



## BridgeAI:s läroplan

### Modul 5: **AI för aktivt medborgarskap**

### Lektionsplan 2: **Samskapande AI-baserade medborgarprojekt med ungdomar**

**November 2025**

**Av: SkillsLab21 (Frankrike)**



**Co-funded by  
the European Union**

Finansierat av Europeiska unionen. De åsikter och uppfattningar som uttrycks är dock endast författarens egna och speglar inte nödvändigtvis Europeiska unionens eller Europeiska utbildnings- och kulturmyndighetens (EACEA) verkställande myndigheter. Varken Europeiska unionen eller EACEA kan hållas ansvariga för dem.

## Lektionsprocedur:

|                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Datum                    | 17/11/2025                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Årskurs                  | Unga studenter                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Tid/längd (i timmar)     | 2h30                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| Nyckelområde för lärande | Medborgarinnovation och ungdomssamarbete genom AI                                                                                                                                                                                                                                                         |
| Ämne/fokus               | Samarbetsdesign av AI-lösningar för att möta gemenskapens behov                                                                                                                                                                                                                                           |
| Lektionsnamn             | Samskapa AI-lösningar för vårt community                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Förutsedda utfall        | <p>Eleverna kommer att kunna:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Förstå vad 'co-design' betyder och dess betydelse.</li> <li>• Identifiera ett lokalt samhällsproblem och föreställ dig en AI-stödd lösning.</li> <li>• Analysera inkluderingen och genomförbarheten av deras idéer.</li> </ul> |

## Lektionsbeskrivning

### Kort beskrivning:

Studenterna utvecklar i grupp idéer för små samhällsinitiativ baserade på AI som tar itu med lokala frågor (rörlighet, säkerhet, miljö, tjänster till unga). De analyserar samhällets behov och utvecklar ett initialt koncept.

### Förutsättningar för denna lektionsplan:

- Datorer, surfplattor eller anteckningsböcker
- Design thinking-blad (risker för användarproblem AI-lösningar inkluderas)
- Projektor
- Grupper om 4

## Lektionsplanen

### Varaktighet: (påminnelse om varaktigheten)

Två och en halv timme

## Öppning:

Introduktionsfrågor:

- "Vilka problem ser du i ditt samhälle som teknologin skulle kunna lösa?"
- "Vem borde vara med och skapa lösningar?"

Grupperna fyller i ett blad med definitionerna: samdesign, medborgarlig AI, intressenter, exempel.

## Introduktion till nytt material:

Professorn presenterar ett verkligt exempel på medborgerlig samskapande design med AI (t.ex. chatbot designad av unga för att informera medborgare).

Eleverna utvärderar användning, målgrupper och inkludering.

Professorn visar sedan en enkel demonstration (t.ex. AI-assistent för offentliga tjänster).

Studenterna bedömer om dessa verktyg verkligen uppfyller användarnas behov.

## Guidad träning:

Grupperna identifierar:

1. Ett lokalt problem
2. De berörda personerna
3. Den roll som AI kan spela
4. Riskerna
5. De nödvändiga elementen för att säkerställa inkludering

De fyller i Blad 2 (design thinking).

Läraren hjälper till.

## Självständigt arbete:

Eleverna skapar en konceptuell affisch om Canva med:

- Problemet
- AI-lösningen
- De berörda användarna
- Aspekterna inkludering och tillgänglighet



### Avslutning:

Varje grupp presenterar sitt projekt (2 minuter).

Kursen etablerar kopplingarna mellan dessa projekt och begreppen aktivt medborgarskap och ansvarsfull AI.

