

NOVEMBER 2024 | AUSGABE 5

DIGIGRAM. SCHULE

Tipps und Tools für deinen digitalen
Unterricht

Die Nutzung von Künstlicher Intelligenz als Gamechanger im Lehrerleben

Anfang Oktober 2024 hat die KMK eine Handlungsempfehlung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz (KI) in schulischen Bildungsprozessen veröffentlicht. Zentrale Themenbereiche waren unter anderem der Einfluss von KI auf Lernen und Didaktik, die Veränderung der Prüfungskultur und die Professionalisierung der Lehrkräfte.*

Klar ist, dass die Integration von KI im Bildungsbereich spannende, zukunftsfähige Möglichkeiten eröffnet, aber auch herausfordernd ist. Welche KI-gestützten Tools eignen sich für den Unterricht? Wie können Lehrkräfte KI effizient einsetzen, ohne die Lernenden zu überfordern? Wie nutze ich als Lehrkraft KI für meinen Unterricht? Wie formuliere ich gute Prompts zum Erstellen von Materialien oder für die Korrekturen?

Diese Ausgabe widmet sich dem Einsatz von KI und gibt Einblicke in systemische Voraussetzungen und praktische Anwendungen, sowie Anregungen und Tipps für eine verantwortungsvolle Nutzung.

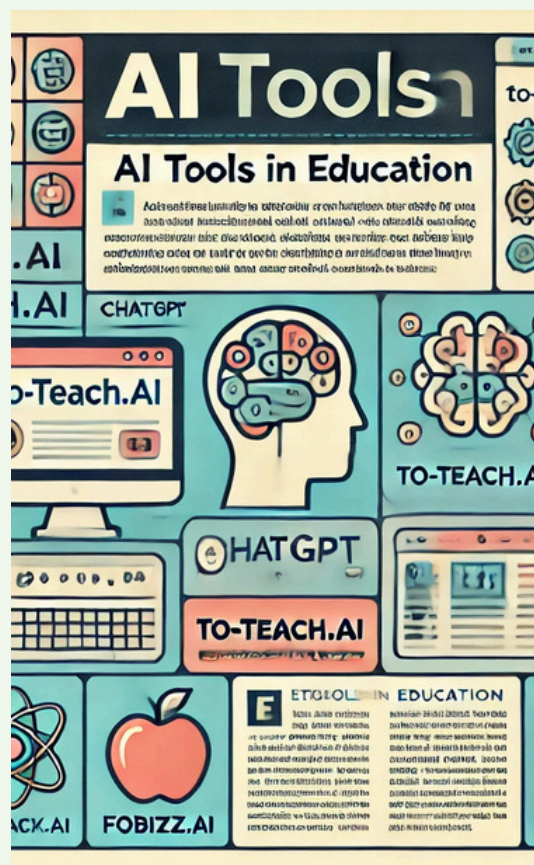


Bild: erstellt mit DALL-E ChatGPT für IO Version 1.2024.240,
Julia Durdagi, 07.11.2
*Quelle: www.kmk.org, 10.10.2024, Berlin, KMK.org

**DIESEN MONAT
IM BLICKPUNKT**

**KI im Unterricht - Chancen
und Herausforderungen**

Zukunftsfähig: KI als Gamechanger

Systemische Voraussetzungen für den Einsatz von KI im Unterricht und die didaktisch-methodische Umsetzung.

Die systemischen Voraussetzungen wie Schulform, Schulfach und das Alter der Schülerinnen und Schüler spielen bei der Nutzung von KI eine wesentliche Rolle.

Diese Voraussetzungen zur Kenntnis der Zielgruppe schaffen eine fundamentale Grundlage, um den Einsatz von KI im Unterricht individuell und altersgerecht zu gestalten. Der Einsatz KI-basierter Apps und Tools kann gezielt das Verständnis von Inhalten fördern und führt dadurch zu einem strukturierterem und selbstständigerem Arbeiten auf Seiten der Schülerinnen und Schüler.

Didaktisch-methodische Umsetzung im Unterricht

Der KI-Einsatz im Unterricht eröffnet neue Wege zur Unterstützung von Schülerinnen und Schülern beim Erlernen und Vertiefen von Sprachkenntnissen. Dies soll hier an einem konkreten Beispiel erläutert werden. Im Rahmen des Themas „Meine Hobbies“ im Englischunterricht der Klassenstufe 5 wird die Einführung und Vertiefung von Vokabeln und die Bildung der 3. Person Singular im Präsens behandelt. Die Lernziele umfassen:

- Verstehen und Anwenden der Vokabeln zum Thema „Hobbies“.
- Sicheres Bilden der 3. Person Singular in Sätzen.
- Förderung des Sprachverständnisses und Aufbau einer Basis für die englische Grammatik.

Durch den gezielten Einsatz von KI-gestützten Übungen können Lerninhalte abwechslungsreich vermittelt und gefestigt werden. Die eingesetzten Methoden variieren von interaktiven Übungen bis zu spielerischen Wettbewerben und schaffen so eine motivierende Lernumgebung. Die untere Darstellung zeigt eine Auswahl gängiger KI-Tools für deinen Unterricht.

Prompts – gezielte Anweisungen für KI-gestützte Unterrichtsmaterialien

Prompts sind Textbausteine, mit denen wir der KI genaue Informationen geben, um Materialien zu erstellen. Je detaillierter die Aufgabenstellung ist, desto besser wird das Ergebnis der KI. Ein gut formulierter Prompt hilft der KI, das Material genau nach den Lernzielen und Anforderungen zu gestalten. Zum Einstieg ist es oft hilfreich, mit einfachen Informationen zu beginnen und die Anweisungen schrittweise zu präzisieren.

Wichtige Kriterien für erfolgreiche Prompts:

1. Klarheit: Die Anweisungen sollten eindeutig und ohne Mehrdeutigkeit formuliert sein.
2. Detailliertheit: Ein umfassender Prompt enthält alle wichtigen Informationen, wie etwa die Zielgruppe, das Thema und spezifische Aufgabenformate (z. B. Multiple-Choice-Fragen).
3. Relevanz: Jeder Teil des Prompts sollte für das gewünschte Material relevant sein, um die KI präzise zu steuern.
4. Schrittweise Eingaben: Für komplexere Aufgaben kann es sinnvoll sein, den Prompt in Schritte zu unterteilen, damit die KI das Material strukturierter erstellt.
5. Prüfen und Anpassen: Nach der ersten Ausgabe lohnt es sich, den Prompt anzupassen, um das Ergebnis zu optimieren.

Ein Beispiel-Prompt für das Thema „Meine Hobbies“ in Englisch könnte sein: „Erstelle eine Lückentextübung für Schülerinnen der 5. Klasse zum Thema Hobbies, bei der die Schülerinnen die 3. Person Singular im Präsens üben. Jede Lücke soll eine passende Verbform sein. Am Ende soll die KI eine kurze Erklärung zur Grammatikregel geben.“ Hier ist das [Beispiel](#) verlinkt.

Bedeutend ist das Festlegen des Umfangs der Aufgabe und der Anforderungsbereiche. Folgende Aspekte können in den Prompt eingebaut werden, um ein qualitativ besseres Ergebnis zu erzielen:

- Aufgabenumfang
- Fünf ergänzende Sätze mit KI-gestütztem Feedback
- Kahoot!-Quiz mit zehn Fragen (Zeitlimit: 3 Minuten)
- Fünf Richtig-Falsch-Fragen zur Anwendung der 3. Person Singular
- Anforderungsbereiche:
 - Anforderungsbereich I (Wiedergabe): Anwendung von Vokabeln und Grundgrammatik.*
 - Anforderungsbereich II (Verknüpfung): Übertragen der Kenntnisse in variierende Satzstrukturen.*
 - Anforderungsbereich III (Reflexion): Förderung der durch KI-basiertes Feedback.*



Viel Spaß beim Ausprobieren der genannten KI-Tools wünscht Julia von @digigram.schule