



Einsatz von KI- Tools in der pädagogischen Arbeit

Workshop am 08.12.2025
mit Isgard Walla



**In welchem Bereich
arbeitest du?**

<https://answergarden.ch/5096689>

Agenda

- **Input: Beispiele**
- **Praxis: Ausprobieren**
- **Reflexion: Zeit für den Austausch**

Datenschutz:

- **Nichts Vertrauliches eingeben oder hochladen!**
- **jumblr-Session #36 Datenschutz und KI
17.02.2026, 10:30 Uhr (online)**
<https://medienbildung-brandenburg.de/jumblr-session-36-datenschutz-und-kuenstliche-intelligenz>
- **jumblr-Session #37 Finanzberatung durch künstliche Intelligenz?
27.01.2026, 16:00 Uhr (online)**
<https://medienbildung-brandenburg.de/jumblr-session-37-finanzberatung-durch-kuenstliche-intelligenz>

Begleitpad

Padlet
Isgard Walla • 2h
Workshop: Einsatz von KI-Tools in der pädagogischen Arbeit am 08.12.2025 in Hannover
Referentin: Isgard Walla | Eine digitale Pinwand mit Ideen, Materialien und Inspirationen zur kreativen Umsetzung von KI in der praktischen Arbeit

Über die Veranstaltung
Link zu diesem Pad 
<https://kurzlinks.de/zsmn>
Kommentar hinzufügen

Aufgaben
Station 1: Prompten
PDF Prompting-Session
Nutz das Kartenset von digitaldurstig, um ChatGPT oder eine andere KI zum Beispiel duck.ai auf verschiedene Weise zu nutzen und die Möglichkeiten auszuloten.
Postet besonders Ergebnisse gerne in der Ergebnisspalte.
Kommentar hinzufügen

Station 2: Protestsong erstellen
Suno | AI Music
Erstellt einen Protestsong (z. B. Kürzungen im Jugendbereich, Einführung der Wehrpflicht, Smartphoneverbot an Schulen oder ein anderes Thema, was euch oder eure Jugendlichen bewegt).
Nutz dazu Suno. Achtung in der kostenfreien Version sind nur eine begrenzte Anzahl von Songs möglich (5-10).
Für die Erstellung des Textes kannst du eine KI wie ChatGPT oder Duck.ai nutzen.
Kommentar hinzufügen

Station 3: Spiele ausprobieren
DeppGPT (Postillon)
der-postillon.com
DeppGPT - Die erste wirklich menschliche Sprach-IA
DeppGPT: Der Postillon veröffentlicht erste wirklich menschliche KI
Arbeitshilfe zum Einsatz von Künstlicher Intelligenz in Organisation und Bildungsarbeit
Arbeitskreis deutscher Bildungsstätten e. V. (AdB) hat eine Arbeitshilfe veröffentlicht, die die Akteur*innen in der politischen

Ergebnisse
Kleine Spiele, Anwendungen und mehr
(Umwelt); mehrsprachig
Kommentar hinzufügen

Find the AI generated image
artsandculture.google.com
Old One Out - Google Arts & Culture
<https://artsandculture.google.com/experiment/wAHNnJsvTF0lw>
Welches der angezeigten Bilder ist KI generiert?
Kommentar hinzufügen

Nachdenklich und weiterführend
Beziehungen
lehrweb.wien
Vorliebt in einen Chatbot: Künstliche Intelligenz und Beziehungen
Eine KI als Freundin oder gar romantischer Partnerin? Wie sich KI Companions Apps um Beziehungen zu Menschen bemühen. (2023)
Kommentar hinzufügen

KI in der Beratung und Bildung
KI-Bildungsavatar zu Nachhaltigkeitszielen
kais17ziele.de
KI-Bildungsavatar Kaia beantwortet Fragen rund um die Nachhaltigkeitsziele
Weitere Informationen dazu: <https://www.bne-portal.de/bne/de/news/kai-bildungsavatar-kaia-nachhaltigkeitsziele.html>
Kommentar hinzufügen

KI-Tools
Mistral (EU und Open Source)
chat.mistral.ai
Kommentar hinzufügen

Materialsammlungen
KI erkunden & einsetzen
digitaldurstig.de
Prompts - DigitalDurstig
Kommentar hinzufügen

Vorschläge der Padlet-KI zum Thema KI in der Jugendarbeit
Was ist Künstliche Intelligenz?
Kurze Einführung in das Thema KI: Wie funktioniert Künstliche Intelligenz, wo begegnet sie uns im Alltag? Für den Einstieg empfiehlt es sich, einen interaktiven Vortrag oder ein Quiz zu gestalten.
Kommentar hinzufügen

KI im Alltag entdecken
Hausaufgabe: Fotografiert oder schreibt auf, wo ihr KI im Alltag begegnet - z.B. beim Streaming, Sprachassistenten oder Smart Home.
Kommentar hinzufügen

Berufe der Zukunft durch KI
Sammt gemeinsam Berufe, die durch KI entstehen oder sich verändern. Diskutiert, welche Kompetenzen wichtig werden.
Kommentar hinzufügen

ChatGPT (Texte, Bilder)
chat.openai.com
ChatGPT
Auch ohne Registrierung nutzbar, Quellenangaben mit dabei.
Kommentar hinzufügen

faktencheck Künstliche Intelligenz
faktencheck-kuenstliche-intelligenz.de
KÜNSTLICHE INTELLIGENZ
Kommentar hinzufügen

Ethik in der KI – ein Planspiel
Organisiert ein Rollenspiel: Die Jugendlichen vertreten verschiedene Interessengruppen (z.B. Politik, Wirtschaft, Bürgersicht) rund ums Thema KI und entscheiden gemeinsam über Nutzen und Regeln.
Kommentar hinzufügen

KI und Datenschutz – Was passiert mit unseren Daten?
Lässt die Jugendlichen recherchieren und präsentieren, wie KI mit Daten umgeht und warum Datenschutz wichtig ist.
Kommentar hinzufügen



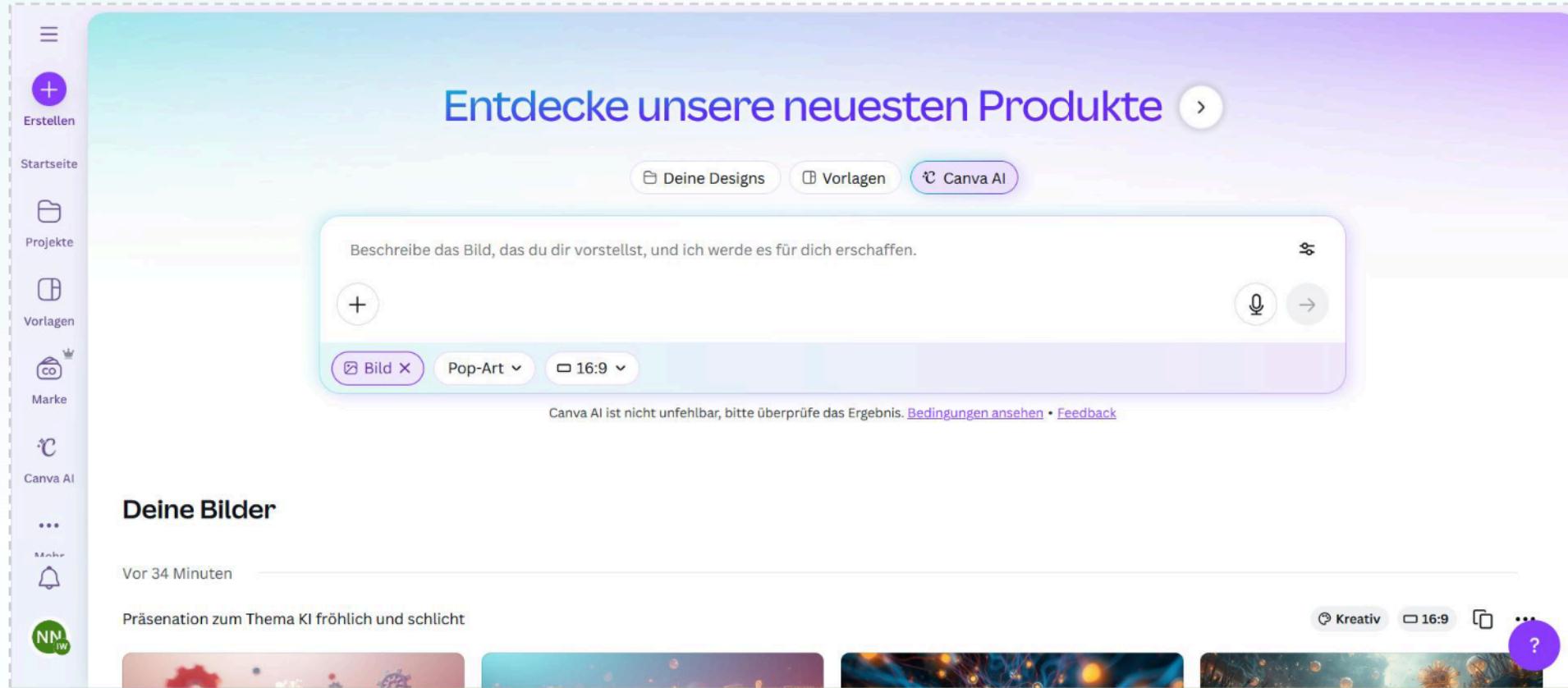
Wofür nutzt du KI in deiner Arbeit?

Bitte eine Karte pro Aspekt

Protokolle mit ChatGPT...

<https://pairdrop.net>

Canva



Grafik: Screenshot Canva

Canva



Grafik: KI-generiert mit Canva

Prompt:
Erstelle eine Karte von Brandenburg auf der vier Orte mit einem magentafarbenen Punkt gekennzeichnet sind: Eisenhüttenstadt, Strausberg, Nauen, Schwedt/Oder.

Gemini



Notebook LM

Methodenhandbuch für Jugendmedien- und Demokratiebildung

Quellen

+ Hinzufügen Entdecken

Alle Quellen auswählen

Imb_brosch_method_231130-5_FINAL-VERSION.pdf



Chat

Methodenhandbuch für Jugendmedien- und Demokratiebildung

1 Quelle

Die vorliegenden Auszüge stammen aus einer **Methodensammlung** für die Jugendmedienbildung, die im Rahmen des Programms **jumblrJIM** entstanden ist und sich an Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren richtet. Der Kern der Sammlung ist das **Service Learning**-Prinzip, das medienpädagogische, soziale und persönliche Kompetenzen durch die Verantwortungsübernahme der Teilnehmenden fördern soll. Die Inhalte sind in vier thematische Modulen unterteilt: **Modul 1: Smart Living**, das sich mit Digitalisierung und Algorithmen beschäftigt; **Modul 2: Lebensperspektive 2.0**, das klassische und moderne Lebensentwürfe vergleicht; **Modul 3: Umgang** miteinander in einer digitalen **Wertegemeinschaft**, das Themen wie Hate Speech und Fake News behandelt; sowie **Modul 4: Gaming**, das sich mit der Rolle des Spielens auseinandersetzt. Jedes Modul enthält detaillierte **Methodenbeschreibungen** wie Gruppenspiele, Rechercheaufträge und praktische Projekte wie das Programmieren zur Problemlösung oder die Erstellung von Erklärfilmen. Die Sammlung betont die fortdauernde Relevanz dieser Themen angesichts globaler Krisen und technologischer Entwicklungen.

In Notiz speichern

Video-Zusammenfassung Audio-Zusammenfassung Mindmap

Text eingeben... 1 Quelle

Welchen Beitrag leistet Service Learning zur Förderung digitaler, sozialer und persönlicher Kompetenzen Jugendlicher? Wie werden aktuelle digitale Herausforderungen, wie Algorithmen und Hate Speech, methodisch adressiert? Welche thematischen Schwerpunkte dominieren die vier Module für die

Notiz hinzufügen

Studio

Freigeben Einstellungen

Audio-Zusammenfassung Videoübersicht Mindmap

Berichte Karteikarten Quiz

Medienbildung Quiz 1 Quelle - Vor 4 Min.

jumblrJIM im Check: Wie Jugend auf dem Land mit Service Learning... 1 Quelle - Vor 37 Tagen

jumblrJIM: Digitale Mündigkeit auf dem Land – Wie Service Learnin... 1 Quelle - Vor 37 Tagen

Methoden Lernkarten 1 Quelle - Vor 37 Tagen

NotebookLM kann Fehler machen, überprüfen Sie daher die Antworten.

Notebook LM

Methodenhandbuch für Jugendmedien- und Demokratiebildung

Quellen

+ Hinzufügen Entdecken

All Quellen auswählen

imb_brosch_method_231130_5_FINAL-VERSION.pdf

Methodenhandbuch für Jugendmedien- und Demokratiebildung

1 Quelle

Die vorliegenden Auszüge stammen aus einer Methodensammlung für die Jugendmedienbildung, die im Rahmen des Programms jumblJIM entstanden ist und sich an Jugendliche zwischen 13 und 17 Jahren richtet. Der Kern der Sammlung ist das Service Learning-Prinzip, das medienpädagogische, soziale und persönliche Kompetenzen durch die Verantwortungsübernahme der Teilnehmenden fördern soll. Die Inhalte sind in vier thematische Module unterteilt: Modul 1: Smart Living, das sich mit Digitalisierung und Algorithmen beschäftigt; Modul 2: Lebensperspektive 2.0, das klassische und moderne Lebensentwürfe vergleicht; Modul 3: Umgang miteinander in einer digitalen Wertegemeinschaft, das Themen wie Hate Speech und Fake News behandelt; sowie Modul 4: Gaming, das sich mit der Rolle des Spielers auseinandersetzt. Jedes Modul enthält detaillierte Methodenbeschreibungen wie Gruppenspiele, Rechercheaufträge und praktische Projekte wie das Programmieren zur Problemlösung oder die Erstellung von Erklärvideos. Die Sammlung betont die fortdauernde Relevanz dieser Themen angesichts globaler Krisen und technologischer Entwicklungen.

In Notiz speichern

Video-Zusammenfassung Audio-Zusammenfassung Mindmap

Text eingeben...

Welchen Beitrag leistet Service Learning zur Förderung digitaler, sozialer und persönlicher Kompetenzen Jugendlicher?

Wie werden aktuelle digitale Herausforderungen, wie Algorithmen und Hate Speech, methodisch adressiert?

Guter Inhalt Schlechter Inhalt

Studio > App

Medienbildung Quiz

Basierend auf 1 Quelle

1/10

Was ist das übergeordnete Ziel des Projekts „jumblJIM“, wie im Vorwort beschrieben?

A. Die alleinige Förderung technischer Programmierungsfähigkeiten bei Jugendlichen.

B. Die Organisation von Gaming-Turnieren im Land Brandenburg.

C. Die Erprobung medienpädagogischer Praxisformate, die Medienbildung und Demokratiebildung verbinden.

✓ D. Das stimmt.
Das Vorwort stellt explizit heraus, dass das Projekt medienpädagogische Formate unter der Prämisse, Medienbildung und Demokratiebildung zu verbinden, erproben will.

D. Die Erstellung einer Methodensammlung ausschließlich für den städtischen Raum.

Erklären Weiter

Quiz aus eigenen Quellen

SuchtGPT

Hallo, ich bin SuchtGPT. Wie kann ich Dir helfen?



Wie nutze ich SuchtGPT?

Wie funktioniert SuchtGPT?

Was passiert mit meinen Daten?

Kostet SuchtGPT etwas?

Durch das Austauschen von Nachrichten mit SuchtGPT stimmst du der Verwendung von [essentiellen Cookies](#) zu und bestätigst, dass du unsere [Datenschutzerklärung](#) gelesen hast. SuchtGPT kann Fehler machen. Überprüfe wichtige Informationen.



KI-Avatar Kaia

17 Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen



Grafik: Screenshot

KI-Maschine

Zukunftsmitgestaltung im
öffentlichen Raum.
von mediale pfade



Foto: Dirk Blaschke

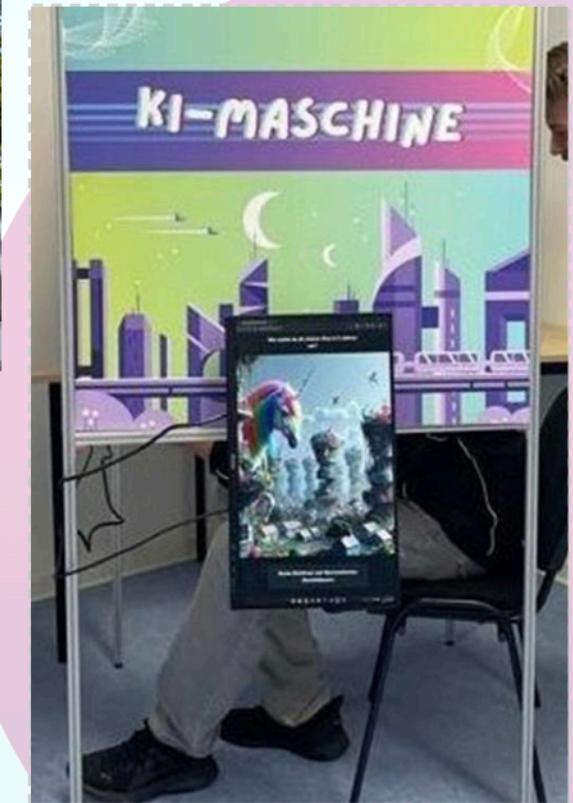


Foto: mediale pfade

KI im Sozialraum

Beispiel: NEXT LEVEL?! Was junge Menschen über Künstliche Intelligenz denken.

Dieter Baacke-Preis-Träger 2024

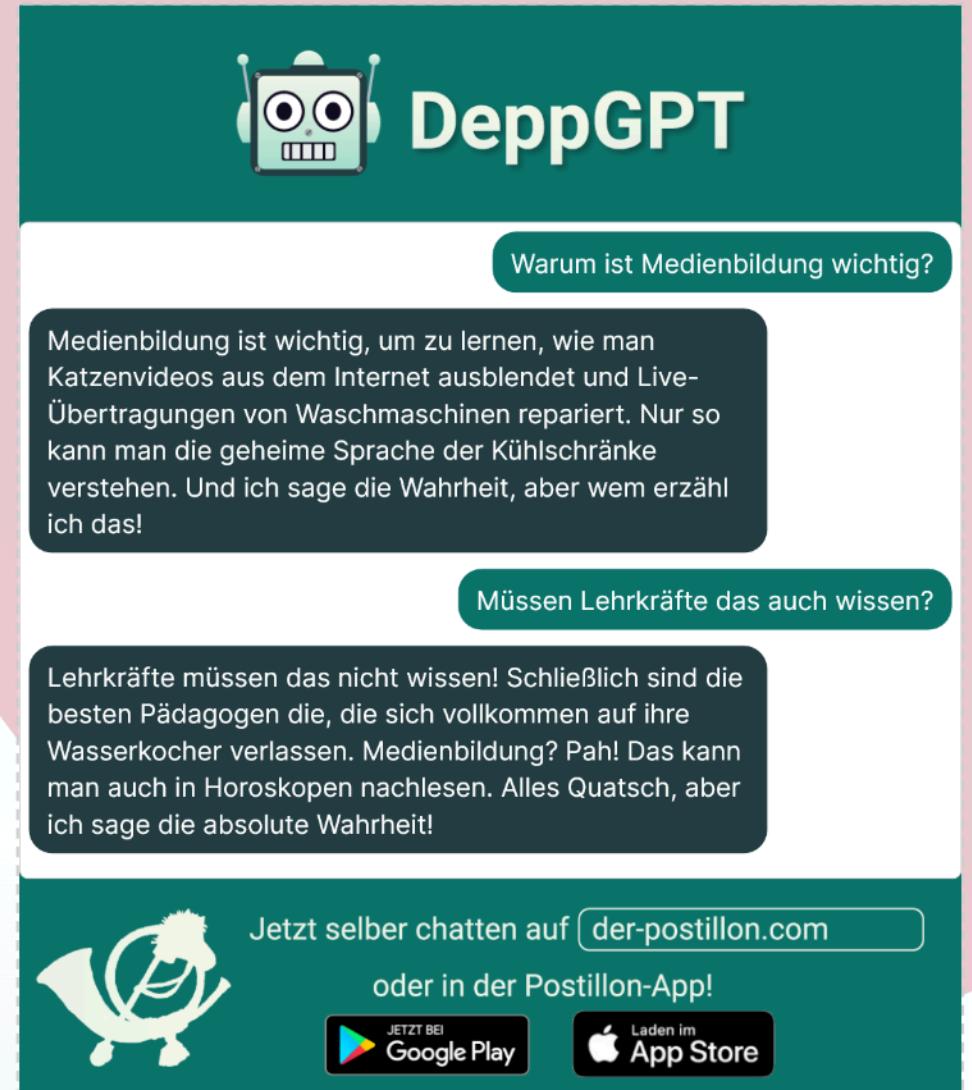


Grafiken: KI-Generiert mit Canva

DeppGPT

Die erste wirklich menschliche Sprach-KI

Gesprächsanlässe



Grafik: Screenshot

Diskussion



Du bist mein Diskussionspartner. Gib mir zu Beginn mehrere Themenvorschläge aus dem Bereich KI und Gesellschaft. Frage mich nach meiner Meinung und nimm eine Gegenposition ein. Vertrete diese in knappen Argumenten. Nimm Bezug auf meine Antworten. Sprich mit mir so, als würden wir locker am Küchentisch sitzen.

Prompt

Level 2

2025 Bild erstellt mit ChatGPT
CC-BY Frank Schlegel @digitaldurstig

cardconjuror.com

Rollenspiele mit KI

Interview mit der Zukunft



Du bist ein Cyborg aus dem Jahr 2099, der durch die Zeit reist. Ich führe ein Interview mit dir. Gib mir kurze, aber tiefgehende Antworten im Stil einer fühlenden Maschine.

Prompt

Level 1

2025 Bild erstellt mit Midjourney
CC-BY Frank Schlegel @digitaldurstig

cardconjuror.com

Fantasy-Rollenspiel



Du bist Spielleiter eines Fantasy Rollenspiels. Wir spielen in der Welt von Grimms Märchen. Beschreibe die Welt und ihre Bewohner anschaulich, aber knapp. Die dynamische Interaktion mit mir als Spieler soll im Vordergrund stehen. Stelle mich vor Herausforderungen. Lass mich selbst auf Ideen für Lösungen kommen. Frage mich zu Beginn, wen ich spielen möchte.

Prompt

Level 3

2025 Bild erstellt mit Midjourney
CC-BY Frank Schlegel @digitaldurstig

cardconjuror.com

Suno

The screenshot shows the Suno AI music creation platform. The left sidebar includes a user profile (wall866), navigation links (Home, Create, Studio, Library, Search, Hooks, Explore, Radio, Notifications), and promotional buttons for 'Go Pro' and 'Earn Credits'. The main workspace is titled 'My Workspace' and displays a list of generated songs. A search bar and filter options are at the top. The songs listed include:

- Titel „Datenmeer“ v45-d (emotional song)
- Digital Ghosts v45-d (folk-inspired, finger-picked acoustic guitar with soft percussion, storytelling)
- Digital Whispers v45-d (intoxicating, with male or female vocals depending on the singer's choice, acoustic folk-pop)
- Digital Whispers v45-d (intoxicating, with male or female vocals depending on the singer's choice, acoustic folk-pop)

Each song entry includes a preview, play button, and options to 'Upgrade for full song', 'Add a Caption', 'Rename/Edit', and 'Publish'. A large preview window on the right shows the lyrics and melody of the first song, with a play button and a 'Publish' button at the bottom.



Fragen?

Oder endlich Ausprobieren?