



Co-funded by
the European Union



Gefördert durch die Europäische Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen sind jedoch nur die des Autors/der Autoren und spiegeln nicht unbedingt die Ansichten und Meinungen der Europäischen Union oder der Europäischen Exekutivagentur für Bildung und Kultur (EACEA) wider. Weder die Europäische Union noch die EACEA können dafür verantwortlich gemacht werden.

STEAME AKADEMIE TEACHING FACILITATION LEARNING & CREATIVITY PLAN (L&C PLAN) - LEVEL 2 SERVICE TEACHERS: Erkundung und Präsentation von KI-Tools in Schulaufgaben

S

T

Eng

Ein

M

HNO



1. Überblick

Titel	Erforschen und Präsentieren von KI-Tools im Rahmen von Schulaufgaben		
Frage oder Thema	<i>Gibt es Tools der künstlichen Intelligenz, die uns helfen können, unsere Arbeit besser und effizienter zu erledigen?</i>		
Alter, Noten, ...	ALTER:13-18	7. - 12. Klasse	
Dauer, Zeitplan, Aktivitäten	5 LERNSTUNDEN	5*45 MINUTEN	3 AKTIVITÄTEN
Ausrichtung des Lehrplans	<i>Kosten und Ertrag, Qualitäts- und Gewinnoptimierung, Forschung, Evaluierungsstrategien, Werkzeuge der Künstlichen Intelligenz in der Bildung</i>		
Mitwirkende, Partner			
Zusammenfassung - Synopsis	<p><i>Die Schülerinnen und Schüler werden gebeten, eine Schulaktivität zu planen und durchzuführen. Nehmen wir für die Zwecke dieses LCP an, dass es sich bei dieser Aktivität um einen Wohltätigkeitsbasar handelt.</i></p> <p><i>Im Rahmen der Planung der Aktivität sollten sie darüber nachdenken, welche Aktivitäten durchgeführt werden müssen, um die Aufmerksamkeit und Beteiligung von mehr Menschen zu erregen, die von den Schülern in Zusammenarbeit mit dem Elternverein und ihren Lehrern durchgeführt werden und um genügend Gewinn zu erzielen, um für wohltätige Zwecke gespendet zu werden.</i></p> <p><i>Im Rahmen der Planung und Bewerbung der Veranstaltung suchen und nutzen die Studierenden Tools der künstlichen Intelligenz, die ihnen helfen, ihre Ziele einfacher, schneller und effizienter umzusetzen.</i></p> <p><i>Der Einsatz von Tools der künstlichen Intelligenz ist heutzutage und in Zukunft viel mehr eine notwendige Fähigkeit, die ein Mensch haben sollte, um den modernen Anforderungen der Gesellschaft gerecht zu werden.</i></p>		

2. STEAME ACADEMY Framework*

Zusammenarbeit von Lehrern

- 1. Lehrer (T1) - Lehrer für Pädagogik, Kunst, Philologe oder Soziologe
Diskussion über die Bedeutung des Wohltätigkeitsbasars, die Bevölkerung, die das Bewusstsein und die Beteiligung schärfen sollte, Schüler, Eltern, Lehrer sowohl bei der Organisation als auch bei der Durchführung.
Klassenzimmer.
- 2. Lehrer (T2) - Lehrer für Mathematik oder Wirtschaftswissenschaften
Besprechung und Organisation des finanziellen Teils des Wohltätigkeitsbasars, der Kosten der Aktivitäten und des finanziellen Nutzens, den sie aus jeder Aktivität erwarten sollen, sowie Möglichkeiten zur Optimierung von Qualität und Gewinn.
Klassenzimmer.
- 3. Lehramt (T3) - Lehramt Informatik
Unterstützung der Aktivitäten der Suche, Bewertung und Verwendung geeigneter Tools der künstlichen Intelligenz, die dazu beitragen könnten, die Effizienz sowohl bei der Gestaltung des Wohltätigkeitsbasars als auch bei der Werbung für die Aktivität zu optimieren.
Classroom (Nutzung von Tablets, Smartphones oder Laptops).

STEAME in Life (SiL)
Organisation

Die Gesellschaft dafür zu sensibilisieren, sich für die Probleme unserer Mitmenschen zu interessieren und sich an karitativen Aktivitäten zu beteiligen, ist an sich schon eine sehr wichtige Aktivität. Gleichzeitig ist es jedoch sehr wichtig, Einzel- und Gruppenfähigkeiten im Umgang mit Instrumenten der künstlichen Intelligenz zu entwickeln, um die Effizienz der Schüler im Rahmen der von ihnen durchgeführten Aktivitäten zu verbessern.

Formulierung eines Aktionsplans

STUFE I: Vorbereitung durch einen oder mehrere Lehrer [SCHRITTE 1-4] und
STUFE II: Formulierung des Aktionsplans [Vorbereitung SCHRITTE 1-3]...
Bezieht sich auf die Erstellung dieses Lernplans durch Lehrer in Zusammenarbeit.
STUFE II: Formulierung des Aktionsplans [Entwicklungsschritte 4-11]...
Bezieht sich auf die Umsetzung der vier Aktivitäten des Lernplans durch die Schüler.
Die Unterstützung, das Feedback und die Evaluation durch die Lehrkräfte begleiten die gesamte Umsetzung der Aktivitäten und nicht nur das Endergebnis.

* Die endgültigen Elemente des Rahmens werden derzeit ausgearbeitet,

3. Ziele und Methoden

Lernziele und Ziele	<p>Am Ende des L&C-Plans sollten die Teilnehmer in der Lage sein, Folgendes zu wissen und zu vervollständigen:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Konzeption und Durchführung einer schulischen Aktivität, z.B. <i>Charity-Basar</i> ● Zusammenarbeit, Koordination zwischen Lehrern, Eltern und Schülern zur Durchführung gemeinsamer Aktivitäten. ● Kostenkalkulation und Ertragsoptimierung ● Entdeckung und Nutzung von Tools der Künstlichen Intelligenz für die einfachste, schnellste und effizienteste Planung, Organisation und Umsetzung von Maßnahmen.
Lernergebnisse und erwartete Ergebnisse	<p><i>Ziel des Projekts ist es, Schüler, Lehrer und Eltern für die Teilnahme und den Beitrag zum Wohltätigkeitsbasar zu sensibilisieren, aber gleichzeitig Fähigkeiten zur Entdeckung und Nutzung geeigneter Werkzeuge der künstlichen Intelligenz zu entwickeln, die die Qualität und Effizienz der Arbeit verbessern, die die Schüler leisten müssen, um ihre Ziele zu erreichen.</i></p>
Vorkenntnisse und Voraussetzungen	<p>Grundkenntnisse in der Computernutzung Grundlegende mathematische Fähigkeiten</p>
Motivation, Methodik, Strategien, Gerüste	<p>Der Unterrichtsprozess basiert auf den Fähigkeiten, die die Schüler durch ihre Beteiligung an der Planung, Organisation, Zuweisung von Verantwortlichkeiten und Verantwortlichkeiten an verschiedene Gruppen für die Durchführung eines Wohltätigkeitsbasars in der Schule in Zusammenarbeit mit Lehrern und Eltern erwerben. Während dieses organisatorischen Prozesses und der Planung von Aktivitäten sollten die Studierenden die Fähigkeiten eines "Partners" für künstliche Intelligenz suchen und nutzen, der mit seinen eigenen Vorschlägen für eine bessere Einbeziehung aller zusammenarbeitenden Gremien, Werbung und Optimierung des Gewinns aus den durchzuführenden Aktivitäten hilft. Dieser Prozess an sich ist sehr interessant und die Fähigkeiten, die vor allem mit dem Einsatz von künstlicher Intelligenz erworben werden, sind einerseits bei jungen Menschen sehr beliebt, aber gleichzeitig für die Gesellschaft der Zukunft notwendig.</p>

4. Vorbereitung und Mittel

Vorbereitung, Platzeinstellung, Tipps zur Fehlerbehebung	<p>Alle Überlegungen zur Planung und Vorbereitung des Charity-Basars können im Klassenzimmer mit Tablets, Smartphones oder Laptops stattfinden. (mit Unterstützung der Lehrkräfte).</p>
--	---

Ressourcen, Werkzeuge,
Material, Anbaugeräte,
Ausrüstung

● *KI-Tools in der Bildung*

- [EN] [Eine Einführung in die generative KI \(Nationales Zentrum für KI des Vereinigten Königreichs\)](#)
- [DE] [Die Zukunft der Bildung gestalten: Das Potenzial und die Folgen von KI und ChatGPT in Bildungseinrichtungen erforschen](#)
- [DE] [Future Tools: Auflistung von über 2000 KI-Tools](#)

Gesundheit und
Sicherheit

5. Umsetzung

Unterrichtsaktivitäten,
Verfahren, Reflexionen

Der vorgeschlagene Plan kann innerhalb eines Zeitrahmens von fünf Lernstunden effektiv umgesetzt werden. Jede der drei geplanten Aktivitäten sollte den Einsatz von Tools der künstlichen Intelligenz (KI) beinhalten. Daher hat T3 die Aufgabe, diese Aktivitäten zu unterstützen, unter anderem durch die Recherche, Bewertung und Auswahl geeigneter KI-Tools. Diese Tools sollen die Effizienz bei der Gestaltung des Charity-Basars steigern, die Veranstaltung durch Werbung bewerben und letztlich sowohl die Qualität der Veranstaltung als auch den potenziellen Gewinn optimieren.

1. Erste Aufklärungsveranstaltung

(1 Unterrichtsstunde)

T1 wird den Schülern helfen, sich an Diskussionen über die Bedeutung des Wohltätigkeitsbasars zu beteiligen. In diesen Diskussionen werden Themen wie die Zielgruppe behandelt, die informiert werden und an der Veranstaltung teilnehmen muss. Darüber hinaus wird T1 Schüler, Eltern und andere Lehrkräfte sowohl in die organisatorische Planung als auch in die tatsächliche Umsetzung des Charity-Basars einbeziehen. Es hilft zum Beispiel bei der Einbindung des Schulchors oder der Tanzgruppe und bei der Stärkung und sinnvollen Beteiligung des Elternvereins der Schule. Alle potentiellen Mitorganisatoren müssen bei der ersten Sondierungssitzung anwesend sein.

2. Finanzielle Aspekte des Charity-Basars

(1 Unterrichtsstunde)

	<p>T2 wird den Schülern helfen, sich an Diskussionen über die finanziellen Aspekte des Wohltätigkeitsbasars zu beteiligen. In diesen Diskussionen werden Themen wie die Schätzung der mit den verschiedenen Aktivitäten verbundenen Kosten und die Prognose des erwarteten finanziellen Nutzens der einzelnen Aktivitäten behandelt. Darüber hinaus wird T2 den Studierenden helfen, Strategien zu erforschen, um sowohl die Qualität der Veranstaltung als auch den potenziellen Gewinn zu optimieren.</p> <p>Alle potentiellen Mitorganisatoren sollten auch bei der zweiten Sitzung anwesend sein.</p>
3. Finalisierung und Bewerbung der Veranstaltung	(3 Lernstunden)
Bewertung - Bewertung	<p>Beim Abschlusstreffen helfen T1, T2 und T3 den Studenten und Mitorganisatoren, ihre Aktionen für den Wohltätigkeitsbasar abzuschließen. Sobald dies geschehen ist, werden die Schüler in Gruppen eingeteilt und verwenden KI-Tools, um Einladungen, Poster, Werbestimmen oder Videos und andere Aktionen in den sozialen Medien zu entwerfen, um für den Wohltätigkeitsbasar zu werben.</p> <p>T1, T2 und T3 bieten fortlaufenden Support, Feedback und Bewertung.</p> <p>Kontinuierliches und paralleles Feedback und Evaluierung finden über die gesamte Dauer aller drei Aktivitäten statt.</p>
Präsentation - Berichterstattung - Teilen	<p>Die gesamte dritte Aktivität, die sich auf die Erstellung von Einladungen, Postern, Werbestimmen oder Videos und andere Aktionen in den sozialen Medien zur Förderung des Wohltätigkeitsbasars bezieht, ist eine Aktivität des Teilens und Präsentierens aller Arbeiten der Studenten.</p>
<i>Erweiterungen - Weitere Informationen</i>	<p>Die Schülerinnen und Schüler jeder Gruppe, die Poster, Audio- und Videospots sowie andere Aktionen erstellen, werden in der Verwendung und Nutzung verschiedener Tools der künstlichen Intelligenz geschult. Diese Fähigkeiten können weitergegeben werden, indem beschrieben wird, wie sie in neuen Treffen funktioniert haben, an die Schüler der anderen Gruppen oder an den Rest der Schüler der Schule.</p>

Ressourcen für die Entwicklung der STEAME ACADEMY Lern- und Kreativitätsplan-Vorlage

Im Falle des Lernens durch projektbasierte Aktivität

STEAME ACADEMY Prototyp/Leitfaden für Lern- und Kreativitätsansatz

Formulierung eines Aktionsplans

Wichtige Schritte im STEAME-Lernansatz:

STUFE I: Vorbereitung durch einen oder mehrere Lehrer

1. Formulierung erster Überlegungen zu den zu behandelnden Themenbereichen/-bereichen
2. Einbeziehung der Welt der weiteren Umwelt / Arbeit / Wirtschaft / Eltern / Gesellschaft / Umwelt / Ethik
3. Altersgruppe der Schülerinnen und Schüler - Assoziation mit dem offiziellen Lehrplan - Festlegung von Zielen und Vorgaben
4. Organisation der Aufgaben der Beteiligten - Benennung des Koordinators - Arbeitsplätze etc.

STUFE II: Formulierung des Aktionsplans (Schritte 1-18)

Vorbereitung (durch Lehrer)

1. Bezug zur realen Welt – Reflexion
2. Ansporn – Motivation
3. Formulierung einer Problemstellung (ggf. in Stufen oder Phasen), die sich aus den oben genannten Punkten ergibt

Entwicklung (durch Schüler) – Anleitung & Evaluation (in 9-11, durch Lehrer)

4. Hintergrunderstellung - Suchen / Sammeln von Informationen
5. Vereinfachen Sie das Problem: Konfigurieren Sie das Problem mit einer begrenzten Anzahl von Anforderungen.
6. Case Making - Entwerfen - Identifizieren von Materialien für das Bauen / Entwickeln / Erstellen
7. Konstruktion - Workflow - Umsetzung von Projekten
8. Beobachtung-Experimentieren - Erste Schlussfolgerungen
9. Dokumentation - Suche nach Themenbereichen (KI-Feldern), die sich auf das untersuchte Thema beziehen – Erläuterung auf der Grundlage bestehender Theorien und / oder empirischer Ergebnisse
10. Sammlung von Ergebnissen / Informationen auf der Grundlage der Punkte 7, 8, 9
11. Erste Gruppenpräsentation von Studierenden

Konfiguration & Ergebnisse (durch Schüler) – Anleitung & Bewertung (durch Lehrer)

12. Konfigurieren von STEAME-Modellen zur Beschreibung/Darstellung/Veranschaulichung der Ergebnisse
13. Studieren der Ergebnisse in 9 und Schlussfolgerungen mit 12
14. Anwendungen im Alltag - Vorschläge zur Entwicklung 9 (Entrepreneurship - SIL Days)

Rezension (durch Lehrer)

15. Überprüfen Sie das Problem und überprüfen Sie es unter anspruchsvoller Bedingungen

Projektabschluss (durch Schüler) – Anleitung und Bewertung (durch Lehrer)

16. Wiederholen Sie die Schritte 5 bis 11 mit zusätzlichen oder neuen Anforderungen, wie in 15 formuliert

17. Untersuchung - Fallstudien - Erweiterung - Neue Theorien - Überprüfung neuer Schlussfolgerungen

18. Präsentation der Schlussfolgerungen - Kommunikationstaktiken.

STUFE III: STEAME ACADEMY Aktionen und Zusammenarbeit in kreativen Projekten für Schüler

Titel des Projekts: _____

Kurze Beschreibung/Gliederung der organisatorischen Vorehrungen / Verantwortlichkeiten für das Handeln

BÜHN E	Aktivitäten/Schritte Lehrer 1 (T1) Kooperation mit T2 und Studienberatung	Aktivitäten / Schritte Von Studierenden Altersgruppe:_____	Aktivitäten / Schritte Lehrer 2 (T2) Kooperation mit T1 und Studienberatung
Ein	Vorbereitung der Schritte 1,2,3		Zusammenarbeit in Schritt 3
B	Anleitung in Schritt 9	4,5,6,7,8,9,10	Unterstützung der Anleitung in Schritt 9
C	Kreative Bewertung	11	Kreative Bewertung
D	Beratung	12	Beratung
E	Beratung	13 (9+12)	Beratung
F	Organisation (SIL) STEAME im Leben	14 Treffen mit Unternehmensvertretern	Organisation (SIL) STEAME im Leben
G	Vorbereitung von Schritt 15		Zusammenarbeit in Schritt 15
H	Beratung	16 (Wiederholung 5-11)	Support-Anleitung
Ich	Beratung	17	Support-Anleitung
K	Kreative Bewertung	18	Kreative Bewertung