

VORWORT

Künstliche Intelligenz konfrontiert Schule nicht lediglich mit einer weiteren Etappe digitaler Transformation; sie berührt die epistemischen, didaktischen und institutionellen Grundlagen schulischen Lehrens, Lernens und Prüfens. In dem Maße, in dem generative Systeme Texte verfassen, Informationen synthetisieren, visuelle und auditive Artefakte erzeugen, sprachliche Interaktionen simulieren und komplexe Lösungsentwürfe hervorbringen können, geraten tradierte Vorstellungen von Wissensaneignung, Autorschaft und Eigenleistung unter erheblichen Revisionsdruck. Für Lehrkräfte und Schulleitungen erwächst daraus eine Aufgabe, die weit über die Entscheidung für oder gegen einzelne Anwendungen hinausreicht. Zur Disposition steht vielmehr die Frage, wie Schule ihren Bildungsauftrag unter Bedingungen einer zunehmend algorithmisch geprägten Wissens- und Medienkultur fachlich fundiert, pädagogisch verantwortlich und institutionell tragfähig ausgestaltet.

Eine solche Perspektive verbietet sowohl technikdeterministische Euphorie als auch reflexhafte Abwehr. Schulische KI-Kompetenz wäre unzureichend beschrieben, würde sie auf die versierte Bedienung generativer Systeme oder die Beherrschung elaborierter Prompting-Techniken reduziert. Der eigentliche Bildungsanspruch liegt in der Fähigkeit, algorithmisch hervorgebrachte Inhalte **zu erschließen, hinsichtlich ihrer Voraussetzungen zu befragen, ihre Geltungsansprüche zu prüfen und sie in fachlich begründete Urteile zu überführen.** Mit der zunehmenden Verfügbarkeit synthetischer Texte, Bilder, Stimmen und Videos gewinnt daher insbesondere die **kritische Text- und Medienkompetenz** eine neue Qualität. Lernende müssen zwischen sprachlicher Plausibilität und sachlicher Evidenz, zwischen visueller Überzeugungskraft und authentischer Repräsentation sowie zwischen algorithmisch erzeugter Kohärenz und fachlicher Belastbarkeit unterscheiden können. Quellenkritik, Perspektivbewusstsein, Bias-Sensibilität und die Analyse medialer Konstruktionsprozesse werden damit nicht zu randständigen Ergänzungen einer KI-Bildung, sondern zu deren konstitutiven Voraussetzungen.

Die in **M1 ausgewiesenen fünf Dimensionen für den Unterricht** bieten hierfür einen ersten systematisierenden Orientierungsrahmen. Sie entziehen den Einsatz Künstlicher Intelligenz einer eindimensionalen Werkzeuglogik und verorten ihn innerhalb eines umfassenderen Gefüges fachlicher, methodischer und reflexiver Anforderungen. Für die professionelle Unterrichtsentwicklung ist dabei insbesondere die Einsicht leitend, dass technologische Leistungsfähigkeit noch keine pädagogische Legitimation erzeugt. Entscheidend ist vielmehr, welche fachlichen Denkopoperationen durch ein System angeregt, welche Lernhandlungen

ermöglicht und welche Formen eigenständiger Urteilsbildung eingefordert werden. Ein Unterricht wird mithin nicht dadurch zeitgemäß, dass er KI integriert, sondern dadurch, dass deren Einsatz einen **fachlich ausweisbaren und didaktisch begründbaren Mehrwert** erzeugt.

Diese Prämisse wird durch das in **M2** dargestellte Planungsmodell weiter operationalisiert. Ausgangspunkt bildet ein am Studienseminar Hameln für das Lehramt an Gymnasien verwendetes Modell zur Strukturierung von Unterricht, das **Triantis (2025) im Rahmen einer Studienseminar-internen Fortbildung für die spezifischen Anforderungen KI-gestützter Lehr-Lern-Prozesse adaptiert, ausdifferenziert und konzeptionell erweitert** hat. Die Weiterentwicklung richtet den Blick konsequent auf die Funktion der Technologie innerhalb des fachlichen Lernprozesses. Ausgangspunkt professioneller Planung ist folglich nicht die Frage, welches KI-Werkzeug verfügbar oder technisch besonders leistungsfähig erscheint, sondern welche kognitiven, kommunikativen oder reflexiven Operationen aufseiten der Lernenden initiiert werden sollen. Erst aus dem Lern- und Kompetenzziel legitimiert sich, ob, zu welchem Zeitpunkt und in welchem Umfang KI Verwendung findet. Für schulische Entwicklungsprozesse ist dieser Perspektivwechsel von erheblicher Bedeutung: **Nicht die Möglichkeiten einer Technologie definieren guten Unterricht; die Qualitätsansprüche an Unterricht bestimmen, welche Funktion eine Technologie übernehmen darf.**

Wie sich diese Maxime fachlich konkretisieren lässt, veranschaulicht **M3 zur KI-Arbeit im Fremdsprachenunterricht an der BBS ME**. Generative und interaktive Systeme eröffnen dort zusätzliche Räume für sprachliches Scaffolding, individualisierte Unterstützung, Feedback, Simulation und dialogische Interaktion. Ihr Einsatz wird jedoch gerade nicht mit Lernwirksamkeit gleichgesetzt. Im dokumentierten Spanischunterricht werden KI- und VR-gestützte Kommunikationssituationen bewusst einer analogen Gesprächssituation gegenübergestellt und von den Lernenden unter anderem hinsichtlich Motivation, Realitätsnähe und tatsächlichem Sprechanteil beurteilt. Medienkompetenz entsteht damit nicht durch die bloße Nutzung digitaler Technologien, sondern durch deren **vergleichende, kriteriengeleitete und lernzielbezogene Evaluation**. Die Frage nach dem Mehrwert bleibt der Technologie systematisch vorgelagert.

Besonders prägnant tritt diese Verbindung von Fachlichkeit und kritischer Text- und Medienkompetenz in **M4, dem Vergleich von Literaturunterricht mit und ohne KI-Einsatz**, hervor. Literarische Texte stellen Bedeutung nicht als unmittelbar abrufbare Information bereit, sondern konstituieren Deutungsräume, deren Erschließung genaue Textwahrnehmung, Perspektivierung, Hypothesenbildung und argumentative Evidenzierung verlangt. Generative

KI als vermeintlich autoritative Interpretationsinstanz einzusetzen, würde diesen Prozess eher verkürzen als erweitern. Ihr fachlicher Mehrwert liegt vielmehr darin, bereits entwickelte Verstehensprozesse ästhetisch zu transformieren und dadurch neue Gegenstände fachlicher Prüfung hervorzubringen. Im Unterricht zu Bernardine Evaristos *The First Feminists* verbleibt die interpretative Autorität daher konsequent bei den Lernenden. Die am Primärtext entwickelten Deutungen werden anschließend in visuelle beziehungsweise auditive Repräsentationen überführt. Die Prozesslogik **analyse – prompt – generate – evaluate – revise** bewirkt dabei eine didaktisch zentrale Umkehrung: Das generierte Artefakt beendet den Erkenntnisprozess nicht, sondern eröffnet eine weitere Phase der Analyse. Zu prüfen ist, welche Bedeutungen adäquat repräsentiert, welche reduziert oder hinzugefügt und welche stereotypen Darstellungsmuster möglicherweise reproduziert werden. KI fungiert somit zugleich als **ästhetisches Transformationsmedium und Gegenstand fachlicher Medienkritik**.

Die in den Materialien dokumentierten Ansätze sind dabei ausdrücklich nicht ausschließlich auf der Ebene individueller Unterrichtsentwicklung zu verorten. Ihre nachhaltige Implementation erfordert eine Verbindung von **Unterrichts-, Personal- und Organisationsentwicklung**. In diesem Zusammenhang kommt dem Projekt **MULTIK – Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz** eine besondere Funktion zu. Das Projekt verbindet sechs Schulen unterschiedlicher Schulformen und 47 Lehrkräfte und wird in Kooperation mit dem Institut für Sonderpädagogik der Leibniz Universität Hannover sowie dem Niedersächsischen Kultusministerium, Referat 24, durchgeführt. Die Projektarchitektur aus Fragebogenerhebung, Qualifizierung und Evaluation verweist dabei auf einen Entwicklungsansatz, der Innovation nicht auf punktuelle Unterrichtserprobungen beschränkt, sondern systematisch mit Professionalisierung und empirischer Rückbindung verbindet. Für Schulen liegt das Potenzial insbesondere in der Entwicklung schulweiter KI- und Mehrsprachigkeitskonzepte, der KI-gestützten Differenzierung heterogener Lerngruppen, der Professionalisierung von Lehrkräften und Lernenden sowie im Transfer aktueller Forschung in die schulische Praxis. Zugleich werden Mehrsprachigkeit und sprachlich-kulturelle Diversität nicht defizitorientiert behandelt, sondern als Ressourcen für individuelle Förderung, Teilhabe und Chancengerechtigkeit konzeptualisiert. MULTIK verdeutlicht damit exemplarisch, dass nachhaltige KI-Integration eine **Schulentwicklungsaufgabe** darstellt: Einzelne innovative Unterrichtsvorhaben entfalten erst dann strukturelle Wirksamkeit, wenn Erfahrungen systematisch geteilt, Lehrkräfte qualifiziert, schulische Verständigungsprozesse initiiert und tragfähige gemeinsame Standards entwickelt werden. Die BBS ME ist dabei als eine der beteiligten MULTIK-Schulen

in ein schulformübergreifendes Entwicklungsnetzwerk eingebunden; die Projektkoordination der MULTIK-Schulen erfolgt im Auftrag des Niedersächsischen Kultusministeriums.

Die nachfolgenden **drei Unterrichtsentwürfe** sind entsprechend nicht als Sammlung digital angereicherter Einzelstunden zu lesen, sondern als Konkretisierungen unterschiedlicher Modi didaktisch kontrollierter Mensch-KI-Interaktion. KI erscheint als sprachliche Unterstützungsinstanz, kommunikatives Gegenüber, kreatives Transformationsmedium und Gegenstand kritischer Untersuchung. In der Unterrichtssequenz „**Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?**“ wird diese reflexive Grundhaltung selbst zum Lerngegenstand: Fragen nach Eigenleistung, Transparenz, Datenschutz, Quellenprüfung, Halluzinationen, Bias und Verantwortung werden in konkrete Kriterien schulischer KI-Nutzung überführt. Damit tritt neben die operative Anwendungskompetenz eine **technologische Urteilskompetenz**, die Schülerinnen und Schüler dazu befähigen soll, zwischen fachlich produktiver Unterstützung und einer problematischen Delegation eigener Denk- und Lernprozesse zu unterscheiden.

Diese Perspektive führt unmittelbar zur **Weiterentwicklung schulischer Leistungs- und Prüfungskultur**. Wenn generative Systeme anspruchsvolle Texte, Visualisierungen und Lösungsvorschläge hervorbringen können, verliert eine ausschließlich am fertigen Artefakt orientierte Leistungsfeststellung an diagnostischer Aussagekraft. Prüfungsdidaktisch rücken deshalb jene Operationen stärker in den Vordergrund, in denen sich fachliche Kompetenz tatsächlich manifestiert: Problemstrukturierung, Auswahl und Gewichtung von Informationen, Evidenzprüfung, begründete Entscheidung, Revision, Transfer und metakognitive Reflexion. Die zentrale Frage lautet nicht mehr ausschließlich, ob KI verwendet wurde, sondern **welche eigenständige intellektuelle Leistung innerhalb einer Mensch-KI-Konstellation nachweisbar bleibt**.

Das alternative Prüfungsformat „**Zukunftsorientierte Stadtentwicklung mit KI (Hannover)**“ nimmt diese Herausforderung konsequent auf. Die Lernenden analysieren reale urbane Räume, entwickeln für identifizierte Problemstellungen KI-gestützt Lösungsansätze, modellieren und optimieren ihre Entwürfe und überführen ein ausgewähltes Element schließlich in ein physisches Modell. Dabei wird der Entstehungsprozess systematisch transparent gemacht: Prompts, generierte Ergebnisse, Revisionen, planerische Entscheidungen und die materielle Realisierung werden dokumentiert. Eigenleistung wird hier nicht über technologische Abstinenz definiert, sondern über die **nachweisbare Qualität fachlicher Steuerungs-, Selektions-, Prüfungs- und Reflexionsleistungen**. Ein solcher Ansatz eröffnet zugleich für Schulleitungen und Fachgruppen eine weiterführende Perspektive: Die Auseinandersetzung mit KI erfordert nicht lediglich neue

Unterrichtsmethoden, sondern eine Verständigung darüber, welche Formen von Leistung zukünftig erhoben werden sollen und anhand welcher Kriterien deren Authentizität und Qualität beurteilt werden können.

Für Lehrkräfte wie für Schulleitungen ergibt sich daraus eine doppelte Entwicklungsaufgabe. Einerseits müssen konkrete Lehr-Lern-Arrangements entstehen, in denen Schülerinnen und Schüler die produktiven Möglichkeiten generativer Systeme fachlich nutzen können. Andererseits bedarf es schulischer Strukturen, die kritische Distanz, Transparenz, Datenschutz, Qualifizierung und gemeinsame Qualitätsstandards gewährleisten. KI-Entwicklung ist insofern weder ausschließlich Angelegenheit einzelner besonders technikaffiner Lehrkräfte noch allein Gegenstand schulischer Medienkonzepte. Sie berührt **Curriculumentwicklung, Fortbildungsplanung, Prüfungskultur, Qualitätsmanagement und pädagogische Profilbildung** gleichermaßen. Die vorliegenden Materialien verstehen sich daher nicht als Plädoyer für eine möglichst umfassende Technologisierung von Schule. Sie dokumentieren vielmehr den Versuch, **Fachlichkeit, kritische Text- und Medienkompetenz, technologische Handlungskompetenz und Schulentwicklung unter veränderten epistemischen Bedingungen neu aufeinander zu beziehen**. Angesichts der kurzen Innovationszyklen einzelner Anwendungen wäre eine Schule, die lediglich gegenwärtige Tools vermittelt, strukturell immer verspätet. Nachhaltiger erscheint es, jene übergeordneten Fähigkeiten auszubilden, die auch gegenüber zukünftigen Systemen Bestand haben: analytische Präzision, Quellenkritik, Perspektivbewusstsein, Reflexionsfähigkeit, begründete Urteilsbildung und Verantwortungsübernahme.

Die Zukunftsfähigkeit einer Schule wird sich daher kaum daran bemessen lassen, wie viele KI-Anwendungen sie verwendet. Sie wird sich daran erweisen, ob es ihr gelingt, aus technologischer Innovation pädagogische Qualität entstehen zu lassen. Wo Maschinen zunehmend überzeugende Antworten produzieren, besteht der genuin schulische Bildungsauftrag nicht in der Konkurrenz mit ihrer Produktionsleistung, sondern in der Ausbildung jener intellektuellen Souveränität, die erforderlich ist, um ihre Hervorbringungen zu durchdringen, ihre Geltungsansprüche zu prüfen und über ihren Einsatz fachlich begründet und verantwortlich zu entscheiden.



Gianni Triantis StR, M.Ed.

21.08.2026, Hannover

Kontakt: gianni.triantis@bbs-me.de und multik@nibis.de

Weitere Informationen:

<https://bbs-me.de/berufliches-gymnasium/ki-und-vr-projekte-im-beruflichen-gymnasium-technik-hannover>

Referenzmaterialien



M1: Fünf Dimensionen für den Unterricht (Falck: 2024)



M2: KI-Einsatz im Unterricht (Triantis: Februar 2025)



M3: KI im Fremdsprachenunterricht an der BBS ME (Triantis:2025)



M4: Literaturunterricht mit vs. ohne KI-Einsatz (Triantis: 2025)

Gianni Triantis
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Unterrichtsentwurf im Fach Spanisch

Schulleiter:	Herr Kai-André Brunschön (OStD)
Abteilungsleiter:	Herr Henning Meyer (StD)
Fachlehrer:	Herr Gianni Triantis (StR)
Schule:	BBS-ME, Otto-Brenner-Schule in Hannover
Lerngruppe:	12 gA-Neubeginner
Raum:	H223
Datum:	Februar 2026
Uhrzeit:	13:30 – 15:00 Uhr
Thema der Unterrichtseinheit:	<i>Hablar en situaciones cotidianas</i> – kommunikative Handlungsfähigkeit in spanischsprachigen Alltagssituationen entwickeln
Thema der vorliegenden Stunde:	<i>En el restaurante</i> – Sprechkompetenz in einer authentischen Kommunikationssituation trainieren
Thema der nachfolgenden Stunde:	<i>Problemas en el restaurante</i> – auf Missverständnisse und Probleme angemessen reagieren

Gianni Triantis (StR)
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Hannover, 22.08.2026

Kurzentwurf

Datum: Februar 2026
Lerngruppe: 12 gA-Neubeginner
Raum: H223
Stunde: 7./8. Stunde

Thema der Unterrichtseinheit: *Hablar en situaciones cotidianas* – kommunikative Handlungsfähigkeit in spanischsprachigen Alltagssituationen entwickeln

Thema der vorherigen Stunde: *Comida y bebida* – Wortschatz und grundlegende Redemittel zum Themenfeld Essen und Trinken aktivieren und erweitern

Thema der heutigen Stunde: *En el restaurante* – Sprechkompetenz durch die Simulation einer authentischen Restaurantsituation trainieren

Thema der nächsten Stunde: *Problemas en el restaurante* – kommunikative Strategien zum Umgang mit Missverständnissen und Beschwerden entwickeln

Knappe Anmerkungen zum Unterrichten (Didaktik und Methodik) – Zusammenhang

Die geplante Unterrichtsstunde „**En el restaurante – Sprechkompetenz trainieren (A1/A2)**“ ist im neu beginnenden Spanischunterricht des Beruflichen Gymnasiums in Jahrgang 12 verortet und fokussiert die systematische Förderung der **funktionalen kommunikativen Kompetenz**, insbesondere des **dialogischen Sprechens**. Damit orientiert sich die Stunde unmittelbar an den Zielsetzungen des niedersächsischen Kerncurriculums Spanisch für die gymnasiale Oberstufe. Als übergeordnetes Ziel fremdsprachlichen Lernens steht die Entwicklung einer sprachlichen Handlungsfähigkeit im Mittelpunkt, die die Schülerinnen und Schüler dazu befähigt, in lebensweltlich relevanten Situationen zunehmend selbstständig, adressatenbezogen und situationsangemessen zu kommunizieren. Gerade im neu beginnenden Fremdsprachenunterricht kommt dem Aufbau mündlicher Kommunikationsfähigkeit eine besondere Bedeutung zu, da die Lernenden frühzeitig erfahren sollen, dass sie die Zielsprache nicht ausschließlich als Gegenstand sprachsystematischer Betrachtung, sondern vor allem als **reales Kommunikationsmittel** verwenden können. Das Kerncurriculum stellt entsprechend die Bewältigung realitätsnaher

Kommunikationssituationen und den Aufbau funktionaler kommunikativer Kompetenzen in den Mittelpunkt.

Das Thema „**En el restaurante**“ eignet sich für diesen Kompetenzaufbau in besonderem Maße. Ein Restaurantbesuch stellt eine lebensweltlich plausible und zugleich stark ritualisierte Kommunikationssituation dar. Die Rollen von *camarero/a* und *cliente*, typische Gesprächsabschnitte wie Begrüßung, Platzzuweisung, Bestellung, Nachfragen, Bewertung des Essens, Bitte um die Rechnung und Verabschiedung sowie die hierfür benötigten sprachlichen Mittel sind klar strukturiert und wiederkehrend. Dies reduziert insbesondere bei Lernenden auf dem Niveau A1/A2 die sprachliche und kognitive Komplexität und schafft einen geschützten Rahmen, innerhalb dessen kommunikatives Handeln erprobt werden kann. Die Unterrichtsmaterialien stellen hierfür gezielt sprachliche Chunks wie *¿Mesa para ... personas?*, *¿Algo para beber?*, *Quiero ...*, *De primero/De segundo/De postre quiero comer ...* oder *La cuenta, por favor* bereit. Dadurch wird Sprache nicht isoliert über einzelne grammatische Phänomene vermittelt, sondern unmittelbar mit einer kommunikativen Funktion verbunden. Dies entspricht der im Kerncurriculum formulierten funktionalen und anwendungsorientierten Ausrichtung sprachlicher Mittel.

Methodisch folgt die Stunde einer **progressiven Lernstruktur vom gelenkten zum zunehmend selbstständigen Sprachhandeln**. Der Einstieg über einen visuellen Restaurantimpuls aktiviert zunächst vorhandenes Vorwissen. Die Schülerinnen und Schüler benennen Gegenstände, Personen, Speisen oder Getränke und greifen dabei bereits bekannte sprachliche Ressourcen auf. Der Bildimpuls stellt einen niedrigschwelligen Sprechanlass dar, weil die Lernenden unmittelbar auf visuell verfügbare Informationen zurückgreifen können. Gleichzeitig erfolgt eine semantische Vorentlastung für die nachfolgenden Unterrichtsphasen. Die anschließende Problemsituation – eine Verwechslung bei einer Bestellung – transformiert den zunächst eher beschreibenden Einstieg in eine konkrete kommunikative Handlungssituation. Die Lernenden erhalten dadurch einen nachvollziehbaren Grund, sich mit dem Aufbau eines Restaurantdialogs und den hierfür erforderlichen Redemitteln auseinanderzusetzen. Der Unterricht folgt damit nicht der Logik „erst Sprache lernen, dann anwenden“, sondern entwickelt sprachliche Mittel **aus einer kommunikativen Problemstellung heraus**. Der Verlaufsplan sieht entsprechend zunächst Bildimpuls und Problemsituation und anschließend die Rekonstruktion eines Restaurantdialogs vor.

In der anschließenden **Erarbeitungsphase** rekonstruieren die Schülerinnen und Schüler in Partnerarbeit einen Restaurantdialog aus einzelnen Dialogfragmenten. Didaktisch übernimmt diese Aufgabe eine wichtige Brückenfunktion zwischen rezeptivem Verstehen und produktiver Sprachverwendung. Die Lernenden müssen nicht sofort einen vollständigen Dialog frei

produzieren, sondern erkennen zunächst typische Gesprächsmuster und deren kommunikative Abfolge. Sie erschließen, dass ein Restaurantgespräch bestimmten Konventionen folgt und sprachliche Äußerungen konkrete Funktionen erfüllen. Auf diese Weise entstehen mentale Gesprächsschemata, auf die in der späteren Sprechphase zurückgegriffen werden kann. Die Partnerarbeit erhöht gleichzeitig die Aktivierung und ermöglicht sprachliche Aushandlungsprozesse zwischen den Lernenden.

Eine zentrale Funktion übernimmt anschließend die Erstellung der **„Chuleta“ als sprachliches Scaffolding**. Die Schülerinnen und Schüler extrahieren geeignete Redemittel aus dem zuvor bearbeiteten Dialog und ordnen sie den Perspektiven von *camarero/a* und *cliente* zu. Das Material verlangt ausdrücklich, eine solche „Chuleta“ für das Bestellen beziehungsweise Aufnehmen einer Bestellung zu entwickeln und die gefundenen Wendungen anschließend mithilfe von KI zu erweitern. Die Lernenden übernehmen damit Verantwortung für die Zusammenstellung ihres eigenen sprachlichen Unterstützungsangebots. Die Chuleta ist folglich nicht lediglich ein Arbeitsblatt, sondern ein **individuelles Kommunikationsgerüst**, das während der späteren Sprechhandlungen Sicherheit vermittelt und die kognitive Belastung reduziert. Gerade für leistungsschwächere Lernende stellt dies eine bedeutsame Differenzierungsmaßnahme dar. Gleichzeitig wird die Sprachlernkompetenz gefördert, weil die Schülerinnen und Schüler erfahren, wie sprachliche Hilfsmittel erstellt, strukturiert und zielgerichtet eingesetzt werden können. Diese Funktion des Scaffoldings ist auch in der vorliegenden didaktischen Legitimation explizit mit den Anforderungen des Kerncurriculums verknüpft.

Den methodischen Schwerpunkt der Stunde bildet die etwa **25-minütige Stationenarbeit**, in der die zuvor aufgebauten sprachlichen Ressourcen tatsächlich kommunikativ genutzt werden. Die Schülerinnen und Schüler üben in Gruppen von drei bis vier Personen Restaurantdialoge in unterschiedlichen Lernsettings und wechseln zwischen **VR-gestützter Kommunikation, KI-gestützter Kommunikation und einem klassischen analogen Rollenspiel**. Diese Parallelisierung ist didaktisch besonders relevant, da digitale Technologien nicht lediglich additiv oder motivierend eingesetzt werden, sondern verschiedene Formen der Sprachproduktion ermöglichen, die später bewusst miteinander verglichen werden können.

An der **VR-Station mit Mondly** wird die Restaurantsituation immersiv simuliert. Die Lernenden wählen die Situation „Restaurante“, führen einen kurzen Dialog beziehungsweise eine Ausspracheübung durch und beobachten zugleich die Nutzung durch andere Gruppenmitglieder. Das Material verbindet die praktische Nutzung ausdrücklich mit einer Reflexion der Potenziale und Grenzen, etwa hinsichtlich Ausspracheförderung, Verständlichkeit und möglicher Schwierigkeiten. Der Mehrwert der VR-Umgebung liegt

insbesondere in der erhöhten situativen Einbettung des Sprachhandelns: Das Sprechen findet nicht abstrakt „über“ eine Restaurantsituation statt, sondern wird innerhalb einer simulierten kommunikativen Umgebung vollzogen. Die Lernenden müssen auf Impulse reagieren und erleben Sprache dadurch stärker als situationsgebundenes Handeln. Dies unterstützt das im Kerncurriculum ausgewiesene Ziel, einfache Gespräche situationsangemessen zu beginnen, aufrechtzuerhalten und zu beenden.

Die zweite digitale Station erweitert diesen Ansatz durch einen **KI-Avatar**. Die Schülerinnen und Schüler wählen zwischen den Rollen *camarero/a* und *cliente*, erproben beide Perspektiven und interagieren über Mikrofon mit dem Avatar. Als explizite Ziele nennt das Material das Sprechen auf Spanisch, die Verbesserung des Hörens und der Aussprache sowie das Lernen mit KI. Die ergänzenden Leit-Chunks geben dabei keine vollständig ausformulierten Dialoge vor, sondern formulieren kommunikative Handlungsaufträge: Der Kellner soll beispielsweise den Gast begrüßen, nach Getränken und Speisen fragen, Präferenzen erfragen und das Gespräch angemessen beenden. Dadurch wird verhindert, dass die Schülerinnen und Schüler lediglich einen vorgegebenen Text reproduzieren. Vielmehr müssen sie bekannte sprachliche Mittel auswählen und auf einen dynamischen Gesprächsverlauf übertragen.

Von besonderer Bedeutung ist die **analoge Vergleichsstation**, denn die Unterrichtsstunde verfolgt gerade nicht die Annahme, dass technologisch komplexere Lernformen grundsätzlich lernwirksamer seien. In der Station *Diálogo sin IA/VR* kommunizieren die Lernenden ausschließlich miteinander, wechseln die Rollen und wiederholen den Dialog. Als Ziel wird neben der Verwendung des Restaurantwortschatzes ausdrücklich die Kommunikation „sin tecnología“ ausgewiesen. Damit entsteht ein didaktisch sinnvoller Vergleichsmaßstab: KI und VR werden nicht zum Selbstzweck, sondern zu **Gegenständen einer reflektierten Lernentscheidung**. Gleichzeitig ermöglicht die Station authentische Peer-Interaktion, spontane Reaktionen und gegenseitige Unterstützung. Die Dialogkarten reduzieren dabei die sprachlichen Anforderungen durch Satzanfänge, Wortschatz und Strukturierung, ohne den Lernenden sämtliche Äußerungen vollständig vorzugeben.

Die Stationenarbeit trägt zugleich der **Heterogenität der Lerngruppe und dem Prinzip der inneren Differenzierung** Rechnung. Unterschiedliche Lernende können von unterschiedlichen Unterstützungsformen profitieren: Während die VR-Simulation insbesondere situative und visuelle Lernzugänge eröffnet, ermöglicht der KI-Avatar individuelles und wiederholbares Üben. Das klassische Rollenspiel wiederum stellt die unmittelbare zwischenmenschliche Interaktion in den Mittelpunkt. Die Materialien bieten zusätzlich umfangreiche lexikalische und phraseologische Hilfen sowie ein vereinfachtes Restaurantmenü mit Vorspeisen, Hauptspeisen, Desserts und Getränken. Die Lernenden

können somit abhängig von ihrem individuellen Kompetenzstand entweder stärker auf vorgegebene Chunks zurückgreifen oder zunehmend frei formulieren. Diese methodische Vielfalt entspricht der im Unterrichtsentwurf mit dem Kerncurriculum verknüpften Forderung nach innerer Differenzierung.

Die anschließende **Sicherungsphase** führt die verschiedenen Lernwege wieder zusammen. Einzelne Gruppen präsentieren kurze Dialogsequenzen beziehungsweise berichten exemplarisch von ihren Erfahrungen. Dadurch werden erfolgreiche sprachliche Strategien für die gesamte Lerngruppe sichtbar und die Ergebnisse der dezentral organisierten Stationenarbeit in das Plenum zurückgeführt. Entscheidend ist hierbei, dass die Sicherung nicht ausschließlich auf sprachliche Richtigkeit reduziert wird. Für die Förderung kommunikativer Kompetenz ist vielmehr relevant, ob eine kommunikative Absicht verständlich realisiert, ein Gespräch aufrechterhalten und auf Gesprächspartner angemessen reagiert werden kann. Fehler sind in diesem Sinne Bestandteil des Sprachlernprozesses; passend dazu signalisieren auch die Aufgabenmaterialien ausdrücklich, dass Fehler während der Kommunikation normal sind.

Besonders bedeutsam sind schließlich die beiden **Reflexionsebenen Sprache und Medien**. In der sprachlichen Reflexion setzen sich die Schülerinnen und Schüler mit ihrer eigenen Sprechsicherheit, den verwendeten Redemitteln sowie Schwierigkeiten beim Sprechen und Verstehen auseinander. In der Medienreflexion vergleichen sie die verschiedenen Lernarrangements hinsichtlich **Motivation, Realitätsnähe und Sprechanteil**. Hierdurch erhält der Einsatz von KI und VR eine medienpädagogische Dimension: Die Lernenden sollen digitale Technologien nicht unkritisch als automatisch lernförderlich wahrnehmen, sondern auf Grundlage ihrer eigenen Lernerfahrung beurteilen, **wann, wie und mit welchem Mehrwert** digitale Werkzeuge den Fremdspracherwerb unterstützen können und wo ihre Grenzen liegen. Die Stunde verbindet somit funktionale kommunikative Kompetenz mit Sprachlernkompetenz, Medienkompetenz und metakognitiver Reflexion.

Der abschließende Transfer, bei dem die Schülerinnen und Schüler **zwei neu erworbene Wörter oder Redemittel festhalten und kurz vorstellen**, reduziert die umfangreiche Lernumgebung nochmals auf einen individuellen Lernertrag und unterstützt die nachhaltige Wortschatzsicherung. Insgesamt entsteht damit eine konsequent **kompetenz-, handlungs- und lernendenorientierte Unterrichtsstunde**: Vom aktivierenden Bildimpuls über die kommunikative Problemsituation und die Rekonstruktion sprachlicher Muster führt der Lernweg über das *Scaffolding* der *Chuleta* hin zu mehrfacher eigener Sprachproduktion in unterschiedlich medial gestalteten Lernumgebungen. Die abschließende Präsentation und Reflexion machen sowohl den sprachlichen Lernzuwachs als auch die Qualität der eingesetzten Lernwerkzeuge zum Gegenstand bewusster Betrachtung. KI und VR ersetzen

dabei weder die Lehrkraft noch die zwischenmenschliche Kommunikation, sondern fungieren als zusätzliche **Übungs-, Simulations- und Reflexionsräume**. Gerade diese Verbindung von analoger Kommunikation, KI-gestützter Interaktion und immersiver VR-Erfahrung ermöglicht es, die im Kerncurriculum geforderte sprachliche Handlungsfähigkeit unter Bedingungen einer zunehmend digital geprägten Lebens- und Lernwelt konkret auszubilden.

Lernziele

Kernlernziel: Die Schülerinnen und Schüler erweitern ihre funktionale kommunikative Kompetenz im Bereich des dialogischen Sprechens, indem sie sprachliche Mittel und typische Gesprächsstrukturen eines Restaurantbesuchs erschließen, systematisieren und in unterschiedlichen analogen sowie digital gestützten Kommunikationssituationen zunehmend selbstständig anwenden und ihren Lernprozess anschließend reflektieren.

LZ 1 – Vorwissen aktivieren

Die SuS aktivieren ihren thematischen Wortschatz zum Restaurantbesuch, indem sie Gegenstände, Speisen, Getränke und Personen auf einem Bild benennen.

Phase: Einstieg / Aktivierung

LZ 2 – Kommunikationssituation erfassen

Die SuS erschließen eine alltagsnahe kommunikative Problemsituation, indem sie die Verwechslung einer Bestellung erfassen und sich in die Rollen von camarero und cliente hineinversetzen.

Phase: Hinführung zur Problemsituation

LZ 3 – Dialogstruktur erschließen

Die SuS rekonstruieren die typische Struktur eines Restaurantdialogs, indem sie Dialogfragmente ordnen und den einzelnen Gesprächsphasen zuordnen.

Phase: Erarbeitung

LZ 4 – Sprachliche Mittel systematisieren

Die SuS identifizieren, systematisieren und erweitern situationsangemessene Redemittel, indem sie eine „Chuleta“ für Gast und Kellner erstellen und diese mithilfe von KI ergänzen.

Phase: Vertiefung (KI-gestützt)

LZ 5 – Dialogisches Sprechen trainieren

Die SuS trainieren ihre dialogische Sprechkompetenz, indem sie Restaurantdialoge in unterschiedlichen Übungssettings führen, auf ihre Gesprächspartner reagieren und passende Redemittel situationsgerecht einsetzen.

Phase: Übungsphase / Stationenarbeit

LZ 6 – Sprechkompetenz reflektieren

Die SuS reflektieren ihre eigene mündliche Sprachproduktion, indem sie ihre Sprechsicherheit, verwendete Redemittel sowie Schwierigkeiten beim Sprechen und Verstehen einschätzen.

Phase: Sicherung / Reflexion Sprache

LZ 7 – Medieneinsatz reflektieren und beurteilen

Die SuS vergleichen und beurteilen unterschiedliche Übungsformen, indem sie VR-, KI-gestützte und klassische Lernsettings hinsichtlich Motivation, Realitätsnähe und Sprechanteil reflektieren.

Phase: Reflexion Medien

LZ 8 – Wortschatz sichern

Die SuS sichern ihren individuellen sprachlichen Lernzuwachs, indem sie neu erworbene Wörter bzw. Redemittel auswählen, notieren und abschließend präsentieren.

Phase: Abschluss / Transfer

→ Kompetenzschwerpunkt: Sprechen/Text- und Medienkompetenz

Phase	Aufgabe / Ziel	Aktivitäten der Schülerinnen und Schüler // Die Schülerinnen und Schüler...	Methode und Sozialform
Einstieg / Aktivierung 5-7 min.	Thematischer Einstieg und Aktivierung des Vorwissens	... betrachten ein Foto eines Restaurants, benennen sichtbare Gegenstände und beantworten Leitfragen zu Essen, Getränken und Personen im Restaurant.	Bildimpuls, gelenktes Sprechen – Plenum
Hinführung zur Problemsituation	Verstehen einer kommunikativen Ausgangssituation	... hören/lesen die Problemsituation (Verwechslung der Bestellung) und versetzen sich in die Rollen von Kellner und Gast.	Szenariobasiertes Lernen – Plenum
Erarbeitung 7 min.	Struktur eines Dialogs erkennen	... ordnen Dialogfragmente in die richtige Reihenfolge und rekonstruieren so einen typischen Restaurantdialog.	Rekonstruktive Aufgabe – Partnerarbeit
Vertiefung (KI-gestützt) 7 min.	Sprachliche Mittel systematisieren und erweitern	... erstellen eine „Chuleta“ (Spickzettel) für Kunde und Kellner, entnehmen Redemittel aus dem Dialog und erweitern diese mithilfe von KI anhand vorgegebener Prompts.	Scaffolded Learning, KI-gestützte Recherche – Partnerarbeit
Übungsphase (Stationenarbeit) 25 min.	Training der Sprechkompetenz	... üben die Schülerinnen und Schüler den Dialog an verschiedenen Stationen (VR, KI, klassisches Rollenspiel) und wechseln nach einer festgelegten Zeit die Stationen.	Stationenlernen, Rollenspiel – Gruppenarbeit
Sicherung 7 min.	Ergebnisse sichtbar machen	... präsentieren kurze Dialogsequenzen oder berichten von ihren Erfahrungen in den Stationen: VR-Brille als Beispiele	Präsentation, Feedback – Plenum
Reflexion (Sprache)	Förderung der Sprachbewusstheit	... reflektieren ihre Sprechsicherheit, genutzte Redemittel sowie Schwierigkeiten beim Sprechen oder Verstehen.	Metasprachliche Reflexion – Einzelarbeit / Plenum
Reflexion (Medien) 15 min.	Entwicklung von Medienkompetenz	... vergleichen VR-, KI- und klassische Übungsformen hinsichtlich Motivation, Realitätsnähe und Sprechanteil.	Vergleichende Reflexion – Plenum
Abschluss / Transfer 2 min.	Sicherung des Lernertrags	... notieren zwei neue Wörter oder Redemittel aus der Stunde und stellen diese kurz vor.	Blitzlicht, Wortschatzsicherung – Plenum

Anhang

Estación A: Aprender idiomas con IA y gafas VR

Tarea

Usa la app **Mondly** para practicar un idioma con ayuda de la inteligencia artificial (IA).



Pasos

1. Abre la app **Mondly**.
2. Elige un **idioma**.
3. Haz un **diálogo corto** o un **ejercicio de pronunciación**.
4. Elige la **situación: Restaurante**.
👉 Usa la **chuleta** (ayuda de vocabulario).
5. **Observadores/as:**
Mira cómo la otra persona usa la app.

Reflexión (notas cortas)

👍 Lo bueno (potenciales):

- ¿Qué funciona bien?
- ¿La app ayuda a hablar o pronunciar?

⚠️ Límites o problemas:

- ¿Qué no funciona bien?
- ¿Qué es difícil o raro?

Frases útiles

- **En mi opinión, la app es fácil de usar.**
- **En mi opinión, la app ayuda a aprender.**
- **En mi opinión, hablar con la app es útil.**
- **En mi opinión, la pronunciación es difícil.**
- **En mi opinión, la IA corrige bien.**
- **En mi opinión, no entiendo todo.**
- **En mi opinión, aprender así es interesante.**

Estación B: Aprender idiomas con IA

Tarea

Habla con un **avatar de IA** en un **restaurante** y practica español.

Pasos

1. **Escanea el código QR.**
2. Elige tu **rol**:
 - 🧑 **Camarero/a** o
 - 🧑 **Cliente**
3. **Prueba los dos roles.**
4. Usa la **chuleta** (ayuda).
5. **Habla al micrófono.**
6. Pulsa **Play** ▶ para escuchar el texto del camarero o cliente.



Objetivo

- Hablar en español
- Escuchar y pronunciar mejor
- Aprender con IA

Consejo

- Habla **despacio** y **claro**.
- Los errores son **normales** 😊

Cliente en un restaurante



Camarero/-a en un restaurante



Check-In mit der KI (Bitte QR-Code scannen!)



Estación C/D: Diálogo sin IA/VR

Tarea

Habla en español con tu compañero/a en un restaurante, sin IA y sin VR.

Pasos

1. **Trabaja** en pareja.
2. **Toma** una tarjeta de diálogo.
3. **Elige** tu rol:
 -  Camarero/a
 -  Cliente
4. **Usa** la chuleta (ayuda).
5. **Haz** el diálogo del restaurante.
6. **Cambia** de rol y repite el diálogo.

Objetivo

- Hablar en español
- Practicar vocabulario del restaurante
- Comunicar sin tecnología

Consejo

- Ayuda a tu compañero/a.
- No pasa nada si hay errores 😊

Dialogkarten – Camarero/a (A1)

Saludar y empezar

- Hola, buenas _____.
- Bienvenido/a al _____.
- ¿Mesa para __ (número) _____ personas?
- ¿Todo bien?

Hablar del menú

- El menú tiene _____.
- **De primero puedes comer...**
- **De segundo puedes comer...**
- **De postre puedes comer...**
- Hoy puedes comer _____.

Preguntar más

- ¿Qué quiere _____?
- ¿Prefiere _____ o _____?
- ¿Algo para beber?
- ¿Agua con o sin _____?

Comprobar

- ¿Está todo _____?
- ¿Le gusta _____?
- ¿Quiere _____ más?

Cerrar

- Muy bien, ahora _____.
- Enseguida _____.
- Gracias y hasta _____.

Verbos:

comer, tomar, beber y querer (quiero, quieres, ...)



- *rico / rica*
- *bueno / buena*
- *malo / mala*
- *caliente*
- *frío / fría*
- *dulce*
- *salado / salada*
- *caro / cara*
- *barato / barata*
- *grande*
- *pequeño / pequeña*
- *rápido / rápida*

Dialogkarten – Cliente (A1)

Empezar

- Hola, buenas _____.
- Somos _____ personas.
- Estoy bien, gracias.

Hablar del menú

- Me gusta _____.
- No me gusta _____.
- Prefiero comer _____.
- ¿Qué es _____? ¿Qué hay para comer?

Pedir

- Quiero _____.
- Para beber, _____.
- **De primero/De segundo/De postre quiero comer...**
- Para comer, _____.
- De postre, _____.

Opinar

- Está muy _____ (Es ist sehr... *lecker*).
- La comida es _____.
- Para mí, _____ es mejor.

Terminar

- La cuenta, por _____.
- Gracias, estaba muy _____.
- Todo está _____.

Verbos:

comer, tomar, beber y querer (quiero, quieres, ...)

Menú del restaurante



- *rico / rica*
- *bueno / buena*
- *malo / mala*
- *caliente*
- *frío / fría*
- *dulce*
- *salado / salada*
- *caro / cara*
- *barato / barata*
- *grande*
- *pequeño / pequeña*
- *rápido / rápida*

 De primero (Vorspeise)

- Ensalada mixta (lechuga, tomate, cebolla) *Salat*
- Sopa de verduras caliente *Gemüsesuppe*
- Crema de tomate *Tomatensuppe*
- Ensalada verde con aceite y sal *Suppe mit Öl und Salz*
- Pan con tomate *Brot mit Tomaten*

 De segundo (Hauptspeise)

- Pollo a la plancha con arroz *Hähnchen mit Reis*
- Pollo con patatas *Hähnchen mit Pommes*
- Pasta con salsa de tomate *Pasta mit Tomaten*
- Pasta con queso *Pasta mit Käse*
- Pescado a la plancha con patatas *Fisch mit Pommes*

 De postre (Nachtisch)

- Helado de chocolate *Schoko-Eis*
- Helado de vainilla *Vanille-Eis*
- Tarta de chocolate *Schoko-Torte*

 Para beber (Trinken)

- Agua (con gas / sin gas)
- Zumo de naranja

En el restaurante (A1)



Aufgabe:

1. **Cread** una chuleta para pedir una comida como cliente en un restaurante y para tomar una comanda como camarero.
2. **Sacad** frases y vocabulario del diálogo.
3. **Buscad** con la IA (KI) y los siguientes prompts más vocabulario y frases (QR-Code scannen!)

Chuleta (Spickzettel)

Vocabulario/Frases (el/la camarero/-a)

- Hola, buenas días.
- ¿Mesa para __ (número) ____ personas?

Vocabulario/Frases (el cliente)

¿Qué hay para comer?

Quiero comer...

Leit-Chunks mit dem KI-Chat (I) - Estación B:



Wenn du der Kellner / die Kellnerin bist

Gespräch starten

- Begrüße den Gast.
- Frage, wie viele Personen es sind.
- Frage, ob alles in Ordnung ist.

Bestellung anbahnen

- Frage, was der Gast trinken möchte.
- Frage, was der Gast essen möchte.
- Stelle eine Auswahl vor (z. B. erstes / zweites Gericht / Dessert).

Nachfragen / vertiefen

- Frage nach einer Präferenz.
- Frage, ob der Gast etwas anderes möchte.
- Frage, ob alles schmeckt.

Gespräch beenden

- Frage, ob der Gast noch etwas möchte.
- Verabschiede dich höflich.

Leit-Chunks mit dem KI-Chat (II) - Estación B:

😊 Wenn du der Kunde / die Kundin bist

Gespräch starten

- Begrüße den Kellner.
- Sage, wie viele Personen ihr seid.
- Sage, dass ihr bestellen möchtet.

Bestellen

- Bestelle ein Getränk.
- Bestelle ein Gericht.
- Bestelle ein Dessert.

Nachfragen / reagieren

- Frage nach dem Menü.
- Frage, was etwas ist.
- Sage, was dir gefällt oder nicht gefällt.

Gespräch beenden

- Bitte um die Rechnung.
- Bedanke dich.

Conversación IV: En el restaurante

Habladen parejas y describidla foto.



¿Qué se puede comer en el restaurante?

¿Qué se puede pedir para beber?

¿Quiénes trabajan en un restaurante?

Vocabulario:

Mesas, sillas, lámparas,
cuadros, plantas,
ventanas, copas,
el camarero

Vale, ahora tenemos un problema...



Ordenad los fragmentos en el orden correcto.



Chuleta (Spickzettel) – 10 min.

1. Cread
2. Sacad
3. Buscad

Benutzt die folgenden Prompts:

1. "Dame frases sencillas para empezar un diálogo en un restaurante en español (nivel A1)."
2. "Dame vocabulario y frases simples para pedir comida y bebida en un restaurante (nivel A1)."
3. "Dame frases sencillas que usan el camarero y el cliente durante la comida en un restaurante."
4. "Dame frases sencillas para terminar el diálogo en un restaurante y pedir la cuenta (nivel A1)."



Scannen!



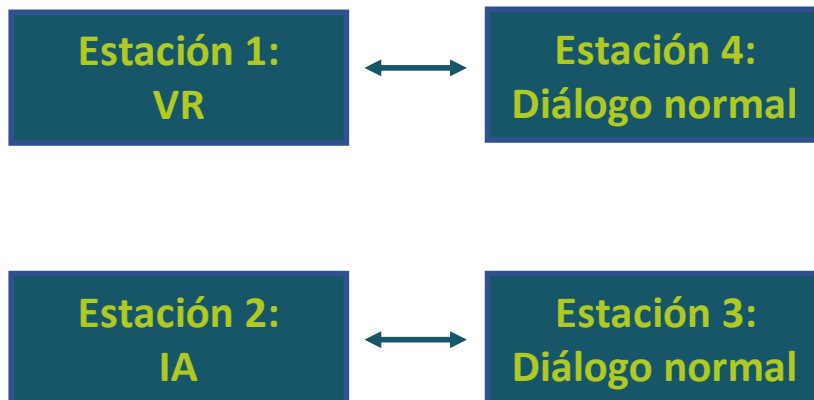
Ejemplo: chuleta



Ahora practicamos...

1. Vais a trabajar en grupos de tres-cuatro personas.
2. Con ayuda de la chuleta, practicad el diálogo entre camarero y cliente.
3. Un grupo va a trabajar con VR y otro grupo va a trabajar con IA.
4. Después, los grupos van a cambiar y practican el diálogo de manera clásica.
5. Para cada estación, vais a tener 10 minutos.
6. Después, vais a cambiar de estación.

Estaciones



Presentación: VR-Brille



 Sprachpraxis

„ “

 Reflexion zum Einsatz von VR und KI

VR
KI

 Vergleich der Lernstationen

-
-
-

—

¿Qué hemos aprendido hoy?

- Apuntad
- Presentad

Hannoversche Allgemeine

Mittwoch, 11. Februar 2026

ZEITUNG

Nr. 35 | 6. Woche | 2,80 €

Gewässer
im Ziplock

nach dem Roman
von Dana Vowinkel

ab 20.2.

Junges
Schauspiel
Hannover

Partner im RedaktionsNetzwerk Deutschland

www.haz.de

Die KI als Lehrer

Gianni Triantis setzt
am Beruflichen
Gymnasium KI
und VR-Brillen ein,
um Schülern Sprachen
beizubringen – wie
läuft das? Seite 17



FOT: CHLOE UND BIRNHOFF, WITOLD WLODARSKI, DPA



Abgefahren
Nicht nur
Rodel, auch
Ski gut: Die
deutschen
Frauen holen
Silber in der
Team-Kombi.
Seite 10



Entschlossen
Verdi-Demo
in Hannover:
Beschäftigte
des öffentlichen
Dienstes sagen,
wofür sie
streiken.
Seite 18

Nr. 59 • Mittwoch, 11. März 2026

Hannover

Neue Presse 19

Mit VR-Brille ins spanische Restaurant

Schülerinnen und Schüler am
Beruflichen Gymnasium BBS ME
lernen mithilfe von Künstlicher
Intelligenz Fremdsprachen.

VON MAIKE JACOBS

HANNOVER Rebecca steht im Restaurant. Suchend blickt sie sich um. Da kommt eine Kellnerin. „¿Buenas tardes! ¿Tiene reserva?“ Rebecca nickt und antwortet – auf Spanisch. Rebecca ist allerdings nicht in Barcelona, sondern steht mitten in ihrem Klassenraum vom Beruflichen Gymnasium in Hannover. Um sie herum stehen Stühle, Tische, das Lehrerpult, aber bestimmt ist hier kein Restaurant. Das sieht sie nur in ihrer VR-Brille. Inzwischen hat sie dort ihren Sitzplatz erreicht, ihre Verabredung getroffen, die Bestellung aufgegeben und ist. Dann verlangt sie die Rechnung. Die Kellnerin reicht sie ihr. Perfekt. Lektion bestanden. Stolz nimmt die Schülerin die Brille wieder ab.

Mit der VR-Brille kommen die Jugendlichen leichter ins Spanische, sagt Gianni Triantis. Er ist Lehrer am Beruflichen Gymnasium BBS ME, unterrichtet dort unter anderem Spanisch. Für den Unterricht nutzt er verschiedene technische Möglichkeiten. Bei ihm gibt es neben herkömmlichen Lernme-



NIEDRIGERE HEMMSCHWELLE: Mit der VR-Brille kann Rebekka Ammann ihre neuen Sprachkenntnisse in einem geschützten Raum ausprobieren.

thoden QR-Codes für Schüleraufgaben, Sprachlern-Apps, KI-Avatare, VR-Brillen. „KI kann im Unterricht so viel helfen. Die Schüler sind viel interaktiver dabei“, sagt Triantis. Vor allem: Nachdem im Klassenverband die Vokabeln im Plenum gesammelt, geübt und auf einem Spickzettel notiert worden sind, sind jetzt alle Schüler selbst aktiv, sortieren die Sätze am Tablet zum Dialog, die KI überprüft das.

„Normalerweise spricht der einzelne Schüler oder die Schülerin im Schnitt unter einer

Minute im Unterricht. Das ist für das Lernen eines dialogischen Sprechens in einer Fremdsprache viel zu wenig“, sagt Triantis. Er will, dass alle Jugendlichen in seiner Klasse ins Sprechen kommen. Ergänzend arbeiten die Schülerinnen und Schüler über „lobizz“ mit einem KI-Avatar am Handy oder Tablet, den sie wahlweise in der Rolle des Kellners oder des Gastes auswählen. Mit dem KI-Avatar können sie sprechen oder chatten. Während der Chat-Modus eine niedrigschwellige, planbare Form der Interaktion bietet, unterstützt der Sprachmodus

gezielt die mündliche Interaktion“, sagt Triantis. An einer weiteren Lernstation spielen die Jugendlichen ganz klassisch miteinander die Restaurantsituation durch. „In der Klasse zu sprechen, macht mich immer etwas nervös“, sagt Eva nach dem Unterricht. „Mit der VR-Brille habe ich mich wie in einem geschützten Raum gefühlt und bin mit der Kellnerin und den Gästen wirklich ins Gespräch gekommen. Das ist mir so viel leichter gefallen“, erzählt die Schülerin. Und Mitschüler Erik ergötzt: „Wenn die KI einen Fehler kor-

giert, dann findet das im geschützten Raum statt. Das ist angenehmer, als wenn man ständig in der Öffentlichkeit verbessert wird.“ Rebecca fand auch hilfreich, dass man als Feedback mehrere Antworten vorgeschlagen bekam. „Die KI hat deutlich mehr Vokabeln als die Mitschüler und Mitschülerinnen“, lobt dazu Florian.

Aber es gibt auch kritische Stimmen: Das klassische Modell, wenn wir miteinander lernen, hat seine Stärke darin, dass wir mit Gestik und Mimik arbeiten, und wenn wir eine



VORÜBUNG: Am Tablet werden die Dialog-Antworten der Reihenfolge nach sortiert.



EINFÜHRUNG INS THEMA: Lehrer Gianni Triantis übt mit den Schülern die einzelnen Vokabeln und Sätze.

Foto: Christian Behrens

Vokabel nicht kennen, müssen wir das Wort umschreiben. Der Avatar in der VR-Brille sieht unsere Bewegung nicht“, sagt Erik. Und Tamara fasst zusammen: „Die Tools sind super zum Sprechen üben, die letzte Nervosität bekommt man erst weg, wenn man dann im Real Life seine Sprache anwenden muss.“

Aber das wird auch noch passieren: Im Herbst fährt die Klasse auf Studienreise nach Barcelona. Und ein Programmpunkt dabei ist sicher: das Bestellen von Trinken und Essen im Restaurant.

Das kommt Rebecca spanisch vor

Lektionen hinter der VR-Brille: Schülerinnen und Schüler am Beruflichen Gymnasium BBS ME lernen mit KI Fremdsprachen

Von Malke Jacobs

Rebecca steht im Restaurant. Sichernd blickt sie sich um. Da kommt eine Kellnerin. „¿Buenas tardes! ¿Tiene reserva?“ Rebecca nickt und antwortet – auf Spanisch.

Rebecca ist allerdings nicht in Barcelona, sondern steht mitten in ihrem Klassenzimmer im Beruflichen Gymnasium in Hannover. Um sie herum stehen Stühle, Tische, das Lehrerpult, aber bestimmt ist hier kein Restaurant. Das sieht sie nur in ihrer VR-Brille.

Inzwischen hat sie dort ihren Sitzplatz erreicht. Bei Verstärkung getroffen, die Bestellung aufgeben und ist. Dann verlangt sie die Rechnung. Die Kellnerin reicht sie ihr. Perfekt. Lektion bestanden. Stolz nimmt die Schülerin die Brille wieder ab.

„Mit der VR-Brille kommen die Jugendlichen leichter ins Sprechende“, sagt Gianni Triantis. Er ist Lehrer am Beruflichen Gymnasium BBS ME, unterrichtet dort unter anderem Spanisch. Für den Unterricht nutzt er verschiedene technische Möglichkeiten. Bei ihm gibt es neben herkömmlichen Lernmethoden QR-Codes für Schülertafelaufgaben, Sprachlern-Apps, KI-Avatare, VR-Brillen.

KI, Avatare, VR-Brillen: Alles zum Sprachenlernen im Einsatz

„KI kann im Unterricht so viel helfen. Die Schüler sind viel interaktiver dabei“, sagt Triantis. Vor allem: Nachdem im Klassenverband die Vokabeln im Plenum gesammelt, geübt und auf einem Spickzettel notiert worden sind, sind jetzt alle Schüler selbst aktiv, sortieren die Sätze am Tablet zum Dialog, die KI überprüft das.

„Normalerweise spricht der einzelne Schüler oder die Schülerin im Schnitt unter einer Minute im Unterricht. Das ist für das Lernen eines dialogischen Sprechens in einer Fremdsprache viel zu wenig“, sagt Triantis. Er will, dass alle Jugendlichen in seiner Klasse ins Sprechen kommen.

Für den Einsatz der VR-Brille



Niedrigere Hemmschwelle: Mit der VR-Brille kann Rebecca Ammann ihre neuen Sprachkenntnisse in einem geschützten Raum ausprobieren.

FOTO: CHRISTIAN BEHRENS

nutzt er die VR-App „Mondly“, die den Lernenden ermöglicht, einen Restaurantdialog in einer immersiven, realitätsnahen Umgebung zu erproben. Durch die Simulation authentischer Gesprächssituationen werden so das spontane Sprechen, das Hörverstehen und das dialogische Reagieren gefördert. „Damit wird insbesondere die Fähigkeit gestärkt, einfache Gespräche situationsangemessen zu beginnen, zu

führen und zu beenden“, erklärt Triantis das Lernziel.

Ergänzend arbeiten die Schülerinnen und Schüler über „Jobizz“ mit einem KI-Avatar am Handy oder Tablet, den sie wahlweise in der Rolle des Kellners oder des Gastes auswählen. Mit dem KI-Avatar können sie sprechen oder chatten. „Während der Chat-Modus eine niedrigschwellige, planbare Form der Interaktion bietet, unterstützt der Sprachmodus gezielt die mündliche Interaktion“, sagt Triantis.

An einer weiteren Lernstation spielen die Jugendlichen ganz klassisch miteinander die Restaurants-

letzte Nervosität bekommt man erst weg, wenn man dann im Real Life seine Sprache anwenden muss.“

Aber das wird auch noch passieren. Im Herbst führt die Klasse auf Studienreise nach Barcelona. Und

ein Programmpunkt dabei ist sicher: das Bestellen von Trinken und Essen in Restaurant.



Einführung ins Thema: Lehrer Gianni Triantis übt mit den Schülern die einzelnen Vokabeln und Sätze.

FOTO: CHRISTIAN BEHRENS



Vorbereitung: Am Tablet werden die Dialog-Antworten der Reihenfolge nach sortiert.

FOTO: CHRISTIAN BEHRENS



Mit Avataren sprechen üben: Die Figur „Luna“ hat ein Schüler selbst programmiert.

FOTO: CHRISTIAN BEHRENS

„Mit der VR-Brille habe ich mich wie in einem geschützten Raum gefühlt.“

Schülerin Eva, BBS ME

tuation durch.

„In der Klasse zu sprechen, macht mich immer etwas nervös“, sagt Eva nach dem Unterricht. „Mit der VR-Brille habe ich mich wie in einem geschützten Raum gefühlt und bin mit der Kellnerin und den Gästen wirklich ins Gespräch gekommen. Das ist mir so viel leichter gefallen“, erzählt die Schülerin. Und Mitschüler Erik ergänzt: „Wenn die KI einen Fehler korrigiert, dann findet das im geschützten Raum statt. Das ist angenehmer, als wenn man ständig in der Öffentlichkeit verbessert wird.“

Rebecca fand auch hilfreich, dass man als Feedback mehrere Antworten vorgeschlagen bekam. „Die KI hat deutlich mehr Vokabeln als die Mitschüler und Mitschülerinnen“, lobt dazu Florian.

Kritik: Mimik und Gestik fehlen im virtuellen Raum

Aber es gibt auch kritische Stimmen: „Das klassische Modell, wenn wir miteinander lernen, hat seine Stärke darin, dass wir mit Gestik und Mimik arbeiten, und wenn wir eine Vokabel nicht kennen, müssen wir das Wort umschreiben. Der Avatar in der VR-Brille sieht unsere Bewegung nicht“, sagt Erik. Und Tameria fasst zusammen: „Die Tools sind super zum Sprechen üben, die

GUT ABGESICHERT. EGAL, WAS KOMMT.



Verfügungen und Vollmachten übersichtlich gebündelt
Patienten-, Betreuungs- und Vorsorgevollmacht übersichtlich an einem Ort

Pflegevorsorge klar erklärt
Wichtige Informationen und Entscheidungen kompakt zusammengefasst

Schritt-für-Schritt-Anleitung
Klare Angaben zum Ausfüllen und Organisieren aller Unterlagen

vorsorge.haz.de
Telefonische Bestellungen:
0511/518 3000 (Mo.-Fr. 9-15 Uhr)



79B9C76B-DCA8-47
49-9F6C-9AAD82100

Gianni Triantis
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Unterrichtsentwurf im Fach Pädagogik/Klassenstunde

Schulleiter:	Herr Kai-André Brunschön (OStD)
Abteilungsleiter:	Herr Henning Meyer (StD)
Fachlehrer:	Herr Gianni Triantis (StR)
Schule:	BBS-ME, Otto-Brenner-Schule in Hannover
Lerngruppe:	11C – E-Phase
Raum:	H223
Datum:	November 2025
Uhrzeit:	09:50 – 13:10 Uhr

Thema der Unterrichtseinheit: *Künstliche Intelligenz und Medienkompetenz – Chancen, Grenzen und verantwortungsvoller Umgang mit KI in Schule und Alltag*

Thema der vorliegenden Stunde: *„Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?“ – Chancen und Grenzen verschiedener KI-Anwendungen untersuchen und Leitlinien für einen verantwortungsvollen KI-Einsatz entwickeln*

Thema der nachfolgenden Stunde: *Unser KI-Klassenvertrag – Leitlinien anwenden, überprüfen und auf konkrete schulische Handlungssituationen übertragen*

Gianni Triantis (StR)
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Hannover, 22.08.2026

Kurzentwurf

Datum: November 2025
Lerngruppe: 11C
Raum: H223
Stunde: 3./4. Stunde

Thema der Unterrichtseinheit:

Künstliche Intelligenz und Medienkompetenz – Chancen, Grenzen und verantwortungsvoller Umgang mit KI in Schule und Alltag

Thema der vorherigen Stunde:

Künstliche Intelligenz im Alltag – Vorwissen, Erfahrungen und erste Anwendungsbereiche von KI

Thema der vorliegenden Stunde:

„Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?“ – Chancen und Grenzen verschiedener KI-Anwendungen untersuchen und Leitlinien für einen verantwortungsvollen KI-Einsatz entwickeln

Thema der nächsten Stunde:

Unser KI-Klassenvertrag – Leitlinien anwenden, überprüfen und auf konkrete schulische Handlungssituationen übertragen

Knappe Anmerkungen zum Unterrichten (Didaktik und Methodik) – Zusammenhang

Die Unterrichtsstunde verfolgt einen handlungs-, problem- und produktorientierten Ansatz. Ausgangspunkt sind die lebensweltlichen Erfahrungen der Schülerinnen und Schüler mit Künstlicher Intelligenz. KI wird dabei weder grundsätzlich als problematisch noch als uneingeschränkt hilfreiches Werkzeug betrachtet. Vielmehr sollen die Lernenden anhand konkreter Anwendungen selbstständig Kriterien für einen reflektierten, transparenten, sicheren und lernförderlichen Einsatz entwickeln.

Die Leitfrage „Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?“ fungiert als roter Faden der Stunde. Die Stationenarbeit ermöglicht einen explorativen Zugang: Die Schülerinnen und Schüler erproben KI unter anderem als Schreib- und Feedbacktool, Recherche- und Unterstützungstool, Bild- und Musikgenerator sowie beim Sprachenlernen. Dabei werden sowohl Potenziale – beispielsweise individuelles Feedback, Differenzierung, Kreativität und

Unterstützung selbstständigen Lernens – als auch Risiken wie Halluzinationen, Bias, Datenschutzprobleme, Deepfakes, Manipulation und unreflektierte Übernahme von KI-Ergebnissen sichtbar.

Die Lernenden sind damit nicht nur Konsumentinnen und Konsumenten vorgegebener Informationen, sondern untersuchen KI-Anwendungen selbst. Die Beobachtungen werden anschließend verdichtet und in konkrete Regeln transformiert. Der KI-Klassenvertrag stellt das zentrale Lernprodukt dar und sichert die Ergebnisse auf einer für die Schülerinnen und Schüler unmittelbar handlungsrelevanten Ebene.

Weiterführende Links:

<https://bbs-me.de/besuch-von-eva-bender-am-beruflichen-gymnasium-der-bbs-me-hannover>

<https://bbs-me.de/berufliches-gymnasium/ki-und-vr-projekte-im-beruflichen-gymnasium-technik-hannover>

<https://seafire.bbs-me.org/f/4826a6ef27724dc4a6ef/> (RTL-Beitrag)

Lernziele

Kernlernziel

Die Schülerinnen und Schüler beurteilen Potenziale und Grenzen unterschiedlicher KI-Anwendungen für schulische Lernprozesse und entwickeln daraus begründete Leitlinien für einen verantwortungsvollen, kritischen und transparenten Umgang mit Künstlicher Intelligenz.

Lernziel 1 – Einstieg

Die Schülerinnen und Schüler aktivieren und strukturieren ihre bisherigen Erfahrungen und Vorstellungen zum Einsatz von KI in Schule und Alltag, indem sie unterschiedliche KI-generierte bzw. KI-bezogene Materialien betrachten, erste Einschätzungen formulieren und diese der Leitfrage „Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?“ zuordnen.

Lernziel 2 – Erarbeitung

Die Schülerinnen und Schüler untersuchen unterschiedliche KI-Anwendungen hinsichtlich ihrer Potenziale und Risiken, indem sie die Anwendungen an verschiedenen Stationen praktisch erproben, Ergebnisse kritisch reflektieren und daraus erste Kriterien bzw. Leitlinien für einen verantwortungsvollen KI-Einsatz ableiten.

Lernziel 3 – Sicherung / Minimalziel

Die Schülerinnen und Schüler benennen und begründen mindestens zentrale Chancen und Risiken des schulischen KI-Einsatzes und formulieren daraus gemeinsam grundlegende Regeln für den KI-Klassenvertrag.

Lernziel 4 – Vertiefung / Maximalziel

Die Schülerinnen und Schüler bewerten unterschiedliche Formen des KI-Einsatzes differenziert und entwickeln begründete Handlungsregeln, die zwischen sinnvoller Unterstützung und problematischer Übernahme unterscheiden und Aspekte wie Eigenleistung, Transparenz, Datenschutz, Quellenprüfung, Bias und Verantwortung berücksichtigen.

Kompetenzschwerpunkt

- Medienkompetenz / Bewertungskompetenz und informatische Handlungskompetenz: Digitale bzw. KI-basierte Systeme anwenden, analysieren, kritisch bewerten und deren Einsatz reflektiert sowie verantwortungsvoll gestalten.

Unterrichtsphase	Unterrichtsaktivitäten	Methode/Sozialformen
Einstieg 10 Min.	Einstieg mit drei unterschiedlichen KI-Materialien aus den Bereichen Text, Bild und Video/Musik. SuS beschreiben erste Eindrücke und äußern sich zu den Fragen: „ Wie begegnet euch KI im Alltag und in der Schule? “ – „ Was versteht ihr unter KI? “ Vorwissen und bisherige Erfahrungen werden auf Post-its festgehalten und gesammelt. Kurzer Lehrkraft-Input: Was ist KI? Grundlegende Funktionsweise und ausgewählte Beispiele (ca. 3–5 Min.).	Plenum Murmelphase Impuls
Strategien entwickeln / Problemorientierung 5 Min.	Überleitung von den ersten Erfahrungen zur zentralen Problemstellung: KI bietet zahlreiche Möglichkeiten, ist aber nicht in jeder Situation sinnvoll oder unproblematisch. Präsentation der Leitfrage: „Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?“ Vorstellung des Lernprodukts: Die Klasse entwickelt auf Grundlage der folgenden Erprobungsphase einen Klassenvertrag zum verantwortungsvollen Umgang mit KI .	Plenum Murmelphase Problemorientierung
Erarbeitung 50 Min.	Stationenarbeit (4–5 Stationen) – je Station ca. 7–10 Min. 1. KI/VR zum Sprachenlernen: Erprobung einer VR-/KI-Sprachlernanwendung; Reflexion über Potenziale und Grenzen. 2. KI als Schreib-, Übersetzungs- und Unterstützungstool: KI als Feedbackgeber, Übersetzer und Sparring-Partner; Reflexion über Differenzierung, Datenschutz und Eigenleistung. 3. KI als Bild- und Musikgenerator: Erprobung generativer KI; Auseinandersetzung mit Kreativität, Bias, Deepfakes, Manipulation und Datenschutz. 4. KI als Recherche- und Lerntool: KI zur Erklärung, Recherche, Zusammenfassung und Lernunterstützung; Auseinandersetzung mit Halluzinationen, Quellenkritik, Abhängigkeit und inhaltlicher Verlässlichkeit. 5. ggf. Zusatzstation: Text-to-Speech / Speech-to-Text bzw. weitere KI-Multimedia-Anwendungen. Die SuS probieren die Anwendungen selbstständig aus , halten Potenziale und Grenzen fest und formulieren pro Station 1–2 mögliche Leitlinien für den späteren KI-Klassenvertrag auf Post-its	Gruppenarbeit (GA) Stationenarbeit Exploratives Lernen
Vertiefung 10 Min.	Die Gruppen sichten ihre während der Stationenarbeit formulierten Leitlinien. Sie vergleichen, bündeln und priorisieren ihre Ergebnisse und formulieren daraus konkrete Regeln für einen verantwortungsvollen KI-Einsatz . Dabei berücksichtigen sie insbesondere Eigenleistung, Transparenz, Datenschutz, Quellenprüfung, Halluzinationen, Bias und Verantwortung . Jede Gruppe wählt ihre wichtigsten Regeln für die anschließende Sicherung aus.	Gruppenarbeit (GA) Diskussion kooperative Ergebnissicherung
Sicherung 15 Min.	Vorstellung und Besprechung der entwickelten Regeln im Plenum . Gemeinsam werden ähnliche Regeln gebündelt und zentrale Leitlinien ausgewählt. Formulierung gemeinsamer Antworten auf die Leitfrage: „ Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein? “ Die Ergebnisse werden zu einem gemeinsamen KI-Klassenvertrag zusammengeführt. Abschließend erfolgt der Vergleich mit den Post-its aus dem Einstieg : Welche Vorstellungen wurden bestätigt? Welche neuen Erkenntnisse sind hinzugekommen?	Plenum Schülerpräsentation Unterrichtsgespräch gemeinsame Ergebnissicherung

Anhang

BGT
11. Klasse
Informatik
Triantis

„Wann: KI – ja?
Und wann: KI – nein?“

BBS ME

Station 3: KI- und VR-Brille im Sprachenlernen

Aufgabe

Probiert die KI/VR-Sprachlern-App **Mondly** aus und testet, wie KI euch beim Sprachenlernen unterstützen kann.

So geht's:

1. Öffnet die App „Mondly“.
2. Wählt eine **Sprache/Situation** eurer Wahl.
3. Durchläuft ein kurzes **Dialog- oder Aussprachetraining**.
4. Achtet besonders auf:
 - Wie gut versteht die KI eure Aussprache?
 - Wie natürlich wirken die Antworten?
 - Unterstützt euch die KI beim Lernen neuer Wörter oder Sätze?

Reflexion an der Station

Notiert stichpunktartig:

- Was funktioniert gut? (Potenziale)
- Wo können Gefahren oder Grenzen liegen?

Station 1: KI-Multimedia-Tools als kreative „Ader“ (Musik & Bilder)

Aufgabe

Ihr untersucht, wie KI Bilder oder Musik erzeugt und welche Chancen sowie Gefahren dabei entstehen können (z. B. Deepfakes, Manipulation, Datenschutz).

So geht's:

1. **Scannt** die QR-Codes oder **nutzt** die KI am PC, um zu den Bild- bzw. Musikgeneratoren zu gelangen.
2. **Gebt 2–3 Prompts (siehe unten)** ein und erzeugt eigene KI-Bilder oder Musikstücke (Musik-KI benötigt keine Prompts – man kann einfach Melodien und Musikstile durchklicken).
3. **Betrachtet** eure Ergebnisse genau:
 - o Was wirkt realistisch?
 - o Was wirkt verändert oder künstlich?
 - o Wie könnte man solche Inhalte positiv oder missbräuchlich einsetzen?

Beispiel-Prompts für Bilder (ACHTET AUF VORURTEILE, BIAS):

- „Modernes Klassenzimmer mit mexikanischen Schülerinnen und Schülern (typische mexikanische Kleidung), die gemeinsam an Tablets arbeiten, helles Licht, warme Farben.“
- „Stimmungsvolle Abendstraße in Barcelona, lebendige Farben, leicht impressionistischer Stil. Typische Spanier und ihre Aktivitäten“
- „Fantastische Baumstadt hoch in den Kronen eines Urwaldes, weiches Morgenlicht, detailreiche Architektur. Eine Frau soll ihre „typischen Aufgaben“ dort ausführen“

Reflexion an der Station

1. Wo könnte KI in der Schule nützlich sein?

- Für welche Fächer oder Aufgaben könnten KI-Bilder/Musik *helfen*? (z.B. App-Projekt?)
- Wann erleichtert es das Verstehen oder Präsentieren von Themen?

2. Wo seht ihr Gefahren oder Probleme?

- Wie könnten KI-Bilder manipulieren oder täuschen?
- Warum sind Deepfakes besonders im politischen/privaten Bereich problematisch?
- Welche Rolle spielt Datenschutz?

Zusatz:

Erstellt ein KI-generiertes Foto und wählt eine passende KI-generierte Musik dazu aus.

In welchem Fach könnte man so ein Projekt realisieren?

Wichtiger Hinweis – keine echten Personen!

Verwendet keine realen Personen – insbesondere keine Politiker:innen, Freund:innen, euch selbst oder Prominente wie Donald Trump, Wladimir Putin, Angela Merkel oder Elon Musk.

→ KI könnte daraus Deepfakes erzeugen. Das ist riskant – genau deshalb thematisieren wir es hier.

Achtet stattdessen darauf, ausschließlich fiktive oder neutrale Figuren zu nutzen, um verantwortungsvoll mit KI-generierten Inhalten zu arbeiten.

Station 2: KI als Schreib-/Feedback- und Inspirationstool

Szenario 1: Feedbacktool – wieso Vorsicht bei personenbezogenen Daten? Wo aber nützlich?

1. Scanne den QR-Code und gebe den folgenden Text ein:

Halo,
ich bin krag heute. Ich ge Arzt gleich. Im Anhank Atest. Morgen ist mein Geburtak.
Leider krank. Falls Fraen, hier Nummer: 0175937488470. Wohn ich Hanovar.
Grus Michael

Verwende den folgenden Prompt:

Korrigiere den folgenden Text und markiere alle Änderungen deutlich (z. B. mit ..., --- oder [Änderung]). Achte auf Rechtschreibung, Grammatik und Stil, ohne den Inhalt zu verändern. Hier ist der Text: [Text einfügen]

Szenario 2: Ideen geben zum Textschreiben (Organisation von Texten, wichtig: KI-Einsatz aufzeigen)

Du möchtest schnell eine Mail formulieren und dir fehlt die Zeit – hier kannst du die KI um Hilfe bitten.

Verwende den folgenden Prompt:

Bitte gib mir eine Liste geeigneter Satzanfänge und Textbausteine für eine höfliche und gut formulierte E-Mail an eine Lehrkraft. Die Beispiele sollen unterschiedliche Zwecke abdecken (z. B. Anfrage, Entschuldigung, Bitte um Rückmeldung, Nachfrage zu Aufgaben, höflicher Abschluss). Formuliere klar, höflich und für Schüler:innen passend.

Szenario 3: Aufgabenstellung lösen lassen – Wieso problematisch? Wo sind die Schwächen?

Verwende den folgenden Prompt:

Schreibe mir einen Aufsatz über den Text: *Medien sind nett* von Thomas Schneider zu einer Stilistischen Analyse.

- Gibt es überhaupt den Text? Achtung: Halluzinationen!

Verwende den folgenden Prompt:

Schreib mir einen Aufsatz über die Schule von heute mit PRO- und CON-Argumenten.

1. *Wie sind „typische“ KI-generierte Texte aufgebaut?*
2. *Was fällt dabei auf? Schreiben Menschen so – und wenn nicht, wie schreiben Menschen?*
3. *Was ist problematisch? (z.B. Vage Inhalte? Korrekte Inhalte?) → Ergebnisse immer prüfen!*
4. *Wie kann KI trotzdem sinnvoll und unterstützend eingesetzt werden?*

Reflexionsfragen (für jedes Szenario)

- Was funktioniert gut? (Potenziale, Fehleranalyse/Feedback, etc.)
- Wo können Gefahren oder Grenzen liegen? (z.B. Datenschutz, „Halluzinationen“)

Station 4: KI als Recherche- und Unterstützungstool (u.a. Nachhilfe)

Szenario 1 „Mathe-KI“ als Helfer (z.B. Erklärung der pq-Formel, Autonomes Lernen)

1. Scanne den QR-Code und gebe die folgenden Prompts ein:

Erkläre die p-q-Formel so, als würdest du sie einer Schülerin/einem Schüler der 8.–9. Klasse erklären.

Erkläre die p-q-Formel und löse das Beispiel $x^2 + px + q = 0$.

Nenne anschließend die 5 häufigsten Fehler von Schüler:innen (z. B. Vorzeichenfehler, falsches Einsetzen, falsche Wurzelwertung) und zeige jeweils, wie man sie vermeidet.

Szenario 2 „Übersetzungstool“ und „Vereinfachungstool“

Verwende den folgenden Prompt:

Erkläre mir die p-q-Formel klar, strukturiert und Schritt für Schritt.
Gib die vollständige Erklärung zuerst auf Kroatisch und danach auf Albanisch.
Verwende einfache Sprache, ein Beispiel und zeige beide Lösungen der Formel.

→ Für wen könnte diese Art von Vorgehen hilfreich sein?

Szenario 3 „Zeitzeugen chatten“ als Recherchemittel –

Sind die Quellen echt? Was ist zu beachten? Passen die Quellen zum Thema?

Verwende den folgenden Prompt und chatte mit Angela Merkel:

Angela, welche Prinzipien aus deiner wissenschaftlichen Arbeit haben dir geholfen, Krisen zu meistern, und wie kann ich diese Prinzipien im Alltag anwenden? **Gib mir Quellen für den dargestellten Text.**

Szenario 4 Textzusammenfassung oder Lernzettel erstellen („Orga-Tool“) –

Wie überprüfen? Wieso Quellen überprüfen? Sind die Fakten echt? Ergebnisse immer prüfen!

Verwende den folgenden Prompt und chatte mit Angela Merkel:

Angela, erstelle mir einen Lernzettel (Zeitstrahl als Tabelle) zu deinem Leben und deiner Biografie. Es sollen auch wichtige Fakten aus dem 20. Jahrhundert genannt werden.

Erkläre mir außerdem die Strukturen des Bundestages.

Reflexionsfragen (für jedes Szenario)

- Was funktioniert gut? (Potenziale, Fehleranalyse/Feedback, etc.)
- Wo können Gefahren oder Grenzen liegen? (z.B. Datenschutz, „Halluzinationen“)

„Wann: KI – ja? Und wann: KI – nein?“

Wir formulieren einen **Klassenvertrag** mit der 11C!

KI-Tool der Woche: Logo-Design

- *Namelix*
- *Kostenlos, ohne Anmeldung*





1. **Besprecht**

beschreibt

Was könnte das **Kernthema** der Stunde

sein?

2. **Spontan gefragt:** Wo begegnet euch KI bereits in eurem Alltag?

3. **Formuliert** _____

4. **Notiert**

5. **Bringt**

Lehrerinput: Was ist überhaupt KI?

- Chat-Bots:
- Bildgenerierung



- → „Halluzination“
- —
-
-



Kleines Beispiel für „Generative KI“:

„ “



**Onlinewörterbücher oder
Übersetzungsdienste wie DeepL**

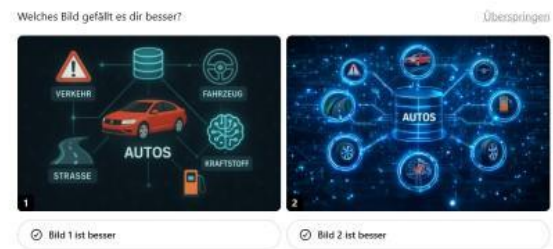
Screenshot aus Python (eigener KI-Quiz-Bot):

```
import random

# Wörterbuch mit über 40 Wörtern zu den Themen Stadt und Landleben
woerterbuch = {
    "Stadt": {"de": "Stadt", "es": "ciudad"},
    "Dorf": {"de": "Dorf", "es": "pueblo"},
    "Häuser": {"de": "Häuser", "es": "casas"},
    "Straße": {"de": "Straße", "es": "calle"},
    "Bauernhof": {"de": "Bauernhof", "es": "granja"},
    "Feld": {"de": "Feld", "es": "campo"},
    "Tier": {"de": "Tier", "es": "animal"},
    "Bäume": {"de": "Bäume", "es": "árboles"},
    "Pferd": {"de": "Pferd", "es": "caballo"},
    "Auto": {"de": "Auto", "es": "coche"},
    "Markt": {"de": "Markt", "es": "mercado"},
    "Wiese": {"de": "Wiese", "es": "pradera"},
    "Schule": {"de": "Schule", "es": "escuela"},
    "Arbeit": {"de": "Arbeit", "es": "trabajo"},
    "Küche": {"de": "Küche", "es": "cocina"},
    "Fluss": {"de": "Fluss", "es": "rio"}
```



Neuronen!



Ziele für die heutige Klassenstunde:



Stationenarbeit: Wir erkennen die **Potenziale** und **Grenzen** von KI!

- jeweils unterschiedliche Szenarien

(Alle Gruppen werden höchstens **zwei** Stationen durchlaufen.)

Am Ende

→ 

→ 

- Notiert hängt sie an die Pinnwand

Station 2: KI als Schreib-/Feedback- und Inspirationstool

Szenario 1: Feedbacktool – wieso Vorsicht bei personenbezogenen Daten? Wo aber nützlich?

1. **Scanne** den QR-Code und gebe den folgenden Text ein:

Halo,
ich bin krag heute. Ich ge Arzt gleich. Im Anhank Atest. Morgen ist mein Geburtak.
Leider krank. Falls Fraen, hier Nummer: 0175937488470. Wohn ich Hanovar.
Grus Michael

Verwende den folgenden Prompt:

Korrigiere den folgenden Text und markiere alle Änderungen deutlich (z. B. mit
oder [Änderung]). Achte auf Rechtschreibung, Grammatik und Stil, ohne den Inhalt zu
verändern. Hier ist der Text: [Text einfügen]



Lehrerpult

Station 1: Multimedia-Tools

Station 4

Station 2

Station 3: KI/VR -Station

Text to Speech – Speech to Text (KI-Multimedia-Tool)

The screenshot displays a web-based interface for a KI-Multimedia-Tool, divided into four main panels:

- Left Panel (Text-to-Speech):**
 - Header: "Was soll die KI für dich erledigen?"
 - Option: "Text vorlesen lassen" (with a speaker icon and a close button).
 - Section: "Möchtest du ein Beispiel? Beispiel aufrufen"
 - Input: "Stimme: Anna" (with a dropdown arrow and a play icon).
- Top-Middle Panel (Text Input):**
 - Header: "Welche Inhalte soll die KI verwenden?"
 - Options: "Teile niemals sensible oder persönliche Informationen mit einer KI-Anwendung" and "Verwende keine Inhalte mit persönlichen Daten und Handschrift deiner Schüler*innen".
 - Buttons: "Text", "PDF", "Webseite", "Bild", "YouTube".
 - Text area: "Texteingabe:" with a "Maximal 10.000 Zeichen" limit.
- Bottom-Middle Panel (Speech-to-Text):**
 - Header: "Was soll die KI für dich erledigen?"
 - Option: "Transkript erstellen" (with a microphone icon and a close button).
 - Section: "Möchtest du ein Beispiel? Beispiel aufrufen"
- Right Panel (Audio Input):**
 - Header: "Welche Inhalte soll die KI verwenden?"
 - Options: "Teile niemals sensible oder persönliche Informationen mit einer KI-Anwendung" and "Verwende keine Inhalte mit persönlichen Daten und Handschrift deiner Schüler*innen".
 - Buttons: "YouTube", "Audiodatei".
 - Input: "URL: YouTube URL eingeben..." with a "Beispiel: https://www.youtube.com/watch?v=g3pdybzrDQ" example.
 - Input: "Sprache: Automatisch erkennen" (with a dropdown arrow).
 - Button: "Transkript erstellen"

Klassenvertrag wird formuliert!

- Welche Vor- und Nachteile habt ihr festgestellt?
- Wo liegen Chancen? Wo liegen Risiken?
- Was können wir von KI lernen?
- Wann müssen wir vorsichtig sein?
- Wobei hilft uns KI?
- In welchen Bereichen kann KI eine Gefahr darstellen?



KI – JA/NEIN, wenn...

• –

• –

Was haben wir heute gelernt?

Gianni Triantis
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Unterrichtsentwurf im Fach Englisch

Schulleiter:	Herr Kai-André Brunschön (OStD)
Abteilungsleiter:	Herr Henning Meyer (StD)
Fachlehrer:	Herr Gianni Triantis (StR)
Schule:	BBS-ME, Otto-Brenner-Schule in Hannover
Lerngruppe:	13 eA
Raum:	H223
Datum:	November 2025
Uhrzeit:	09:50 – 11:20 Uhr

Thema der Unterrichtseinheit: *Gender, Identity and Society – Exploring Gender Roles and Female Perspectives in Contemporary Literature*

Thema der vorliegenden Stunde: *“The First Feminists” – Analysing and Transforming the Representation of Women through AI-generated Images and Music*

Thema der nachfolgenden Stunde: *Beyond “The First Feminists” – Evaluating Gender Roles and Female Empowerment in Contemporary Society*

Gianni Triantis (StR)
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Hannover, 22.08.2026

Kurzentwurf

Datum: November 2025
Lerngruppe: 13 eA
Raum: H223
Stunde: 3./4. Stunde

Thema der Unterrichtseinheit: *Gender, Identity and Society – Exploring Gender Roles and Female Perspectives in Contemporary Literature*

Thema der vorherigen Stunde: *Reading The First Feminists – Exploring Plot, Characters and Central Conflicts*

Thema der heutigen Stunde: *The First Feminists – From Text to Image and Sound: Analysing and Transforming the Representation of Women with AI*

Thema der nächsten Stunde: *Gender Roles Reconsidered – Comparing the Short Story's Representation of Women with Contemporary Concepts of Gender and Female Empowerment*

Knappe Anmerkungen zum Unterrichten (Didaktik und Methodik) – Zusammenhang

Die vorliegende Unterrichtsstunde ist im Englischunterricht der gymnasialen Oberstufe verortet und verbindet die analytische Auseinandersetzung mit der Kurzgeschichte *The First Feminists* mit produktionsorientierten Verfahren sowie einem kritisch-reflektierten Einsatz generativer KI. Der didaktische Schwerpunkt liegt auf der **Text- und Medienkompetenz**, die gemäß dem niedersächsischen Kerncurriculum Englisch für die gymnasiale Oberstufe (2018) im Zusammenspiel mit funktionaler kommunikativer Kompetenz, interkultureller kommunikativer Kompetenz, Sprachbewusstheit und Sprachlernkompetenz entwickelt wird. Die Lernenden sollen literarische Texte nicht ausschließlich inhaltlich erschließen, sondern deren Darstellungsverfahren analysieren, eigene Deutungen entwickeln und diese begründet kommunizieren. Die Stunde greift diesen Anspruch auf, indem die Darstellung von Frauen und gesellschaftlichen Geschlechterrollen in *The First Feminists* analysiert und anschließend in unterschiedliche mediale Darstellungsformen transformiert wird. Damit entspricht die Stunde dem im Unterrichtsentwurf ausgewiesenen Schwerpunkt der Text- und Medienkompetenz.

Der kurze Warm-up mit der VR-Sprachlernanwendung **Mondly** aktiviert zunächst bereits vorhandene Erfahrungen der Lernenden mit digitalen Formen des Fremdsprachenlernens. Eine exemplarische Simulation ermöglicht einen kurzen Rückblick auf Möglichkeiten und Grenzen immersiver Lernumgebungen. Die VR-Anwendung bildet dabei bewusst nicht den fachlichen Schwerpunkt der Stunde, sondern eröffnet einen motivierenden Zugang zur übergeordneten Frage, welchen Mehrwert digitale Werkzeuge für fremdsprachliche Lernprozesse besitzen können. Der eigentliche fachliche Einstieg erfolgt anschließend über die Konzepte *femininity* und *masculinity*. Mithilfe eines KI-Bildgenerators erstellen die Lernenden zunächst eigene Visualisierungen und vergleichen diese hinsichtlich Farben, Symbolen, Körperdarstellungen, Tätigkeiten und gesellschaftlichen Rollen. Dabei können insbesondere stereotype Zuschreibungen sichtbar und problematisiert werden. Die Phase verbindet somit Text- und Medienkompetenz mit **interkultureller kommunikativer Kompetenz**, da Vorstellungen von Weiblichkeit und Männlichkeit als gesellschaftlich und kulturell geprägte Konstruktionen reflektiert werden.

Die anschließende Erarbeitung stellt die notwendige Rückbindung an den literarischen Ausgangstext sicher. In Partnerarbeit analysieren die Lernenden die Darstellung der Frauen in *The First Feminists* und berücksichtigen dabei Rollenbilder, gesellschaftliche Erwartungen, Machtverhältnisse, Handlungsspielräume und *female agency*. Die Analyse folgt dem Prinzip **Observation – Evidence – Interpretation**, sodass Deutungen konsequent auf Textbeobachtungen und entsprechende Belege zurückgeführt werden. Die Partnerarbeit schafft hierbei einen kommunikativen Raum, in dem Interpretationshypothesen zunächst versprachlicht, miteinander verglichen und weiterentwickelt werden können. Der begleitend eingesetzte KI-Chatbot in der simulierten Rolle „Bernardine Evaristo“ besitzt ausschließlich eine **Scaffolding-Funktion**. Er kann beispielsweise zur Klärung von Wortschatz und Formulierungen oder zur Entwicklung weiterführender Analysefragen genutzt werden. KI-generierte Aussagen werden jedoch nicht als autoritative Interpretation verstanden, sondern müssen stets am literarischen Primärtext überprüft werden. Die interpretative Leistung verbleibt somit konsequent bei den Schülerinnen und Schülern.

Die beiden Vertiefungsphasen realisieren anschließend einen **produktionsorientierten Zugang zur Literatur** und ermöglichen zugleich eine funktionale Einbindung generativer KI in den literarischen Lernprozess. Bei der Generierung eines Covers mithilfe des in **Fobizz integrierten KI-Bildgenerators beziehungsweise Perchance AI** transformieren die Lernenden ihre zuvor erarbeiteten Analyseergebnisse in ein visuelles Zeichensystem. Das Prompting verlangt dabei eine präzise Verdichtung der Interpretation: Figuren, Symbole, Farben, Perspektive, Atmosphäre und zentrale Motive müssen bewusst ausgewählt und sprachlich möglichst eindeutig formuliert werden. Das Verfahren **analyse – prompt –**

generate – evaluate – revise stellt sicher, dass die generierten Ergebnisse nicht unreflektiert übernommen, sondern hinsichtlich ihres Textbezugs und ihrer interpretatorischen Aussagekraft überprüft und gegebenenfalls durch eine Überarbeitung des Prompts modifiziert werden. Die anschließende Generierung einer Melodie mit **Suno AI** erweitert diesen Transformationsprozess um eine auditive Ebene. Die Lernenden identifizieren hierfür Stimmung, Dynamik, zentrale Emotionen und mögliche Kontraste der Kurzgeschichte und überführen diese in konkrete musikalische Gestaltungsvorgaben. Bild- und Musikgenerierung fungieren somit nicht als bloße kreative Ergänzungen, sondern als **mediale Transformationsaufgaben**, durch die die Lernenden ihre literarische Interpretation präzisieren, sichtbar beziehungsweise hörbar machen und kritisch auf ihre Angemessenheit gegenüber dem Ausgangstext überprüfen.

Die abschließende Sicherung führt die unterschiedlichen kreativen Produkte konsequent zur literarischen Analyse zurück. Im Sitzkreis präsentieren die Gruppen ihr KI-generiertes Cover und ihre Melodie, erläutern zentrale Gestaltungsentscheidungen und stellen konkrete Bezüge zur Kurzgeschichte her. Die Präsentation folgt damit dem Prinzip **product – textual reference – interpretation – justification**. Die abschließende kriteriengeleitete Abstimmung über die überzeugendste Kombination aus Bild und Musik überführt die Stunde bewusst in den **Anforderungsbereich III**: Nicht persönlicher Geschmack, sondern Kriterien wie *textual accuracy, representation of women, central message, symbolism, atmosphere* und *quality of justification* bilden die Grundlage des Urteils. Insgesamt fungieren VR und generative KI somit nicht als Selbstzweck oder Ersatz fachlicher Lernprozesse, sondern als **Analyse-, Unterstützungs-, Transformations- und Reflexionswerkzeuge**. Die Stunde verbindet dadurch im Sinne des Kerncurriculums Englisch 2018 literarisches Lernen, fremdsprachliche Diskursfähigkeit, interkulturelle Reflexion sowie einen zunehmend selbstständigen und kritisch-reflektierten Umgang mit unterschiedlichen Medien.

Lernziele

Kernlernziel:

*Die Schülerinnen und Schüler können die Darstellung von Frauen in *The First Feminists* analysieren und ihre Interpretation in andere mediale Darstellungsformen transformieren, indem sie auf Grundlage ihrer textbezogenen Analyse ein KI-generiertes Cover und/oder eine Melodie erstellen, deren Gestaltung begründen und die entstandenen Produkte hinsichtlich ihrer Angemessenheit für die Kurzgeschichte kriteriengeleitet beurteilen.*

Lernziel 1 (Einstieg):

Die Schülerinnen und Schüler können gesellschaftlich und kulturell geprägte Vorstellungen von femininity und masculinity identifizieren und kritisch reflektieren, indem sie KI-generierte Visualisierungen beschreiben, vergleichen und darin erkennbare stereotype Darstellungen benennen.

Lernziel 2 (Erarbeitung):

Die Schülerinnen und Schüler können die Darstellung von Frauen in *The First Feminists* analysieren, indem sie Rollenbilder, gesellschaftliche Erwartungen, Handlungsspielräume und zentrale Konflikte herausarbeiten, geeignete Textbezüge herstellen und daraus begründete Interpretationsaussagen ableiten.

Lernziel 3 (Vertiefung):

Die Schülerinnen und Schüler können ihre literarischen Analyseergebnisse in visuelle und auditive Darstellungsformen transformieren, indem sie gezielte Prompts für ein KI-generiertes Cover und eine Melodie entwickeln und gestalterische Entscheidungen auf die Kurzgeschichte zurückführen.

Lernziel 4 (Vertiefung/Sicherung):

Die Schülerinnen und Schüler können unterschiedliche mediale Interpretationen von *The First Feminists* kriteriengeleitet bewerten, indem sie die entstandenen Produkte hinsichtlich Textbezug, Darstellung von Frauen, Symbolik, Atmosphäre und zentraler Aussage vergleichen und ihr Urteil begründen.

→ **Kompetenzschwerpunkt: Text- und Medienkompetenz**

Phase	Unterrichtsaktivität	Methode / Sozialform
Warm Up 09:50 – 10:00	KI-VR Simulation (VR Brille) – a new tool to learn languages: Mondly <i>One situation – one student tries the simulation</i> (kurzer Re-Cap) – Vorteile/Nachteile)	
Einstieg 10:00 – 10:10	Einführung in die Konzepte <i>femininity</i> und <i>masculinity</i> : Die Lernenden erstellen mithilfe eines KI-Bildgenerators eigene Darstellungen dieser Begriffe. Anschließend gemeinsame Betrachtung und Diskussion: Wie werden die Konzepte visuell umgesetzt? Welche kulturellen oder stereotypischen Merkmale sind erkennbar? Today's target: Find a suitable cover or melody for the short story <i>The First Feminists</i>	Plenum, Murmelgespräch
Erarbeitung 10:10 – 10:25	Analyse des Narrativs der Kurzgeschichte: Wie werden Frauen in <i>The First Feminists</i> dargestellt? Welche Rollenbilder, Perspektiven und gesellschaftlichen Vorstellungen werden sichtbar? Zur sprachlichen und analytischen Unterstützung nutzen die Lernenden einen AI-Chatbot mit „Bernardine Evaristo“ (z. B. für vocabulary support, language clarification, Fragen zu Intention und Wirkung).	Partnerarbeit (PA)
Vertiefung I 10:25 – 10:40	Vertiefende Auseinandersetzung mit der Darstellung von Frauen in der Kurzgeschichte: Erstellung von KI-Bildern, die zentrale Themen oder Szenen repräsentieren. Prompting-Übung: Die Lernenden formulieren gezielt Prompts, um gewünschte visuelle Effekte und Bedeutungen zu erzielen (Anwendung der Analyseergebnisse).	Gruppenarbeit (GA)
Vertiefung II 10:40 – 11:00	Weiterführung der kreativen Analyse: Generierung von KI-Melodien, die Stimmung, Atmosphäre oder zentrale Emotionen der Kurzgeschichte einfangen. Vergleich und Diskussion der musikalischen Interpretationen.	Gruppenarbeit (GA)
Vertiefung III (Buffer)	Vergleich der im Einstieg erstellten KI-Bilder zu <i>femininity</i> und <i>masculinity</i> mit den in der Vertiefung I generierten Darstellungen zur Kurzgeschichte. Reflexion: Inwiefern unterscheiden sich die visuellen Konzepte? Welche Entwicklungen im Verständnis von Geschlechterbildern zeigen sich? Verknüpfung mit der narrativen Analyse.	Plenum, ggf. Gruppenpräsentation
Sicherung 11:00 – 11:20	Präsentation der Ergebnisse im Sitzkreis: Jede Gruppe stellt ihr KI-Bild und/oder ihre KI-Melodie vor und begründet die Auswahl im Hinblick auf die Darstellung der Frauen und die thematische Aussage der Kurzgeschichte. Gemeinsame Abstimmung darüber, welche Kombination (Bild + Melodie) am besten zu <i>The First Feminists</i> passt.	Plenum

Anhang

Extract from the short story *The first Feminists* by Bernardine Evaristo (2020)

(...)

5 **we** women were all alpha females back in the day, we had to be to survive, we were so formidable, we'd have it out with anyone who gave us grief, whether male or female, and believe us when we say, you didn't mess with the Founding Mothers, the First Ladies of Humanity, because we gave as good as we got, we fought back like the beasts we all were, we women didn't run screaming when we were confronted with human foes and expect men to defend us, we often attacked first, it was in us, we had the primal energy to do combat, we
10 owned our physical strength

the concepts of femininity and masculinity did not exist back in the day, the idea of women behaving in a "ladylike" fashion took ages to become normalised, we first humans of Planet Earth shat where we were, farted and burped with impunity, modesty was a future concept,
15 we sexed whenever we felt like it, wore no clothes, not even animal skins or tree barks, not at first, and when we menstruated, we left a trail of blood

**"YOU DIDN'T MESS
WITH THE
FOUNDING MOTHERS,
THE FIRST LADIES OF
HUMANITY"**

we women were equal to men, it was only mothering that tethered our ambitions, when it became our sole responsibility because men liked power so much they wanted to keep it all
20 for themselves, but before then, childrearing was shared equally between all of us, shared between our clan, until the males among us began to pack more muscle density and grow taller, and began to assume the upper hand, demanding we stay with the children rather than go hunting for dinner, for our family, for our clan

25 we women fought back, we never stopped fighting back, sometimes we won and men were forced to live in a matriarchal society, other times men won and we lived in a patriarchy, sometimes neither dominated and we were egalitarian, which was ideal, we were the first communists, but it never lasted long because the human desire to dominate each other prevailed, among us were the first control freaks, dictators, emotional manipulators, domestic
30 abusers – and we women survived it all, we women survived everything pre-civilisation had to throw at us, we were the ultimate survival experts, we survived on nuts and berries, in the early days of human life, could go days without water, we slept rough, lived dangerously, fought wild animals, protected our young luckily for the human race, dinosaurs died out 64 million years before we emerged, we could not have co-existed on the same planet, our
35 small communities roaming the plains on two legs would have ended up as their hors d'oeuvres, eaten live, eaten raw (...)

TASKS:

- *Read* the extracts from the short story *The First Feminists*.
- *Analyze* how women are represented in the short story using appropriate adjectives.
- *Complete* the table.

<i>Adjective</i>	<i>Explanation</i>	<i>Example</i>
1.		
2.		
3.		

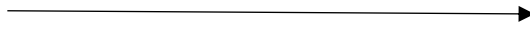
Support:

Talk to the author:

Ask her questions about the text, the vocabulary, and anything that is unclear to you.

Use the AI-bots as your language supporter:

Language feedback?



Vocabulary? Dictionary?



*Prompt: **Give** me some positive, neutral, and negative adjectives.*

Ask the author?



Chat with her! (A2/B1/B2 level)

How to Turn Your Adjectives into an Image Prompt

1. Choose your key adjectives

Look at the adjectives you used to describe how women are represented in the text (for example: *powerful, wild, fierce, equal*).

Select 3 to 6 adjectives that best capture the atmosphere and attitude.

2. Choose a subject

Decide what should be shown in the image (for example: *a prehistoric woman, a group of women, a symbolic figure, etc.*).

3. Add a setting

Describe where the scene takes place (for example: *open plains, ancient forest, early human settlement*).

4. Add an action or posture

Describe what the subject is doing (for example: *hunting, standing tall, defending the group, looking fearless*).

5. Add an artistic style (optional)

You may add a style to shape the visual impression (for example: *realistic, cinematic, charcoal drawing, mythological, etc.*).

6. Put it all together in one flowing sentence.

Formula:

Subject + Adjectives + Setting + Action + (Optional: Style)

Example:

"A group of strong, fierce, primal women standing together on an open plain, holding simple tools and looking determined, realistic style."

Another example (more poetic):

"A powerful and wild prehistoric woman, muscles defined, standing confidently against a windy landscape, portrayed in a dramatic cinematic style."

Representation of Women in The First Feminists

Describe the images to your partner!
What do they have in common?



KI-Zugang



Warm-Up: *AI tool of the day* *Perchance AI*

- Scan
 - Use
 - Describe
- evaluate

"Typical modern woman" "Typical women activities"

"Typical modern man" "Typical men activities"



Your Task



- Read
- Analyze
- Complete

The First Feminists

Support:

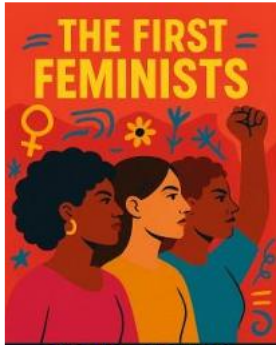
Talk to the author: Ask her questions about the text, the vocabulary, and anything that is unclear to you.

Analysis



Adjective	Explanation	Example

What should be considered for a
good image prompt?



"An illustration of powerful diverse women standing together in solidarity, depicted in bold graphic protest art style. Strong lines, flat color blocks, warm and vivid color palette (red, mustard, turquoise). The women have confident expressions, one with a raised fist. Background includes simple organic shapes and feminist icon symbols. Style inspired by contemporary mural art."

What should be considered for a
good image prompt?



- Be specific –
- Add details –
- Use simple language –
- Check for relevance –
- Revise and improve –

Analysis + Prompting: Images

1. Use _____
2. Scan _____ use
3. Describe
justify
4. Improve _____ modify
5. Present



Evaluation / Discussion (AI Circle!)



‘ create

1. Present
2. Describe
→ Use
→ Take
3. Evaluate
→ authentic

language AI-supporter



→ Do they reflect the *characters' emotions, social background, or experiences?*

Analysis + Prompting: *AI-Music*

1. Use _____
2. Scan _____ use
3. Present
justify
4. Improve modify
5. Present



Buffer:



Compare

- *What differences can you identify?*
- *How does the AI view women, and how does the author present her image of women?*

What did we learn today?

Mediale Arbeit

- https://www.ndr.de/nachrichten/niedersachsen/hannover_weser-leinegebiet/chatten-mit-romanfiguren-ki-ermoeslicht-neues-lernen-in-hannover,ki-132.html
- https://www.ndr.de/fernsehen/sendungen/hallo_niedersachsen/hannover-kuenstliche-intelligenz-im-englischunterricht,hallonds-3014.html
- <https://www.ardmediathek.de/video/hallo-niedersachsen/hannover-kuenstliche-intelligenz-im-englischunterricht/ndr/Y3JpZDovL25kci5kZS83ZiczYzg0NC0yMzlkLTRjNTgtYmM4OC1kNjQ5ODJmZWxYzE>
- <https://www.youtube.com/watch?v=IPT52IAWTzs>



Fahrgastfernsehen (November 2025)

Gianni Triantis
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

**Unterrichtsentwurf
im Fach Informatik
(Alternative Prüfungsformate)
Thema: Zukunftsorientierte Stadtentwicklung mit KI (Hannover)**

Schulleiter:	Herr Kai-André Brunschön (OStD)
Abteilungsleiter:	Herr Henning Meyer (StD)
Fachlehrer:	Herr Gianni Triantis (StR)
Schule:	BBS-ME, Otto-Brenner-Schule in Hannover
Lerngruppe:	11C – E-Phase
Datum:	April 2026 – Juli 2026

Gianni Triantis (StR)
BBS ME
Otto-Brenner-Schule in Hannover

Projekt: Zukunftsorientierte Stadtentwicklung mit KI (Hannover)

Ausgangssituation

Die Landeshauptstadt Hannover steht vor vielfältigen Herausforderungen wie Klimawandel, Verkehrsbelastung, sozialer Ungleichheit und Fragen nachhaltiger Stadtentwicklung. Ziel dieses Projekts ist es, innovative und realistische Lösungen für konkrete Orte in Hannover zu entwickeln.

Ihr arbeitet als interdisziplinäres Planungsteam und nutzt dabei insbesondere

- ***Künstliche Intelligenz zur Modellierung und Visualisierung eurer Ideen sowie***
- ***handwerkliche Verfahren zum Bau eines physischen Modells.***

*Der gesamte Entwicklungs-, Planungs- und Bauprozess wird **kontinuierlich dokumentiert, reflektiert und präsentiert.***

Projektauftrag

Wählt in eurer Gruppe (4-5 Personen) einen zentralen Ort in Hannover aus (z. B. Kröpcke, Steintor, Maschsee, Raschplatz, Ihme-Zentrum, Karstadt-Gebäude oder einen vergleichbaren Ort).

Entwickelt für diesen Ort ein zukunftsorientiertes städtebauliches Konzept mit Fokus auf:

- ***Analyse des aktuellen Zustands und zentraler Problemstellungen***
- ***KI-gestützte Entwicklung und Optimierung von Lösungsideen***
- ***Digitale KI-Modellierung eurer Entwürfe (inkl. Prompting-Prozess)***
- ***Bau eines physischen Modells eines zentralen Elements***
- ***Vollständige Dokumentation eures Projekts über einen Instagram-Account***

*Der Instagram-Account ist eure **zentrale Arbeits-, Dokumentations- und Präsentationsplattform.***

Rahmenbedingungen // Budget

Jede Gruppe erhält ein Budget von maximal **50 €** für den Bau des physischen Modells.

- Das Budget ist **verbindlich einzuhalten**.
- Alle Ausgaben müssen **dokumentiert und begründet** werden.
- Materialien sind frei wählbar (z. B. Holz, Karton, Kunststoff, Draht, 3D-Druck, Upcycling).

Verbindliche Projektbestandteile (Dokumentation über Instagram)

Alle folgenden Projektbestandteile müssen **vollständig über euren Instagram-Account dokumentiert werden**.

Die Darstellung erfolgt über **Posts, Reels, Stories und fachlich fundierte Beschreibungstexte**.

Zusätzliche Dokumente werden **über QR-Codes in den Beiträgen verlinkt**.

4.1 Analyse des Ortes

- Beschreibung des Ortes (Bilder/Videos)
- Analyse zentraler Probleme
- Begründete Entscheidung
- Erklärung im Post/Reel

4.2 Problemstellung

- Klare Darstellung der zentralen Herausforderungen (Interviews?)
- Einordnung in größere Zusammenhänge (z. B. Nachhaltigkeit, Stadtentwicklung)
- Erklärung im Post/Reel

4.3 Methodik (inkl. KI-Einsatz)

- Darstellung eures Vorgehens
- Konkrete Nutzung von KI im Projekt (Ideenentwicklung, Visualisierung, Optimierung)
- Erklärung im Post/Reel

4.4 Projektorganisation

a) RACI-Matrix

- Responsible
- Accountable
- Consulted
- Informed
- Erklärung im Post/Reel
- **QR-Code zur vollständigen Matrix**

b) GANTT-Diagramm

- Zeitplanung mit Meilensteinen
- Visualisierung im Beitrag
- **QR-Code zum vollständigen Plan**

Lastenheft („Was soll erreicht werden?“)

Darstellung im Instagram-Account:

- zentrale Anforderungen zusammenfassen
- **QR-Code zum vollständigen Dokument**

Inhalte:

- Nachhaltigkeit und Umweltverträglichkeit
- Funktionale Nutzung
- Aufenthaltsqualität
- Barrierefreiheit
- Erklärung im Post/Reel

Pflichtenheft („Wie wird es umgesetzt?“)

Darstellung im Instagram-Account:

- Umsetzungs idee erklären
- **QR-Code zum vollständigen Dokument**

Inhalte:

- konkrete Lösungsideen
- Beschreibung des Modells
- technische Umsetzung (Materialien, Bauweise)
- detaillierter Budgetplan
- Kostenkontrolle
- Begründung der Materialwahl
- Erklärung im Post/Reel

KI-gestützte Modellierung (inkl. Prompting)

- Nutzung von KI-Tools zur Visualisierung
- Darstellung der Entwürfe

Dokumentation:

- Prompts
- Ergebnisse
- Optimierungen
- **QR-Code zur vollständigen Prompt-Dokumentation**
- Erklärung im Post/Reel

Physisches Modell (inkl. Bauprozess auf Instagram darstellen)

- Bau eines Modells eines zentralen Elements
- freie Materialwahl

Dokumentation:

- Bauprozess (Schritte, Probleme, Lösungen)
- fertiges Modell
- besonders über Reels und Stories darstellen

Verbindliche Instagram-Anforderungen

- **mindestens 5 Reels**
- **mindestens 8 Posts**
- **regelmäßige Stories**
- **fachliche Beschreibungstexte zu jedem Beitrag**
- **QR-Codes zu allen zentralen Dokumenten**

Konkrete Posting-Struktur

Posts

1. Ortsanalyse
2. Problemstellung
3. Methodik + KI
4. erste KI-Modelle
5. optimierte KI-Entwürfe
6. Planung + Budget
7. Bauprozess
8. fertiges Modell

Reels (mind. 5)

1. Ortsvorstellung
2. KI-Entwicklung (Vorher/Nachher)
3. Prompting-Prozess
4. Bauphase (Zeitraffer)
5. Finale Präsentation

Stories

- laufender Arbeitsprozess
- Abstimmungen
- Probleme & Lösungen

Didaktisch-methodischer Kommentar

Das Unterrichtsprojekt **„Zukunftsorientierte Stadtentwicklung mit KI (Hannover)“** verbindet informatische Problemlösung mit einer authentischen gesellschaftlichen Herausforderung. Ausgangspunkt sind reale Orte in Hannover, an denen Fragen nachhaltiger Stadtentwicklung, Mobilität, sozialer Teilhabe, Barrierefreiheit und Aufenthaltsqualität konkret sichtbar werden. Die Schülerinnen und Schüler übernehmen die Rolle eines interdisziplinären Planungsteams und entwickeln für einen selbst gewählten Ort ein begründetes Zukunftskonzept. Dadurch wird Informatik nicht isoliert vermittelt, sondern als Werkzeug zur Analyse, Modellierung und Bearbeitung komplexer lebensweltlicher Problemstellungen erfahrbar.

Curricular lässt sich das Vorhaben insbesondere über das Lerngebiet **Q4 „Informatik zur Lösung beruflicher oder gesellschaftsrelevanter Herausforderungen einsetzen, verstehen und beurteilen“** der Rahmenrichtlinien für das Profulfach Berufliche Informatik im Beruflichen Gymnasium Niedersachsen legitimieren. Laut KC sollen die Lernenden komplexe Situationen analysieren, unterschiedliche Lösungsansätze entwickeln und bewerten, einen geeigneten Ansatz auswählen, dessen Umsetzung planen und die entstandene Lösung reflektieren. **Künstliche Intelligenz wird dabei ausdrücklich als mögliche aktuelle informatisch basierte Thematik genannt.** Genau diese Abfolge bildet die Grundstruktur des Projekts: **analysieren – planen – modellieren – realisieren – überprüfen – optimieren – reflektieren.**

Die **Ortsanalyse und Problemdefinition** bilden dabei bewusst den Ausgangspunkt. Die Lernenden erhalten keine bereits vollständig formulierte technische Aufgabe, sondern müssen zunächst selbst herausarbeiten, welche Herausforderungen an ihrem gewählten Ort bestehen und welche davon sie bearbeiten wollen. Erst daraus entstehen konkrete Anforderungen an das spätere Konzept. Diese Offenheit zwingt dazu, Informationen zu gewichten, Entscheidungen zu treffen und unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten gegeneinander abzuwägen. Informatische Problemlösung beginnt damit nicht erst beim Einsatz eines digitalen Werkzeugs, sondern bereits bei der strukturierten Erfassung und Modellierung einer komplexen Ausgangssituation.

Eine zentrale Funktion übernimmt anschließend der **KI-gestützte Entwicklungsprozess**. Generative KI wird dabei nicht als bloßes Visualisierungswerkzeug eingesetzt. Die Lernenden formulieren Prompts, erzeugen erste Entwürfe, prüfen diese anhand ihrer zuvor definierten Anforderungen und entwickeln sie schrittweise weiter. Der Prozess **Prompt – Output – Analyse – Überarbeitung** macht sichtbar, dass KI-generierte Ergebnisse nicht ungeprüft übernommen werden können. Entscheidend ist vielmehr die Fähigkeit, Anforderungen präzise

zu formulieren, Ergebnisse kritisch zu bewerten und aus erkannten Defiziten gezielte Optimierungen abzuleiten. Damit werden insbesondere die im KC ausgewiesenen Kompetenzbereiche des **Strukturierens und Modellierens** sowie des **Analysierens, Bewertens und Optimierens** konkret umgesetzt.

Die verpflichtende **Prompt-Dokumentation** besitzt deshalb eine besondere didaktische Funktion. Sie macht die Mensch-KI-Interaktion nachvollziehbar und dokumentiert nicht nur erfolgreiche Ergebnisse, sondern auch Fehlversuche, Veränderungen und begründete Entscheidungen. Gerade dadurch wird der eigentliche Lernprozess sichtbar. KI-Kompetenz zeigt sich im Projekt folglich nicht darin, möglichst schnell ein überzeugendes Bild zu erzeugen, sondern darin, maschinell generierte Vorschläge fachlich einzuordnen, zu verändern oder auch zu verwerfen.

Mit dem **Lasten- und Pflichtenheft** wird dieser Entwicklungsprozess systematisch strukturiert. Im Lastenheft formulieren die Lernenden zunächst, **was** ihr Konzept leisten soll, beispielsweise hinsichtlich Nachhaltigkeit, Funktionalität, Barrierefreiheit oder Aufenthaltsqualität. Im Pflichtenheft konkretisieren sie anschließend, **wie** diese Anforderungen technisch und materiell umgesetzt werden können. Dadurch entsteht eine klare Verbindung zwischen Problemdefinition, Anforderungsanalyse und Realisierung. Gleichzeitig wird ein grundlegendes Prinzip professioneller Entwicklungsprozesse aufgegriffen.

Auch die weiteren **Projektmanagementinstrumente** übernehmen eine fachliche Funktion. Die RACI-Matrix macht Verantwortlichkeiten innerhalb der Gruppe transparent, während das GANTT-Diagramm den Gesamtprozess in Arbeitsschritte und Meilensteine überführt. Die Schülerinnen und Schüler müssen ihre Arbeit dadurch nicht nur organisieren, sondern planen, priorisieren und begründen. Dies entspricht dem im KC formulierten Anspruch eines zielgerichteten und planmäßigen Vorgehens sowie dem Kompetenzbereich „**Kommunizieren, argumentieren und kooperieren**“.

Eine wesentliche Erweiterung erfährt die digitale Modellierung durch den anschließenden **Bau eines physischen Modells**. Während KI zunächst unterschiedliche Zukunftsszenarien schnell visualisieren kann, zwingt die materielle Umsetzung zu einer erneuten Prüfung der eigenen Ideen. Fragen nach Maßstab, Material, Konstruktion, Stabilität und Realisierbarkeit treten nun in den Vordergrund. Ein digital überzeugender Entwurf muss sich somit unter realen Bedingungen bewähren. Die verbindliche **Budgetgrenze von 50 Euro** verstärkt diesen Effekt zusätzlich. Materialien müssen nicht nur gestalterisch, sondern auch hinsichtlich Kosten, Funktionalität, Nachhaltigkeit und Verfügbarkeit ausgewählt und begründet werden. Die Beschränkung wird dadurch zu einem produktiven Bestandteil des Problemlöseprozesses.

Der gesamte Projektverlauf wird über einen **Instagram-Account als digitales Projektportfolio** dokumentiert. Die Plattform dient nicht lediglich der Präsentation eines Endprodukts, sondern bildet den vollständigen Entwicklungsprozess ab: Ortsanalyse, Problemstellung, Methodik, erste und optimierte KI-Modelle, Planung, Budgetierung, Bauprozess und fertiges Modell. Unterschiedliche Formate wie Posts, Reels und Stories ermöglichen dabei verschiedene Formen fachlicher Kommunikation. Umfangreichere Dokumente wie RACI-Matrix, GANTT-Diagramm, Lasten- und Pflichtenheft oder Prompt-Dokumentation werden über QR-Codes eingebunden.

Didaktisch entsteht dadurch eine konsequente **Prozessorientierung**. Nicht nur das Ergebnis, sondern auch Entscheidungen, Zwischenschritte, Probleme, Überarbeitungen und Lösungswege werden sichtbar. Gleichzeitig eröffnet die Nutzung einer öffentlichkeitsorientierten Plattform konkrete Anlässe für kritische Medienbildung. Fragen nach Datenschutz, Urheberrecht, Kennzeichnung KI-generierter Inhalte, adressatengerechter Gestaltung und verantwortungsvoller Veröffentlichung werden nicht abstrakt behandelt, sondern ergeben sich unmittelbar aus dem eigenen Arbeitsprozess.

Diese Form der Dokumentation besitzt zugleich eine besondere **prüfungsdidaktische Relevanz**. Unter Bedingungen generativer KI reicht ein fertiges digitales oder gestalterisches Produkt zunehmend weniger aus, um Eigenleistung zuverlässig sichtbar zu machen. Im vorliegenden Projekt entsteht Leistung deshalb kontinuierlich und in unterschiedlichen Formen. Bewertbar werden beispielsweise die Qualität der Orts- und Problemanalyse, die Formulierung von Anforderungen, die Planung des Projekts, die Qualität und Weiterentwicklung der Prompts, die kritische Bewertung KI-generierter Ergebnisse, die technische und wirtschaftliche Realisierung des Modells sowie die Reflexion des gesamten Prozesses.

Damit verschiebt sich der Fokus von der Bewertung eines isolierten Endprodukts hin zur Bewertung eines **nachvollziehbaren Entwicklungs- und Problemlöseprozesses**. Die Schülerinnen und Schüler müssen nicht nur zeigen, *was* sie entwickelt haben, sondern ebenso, *wie* sie zu ihrem Ergebnis gelangt sind, welche Alternativen sie geprüft haben und warum bestimmte Entscheidungen getroffen oder verändert wurden. Ein ergänzendes individuelles Reflexions- oder Prüfungsgespräch kann zusätzlich dazu beitragen, persönliche Beiträge und fachliche Entscheidungen transparent zu machen.

Die besondere Qualität des Projekts liegt damit in der Verbindung seiner einzelnen Bestandteile. Ortsanalyse, Problemdefinition, KI-Modellierung, Prompting, Projektmanagement, Budgetierung, physischer Modellbau und digitale Dokumentation stehen nicht unverbunden nebeneinander, sondern bilden einen zusammenhängenden

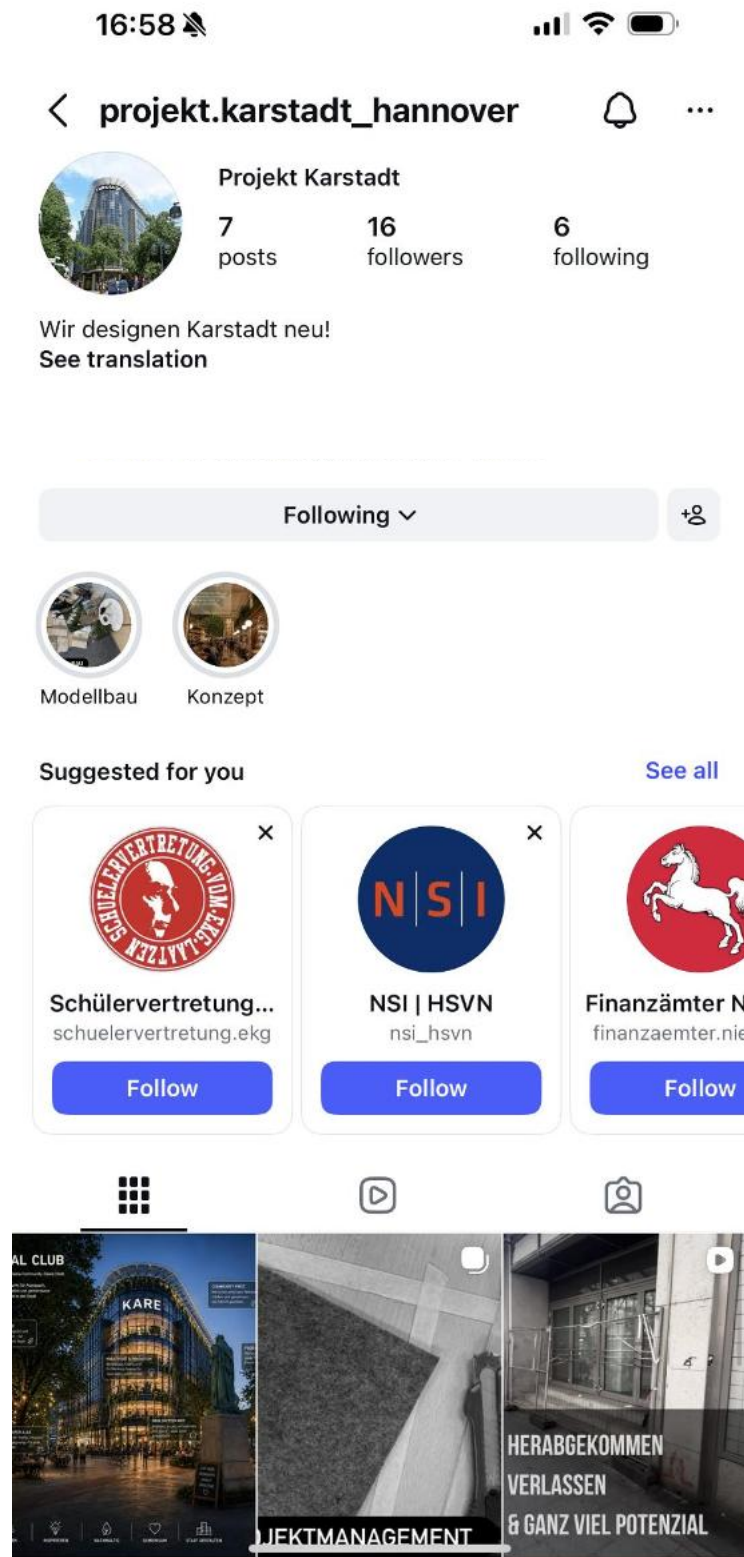
Entwicklungszyklus. Die Lernenden durchlaufen einen Prozess von der **Analyse einer realen Herausforderung über die strukturierte Planung und digitale Modellierung bis hin zur materiellen Realisierung, Dokumentation und Evaluation.**

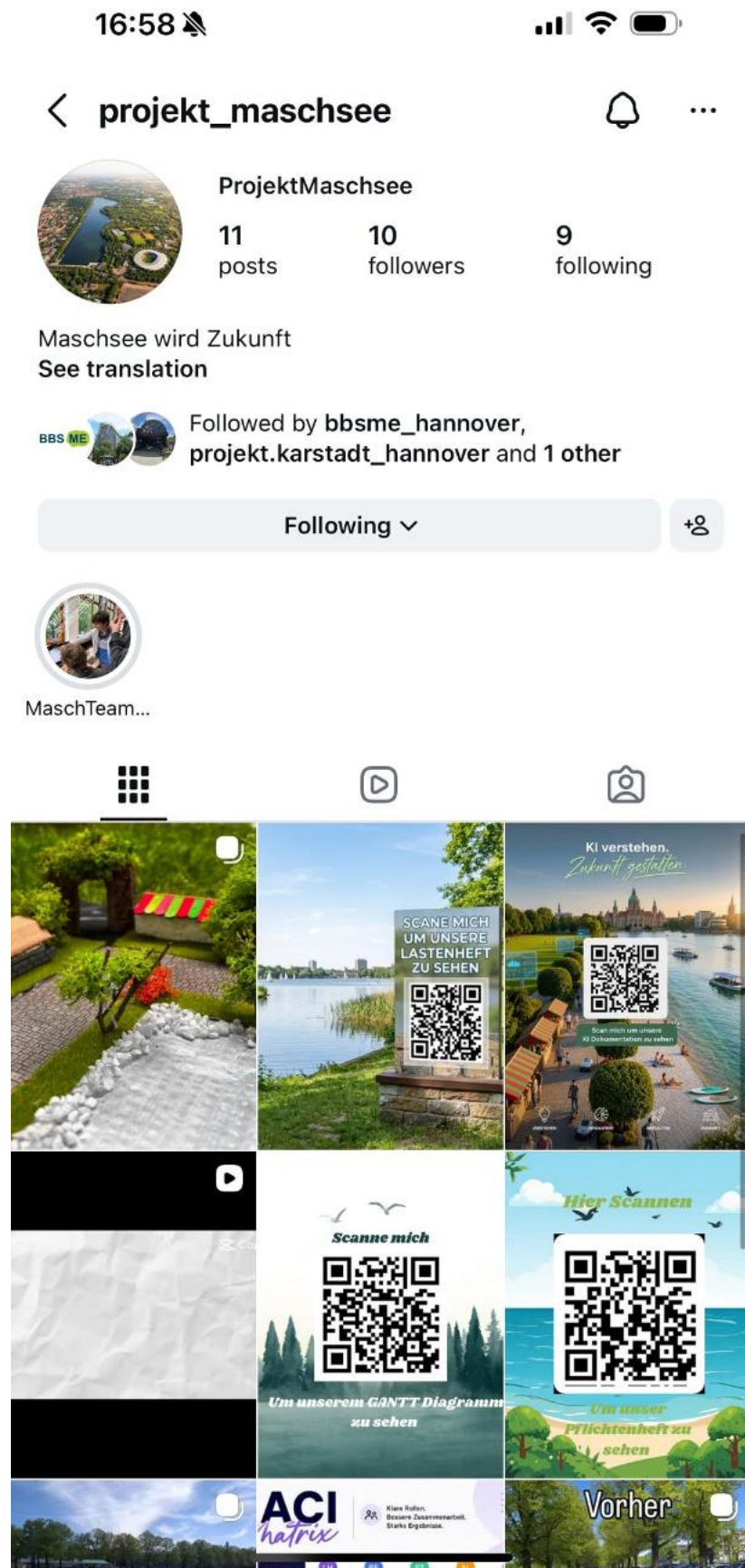
Das Projekt konkretisiert damit ein Verständnis informatischer Bildung, das über die bloße Bedienung digitaler Werkzeuge hinausgeht. Generative KI wird nicht als Ersatz eigener Denk- und Entwicklungsleistungen eingesetzt, sondern als Werkzeug innerhalb eines fachlich gesteuerten Problemlöseprozesses. Eigenständige Leistung zeigt sich gerade im **kompetenten, transparenten, kritisch reflektierten und begründeten Umgang mit KI.** Damit verbindet das Projekt die curricularen Anforderungen des Profulfachs Berufliche Informatik mit einer Lern- und Prüfungskultur, die den Bedingungen einer zunehmend durch KI geprägten Lebens- und Arbeitswelt Rechnung trägt.

Gianni Triantis, StR

10.07.2026

Anhang





16:58



< ihme_zentrum_neubau



5
posts

20
followers

19
following

Wir sind ein Schulprojekt aus der BBS ME und planen das Ihme
Zentrum neu
See translation



Followed by projekt.karstadt_hannover and
hannover.wieder.schoen

Following ▾

Message



16:58 📶

< hannover.wieder.schoen 🔔 ...



Kröpcke

9 posts 7 followers 5 following

Die Zukunft für Kröpcke

Followed by projekt_maschsee and ihm_zentrum_neubau

Following ▾ +👤





Lastenheft



Die Anforderungen. Unsere Grundlage. Hier beginnt jedes erfolgreiche Projekt.

Pflichtenheft



Alle wichtigen Anforderungen auf einen Blick.

RACI-MATRIX
WER MACHT WAS? KLARE ROLLEN. KLARE VERANTWORTUNG

	FABRICE	JONAS	PHILIPP	LI
I	I/C	A/R	I/C	I/C
I/C	A/R	I/C	I	I
A/R	I/C	I	I	I
A/R	R/C	I	I	I

LEGENDE

- I** INFORMED
- I/C** INFORMED / CONSULTED
- A/R** ACCOUNTABLE / RESPONSIBLE
- R** RESPONSIBLE
- A** ACCOUNTABLE

RÖPCKE GEBÄUDE – NEU GEDACHT
Moderner. Schöner. Grüner. Nachhaltiger.

UNSER ZIEL

Das Röpcke Gebäude soll modern, schön und nachhaltig sein. Es soll eine bessere Aufenthaltsqualität und ein verändertes Erscheinungsbild für alle – ohne die bestehenden Läden zu verdrängen.

BRISCH ANSATZ






DR. PHIL. ULRICH STITZINGER
Leitung Abteilung und MULTIK Projekt

GIANNI TRIANTIS, M.ED./STR
Projektkoordinator MULTIK -Schulen
(Beauftragung MK Niedersachsen)



Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz

Leibniz Universität Hannover
Philosophische Fakultät
Institut für Sonderpädagogik
Abteilung Sprachpädagogik und-Therapie
Schloßwender Straße 1
30159 Hannover

U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

Mehrsprachigkeit?!? KI?!?



- Fähigkeit von Menschen, mehrere Sprachen zu sprechen und zu verstehen
→ schon lange in vielen Teilen der Welt existent (Migrationsbewegungen, Globalisierung, Politik, etc.) (Dettki, 2025)
- **28,9 %** Kinder wachsen in Deutschland mit einer Nicht-Deutschen Sprache auf (Statistisches Bundesamt, 2025)
- **13,3 %** aller Lehrkräfte weisen eine Migrationsgeschichte auf (Statistisches Bundesamt, 2023)
 - „Sprachpädagogisches Mismatch“ (Licandro & Lüdtkke, 2012)
- Türkisch, Russisch, Polnisch und Arabisch am häufigsten gesprochene Nicht-Deutsche Sprachen in Deutschland (Statistisches Bundesamt, 2025)



Beobachtung: Seit 2015 lässt sich in deutschen Klassenzimmern ein deutlicher Anstieg sprachlicher und kultureller Diversität beobachten, unter anderem im Zusammenhang mit verstärkter internationaler Zuwanderung



Auswirkungen für mehrsprachige Schüler:innen erschwerte Teilhabe, Unterschätzung vorhandener sprachlicher, fachlicher und interkultureller Kompetenzen sowie ungleiche Bildungschancen

Mehrsprachigkeit



KI

U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

Projekt – Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz

<https://www.ifs.uni-hannover.de/de/abteilungen/sprachpaedagogik-und-therapie/forschungsprojekte/digitalisierung>



U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

Wie sieht das aus?



Chancengerechtigkeit und Teilhabe
Individuelle Förderung und Selbstbestimmung
Sprachlich-Kulturelle Diversität als Stärke

U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

Möglichkeiten – KI und Mehrsprachigkeit



U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

MULTIK-Projekt



- 6 MULTIK -Schulen
- 47 Lehrkräfte
- Unterschiedliche Schulformen:
BBS, Gymnasium, Grundschule,
Förderschulen und Oberschule
- Kooperationspartner:
 - Leibniz Universität Hannover,
Institut für Sonderpädagogik
 - MK Niedersachsen, Referat 24



U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

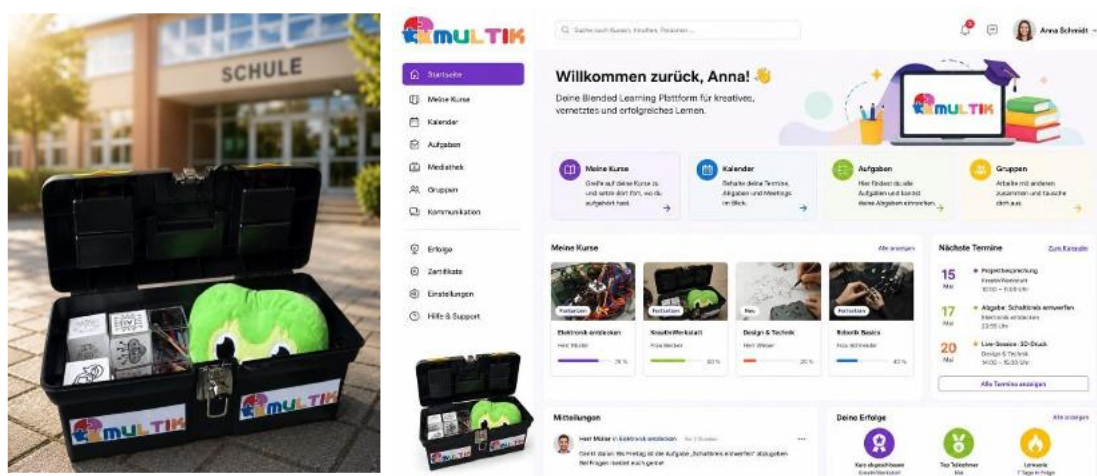
Was bedeutet das für uns? Welchen Mehrwert hat das Projekt?



- Entwicklung eines schulweiten KI- und Mehrsprachigkeitskonzepts
- KI-gestützte Differenzierung für heterogene Lerngruppen
- Fortbildung und Professionalisierung der Lehrkräfte im Umgang mit KI und Mehrsprachigkeit
- Kostenfreie KI-Lizenzen – u.a. Fobizz, Teachino, schulKI für 2 Jahre (August 2026 – August 2028)
- Professionalisierung der Schülerschaft im Umgang mit KI
- Förderung mehrsprachiger Schüler:innen durch Nutzung ihrer Sprachen als Lernressource
- Innovative Unterrichtskonzepte mit KI und Translanguaging
- Stärkung der digitalen Schulentwicklung und verantwortungsvoller KI-Nutzung
- Transfer aktueller Forschung in die schulische Praxis
- Mehr Chancengerechtigkeit für sprachlich-diverse Lernende

U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26

Mehrwert für das Land Niedersachsen



U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26



DR. PHIL. ULRICH STITZINGER
ulrich.stitzinger@ifs.unhannover.de

GIANNI TRIANTIS, M.ED./STR
multik@nibis.de oder gianni.triantis@bbme.de

Weitere Informationen:
<https://www.ifs.unhannover.de/abteilungen/sprachpaedagogikundtherapie/kitoolbox>

Vielen Dank!

U. Stitzinger & G. Triantis, Mehrsprachiges Unterrichten mit Lerntechnologien und Künstlicher Intelligenz, Hannover, 20.05.26





KI unterstützt im Unterricht

Berufsschul-Lehrer Gianni Triantis ist KI-Fan. Seine Schüler an der Otto-Brenner-Schule lässt er mit Romanfiguren oder Zeitzeugen chatten. Nun hat er ein neues Pilotprojekt auf die Beine gestellt. „Multik“ soll Schülern im Unterricht helfen, deren Muttersprache nicht Deutsch ist.

sp/Fotos: Kolb