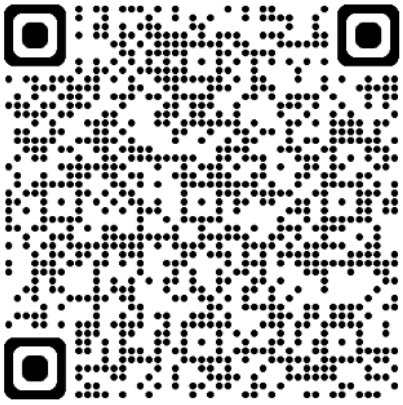
Barn og unge er nysgjerrige og ønsker å oppdage og skape. I opplæringen skal elevene få rike muligheter til å utvikle engasjement og utforskertrang. Evnen til å stille spørsmål, utforske og eksperimentere er viktig for dybdelæring. Skolen skal respektere og dyrke fram forskjellige måter å utforske og skape på. Elevene skal lære og utvikle seg gjennom sansning og tenkning, estetiske uttrykksformer og praktiske aktiviteter.

For de yngste barna i skolen er lek nødvendig for trivsel og utvikling, men også i opplæringen som helhet gir lek muligheter til kreativ og meningsfylt læring.

Kreative og skapende evner bidrar til å berike samfunnet. Samarbeid inspirerer til nytenkning og entreprenørskap, slik at nye ideer kan omsettes til handling. Elever som lærer om og gjennom skapende virksomhet, utvikler evnen til å uttrykke seg på ulike måter, og til å løse problemer og stille nye spørsmål.

Kunst og kultur omfatter mange skapende og kreative fagområder, som påvirker både våre fysiske omgivelser og samfunnsutviklingen. Vår estetiske sans utvikles i møte med ulike kulturelle uttrykk, og de bidrar til å løfte fram nye perspektiver. Kunst- og kulturuttrykk har også betydning for den enkeltes personlige utvikling. Kulturelle opplevelser har en egenverdi, og elevene skal få oppleve et variert spekter av kulturuttrykk gjennom sin tid i skolen.

I et større perspektiv er skapende læringsprosesser også en forutsetning for elevenes danning og identitetsutvikling. Skolen skal verdsette og stimulere elevenes vitebegjær og skaperkraft, og elevene skal få bruke sine skapende krefter gjennom hele grunnopplæringen.



del/opplaringens-verdigrunnlag/1.2-identitet-og-kulturelt-mangfold

Noen ideer til et opplegg:

- La elevene diskutere: Kan maskiner være kreative? Hvordan skiller menneskelig intelligens og skaperglede seg fra maskinell intelligens? I denne sammenhengen kan man også ta opp hvordan KI-selskaper utfordrer eller bryter opphavsretten.

- La elevene generere bilder med generativ KI og diskutere estetikken: Hvordan skiller bildene seg fra hverandre? Hva har de til felles? Hva kan være problematisk? Tabellen i materialet kan brukes som utgangspunkt for diskusjonen.
- Kan teknologi støtte kreative prosesser? La elevene finne eksempler på hvordan kunstnere og forfattere tidligere har brukt teknologi for å utvikle og fremme kreativiteten sin (se material).

Material

- Artikkel:

Westberg, G., & Kvåle, G. (2025). The generic uniqueness of AI imagery: A critical approach to Dall-E as semiotic technology. *Discourse & Society*, *36*(4), 575–598. https://doi.org/10.1177/09579265241274788

- Eksempler på teknologi støttet kunst:

https://www.tate.org.uk/art/art-terms/e/experiments-art-and-technology-eat/6-artists-who-use-technology-their-work

https://www.arts.gov/impact/research/publications/tech-art-supporting-artists-who-use-technology-creative-medium

- KI og opphavsrett:

https://www.forfatterforeningen.no/artikkel/verk-av-norske-forfattere-brukt-til-ki-trening/

- KI som forfatter

https://www.forskning.no/kunst-og-litteratur-kunstig-intelligens-litteratur/kommer-kunstig-intelligens-til-a-skrive-framtidas-romaner/2592712

- Nyttig tabell (fra en upublisert artikkel):

Sammenligning menneskelig læring vs. maskin-læring

➢ **Aspekt**	**Menneskelig læring**	**Maskinlæring (store språkmodeller)**
Læringsprosess	Erfaring, observasjon, praksis, sosial interaksjon	Trening på store datasett med algoritmer
Tidsramme	Langvarig, ofte år med kontinuerlig læring	Kan trenes i løpet av dager eller uker med kraftige datamaskiner
Tilpasningsevne	Fleksibel, kan overføre kunnskap til nye situasjoner	Tilpasset spesifikke oppgaver basert på treningsdata
Forståelse	Forstår kontekst, mening og intensjoner	Mønsterbasert statistisk gjenkjenning, ikke ekte forståelse
Læringskilde	Direkte erfaring, dialog, undervisning	Store tekstmengder fra bøker, internett, artikler osv.
Evne til refleksjon	Kan reflektere over egen kunnskap og endre forståelse	Ingen selvbevissthet eller refleksjon
Mål	Bli kompetent, utvikle ferdigheter og kritisk tenkning	Optimalisere prediksjoner og tekstgenerering

Tabell 2: Menneskelig læring vs. maskin «læring»

Planlegging

Bruk dette skjemaet til planlegging:

Undervisningsmål:		
Opplegg		
	Hva gjøres	Hvordan gjøres
Introduksjon		
Hoveddelen		
Konklusjon		