

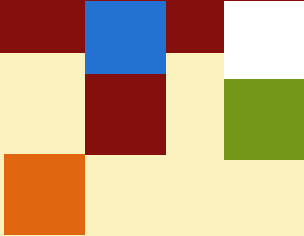
Dexi Ville Prompt Guide för Microsoft Copilot



Hjälper lärare att skapa engagerande läs-, skriv- och matematikuppgifter med AI-stöd



PRINSPARETS
STIFTELSE



1. Introduktion

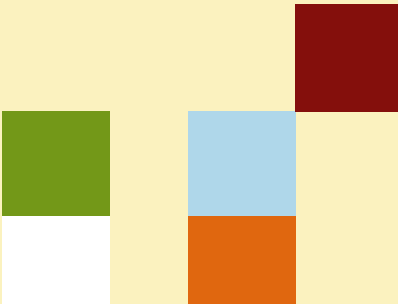
I Dexi Ville utvecklar elever läs-, skriv- och matematikfärdigheter genom engagerande, berättelsefokuserade utmaningar. Denna guide hjälper lärare att använda Microsoft Copilot för att skapa anpassade uppgifter baserade på Dexi Villes värld, vilket gör att eleverna kan fortsätta sitt lärande utanför spelet.

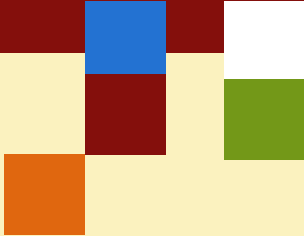
Med denna guide kan lärare:

- Använda AI för att skapa verklighetsbaserade läs-, skriv- och matematikproblem med Dexi Villes karaktärer.
- Skapa anpassade textuppgifter som inkluderar division och rättvis fördelning.
- Utöka spelet till verkliga tillämpningar och göra lärandet interaktivt och roligt.

Detta sparar tid för lärare samtidigt som uppgifterna förblir engagerande, läroplansanpassade och elevvänliga.

Guiden är framtagen av Shapescape.





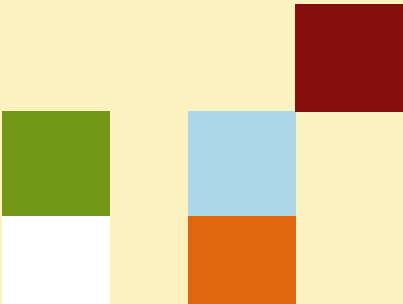
2. Varför ska du använda Copilot?

Lärare jonglerar idag många uppgifter – allt från att uppfylla läroplanskrav till att möta olika elevers behov.

Att skapa engagerande lektioner tar tid, särskilt om de ska vara både lärorika och roliga.

Microsoft Copilot hjälper till att snabbt skapa anpassade matematikuppgifter som matchar lärandemål och elevnivåer. I kombination med Dexi Villes berättelser blir Copilot en kreativ assistent för elevcentrerad undervisning.

Fördelar med uppgiftsskapande med hjälp av AI:

- **Personalisering:** Anpassar svårighetsgrad efter elevens nivå.
 - **Effektiv planering:** Skapar flera varianter snabbt.
 - **Berättelsekoppling:** Använder karaktärer som ugglan Barak och vargen Luna.
 - **Flexibilitet:** Skapar uppgifter att använda i helklass, grupper, individuellt eller som läxa.
- 

2. Varför ska du använda Copilot?

Viktiga fördelar med AI stöd i skapandet av utmaningar

Personlig anpassning för varje elev

Copilot gör det möjligt för lärare att justera svårighetsgraden på uppgifter för att möta behoven hos enskilda elever eller grupper. Oavsett om eleverna precis har börjat lära sig att dela lika eller är redo för mer avancerade beräkningar, kan Copilot generera uppgifter som är utvecklingsmässigt lämpliga. Denna flexibilitet gör det enklare att både stötta och utmana elever där det behövs.

Effektiv planering för upptagna klassrum

Att skapa meningsfulla textuppgifter tar tid. Copilot gör det möjligt för lärare att generera flera varianter av en uppgift på bara några ögonblick. Det möjliggör snabba lektionsanpassningar, snabbare förberedelser och mer tid till undervisning och elevinteraktion – istället för administrativa uppgifter.

Koppling till Dexi Villes berättelsevärld

En av de mest kraftfulla aspekterna av Dexi Ville är dess engagerande berättelsevärld, fylld med minnesvärda karaktärer som ugglan Barak och vargen Luna. Copilot hjälper lärare att föra in dessa berättelser i klassrummet genom att skapa läs- och matematikuppgifter med samma karaktärer och miljöer. Denna kontinuitet mellan spelet och lektionen hjälper eleverna att förbli engagerade och gör lärandet mer lekfullt och meningsfullt.

Anpassningsbar i olika undervisningssituationer

Copilot-genererade uppgifter kan användas i många olika sammanhang. Oavsett om läraren leder en helklassdiskussion, organiserar grupparbete, ger individuella uppgifter eller förbereder läxor, kan uppmaningarna enkelt anpassas. De kan skrivas ut, läsas högt eller användas digitalt – beroende på vad som passar bäst i klassrummet.

Genom att använda Microsoft Copilot tillsammans med Dexi Ville kan lärare skapa genomtänkta, personligt anpassade och engagerande matematikupplevelser utan att behöva börja från noll. Det gör att de kan lägga mindre tid på planering och mer tid på undervisning – på ett sätt som verkligen når fram till eleverna.

3. Förstå Dexi Villes minispiel

Dexi Ville är uppbyggt kring en berättelse som uppmuntrar elever att leka med språket, lösa problem och utveckla både läs- och matematikfärdigheter.

Världen väcks till liv genom sex unika minispiel, som alla leds av en vänlig karaktär från byn. Dessa spel är utformade för att stärka specifika lärandeområden i en lekfull och lågtrycksmiljö som bygger självförtroende och nyfikenhet.

Varje minispiel presenteras som ett uppdrag från en av Dexis djurvänner. Nedan följer en översikt över de sex spel som för närvarande ingår i Dexi Ville.

Tokiga torget

Värd: ugglan Barak

I Marknadskaos får eleverna hjälpa Barak att rättvist fördela ett visst antal frukter och grönsaker mellan olika marknadsstånd. Utmaningen fokuserar på division och rättvis fördelning.

Exempel:

Barak har 24 äpplen och 4 stånd.

Hur många äpplen ska placeras i varje stånd?

Denna aktivitet hjälper eleverna att utveckla en stark begreppsförståelse för division och förstärker idéer om rättvisa, balans och mängdigenkänning.

Den passar bra för både gemensamma klassdiskussioner och individuellt arbete, och innehåller flera svårighetsnivåer för att stödja differentierat lärande.



3. Förstå Dexi Villes minispel



Räkna i gåtor

Värd: vargen Luna

Spelet Mattegåtor utspelar sig vid runstenarna i skogen och bjuder in eleverna att lösa korta, berättelsedrivna aritmetiska problem. Luna presenterar en rad scenarier, ofta med vardagliga eller lantliga teman, och eleverna måste resonera sig fram till lösningen med hjälp av matematik.

Utmaningarna ökar i svårighetsgrad, med enkel addition och subtraktion på de lättare nivåerna, och multiplikation eller abstrakt, flerstegsresonemang på de mer avancerade nivåerna.

Hacka ordet

Värd: ugglan Barak

Detta lässpel utspelar sig i en gruva fylld med bokstavsblock. Eleverna får se en bild på ett föremål och ska stava det motsvarande ordet genom att "gräva fram" rätt bokstäver.

Exempel:

Om eleven ser en bild på en morot, ska hen samla bokstäverna M, O, R, O, T och placera dem i rätt ordning.

Spelet tränar fonemisk medvetenhet, bokstavsigenkänning och ordbildning, och ger upprepad exponering i en lekfull miljö. Det är särskilt användbart för nybörjarläsare och elever som arbetar med stavning och ordförrådsutveckling.



3. Förstå Dexi Villes minispel



Mata och mätta

Värd: Kaninen Hopper

I detta spel visas ett ord för eleverna, och de ombeds att mata rätt djur.

Exempel:

Ordet "RÄV" visas, och eleven går fram till räven för att mata den.

Detta stärker tidiga läs- och avkodningsfärdigheter, särskilt kopplingen mellan ord och bild samt igenkänning av högfrekventa ord. Hoppers lugna och stöttande personlighet hjälper eleverna att känna sig trygga medan de lär sig läsa.

Vilken Dag, men vilken Dag...?

Värd: vargen Luna

Detta spel utspelar sig i en mysig skogsteater och utmanar eleverna att placera en berättelse i rätt ordning. Luna berättar om sin händelserika dag, uppdelad i tre delar.

Eleverna får sedan bilder som representerar olika händelser, och deras uppgift är att arrangera dessa i korrekt kronologisk ordning.

Denna aktivitet tränar läsförståelse, tidsuppfattning och logisk sekvensering – viktiga färdigheter för att förstå berättelsestruktur och orsak–verkan-samband i berättelser.



3. Förstå Dexi Villes minispel

Nappa på bokstaven

Värd: björnen Björn

I detta auditivt-visuella matchningsspel ser eleverna en bokstav sväva ovanför en uppsättning bilder. De får höra vilket ljud bokstaven gör och ombeds sedan välja den bild som börjar med det ljudet.

Exempel:

Om bokstaven "F" visas, kan eleven välja bilden av en "gaffel" från bilduppsättningen.



Detta spel stödjer fonemisk medvetenhet, kopplingen mellan bokstav och ljud samt auditiv diskriminering – viktiga byggstenar för tidig läs- och avkodningsförmåga.

Tillsammans skapar dessa sex minispel en sammanhängande och engagerande miljö där elever kan utveckla grundläggande läs- och matematikfärdigheter genom interaktiv lek. Dexi Villes värld erbjuder en konsekvent berättelsebakgrund och en känslomässig koppling som hjälper eleverna att förbli engagerade i sitt lärande. Oavsett om en elev hjälper Luna att lösa gåtor eller delar äpplen med Barak, deltar de alltid i meningsfulla, målinriktade uppgifter som bidrar till en större berättelse.

4. Skapa effektiva uppmaningar med GLEAM-ramverket

För att få bästa möjliga resultat från Microsoft Copilot bör lärare strukturera sina uppmaningar effektivt med hjälp av GLEAM-ramverket.

GLEAM-ramverket

GLEAM Steg	Beskrivning	Exempel för spelet Tokiga torget
G - Goal	Vad vill du att eleverna ska lära sig?	"Jag vill skapa en matteutmaning som hjälper elever att öva på division genom rättvis fördelning."
L - Level	Vilken åldersgrupp/svårighetsgrad har eleverna?	"Det ska vara för elever i åldern 8–10 år som håller på att lära sig grundläggande division och multiplikation."
E - Examples	Ge exempel på önskad uppgift.	"Till exempel har Barak Ugglan 24 äpplen och 6 marknadsstånd. Hur många äpplen ska placeras i varje stånd?"
A - Assess	Hur vet du att uppgiften fungerar?	"Utmaningen ska innehålla ett berättelsefokuserat inslag och kräva att eleverna förklarar sitt resonemang."
M - Modify	Hur kan du förbättra AI:s svar?	"Justera svårighetsgraden genom att ändra antalet stånd eller lägga till resttal."

Genom att följa detta ramverk kan lärare säkerställa att AI-genererade utmaningar är tydliga, engagerande och matematiskt korrekta.

5. Exempel på uppmaningar till Copilot

En av de mest kraftfulla användningarna av Microsoft Copilot i ett Dexi Ville-klassrum är att skapa anpassade utmaningar som förlänger spelet till verkligt lärande.

Med en enkel och välstrukturerad uppmaning kan lärare be Copilot att skapa engagerande textuppgifter, kreativa skrivövningar eller läsförberedande aktiviteter som direkt anknyter till spelets innehåll och karaktärer.

Detta avsnitt innehåller färdiga exempeluppmaningar för vart och ett av de sex minispelen i Dexi Ville. Dessa uppmaningar är utformade för att kopieras in i Copilot och sedan anpassas efter klassrummets behov. Lärare kan be om flera svårighetsnivåer, variationer på samma tema eller helt nya format – vilket gör Copilot till en flexibel partner i lektionsplaneringen.

Tokiga torget – Uppmaning för divisionsutmaning

"Jag skapar en matteutmaning baserad på Dexi Ville. Eleverna hjälper Barak Ugglan att dela frukt och grönsaker lika mellan olika marknadsstånd. Skriv några textuppgifter för elever i åldern 8–10 år som fokuserar på rättvis fördelning och grundläggande division. Frågorna ska vara berättelsedrivna, inkludera karaktärer från Dexi Ville och variera i svårighetsgrad."

Exempel på vad Copilot kan generera:

- "Barak Ugglan har 36 potatisar och 6 stånd. Han vill dela dem lika. Hur många ska han lägga i varje stånd?"
- "Hopper Kaninen tar med sig 45 jordgubbar till marknaden. Om det finns 5 stånd öppna idag, hur många jordgubbar ska läggas i varje? Blir det några över?"



5. Exempel på uppmaningar till Copilot



Räkna i gåtor – uppmaning

"Jag arbetar med ett matte-minispel i Dexi Ville där Luna Vargen presenterar korta, berättelsebaserade aritmetiska gåtor. Skapa gärna flera gåtor som bygger på vardagliga situationer och använder grundläggande addition, subtraktion eller multiplikation. De ska vara fantasifulla, passa 9 åringar och uppmana till logiskt tänkande."

Exempel på vad Copilot kan generera:

- Vargen Luna hittade 8 svampar i skogen och gav 3 till Dexi. Hur många har hon kvar?
- Dexi samlar 5 äpplen varje dag i 4 dagar. Hur många äpplen samlar Dexi totalt?
- Om Luna planterar 3 rader med bärbuskar och varje rad har 6 buskar, hur många buskar planterade hon sammanlagt?

Hacka ordet – Uppmaning för stavningsaktivitet

"Jag behöver en stavningsövning till min klass baserad på Dexi Villes spel Hacka ordet. Eleverna ser en bild på ett föremål och ska stava ordet med hjälp av bokstavsblock. Ge mig en lista med 10 föremål som passar för barn i åldern 7–9 år, där varje ord har en kort ledtråd som hjälper dem att gissa ordet. Fokusera på vanliga substantiv som är visuellt lätta att känna igen."

Exempel på vad Copilot kan generera:

- Bild: En katt
- Ledtråd: "Den har morrhår och älskar att jaga möss."
- Ord: KATT
- Bild: En banan
- Ledtråd: "Denna gula frukt är böjd och kommer i klasar."
- Ord: BANAN



5. Exempel på uppmaningar till Copilot



Mata och mätta – Ordkännedomsövning

"Jag designar en läsaktivitet för unga läsare inspirerad av spelet Mata och mätta med kaninen Hopper. Eleverna får se ett skrivet ord och ska matcha det med en bild. Vänligen skapa en lista med 10 enkla ord, där varje ord paras ihop med en bild med en bildbeskrivning och en matchande mening.

Ordförrådet ska vara lämpligt för tidiga läsare i åldern 6–8 år.

Exempel på vad Copilot kan generera:

Ord: FISK

Bild: "En liten orange fisk som simmar i ett akvarium."

Mening: "Fisken simmar i cirklar."

Ord: SOL

Bild: "En ljusgul sol som skiner på himlen."

Mening: "Solen är varm och högt uppe bland molnen."

Vilken dag, men vilken dag...? – Sekvenseringsuppgift

"Jag skapar en sekvenseringsaktivitet liknande Luna Vargens teaterspel i Dexi Ville. Eleverna ska titta på eller läsa en kort berättelse och sedan ordna händelserna i rätt ordning. Vänligen skriv en kort berättelse i fyra steg som passar för barn i åldern 8–10 år och ge händelserna i fel ordning så att eleverna kan ordna dem själva."

Exempel på vad Copilot kan generera:

Berättelse: "Dexi bakar en paj"

Dexi tar ut pagen ur ugnen.

Dexi plockar äpplen från trädet.

Dexi blandar mjöl och smör i en skål.

Dexi sätter in pagen i ugnen.



Korrekt följd:

- Plockar äpplen
- Blandar ingredienser
- Bakar pagen
- Tar ut den ut ugnen

5. Exempel på uppmaningar till Copilot

Nappa på bokstaven – Fonem och ljud

"Jag behöver ett fonemspel för elever i åldern 7–9 år, liknande björnen Björns utmaning Nappa på bokstaven. Eleverna får se en bokstav och ska välja den bild som börjar med det ljudet. Vänligen skapa fem exempel med enkla, igenkännbara ord och inkludera bokstaven, tre bildval och det rätta svaret."

Exempel på vad Copilot kan generera:

Bokstav: B

Val: Äpple, Banan, Stol

Rätt svar: Banan

Bokstav: S

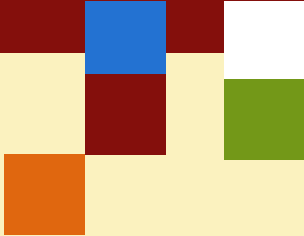


Uppmuntra kreativitet i utformningen av uppgifter

Detta är bara startpunkter. Copilot kan vägledas till att skapa:

- Uppgifter med olika svårighetsnivåer
- Berättelsebaserade utmaningar med flera steg
- Utmaningar baserade på aktuella händelser, årstider eller klassrumsteman
- Uppgifter som kombinerar matematik och läsning i en och samma aktivitet

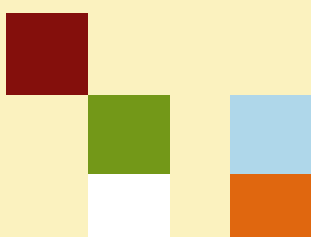
Genom att justera instruktionerna kan lärare använda Copilot för att skapa lektionsmaterial som passar deras undervisningsstil, klassens behov och elevernas personligheter. Det gör Dexi Ville till ett flexibelt och ständigt växande verktyg för engagemang i klassrummet.

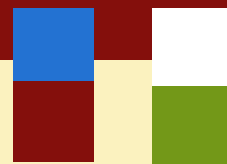


6. Bedömningsmatris för AI-genererade uppgifter

Även om Microsoft Copilot är ett kraftfullt verktyg för att snabbt generera idéer och innehåll, är inte varje resultat direkt redo att användas i klassrummet. Detta gäller särskilt när man arbetar med yngre elever eller med uppgifter som är nära kopplade till berättelser och pedagogiska mål. Därför rekommenderar vi att lärare använder en enkel bedömningsmatris för att granska och förbättra AI-genererade uppgifter innan de introduceras för eleverna.

Matrisen nedan erbjuder ett sätt att bedöma varje uppgift utifrån tydlighet, engagemang, matematisk eller språklig korrekthet samt anpassningsbarhet. Dessa fyra kriterier hjälper till att säkerställa att varje aktivitet håller den kvalitet, det fokus och den kreativitet som kännetecknar upplevelsen i Dexi Ville.





Bedömningsmatris för uppgiftsförslag

Kriterium	Utmärkt (4)	Bra (3)	Behöver förbättras (2)	Svagt (1)
Tydlighet	Uppgiften är lätt att förstå, välstrukturerad och åldersanpassad. Ordförråd och instruktioner är tydliga.	Mest tydlig med några mindre oklarheter. Elever kan behöva en kort förklaring.	Språk eller struktur kan förvirra elever. Uppgiften kräver lärarstöd för att förstås.	Uppgiften är oklar eller förvirrande.
Engagemang	Uppgiften är fantasifull, rik på sammanhang och engagerande. Eleverna har valmöjligheter i sina svar.	Vissa engagerande inslag finns, men kan förbättras med Dexi Ville-berättelse.	Få engagerande inslag; känns fränkopplad från spelet.	Uppgiften känns helt fränkopplad från spelet.
Innehållskorrekthet - Matematik eller literacitet	Uppgiften är matematiskt eller vetenskapligt korrekt och stärker rätt begrepp.	Mest korrekt, men mindre justeringar kan behövas för bättre ämnesanpassning.	Innehåller mindre fel som kan leda till missförstånd hos elever.	Uppgiften är felaktig och kan förstärka missuppfattningar.
Anpassningsbarhet	Uppgiften tillåter kreativitet i elevsvar och kan återanvändas med minimal anpassning.	Viss flexibilitet för återanvändning med viss redigering.	Prompt wKan återanvändas men kräver omfattande redigering.	Endast användbar en gång.



6. Bedömningsmatris för AI-genererade uppgifter

Att använda matrisen i praktiken

Lärare kan använda matrisen på flera sätt:

- Vid lektionsplanering: Snabbt utvärdera en uppsättning AI-genererade uppgifter från Copilot och välja den bästa att använda eller justera.
- I planeringsmöten: Samarbeta med kollegor för att välja högkvalitativa utmaningar som uppfyller gemensamma lärandemål.
- För elevfeedback: Fråga eleverna vad som gjorde vissa uppgifter roligare eller lättare att förstå, och använd sedan matrisen för att reflektera över deras insikter.
- För utbildning eller kompetensutveckling: Introducera matrisen för lärarlag som utforskar AI-verktyg för första gången.

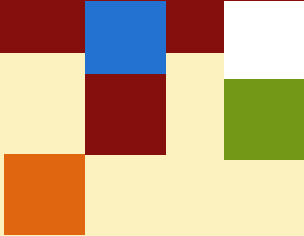
Tips för att förbättra Copilots svar

Om en AI-genererad uppgift får en 2:a eller 1:a i någon kategori, överväg följande justeringar:

- Tydlighetsproblem: Be Copilot skriva om uppgiften med enklare språk eller färre steg. Prova att lägga till specifika fraser som "för årskurs 3" eller "använd tydliga, direkta instruktioner."
- Engagemangsproblem: Inkludera mer information om karaktärer eller miljöer i Dexi Ville i din uppgift. Till exempel: "Se till att uppgiften innehåller Barak Ugglan på marknaden."
- Innehållsfel: Om en matematisk operation eller stavningsregel är felaktig, skriv om uppgiften eller be Copilot dubbelkolla svaret. Granska alltid numeriskt innehåll innan det används med elever.
- Låg anpassningsbarhet: Be Copilot skapa tre versioner av samma utmaning med ökande svårighetsgrad. Det ger dig en grund för differentiering.

Bygga självförtroende i AI-stödd planering

Att använda denna matris regelbundet hjälper lärare att utveckla självförtroende i att utvärdera AI-genererat material. Det stärker lärarens roll som kreativ vägledare och säkerställer att varje uppgift förblir pedagogisk, tillgänglig och inspirerande. Med Copilot är de kreativa möjligheterna oändliga – men det är ditt omdöme som ser till att slutresultatet möter eleverna där de befinner sig.



7. Koppling till läroplanen

En av de största styrkorna med att använda Dexi Ville i klassrummet – särskilt i kombination med anpassade utmaningar skapade med Microsoft Copilot – är hur väl det stämmer överens med grundläggande lärandemål inom både läsning och matematik. Oavsett om elever löser gåtor, stavar ord eller delar äpplen mellan stånd, engagerar de sig i uppgifter som direkt stödjer kognitiv utveckling och färdighetsinläring kopplad till den tidiga grundskolans läroplan.

Centrala lärandeområden som stöds

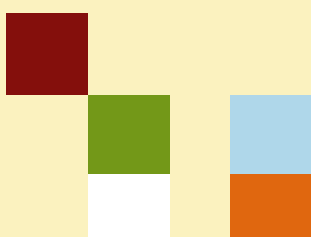
Matematik

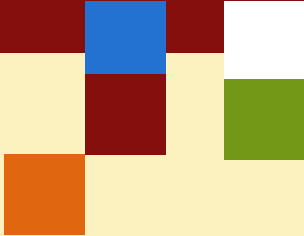
- Taluppfattning och räknesätt
- Addition, subtraktion, multiplikation och division
- Logiskt tänkande och problemlösning
- Mönsterigenkänning och sekvensering
- Visualisering av mängder och proportionella samband

Läsning och skrivning

- Fonemisk medvetenhet och koppling mellan ljud och bokstav
- Ordförrådsutveckling och ordigenkänning
- Läsförståelse
- Berättelsestruktur och sekvensering
- Lyssnande och muntligt resonemang

Tvärvetenskapliga färdigheter

- Samarbete och kommunikation
 - Självständigt lärande och initiativförmåga
 - Engagemang i berättelser och karaktärer
 - Uthållighet genom försök och misstag
 - Kreativitet och kritiskt tänkande
- 



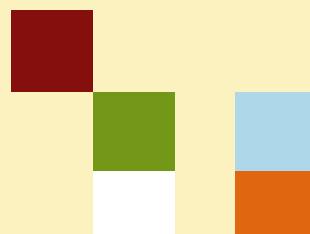
7. Koppling till läroplanen

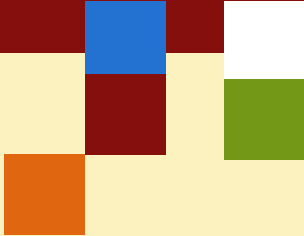
Stöd för differentierad undervisning

Med hjälp av Copilot kan lärare enkelt anpassa dessa utmaningar för att stödja:

- Nybörjare i lärandet som behöver visuellt, auditivt och stegvis stöd.
- Avancerade elever som är redo för flerstegsuppgifter eller kreativa skrivutmaningar.
- Elever med inlärningssvårigheter, genom multisensoriskt lärande och anpassade uppgifter som bygger på deras styrkor.

Till exempel kan en elev som kämpar med matematikångest ha lättare att engagera sig i en berättelsedriven uppgift med välkända karaktärer än i ett traditionellt arbetsblad. Samtidigt kan en självsäker läsare få i uppgift att skriva en egen gåta i Luna-stil baserad på ett verkligt matematikproblem.





8. Slutsatser och nästa steg

Slutsatser och nästa steg

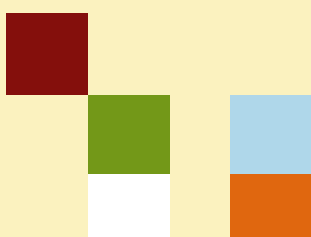
Att använda Microsoft Copilot tillsammans med Dexi Ville ger lärare ett praktiskt sätt att föra in kreativitet, differentiering och berättardjup i sin undervisning i matematik och läsning. Genom att skapa anpassade uppgifter som stämmer överens med spelets värld och karaktärer kan lärare förlänga lärandet bortom skärmen och in i meningsfulla klassrumsupplevelser.

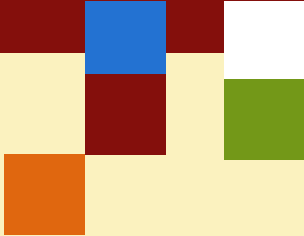
Så här kommer du igång:

- Välj ett minispel i Dexi Ville att fokusera på.
- Använd GLEAM-modellen för att formulera en Copilot-uppgift.
- Granska resultatet med hjälp av bedömningsmatrisen.
- Anpassa och genomför aktiviteten i klassrummet.

Uppmuntra eleverna att se varje utmaning som en del av ett större äventyr. Oavsett om de delar äpplen på marknaden eller löser gåtor vid runstenarna, så handlar det inte bara om lärande – de bidrar till Den oändliga boken.

Låt världen i Dexi Ville växa tillsammans med elevernas fantasi.





DEXI VILLE

THE WORDCRAFT ADVENTURE

MINECRAFT
EDUCATION



THE PRINCE
COUPLE'S
FOUNDATION



Nordea

Stiftelsen
Kronprinsessan Margaretas
Minnesfond

Dexi Ville är ett spel skapat av Prinsparets Stiftelse och Minecraft Education, stöttat av Microsoft, Nordea och Kronprinsessan Margaretas Minnesfond. Spelet och denna guide är utvecklad av Shapescape.

