

Modul 1: KI überall

Leitfaden für Lehrkräfte: Idee, Überblick und Unterrichtsverlauf

PARTYROCK FOR SCHOOLS

ZEITFENSTER

45 Min

SPIELZEIT

35–45 Min

ALTER

13+

VORBEREITUNG

Keine

GERÄTE

1 je 2 S.

Die Idee

Ein Klassenspiel für eine Schulstunde. Die ganze Klasse spielt gemeinsam: Jede:r arbeitet am Gerät, aber die Beiträge fließen zusammen, ins gemeinsame Quiz, in die Antwort-Muster der Klasse und in eine Rangliste. Du steuerst den Ablauf über den Beamer.

Der rote Faden sind drei Fragen, die aufeinander aufbauen. Die ersten beiden zeigen: KI ist überall und oft nützlich, aber nicht für alles. Die dritte erklärt, *warum* das so ist (KI rät auf Basis von Daten) und was man konkret tut, wenn eine Antwort wackelig ist.

FRAGE 1

Wo steckt KI?

KI steckt in alltäglichen Apps und Geräten, aber nicht hinter jedem Problem. Manches lösen feste Regeln (ein Taschenrechner verrechnet sich nie), KI dagegen schätzt anhand von Daten.

FRAGE 2

Wofür taugt KI?

In echten Berufen hilft KI bei vielem, aber nicht bei allem. Die Klasse erforscht im Chat je einen Beruf und sieht, wo KI nützlich ist und wo der Mensch gebraucht wird.

FRAGE 3

Warum rät KI, und was tue ich dann?

Weil KI aus Daten schätzt, ist sie bei Vertrautem sicher und bei Seltenem unsicher, klingt aber immer überzeugend. Die Klasse lernt, das zu erkennen, und ein paar einfache Reaktionen.

Was die Schüler:innen mitnehmen

- Sie erkennen, wo KI ihren Alltag schon mitgestaltet, in Apps, Feeds und Suchmaschinen.
- Sie unterscheiden, bei welchen Fragen KI auf festem Boden steht und bei welchen sie sicherer klingt, als sie es belegen kann.
- Sie nutzen ein paar konkrete Techniken, um KI gezielt zu prüfen, statt sie blind zu übernehmen oder pauschal abzulehnen.

Deine Rolle – und worüber wir sprechen

Das Spiel führt die Klasse selbst durch die meisten Schritte. Du startest die Sitzung, gibst die Übergänge frei und springst in die spannenden Momente.

Wir sprechen allgemein von „KI“, weil es zuerst ums Erkennen geht. In den Details, vor allem im Chat und beim Thema Verlässlichkeit, sind konkret **Chatbots** (Sprachmodelle) gemeint.

Bevor du startest

- 1 PartyRock-Konto mit Educator-Status.** Zum Starten einer Klassensitzung brauchst du ein PartyRock-Konto mit **Educator**-Freischaltung. Über einen **Educator-Link** (aus einer Einladungsmail, von einem Training oder von einem Partner) gibt es den Status sofort. Ohne Link kannst du dich als Educator **bewerben**; das dauert meist ein bis zwei Wochen.
- 2 Geräte und Beamer.** Pro zwei Schüler:innen ein Laptop oder Tablet mit modernem Browser. Ein Beamer oder großer Bildschirm für deine Ansicht. Smartphones werden nicht unterstützt.
- 3 Sitzung öffnen, Beitritts-Code zeigen.** Deine Ansicht zeigt einen Code bzw. Link, den du projizierst. Die Schüler:innen brauchen kein eigenes Konto, sie treten nur über den Code bei.
- 4 Team-Namen ansagen.** Die Namen erscheinen auf dem Beamer und in der Rangliste. Sag kurz an: Team- oder Spielname, kein echter Name. Das Modul weist auch selbst darauf hin.

WENN DIE TECHNIK KLEMMT

Seite neu laden und den Code erneut eingeben behebt die meisten Probleme. Notfalls rücken zwei Teams kurz an ein Gerät zusammen, das Spiel läuft trotzdem weiter.

Überblick

Zwei Teile, die aufeinander aufbauen

Teil 1 — Wo steckt KI? Die Klasse findet KI in alltäglichen Apps, erforscht im Chat je einen Beruf und baut daraus gemeinsam ein Quiz.

Teil 2 — Kannst du KI vertrauen? Aus den eigenen Antworten der Klasse wird sichtbar, wann KI gut belegt ist und wann sie nur das Plausible vorhersagt. Dann übt die Klasse das Nachhaken.

Beide Teile sind in sich abgeschlossen. Bei knapper Zeit lässt sich auch nur Teil 1 spielen.

Zwei Ansichten, ein Spiel

Beamer (deine Ansicht). Zeigt die aktuelle Phase, den Fortschritt jedes Teams, die Rangliste und die Steuerung. Oben läuft eine Leiste mit den Nummern **1 bis 13**, eine pro Phase, in derselben Reihenfolge wie dieser Plan.

Gerät (Schüler:innen). Jedes Gerät zeigt die eigene Reise und oben rechts den Punktestand. Die meisten Phasen laufen im eigenen Tempo, die Ergebnisse fließen aber immer in die Klasse zurück.

Die zwei Figuren

Rex

Erzähler durch alle Zwischenszenen. Ein KI-Forscher, der zufällig auch eine Katze ist. Führt durch die „KI-Olympiade“-Story und stellt Zwischenfragen.

Alex

Eine erfundene Person im gewählten Beruf, die KI liebt. Mit Alex chattet die Klasse in Teil 1. Wichtig: Alex ist nicht echt.

Punkte & Rangliste

Über das ganze Modul hinweg sammeln die Teams **Punkte** (in der Story „Sterne“) für richtige Antworten, gesammelte Karten und erkannte Bluffs. **Gezählt wird pro Gerät** (pro Team-Name). Rex rahmt es so, dass die Klasse gemeinsam in einer „KI-Olympiade“ antritt. Die Rangliste siehst du in den Übergangsphasen, am Ende gibt es eine Urkunde mit Punktzahl und Platz.

Ablauf auf einen Blick

Die Nummern 1 bis 13 sind die Phasen in deiner Beamer-Ansicht; der detaillierte Plan auf den nächsten Seiten folgt derselben Reihenfolge. Zeiten sind Richtwerte aus einem Probedurchlauf und werden vom Spiel nicht erzwungen.

NR.	PHASE	ZEIT	FORM	WORUM ES GEHT
EINSTIEG				
1	Lobby (Beitreten)	~2 Min	◆ GEMEINSAM	Beitreten und Team-Namen wählen.
TEIL 1 – WO STECKT KI?				
2	Intro	~5 Min	▶ AM GERÄT	Rex erklärt, wie KI aus Daten lernt und rät.
3	Aufwärmrunde	~3 Min	▶ AM GERÄT	7 Karten: KI im Spiel oder nicht?
4	Beruf-Intro	~1 Min	▶ AM GERÄT	Kurze Szene, die die Berufs-Recherche einleitet.
5	Beruf wählen	~4 Min	▶ AM GERÄT	Beruf eingeben, Alex wird vorgestellt.
6	KI-Chat & Karten sammeln	↳ in Nr. 5	▶ AM GERÄT	Mit Alex chatten, KI-Nutzungen als Karten sammeln.
7	Quiz bauen	~1 Min	▶ AM GERÄT	3 echte KI-Nutzungen + 1 erfundene wählen.
8	Quiz spielen	~3 Min	◆ GERÄT + GEMEINSAM	Quiz lösen, dann gemeinsame Auflösung & Rangliste.
TEIL 2 – KANNST DU KI VERTRAUEN?				
9	Intro	~2 Min	▶ AM GERÄT	Rex leitet zur Frage der Verlässlichkeit über.
10	Trivia-Runde	~3 Min	◆ GERÄT + GEMEINSAM	7 Fragen ohne richtig/falsch. Die Antworten werden zu Klassen-Daten.
11	Antwort-Muster der Klasse	~3 Min	◆ GERÄT + GEMEINSAM	Sehen, was Einigkeit und Streuung über KI verraten.
12	Strategien	~5 Min	◆ GERÄT + GEMEINSAM	6 Szenarien, gemeinsam abgestimmt: übernehmen, prüfen oder Meinung?
ABSCHLUSS				
13	Abschluss & Urkunde	~2 Min	◆ GEMEINSAM	Rangliste, persönliche Urkunde pro Schüler:in.

Unterrichtsverlauf

Pro Phase: die Nummern-Leiste zeigt, wo du auf dem Beamer bist. Darunter, was die Schüler:innen sehen, was du siehst, und – wo es passt – eine optionale Gesprächs-Idee.

Lobby – Beitreten · Einstieg

~2 Min

▶ GEMEINSAM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

„Sitzung beitreten“: einen Namen eingeben, mit dem Hinweis *„Wähl etwas Lustiges, nicht deinen echten Namen!“* Danach: *„Du bist dabei! Warte, bis die Lehrkraft startet.“*

BEAMER

Beitritts-Code bzw. Link, gut sichtbar. Live-Zähler der Namen. **„Modul starten“** wird aktiv, sobald das erste Team dabei ist.

GUT ZU WISSEN

Das Spiel wartet hier auf deinen Klick, nichts läuft automatisch weiter.

Intro · Teil 1 – Wo steckt KI?

~5 Min

▶ AM GERÄT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Eine Zwischenszene mit Rex: Einladung zu einer KI-Olympiade. Rex erklärt, dass KI aus vielen Beispielen lernt und dann Vorhersagen trifft, anders als ein Taschenrechner, der die Antwort einfach kennt. Mitmach-Fragen bringen Punkte (z.B. *„Was ist 1 + 1?“*).

BEAMER

Titelkarte **„Wo steckt KI?“**, daneben die Rangliste und wer noch in der Szene ist. Weiter mit **„Los geht's →“**.

GUT ZU WISSEN

Jedes Team durchläuft die Szene im eigenen Tempo; das Modul schaltet nicht automatisch weiter, du gibst den Übergang frei.

Aufwärmrunde – KI oder nicht? · Teil 1

~3 Min

▶ AM GERÄT

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

7 Karten mit Alltagsszenen. Pro Karte: *„KI im Spiel?“* und zwei Knöpfe. Nach der Antwort erklärt eine Zeile den Mechanismus, z.B. *„Dein Handy entsperrt sich, sobald es dein Gesicht sieht“* → KI gleicht die Gesichtsform ab. Richtig = ein Punkt.

BEAMER

„Aufwärm-Fortschritt“: pro Team „Frage n von 7“ oder „fertig“. Wenn alle durch sind: *„Alle fertig.“* Weiter mit **„Weiter“**.

GUT ZU WISSEN

Selbstläufer; der Beamer zeigt pro Team den Stand. Weiter, wenn fast alle „fertig“ zeigen.

OPTIONAL – IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Die Phase schaltet nicht automatisch weiter, hier ist Raum für eine kurze Runde. Aufhänger: welche Karte hat am meisten überrascht?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Eine kurze Rex-Szene leitet zur Berufs-Recherche über: Gleich lernt ihr KI von jemandem kennen, der sie täglich nutzt.

GUT ZU WISSEN

Sehr kurze Überleitung, die meisten sind in Sekunden durch.

BEAMER

„**Berufs-Recherche**“, Fortschritt in Prozent pro Team. Weiter mit „**Szene beenden**“.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Einen Beruf eingeben („z.B. *Ärztin, Architekt, Musikerin...*“) und bestätigen. Eine kurze Rex-Szene stellt dann **Alex** vor, eine erfundene Person in genau diesem Beruf.

GUT ZU WISSEN

Unsinnige oder unpassende Eingaben fängt das Modul ab und schlägt selbst einen Beruf vor.

BEAMER

„**Mit einer Fachperson chatten**“, pro Team „wählt Beruf...“. Nr. 5 und Nr. 6 teilen sich diese eine Ansicht.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Die Klasse fragt Alex, wie KI im Beruf hilft; vorgeschlagene Fragen helfen beim Start. Aus Alex' Antworten tippst du interessante Stellen an und **sammelst sie als Karten** (je ein Punkt): 3 echte KI-Nutzungen und 1 erfundene, also etwas, das KI in Wahrheit nicht tut.

GUT ZU WISSEN

Die inhaltsreichste Phase, hier brauchen die Teams am meisten Zeit. Frühes Weiterschalten kostet Fortschritt; es erscheint dann eine Warnung. Am besten warten, bis fast alle „bereit“ zeigen.

BEAMER

Gleiche Ansicht wie Nr. 5. Pro Team: „{Beruf} — Karten sammeln: x KI, y Nicht-KI“, „bereit“. Weiter mit „**Quiz bauen**“, sobald genug bereit sind.

▮ OPTIONAL — IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Während gesammelt wird, bietet sich eine Mini-Runde an. Aufhänger: welcher Beruf, und was war die überraschendste KI-Anwendung?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

„**Bau dein Quiz**“: Aus den Karten wählt man **3 echte KI-Nutzungen** und **1 erfundene** („Nicht-KI“). Die anderen sollen später den Bluff erkennen. Danach: „Quiz abgegeben! Warte, bis alle fertig sind.“

GUT ZU WISSEN

Genau 3 + 1 sind nötig, sonst lässt es sich nicht absenden. Wer zu wenig hat, nutzt den „Zurück“-Knopf und tippt mehr Stellen an.

BEAMER

„**Das Quiz bauen**“: pro Team „abgegeben ✓“ oder „baut Frage...“. „**Quiz starten**“ erzeugt aus allen Abgaben das gemischte Klassenquiz.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Die Teams lösen die Quizfragen der ganzen Klasse (die eigene wird übersprungen). Pro Karte: ein Beruf, 4 Optionen, „*Finde die 3 echten KI-Nutzungen. Eine ist erfunden.*“ Richtig = ein Punkt. Danach ein Wartebildschirm; wie viele man selbst getäuscht hat, bleibt verdeckt, bis die Lehrkraft es in der Auflösung zeigt.

GUT ZU WISSEN

Der erste echte Klassenmoment, er trägt so viel Zeit, wie du ihm gibst. Die Ranglisten erscheinen erst, wenn du sie einblendest.

▮ OPTIONAL — IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Beim Durchgehen, vor den Ranglisten: warum hat dieser Bluff so gut getäuscht? Der Moment einer Fehleinschätzung ist hier der natürliche Aufhänger.

BEAMER

Drei Schritte, die **du steuerst**: (1) jede Berufs-Frage gemeinsam durchgehen und den Bluff zeigen, (2) „**Beste Erräter:innen**“ (wer die meisten Bluffs erkannt hat), (3) „**Beste Bluffer:innen**“ (wessen Karte am meisten täuschte). Dann weiter zu Teil 2.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Eine Rex-Szene leitet über: KI kann sich auch irren. Kernsatz: „*KI rät immer, aber sie rät oft richtig, wenn sie mit genug Daten trainiert wurde.*“ Danach die Titelfarte „**Kannst du KI vertrauen?**“

GUT ZU WISSEN

Kurze Szene im eigenen Tempo. Weiter, wenn fast alle „fertig“ zeigen.

BEAMER

Titelfarte, Rangliste daneben. Weiter mit „**Teil 2 starten** →“.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

7 Trivia-Fragen, bewusst **ohne richtig/falsch und ohne Punkte**. Gemischt: klare Faktenfragen („Hauptstadt von Frankreich?“) und Meinungsfragen („Bester Pizza-Belag?“). Danach: „Deine Antworten sind gerade zu Daten geworden.“

GUT ZU WISSEN

Dass es hier kein richtig/falsch gibt, ist gewollt: Die Antworten der Klasse werden gleich zum Lernmaterial. Das Modul verrät das absichtlich noch nicht.

OPTIONAL – IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Bevor es weitergeht, eine schöne Frage in die Runde: Würdet ihr einem Modell vertrauen, das nur mit den Antworten dieser Klasse trainiert wurde? Das bereitet den nächsten Schritt vor, in dem sichtbar wird, was Einigkeit und Streuung über KI verraten.

BEAMER

„Schüler:innen beantworten Trivia. Ihre Antworten formen die nächste Aufgabe.“ „Weiter“ berechnet die Antwort-Muster der Klasse.

Antwort-Muster der Klasse · Teil 2

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Die Antworten der Klasse erscheinen als Diagramme. Die Schüler:innen sehen den Unterschied zwischen **Einigkeit** (fast alle wählten dasselbe) und **Streuung** (viele verschiedene Antworten), und was das über KI aussagt. Eine Merk-Botschaft fasst zusammen, z.B. „KLINGT SICHER ≠ IST RICHTIG. PRÜF ES.“

GUT ZU WISSEN

So ist die Phase gebaut, sie ist der Kern von Teil 2: Wo sich alle einig sind, liegt KI meist richtig; wo sich alle uneinig sind, rät KI, auch wenn sie sicher klingt.

OPTIONAL – IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Hier liegen die Antwort-Muster der Klasse vor, ein natürlicher Punkt für eine Runde. Aufhänger: bei welcher der Trivia-Fragen würde man KI sofort glauben, bei welcher nicht?

BEAMER

„Schüler:innen lesen die Muster der Klassen-Antworten.“ Fortschritt pro Team. Weiter mit „Weiter“.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

6 kurze Chat-Szenarien, gemeinsam durchgespielt wie ein Klassenquiz. Jeweils eine selbstsicher klingende KI-Antwort und die Frage „Was würdest du tun?“ Alle Teams stimmen gleichzeitig über dasselbe Szenario ab; bei der Auflösung sieht die Klasse die Stimmverteilung und die richtige Wahl. Die richtige Antwort ist **nicht** immer „prüfen“: mal kann man es übernehmen (Wochentage, Hauptstadt), mal sollte man prüfen (erfundene Zahl), mal ist es Meinung (bestes Spiel). Richtige Antworten bekommen ein  und einen Punkt; andere sinnvolle Reaktionen ein ; ein klar falscher Schritt ein .

GUT ZU WISSEN

Von dir getaktet, alle im Gleichschritt. Der ganze Sinn ist, dass die Klasse die Uneinigkeit bei Szenarien sieht, in denen der „prüfen“-Reflex falsch liegt. Zwei der sechs Szenarien belohnen das Übernehmen von Alltagswissen, nicht das Prüfen. Es geht ums Unterscheiden, nicht ums Misstrauen gegen alles.

OPTIONAL – IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Vor dem Auflösen, wenn die Stimmen auseinandergehen: frag die Klasse, warum wer wie gestimmt hat. Die Uneinigkeit ist der Lernmoment.

BEAMER

„KI-Strategien“, Rangliste daneben. Pro Szenario zwei Schalter: „**Stimmen zeigen**“ blendet die Live-Verteilung ein; „**Nächstes Szenario**“ geht weiter. Nach dem letzten: „**Ergebnisse zeigen**“.

Abschluss & Urkunde · Abschluss

~2 Min

♦ GEMEINSAM

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

SCHÜLER:INNEN-ANSICHT

Eine persönliche **Urkunde**: Name, Endpunktzahl und Platz in der Klasse. Für Platz 1 ein Pokal-Abzeichen.

OPTIONAL – IDEE FÜR EIN KLASSENGESPRÄCH

Ein natürlicher Punkt für eine kurze Abschlussrunde. Aufhänger: Wann glaubt ihr KI, wann hakt ihr nach?

BEAMER

„**Du hast Modul 1 geschafft!** 🎉“ mit der finalen Rangliste. Über die Phasenleiste kommst du zurück in die Lobby für die nächste Klasse.

Phase 12 im Detail — die sechs Szenarien

Das ist kein Lösungsschlüssel. Es ist eine Übersicht darüber, was dich erwartet und wie du den Moment moderierst. Jedes „richtig“ hier ist nur im Sinne des Spiels richtig; die Klasse landet vielleicht woanders, und genau darum geht es. Bei geteilten Stimmen: nicht vorschnell auflösen. Frag, warum. Lass die Klasse ihre Wahl verteidigen und behandle „prüfen“, „glauben“ und „Meinung“ als etwas, worüber sich zu streiten lohnt.

Legende:  die im Spiel korrekte Wahl ·  ein zulässiger Schritt, aber hier nicht der beste ·  ein klar falscher Schritt. Punkte gibt es nur für , aber lob jede Begründung, die trägt.

SZENARIO 1 · QUELLE PRÜFEN

„Füll die Lücke: Karotten verbessern die Nachtsicht um ____ %.“

PROMPT

Plakat zu gesunder Ernährung; braucht eine Prozentzahl im Satz.

KI-ANTWORT

„...verbessern die Nachtsicht um 17 %. Der Effekt kommt vom Vitamin A.“

 **Nach der Quelle fragen** — eine präzise Zahl, die die KI nicht belegen kann, ist meistens erfunden. Schnellster Test.

 **Fragen: „Bist du sicher?“** — die KI weicht der Zahl aus und beruhigt dich. Sie kann ihre eigenen Fehler so nicht aufdecken.

 **Übernehmen** — sicher klingen und richtig sein ist nicht dasselbe.

WENN STIMMEN AUSEINANDERGEHEN

„Wie fändet ihr heraus, ob die 17 % echt sind, ohne die KI nochmal zu fragen?“

SZENARIO 2 · GLAUBEN

„Wie viele Tage hat eine Woche, wie oft kommt ein Schaltjahr?“

PROMPT

Eine schlichte Alltagsfrage.

KI-ANTWORT

„Sieben Tage. Schaltjahr alle vier Jahre, der Februar bekommt einen 29. Tag.“

 **Übernehmen** — Alltagswissen ist genau das, was die KI zuverlässig kann. Prüfen spart man sich für das Seltene auf.

 **Nach der Quelle fragen** — sie nennt problemlos eine reale Quelle (Kalender, Britannica), aber Alltagswissen muss man nicht belegen lassen.

 **Als Meinung behandeln** — die Anzahl der Wochentage ist keine Geschmackssache.

WENN STIMMEN AUSEINANDERGEHEN

„Wo liegt die Grenze zwischen ‚das muss ich prüfen‘ und ‚das weiß ich schon‘?“

SZENARIO 3 · QUELLE PRÜFEN

„Wie viel Prozent vergessen ihre Träume in 5 Minuten? Nur Zahl und Jahr.“

PROMPT

Braucht eine Zahl für eine Präsentation.

KI-ANTWORT

„73 %, aus einer Studie von 2019.“

✓ **Nach Titel und Autor:in fragen** — entweder ist die echte Quelle in Sekunden da, oder die KI kann nichts nennen: dann hast du eine erfundene Zahl entlarvt.

● **Fragen: „Woher weißt du das?“** — du bekommst weitere selbstsicher klingende Details, aber keine Quelle.

✗ **Übernehmen** — „eine Studie“ ohne Titel, Autor:in oder Link ist genau die Art, wie sich erfundene Fakten als echte tarnen.

WENN STIMMEN AUSEINANDERGEHEN

„Was ist der Unterschied zwischen einer Quelle und einer längeren Erklärung?“

SZENARIO 4 · MEINUNGSFRAGE

„In einem Satz, kein ‚kommt drauf an‘ – was ist das beste Videospiel aller Zeiten?“

PROMPT

Der Prompt verbietet Zögern und zwingt eine Festlegung.

KI-ANTWORT

„Breath of the Wild, wegen der offenen Welt und totalen Freiheit.“

✓ **Als Meinung der KI behandeln** — „am besten“ ist Geschmack, kein Fakt. Nichts zu prüfen; nicht Sache der KI.

● **Nach der Quelle fragen** — du bekommst echte Awards und Metacritic-Zahlen, aber das sind auch nur Meinungen, gestapelt.

✗ **Als Fakt übernehmen** — es klang wie ein Fakt, „am besten“ ist aber Geschmack.

WENN STIMMEN AUSEINANDERGEHEN

„Wenn KI eine Meinung wie einen Fakt ausspricht — wessen Meinung ist das eigentlich?“

SZENARIO 5 · GLAUBEN

„Was ist die Hauptstadt von Frankreich?“

PROMPT

Alltägliches Allgemeinwissen.

KI-ANTWORT

„Paris. Seit Jahrhunderten Hauptstadt, mit dem Eiffelturm.“

✓ **Übernehmen** — Allgemeinwissen ist genau das, was die KI richtig kann.

● **Selbst nachprüfen** — man kann, aber Bekanntes zu prüfen kostet nur Zeit.

✗ **Gar nichts glauben** — Alltagsfakten abzulehnen ist der Fehler auf der anderen Seite: das Spiegelbild von „alles glauben“.

WENN STIMMEN AUSEINANDERGEHEN

„Wenn wir jede Antwort prüfen, was gewinnen wir? Und was verlieren wir dabei?“

SZENARIO 6 · AUSSERHALB PRÜFEN

„Wie viele Monde hat Jupiter?“

PROMPT

Für ein Weltraum-Projekt.

KI-ANTWORT

„95 Monde, die meisten aller Planeten.“

✓ **Aktuelle Quelle selbst prüfen** — die Zahl ändert sich real. Astronom:innen entdecken laufend neue Jupitermonde; die KI kennt nur ihren Trainingsstand.

● **Fragen: „Ist das noch aktuell?“** — ein gutes Modell gibt zu, dass es einen Stichtag hat, und schickt dich zu einer Live-Quelle. Du prüfst also so oder so.

✗ **Übernehmen** — solche Zahlen ändern sich; die KI hinkt vielleicht hinterher.

WENN STIMMEN AUSEINANDERGEHEN

„Welche Fakten altern? Welche bleiben stabil?“

Die Stimmung in der Klasse lesen. Landet die Klasse jedes Mal auf ✓, dann bohrt nach: frag, was ihre Antwort ändern würde, oder erfinde einen Fall, der sie kippen lässt. Wählt die Klasse überall „prüfen“, ist genau das der Fehlermodus, gegen den Phase 12 gebaut ist: benenne es und brems bei S2 und S5. Es geht nicht um Richtigkeit, sondern ums Erkennen, dass verschiedene Fragen verschiedene Züge brauchen.

Vier Faustregeln für den Umgang mit KI

Worauf das Modul hinausläuft: vier einfache Wenn-Dann-Regeln für den Umgang mit einem Chatbot. Sie sind so gebaut, dass sie auch das Gegenteil abdecken: nicht alles misstrauen, sondern unterscheiden. Die Grundlage: **Ein Chatbot rät die wahrscheinlichsten Wörter, schlägt nichts nach und klingt immer sicher. Es zählt also, was er sagt, nicht, wie sicher er klingt.**

1. WENN es ein genaues Detail ist, das man nicht selbst wissen kann (eine Zahl, eine Quelle, ein Name, ein Datum) → DANN nachprüfen, bevor man es benutzt.

2. WENN es Alltagswissen ist, das jeder kennt → DANN kann man es in der Regel übernehmen, ohne alles nachzuprüfen.

3. WENN es um „das Beste / Schlechteste / man sollte“ geht (Geschmackssache) → DANN ist es eine Meinung, kein Fakt zum Belegen.

4. WENN man es für etwas Wichtiges benutzt → DANN außerhalb des Chats prüfen. Den Chatbot nochmal zu fragen, zählt nicht.

Regel 2 ist Absicht und der eigentliche Kern: Sie schützt davor, dass Kinder lernen „KI ist unzuverlässig, also misstraue ich allem“. Genau das übt Phase 12, wo zweimal „übernehmen“ die richtige Antwort ist.

Wie es weitergeht

Modul 1 ist der Einstieg. Es ist als „Tag 1“ einer KI-Einheit gedacht oder als eigenständige Stunde, und es kommen weitere Module dazu, die jeweils einen Aspekt vertiefen, etwa:

- **Gut mit KI sprechen (Prompting):** wie man Fragen so stellt, dass brauchbare Antworten herauskommen.
- **Wenn KI sich Dinge ausdenkt (Halluzinationen):** warum das passiert und wie man es erkennt, vertieft.
- **Quellen und Vertrauen:** wann eine KI-Antwort wirklich belegt ist und wie man Quellen prüft.

Die Module bauen lose aufeinander auf, lassen sich aber einzeln spielen. Welche genau erscheinen und wann, hängt auch von deinem Feedback ab.

Diese Version ist eine Beta

Das Modul läuft stabil und vollständig. Ein paar Stellen entwickeln wir noch weiter, und genau dabei hilft dein Feedback:

- Wie KI aus Daten lernt, machen wir interaktiv erlebbar, statt nur davon zu erzählen.
- Wartezeiten an den Übergängen, wenn nicht alle gleich schnell sind, verkürzen wir.
- Tempo-Hinweise erscheinen direkt in der Beamer-Ansicht.
- Am Zertifikats-Design und am Abschluss-Rückblick feilen wir noch.

FEEDBACK

Auf der Modul-Übersichtsseite gibt es direkt unter dem Titel den Button „**Feedback teilen**“. Was lief gut, was hat gehakt, und wie fügt sich das Modul bei dir in den Unterricht ein? Jede Rückmeldung fließt in die nächste Version ein.