



BridgeAI:s läroplan

Modul 1: Introduktion till AI

Lektionsplan 2: **AI och dess roll i utbildning och samhällsliv**

November 2025

Av: Misak-ı Milli gymnasieskola TURKEY



**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	
Årskurs	10–14 år gammal
Tid/längd (i timmar)	1,5 timme
Nyckelområde för lärande	Medborgarinnovation, EdTech, Socialt ansvar
Ämne/fokus	Hur AI förändrar våra skolor och städer
Lektionsnamn	Smarta skolor, smarta medborgare: AI för det goda
Förutsedda utfall	I slutet av denna lektion kommer eleverna att kunna: • Analysera hur AI kan anpassa utbildning (handledare, översättning). • Identifiera AI-verktyg som används i det civila livet (smarta trafikljus, avfallshantering, offentliga tjänster). • Prototypa ett koncept för ett AI-verktyg som löser ett specifikt skol- eller samhällsproblem. • Diskutera balansen mellan AI-hjälp och mänsklig insats.





Lektionsbeskrivning

- **Kort beskrivning:** Eleverna utforskar den praktiska tillämpningen av AI inom två huvudpelare: deras utbildning och deras samhälle. De går från passiva användare till aktiva designers genom att föreställa sig verktyg som förbättrar deras miljö.
- **Förkunskaper för denna lektionsplan:** Datorer/surfplattor med internet, Canva- eller Padlet-åtkomst, "Medborgerliga behov"-arbetsblad, grupper om 4.

Lektionsplanen

- **Varaktighet:** 90 minuter

Öppning:

- **Aktivitet: "Drömskolan"**
- **Metodik:** Läraren ger en introduktion genom att fråga: "Vad är det mest irriterande med skolan eller din stad?" (t.ex. tunga säckar, trafikstockningar, tråkiga läxor). Läraren ber grupperna att brainstorma: "Hur skulle en smart robot eller dator kunna hjälpa till att lösa detta?"

Introduktion till nytt material:

- **Aktivitet: AI i det vilda**
- **Metodik:** Läraren presenterar verkliga exempel:
 1. **Utbildning:** AI-verktyg för tillgänglighet (tal-till-text för dyslektiska elever) och personlig handledning (Duolingo, Khanmigo).
 2. **Civilt liv: "Smart Cities"** (sensorer som dämpar gatlyktor när ingen är där, AI som optimerar busslinjer).

Eleverna observerar och diskuterar: "Vem hjälper detta mest?"

Guidad träning:

- **Aktivitet: Lagdesignutmaning**
- **Metodik:** Läraren delar in eleverna i grupper om fyra. Hälften av grupperna fokuserar på "Smart skola", den andra hälften på "Smart stad." De måste utforma ett enkelt AI-verktygskoncept. De definierar:
 1. **Problemet** (t.ex. "Skolmatköen är för lång").
 2. **AI-lösningen** (t.ex. "FacelD-betalningssystem").
 3. Den mänskliga rollen (t.ex. "Kockar lagar fortfarande maten").





Läraren går runt och frågar om inkludering (t.ex. "Vad händer om en elev har en tvilling? Fungerar FaceID?").

Självständigt arbete:

- **Aktivitet: Pitch-affischen**
- **Metodik:** Eleverna skapar en ensidig digital affisch på Canva som illustrerar deras verktyg. De måste innehålla en slogan och en ikon som representerar AI:n.

Avslutning:

- **Aktivitet: Samhällsröstning**
- **Metodik:** Varje grupp presenterar sin idé på 30 sekunder. Klassen röstar om vilket verktyg som skulle förbättra deras liv mest. Läraren kopplar detta till *medborgerligt deltagande*.



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.