



BridgeAI:s läroplan

Modul 5: **AI för aktivt medborgarskap**

Lektionsplan 1: **AI-applikationer för medborgerlig innovation (e-deltagande, smarta städer, deltagande budgetering)**

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)	2 timmar
Nyckelområde för lärande	Medborgerlig innovation och allmänhetens deltagande genom AI
Ämne/fokus	AI-verktyg som stärker medborgarengagemang i lokala och nationella beslutsfattande
Lektionsnamn	AI för smartare och mer deltagande gemenskaper
Förutsedda utfall	I slutet av denna lektion kommer eleverna att kunna: • Identifiera exempel på AI som används för medborgerligt deltagande (smarta städer, deltagande budgetplattformar, e-deltagandesystem). • Analysera deras fördelar och begränsningar för olika sociala grupper. • Utvärdera hur AI kan förbättra demokratiska processer. • Samarbeta i grupper för att analysera inkluderingen hos digitala medborgarverktyg.

Lektionsbeskrivning

Kort beskrivning:

Studenterna utforskar AI-tillämpningar i det offentliga livet (stadsplanering, deltagande budgetar, medborgartjänster) och reflekterar över hur de kan stödja inkluderande demokratiskt deltagande. I grupper utvärderar de tillgängligheten, transparensen och rättvisan hos dessa verktyg.

Förutsättningar för denna lektionsplan:

- Datorer/surfplattor med internet
- Utbildningsblad (definitioner + utvärderingsruta)
- Projektor för demonstration
- Klassens organisering i grupper om 4

Lektionsplanen

Varaktighet: (påminnelse om varaktigheten)

2 timmar

Öppning:

Professorn ställer introduktionsfrågor:

- "Hur kan teknologin hjälpa medborgare att delta i besluten i sitt samhälle?"
- "Har du någonsin använt ett digitalt verktyg för samhället (namnsamling, stadsapp, rapportering av ärenden)?"

Eleverna, i grupper om 4, fyller i ett blad som definierar: e-deltagande, smarta städer, deltagande budget, AI-medborgartjänster med exempel.

Introduktion till nytt material:

Professorn presenterar en realtidsapplikation för medborgarlig AI (t.ex. smart city-dashboard eller deltagande budgetplattform).

Eleverna observerar och svarar:

- Är verktyget enkelt för alla?
- Vilka funktioner främjar inkludering?
- Vilka hinder kan uppstå?

Sedan erbjuder professorn tillgång till tre samhällsverktyg baserade på AI.

Eleverna utvärderar styrkor/svagheter via ett rutnät.

Guidad träning:

Grupperna skriver en rapport som analyserar användbarhet, tillgänglighet och rättvisa hos de testade verktygen.

Med blad 2 listar de för- och nackdelar, med hänsyn till inkludering (funktionshinder, icke-fransktalande, äldre ...).

Läraren går runt och hjälper till.

Självständigt arbete:

Eleverna skapar en infografikaffisch på Canva som illustrerar principerna för ett inkluderande medborgarverktyg baserat på AI (tillgänglighet, transparens, flerspråkig, lågteknologisk metod, integritetsskydd).

Avslutning:

Varje grupp presenterar:

- hans analysrapport
- hans infografik

Därefter kopplar klassen dessa resultat till temat demokratiskt deltagande och AI:s roll.