



BridgeAI:s läroplan

Modul 5: AI för aktivt medborgarskap

Lektionsplan 3: Workshop: gruppprojekt för att designa en liten AI-driven medborgarapp/initiativ

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.



BridgeAI-kursplan - AI för aktivt medborgarskap - Lektionsplan 3



**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)	3 timmar
Nyckelområde för lärande	Praktisk samhällsinnovation och prototyputveckling
Ämne/fokus	Skapa en enkel prototyp av medborgerligt initiativ baserat på AI
Lektionsnamn	Bygg en civilprototyp baserad på AI
Förutsedda utfall	Eleverna kommer att kunna: • Förstå stegen i prototypframställningen av ett AI-medborgarverktyg. • Designa en enkel prototyp (mockup, chatbot, visuell tavla). • Utvärdera inkludering, tillgänglighet och påverkan. • Presentera deras miniprojekt.

Lektionsbeskrivning

Kort beskrivning:

Eleverna väljer ett medborgerligt behov och skapar en prototyp av ett AI-baserat verktyg. Det kan vara en gränssnittsmockup, en mini-chatbot eller ett konceptdiagram. De utvärderar risker och inkludering.

Förutsättningar för denna lektionsplan:

- Anslutna enheter
- Canva, Miró, Figma eller ett enkelt prototypverktyg
- Prototypblad
- Grupper om 4

Lektionsplanen

Varaktighet: (påminnelse om varaktigheten)

3 timmar

Öppning:

Professorn frågar:

- "Vad är en prototyp? Varför bygger vi inte ett riktigt verktyg först?"
- "Vilka samhällsfrågor skulle kunna förbättras med ett AI-baserat verktyg?"

Grupper slutför definitioner: prototyp, MVP, användarflöde, användarresa.

Introduktion till nytt material:

Professorn visar ett exempel på en prototyp (chatbot, enkelt gränssnitt).

Eleverna utvärderar:

- Klarhet
- Tillgänglighet
- tjänster som utförs till olika målgrupper

Sedan demonstration av en prototypmetod: tråddram, interaktionskarta, AI-diagram.

Guidad träning:

Grupperna väljer en samhällsfråga

- Definiera användarresan
- identifiera AI-funktionen (assistent, prediktion, klassificering, chatbot)
- Skissa den första versionen av prototypen.

De fyller i Blad 2 (fördelar / nackdelar / inkludering).

Läraren följer med.

Självständigt arbete:

Studenterna skapar en visuell prototyp på Canva (mockup av skärm, chatbot, flödeskarta).

De illustrerar:

- AI-funktionen
- Användarna
- Tillgänglighetens element
- Riskerna

Avslutning:

Grupperna presenterar sin prototyp och förklarar:

- Hur det hjälper medborgarna
- Hur inkluderande och rättvist det är
- Vad som kan förbättras

Professorn kopplar dessa projekt till begreppen demokrati och ansvarsfull samhällsinnovation.