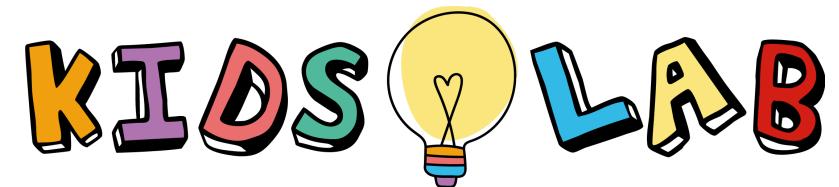


# Robo-Lehrer\*innen an die Macht?

Ein Rollenspiel-Abenteuer über KI und den Einsatz  
an Deiner Schule



# Workshop-Übersicht

Dauer	Schritt	Methode
30m	Einführung in KI & Umfrage	Präsentation, Live-Umfrage, Video
15m	Einführung Rollenspiel	Live-Umfrage
30m	Durchführung des Rollenspiels	Gruppendiskussion
15m	Diskussion in Rollen	FishBowl-Methode
15m	Nachbesprechung und Reflexion	Offene Diskussion

# Zielgruppe & Vorbereitung

## Zielgruppe & Gruppengröße

- Mindestens 10, maximal 30 Teilnehmerinnen + 1-2 Mentorinnen
- Schüler\*innen ab der 5. Klasse, unabhängig von der Schulform

## Was wird benötigt?

- Laptop & Beamer für Präsentation
- Optional: Tablets mit ChatGPT-Zugang (1 pro 2-4 Teilnehmer\*innen)
- Klebezettel, Stifte, Flipchart
- Mehrfarbige Zettel für Namensschilder (4 Farben)

# Willkommen!

## Namensschilder verteilen

- Verteile Namensschilder in 4 verschiedenen Farben
- Jede Person sucht sich eine Farbe aus
- **Wichtig:** Die Farben jetzt noch nicht erklären!

### Hintergrund:

Die Farben werden später zur Gruppeneinteilung verwendet. Da die Teilnehmenden das nicht wissen, entstehen zufällig gemischte Gruppen.

# KI - was ist das überhaupt? (30 Minuten)

## Interaktive Umfrage (15 Minuten)

- Aktuellen Stand zum Thema KI feststellen
- Wer benutzt bereits KI?
- Welche Chancen & Risiken sehen die Teilnehmenden?
- Wird KI an ihrer Schule eingesetzt oder thematisiert?

## Tool-Vorschläge für Online-Durchführung:

- Particify (<https://particify.de>)
- Mentimeter
- Wortwölkchen.de

# Was ist KI? (15 Minuten)

## Einführungsvideo

- Video: "Was ist KI?" vom KICampus (2 Minuten)
- <https://ki-campus.org/videos/wasistki>

## Nach dem Video

- Kurze Besprechung: Was ist KI?
- Wie funktioniert KI?
- Wo begegnet sie uns im Alltag?

# Umfrage zum Thema KI (Bewegungsspiel)

## Durchführung

- Zwei Bereiche markieren: A und B
- Teilnehmende gehen in den Bereich, der ihrer Meinung entspricht
- Nach jeder Frage kurze Diskussion zulassen

**Wichtig:** Betone, dass es mehr als nur A oder B geben kann! Die Bewegungsfragen sind ein Gesprächsanlass.

# Umfrage-Fragen

1. Wie findest du Tierroboter? Könntest du dir vorstellen, einen zu besitzen?

- A: Süß, würde gerne einen haben
- B: Echte Haustiere sind besser

2. Würdest du eine Operation eher einer KI oder menschlichen Ärzt\*innen anvertrauen?

- A: Maschinen sind präziser
- B: Niemals KI, was wenn sie eine Fehlfunktion hat?

3. Weißt du was ChatGPT ist und hast du es bereits genutzt?

- A: Ja, nutze ich für Schule o.ä.
- B: Nein, kenne ich kaum

# Umfrage-Fragen (Fortsetzung)

4. Findest du Sprachassistenzen wie Siri oder Alexa hilfreich?

- A: Ja, macht sogar Spaß
- B: Nein, sammeln nur Daten

5. Wird der Verkehr sicherer, wenn Autos selbstständig fahren?

- A: Ja, Menschen machen mehr Fehler
- B: Nein, technische Fehler und Kontrollverlust

6. Wie fühlst du dich bei einer Roboter-Pflegekraft im Krankenhaus?

- A: Kein Problem, hilft dem Pflegenotstand
- B: Macht mir Angst, geht um meine Gesundheit

# **Das Rollenspiel beginnt! (60 Minuten)**

# Was ist ein Rollenspiel?

## Das Konzept erklären (8 Minuten)

Rollenspiel = durch andere Brille schauen

- Ihr müsst **nicht schauspielern** oder euch verstellen
- Ihr sollt nur überlegen: "*Was würde diese Person denken?*"
- Wie bei einem Videospiel: Ihr schlüpft in einen anderen Charakter
- Es gibt **keine richtigen oder falschen** Antworten

Wichtig: Betone, dass sie nur die Gedanken und Gefühle der Rolle übernehmen, nicht theatralisch agieren müssen!

# Aufwärmspiel: Perspektiven-Roulette

## Beispiel-Situation (5 Minuten):

"Ab nächster Woche gibt es in der Schule nur noch veganes Essen"

Schnell antworten aus verschiedenen Perspektiven:

1. Du bist Schüler\*in, der\*die Fleisch liebt - Was denkst du?
2. Du bist die Schulköchin - Wie fühlst du dich?
3. Du bist Elternteil mit kleinem Budget - Was sind deine Sorgen?
4. Du bist Schulleitung - Welche Herausforderungen siehst du?

Ziel: Zeigen, dass jede Person unterschiedlich auf dieselbe Situation reagiert. Das ist Rollenspiel!

## Gruppeneinteilung (8 Minuten)

- Jetzt die Bedeutung der Farben erklären:
  - **Rot:** Lehrer\*innen
  - **Blau:** Eltern
  - **Grün:** Schüler\*innen
  - **Gelb:** Rektor\*in/Schulleitung

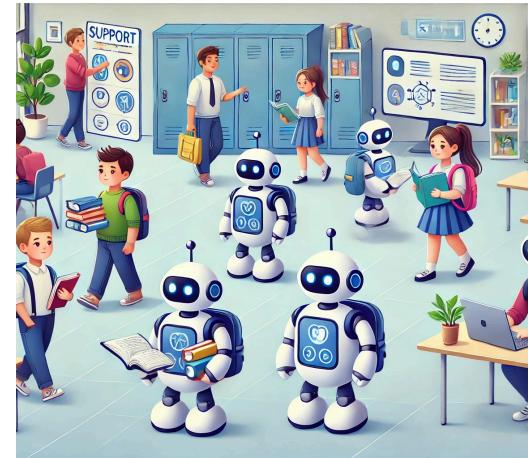
# Vorstellung der Szenarien (10 Minuten)

## Vier mögliche Szenarien:

1. Persönliche Lernassistenz - KI-Helfer für individuelles Lernen
  2. Automatisierte Bewertungssysteme - KI bewertet Hausaufgaben und Tests
  3. Überwachung & Verhaltensmanagement - KI für Sicherheit und Disziplin
  4. Lebendiger Geschichtsunterricht - Historische Figuren durch KI zum Leben erwecken
- Abstimmung: Welches Szenario soll gespielt werden?

# Persönliche Lernassistenz

- Jeder Schülerin hat einen persönlichen KI-Helfer
- Erkennt individuellen Lernstil und Bedürfnisse
- Passt Aufgaben individuell an
- Verfolgt Lernfortschritte und bietet Hilfe an
- Organisiert Lernpläne und erinnert an Termine
- Unterstützt Lehrkräfte mit Informationen



# Automatisierte Bewertungssysteme

- KI bewertet Hausaufgaben, Tests und Prüfungen
- Direkte Verbindung zum digitalen Lernprogramm
- Sofortige Bewertung nach Abgabe
- Zeigt Fehler und gibt Verbesserungstipps
- Bewertet alle Arbeiten nach gleichen Kriterien
- Entlastet Lehrkräfte und gibt schnelles Feedback



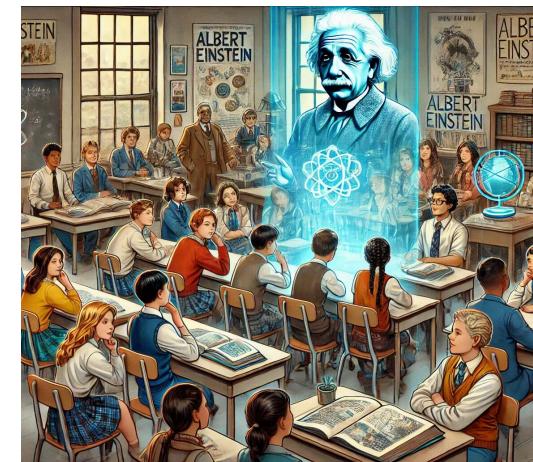
# Überwachung & Verhaltensmanagement

- Kameras und Sensoren im gesamten Schulgebäude
- KI beobachtet und wertet das Geschehen in Echtzeit aus
- Erkennt problematisches Verhalten und löst Alarm aus
- Interaktive Bildschirme und KI-Systeme unterstützen den Unterricht
- Überwacht Anwesenheit und Aufmerksamkeit
- Ziel: Sichere Lernumgebung, frühes Erkennen von Problemen



# Lebendiger Geschichtsunterricht

- KI erweckt historische Persönlichkeiten zum Leben
- Schüler\*innen können mit virtuellen Figuren sprechen
- Direkte Fragen zu Ereignissen, Alltagsleben, Kultur
- Beispiel: Gespräch mit Kleopatra über das Leben im alten Ägypten
- Macht Geschichte lebendig und spannend
- Besseres Verständnis für historische Zusammenhänge



# Auswahl des Szenarios & Gruppenzuteilung

Detaillierte Vorstellung des gewählten Szenarios

Rollenverteilung

- Rot: Lehrer\*innen
- Blau: Eltern
- Grün: Schüler\*innen
- Gelb: Rektor\*in/Schulleitung

Jede Gruppe erhält einen Zettel mit wichtigen Diskussionsfragen

# Rollenspiel - Gruppendiskussion (30 Minuten)

## Aufgaben für jede Gruppe:

1. Welches Problem wird durch die KI gelöst?
2. Warum geht mich (in meiner Rolle) das etwas an?
3. **Positiv (grüne Zettel):** Welche Chancen sehe ich aus meiner Perspektive?
4. **Negativ (rote Zettel):** Welche Risiken sehe ich aus meiner Perspektive?

## Entscheidung treffen

- Ist die KI eine Chance oder ein Risiko?
- Action Plan: Was muss passieren, damit es positiv/negativ wird?

# Das Interview (15 Minuten)

## Vorbereitung

- Jede Gruppe wählt einen Sprecherin
- Fishbowl-Methode: Sprecherinnen + Moderatorin im inneren Kreis
- Andere Teilnehmer\*innen bilden äußeren Beobachtungskreis

## Moderator\*in

- Stellt Szenario vor
- Stellt die Gäste einzeln vor (echter Name + Rolle)
- Leitet die Diskussion mit gezielten Fragen

# Interview-Fragen

## Für alle Rollen:

- Welche Vorteile hat das Szenario?
- Welche Nachteile?

# Spezifische Fragen für Schüler\*innen

## 1. Erwartungen und Nutzen:

- Welche Vorteile erwartest du von der KI?
- Glaubst du, dass du bessere Noten erzielen wirst?

## 2. Bedenken und Datenschutz:

- Hast du Bedenken, dass die KI zu viele Informationen über dich sammelt?
- Wie wichtig ist dir der Schutz deiner persönlichen Daten?

## 3. Motivation und Engagement:

- Kann die KI deine Motivation und dein Engagement verbessern?

# Spezifische Fragen für Lehrer\*innen

## 1. Unterstützung und Herausforderungen:

- In welchen Bereichen erhoffst du dir Unterstützung?
- Welche Herausforderungen erwartest du?
- Wird die Rolle der Lehrkräfte geschwächt?

## 2. Veränderungen im Unterricht:

- Wie wird sich dein Unterricht durch die KI verändern?

## 3. Bedenken und Datenschutz:

- Wie gehst du mit Datenschutzbedenken um?
- Welche Strategien hast du zum Schutz der Privatsphäre?

# Spezifische Fragen für Eltern

## 1. Sicherheit und Vertrauen:

- Welche Vorteile erwartest du für dein Kind?
- Welche Bedenken hast du bezüglich Sicherheit und Datenschutz?

## 2. Unterstützung und Kontrolle:

- Wie wichtig ist die Kontrolle über die gesammelten Daten?
- Wie kannst du dein Kind bei der Nutzung unterstützen?

## 3. Kommunikation:

- Wie sollte die Schule dich informieren?
- Wie möchtest du in Entscheidungen einbezogen werden?

# Spezifische Fragen für Rektor\*innen

## 1. Ziele und Erwartungen:

- Welche Ziele verfolgst du mit der Einführung der KI?
- Welche Vorteile erwartest du für die Schule insgesamt?

## 2. Herausforderungen und Lösungen:

- Welche Herausforderungen siehst du?
- Welche Maßnahmen planst du, um diese zu bewältigen?

## 3. Ethik und Datenschutz:

- Welche ethischen Überlegungen spielen eine Rolle?
- Wie adressierst du Datenschutz- und Sicherheitsbedenken?

# Abschlussrunde Interview

- Was ist wichtig, damit das Ganze funktioniert?
- Wie beurteilst Du das Szenario insgesamt: positiv oder negativ?

# Reflexion & Nachbesprechung (15 Minuten)

## Mögliche Reflexionsfragen:

- Welche neuen Perspektiven hast du durch das Rollenspiel gewonnen?
- Wie hat sich deine Meinung zu KI in der Bildung verändert?
- Welche Herausforderungen bist du begegnet?
- Welche Rolle hat dich am meisten herausgefordert?
- Gab es unrealistische Aspekte? Welche und warum?
- Wie würdest du das Rollenspiel verbessern?

# Reflexion (Fortsetzung)

- Welche ethischen Bedenken wurden angesprochen?
- Welche Strategien maximieren die positiven Aspekte und minimieren Risiken?
- Wie fühlst du dich bezüglich der Zukunft von KI in der Bildung?
- Was nimmst du aus dem Workshop mit?

# Abschluss

## Weitere Ressourcen

- "Handreichung Künstliche Intelligenz in Schule und Unterricht" der "Digitalen Schule Hessen"
- Online-Version mit allen Workshop-Materialien:  
[https://github.com/KidsLabDe/RoboLehrer\\_Workshop\\_OER](https://github.com/KidsLabDe/RoboLehrer_Workshop_OER)

## Vielen Dank!

Für Fragen und Feedback: Gregor Walter - [gregor@kidslab.de](mailto:gregor@kidslab.de)

CC BY 4.0 KidsLab | Zielgruppe ab 10 Jahre