

1. Indledning

Kunstig intelligens (AI) har på få år ændret de betingelser, som både unge og voksne navigerer i digitalt. AI-systemer som ChatGPT bruges nu af elever til informationssøgning, tekstproduktion og støtte til forståelse af komplekse emner, samtidig med at lærere og skoleinstitutioner forsøger at finde en fagligt og etisk forsvarlig måde at integrere teknologien i undervisningen på. Debatten i folkeskolen har derfor både handlet om risikoen for snyd, bias og fejlinformation samt om potentialerne for faglig støtte, differentiering og kritisk tænkning (Bundsgaard, 2023).

Samtidig står unge som digitale borgere i et reguleret europæisk medielandskab, hvor EU med Digital Services Act (DSA) (Regulation (EU) 2022/2065) har indført nye krav til platformes gennemsigtighed, algoritmiske systemer og beskyttelse af borgerrettigheder. DSA regulerer blandt andet platformes håndtering af misinformation, moderering af indhold og gennemsigtighed i anbefalingsalgoritmer – områder der er direkte knyttet til demokratisk debat, kildekritik og unges digitale deltagelse. For elever i udskolingen betyder dette, at deres digitale hverdag nu er genstand for politiske beslutninger, som i stigende grad påvirker deres rettigheder, muligheder og ansvar. EU fremhæver, at digital myndiggørelse er en forudsætning for demokratisk deltagelse i et digitaliseret Europa (European Commission, 2021, 2022).

Samfundsfagets formål er netop at støtte elever i at forstå og deltage i demokratiske processer. Dette omfatter i dag også de digitale strukturer, der præger unges kommunikative og sociale fællesskaber, og dermed de politiske beslutninger, der regulerer disse strukturer. Her opstår en faglig udfordring: Hvordan arbejder elever med EU-politikker, når de både er komplekse, tekniske og ofte opleves som fjerne fra deres hverdagsforståelse?

AI kan her spille en dobbelt rolle. På den ene side kan AI støtte elever i at afkode og forstå vanskeligt politisk stof gennem forklaringer, eksempler og oversættelser. På den anden side kræver brugen af AI, at eleverne udvikler kritiske kompetencer, så de kan analysere, vurdere og udfordre teknologiens output. Dette kobler sig til nyere didaktiske perspektiver på digital myndiggørelse (Bundsgaard, Hansen & Skovmand, 2020) og til filosofiske analyser af teknologiens samfundsmæssige betydning og konsekvenser for demokratiet (Dünger Bøhn, 2023). Samtidig understreger internationale rammer som DigComp 2.2 behovet for, at unge kan anvende digitale værktøjer kritisk, reflekteret og med demokratisk forståelse (European Commission, 2022).

I spændingsfeltet mellem AI, EU-regulering og demokratisk dannelse opstår dette projekts problemfelt: Hvordan kan AI i samfundsfagsundervisningen anvendes til at gøre EU-politikker

tilgængelige for elever, samtidig med at eleverne styrker deres kritiske vurderingsevne og demokratiske handlekraft?

Dette leder frem til følgende problemformulering:

Hvordan kan brugen af kunstig intelligens i samfundsfagsundervisningen understøtte elevers tilegnelse og kritiske bearbejdning af EU-politikker med henblik på demokratisk deltagelse og refleksion?

Kort konklusion

Projektet viser, at kunstig intelligens kan gøre komplekse EU-politikker som Digital Services Act tilgængelige for elever i 8. klasse gennem sproglig og begrebsmæssig stilladsering. Når AI kombineres med kritisk rammesætning, styrkes elevernes dømmekraft, kildekritik og refleksion over digitale magtstrukturer. Forløbet understøtter dermed både faglig forståelse og demokratisk myndiggørelse. Analysen peger på, at AI fungerer som en meningsfuld katalysator, ikke som erstatning for elevens læring. Samlet viser projektet, at AI kan integreres ansvarligt i samfundsfag til gavn for både læring og digital dannelse.

2. Kapitel 2 – Problemformulering

Arbejdet med EU-politikker i samfundsfagsundervisningen kan være udfordrende for elever, fordi stoffet ofte er komplekst, teknisk formuleret og langt fra deres hverdagsoplevelser. Samtidig er digital regulering blevet en del af unges daglige liv, særligt gennem Digital Services Act, der stiller nye krav til platformes gennemsigtighed og ansvar i forhold til borgernes rettigheder (European Parliament and Council of the European Union, 2022). Dette skaber et behov for undervisningsformer, der både kan støtte elevernes tilegnelse af indholdet og udvikle deres kritiske forståelse af de politiske og demokratiske implikationer.

Kunstig intelligens åbner i denne sammenhæng for nye muligheder: Elever kan få hjælp til at forstå komplekse politiske tekster, men teknologien kræver samtidig, at eleverne udvikler kritiske kompetencer, så de kan vurdere og udfordre AI's output. Dette placerer undersøgelsen i et spændingsfelt mellem faglig forståelse, digital myndiggørelse og demokratisk dannelse.

Med dette udgangspunkt undersøger projektet følgende overordnede problemformulering:

Problemformulering

Hvordan kan brugen af kunstig intelligens i samfundsfagsundervisningen understøtte elevers tilegnelse og kritiske bearbejdning af EU-politikker med henblik på demokratisk deltagelse og refleksion?

For at muliggøre en grundig og nuanceret besvarelse af hovedproblemformuleringen er undersøgelsen struktureret omkring følgende tre delspørgsmål:

Delspørgsmål

1. Hvordan kan AI didaktisk understøtte elevernes forståelse af komplekse EU-politikker, især Digital Services Act?
2. Hvordan kan AI bidrage til elevernes kritiske tænkning, refleksion og udvikling af demokratisk handleevne?
3. Hvordan kan et konkret AI-understøttet undervisningsforløb designes og fagdidaktisk evalueres?

3. Problemafgrænsning

Dette projekt afgrænses til at undersøge, hvordan kunstig intelligens kan anvendes som et didaktisk redskab i samfundsfagsundervisningen i udskolingen, med særligt fokus på 8.–9. klassetrin. Afgrænsningen følger direkte af problemformuleringens kerne og sikrer et tydeligt fokus på de faglige og didaktiske aspekter frem for teknologiske eller organisatoriske forhold.

Projektets faglige omdrejningspunkt er elevers tilegnelse og kritiske bearbejdning af EU-politikker, og derfor vælges Digital Services Act (Regulation (EU) 2022/2065) som den primære case. DSA er valgt, fordi den regulerer centrale dele af unges digitale hverdag – herunder platformansvar, algoritmisk gennemsigtighed og indholdsmoderation – og dermed har direkte betydning for elevers digitale borgerrolle og demokratiske deltagelse (European Parliament and Council of the European Union, 2022). DSA er samtidig tematisk forankret i samfundsfagets læseplan, hvor politiske beslutningsprocesser, demokrati og digitale samfundsforhold indgår som væsentlige fagområder (Børne- og Undervisningsministeriet, 2020).

Projektet afgrænses metodisk til kvalitativ dokumentanalyse, teoretisk analyse og didaktisk design. Dette valg er truffet for at muliggøre en dybdegående undersøgelse af AI's didaktiske potentiale i relation til komplekse politiske tekster. Projektet omfatter derfor ikke et omfattende empirisk feltstudie, men kan inddrage små elevrefleksioner eller prototyper af elevprodukter, hvis det styrker analysen.

Afgrænsningen indebærer også, at projektet beskæftiger sig med AI som et didaktisk og epistemologisk værktøj – det vil sige som en teknologi, der kan støtte eller udfordre eleveres forståelse. Projektet behandler ikke tekniske aspekter af kunstig intelligens såsom modelarkitektur, datatræning eller programmering. AI analyseres alene i den funktion, den har for elevernes lærings- og forståelsesprocesser og som et fænomen med samfundsmæssig og demokratisk betydning (Bundsgaard, 2023; Dünger Bøhn, 2023).

For at skærpe fokus afgrænses projektet eksplicit fra følgende temaer:

- Læreres arbejdsmiljø, arbejdsbelastning eller organisatoriske forhold.
- Juridiske analyser af GDPR ud over det, der er didaktisk relevant for forståelsen af DSA.
- Nationale tests, prøver eller målingsperspektiver.
- Tekniske eller politiske ressourceovervejelser såsom infrastruktur, device-politikker eller softwareanskaffelse.
- Teknisk beskrivelse af AI-systemer ud over deres didaktiske funktion.

Disse afgrænsninger gør det muligt at fastholde projektets fokus på samspillet mellem AI, EU-regulering og demokratisk dannelse i samfundsfagsundervisningen og at undersøge dette i en didaktisk ramme, der er realistisk og relevant for lærerprofessionen.

4. Læsevejledning

Dette projekt er struktureret i en klassisk akademisk form, hvor hvert kapitel bidrager til at besvare den overordnede problemformulering om, hvordan kunstig intelligens kan understøtte elevers tilegnelse og kritiske bearbejdning af EU-politikker.

Efter projektets problemafgrænsning følger Kapitel 5: Metode, hvor undersøgelsens videnskabsteoretiske udgangspunkt, design og valg af fremgangsmåder præsenteres. Her beskrives, hvordan projektet kombinerer dokumentanalyse, teoretiske perspektiver og et didaktisk designorienteret blik for at undersøge AI's potentiale i samfundsfagsundervisningen. Kapitel 5 indeholder også en metodekritik, som afklarer projektets begrænsninger og styrker.

Kapitel 6: Teori samler de centrale teoretiske perspektiver, der ligger til grund for analysen. Her behandles didaktiske perspektiver på AI og digital myndiggørelse, teknologifilosofiske analyser af AI's samfundsmæssige betydning samt EU's digitale politikker, herunder Digital Services Act, der udgør opgavens case.

På denne baggrund udfolder Kapitel 7: Analyse, som bygger bro mellem teori og undervisningspraksis. Analysen undersøger, hvordan AI kan understøtte elevers tilegnelse af komplekse politiske tekster, hvordan elever kan arbejde med EU-regulering gennem AI som didaktisk redskab, og hvordan dette kan styrke deres kritiske vurderingsevne og demokratiske handlekraft. Analysen inddrager eksempler på elevproduktioner og udvalgte AI-interaktioner (se Bilag 2–3).

Herefter præsenterer Kapitel 8: Didaktisk design et konkret undervisningsforløb, der er udviklet som en del af projektet. Forløbet beskrives fase for fase og vurderes ud fra fagets mål

samt perspektiver på digital dannelse og demokratisk deltagelse. Den samlede forløbsoversigt fremgår af bilag (se Bilag 1).

Kapitel 9: Sammenfatning giver et kort overblik over analysens væsentligste pointer, mens Kapitel 10: Konklusion besvarer problemformuleringen samlet og præcist. Afslutningsvis rummer kapitlet en perspektivering, der peger på fremtidige muligheder og udfordringer for brugen af AI i samfundsfagsundervisningen.

Opgaven afsluttes med litteraturliste og bilag.

5. Metode

5.1 Videnskabsteoretisk position

Projektet forankres i en kombination af fænomenologisk og hermeneutisk tilgang. Den fænomenologiske dimension retter sig mod elevernes oplevelse og erfaring med at anvende AI som læringsredskab, særligt i mødet med komplekse politiske tekster som EU's Digital Services Act (Bundsgaard, 2023).

Den hermeneutiske tilgang retter sig både mod fortolkningen af politiske dokumenter og mod forståelsen af AI's rolle som meningsproducerende teknologi. Hermeneutik anvendes her til at fortolke:

- EU's intentioner med reguleringer som DSA og Digital Education Action Plan
- AI-systemets output i relation til elevernes meningsskabelse
- den didaktiske omsætning af politiske rammer som DSA og DigComp til konkrete faglige læringsmål og undervisningsaktiviteter

Denne dobbelte hermeneutiske bevægelse – fra tekstens intentioner til didaktisk praksis – ligger i forlængelse af teknologiens filosofiske betydning som meningsbærende fænomen (Dünger Bøhn, 2023).

Kombinationen af fænomenologi og hermeneutik gør det således muligt både at undersøge, hvordan elever oplever arbejdet med AI og EU-politik, og hvordan disse politiske og teknologiske tekster kan fortolkes og omsættes didaktisk.

5.2 Undersøgelsesdesign

Undersøgelsen er designet som en kvalitativ og didaktisk design-orienteret tilgang, inspireret af principperne fra design-based research (DBR). Formålet er at udvikle, afprøve og analysere et undervisningsforløb, hvor AI anvendes som støtte i elevernes forståelse og kritiske bearbejdning af EU-politikker.

Det er vigtigt at understrege, at der ikke er tale om en fuld DBR-undersøgelse, men en professionsbachelor-tilpasset tilgang, hvor elementer af DBR – iterative refleksioner, udvikling gennem design og teori-praksis-integration – indgår i tilpas form.

Undersøgelsesdesignet hviler på tre centrale analyseenheder:

1. Det politiske niveau – Analyse af EU-dokumenter (DSA, DigComp 2.2, DEAP) for at identificere centrale kompetence- og myndiggørelsesdimensioner.
2. Det teknologiske niveau – Analyse af AI-systemets rolle, potentialer og begrænsninger i relation til elevernes arbejde med politiske tekster.
3. Elevniveauet – Analyse af elevers erfaringer og forståelsesprocesser i forbindelse med brugen af AI i undervisningen (fx gennem refleksionsnoter og elevproduktioner).

Denne tre-lags struktur sikrer en sammenhæng mellem teori, empiri og didaktisk udvikling. Designorienteringen indebærer desuden en refleksion over metodens styrker og begrænsninger. Styrken ligger i den tætte forbindelse mellem teori og undervisningspraksis, mens begrænsningen primært er, at projektets omfang ikke tillader længerevarende iterative afprøvninger, som en fuld DBR-tilgang ville kræve.

5.3 Metoder

Projektet anvender fire komplementære metoder, der tilsammen muliggør en systematisk analyse af EU-politikker, AI-teknologi og elevproduktioner.

Dokumentanalyse

Dokumentanalysen anvendes til at undersøge centrale europæiske policy-dokumenter: Digital Services Act (DSA), DigComp 2.2 og Digital Education Action Plan (DEAP). Analysen fokuserer på:

1. Reguleringens intentioner – Hvordan EU formulerer borgerrettigheder, platformsansvar og digital myndiggørelse.
2. Kompetencekrav – Hvordan DigComp 2.2 og DEAP beskriver elevers digitale kompetencer og handleevne.
3. Faglig relevans for samfundsfag – Hvordan elementer som dataforståelse, algoritmisk gennemsigtighed og misinformation knytter sig til fagets læreplan og formål om demokratisk dannelse (Børne- og Undervisningsministeriet, 2020).

Teoretisk analyse

Den teoretiske analyse anvender projektets kerneteoretiske perspektiver til at fortolke både AI's rolle og elevernes kritiske bearbejdning (Bundsgaard, 2023; Bundsgaard, Hansen & Skovmand, 2020; Dünger Bøhn, 2023).

Didaktisk analyse

Til at strukturere, begrunde og evaluere undervisningsforløbet anvendes didaktiske modeller, primært Hiim og HIPPes relationsmodel (Hiim & Hippe, 2007) og supplerende Odense-modellen som ramme for kompetencemål, elevhandlinger og tegn på læring.

Analyse af elevproduktioner og AI-output

Som en integreret del af projektet analyseres både elevproduktioner (Padlet-bidrag, refleksioner og tekstlige bearbejdninger af DSA) og AI-output (forklaringer, eksempler, diskussionsoplæg). Analysen følger en hermeneutisk tilgang og fokuserer på forståelsesprocesser, kritisk bearbejdning, demokratisk myndiggørelse og AI's rolle i elevens meningsskabelse. Eksempler på elevproduktioner og AI-interaktioner fremgår af bilag (se Bilag 2–3).

Afrunding

Kombinationen af dokumentanalyse, teoretisk analyse, didaktisk analyse og analyse af elevproduktioner skaber en metodisk helhed, der gør det muligt at undersøge projektets problemformulering på flere niveauer: politisk, teknologisk og pædagogisk.

6. Teori

6.1 Bundsgaard (2023): AI, kritisk tænkning og didaktisk nøglestyring

Bundsgaards (2023) perspektiv på kunstig intelligens tager udgangspunkt i skolens formål: at elever skal udvikle kritisk dømmekraft, handlingskompetence og en reflekteret forståelse af samfundets institutioner og magtstrukturer. Ifølge Bundsgaard kan AI ikke kun ses som et teknologisk redskab, men som et didaktisk “forstørrelsesglas”, der synliggør elevernes forståelsesprocesser. Det skyldes, at AI's svar og fejl først får værdi i undervisningen, når elever aktivt arbejder med at evaluere, udfordre og kvalificere dem (Bundsgaard, 2023).

For Bundsgaard er kernespørgsmålet derfor ikke, hvorvidt AI kan give de “rigtige” svar, men hvordan elever gennem arbejdet med AI bliver i stand til at:

1. forstå indholdet (fx EU-politikker),
2. vurdere kvaliteten af AI's output, og
3. tage myndige valg på baggrund af dette.

Begrebet didaktisk nøglestyring er centralt her: Lærerens opgave er ikke at fremlægge AI som sandhedsleverandør, men som et objekt for kritisk bearbejdning. Når elever vurderer AI's forklaringer, afdækker unøjagtigheder eller sammenligner AI-output med primære EU-dokumenter, træner de netop de kritiske kompetencer, som samfundsfaget ønsker at styrke.

6.2 Dünker Böhn (2023): Teknologiens filosofi og AI som samfundsformende kraft

Dünger Bøhn (2023) tilbyder et mere grundlæggende filosofisk perspektiv på teknologiens rolle i samfundet. For ham er teknologi – herunder AI – ikke blot et neutralt værktøj, men en meningsbærende struktur, der både former og begrænser handlemuligheder, perspektiver og beslutningsprocesser. AI-systemer skal derfor ikke forstås alene som tekniske objekter, men som epistemiske aktører, der påvirker, hvad brugere opfatter som viden, relevans og sandhed.

Dette perspektiv styrker projektet ved at tydeliggøre:

1. AI som fortolkningsfilter – AI giver et systemisk filtreret udsnit af virkeligheden.
2. Politik som meningsbærende praksis – DSA, DigComp og DEAP skal fortolkes i deres samfundsmæssige kontekst.
3. Teknologiens demokratiske implikationer – AI kan støtte eller hæmme demokratisk refleksion afhængigt af didaktisk rammesætning.

6.3 Digital myndiggørelse og digital kompetence (Bundsgaard et al., 2020; Qvortrup, 2019)

Digital myndiggørelse er et centralt didaktisk begreb i dansk uddannelsesforskning og udgør fundamentet for dette projekts forståelse af, hvad elever skal kunne, når de arbejder med AI og EU-regulering. Bundsgaard, Hansen og Skovmand (2020) definerer digital myndiggørelse som elevers evne til kritisk, ansvarligt og handlekraftigt at kunne agere i digitale fællesskaber og teknologiske strukturer.

Qvortrup (2019) bidrager med et supplerende perspektiv ved at fremhæve digital kompetence som en refleksiv kapacitet, der gør elever i stand til at analysere digitale informationer, forstå deres kontekst og træffe fagligt og etisk begrundede valg.

Med afsæt i Bundsgaard et al. (2020) og Qvortrup (2019) kobler projektet digital myndiggørelse til tre kompetenceområder:

1. Kritisk forståelse
2. Analytisk dømmekraft
3. Demokratisk handleevne

Disse dimensioner fungerer som analytiske briller i Kapitel 7 og som didaktiske mål i undervisningsforløbet.

6.4 EU's digitale politikker: DSA, DigComp 2.2 og Digital Education Action Plan

EU's digitale politikker danner en central del af projektets indholdsmæssige ramme. I dette projekt er tre EU-dokumenter særligt relevante: Digital Services Act (DSA), DigComp 2.2 og Digital Education Action Plan (DEAP).

Digital Services Act (DSA) (Regulation (EU) 2022/2065)

DSA fastsætter blandt andet krav til indholdsmoderation, gennemsigtighed i anbefalingssystemer, målrettet annoncering, datapraksisser og beskyttelse af mindreårige. DSA er særlig relevant i samfundsfag, fordi den knytter regulering til demokratiske kernebegreber som ytringsfrihed, rettigheder, magt, gennemsigtighed og deltagelse (European Parliament and Council of the European Union, 2022).

DigComp 2.2

DigComp 2.2 er EU's ramme for borgernes digitale kompetencer og bruges i projektet som kompetenceramme og analytisk reference i vurderingen af elevers kritiske digitale praksis (European Commission, 2022).

Digital Education Action Plan (2021–2027)

DEAP understreger digital kompetence som demokratisk nødvendighed og beskriver AI som et pædagogisk redskab i læring samt læreres rolle i at støtte digital dannelse (European Commission, 2021).

6.6 Didaktiske modeller

I arbejdet med at udvikle og analysere undervisningsforløbet anvendes primært Odense-modellen, suppleret af refleksionsperspektiver fra Hiim og HIPPES didaktiske relationsmodel (Hiim & Hippe, 2007). Modellerne understøtter koblingen mellem kompetencemål, elevforudsætninger, indhold, arbejdsformer og vurdering, herunder hvordan elevernes digitale forudsætninger kan forstås i lyset af EU Kids Online (Smahel et al., 2020).

7. Analyse

7.1 AI's didaktiske potentialer i arbejdet med EU-politikker

Arbejdet med EU's digitale regulering, særligt Digital Services Act (DSA), indebærer, at eleverne skal forstå komplekse juridiske formuleringer, abstrakte begreber og teknologiske mekanismer. For udskolingselever kan disse tekster fremstå utilgængelige. Her opstår et centralt didaktisk potentiale ved anvendelsen af kunstig intelligens som støtteværktøj.

AI som oversætter og tilgængeliggør

Ifølge Bundsgaard (2023) kan AI fungere som et sprogligt støtteværktøj. I projektets materiale viser AI-systemet (ChatGPT) sig i stand til at omsætte juridiske paragraffer fra DSA til alderssvarende forklaringer. Dette fungerer som en didaktisk oversættelse, hvor centrale begreber bliver gjort begribelige. Funktionen harmonerer med DigComp 2.2's fokus på fortolkning og evaluering af digital information (European Commission, 2022). Dette ses i elevproduktioner, hvor elever skriver, at AI "gjorde teksten lettere at forstå" og "gav eksempler fra TikTok" (se Bilag 2).

AI som strukturering og begrebsafklaring

AI understøtter elevernes begrebsarbejde ved at skabe oversigter og strukturer, som eleverne kan bruge i noter og videre bearbejdning. Dünger Bøhn (2023) bidrager her med et vigtigt perspektiv: Når AI strukturerer materialet, indrammer den også, hvad der fremstår som centralt og relevant. Dette gør det nødvendigt, at eleverne senere arbejder kritisk med netop disse strukturer (se 7.2).

AI som generator af spørgsmål, eksempler og perspektiver

Et tredje potentiale er brugen af AI som generator af debatspørgsmål. I flere elevprodukter fremgår det, at AI hjælper dem med at identificere problemstillinger i DSA (se Bilag 2–3). Spørgsmålene løfter eleverne fra afkodning til analyse og refleksion og understøtter dermed udvikling af digital myndiggørelse (Bundsgaard, Hansen & Skovmand, 2020).

Sammenfatning

AI's rolle kan opsummeres som:

1. Tilgængeliggørelse (Bundsgaard, 2023)
2. Strukturering (European Commission, 2022)
3. Perspektivudvidelse (Bundsgaard, Hansen & Skovmand, 2020)
4. Indramning af betydning (Dünger Bøhn, 2023)

7.2 Analyse af kritisk bearbejdning og demokratisk myndiggørelse

Hvor afsnit 7.1 viste, hvordan AI kan støtte elevernes tilegnelse, retter dette afsnit fokus mod kritisk bearbejdning og demokratisk handleevne. Her analyseres elevproduktioner og AI-interaktioner med afsæt i Bundsgaards didaktiske nøglestyring, teorier om digital myndiggørelse (Bundsgaard, Hansen & Skovmand, 2020) og Dünger Bøhns teknologifilosofiske perspektiv (Dünger Bøhn, 2023). Analysen tager udgangspunkt i elevmateriale og AI-uddrag (se Bilag 2–3).

7.2.1 Kritisk forståelse og analytisk dømmekraft

Analysen af elevproduktionerne viser, at flere elever eksplicit kommenterer AI's formuleringer med udsagn som: "Det lyder rigtigt, men jeg vil tjekke i DSA-teksten". Disse udsagn indikerer begyndende kritisk distance. Eleverne anvender AI som et første fortolkningslag, men lærer samtidig at validere denne fortolkning gennem sammenligning med primærteksten. Dette er i tråd med DigComp's kompetenceområde om evaluering af digitale indholdskilder (European Commission, 2022). Samtidig understøtter elevens kommentarer Dünger Bøhns (2023) pointe om, at teknologi tilbyder en bestemt mening.

7.2.2 Demokratisk handleevne og refleksion

Materialet indikerer også udvikling af demokratisk handleevne. Elever bruger AI som sparringspartner til at formulere argumenter og modargumenter, og flere elever udfordrer aktivt AI's forslag og positionerer sig selv i forhold til regulering og rettigheder (se Bilag 2). Dette afspejler netop den deltagelseskompetence, som digital myndiggørelse peger på (Bundsgaard, Hansen & Skovmand, 2020).

8. Didaktisk design

8.1 Overordnet idé og struktur

Det didaktiske design tager udgangspunkt i samfundsfagets formål om at udvikle elevers demokratiske forståelse. Forløbet er målrettet 8.–9. klasse og centrerer sig om Digital Services Act (DSA) som case (European Parliament and Council of the European Union, 2022). Formålet er dobbelt:

1. At eleverne tilegner sig en grundlæggende forståelse af DSA's betydning for platforme, data og algoritmer.
2. At eleverne udvikler kritiske digitale kompetencer gennem brug af AI som læringsredskab.

Forløbet er struktureret med afsæt i Hiim og Hippe's relationsmodel (Hiim & Hippe, 2007) og suppleret af Odense-modellen. Designet består af fire faser og dokumenteres i bilag (se Bilag 1).

8.2 Struktur (faser i undervisningsforløbet)

Fase 1: Introduktion og aktivering

Mål: Fælles forståelsesramme om EU's digitale regulering og AI som støtteværktøj.

Fase 2: Analyse af udvalgte dele af DSA med AI

Mål: Faglig forståelse af udvalgte artikler og træning i at sammenholde primærtekst med AI-output.

Fase 3: Demokratisk debat og perspektivering

Mål: Argumentation, perspektivskifte og demokratisk refleksion med AI som sparringspartner.

Fase 4: Refleksion og evaluering

Mål: Meta-refleksion over AI's rolle, læringsproces og DSA's demokratiske relevans. Elevrefleksioner kan indgå som empiri (se Bilag 2–3).

8.3 Didaktisk vurdering

Forløbet vurderes fagligt relevant, da det gør et komplekst policyfelt tilgængeligt gennem sproglig og begrebsmæssig stilladsering. Didaktisk understøtter det differentiering og kritisk

digital myndiggørelse, idet AI indlejres i tydelige rammer, hvor elevens rolle er aktiv og vurderende. Teoretisk er designet konsistent med Bundsgaard (2023) og Dünger Bøhn (2023), da AI behandles som både støtteværktøj og genstand for kritisk analyse.

9. Sammenfatning

Analysen viste, at EU-politikker som DSA udgør et komplekst indhold, hvor AI fremstår som et betydningsfuldt didaktisk redskab til stilladsering. AI kan gøre DSA tilgængelig for flere elevtyper. Samtidig viste analysen, at kritisk bearbejdning kræver dømmekraft og kildekritik, hvilket kan understøttes gennem sammenligning med primærkilder, refleksionsopgaver og vurdering af AI's output (se Bilag 2–3). Endelig viser projektet, at elevernes demokratiske handleevne styrkes, når de kan diskutere reguleringens relevans for deres hverdagsliv og rettigheder.

10. Konklusion og perspektivering

10.1 Konklusion

Projektets konklusion er, at kunstig intelligens kan understøtte elevernes tilegnelse og kritiske bearbejdning af EU-politikker – herunder Digital Services Act – ved at fungere som en meningsfuld katalysator for forståelse, refleksion og demokratisk deltagelse. AI kan reducere sproglige barrierer og skabe adgang til komplekse politiske tekster, men effekten afhænger af tydelig didaktisk rammesætning, hvor elever arbejder undersøgende og kritisk med teknologiens begrænsninger (Bundsgaard, 2023; Dünger Bøhn, 2023).

Projektet peger på tre centrale konklusioner:

1. **Fagligt:** AI gør komplekse EU-politikker som DSA tilgængelige for elever og understøtter begrebsforståelse.
2. **Didaktisk:** AI fremmer differentiering og kritisk digital kompetence, når det anvendes som stilladsering – ikke som "svarmaskine".
3. **Demokratisk:** Elevernes refleksion over digitale rettigheder og magtforhold styrkes, fordi AI frigør kognitive ressourcer til dømmekraft og argumentation.

10.2 Perspektivering

Projektets resultater peger frem mod tre perspektiver:

- **AI Act:** Lærere får øget ansvar for etisk og reguleringsbevidst brug af AI i undervisningen.

- **Fremtidens skole:** Kritisk teknologiforståelse bliver et grundvilkår i dannelsesopgaven.
 - **Digitalt demokrati:** Arbejde med DSA kan styrke en mere aktiv generation af digitale borgere.
-

Referencer (APA 7)

Bundsgaard, J. (2023). Kunstig intelligens? *Tendens*, 43, 22–36.

Bundsgaard, J., Hansen, T. I., & Skovmand, K. (2020). *Digital dannelse*. Aarhus Universitetsforlag.

Børne- og Undervisningsministeriet. (2020). *Fælles Mål – Samfundsfag (grundskolen)*. EMU.

Dünger Bøhn, E. (2023). *Teknologiens filosofi*. Samfundslitteratur.

European Commission. (2021). *Digital Education Action Plan 2021–2027*. European Commission.

European Commission. (2022). *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens*. Publications Office of the European Union.

European Parliament and Council of the European Union. (2022). *Regulation (EU) 2022/2065 of the European Parliament and of the Council of 19 October 2022 on a Single Market For Digital Services and amending Directive 2000/31/EC (Digital Services Act)*. *Official Journal of the European Union*, L 277, 1–102.

Hiim, H., & Hippe, E. (2007). *Læring gennem oplevelse, forståelse og handling: En studiebog i didaktik* (2. udg.). Gyldendal.

Qvortrup, L. (2019). Digital dannelse: Hvad er det, og hvordan læres det? *Kvan – et tidsskrift for læreruddannelsen og folkeskolen*, 39(113), 19–30.

Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S., & Hasebrink, U. (Eds.). (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj010fo>

Bilag (oversigt)

Bilag 1: Oversigt over undervisningsforløb (DSA & AI)

Bilag 2: Eksempler på elevproduktioner (anonymiserede)

Bilag 3: Eksempler på AI-interaktioner (uddrag)