



BridgeAI:s läroplan

Modul 1 Introduktion till AI

Interaktiv övning 2 AI och dess roll i utbildning och samhällsliv

November 2025

Av: Misak-ı Milli Secondary School (Turkiet)



**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.

**Titel:**

Designa för alla: Den inkluderande AI-utmaningen

Syfte:

Deltagarna kommer att tillämpa begreppet "Inkludering" genom att omdesigna ett medborgerligt eller pedagogiskt AI-verktyg för att säkerställa att det fungerar för en specifik användarprofil (Persona).

Gruppstorlek:

Parvis eller små grupper

Varaktighet:

20–30 min

Instruktioner:**Steg 1: Välj ett verktyg**

Läraren tillhandahåller en lista över vanliga AI-verktyg (t.ex. "En röstassistent för läxor", "En smart karta för staden", "En ansiktsgenkänningsgrind"). Gruppen väljer en.

Steg 2: Persona-twisten

Grupperna får ett "Persona Card" som beskriver en användare med specifika behov. Exempel:

- *Maria*: 80 år gammal, har svårt att läsa små skärmar.
- *Ali*: 12 år gammal, ny i landet, talar inte det lokala språket.
- *Sam*: Använder rullstol, behöver veta om hissar/ramper.



**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

Om designen

Genom att använda ett AI-verktyg (som ChatGPT) eller brainstorma måste gruppen generera/skissa en ny version av verktyget som specifikt hjälper deras Persona.

- *Exempel:* För Ali måste "Smart Map" ha en realtidsfunktion för kameraöversättning.

Steg 4: Genomgång av frågor

- "Hur ändrade användarbytet designen?"
- "Skulle den här nya funktionen hjälpa andra också?" (Konceptet universell design).

Material som behövs:

- "Persona Cards" (förberedda av läraren).
- Papper/tuschpennor eller digitalt designverktyg (Canva).

Förväntat resultat:

- Grupper producerar en "Före och Efter"-beskrivning av ett verktyg, som visar hur AI kan användas för att *öka* tillgängligheten istället för att skapa hinder.



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.