



Mall 1 – Lektionsplan

	Innehåll
Datum	[Datum]
Lärare	[Lärarens namn]
Termin	[Termin]
Vecka	[Veckanummer]
Betyg	Tredje klass (Ålder: 9)
Varaktighet (timmar)	1 timme (50 minuter)
Nyckelområde för lärande	Medborgarskapsbildning / Media och digital läskunnighet
Ämne/fokus	Medborgerligt deltagande i den digitala miljön och ansvarsfull användning av artificiell intelligens
Lektionstitel	<i>Digital värld: Hur AI hjälper oss och hur kan den lura oss?</i>
Förväntade läranderesultat	Eleverna kommer att kunna: • kort förklara vad AI är; • ge exempel på medborgerligt deltagande online; • identifiera digitala risker (falska nyheter, manipulation, filterbubblor); • analysera information med kritiskt tänkande; • samarbeta och delta i en interaktiv övning.

Lektionsbeskrivning

Kort beskrivning:



**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.



Denna lektion syftar till att hjälpa elever att bli ansvarsfulla digitala medborgare, kapabla att tillämpa kritiskt tänkande när de använder teknik. Barn upptäcker vad artificiell intelligens är, hur den kan hjälpa samhället och vilka onlinerisker som finns, såsom desinformation eller manipulation. Genom en interaktiv aktivitet, "Digital Truth Detectives", analyserar eleverna två nyhetsartiklar – en riktig och en falsk – och lär sig att verifiera information och motivera sina beslut. Lektionen utvecklar samarbete, uppmärksamhet på källor och förmågan att ställa frågor – viktiga färdigheter för medborgerligt deltagande i den digitala tidsåldern.

Förkunskapskrav:

- Enheter: surfplatta / telefon / laptop / interaktiv kort (1–2 enheter per grupp)
- Organisation: eleverna arbetar i grupper om 4
- Material: tryckta arbetsblad, färgpennor, post-it-lappar
- Demonstrationsapp: översättare, idégenerator, utbildningschattbott osv.

Lektionsflöde och aktiviteter (60 minuter)

Tid	Scen	Lärarverksamhet	Studentaktivitet	Resurser/Anteckningar
5 min	1. Krok	Läraren frågar: "Har du någonsin bett din telefon om något?" "Kan en dator göra misstag?" "Har du sett nyheter som såg verkliga ut, men... var inte?" Ett fiktivt meddelande projiceras (t.ex. "En robot blev borgmästare i en rumänsk stad!").	Studenter svarar och delar korta erfarenheter. Studenter röstar: sant eller falskt?	Introduktionsdiskussion
2 min	2. Tillkännage ämnet	Idag ska vi upptäcka hur man kan tillämpa kritiskt tänkande när man använder artificiell intelligens, för att bli aktiva och ansvarsfulla	Eleverna är uppmärksamma.	



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.



		digitala medborgare.		
15 min	3. Undervisning i nytt innehåll	Läraren visar en AI-applikation (snabb översättning / svar på en fråga). FÖRENKLADE BEGREPP introduceras: ◆ Digitalt medborgerligt deltagande ◆ Allmän opinion ◆ Falska nyheter ◆ Filterbubbla (t.ex. "vi ser bara det vi gillar, inte nödvändigtvis det som är sant")	Eleverna reflekterar över: Vad kan appen göra? Var kan det vara fel? Vem skulle kunna dra nytta av det?	På tavlan står det: Vilken AI gör bra? / där det kan misslyckas? / Vem använder den?
15 min	4. Kunskapskonsolidering – Interaktiv övning	INTERAKTIV ÖVNING <i>"Digitala sanningsdetektiver"</i> Instruktioner: – Eleverna delas in i grupper om 4. – Varje grupp får ett arbetsblad med två nyhetsartiklar: • en real • en falsk	Eleverna identifierar vilka nyheter som är falska och svarar: "Vad får oss att tro att det är sant?" "Hur skulle vi kunna verifiera det?"	Tryckta arbetsblad med Nyheter A & B; Färgpennor / pennor eller att anteckna; Post-its för gruppideér, gruppslutsatser; Digitala enheter, telefon, surfplatta, laptop för att verifiera nyheterna;



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.



			"Vilka fördomar kan finnas?"	Timer (för att hålla tiden).
10 min	5. Reflektion och utvärdering	Tillsammans med eleverna skriver läraren en liten medborgarkod på tavlan 📄 "Den ansvarsfulla digitala studentkoden" ✓ Jag verifierar innan jag tror; ✓ Jag frågar om jag är osäker; ✓ Jag delar inte information utan att först kontrollera den ✓ Jag använder teknik för att hjälpa, inte för att skada.	Eleverna anpassar sin kod och åtar sig att följa den från och med nu.	Färgade kort; Uppmuntra att tillämpa regler i onlinespel och diskussioner.
3 min	6. Läxor	Skapa en liten affisch eller teckning med meddelandet: 🗣️ "Använd kritiskt tänkande när du använder AI!" eller 🗣️ "Ansvarsfull digital medborgare = information + uppmärksamhet!"		

EXEMPEL PÅ APPAR FÖR ATT LÄRA UT NYTT INNEHÅLL

1. App: Google Lens

Vad den kan göra:

- känna igen föremål, växter, djur;
- översätta text i realtid;



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.



- hitta snabb information om vad som helst.

Möjlig demonstration:

Läraren fotograferar ett ord från läroboken med hjälp av Google Lens och appen översätter/förklarar det.

Sedan frågar läraren:

"Kan vi alltid lita på vad appen säger oss?"

"Hur kan vi kontrollera om informationen är tillförlitlig?"

Eleverna reflekterar över:

Vad gör appen bra? Var det kan misslyckas?

Snabba översättningar

Inte alltid korrekt

Vem kan den hjälpa?

Elever, turister, lärare

2. Kreativ app: AI-musikgenerator / röst-AI

Läraren skapar en kort melodi med ett medborgerligt budskap:

"Vi tänker kritiskt när vi får information!"

Eleverna blir imponerade och reflekterar sedan:

- Vem skapade denna låt?
- En människa eller ett program?
- Kan vi säga att programmet "tänker"?

Diskussionen följer: AI hjälper, men den har inga känslor, moral eller kritiskt tänkande.

INTERAKTIV ÖVNING: "Digital Truth Detectives"

Mål: Lär dig att skilja sann information från falsk information och verifiera källor.

Organisation: Grupper om 4.

Varaktighet: 15 minuter.

STUDENTARBETSBLAD

Digitala sanningsdetektiver

Läs de två nyhetsartiklarna nedan. **Endast EN är verklig!** Diskutera i din grupp och svara på frågorna.

Nyheter A

"En åttaårig elev från Rumänien uppfann en robot som gör läxor åt varje barn i klassen. Roboten tilldelades av NASA och kommer att användas i skolor över hela världen!"

News B

"En skola i Cluj använde ett artificiellt intelligensprogram för att översätta lektioner till ukrainska, vilket hjälpte flyktingelever att förstå materialet bättre."

GRUPPUPPGIFTER

Avgör vilka nyheter som är sanna och vilka som är falska.

■ Sant: ____

■ Fejk: ____

Förklara ditt val:

- Vad får oss att tro att det är sant?
- Vad får oss att tro att det är falskt?

Hur kan vi verifiera en nyhetsartikel? Kontrollera de korrekta metoderna:

- ☐ Fråga en vän
- ☐ Sök online på flera ställen
- ☐ Kontrollera om det finns officiella källor
- ☐ Fråga läraren / en vuxen
- ☐ Tro på det utan att verifiera



**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.



Vad lär denna övning oss om kritiskt tänkande?

Skriv en mening:

KLASSPRESENTATION (valfritt)

Varje grupp presenterar på en minut:

Vad upptäckte de? / Hur trodde de? / Vilken viktig regel lärde de sig?

SLUTSATS (på tavlan):

Tillsammans med eleverna bygger: *"Internets gyllene regel":*

Inte allt vi läser är sant — VERIFIERA innan du TROR!



**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.