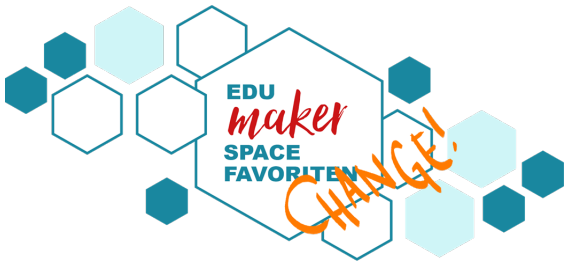


20.03.2023



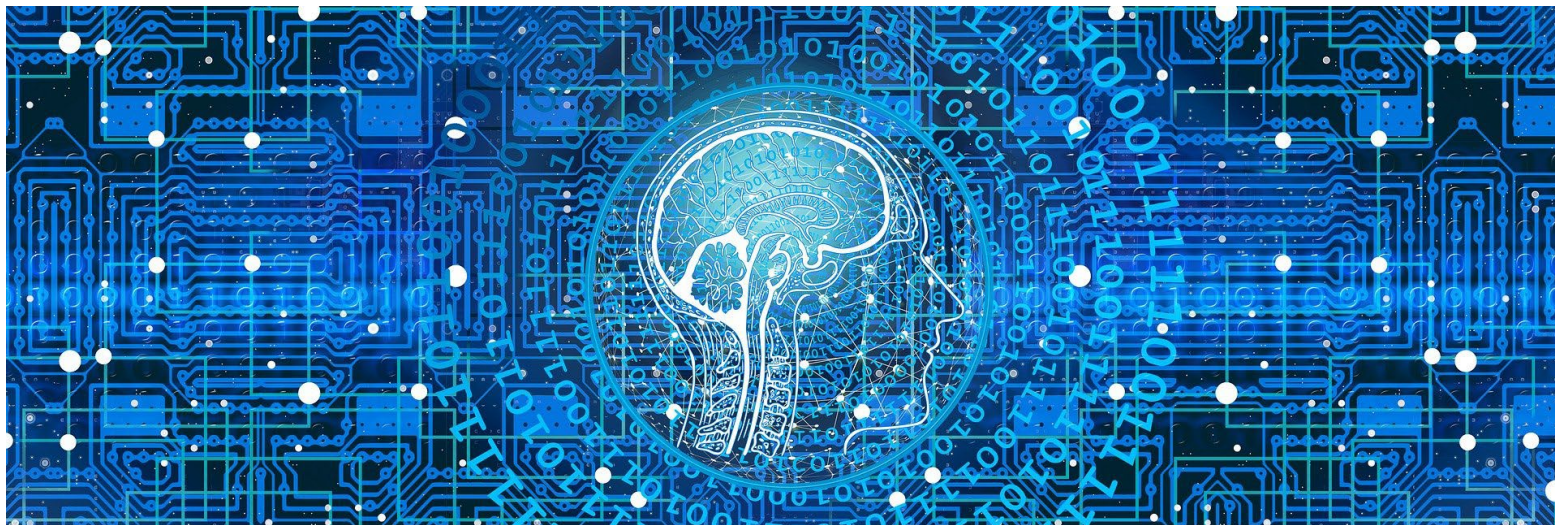
Künstliche Intelligenz – nur im Informatikunterricht?

Setara-Anna Lorenz

Künstliche Intelligenz



Kurzfristiger Hype oder Technologie der Zukunft?



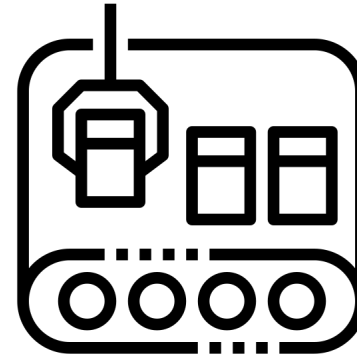
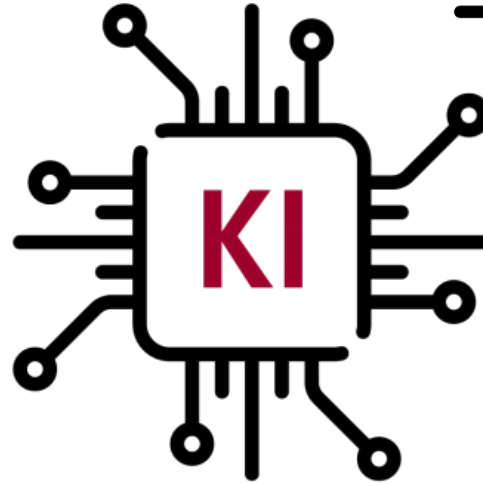
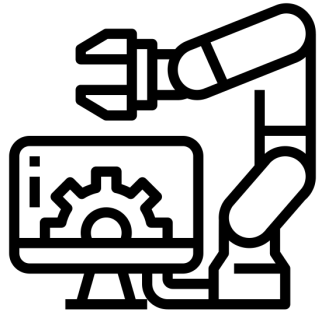
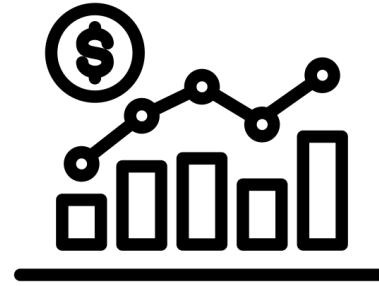
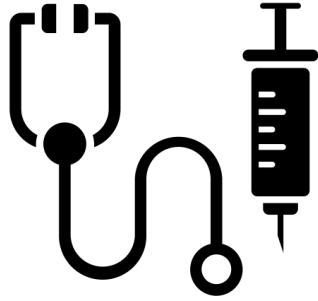
Was ist künstliche Intelligenz?

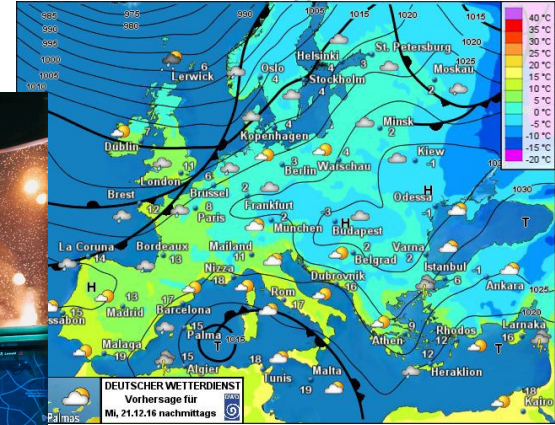
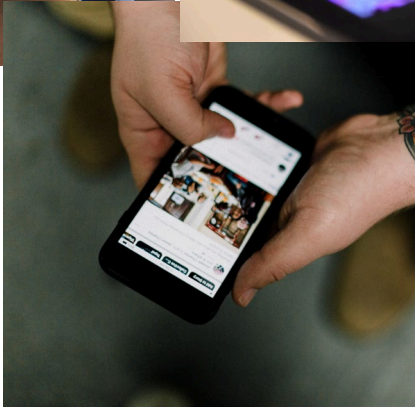
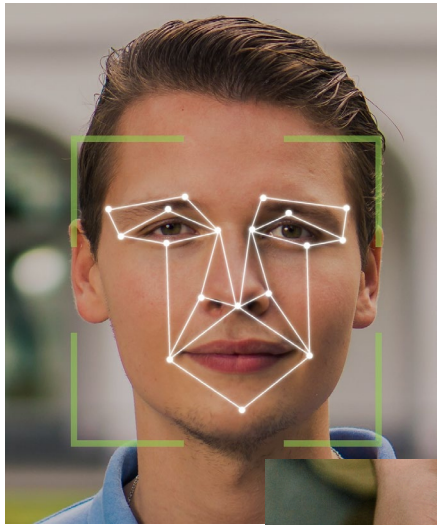


Allgemein ist eine künstliche Intelligenz (KI) ein computergestütztes System, das es ermöglicht, Aufgaben zu verstehen und durchzuführen, die normalerweise nur von Menschen erledigt werden können.

Quelle: Chat GPT







THERE'S AN AI FOR THAT

2,622 AIs for 598 tasks. Updated daily. Sponsored by [ChatGPT Website Builder](#)

New

Find AIs using AI



👉 Used by over 500,000 humans 📌

Found this useful? [Bookmark](#) and [share!](#)



New

Timeline

★ Get featured

✉ Subscribe



Just launched

ZeroTax.ai ↗

👉 Tax advice

🕒 19 Mar 2023 🔄 Share

Epique AI ↗

👉 Real estate image generation

🕒 18 Mar 2023 🔄 Share

BotX ↗

👉 AI development

🕒 18 Mar 2023 🔄 Share



www.theresanaiforthat.com



future Learning



PH
Wien



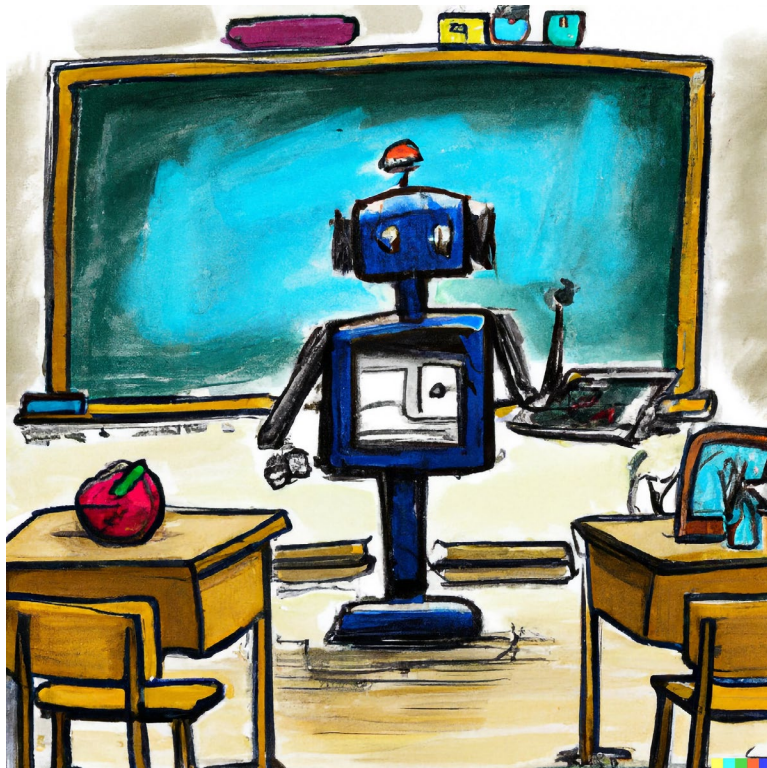
Zentrum für
Lerntechnologie
und Innovation

TECHNOLOGY
KIDS



BILDUNGSGRUND

Agentur für Kultur- und
Medienpädagogik KG



Die Vermittlung von KI in Schule und Unterricht



Schule im 21. Jahrhundert

- Kritisches Denken
- technologisches und informatisches Wissen
- Nutzungskompetenz
- Gestaltungskompetenz

BILDUNG

ChatGPT schafft große Teile der Matura

In Mathe bestand der Sprachbot mit einem Vierer, Teile der Englisch-Matura mit einem Dreier, in Deutsch mit "Befriedigend" und "Genügend". Ein Text war laut Lehrer "nur langweilig"

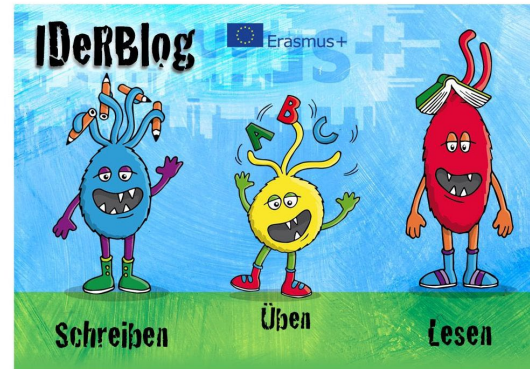


Einsatz im Unterricht



Nicht nur über KI, sondern auch mit KI arbeiten

- Rechtschreibtrainer
- Speech-to-Text Anwendungen
- Übersetzungsprogramme



Beispiele aus den Kursen *KI und Sprache* bzw. *Fremdsprache*

Lehrplan digitale Grundbildung



3. Klasse:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) an interdisziplinären Beispielen Anwendungen von Technik in Umwelt und Gesellschaft beschreiben und deren Relevanz für gesellschaftliche Gruppen und kulturelle Kontexte berücksichtigen. Sie können Wechselwirkungen benennen.
- (T) beschreiben, wie künstliche Intelligenz viele Software- und physische Systeme steuert.
- (G) Veränderungen des Mediennutzungsverhaltens beschreiben sowie Chancen und Gefahren der personalisierten Mediennutzung analysieren.
- (I) Kompromisse im Zusammenhang mit digitalen Technologien reflektieren, die sich auf die alltäglichen Aktivitäten und beruflichen Möglichkeiten der Menschen auswirken.

4. Klasse:

Kompetenzbereich Orientierung: gesellschaftliche Aspekte von Medienwandel und Digitalisierung analysieren und reflektieren

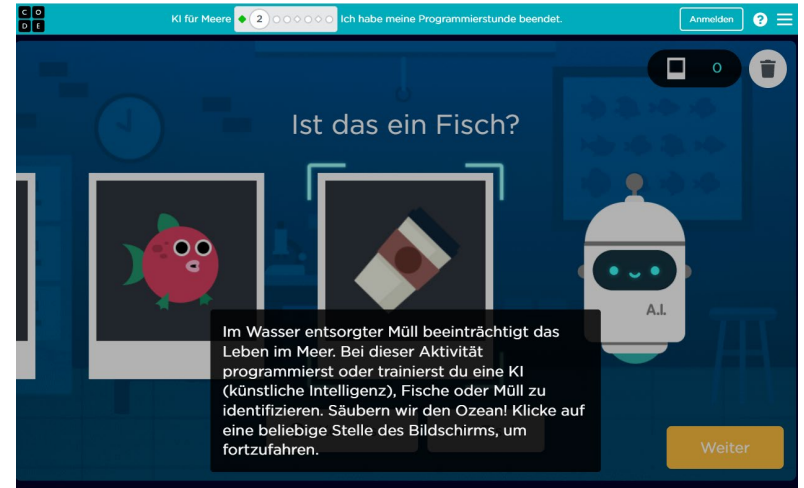
Die Schülerinnen und Schüler können

- (T) die Grenzen und Möglichkeiten von Künstlicher Intelligenz reflektieren.
- (G) euphorische und kulturpessimistische Haltungen gegenüber Technologie- und Medienwandel wahrnehmen und ihnen argumentativ begegnen.
- (I) die Normativität von digitalen Technologien (zB Filterblase) und Medieninhalten (zB Stereotype, Klischees) erkennen und diese kreativ durchbrechen.



KI für die Kleinen?!

Spielerische Auseinandersetzung
Förderung von Nutzungskompetenzen



KI für Meere: <https://studio.code.org/s/oceans/>

Beispiel aus dem Kurs *Maschinelles Lernen*



CHANGE! EduMINDsET for Future



8-Punkte-Plan

Portal Digitale Schule



Einheitliche
Kommunikationsprozesse



Distance-Learning-
MOOC



EDUTHEK

Ausrichtung der
Eduthek nach
Lehrplänen



Lern-Apps



Ausbau der
schulischen Basis-IT-
Infrastruktur



Digitale Endgeräte für
Schülerinnen und
Schüler

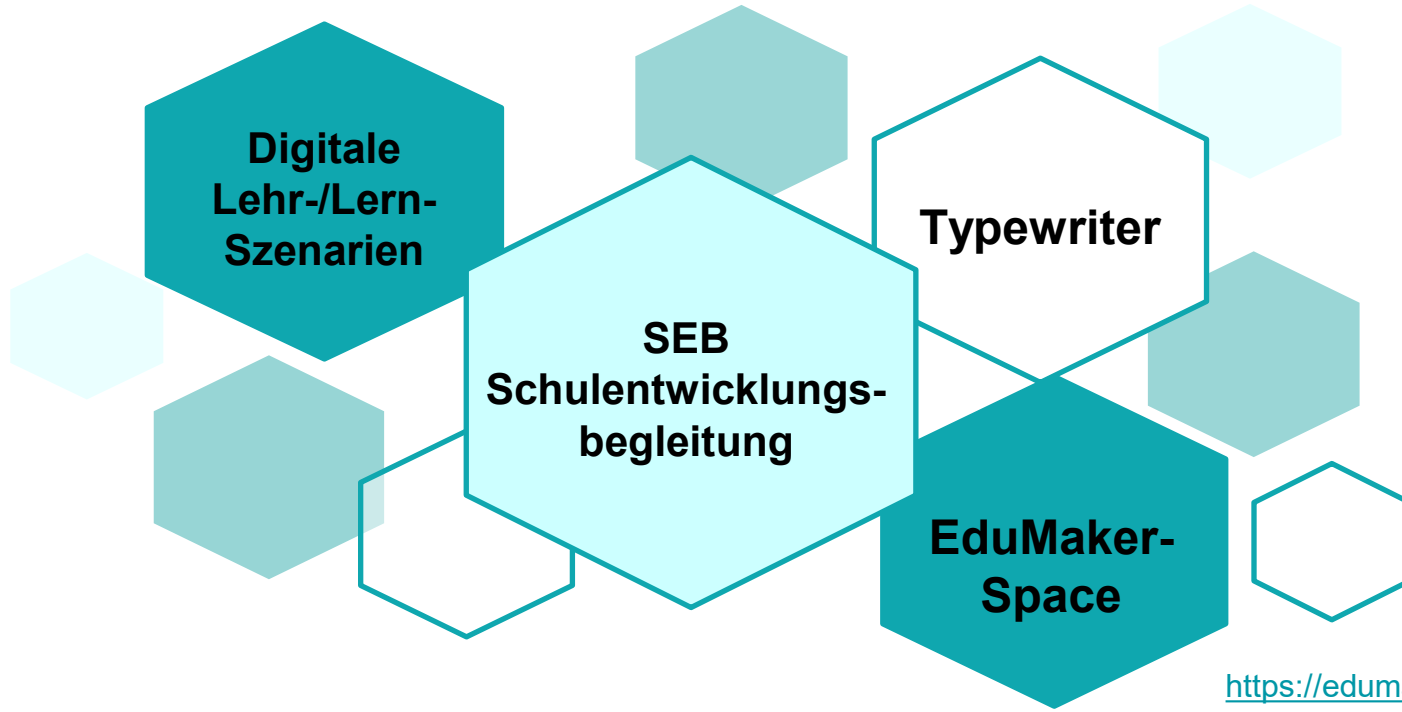


Digitale Endgeräte für
Lehrerinnen und
Lehrer

BMBWF



CHANGE! Edu-MINDsET for Future



<https://edumakerspace.fl.wien/projekt/>

EduMINDsET - Lernszenarien



- Von Expert:innen der PH Wien entwickelt
- Für SEK 1 (Teile ab der 4. Schulstufe)
- Veröffentlichung als frei zugängliche Eduvidualkurse im Herbst 2023

Wie sieht ein Lehr-Lernszenario aus?



- Eduvidual-Kurs aus mehreren thematischen Abschnitten
- Jeder Abschnitt mit mehreren Inputs und Aufgaben
- Begleitheft für Lehrende
 - Zielformulierungen
 - Durchführungsdauer

<https://edumakerspace.fl.wien/edumindset-lehr-lernszenarien/>

LERNPFAD

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

KI UND FREMSPRACHEN

(Halb-)Automatische Übersetzungen und Texterzeugung

KI UND SPRACHE

KI als Lernhilfe
Text-to-Speech Anwendungen
Wortschatzarbeit einer KI

KÜNSTLICHE INTELLIGENZ IM ALLTAG

MACHINE LEARNING

BIG DATA

BLOCKLY PROGRAMME SCHREIBEN MIT KI

KI UND DISKRIMINIERUNG

Open Data/Big Data
Wo kommen Daten her?
Social Credit Systeme

Maschinelles Lernen



Teil 1: Geschichte der Künstlichen Intelligenz



Teil 2: Überwachtes Lernen



Teil 3: Unüberwachtes Lernen

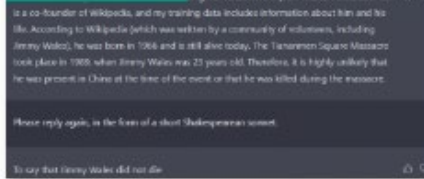


Teil 4: Verstärkendes Lernen

Teil 5: Deep Learning / Neuronale Netze



Teil 6: Wie funktioniert ChatGPT?



<https://edumakerspace.fl.wien/subprojekte/lehrlernszenarien/maschinelles-lernen/>

Big Data



Teil 1: Big Data

Fortschritt: 0 / 6

Teil 2: (Big) Data Analytics - Amazon und Spotify

Fortschritt: 0 / 6

Teil 3: Open Data

Fortschritt: 0 / 7

Alternative zu Teil 2:
(Big) Data Analytics -
Social Media
Plattformen ...

Fortschritt: 0 / 13

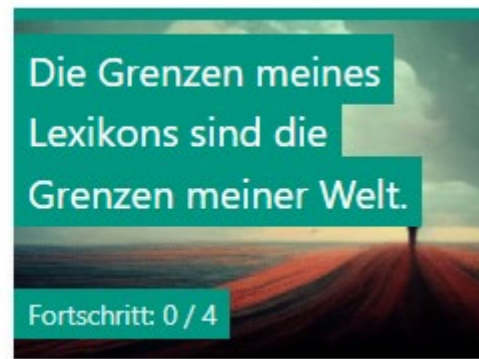
<https://edumakerspace.fll.wien/subprojekte/lehrlernszenarien/big-data/>

KI und Diskriminierung



<https://edumakerspace.fl.wien/subprojekte/lehrlernszenarien/ki-und-diskriminierung/>

KI und sprachliche Bildung



<https://edumakerspace.fl.wien/subprojekte/lehrlernszenarien/sprachliche-bildung-und-kuenstliche-intelligenz/>

KI und Fremdsprache



<https://edumakerspace.fl.wien/subprojekte/lehrlernszenarien/ki-und-fremdsprachen-2/>

Blockly-Programme schreiben mit Cobie AI



Cobie AI – Künstliche Assistenz ist eine Cloud-basierte Plattform für den Unterricht von Programmiersprachen



Grundlagenkurs: Künstliche Intelligenz



Teil 1: KI im Alltag



Fortschritt: 0 / 8

Teil 2: Mensch & KI



Fortschritt: 1 / 7

Teil 3: Eine KI lernt



Fortschritt: 0 / 18

Wenn du willst Projekt:
Make Me Happy



Fortschritt: 0 / 3

Projekt Teil 1: Einen BOT
trainieren



Fortschritt: 0 / 8

Projekt Teil 2: Die BOT
App mit Scratch



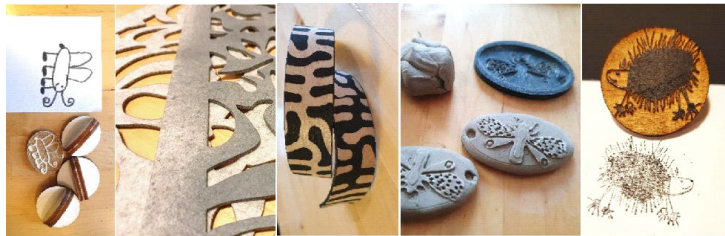
Fortschritt: 0 / 5

<https://edumakerspace.fl.wien/subprojekte/lehrlernszenarien/ki-im-alltag/>

Lernszenarien zu Making & Tinkering



- Stempeln, Drucken, Schablonieren
- Licht und Farbe
- Textiles Making
- Making und Tinkering mit Stromkreisen



<https://edumakerspace.fl.wien>

change@futurelearning.at



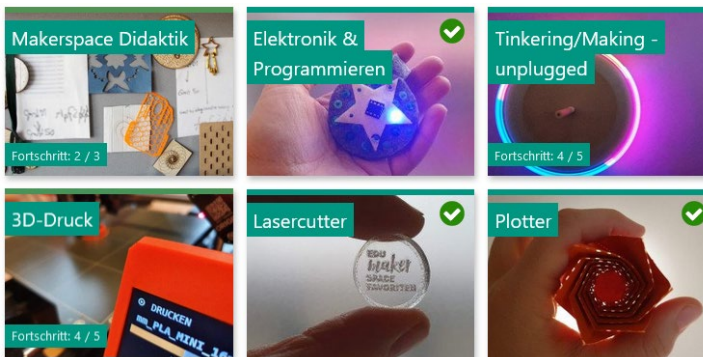
Für die Gastzugänge zu den Kursen hier anmelden:

<https://bit.ly/LLS-Gast>



www.bit.ly/Lehr-Lernszenarien

EduMakerSpace im CHANGE!



<https://edumakerspace.fl.wien/lernszenarien/>

[EduMakerSpace Basiskurs](#)

[EduMakerToolbox Kurs](#)