

Hlutverkaleikur - Við erum stórt mállíkan

Tryggvi Thayer

Oct. 2025



CC BY-NC-SA 4.0

Þið eruð stórt mállíkan. Þið vinnið 4 saman í hóp. Í upphafi verkefnisins fáði þið spurningu/beiðni og orðalista sem stóra mállíkanið á að vinna með.

Þið ætlið að vinna eins og stórt mállíkan til að mynda svar við þessari spurningu. Okkar stóra mállíkan hefur 4 hluta (hlutverkin sem meðlimir hópsins fara í):

1. Samhengisgreinir: Þessi hluti tekur á móti spurningu/beiðni og ákveður hvað er verið að spyrja um. Hann fylgist svo með myndun svarsins og gætir þess að það samræmist túlkuninni.
2. Líkindareiknir: Þessi hluti velur orð úr orðalistanum sem þið fáið til að setja í svarsetninguna. Valið ætti að samræmast túlkun samhengisgreinisins um merkingu spurningarinnar. Að öðru leyti eru orð valin handahófskennt og taka mið af svarinu sem komið er meðan það er í mótun. Lokasvarið á ekki að vera lengra en 1 (2 max) setningar.
3. Málfræðisía: Þessi hluti ákveður hvort hvert orð sem líkindareiknirinn hefur valið passi inn í setninguna sem er verið að mynda. Málfræðisían annað hvort samþykkir eða hafnar orðum sem líkindareiknirinn velur eftir hvert val.
4. Svarvörður: Þessi hluti fer yfir lokasvarið og gætir þess að setningin sé málfræðilega rétt og virkar sem svar við upphaflegu spurningunni/beiðninni. Hann fylgist einnig með myndun svarsins og kemur með athugasemdir varðandi mál-/setningafræði meðan svarið er að myndast.

Þið ákveðið innan ykkar hóps hver ætlar að vera í hverju hlutverki og kynnið ykkur nánar hlutverkið hér fyrir neðan.

Nú farið þið í ykkar hlutverk og mótið svar við spurningunni sem þið fenguð. Þið kjósið á eftir um hvaða hópur þykir vera með besta svarið!

1. Hlutverk: Samhengisgreinirinn

Þetta hlutverk ákvarðar forsendunar, líkt og gervigreind gerir þegar hún ákveður hvaða „**merkingarramma**“ á að nota til að bregðast við beiðni notandans. Samhengisgreinirinn tekur á móti beiðninni (spurningunni) og greinir hana til að ákveða hvað er nákvæmlega verið að spyrja um.

Spurningar og beiðnir í þessum leik má túlka á ýmsa vegu (samhengisgreinirinn ákveður hvað af þessu á við). T.d. gæti verið spurt um:

- Siðferði/lög
- Landfræði/skipulag
- Tækni/hönnun

2. Hlutverk: Líkindareiknirinn

Þetta hlutverk **velur raunverulegu orðin**, líkt og stórt mállíkan ákvarðar hvaða orð (eða token) hefur hæstu líkur á að koma næst. Val líkindareiknirins á orðum byggir því á tvennu:

- Hver er merkingarraminn sem samhengisgreinirinn hefur valið?
- Hvaða tiltekið orð er líklegt að komi á eftir þeim orðum sem þegar er búið að velja?

Líkindareiknirinn hefur takmarkað orðaval. Hann má bara velja orð úr orðalistanum á síðustu blaðsíðu þessa skjals. Hvert orð má nota eins oft og þurfa þykir. Orð má aðlaga málfræðilega eftir þörfum (líkindareiknirinn gerir það þó ekki - málfræðisían sér um það). Líkindareiknirinn **prófar sig áfram** með orð þar til fullmótuð setning er komin.

3. Hlutverk: Málfræðisían

Þetta hlutverk tryggir að setningin sem verið er að mynda sé **málfræðilega rétt og í samræmi við það sem er spurt** um skv. túlkun samhengisgreinirins. Málfræðisían skoðar hvert orð sem líkindareiknirinn velur um leið og það hefur verið valið og samþykkir það eða hafnar. Um leið og orð hefur verið samþykkt eða hafnað velur líkindareiknirinn næsta orð og koll af kolli.

4. Hlutverk: Svarvörðurinn

Svarvörðurinn fylgist með myndun setningarinnar meðan líkindareiknirinn og málfræðisían fara fram og tilbaka með sín hlutverk. Þegar svarvörðurinn telur að **gilt svar sé komið** stöðvar hann líkindareiknirinn og málfræðisíuna. Hann fer yfir svarið og gætir þess að orðalag og málfræði séu rétt og miðlar lokaafurðinni til notandans (hlutverkaleikurinn endar).

Spurningin sem stóra mállíkanið þarf að svara
(*má nota annað ef verið er að endurnýta verkefnið*)

Hvernig á að draga línu við mörkin?

Orðalisti líkindareiknirsins
(*má nota annað ef verið er að endurnýta verkefnið*)

Hvað	Undir	Deila	Skjá	Eða	Kort	Rúm
Er	En	Lög	Gerð	Skýra	Svæði	Gefa
Sem	Regluverk	Stjórn	Grænn	Forrit	Teikning	
Og	Ákvörðun	Rammi	Samskipti	Drög	Ljós	
Til	Siðferði	Lýsa	Vísa	Ferli	Flokkun	
Að	Aðferð	Landbúnaður	Því	Verkefni	Tækni	
Um	Vald	Hnit	Ekki	Punktur	Bættu	
Einnig	Þekkja	Mæla	Þessa	Skipulag	Gerð	

Ígrundun - umræðuspurningar

1. Hvað myndi gerast ef við myndum vinna orðalista upp úr hagfræði kennslubókum eingöngu? En siðfræði? En landafræði?
2. Hvað myndi gerast ef orðalistinn væri mun lengri - segjum 1.000 orð?
3. Hvað myndi gerast ef a.m.k. einn í hópnum væri að læra íslensku sem annað tungumál?
4. Hvað hafið þið lært um virkni spunagreindar af þessari æfingu? Hvaða áhrif hefur þetta á almennt *gervigreindarlæsi* ykkar?
5. Í hverju felast helstu styrkleikar/veikleikar spunagreindar miðað við það sem þið hafið lært af þessari æfingu?



You are free to:

1. **Share** — copy and redistribute the material in any medium or format
2. **Adapt** — remix, transform, and build upon the material
3. The licensor cannot revoke these freedoms as long as you follow the license terms.

Under the following terms:

1. **Attribution** — You must give [appropriate credit](#), provide a link to the license, and [indicate if changes were made](#). You may do so in any reasonable manner, but not in any way that suggests the licensor endorses you or your use.
2. **NonCommercial** — You may not use the material for [commercial purposes](#).
3. **ShareAlike** — If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the [same license](#) as the original.
4. **No additional restrictions** — You may not apply legal terms or [technological measures](#) that legally restrict others from doing anything the license permits.

Notices:

You do not have to comply with the license for elements of the material in the public domain or where your use is permitted by an applicable [exception or limitation](#).

No warranties are given. The license may not give you all of the permissions necessary for your intended use. For example, other rights such as [publicity, privacy, or moral rights](#) may limit how you use the material.