



BridgeAI:s läroplan

Modul 4: Etik, mångfald och mänskliga rättigheter inom AI

Interaktiv övning 2:

Mångfald i datamängder, representation och hur bias uppstår

November 2025

By: Paradisskolan 4-9, Trollhättan, Sweden



**Trollhättans
Stad**



**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.



Interaktiv övning 2 – Partiskhet och representation inom AI

Ämne: Mångfald i datamängder, representation och hur bias uppstår

Varaktighet: 25–30 minuter

Gruppstorlek: Små grupper (3–4 elever)

Syfte

Den här övningen lär sig eleverna hur skev träningsdata skapar bias i AI, och varför en mångfald av röster behövs för att resultatet ska bli rättvist.

Material som behövs

- Scenariokort (AI-verktyg med saknad representation)
- Mini-arbetsblad: "Hitta representationsluckan"
- Pennor & papper ELLER digitala anteckningar
- Timer

Förväntat utfall

Varje grupp producerar:

- Ett färdigt **mini-arbetsblad** som visar representationsgapet
- En tydlig förklaring av den **partiskhet** som uppstår
- En realistisk idé för att lösa problemet

Eleverna **ser sambandet**:

Saknad representation → orättvis AI (partiskhet)

Mer representation → rättvisare AI



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.



Instruktioner

Steg 1: Uppsättning

Läraren introducerar övningen och förklarar:

"AI lär sig av exempel. Om exemplen bara visar vissa typer av människor eller situationer kommer AI:n att ha svårt med andra. Detta kallas **dålig representation**, och det orsakar **partiskhet** — orättvisa resultat."

Läraren ger ett exempel:

Voice AI tränade mestadels på vuxna engelska röster, förstår inte somaliska, syriska eller svenska accenter från tonåringar.

Förklara syftet med aktiviteten:

"Ditt jobb är att hitta var representation saknas i varje scenario, och hur det skapar partiskhet."

Steg 2: Aktivitet

Eleverna arbetar i grupper och:

Varje grupp får **ett scenariokort** (du får korten nedan).

De fyller i ett **mini-arbetsblad** genom att svara:

Mini-arbetsblad: "Hitta representationsluckan"

1. **Vem är väl representerad i AI-träningsdatan?**
2. **Vem saknas eller är underrepresenterad?**
3. **Vilken slags partiskhet skapar detta?**
4. **Vem kan bli orättvist behandlad?**
5. **Finns det ett sätt att fixa det (lägga till representation)?**

Sedan roterar grupperna och presenterar i mindre grupper eller presenterar kortfattat sina resultat i hela klassen.



**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.



Steg 3: Avrapportering

Hela klassens diskussion och läraren leder diskussionen:

1. **Vilka grupper saknades oftast?**
(barn, kvinnor, icke-engelsktalande, personer med mörkare hudtoner, etc.)
2. **Hur ledde saknad representation till partiskhet i varje scenario?**
3. **Varför är det viktigt att inkludera personer från Sverige, Somalia, Syrien, Europa med flera i dataset?**
→ Att göra AI rättvist för ditt eget klassrum och samhälle.
4. **Hur kan AI-team minska partiskhet?**
→ Inkludera mer varierad data, testa med olika grupper, be om feedback.
5. **Vad händer i samhället när AI är orättvist?**
→ Människor förlorar förtroendet, kan inte få tillgång till tjänster, blir felbedömda.

Scenariokort (för övning 2)

Här är **5 scenariokort** som specifikt fokuserar på representation och partiskhet:

Scenariokort A – Emoji-hudtonsproblemet

En AI föreslår emojis för användare. Den var mestadels inriktad på bilder av ljushyade personer.

Resultat: AI:n föreslår sällan mörkhyade emojis.

→ Vem är underrepresenterad? Vem drabbas?

Scenariokort B – Den "smarta" klassrumskameran

En kamera räknar hur många elever som räcker upp handen.

Det fungerar bra på lättare skinn, men har svårt att upptäcka mörkare hudtoner.

→ Vem är utanför? Vilken partiskhet händer?

Scenariokort C – Röstassistenten

Röstassistenten tränades på vuxna engelsktalande röster.

Den hör fel om tonåringar, svenska accenter, somaliska och arabiska accenter.

→ Vem är underrepresenterad? Vilket problem orsakar det?

Scenariokort D – Sportappen

En fitness-AI tränades mestadels på data från vuxna män.

Den ger felaktiga hälsoråd för flickor och yngre tonåringar.

→ Vem förstår AI:n bäst? Vem missförstår den?



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.



Scenariokort E – Översättningsverktyget

En AI-översättare lärde sig mestadels från tyska, spanska och franska texter.

Den gör stora misstag med somaliska och arabiska meningar.

→ Vilka språk representeras? Vilka saknas?



**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.