

## MOODLE-KURS

# KI-SPIELEKOFFER AB 5. KLASSE

Der Moodle-Kurs „KI-Spielekoffer“ ist eine Sammlung von KI-gestützten Spielen und wurde als fachübergreifendes Lernangebot gestaltet, um Schülerinnen und Schüler spielerisch an die Funktionsweise und Nutzung generativer KI-Anwendungen heranzuführen.

Aufbauend auf bekannten Spielprinzipien wie Quiz, Rätsel, Memory oder Tabu ermöglicht die Sammlung einen unterhaltsamen Einstieg in text- und bildgenerierende KI-Tools und unterstützt zugleich die Entwicklung von Sprach-, Medien- und Sozialkompetenzen. Die Lernenden üben sich darin, eigene kreative und präzise Prompts zu formulieren, und werden dafür sensibilisiert, dass KI-generierte Inhalte maßgeblich von den eingegebenen Anweisungen abhängen.

Der KI-Spielekoffer enthält mehrere eigenständige Spiele und wird fortlaufend um weitere Spiele ergänzt. Für jedes Spiel werden eine detaillierte Anleitung mit unterschiedlichen Spielvarianten bereitgestellt. Ergänzend bietet der Moodle-Kurs zu jedem Spiel fertig aufbereitete Materialien und Vorlagen sowie thematische Impulse, die Lehrkräften eine schnelle Umsetzung im Unterricht ermöglichen. Viele Formate sind sowohl analog als auch digital spielbar.

**SCHULFORM**

alle Schulformen

**KLASSENSTUFE**

ab 5. Klasse

**UNTERRICHTSFACH**

fachübergreifend

**UMFANG**

individuell

**EINSATZ**

unterrichtsbegleitend

**LERNFORM**

lernbegleitend/spielerisch

**KOMPETENZEN IN DER  
DIGITALEN WELT****3. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN**

3.1 Entwickeln und Produzieren

3.2 Weiterarbeiten und Integrieren

**5. PROBLEMLÖSEN UND HANDELN**

5.3 Eigene Defizite ermitteln und nach Lösungen suchen

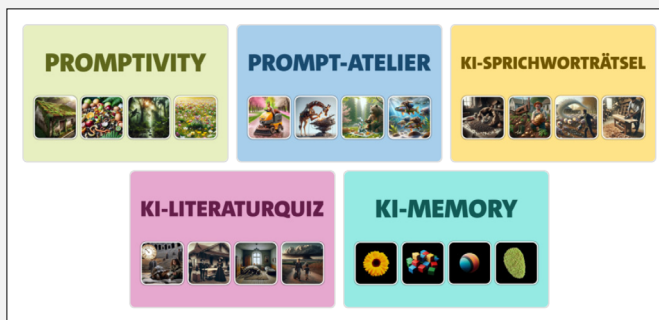
5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

**6. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN**

6.1 Medien analysieren und bewerten

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren





### KURSSTRUKTUR

Die einzelnen Spiele sind als kompakte Kursabschnitte organisiert, die unabhängig voneinander entdeckt und schnell ausprobiert werden können. Die einheitliche und übersichtliche Struktur erleichtert die Orientierung in den bereitgestellten Spielmaterialien und -vorlagen.

### INTERAKTIVE ELEMENTE

Digitale Spielformate und multimediale Inhalte fördern die Motivation der Lernenden und unterstützen unterschiedliche Lerntypen beim Ausprobieren der Spiele.

### ANALOG UND DIGITAL

Viele Spiele sind so konzipiert, dass sie flexibel in analogen und digitalen Lernumgebungen eingesetzt werden können. Neben digitalen Vorlagen und Impulsen stehen auch druckfähige Materialien (z. B. Spielkarten) zur Verfügung, die eine haptische und handlungsorientierte Umsetzung im Klassenraum ermöglichen. Gleichzeitig bleibt die Anbindung an KI-Tools als zentraler Bestandteil erhalten und kann je nach technischer Ausstattung und Unterrichtssituation passend integriert werden.

### MEDIENKOMPETENZ

Die Spiele fördern eine kritisch-reflexive Mediennutzung, indem sie die Lernenden für digital manipulierte Inhalte sensibilisieren und Grenzen sowie Risiken generativer KI-Anwendungen sichtbar machen. Durch das spielerische Erproben, Anpassen und Verbessern von Strategien werden Kreativität und Problemlösungskompetenz gestärkt. Kooperative Spielphasen unterstützen den Austausch in der Gruppe und fördern Teamarbeit, klares Formulieren und aktives Zuhören.

