

IdeenSet «Künstliche Intelligenz»

MONTAGSMALER GEGEN KI SPIELEN

Sandra Liechti

Jetzt ist es da: das neue IdeenSet «Künstliche Intelligenz» der PHBern. Es ist fächerübergreifend für Zyklus 2 und 3 konzipiert. Nicht nur Montagsmaler kann man gegen KI spielen, das IdeenSet begleitet auch bei einer kritischen Auseinandersetzung mit dem Thema.

Wer erinnert sich an «Hund, Katze, Maus...»? Genau, Montagsmaler, das Spiel, bei dem man Bilder (auf Papier!) zeichnet und errät. Eine digitale Version davon heisst «Quick, Draw»: Eine künstliche Intelligenz versucht, menschliche Kritzeleien so schnell wie möglich zu identifizieren. Wieso nicht daraus einen Ratewettbewerb zwischen Lernenden und der KI machen und dabei noch etwas über maschinelles Lernen erfahren? Das ist eine der Unterrichtsideen, wie KI in diversen Fachbereichen thematisiert werden kann.

Wie angekündigt hat die PHBern ein neues IdeenSet zu KI im Unterricht für Schülerinnen und Schüler ab Ende Zyklus 2 und für Zyklus 3 entwickelt. Das Ziel war es, realitätsnahes Wissen zu vermitteln und gleichzeitig die vorhandenen Ressourcen (Material, Zeit, Vorwissen) optimal zu nutzen. Ausserdem verbindet es mehrere Fachbereiche und stellt den Bezug zum Lehrplan 21 her.

Das neue Material hat zwei Schwerpunkte. Der erste vermittelt im Modul Medien und Informatik in drei bis fünf Lektionen ein Grundverständnis von KI bis hin zur Frage, wie generative Systeme wie ChatGPT funktionieren. Dieses Wissen bildet die Basis für die weitere kritische Auseinandersetzung mit dem Thema.

Der zweite Schwerpunkt liegt auf der praktischen Auseinandersetzung mit KI-Anwendungen in verschiedenen Fachbereichen. Digitale Ideen-Karten sollen dazu inspirieren, das Thema im Unterricht ohne Berührungsängste anzugehen. In einem Brainstorming-Battle wird die KI etwa als kreatives Gegenüber kennengelernt: Wer liefert die besten Antworten auf originelle Fragen, die Klasse oder die Maschine? Die Auseinandersetzung mit KI-generierten Kinderbüchern wiederum schliesst gleichzeitig Themen rund um Bild- und Autorenrechte, Auswirkungen auf die Arbeitswelt, Innovation und Tradition sowie Kreativität im Allgemeinen ein.

Vorerst sind die Ideen-Karten ausgelegt auf Deutsch und Bildnerisches Gestalten (BG). Eine Ausweitung auf weitere Fachbereiche wie NMG, RZG oder ERG ist jedoch angedacht.



Foto: KI-Anwendung Midjourney

Brainstorming-Battle gegen künstliche Intelligenz! Wer findet die kreativste Antwort?

Herausforderung Offenheit und Dynamik

Ein Team von PHBern-Fachleuten und Lehrpersonen hat am IdeenSet mitgearbeitet. Christof Zurschmitt, Mitautor, berichtet von den Herausforderungen. «Das Set muss im Unterricht einsetzbar und nicht schon veraltet sein, wenn es herauskommt.» Eine Erprobung in Schulklassen hat gezeigt, wo es noch Feinschliff brauchte, so Zurschmitt: «Das war wertvoll, denn KI ist ein sehr offenes und dynamisches Feld. Wir mussten Aspekte auswählen, die für die Lernenden nicht nur verständlich, sondern auch längerfristig relevant sind.» Das bestehende IdeenSet «Hello Ruby», das das Innenleben von Computern beleuchtet, wird bis Ende Sommer übrigens erweitert mit Aspekten von Machine Learning und KI.



IdeenSet nutzen

Sind Sie interessiert daran, sich in Ihrem Unterricht mit KI auseinanderzusetzen? Besuchen Sie das IdeenSet jetzt!
www.phbern.ch/ideenset-ki



An der PHBern gibt es ausserdem diverse Angebote und Weiterbildungen zum Thema KI im Unterricht:
www.phbern.ch/ki