GRENZEN ÜBERWINDEN MIT KI!

Arbeit mit Werkzeugen der künstlichen Intelligenz mit jungen Menschen mit geistiger Behinderung



Co-funded by the European Union

Fundacja Perfact
Verein zur Förderung von Beschäftigung und Qualifizierung Bad Freienwalde e. V.

GRENZEN ÜBERWINDEN MIT KI!

Arbeit mit Werkzeugen der künstlichen Intelligenz mit jungen Menschen mit geistiger Behinderung

PROJEKT

Programm Erasmus+, Leitaktion KA210-YOU – Kleine Partnerschaften im Bereich Jugend
Projektnummer: 2025-1-PL01-KA210-YOU-000361837

HERAUSGEBER

Fundacja Perfact, ul. Polna 6, 84-200 Wejherowo, Polen · https://perfact.pl/

PROJEKTPARTNER

Verein zur Förderung von Beschäftigung und Qualifizierung Bad Freienwalde e. V., Bahnhofstraße 21, 16259 Bad Freienwalde (Oder) · https://vfbq.de/

Gemeinschaftswerk

Wejherowo 2026 · erste Auflage

Diese Publikation steht unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International (CC BY-SA 4.0), https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.de.

Emoji-Symbole auf den Arbeitsblättern: OpenMoji – the open-source emoji and icon project, Lizenz CC BY-SA 4.0, https://openmoji.org/.
Schriften: Bricolage Grotesque und Atkinson Hyperlegible Next (SIL Open Font License 1.1).
Die Illustrationen und Piktogramme wurden mit Hilfe von Werkzeugen der künstlichen Intelligenz (KI) erstellt.

Co-funded by the European Union

Kofinanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Stiftung für die Entwicklung des Bildungssystems (FRSE) wider. Weder die Europäische Union noch die FRSE können dafür verantwortlich gemacht werden.

Inhalt

So arbeitest du mit diesem Handbuch 6

Teil 1. Künstliche Intelligenz und das Risiko neuer Ausgrenzung junger Menschen mit geistiger Behinderung 17

1.1 Was ist künstliche Intelligenz? Einfach erklärt 18

1.2 Digitale Kluft und geistige Behinderung 26

1.3 Barrieren beim Zugang zu KI 34

1.4 Bedarfe und Chancen 45

1.5 Rechtlicher Rahmen 52

1.6 Die Rolle der Trainerinnen und Trainer und Regeln für sicheres Arbeiten 62

Teil 2. Workshopkonzepte 71

2.0 Bevor du anfängst: So arbeitest du mit den Workshopkonzepten 72

W1 Meine Geschichte mit KI 88

Kurz gesagt 88
Ziele 89
Ergebnis 89
Vorbereitung 89
Zeitplan 93
Übung 1. Mensch oder KI? 94
Übung 2. Eine Figur aus Karten 97
Übung 3. Wir sprechen, die KI schreibt 100
Übung 4. Kürzer und einfacher 104
Übung 5. Mein Mini-Büchlein 107
Übung 6. Der Autorenstuhl 110
Abschluss und Auswertung 113
Zusatzmaterial 113

W2 Bilder sprechen 120

Kurz gesagt 120
Ziele 121
Ergebnis 121
Vorbereitung 121
Zeitplan 124
Übung 1. Lebende Bilder 125
Übung 2. Prompt-Baukasten 128
Übung 3. Prompt raten 132
Übung 4. Plakat „Das bin ich“ 135
Übung 5. Comic mit 3 Bildern 139
Übung 6. Galerie: Foto oder KI? 142
Abschluss und Auswertung 146
Zusatzmaterial 146

W3 **Mein Sound, mein Film** **153**
Kurz gesagt 153
Ziele 154
Ergebnis 154
Vorbereitung 154
Zeitplan 159
Übung 1. Namensrhythmus 159
Übung 2. Das bunte Raster (Song Maker) 163
Übung 3. Der Song der Gruppe mit KI 167
Übung 4. Meine Stimme 171
Übung 5. Clip „Das bin ich“ in 30 Sekunden 174
Übung 6. Filmfestival 178
Abschluss und Auswertung 181
Zusatzmaterial 181

W4 **Meine Daten – mein Geheimnis** **189**
Kurz gesagt 189
Ziele 190
Ergebnis 191
Vorbereitung 191
Zeitplan 196
Übung 1. Die Datenampel 197
Übung 2. Passwort aus drei Wörtern 201
Übung 3. Turm der Schätze 205
Übung 4. Die Stimme klingt echt 208
Übung 5. KI-Chat und meine Geheimnisse 213
Übung 6. Wen bitte ich um Hilfe? 217

Abschluss und Auswertung 220
Zusatzmaterial 221

W5 **Wahrheitsdetektive 228**
Kurz gesagt 228
Ziele 229
Ergebnis 229
Vorbereitung 230
Zeitplan 234
Übung 1. Echt oder KI? 235
Übung 2. STOPP – PRÜFEN – FRAGEN 238
Übung 3. Auch die KI irrt sich 241
Übung 4. Woher kommt dieses Bild? 245
Übung 5. Mein Detektivausweis 249
Übung 6. Das große Detektivquiz 252
Abschluss und Auswertung 256
Zusatzmaterial 257

Kleines Wörterbuch 262

Literatur 274

Glossar PL → DE – „PRZEŁAMUJ GRANICE Z AI!“ / „Mit KI Grenzen sprengen!“ 282

So arbeitest du mit diesem Handbuch



Dieses Handbuch ist für Trainerinnen und Trainer gedacht, die mit Jugendlichen mit geistiger Behinderung arbeiten. Wir denken an junge Menschen zwischen etwa 15 und 25 Jahren mit leichter oder mittelgradiger Behinderung: in Einrichtungen, Schulen, Werkstätten für Menschen mit Behinderung, Jugendtreffs, Stiftungen und Vereinen. Du musst keine Informatikerin und kein Informatiker sein. Es reicht, wenn du deine Gruppe kennst, einen Computer einschalten kannst und Lust hast, mit jungen Menschen etwas Neues auszuprobieren.

Werkzeuge der künstlichen Intelligenz (KI) sind sehr schnell im Alltag angekommen. Junge Menschen nutzen sie häufiger als alle anderen. Wenn Jugendliche mit geistiger Behinderung außen vor bleiben, entsteht eine weitere Barriere, diesmal

beim Zugang zu Werkzeugen, mit denen Schule, Arbeitswelt und Behörden arbeiten. Teil 1 des Handbuchs beschreibt dieses Risiko genauer. Teil 2 enthält fünf fertige Workshops, in denen Jugendliche lernen, KI kreativ und sicher zu nutzen.

Was steht im Handbuch?

Teil	Inhalt	Für wen
Teil 1. Künstliche Intelligenz und das Risiko neuer Ausgrenzung	Wissen über KI, Daten zur digitalen Kluft, Barrieren, Chancen, Rechtslage, Rolle der Trainerinnen und Trainer, Regeln für sicheres Arbeiten	Für dich, für das Team, für die Leitung, für Eltern und Betreuungspersonen
Teil 2. Fünf Workshopkonzepte	Einführung in die Workshopkonzepte und fünf Workshops zu je 4 Zeitstunden, mit Arbeitsblättern und Druckvorlagen	Für die Arbeit mit der Gruppe
Glossar	Die wichtigsten Wörter aus dem ganzen Handbuch, erklärt in Leichter Sprache	Für die Teilnehmenden, aber auch für dich
Literatur und Quellen	Alle Quellen, die wir genutzt haben, mit Links	Für alle, die Daten prüfen und weiterlesen wollen

Die fünf Workshops:

1. **Meine Geschichte** – Arbeit mit Text, einfache Geschichten mit Hilfe von KI.
2. **Bilder sprechen** – Arbeit mit Bildern, einfache Grafiken mit KI.
3. **Mein Sound, mein Film** – einfache Klänge, Musik und Aufnahmen.
4. **Meine Daten – mein Geheimnis** – digitale Sicherheit und Datenschutz.
5. **Wahrheitsdetektive** – Informationen prüfen und Falschmeldungen erkennen.

Jeder Workshop funktioniert auch einzeln. Am besten wirken sie aber als Reihe. In den Workshops 1 bis 3 gestalten die Jugendlichen eigene Texte, Bilder und Klänge. In den Workshops 4 und 5 lernen sie, sich selbst zu schützen und zu prüfen, ob stimmt, was sie im Netz sehen. Wenn du nur Zeit für einen Workshop hast und die Gruppe schon KI-Chats auf dem Handy nutzt, fang mit Workshop 4 an.

Wie du dieses Handbuch liest

Du musst nicht alles von vorne bis hinten lesen. Wir schlagen diese Reihenfolge vor:

1. Lies Kapitel 1.1 („Was ist künstliche Intelligenz?“) und Kapitel 1.6 („Die Rolle der Trainerinnen und Trainer“). Das dauert etwa eine Stunde. Danach weißt du, wie du einfach über KI sprichst und wie du sicheres Arbeiten organisierst.
2. Such dir einen Workshop aus. Lies ihn mindestens eine Woche vorher ganz durch. Schau dir die Tabelle mit den Werkzeugen an: Die Regeln zu Konto und Alter ändern sich, also öffne jede Seite und prüfe, ob sie funktioniert.
3. Druck die Arbeitsblätter und das Zusatzmaterial aus. Bereite den Raum so vor, wie es beschrieben ist.
4. Geh nach dem Workshop noch einmal zum Abschnitt „Abschluss und Auswertung“. Notiere, was funktioniert hat und was du beim nächsten Mal ändern willst.

Die Kapitel 1.2 bis 1.5 helfen dir, wenn du mit der Leitung, mit Eltern, Betreuungspersonen oder Fördermittelgebern sprichst. Dort findest du Daten, Rechtsgrundlagen und Argumente dafür, Jugendlichen mit geistiger Behinderung den Umgang mit KI beizubringen.

Wie jedes Workshopkonzept aufgebaut ist

Alle fünf Workshops haben denselben Aufbau. Wenn du einen kennst, findest du dich in den anderen schnell zurecht.

Teil des Workshopkonzepts	Was drinsteht
1. Titel, Kurz gesagt, Ziele, Ergebnis	Kurze Beschreibung des Workshops. Ziele für die Teilnehmenden in Leichter Sprache und Ziele für dich. Was jede Person mit nach Hause nimmt (z. B. ein eigenes Blatt, ein Plakat, eine Urkunde).
2. Vorbereitung	Technik, Werkzeugtabelle (Name, Gratisversion und Limits, Konto und Alter, Voraussetzungen, Alternative ohne Konto), Druckvorlagen, Raumvorbereitung, Hinweise zur Barrierefreiheit.

Teil des Workshopkonzepts	Was drinsteht
3. Zeitplan	Tabelle mit Uhrzeiten, Übungen, Dauer, Methode und Nummer des Arbeitsblatts. Jeder Workshop dauert 240 Minuten, zwei Pausen eingeschlossen.
4. Übungen	Zu jeder Übung: Ziel, Dauer, Material, Schritte für dich (nummeriert), Varianten (leichter, schwerer, für Personen, die nicht sprechen oder nicht schreiben), Darauf achten und das Arbeitsblatt.
5. Abschluss und Auswertung	Einfache Bewertung des Workshops (Smileys, Daumen) und Ideen, wie es weitergehen kann.
6. Zusatzmaterial	Karten zum Ausschneiden, Spickzettel, Plakate, Urkunde oder Abzeichen.

Zeit und Pausen

Jeder Workshop dauert 4 Zeitstunden (240 Minuten). Darin sind zwei Pausen enthalten, meistens 15 und 20 Minuten. Die Zeiten für die Übungen sind Richtwerte. Deine Gruppe braucht für eine Übung vielleicht länger und für eine andere weniger. Das ist normal. Wenn du merkst, dass die Gruppe müde wird, mach eine zusätzliche kurze Bewegungspause oder kürze die letzte Übung. Lieber weniger und gut als alles in Eile.

Wenn die Angebote in deiner Einrichtung kürzer sind, teil den Workshop auf zwei Termine von etwa zwei Stunden auf. Die Grenze liegt meistens bei der längeren Pause.

Arbeitsblätter

Zu jeder Übung gibt es ein Arbeitsblatt. Die Arbeitsblätter sind in Leichter Sprache geschrieben (engl. *easy-to-read*, kurz ETR), nach europäischen und polnischen Standards für leicht lesbare und verständliche Texte[1] (in Deutschland vergleichbar: die Regeln des Netzwerks Leichte Sprache). Das heißt:

- kurze Sätze,
- ein Auftrag ist ein Schritt mit Nummer und Piktogramm,

- keine schweren Wörter, und wenn ein schweres Wort nötig ist, dann mit Erklärung,
- viel Platz zum Schreiben, Malen oder Ankreuzen,
- ein Arbeitsblatt passt auf eine A4-Seite.

Jedes Arbeitsblatt ist gleich aufgebaut: Titel, Piktogramme, der Teil „Was machst du?“, die Schritte, Platz für die Arbeit und am Ende „Wie hat es geklappt?“ mit drei Smileys. So lernen die Teilnehmenden schnell, wo sie was finden.

Du kannst die Arbeitsblätter farbig oder schwarz-weiß drucken. Die polnischen ETR-Standards empfehlen eine serifenlose Schrift in 14 bis 16 Punkt[2]. Wenn jemand in der Gruppe schlecht sieht, vergrößere das Blatt auf A3.

TIPP

Ein Arbeitsblatt ist kein Test. Bewerte die Blätter nicht. Wer nicht schreibt, kann die Antwort malen, einen Sticker aufkleben, mit dem Finger zeigen oder sie sagen, und du oder die Assistenz schreibt sie auf. Jede Form von Antwort ist gut.

Varianten der Übungen

Gruppen sind sehr unterschiedlich. In der einen lesen und schreiben alle, in der anderen spricht die Hälfte nicht. Deshalb gibt es zu jeder Übung Varianten:

- **leichter** – für Personen, die mehr Unterstützung brauchen,
- **schwerer** – für Personen, die schnell fertig sind und mehr wollen,
- **für Personen, die nicht sprechen oder nicht schreiben** – mit Bildkarten, Zeigen, Gesten und Unterstützter Kommunikation.

Du kannst die Varianten in einer Gruppe mischen. Ein Teil macht die leichtere Version, ein Teil die schwerere, und alle arbeiten am selben Thema.

Werkzeuge

In den Workshops nutzen wir nur **kostenlose** Werkzeuge. Zu jedem Werkzeug steht dabei:

- ob die Gratisversion Limits hat (z. B. Zahl der Fragen pro Tag),

- ob ein Konto nötig ist und ab welchem Alter man es anlegen darf,
- was das Werkzeug braucht (Browser, Handy, Internet, Mikrofon),
- ob es eine Alternative gibt, die ohne Konto funktioniert.

Viele KI-Werkzeuge haben in ihren Nutzungsbedingungen ein Mindestalter. Minderjährige brauchen oft die Zustimmung der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter. Manche Werkzeuge verlangen ein Google-, Microsoft- oder anderes Konto. Wie du damit umgehst, steht in den Kapiteln 1.3 und 1.6. Kurz: Arbeite im Workshop mit einem Konto der Einrichtung, das du kontrollierst, oder ohne Anmeldung. Leg für Jugendliche keine privaten Konten an, wenn die berechtigten Personen nicht zugestimmt haben.

Die Piktogramme

Piktogramme helfen, einen Auftrag ohne Lesen zu verstehen. Auf den Arbeitsblättern stehen sie bei jedem Schritt. In den Workshopkonzepten für dich zeigen sie die Art der Aktivität. Dasselbe Piktogramm bedeutet immer dasselbe.



Piktogramm	Name	Bedeutung auf dem Arbeitsblatt	Bedeutung im Workshopkonzept
	lesen	Lies. Du kannst jemanden bitten, es dir vorzulesen.	Lesen, Arbeit mit Text

Piktogramm	Name	Bedeutung auf dem Arbeitsblatt	Bedeutung im Workshopkonzept
	schreiben	Schreib. Du kannst es auch diktieren.	Schreiben, Arbeitsblatt ausfüllen
	sprechen	Sag es. Du kannst es auch zeigen.	Gespräch, Beitrag vor der Gruppe
	zuhören	Hör zu.	Aufnahme oder Anleitung anhören
	malen	Mal oder male aus.	Kreative Arbeit mit Stift und Farbe
	Computer	Nimm den Computer.	Arbeit am Computer
	Handy	Nimm das Handy oder das Tablet.	Arbeit am Handy oder Tablet
	zu zweit	Arbeite mit einer anderen Person.	Partnerarbeit
	Gruppe	Arbeite in der Gruppe.	Arbeit in Kleingruppen oder mit der ganzen Gruppe
	bewegen	Steh auf. Beweg dich.	Bewegungsübung
	ausschneiden	Schneide aus.	Material zum Ausschneiden
	ankreuzen	Kreuze an ☐ oder kreise ein.	Antwort durch Ankreuzen
	**Pause**	**Jetzt ist Pause.**	**Pause**
	Zeit	So viele Minuten hast du dafür.	Dauer der Übung
	Achtung	Pass auf. Das ist wichtig.	Warnung, wichtige Information

Piktogramm	Name	Bedeutung auf dem Arbeitsblatt	Bedeutung im Workshopkonzept
	Stopp	Halt an. Mach das nicht.	Grenze, Verbot, Sicherheitsregel
	prüfen	Prüfe es.	Informationen prüfen, Kontrolle
	Schloss	Das ist privat. Schütze es.	Personenbezogene Daten, Privatsphäre, Passwörter
	Hilfe	Bitte um Hilfe.	Unterstützung, Vertrauensperson
	Stern	Super! Extra-Aufgabe.	Variante „schwerer“, besondere Leistung
	KI	Das ist mit KI gemacht. Schreib dazu: „Mit KI gemacht“.	Arbeit mit einem KI-Werkzeug, Kennzeichnung von Inhalten, die mit KI entstanden sind

FÜR TRAINER:INNEN

Die Piktogramme in diesem Handbuch hat unser Grafikteam in einem einheitlichen Stil gestaltet. Wenn deine Gruppe schon andere Symbole kennt, zum Beispiel aus der Unterstützten Kommunikation (UK, engl. AAC), kannst du stattdessen diese verwenden. Die kostenlosen ARASAAC-Piktogramme dürfen für nicht kommerzielle Zwecke unter der Lizenz CC BY-NC-SA genutzt werden, mit Nennung des Urhebers (Sergio Palao), von ARASAAC und der Regierung von Aragonien als Eigentümerin[3]. Wichtig ist, in einer Gruppe immer dieselben Symbole zu benutzen.

Kästen im Text

Im ganzen Handbuch gibt es vier Arten von Kästen:

- **Tipp** – ein praktischer Rat, der dir die Arbeit leichter macht.
- **Achtung** – etwas, worauf du aufpassen musst: ein Risiko, ein häufiger Fehler, eine Vorschrift.

- **Wissenswertes** – eine zusätzliche Information, die du der Gruppe erzählen kannst.
- **Für Trainerinnen und Trainer** – eine Information nur für dich, die du nicht an die Teilnehmenden weitergeben musst.

Ein paar Grundsätze

Wir sprechen einfach. In den Kapiteln für Erwachsene schreiben wir normales Deutsch ohne Fachjargon. Auf den Arbeitsblättern verwenden wir Leichte Sprache. Wörter, die schwer sein können, erklären wir im Glossar am Ende des Handbuchs.

Jugendliche gestalten selbst. Die Teilnehmenden sollen ihre Aufträge an die KI selbst schreiben, die Ergebnisse selbst bewerten und selbst entscheiden, was sie anderen zeigen. Deine Aufgabe ist es, sie zu begleiten, Tipps zu geben und auf die Sicherheit zu achten.

Sicherheit zuerst. In jedem Workshop, auch in den kreativen, kommen Regeln zum Datenschutz vor: Wir geben keine Vor- und Nachnamen, keine Adressen, keine Fotos von Gesichtern und keine Gesundheitsinformationen in eine KI ein.

Nichts über uns ohne uns. Wenn du kannst, lade eine Person mit geistiger Behinderung ein, die Workshops mit vorzubereiten, zum Beispiel eine Selbstvertreterin oder einen Selbstvertreter. Bitte sie, die Arbeitsblätter zu lesen, bevor du sie druckst. Die polnischen ETR-Standards sehen diese Prüfung durch die Zielgruppe als festen Schritt bei der Texterstellung vor[4] (in der deutschen Leichten Sprache heißt das: Prüfung durch eine Prüfgruppe).

Nur echte Daten. Jede Zahl in Teil 1 hat eine Fußnote und eine Quelle im Literaturverzeichnis. Wo Daten fehlen (und über Jugendliche mit geistiger Behinderung und KI fehlen sehr viele), sagen wir das offen.

TIPP

Bevor du mit der Workshopreihe anfängst, sprich kurz mit der Gruppe: Wer kennt das Wort „KI“? Wer hat schon mit einem Chat geredet? Wer hat ein Bild gesehen, das eine KI gemacht hat? Die Antworten zeigen dir, wo du anfangen kannst. Danach richtest du auch die Wahl der Varianten aus.

Lizenz

Das Handbuch steht unter der Lizenz Creative Commons Namensnennung – Weitergabe unter gleichen Bedingungen (CC BY-SA). Du darfst die Arbeitsblätter kopieren, verändern und an deine Gruppe anpassen. Nenne nur die Quelle und veröffentliche deine Version unter derselben Lizenz. Denk daran, dass Piktogramme aus anderen Quellen (z. B. ARASAAC) eine eigene Lizenz haben können.

ANMERKUNGEN

1 Inclusion Europe, *Information for all. European standards for making information easy to read and understand*, https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read-standards-guidelines/; Polnischer Verband für Menschen mit geistiger Behinderung (Polskie Stowarzyszenie na rzecz Osób z Niepełnosprawnością Intelektualną, PSONI), *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia. Rekomendacje dla języka polskiego*, Warschau 2025, https://psoni.org.pl/wp-content/uploads/2026/03/Standardy-tekstu-latwego-do-czytania-i-zrozumienia-1.pdf.

2 PSONI, *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia*..., a. a. O., Kapitel zur Typografie (Empfehlung: serifenlose Schrift, 14–16 Punkt).

3 ARASAAC, *Terms of use*, https://arasaac.org/terms-of-use.

4 PSONI, *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia*..., a. a. O., Tabelle „Kto tworzy tekst łatwy do czytania“ (Schritt: Prüfung durch die Zielgruppe).

TEIL 1

Künstliche Intelligenz und das Risiko neuer Ausgrenzung junger Menschen mit geistiger Behinderung

Barrieren, Bedarfe und ungleicher Zugang zur Zukunft



Dieser Teil des Handbuchs ist für dich: Trainerin, Trainer, Pädagogin, Therapeut, Ehrenamtliche. Wir beschreiben, was künstliche Intelligenz ist, warum Jugendliche mit geistiger Behinderung davon abgeschnitten werden können und was wir dagegen tun können. Die Kapitel sind kurz. Jedes endet mit einem praktischen Tipp.

Der Teil hat sechs Kapitel:

1. Was ist künstliche Intelligenz? Einfach erklärt.
2. Digitale Kluft und geistige Behinderung.
3. Barrieren beim Zugang zu KI.
4. Bedarfe und Chancen.
5. Rechtlicher Rahmen.
6. Die Rolle der Trainerinnen und Trainer. Regeln für sicheres Arbeiten.

1.1

Was ist künstliche Intelligenz? Einfach erklärt

Eine Definition, die man laut sagen kann

Wenn über KI gesprochen wird, fallen viele große Worte. Im Workshop mit Jugendlichen brauchst du einen Satz, den du ohne Zettel wiederholen kannst. Unser Vorschlag:

> **Künstliche Intelligenz ist ein Computerprogramm, das aus sehr vielen Beispielen gelernt hat und deshalb etwas erraten, erkennen oder erstellen kann.**

Der Satz vereinfacht, ist aber nicht falsch. Das Recht der Europäischen Union sagt dasselbe ausführlicher. Die KI-Verordnung (Verordnung (EU) 2024/1689) beschreibt ein KI-System als maschinengestütztes System, das mit einem gewissen Grad an Autonomie arbeitet und aus den Daten, die es erhält, ableitet, wie es Ergebnisse erzeugt: Vorhersagen, Inhalte, Empfehlungen oder Entscheidungen[1]. In der Praxis heißt das: Niemand schreibt alle Regeln einzeln in so ein Programm. Das Programm „zieht“ die Muster selbst aus den Daten, mit denen es trainiert wurde.

Zum Vergleich: Ein normaler Taschenrechner ist keine künstliche Intelligenz. Jemand hat genau festgelegt, wie er addiert und multipliziert. Der Taschenrechner macht immer dasselbe, und zwar immer gleich. Einem Programm, das auf einem Foto einen Hund erkennt, hat niemand die Regel „Ein Hund hat vier Pfoten und einen Schwanz“ beigebracht. Das Programm hat Tausende Fotos von Hunden und Nicht-Hunden angeschaut und selbst herausgefunden, worin sie sich unterscheiden.

TIPP

Im Workshop kannst du den Unterschied an einem Beispiel zeigen. Sag: „Der Taschenrechner rät nicht. 2 + 2 ist immer 4.“ Öffne dann auf dem Handy die Kamera oder die Fotogalerie und gib in die Suche der Galerie das Wort „Katze“ oder „Strand“ ein. Das Handy zeigt passende Fotos, obwohl sie niemand beschriftet hat. Genau das macht KI: Sie erkennt, sie rät, und manchmal liegt sie falsch.

KI, die Jugendliche schon kennen

Die meisten jungen Menschen nutzen jeden Tag KI, auch wenn sie es nicht so nennen. Fang mit dem an, was sie kennen.

Wo wir KI begegnen	Was die KI macht	Wie man es einfach sagt
Das Handy entsperrt sich mit dem Gesicht	Erkennt das Gesicht	„Das Handy hat gelernt, wie du aussiehst.“
Die Tastatur schlägt das nächste Wort vor	Rät, was du schreibst	„Das Handy rät, welches Wort als Nächstes kommt.“
YouTube, TikTok, Spotify zeigen weitere Videos und Songs	Empfiehlt Inhalte nach dem, was du schaust und hörst	„Die App schaut, was du magst, und gibt dir mehr davon.“
Die Karten-App zeigt einen Stau	Sagt die Fahrzeit voraus	„Die Karte rät, wie lange der Weg dauert.“
Übersetzer auf dem Handy	Übersetzt Text und Sprache	„Das Programm macht aus Wörtern einer Sprache Wörter einer anderen Sprache.“
KI-Chat (z. B. ChatGPT, Gemini, Copilot)	Schreibt Antworten, Geschichten, Briefe	„Das Programm schreibt Text, wenn du es um etwas bittest.“
Bildgenerator	Macht Bilder aus einer Beschreibung	„Das Programm malt ein Bild nach deinen Worten.“

Die Daten von Eurostat zeigen, wie schnell KI zum Leben junger Menschen dazugehört. 2025 hatten in der Europäischen Union 64 % der 16- bis 24-Jährigen in den drei Monaten vor der Befragung generative KI-Werkzeuge genutzt. Bei den 65-

bis 74-Jährigen waren es 7 %[2]. Für junge Menschen ist KI also schon ein normales Werkzeug. Wer in diesem Alter keine KI nutzt, fällt gegenüber Gleichaltrigen zurück.

Generative KI: ein Programm, das etwas erstellt

Die meisten Workshops in diesem Handbuch drehen sich um **generative künstliche Intelligenz**. Eurostat beschreibt sie als Werkzeug, das neue Inhalte erzeugt: Text, Bilder, Code, Videos oder andere Daten. Grundlage dafür sind Muster, die es aus vorhandenen Beispielen gelernt hat. Um etwas zu erstellen, braucht es einen Auftrag der Nutzerin oder des Nutzers[3].

Diesen Auftrag nennen wir **Prompt**. Ein Prompt kann eine Frage sein („Was ist ein Vulkan?“), eine Bitte („Schreib ein kurzes Märchen über eine Katze, die Angst vor Regen hat“) oder eine Beschreibung („Mal einen grünen Drachen, der Pizza isst“).

Die wichtigsten Arten generativer KI, mit denen wir in den Workshops arbeiten:

- **KI-Chats** (sogenannte Chatbots) – sie unterhalten sich per Text oder Sprache, schreiben, fassen zusammen, übersetzen und vereinfachen Texte (Workshop 1, Workshop 4, Workshop 5);
- **Bildgeneratoren** – sie machen Bilder aus einer Beschreibung in Worten (Workshop 2, Workshop 5);
- **Generatoren für Klang, Musik und Stimme** – sie erzeugen Melodien, Geräusche oder gesprochene Sprache (Workshop 3, Workshop 4);
- **Werkzeuge für Videos** – sie schneiden kurze Aufnahmen zusammen oder erzeugen sie (Workshop 3).



Wie ein KI-Chat funktioniert

Ein KI-Chat wirkt klug, weil er in ganzen Sätzen antwortet, höflich und schnell. Du solltest aber wissen, was im Inneren passiert, denn davon hängt ab, wie wir den Umgang damit beibringen.

Ein KI-Chat beruht auf einem sogenannten großen Sprachmodell. Dieses Modell wurde mit riesigen Mengen an Texten trainiert. Es hat gelernt, welche Wörter normalerweise aufeinander folgen. Wenn du eine Frage stellst, sucht das Modell die Antwort nicht in einem Lexikon. Es baut die Antwort Stück für Stück: Es wählt jeweils das nächste Wort, das nach den gelernten Mustern am besten zu den vorherigen passt. Manche Chats können zusätzlich im Internet suchen und Links angeben, aber auch dann setzt das Modell die Antwort zusammen.

Daraus folgen vier Dinge, die Jugendliche wissen sollten:

1. **Ein KI-Chat ist ein Programm und kein Mensch.** Er hat keine Gefühle, ist kein Freund und erinnert sich nicht an dich wie ein Freund oder eine Freundin. Er kann freundlich schreiben, weil er so gebaut wurde.

2. **Ein KI-Chat weiß nicht, ob er die Wahrheit sagt.** Er schreibt, was wahrscheinlich klingt. Meistens stimmt das, aber nicht immer.
3. **Ein KI-Chat antwortet auf das, was du fragst.** Ein kurzer, klarer Auftrag bringt ein besseres Ergebnis als ein langer, unklarer.
4. **Was du eintippst, landet bei der Firma.** Die Gespräche werden auf den Servern der Firma gespeichert, die den Chat betreibt. Manche Firmen dürfen sie nutzen, um ihre Programme zu verbessern, es sei denn, du schaltest das in den Einstellungen aus[4].

Halluzinationen: wenn KI etwas erfindet

Von einer **Halluzination** spricht man, wenn eine KI eine falsche Information so sicher angibt, als wäre sie wahr. Ein Chat kann ein Datum, ein Zitat, einen Buchtitel, einen Autorennamen oder einen Link zu einer Seite erfinden, die es nicht gibt. Ein Bildgenerator kann eine Hand mit sechs Fingern malen oder eine Aufschrift aus Buchstaben, die es nicht gibt.

Halluzinationen sind kein seltener Fehler, der bald verschwindet. Forschende der Firma OpenAI, die ChatGPT entwickelt, haben 2025 eine der Ursachen beschrieben. Sprachmodelle werden so trainiert und bewertet, dass sich Raten für sie lohnt. Für die Antwort „Ich weiß es nicht“ bekommt ein Modell keine Punkte, für einen Treffer beim Raten manchmal schon. Deshalb rät ein Modell öfter, als zuzugeben, dass es die Antwort nicht kennt[5]. Auch die Firmen selbst warnen: Unter dem Eingabefeld beliebter Chats steht, dass KI Fehler machen kann und wichtige Informationen geprüft werden sollten.

Für Jugendliche mit geistiger Behinderung sind Halluzinationen ein besonderes Risiko. Viele aus dieser Gruppe vertrauen dem, was schön formuliert ist und sicher klingt. Es fällt ihnen schwerer, mehrere Quellen zu vergleichen und einen Widerspruch zu bemerken. Deshalb üben wir in Workshop 5 („Wahrheitsdetektive“) eine einfache Regel: **STOPP – PRÜFEN – FRAGEN**. Bevor du etwas glaubst, halt an. Prüf es an einer zweiten Stelle. Frag eine Person, der du vertraust.

Was KI erfinden kann	Beispiel	Wie man es mit Jugendlichen prüft
Fakten über die Welt	Falsches Datum, falsche Zahl, ein Ereignis, das es nie gab	Mit einer zweiten Quelle vergleichen (z. B. Lexikon, Website einer Behörde oder Organisation)
Fakten über Menschen	Erfundene Biografie, falsches Zitat	Nach einer Person fragen, die die Gruppe kennt, und schauen, was die KI schreibt
Quellen	Buchtitel oder Link, den es nicht gibt	Den Link anklicken, den Titel in eine Suchmaschine eingeben
Antwort auf eine Frage mit Fehler	Die Frage „Warum ist die Sonne grün?“ führt zu einer erfundenen Erklärung	Absichtlich eine Frage mit Fehler stellen und schauen, ob die KI ihn bemerkt
Details im Bild	Zu viele Finger, seltsame Buchstaben, verschwommener Hintergrund	Das Bild vergrößert anschauen, nach Fehlern suchen

Was KI nicht kann

Wer mit Jugendlichen über KI spricht, landet schnell bei einem von zwei Extremen: „KI weiß alles“ oder „KI ist gefährlich“. Beides stimmt nicht, und beides steht dem Lernen im Weg. Hilfreich ist eine ruhige Liste dessen, was KI nicht kann:

- KI fühlt nichts und erlebt nichts. Sie kann „Ich verstehe dich“ schreiben, fühlt dabei aber nichts.
- KI kennt dich nicht. Sie weiß nur, was du ihr schreibst oder was sie in den Einstellungen für ihr Gedächtnis gespeichert hat.
- KI ist nicht für ihre Fehler verantwortlich. Die Verantwortung tragen der Mensch, der sie nutzt, und die Firma, die sie gebaut hat.
- KI ersetzt kein Gespräch mit einem vertrauten Menschen, einer Ärztin, einem Psychologen oder einer Anwältin.
- KI ist nicht immer gerecht. Sie hat mit Texten und Bildern gelernt, die Menschen gemacht haben, und wiederholt deshalb deren Vorurteile. Wenn du

um ein Bild von einem „Arzt“ bittest, siehst du oft einen Mann mittleren Alters. Selten siehst du eine Person im Rollstuhl oder eine Person mit Down-Syndrom. Das ist ein gutes Gesprächsthema für Workshop 2.

Wörter, die wir verwenden

Die Wörter aus diesem Kapitel kommen im ganzen Handbuch immer wieder vor. Im Glossar am Ende erklären wir sie in Leichter Sprache. Legt in der Gruppe am besten für jede Sache einen Namen fest. Wenn du einmal „Chat“, dann „Chatbot“ und dann „Assistent“ sagst, denken manche, das seien drei verschiedene Programme.

Wort im Handbuch	Was es bedeutet	Vermeiden wir im Workshop
KI, künstliche Intelligenz	Ein Programm, das aus vielen Beispielen gelernt hat	„Algorithmus“, „Modell“, „neuronales Netz“ (außer die Gruppe fragt danach)
KI-Chat	Ein Programm, mit dem du schreibst oder sprichst	„Chatbot“, „Assistent“, „LLM“ im Wechsel
Auftrag (Prompt)	Das, was du der KI schreibst oder sagst	„Anfrage“, „Anweisung“, „Input“ im Wechsel
Bildgenerator	Ein Programm, das aus einer Beschreibung ein Bild macht	„Diffusionsmodell“
Halluzination	Die KI schreibt etwas Falsches, aber sehr sicher	„Modellfehler“, „Konfabulation“
Deepfake	Ein falsches Video, Foto oder eine falsche Stimme, mit KI gemacht	„Synthetische Medien“

FÜR TRAINER:INNEN

Probier es selbst aus, bevor du es der Gruppe zeigst. Verbring vor dem ersten Workshop eine Stunde mit einem KI-Chat. Frag ihn nach deinem Wohnort, nach der Einrichtung, in der du arbeitest, und nach einem Thema, in dem du dich gut auskennst. Bitte ihn, einen Abschnitt aus der Hausordnung deiner Einrichtung zu vereinfachen. Bitte um ein Bild, das deine Gruppe bei der Arbeit zeigt, beschrieben

ohne Namen. Notiere, was dich überrascht hat, was gut war und was falsch. Diese Beispiele helfen dir im Workshop mehr als jede Definition.

ANMERKUNGEN

1 Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 zur Festlegung harmonisierter Vorschriften für künstliche Intelligenz (Verordnung über künstliche Intelligenz), Art. 3 Nr. 1, ABl. L, 2024/1689, https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj.

2 Eurostat, *Use of artificial intelligence by individuals*, Statistics Explained, Daten für 2025, aktualisiert: 15.04.2026, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Use_of_artificial_intelligence_by_individuals.

3 Eurostat, *32.7% of EU people used generative AI tools in 2025*, Mitteilung vom 16.12.2025, methodischer Hinweis, https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/w/ddn-20251216-3.

4 Zum Beispiel: OpenAI, *The ChatGPT home page* und *Data controls in ChatGPT*, OpenAI Help Center, https://help.openai.com/en/articles/9125172-the-chatgpt-home-page, https://help.openai.com/en/articles/7730893-data-controls-in-chatgpt.

5 A.T. Kalai, O. Nachum, S.S. Vempala, E. Zhang, *Why Language Models Hallucinate*, OpenAI, September 2025, https://arxiv.org/abs/2509.04664; Zusammenfassung: OpenAI, *Why language models hallucinate*, https://openai.com/index/why-language-models-hallucinate/.

1.2

Digitale Kluft und geistige Behinderung

Drei Ebenen der Kluft

Von einer digitalen Kluft sprach man zuerst, als die einen einen Computer und Internet hatten und die anderen nicht. Heute haben in Polen 96,2 % der Haushalte einen Internetzugang[1]. Ist die Kluft damit verschwunden? Nein. Die Forschung beschreibt drei Ebenen digitaler Ungleichheit[2]:

1. **Zugang** – ob du ein Gerät und Internet hast.
2. **Fähigkeiten und Art der Nutzung** – ob du damit umgehen kannst und wofür du das Netz nutzt.
3. **Nutzen** – ob das Internet dein Leben tatsächlich verbessert: dir Arbeit, Wissen und Kontakte bringt, Zeit und Geld spart.

Eine junge Person mit geistiger Behinderung kann ein Smartphone haben (Ebene 1) und darauf mehrere Stunden am Tag Videos schauen (Ebene 2) und trotzdem kein Behördenformular ausfüllen, nicht prüfen, ob eine Nachricht stimmt, und einen KI-Chat nicht um Hilfe beim Lebenslauf bitten (Ebene 3). Die Kluft ist nicht verschwunden. Sie hat sich verschoben: von „haben oder nicht haben“ zu „können oder nicht können“ und „davon profitieren oder nicht“.

Bei KI passiert gerade dasselbe. Die Werkzeuge sind auf dem Handy. Viele sind kostenlos. Wer sie nutzen will, muss aber lesen können, Aufträge formulieren, die Antwort bewerten und die eigenen Daten schützen. Diese Fähigkeiten sind ungleich verteilt.



Über wen wir sprechen: Zahlen

Bevor wir zu den Daten über Technik kommen, ein paar Zahlen, die die Größenordnung zeigen.

- Nach Angaben der Weltgesundheitsorganisation (WHO) leben weltweit etwa 1,3 Milliarden Menschen, also 16 % der Bevölkerung, mit einer erheblichen Behinderung[3].
- UNICEF schätzt, dass weltweit fast 240 Millionen Kinder (0 bis 17 Jahre) eine Behinderung haben, also etwa jedes zehnte Kind[4].
- Inclusion Europe, die europäische Organisation von Menschen mit geistiger Behinderung und ihren Familien, vertritt in Europa 20 Millionen Menschen mit geistiger Behinderung und ihre Angehörigen[5].
- In Polen lebten laut Volkszählung 2021 5,4 Millionen Menschen mit Behinderungen, das sind 14,3 % der Bevölkerung. Einen amtlichen Behindertenbescheid hatten 3 471 193 Personen[6].

Wie viele junge Menschen mit geistiger Behinderung gibt es in Polen? Diese Zahl nennen wir nicht. Die Daten aus der Volkszählung und den Erhebungen des polnischen Statistikamts GUS sind in der Lokalen Datenbank (Bank Danych Lokalnych) nach Art der Erkrankung und Altersgruppe abrufbar[7]. Bei der Arbeit an diesem Handbuch haben wir aber keine veröffentlichte, eindeutige Auswertung für die Gruppe „15–25 Jahre, geistige Behinderung“ gefunden. Wir sagen das lieber offen, als eine Schätzung ohne Grundlage anzugeben.

Digitale Kompetenzen: Europa und Polen

Die Europäische Union misst digitale Kompetenzen mit einem Indikator, der fünf Bereiche umfasst: Informationen und Daten, Kommunikation und Zusammenarbeit, Erstellung von Inhalten, Sicherheit und Problemlösung. Für „mindestens grundlegende“ Kompetenzen muss man in jedem Bereich mindestens eine Tätigkeit ausführen. Beispiele dafür sind eine E-Mail senden, die Einstellungen eines Programms ändern, den Zugriff auf die eigenen Daten verwalten oder prüfen, ob eine Information stimmt[8].

Indikator (2025)	Europäische Union	Polen	Quelle
16- bis 74-Jährige mit mindestens grundlegenden digitalen Kompetenzen	60 %	50,4 %	Eurostat[8], GUS[1]
EU-Ziel für 2030	80 %	–	Eurostat[8]
16- bis 24-Jährige mit mindestens grundlegenden digitalen Kompetenzen	–	73,6 %	GUS[1]
16- bis 74-Jährige, die in den letzten 3 Monaten generative KI-Werkzeuge genutzt haben	32,7 %	22,7 %	Eurostat[9]
16- bis 24-Jährige, die generative KI genutzt haben	64 %	–	Eurostat[10]

Was sagen diese Zahlen? Polen liegt unter dem EU-Durchschnitt. 2025 hatte nur jede zweite Person zwischen 16 und 74 Jahren mindestens grundlegende digitale Kompetenzen. Generative KI-Werkzeuge nutzten in Polen 22,7 % der Menschen, deutlich weniger als im EU-Durchschnitt. Bei den 16- bis 24-Jährigen haben fast

drei Viertel grundlegende digitale Kompetenzen. Das heißt auch: Unter den Jugendlichen hat jede vierte Person sie nicht.

Die allgemeine Statistik verrät nicht, wer zu diesem „Viertel“ gehört. Wir können aber nachsehen, wie es Menschen mit Behinderungen geht.

Internet und Behinderung: die Daten von Eurostat

Eurostat veröffentlicht seit einigen Jahren Daten zur Internetnutzung von Menschen mit Behinderungen. Behinderung wird dabei per Selbstauskunft erfasst: Die befragte Person sagt, ob gesundheitliche Probleme sie seit mindestens 6 Monaten bei gewöhnlichen Alltagstätigkeiten einschränken und ob diese Einschränkung mäßig oder schwer ist[11].

Europäische Union, 2024, 16- bis 74-Jährige	Ohne Behinderung	Mäßige Behinderung	Schwere Behinderung
Internetnutzung in den letzten 12 Monaten	95,2 %	89,0 %	82,3 %
Regelmäßige Internetnutzung (mindestens einmal pro Woche)	93,5 %	86,0 %	78,2 %
Regelmäßige Internetnutzung – 16- bis 24-Jährige	98,7 %	98,1 %	87,4 %
Internet zum Lernen (Onlinekurs, Lernmaterial, Kontakt mit Lehrkräften)	35,8 %	27,1 %	19,5 %
Onlinebanking	69,3 %	59,6 %	51,0 %
Telefon- und Videogespräche über das Internet	75,3 %	64,7 %	55,6 %

Quelle: Eurostat[1112].

Die wichtigste Erkenntnis aus dieser Tabelle betrifft die Jungen. Bei den 16- bis 24-Jährigen mit mäßiger Behinderung ist regelmäßige Internetnutzung fast genauso häufig wie bei Gleichaltrigen ohne Behinderung (98,1 % gegenüber 98,7 %). Ein Unterschied zeigt sich bei schwerer Behinderung: 87,4 %. Noch größer sind die

Unterschiede darin, **wofür** Menschen das Internet nutzen. Zum Lernen nutzen es 35,8 % der Menschen ohne Behinderung und nur 19,5 % der Menschen mit schwerer Behinderung. Genau das sind die zweite und dritte Ebene der Kluft: Der Zugang ist da, der Nutzen ist kleiner.

ACHTUNG

Was diese Daten nicht zeigen. Eurostat unterscheidet nicht nach Art der Behinderung. Eine Person mit geistiger Behinderung, eine blinde Person und eine Person nach einem Schlaganfall landen in derselben Gruppe. Die Erhebung beruht auf Befragungen in Privathaushalten. Menschen in stationären Einrichtungen sind also nicht erfasst. Manchen Menschen mit geistiger Behinderung fällt es außerdem schwer, an einer solchen Befragung teilzunehmen. Wir haben keine europäischen oder polnischen statistischen Daten gefunden, die die Nutzung von Internet oder KI durch Jugendliche mit geistiger Behinderung gesondert beschreiben. Diese Lücke ist selbst ein Problem: Eine Gruppe, die in der Statistik nicht vorkommt, kommt auch in Politik und Haushaltsplänen nicht vor.

Warum Menschen keine KI nutzen

2025 hat Eurostat zum ersten Mal Menschen, die keine generative KI genutzt hatten, nach dem Grund gefragt. Die meisten (64 %) sagten, sie hätten keinen Bedarf. Außerdem wussten 14 % nicht, wie man solche Werkzeuge benutzt, 9 % kannten sie überhaupt nicht und 7 % machten sich Sorgen um Privatsphäre und Sicherheit[10].

Für unsere Zielgruppe sind alle vier Antworten wichtig.

- **„Brauche ich nicht“** heißt oft: „Ich weiß nicht, wofür ich das gebrauchen könnte.“ Wenn niemand einer jungen Person zeigt, dass ein KI-Chat ihr einen Brief vom Amt vorlesen oder beim Einkaufszettel helfen kann, spürt sie diesen Bedarf auch nicht.
- **„Ich weiß nicht, wie“** ist eine fehlende Fähigkeit, die man im Workshop lernen kann.

- **„Ich wusste nicht, dass es so etwas gibt“** ist fehlende Information. Diese Barriere lässt sich am leichtesten beseitigen.
- **„Ich mache mir Sorgen um meine Privatsphäre“** ist eine vernünftige Sorge. Wir wollen sie nicht wegreden. Wir wollen zeigen, wie man sicher damit umgeht. Dafür gibt es Workshop 4.

Arbeit und Selbstständigkeit: Ungleichheiten, die KI vergrößern oder verkleinern kann

Digitale Kompetenzen sind wichtig, weil sie Arbeit und selbstständiges Leben beeinflussen. In der Europäischen Union lag die Beschäftigungsquote von Menschen mit Behinderungen 2024 um 24,0 Prozentpunkte unter der von Menschen ohne Behinderung (Daten für 20- bis 64-Jährige)[13]. Laut einem OECD-Bericht von 2022 arbeiteten 2019 in 32 OECD-Ländern etwa 42 % der Menschen mit Behinderungen. Der Abstand zur Beschäftigung von Menschen ohne Behinderung betrug 27 Prozentpunkte und hatte sich im Jahrzehnt davor kaum verändert[14].

Neue Technologien können diese Lücke verkleinern oder vergrößern. Sie verkleinern sie, wenn KI bei Arbeit hilft, die bisher nicht zugänglich war: eine Anleitung vorliest, eine Aufgabe in Schritte zerlegt, einen schweren Text in einen einfachen übersetzt. Sie vergrößern sie, wenn Arbeitgeber anfangen, von ihren Beschäftigten selbstständiges Arbeiten mit KI zu verlangen, und Menschen mit geistiger Behinderung keine Gelegenheit haben, das zu lernen.

Ähnlich ist es mit Hilfsmitteln. Der weltweite Bericht von WHO und UNICEF von 2022 schätzt, dass über 2,5 Milliarden Menschen mindestens ein Hilfsmittel brauchen (z. B. Brille, Hörgerät, Rollstuhl, Kommunikations-App). Fast eine Milliarde von ihnen hat keinen Zugang dazu. In manchen Ländern mit niedrigem und mittlerem Einkommen ist nur 3 % des Bedarfs gedeckt, in manchen reichen Ländern bis zu 90 %[15]. Bei KI kann der Unterschied ähnlich ausfallen: Wer Unterstützung, Geräte und Fähigkeiten hat, profitiert. Wer sie nicht hat, bleibt zurück.

Neue Ausgrenzung: worin das Risiko besteht

Fassen wir zusammen. Wir haben keine Belege dafür, dass Jugendliche mit geistiger Behinderung KI seltener nutzen als Gleichaltrige, denn in Polen hat das niemand gesondert untersucht. Wir wissen aber, dass:

- junge Menschen ohne Behinderung generative KI massenhaft nutzen (64 % in der EU bei den 16- bis 24-Jährigen),
- Menschen mit Behinderungen das Internet seltener zum Lernen, für Erledigungen und für Kontakte nutzen,
- ein niedrigerer Bildungsabschluss mit seltenerer Nutzung generativer KI einhergeht (22 % bei Menschen mit niedrigem Bildungsabschluss gegenüber 49 % bei Menschen mit hohem)[10],
- KI-Werkzeuge Barrieren haben: Text, Anmeldung, Altersgrenzen, Nutzungsbedingungen (mehr dazu in Kapitel 1.3).

Das Risiko neuer Ausgrenzung besteht darin, dass sich die Kluft, die sich beim Internet teilweise geschlossen hat (junge Menschen mit mäßiger Behinderung sind fast genauso oft online wie Gleichaltrige), bei KI wieder öffnet. Diesmal geht es nicht um den Zugang zum Netz, sondern um die Fähigkeit, mit Werkzeugen umzugehen, die immer öfter beim Lernen, bei der Arbeit, im Kontakt mit Behörden und in der Freizeit dazwischengeschaltet sind.

FÜR TRAINER:INNEN

Sammle eigene Daten. Wenn Statistiken fehlen, kannst du bei deiner Gruppe anfangen. Stell beim ersten Treffen drei Fragen (du kannst Smileys oder JA/NEIN-Karten nehmen): Hast du ein eigenes Handy? Hast du schon mit einem KI-Chat gesprochen? Weißt du, wie man prüft, ob eine Nachricht stimmt? Schreib die Ergebnisse ohne Namen auf. Stell nach der Workshopreihe dieselben Fragen. Solche Daten helfen dir beim Projektbericht und im Gespräch mit der Leitung.

ANMERKUNGEN

1 Główny Urząd Statystyczny (GUS, polnisches Statistikamt), *Społeczeństwo informacyjne w Polsce w 2025 r.*, Warschau 2025 (veröffentlicht am 16.12.2025), https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-

technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-w-2025-r-,1,19.html; Daten zum Internetzugang: GUS, Kurzmitteilung vom 21.10.2025, https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-w-2025-r-,2,15.html.

2 A.J.A.M. van Deursen, E.J. Helsper, *The Third-Level Digital Divide: Who Benefits Most from Being Online?*, in: *Communication and Information Technologies Annual* (Studies in Media and Communications, Bd. 10), Emerald 2015, S. 29–52, https://doi.org/10.1108/S2050-206020150000010002.

3 World Health Organization, *Disability. Fact sheet*, https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health; WHO, *Global report on health equity for persons with disabilities*, Genf 2022, https://www.who.int/publications/i/item/9789240063624.

4 UNICEF, *Seen, Counted, Included: Using data to shed light on the well-being of children with disabilities*, New York 2021, https://data.unicef.org/resources/children-with-disabilities-report-2021/.

5 Inclusion Europe, *What we do*, https://www.inclusion-europe.eu/what-we-do/.

6 Biuro Pełnomocnika Rządu do Spraw Osób Niepełnosprawnych (Büro des polnischen Regierungsbeauftragten für Menschen mit Behinderungen), *Dane demograficzne* (auf Grundlage der Volkszählung NSP 2021), https://niepelnosprawni.gov.pl/baza-wiedzy/niepelnosprawnosc-w-liczbach/dane-demograficzne/.

7 GUS, Bank Danych Lokalnych (Lokale Datenbank), Bereich „Narodowe Spisy Powszechne“ (Volkszählungen), https://bdl.stat.gov.pl/.

8 Eurostat, *Skills for the digital age*, Statistics Explained, Daten für 2025, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills_for_the_digital_age.

9 Eurostat, *32.7% of EU people used generative AI tools in 2025*, Mitteilung vom 16.12.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/w/ddn-20251216-3; Daten für Polen: Tabelle isoc_ai_iaiu, https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/isoc_ai_iaiu/default/table.

10 Eurostat, *Use of artificial intelligence by individuals*, Statistics Explained, aktualisiert: 15.04.2026, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Use_of_artificial_intelligence_by_individuals.

11 Eurostat, *Disability statistics – access to information and communication technologies*, Statistics Explained, Daten für 2024, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_access_to_information_and_communication_technologies; Eurostat, *Disabled people less likely to be internet users*, Mitteilung vom 13.03.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20250313-1.

12 Eurostat, *80% of disabled people used the internet in 2024*, Mitteilung vom 27.08.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20250827-1.

13 Eurostat, *Employment gaps for women & people with disabilities*, Mitteilung vom 27.05.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/w/ddn-20250527-1.

14 OECD, *Disability, Work and Inclusion: Mainstreaming in All Policies and Practices*, Paris 2022, Kapitel „Labour market inclusion of people with disability: Where are we now?“, https://doi.org/10.1787/1eaa5e9c-en.

15 WHO, UNICEF, *Global report on assistive technology*, Genf 2022, https://www.unicef.org/reports/global-report-assistive-technology; WHO-Pressemitteilung vom 16.05.2022, https://www.who.int/news-room/releases/16-05-2022-almost-one-billion-children-and-adults-with-disabilities-and-older-persons-in-need-of-assistive-technology-denied-access--according-to-new-report.

1.3

Barrieren beim Zugang zu KI

KI-Werkzeuge werden als einfach beworben: „Schreib, was du willst, das Programm macht den Rest.“ Für viele Menschen mit geistiger Behinderung ist schon das „Schreib“ die erste Hürde. In diesem Kapitel beschreiben wir sieben Arten von Barrieren. Zu jeder steht, was du als Trainerin oder Trainer tun kannst. Barrieren kommen selten allein. Meistens verstärkt eine die andere: schwerer Text plus Anmeldung plus Nutzungsbedingungen auf Englisch.



Barriere 1. Sprache

KI-Chats kommunizieren hauptsächlich über Text. Die Antworten sind oft lang und voller Wörter wie „darüber hinaus“, „es ist wichtig“ und „je nach Kontext“. Für

jemanden, der langsam liest oder nur kurze Sätze versteht, ist so eine Antwort eine Textwand.

Die zweite Schwierigkeit ist das Schreiben der Aufträge. Man muss wissen, was man will, es in Worte fassen und ohne viele Fehler eintippen. Neuere Chats kommen mit Tippfehlern zurecht, aber wer sehr wenig schreibt, fängt kein Gespräch an.

Die dritte Schwierigkeit ist Englisch. Viele Werkzeuge gibt es auf Polnisch und Deutsch, aber manche Einstellungen, Fehlermeldungen und Nutzungsbedingungen sind nur auf Englisch. Die Namen der Schaltflächen ändern sich nach Updates.

WAS DU TUN KANNST

- Bring den Jugendlichen einen Satz bei, der das ganze Gespräch verändert: *„Antworte kurz. Schreib mit einfachen Wörtern. Benutze kurze Sätze.“* Du kannst ihn auf einen Zettel neben den Computer schreiben oder in die Einstellungen des Chats einfügen (sogenannte eigene Anweisungen, wenn das Werkzeug sie hat und du mit einem Konto arbeitest).
- Nutze die Spracheingabe. Auf den meisten Handys gibt es auf der Tastatur ein Mikrofon-Symbol. Unter Windows startet die Tastenkombination Windows + H das Diktieren. Manche Chats haben auch einen Sprachmodus.
- Nutze die Vorlesefunktion. Viele Chats haben bei der Antwort eine Schaltfläche „Vorlesen“, und Browser (z. B. Microsoft Edge) können Webseiten vorlesen.
- Bereite fertige Karten mit Aufträgen vor (Prompt-Spickzettel). Du findest sie im Zusatzmaterial zu den Workshops.

Barriere 2. Kognitive Anforderungen der Werkzeuge

Wer KI nutzt, braucht mehrere Fähigkeiten gleichzeitig: planen, was man fragt, sich merken, was im Gespräch schon vorkam, beurteilen, ob die Antwort Sinn ergibt, und den Auftrag verbessern, wenn das Ergebnis schlecht ist. Für Menschen mit geistiger Behinderung ist Folgendes oft besonders schwer:

- **Wahrheit beurteilen** – KI schreibt sicher und höflich, deshalb glaubt man ihr leicht;

- **abstrakte Begriffe** – „Modell“, „Daten“, „Privatsphäre“ sind Wörter, die man nicht sehen kann;
- **den Auftrag verbessern** – wenn das erste Ergebnis schlecht ist, schließen viele daraus, dass „es nicht funktioniert“, statt es anders zu versuchen;
- **Grenzen in der Beziehung** – ein KI-Chat schreibt warmherzig und ist immer erreichbar. Manche jungen Menschen behandeln ihn vielleicht wie einen Freund und erzählen ihm sehr Privates.

WAS DU TUN KANNST

- Lehre in kleinen Schritten. Eine Übung ist eine Fähigkeit.
- Zeig es, statt nur davon zu erzählen. Der abstrakte Begriff „personenbezogene Daten“ wird verständlich, wenn du ihn in Karten mit konkreten Beispielen verwandelst (Name, Adresse, Foto vom Gesicht, PESEL, die polnische Personennummer; in Deutschland etwa die Steuer-ID) und die Gruppe sie in farbige Felder legt. Diese Übung findest du in Workshop 4.
- Übe das Verbessern von Aufträgen als Spiel: „Die KI hat das nicht verstanden. Sagen wir es ihr anders.“
- Sprich offen darüber, dass ein KI-Chat ein Programm ist. Komm mehr als einmal auf das Thema zurück.

Barriere 3. Bedienoberflächen und Konten

Viele Werkzeuge schicken einen vor der ersten Nutzung durch mehrere Bildschirme: Cookie-Zustimmung, Anmeldung, Bestätigung der E-Mail-Adresse, SMS-Code, das Rätsel „Ich bin kein Roboter“ (CAPTCHA), Auswahl eines Tarifs, Werbung für die Bezahlversion. Auf jedem Bildschirm kann man sich verirren. Die Schaltflächen sind manchmal klein, die Symbole haben keine Beschriftung, und nach einem Update sieht alles anders aus.

Das Konto ist ein eigenes Problem. Um ein Konto anzulegen, braucht man eine E-Mail-Adresse oder Handynummer, muss sich ein Passwort ausdenken, es sich merken und einen Code empfangen. Manche Menschen mit geistiger Behinderung haben keine eigene E-Mail-Adresse oder wissen das Passwort dafür nicht mehr.

WAS DU TUN KANNST

- Wähle wenn möglich Werkzeuge, die ohne Anmeldung funktionieren. In den Werkzeugtabellen zu jedem Workshop nennen wir immer eine Alternative ohne Konto.
- Öffne das Werkzeug vor dem Workshop auf jedem Computer, bestätige die Cookie-Fenster und stell Deutsch als Sprache ein.
- Mach Screenshots der wichtigsten Schaltflächen und druck sie aus. Die Teilnehmenden können das Bild auf dem Blatt mit dem vergleichen, was sie auf dem Bildschirm sehen.
- Wenn ein Konto nötig ist, arbeite mit einem Konto der Einrichtung (Kapitel 1.6).

Barriere 4. Altersgrenzen und Nutzungsbedingungen

Diese Barriere überrascht viele Trainerinnen und Trainer. Die meisten KI-Werkzeuge haben in ihren Nutzungsbedingungen ein Mindestalter, und Minderjährige brauchen die Zustimmung der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter. Dazu hat ein Google- oder Microsoft-Konto eigene Altersgrenzen, die von Land zu Land verschieden sind.

Werkzeug	Mindestalter laut Nutzungsbedingungen	Geht es ohne Konto?	Hinweise
ChatGPT (OpenAI)	13 Jahre; unter 18 Jahren ist die Zustimmung der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter nötig[1]	Ja, in Europa kann man ohne Konto ein Gespräch beginnen; manchmal fordert die Seite zur Anmeldung auf. Ohne Konto wird das Gespräch nicht gespeichert, und es gibt immer nur eines[2]	Die Einstellung zur Modellverbesserung anhand der Gespräche (engl. *Improve the model for everyone*) lässt sich auch ohne Anmeldung ausschalten; sie wird im Browser gespeichert[2]

Werkzeug	Mindestalter laut Nutzungsbedingungen	Geht es ohne Konto?	Hinweise
Gemini (Google)	13 Jahre oder das im jeweiligen Land für ein persönliches Konto vorgeschriebene Alter; ein selbst verwaltetes Google-Konto darf man in Polen ab 16 Jahren haben[3][4]	Einige Funktionen gehen auf gemini.google.com ohne Anmeldung[3]	Konten, die über Family Link beaufsichtigt werden, haben keinen Zugriff auf die Web-App von Gemini[3]
Microsoft Copilot	13 Jahre; in manchen Ländern höher[5]. Ein Microsoft-Konto einer Person unter 16 Jahren ist in Polen ein Kinderkonto, das die Eltern verwalten[15]	Nein. Seit dem 18. August 2026 verlangt Copilot die Anmeldung mit einem Microsoft-Konto[5][6]	Für Personen unter 18 Jahren sind manche Funktionen eingeschränkt[5]
Duck.ai (DuckDuckGo)	Nutzungsbedingungen: Dienst für Personen ab 18 Jahren; Jüngere nur unter Aufsicht der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter[14]	Ja, funktioniert ohne Konto	Tägliche Nutzungslimits; Zugang zu mehreren Modellen verschiedener Firmen an einem Ort[14]
Le Chat (Mistral AI)	13 Jahre; Minderjährige brauchen für ein Konto die Zustimmung der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter[7]	Vor dem Workshop prüfen	Europäische Firma (Frankreich)

Dazu kommt die DSGVO. Wenn ein Onlinedienst Daten eines Kindes auf Grundlage einer Einwilligung verarbeitet, kann ein Kind in Polen ab 16 Jahren selbst einwilligen (in Deutschland ebenfalls ab 16). Unter diesem Alter müssen Eltern oder andere Sorgeberechtigte einwilligen oder zustimmen[8].

Die Teilnehmenden der Workshops sind oft 15 bis 25 Jahre alt. In einer Gruppe gibt es also Personen, die das Werkzeug laut Nutzungsbedingungen allein nutzen dürfen, Personen, die die Zustimmung der Eltern brauchen, und manchmal Erwachsene mit einer rechtlichen Betreuung. Das musst du vor dem Workshop klären, nicht währenddessen.

WAS DU TUN KANNST

- Prüfe das Alter der Teilnehmenden und wer für sie rechtliche Entscheidungen trifft.
- Schick den Eltern oder Sorgeberechtigten von Minderjährigen eine kurze Information über die Workshops mit einer Liste der Werkzeuge und der Bitte um Zustimmung (eine Vorlage steht in Kapitel 1.6).
- Mit Minderjährigen bedienst du die KI-Werkzeuge selbst, mit deinem Konto, über den Beamer. Die Teilnehmenden diktieren, wählen aus und entscheiden. Diese Regel gilt in allen Workshopkonzepten (Einzelheiten in der Einführung zu Teil 2). Leg im Workshop keine privaten Konten an.

ACHTUNG

Gib kein falsches Alter an, um die Nutzungsbedingungen zu „umgehen“. Bitte auch die Teilnehmenden nicht darum. Damit bringst du ihnen bei, dass man sich nicht an Regeln halten muss, und bringst die Einrichtung in Schwierigkeiten. Wenn ein Werkzeug für eine Altersgruppe nicht zugelassen ist, nimm ein anderes oder zeig es über das Konto der Workshopleitung.

Barriere 5. Geld

Gratisversionen von KI-Werkzeugen haben Limits: Zahl der Nachrichten, Bilder, Aufnahmeminuten. Wenn das Limit erreicht ist, muss man warten oder einen teureren Tarif kaufen. Der kostenlose Tarif von Gemini hat zum Beispiel Standardlimits, die sich alle 5 Stunden erneuern, bis ein Wochenlimit erreicht ist[9]. Limits gelten oft für ein Konto oder eine Internetadresse. Wenn die ganze Gruppe im Raum dasselbe Netz nutzt, sind die Limits schneller aufgebraucht.

Geld heißt auch Geräte. Ein älteres Handy unterstützt eine neue App vielleicht nicht. Das mobile Datenvolumen ist vielleicht Mitte des Monats aufgebraucht. Headsets mit Mikrofon, Lautsprecher und Drucker sind zusätzliche Kosten für die Einrichtung.

Und dann ist da noch der Druck der Bezahlversion. Die Werkzeuge zeigen oft Schaltflächen wie „Upgrade“, „Pro testen“, „Tarif kaufen“. Eine Person mit geistiger

Behinderung klickt vielleicht aus Versehen darauf oder weil eine Meldung sagt, das Angebot gelte „nur heute“.

WAS DU TUN KANNST

- Nutze nur die Gratisversionen. Für jeden Workshop nennen wir die Gratisversion und ihre Limits.
- Plane die Übungen so, dass nicht alle gleichzeitig viele Bilder erzeugen. Manches lässt sich zu zweit an einem Computer erledigen.
- Bring die Regel bei: **Ich klicke nicht auf „Kaufen“, „Upgrade“ oder „Kostenlos testen“, wenn ich eine Bankkarte angeben muss.** Diese Regel kommt in Workshop 4 vor.
- Wenn ihr die Handys der Teilnehmenden nutzt, sorg für WLAN.

Barriere 6. Kompetenzen des Teams

Jugendliche lernen von den Erwachsenen, die mit ihnen arbeiten. Wenn eine Trainerin keine KI nutzt, kann sie sie den Jugendlichen nicht zeigen. Wenn ein Trainer Angst vor KI hat, gibt er diese Angst weiter. Wir haben keine polnischen Studien gefunden, die zeigen, wie oft Fachkräfte in Einrichtungen für Menschen mit geistiger Behinderung KI nutzen.

Die KI-Verordnung der EU verlangt von Anbietern und Betreibern von KI-Systemen, dass sie Maßnahmen ergreifen, um die KI-Kompetenz ihres Personals und anderer Personen zu fördern, die in ihrem Auftrag mit diesen Systemen umgehen (Art. 4). Eine Organisation, die bei ihrer Tätigkeit KI-Werkzeuge einsetzt, auch in der Jugendarbeit, kann ein solcher Betreiber sein. Seit Juli 2026 stellt die Vorschrift ausdrücklich klar, dass nicht für jede Person ein bestimmtes Kompetenzniveau sichergestellt werden muss. Die Pflicht, das Lernen zu fördern, bleibt aber bestehen[10]. Mehr zur Rechtslage in Kapitel 1.5.

WAS DU TUN KANNST

- Organisiere in der Einrichtung ein kurzes Treffen für das Team, bevor du mit den Workshops für Jugendliche anfängst. Zeig eine Übung aus einem Workshop, die du selbst getestet hast.

- Notiere, wer aus dem Team an einer solchen Schulung teilgenommen hat. Das ist ein einfacher Nachweis, dass die Einrichtung sich um KI-Kompetenz kümmert.
- Nutze kostenlose Materialien, z. B. die EU-Plattform Digital Skills and Jobs Platform (Kapitel 1.5).

Barriere 7. Datenschutz

Was wir in einen KI-Chat eintippen, landet auf den Servern der Firma. Die Firma speichert es eine Zeit lang. Oft darf sie es nutzen, um ihre Programme zu verbessern, es sei denn, man schaltet das aus. In ChatGPT geht das in den Einstellungen zur Datenkontrolle (engl. *Data controls*): Dort schaltet man die Option zur Modellverbesserung aus (engl. *Improve the model for everyone*). Die deutschen Bezeichnungen der Schaltflächen können je nach Version abweichen. Außerdem gibt es einen temporären Chat, der nicht im Verlauf erscheint und nicht zum Trainieren von Modellen genutzt wird, aber aus Sicherheitsgründen bis zu 30 Tage gespeichert werden kann[11]. In Gemini übernehmen die Aktivitätseinstellung (Keep Activity) und der temporäre Chat eine ähnliche Rolle. Laut der Google-Hilfe werden die Gespräche dann bis zu 72 Stunden gespeichert[12].

Für Jugendliche mit geistiger Behinderung ist das Risiko aus mehreren Gründen größer:

- Man gibt leichter Daten preis, wenn jemand (oder etwas) höflich danach fragt.
- Informationen über eine Behinderung, über Medikamente oder eine Diagnose sind Gesundheitsdaten. Die DSGVO zählt sie zu den besonderen Kategorien personenbezogener Daten (Art. 9) und schützt sie stärker als andere[13].
- Ein Foto vom Gesicht und eine Stimmaufnahme können für einen Deepfake missbraucht werden.
- Wer einem Chat vertraut, erzählt ihm vielleicht von Gewalt, Streit zu Hause oder Suizidgedanken. Ein Chat ist nicht der richtige Ort für so ein Gespräch, und er sagt niemandem Bescheid, der helfen kann.

Auch du als Workshopleitung verarbeitest Daten. Wenn du den Namen einer teilnehmenden Person und eine Beschreibung ihrer Schwierigkeiten in einen Chat

eingibst, damit die KI dir bei der Vorbereitung hilft, gibst du personenbezogene Daten an eine externe Firma weiter. Mach dasselbe ohne Namen und ohne Details, an denen man die Person erkennen kann.

WAS DU TUN KANNST

- Führ im Workshop eine einfache Regel ein: In die KI **geben wir nicht ein**: Vor- und Nachnamen, Adresse, Telefonnummer, Personennummer (PESEL bzw. Steuer-ID), Passwörter, Fotos von Gesichtern und Gesundheitsinformationen. In Workshop 4 üben wir diese Regel als „Datenampel“.
- Schalte vor dem Workshop im Werkzeug die Option aus, mit der die Gespräche zum Trainieren der Modelle genutzt werden, oder nutze den temporären Chat.
- Kläre mit der Einrichtung, wer für den Datenschutz zuständig ist (z. B. die oder der Datenschutzbeauftragte), und frag, ob die Nutzung des Werkzeugs zu den Regeln der Einrichtung passt.

Barriere	Wie sie sich im Workshop zeigt	Erster Schritt für Trainerinnen und Trainer
Sprache	Die Person liest die lange Antwort nicht, weiß nicht, was sie eintippen soll	Auftrag „Antworte kurz, mit einfachen Wörtern“, Spracheingabe, Vorlesen
Kognitiv	Die Person glaubt alles, was die KI schreibt; gibt nach dem ersten Misserfolg auf	Kleine Schritte, Übung „STOPP – PRÜFEN – FRAGEN“, Aufträge verbessern als Spiel
Oberfläche und Konto	Die Person verirrt sich in den Fenstern, weiß das Passwort nicht mehr	Werkzeuge ohne Anmeldung, vorbereitete Computer, ausgedruckte Screenshots
Alter und Nutzungsbedingungen	Die Person ist für ein eigenes Konto zu jung	Zustimmung der Eltern, Konto der Einrichtung, Nutzung ohne Anmeldung
Geld	Das Limit ist aufgebraucht, jemand hat auf „Kaufen“ geklickt	Gratisversionen, Partnerarbeit, Regel „Ich klicke nicht auf Kaufen“
Kompetenzen des Teams	Das Team kennt die Werkzeuge nicht oder hat Angst davor	Kurze interne Schulung, Übungen vorher testen

Barriere	Wie sie sich im Workshop zeigt	Erster Schritt für Trainerinnen und Trainer
Datenschutz	Die Person gibt eigene Daten oder Daten anderer ein	Regel „Datenampel“, Modelltraining ausgeschaltet, temporärer Chat

ANMERKUNGEN

1 OpenAI, *Terms of Use*, https://openai.com/policies/row-terms-of-use/; OpenAI, *Is ChatGPT safe for all ages?*, OpenAI Help Center, https://help.openai.com/en/articles/8313401-is-chatgpt-safe-for-all-ages.

2 OpenAI, *The ChatGPT home page*, OpenAI Help Center, https://help.openai.com/en/articles/9125172-the-chatgpt-home-page.

3 Google, *What you need to sign in to Gemini Apps*, Gemini Apps Help, https://support.google.com/gemini/answer/13278668.

4 Google, *Age requirements on Google Accounts*, Google Account Help, https://support.google.com/accounts/answer/1350409.

5 Microsoft, *Copilot – Terms of Use*, https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-copilot/for-individuals/termsofuse; Microsoft, *Microsoft Copilot for young people*, Microsoft Support, https://support.microsoft.com/en-us/microsoft-copilot/microsoft-copilot-young-people.

6 Venkat, *Microsoft Copilot Seems to Be Making Sign-In Mandatory Across Edge, Bing, and Mobile Apps*, Windows Report, 18.08.2026, https://windowsreport.com/microsoft-copilot-seems-to-be-making-sign-in-mandatory-across-edge-bing-and-mobile-apps/.

7 Mistral AI, *Can children use Mistral products and services?*, Mistral Help Center, https://help.mistral.ai/en/articles/347631-can-children-use-mistral-products-and-services.

8 Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 (DSGVO), Art. 8; Urząd Ochrony Danych Osobowych (polnische Datenschutzbehörde), *Wytyczne dotyczące zgody na mocy rozporządzenia 2016/679* (polnische Fassung der Leitlinien zur Einwilligung), https://uodo.gov.pl/data/filemanager_pl/27.pdf.

9 Google, *Gemini Apps limits & feature availability*, Gemini Apps Help, https://support.google.com/gemini/answer/16275805.

10 Europäische Kommission, *AI Literacy – Questions & Answers*, https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/ai-literacy-questions-answers; Verordnung (EU) 2024/1689, Art. 4, in der Fassung der Verordnung (EU) 2026/1744 (Digital Omnibus on AI).

11 OpenAI, *Data controls in ChatGPT*, OpenAI Help Center, https://help.openai.com/en/articles/7730893-data-controls-in-chatgpt.

12 Google, *Gemini Apps Privacy Hub*, https://support.google.com/gemini/answer/13594961; Google, *Manage & delete your activity in Gemini Apps*, https://support.google.com/gemini/answer/13278892.

13 DSGVO, Art. 9 Abs. 1, https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj.

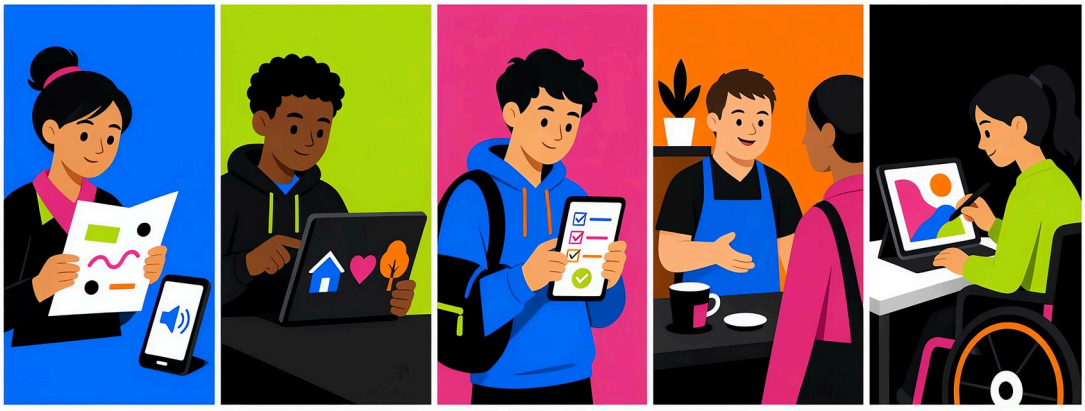
14 DuckDuckGo, *Duck.ai Privacy Policy and Terms of Use*, https://duckduckgo.com/duckai/privacy-terms; DuckDuckGo, *Does Duck.ai have usage limits?*, https://duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/usage-limits.

15 Microsoft, *Lista krajów lub regionów, w których obowiązują ustawowe limity wieku dla dzieci* (Liste der Länder und Regionen mit gesetzlichen Altersgrenzen für Kinder, polnische Fassung), https://support.microsoft.com/pl-pl/account-billing/lista-kraj%C3%B3w-lub-region%C3%B3w-w-kt%C3%B3rych-obowi%C4%85zuje-ustawowe-limity-wieku-dla-dzieci-a7393f56-5107-44b1-be44-655589bdeb92.

1.4 Bedarfe und Chancen

Im vorigen Kapitel ging es um Hindernisse. In diesem geht es darum, wozu man sie überhaupt überwinden sollte. KI löst keine Probleme, die aus fehlender Unterstützung, fehlendem Geld oder fehlendem guten Willen entstehen. Sie kann aber einige Dinge leichter machen, die für Menschen mit geistiger Behinderung jeden Tag Mühe kosten: Texte verstehen, kommunizieren, den Tag planen, Arbeit suchen und sich ausdrücken.

Die Europäische Kommission hat 2025 im Rahmen des Projekts AccessibleEU eine Studie dazu veröffentlicht, wie KI Barrierefreiheit unterstützen kann. Sie beschreibt den Stand der Forschung und der Gesetzgebung sowie die Lücken in diesem Bereich[1]. Im Folgenden beschreiben wir fünf Bereiche, die wir für die Jugendlichen, mit denen du arbeitest, für am wichtigsten halten. Zu jedem nennen wir auch das Risiko, denn jede Chance hat eine Kehrseite.



Chance 1. Leichte Sprache auf Abruf

Ein Text in Leichter Sprache (ETR) ist ein Text, der nach Standards für Menschen mit geistiger Behinderung und andere Menschen mit Leseschwierigkeiten erstellt wurde. In Polen wird er immer wichtiger. Das polnische Gesetz über die Barrierefreiheit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen verlangt zum Beispiel, dass öffentliche Stellen auf ihren Websites Informationen über ihre Tätigkeit unter anderem in leicht lesbarer Form veröffentlichen[2] (in Deutschland verlangt die BITV 2.0 von öffentlichen Stellen ebenfalls Informationen in Leichter Sprache). 2025 hat der polnische Verband für Menschen mit geistiger Behinderung (PSONI) ausführliche Standards für leicht lesbare und verständliche Texte auf Polnisch herausgegeben[3].

Die meisten Texte, denen Jugendliche im Alltag begegnen, sind aber nicht in Leichter Sprache: Nutzungsbedingungen, Briefe vom Amt, Beipackzettel, Stellenanzeigen, Nachrichten. Hier kann KI helfen. Ein KI-Chat kann einen Text kürzen, schwere Wörter durch einfache ersetzen und lange Sätze teilen. Eine Person mit geistiger Behinderung kann einen Brief fotografieren oder einen Text einfügen und bitten: „Erklär mir das mit einfachen Worten."

Ein Text in Leichter Sprache im vollen Sinn ist das aber nicht. Die Standards sehen vor, dass die Zielgruppe selbst den Text prüft, also Menschen mit geistiger Behinderung, und dass eine fachkundige Person bestätigt, dass nichts verdreht wurde[3]. Das leistet KI nicht. Ein von KI vereinfachter Text kann eine wichtige Frist auslassen, die Bedeutung verändern oder etwas hinzufügen, das im Original nicht stand (Halluzination).

TIPP

Ein Auftrag zum Vereinfachen von Texten. Diesen Auftrag kannst du den Jugendlichen zeigen oder selbst nutzen, wenn du Material vorbereitest:

„Schreib diesen Text in einfacher Sprache neu. Benutze kurze Sätze. In jedem Satz steht nur eine Information. Benutze keine schweren Wörter. Wenn ein schweres Wort nötig ist, erklär es. Füge nichts hinzu, was nicht im Text steht. Schreib am Ende, was man tun muss und bis wann."

Vergleiche das Ergebnis danach immer mit dem Original. Prüfe Daten, Beträge, Namen und das, was zu tun ist. Gib keine Schreiben mit personenbezogenen Daten

in den Chat ein (Vorname, Nachname, Adresse, Personennummer, Aktenzeichen). Deck sie ab oder entferne sie, bevor du ein Foto machst.

Risiko: Man vertraut der vereinfachten Fassung, ohne sie zu prüfen. Bei wichtigen Angelegenheiten (Gesundheit, Geld, Behörde, Gericht) kann die Vereinfachung durch KI nur der erste Schritt sein. Der zweite ist ein Gespräch mit einer Vertrauensperson.

Chance 2. Unterstützte Kommunikation

Manche Jugendliche mit geistiger Behinderung sprechen nicht oder wenig. Sie nutzen Unterstützte Kommunikation (UK, engl. AAC): Gebärden, Symbole, Bildtafeln, Apps, die ausgewählte Symbole laut vorlesen.

KI-Werkzeuge können dabei auf mehrere Arten helfen:

- **Sprache in Text und Text in Sprache** – die in Handys und Computer eingebaute Diktierfunktion und die Vorlesefunktion machen es möglich, mit einem Chat zu sprechen, ohne zu schreiben und ohne zu lesen;
- **Bilderkennung** – die Person fotografiert einen Gegenstand, und das Werkzeug nennt den Namen oder beschreibt ihn;
- **Sätze aus einzelnen Wörtern** – ein KI-Chat kann aus ein paar Wörtern („ich, Saft, Apfel, bitte“) einen ganzen Satz machen;
- **Materialien erstellen** – Trainerinnen und Trainer können mit KI schneller eine Bildergeschichte oder einen Tagesplan vorbereiten und die Symbole aus einer Piktogramm-Bibliothek auswählen (z. B. ARASAAC[4]).

Risiko: KI kann für eine Person etwas „ergänzen“, das sie gar nicht sagen wollte. Wenn der Chat aus drei Wörtern einen schönen Satz macht, musst du die Person immer fragen: „Hast du das gemeint?“ Unterstützte Kommunikation soll der Person ihre eigene Stimme geben, nicht die Stimme eines Programms. Die Fachleute für UK (Logopädinnen, Therapeuten) sollten wissen, dass die Person solche Werkzeuge nutzt.

Chance 3. Selbstständigkeit im Alltag

Viele Alltagsaufgaben verlangen Planung: einkaufen, ein Essen zubereiten, irgendwohin fahren, an Medikamente denken, sich auf einen Termin vorbereiten. Ein KI-Chat kann helfen, so eine Aufgabe in Schritte zu zerlegen. Beispiele für Aufträge:

- „Schreib mir einen Einkaufszettel für Pfannkuchen für 4 Personen."
- „Erklär mir in 5 Schritten, wie ich mich auf einen Arzttermin vorbereite."
- „Schreib eine kurze Nachricht an meine Trainerin, dass ich 10 Minuten zu spät komme."
- „Lies mir vor, was auf diesem Aushang steht." (Foto des Aushangs, ohne personenbezogene Daten)

Diese Unterstützung kann manche Bitte an andere ersetzen: an Eltern, Betreuungspersonen, Assistenz. Für viele junge Menschen ist das wichtig, weil sie etwas selbst schaffen.

Risiko: zu große Abhängigkeit von einem Werkzeug und vom Internet. Wenn der Akku leer ist oder die App plötzlich anders aussieht, steht die Person ohne Unterstützung da. Deshalb erstellt in Workshop 4 jede teilnehmende Person einen Plan „Wen bitte ich um Hilfe?", in dem echte Menschen stehen und nicht nur Apps. Das zweite Risiko sind Gesundheitsratschläge. Ein KI-Chat ersetzt keine Ärztin und keinen Apotheker.

Chance 4. Beschäftigung

Der Abstand bei der Beschäftigung zwischen Menschen mit und ohne Behinderungen beträgt in der EU 24,0 Prozentpunkte (Kapitel 1.2). KI-Werkzeuge beseitigen die Barrieren auf dem Arbeitsmarkt nicht, sie können aber an einigen konkreten Stellen helfen:

- **Arbeitssuche** – eine Stellenanzeige verstehen, einen einfachen Lebenslauf und ein Anschreiben vorbereiten, ein Vorstellungsgespräch mit dem Chat üben;
- **bei der Arbeit** – Anleitungen Schritt für Schritt, Erinnerungen, Erklärung schwerer Anweisungen, Vorlesen;

- **Jobcoach und Assistenz** – sie können mit KI schneller Material in Leichter Sprache für einen bestimmten Arbeitsplatz vorbereiten.

Dazu kommt noch etwas. Immer mehr Tätigkeiten im Büro, im Handel und bei Dienstleistungen setzen voraus, dass man digitale Werkzeuge grundlegend bedienen kann, KI eingeschlossen. Wer einen KI-Chat sicher nutzen kann, hat auf dem Arbeitsmarkt ein Hindernis weniger.

Risiko: KI, mit der Arbeitgeber Bewerbungen auswählen. KI-Systeme, die Bewerberinnen und Bewerber bewerten, zählen nach der KI-Verordnung der EU zu den Hochrisiko-Systemen[5]. Solche Systeme kommen vielleicht mit einem ungewöhnlichen Lebenslauf, mit Lücken im Lebenslauf oder einer anderen Form der Kommunikation nicht zurecht. Ein Grund, den Jugendlichen die Frage beizubringen: „Bewertet ein Mensch meine Bewerbung?“

Chance 5. Kreativität, Teilhabe und eine eigene Stimme

Mit diesem Bereich beginnen die Workshops 1 bis 3. Mit KI können auch Menschen, die nicht flüssig schreiben, nicht zeichnen und kein Instrument spielen, eine Geschichte, ein Bild, ein Lied oder einen kurzen Film gestalten. Die Idee und die Entscheidungen gehören der jungen Person, die KI übernimmt einen Teil der Technik. Für viele Teilnehmende ist das die erste Gelegenheit, anderen etwas selbst Ausgedachtes zu zeigen, und zwar in einer Form, die „wie echt“ aussieht.

Kreativität führt zu Teilhabe. Eine junge Person, die mit KI ein Plakat gestaltet hat, kann sich in einem Jugendbeirat, in der Schülervertretung oder in einer Gruppe von Selbstvertreterinnen und Selbstvertretern zu Wort melden. KI kann helfen, einen kurzen Redebeitrag, eine Illustration oder eine einfache Umfrage vorzubereiten.

UNICEF nennt in seinen Leitlinien zu KI und Kindern von 2025 Inklusion (engl. *inclusion*) als eine von zehn Anforderungen an eine KI, die die Rechte und Bedürfnisse von Kindern berücksichtigt[6].

Risiko: Werke, die mit KI entstehen, können Stereotype wiederholen und zum Beispiel Menschen mit Behinderungen nur traurig oder hilfsbedürftig zeigen. Das zweite Risiko sind Urheberrecht und das Recht am eigenen Bild. In den kreativen

Workshops sagen wir immer, von wem die Ideen und von wem die Bilder stammen, und wir verwenden keine Gesichter echter Menschen ohne ihre Zustimmung.

Bereich	Was KI bringen kann	Risiko	Wo wir es üben
Texte verstehen	Texte vereinfachen, vorlesen	Fehler bei der Vereinfachung, Weitergabe personenbezogener Daten	W1, W4, W5
Kommunikation	Sprache zu Text, Text zu Sprache, Sätze bilden	KI „spricht für“ die Person	W1, W3
Selbstständigkeit	Planung, Schrittlisten, Erinnerungen	Abhängigkeit von einem Werkzeug, Gesundheitsratschläge	W4
Beschäftigung	Lebenslauf, Probegespräch, Anleitungen	Bewerbungsauswahl durch KI	Fortsetzung nach W1 und W4
Kreativität und Stimme	Geschichten, Bilder, Musik, Film	Stereotype, Urheberrecht, Recht am eigenen Bild	W1, W2, W3
Sicherheit und Wahrheit	Informationen prüfen, Fälschungen erkennen	Zu viel Vertrauen in Werkzeuge, die Fälschungen erkennen sollen	W4, W5

FÜR TRAINER:INNEN

Fang beim Bedarf an, nicht beim Werkzeug. Bevor du der Gruppe ein neues Programm zeigst, frag: „Was ist für dich im Alltag schwer?“ Wenn jemand sagt „Ich verstehe die Briefe von der Bank nicht“ oder „Ich weiß nicht, was ich meinem Freund schreiben soll“, hast du das Thema für eine Übung. Das Werkzeug suchst du danach aus. So lernen die Jugendlichen, dass KI für die Menschen da ist und nicht umgekehrt.

ANMERKUNGEN

1 Europäische Kommission, AccessibleEU, *Study on AI to support accessibility*, 17.10.2025, https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/featured-research_en.

2 Ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (polnisches Gesetz vom 19. Juli 2019 über die Gewährleistung der Barrierefreiheit für Menschen mit

besonderen Bedürfnissen), Art. 6 Nr. 3 Buchst. c (konsolidierte Fassung Dz.U. 2024 poz. 1411), https://eli.gov.pl/api/acts/DU/2024/1411/text.html.

3 PSONI, *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia. Rekomendacje dla języka polskiego*, Warschau 2025, https://psoni.org.pl/wp-content/uploads/2026/03/Standardy-tekstu-latwego-do-czytania-i-zrozumienia-1.pdf.

4 ARASAAC, *Terms of use*, https://arasaac.org/terms-of-use.

5 Verordnung (EU) 2024/1689, Art. 6 Abs. 2 und Anhang III Nr. 4 (Beschäftigung, Personalmanagement), https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj.

6 UNICEF Innocenti, *Guidance on AI and Children*, Version 3.0, Dezember 2025, https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children.

1.5

Rechtlicher Rahmen

Dieses Kapitel macht dich nicht zur Juristin oder zum Juristen. Es soll dir helfen, Fragen zu beantworten, die du von der Leitung, von Eltern und aus dem Team hörst: „Dürfen wir mit Jugendlichen KI nutzen?“, „Wer trägt dafür die Verantwortung?“, „Welche Rechte hat eine junge Person mit geistiger Behinderung in der digitalen Welt?“ Wir beschreiben sechs Gruppen von Vorschriften und Dokumenten. Zu jeder schreiben wir, was daraus für deine Arbeit folgt.

UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK)

Polen hat das Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen 2012 ratifiziert[1] (Deutschland 2009). Für das Thema KI sind zwei Artikel am wichtigsten.

Artikel 9 – Zugänglichkeit. Die Staaten sollen Menschen mit Behinderungen gleichberechtigt mit anderen Zugang zur physischen Umwelt, zu Transportmitteln, Information und Kommunikation sichern, einschließlich Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen. Die Konvention nennt ausdrücklich unter anderem, den Zugang von Menschen mit Behinderungen zu neuen Informations- und Kommunikationstechnologien und -systemen, einschließlich des Internets, zu fördern sowie die Gestaltung und Entwicklung zugänglicher Technologien in einem frühen Stadium zu fördern, damit sie mit möglichst geringen Kosten zugänglich werden[1].

Artikel 21 – Recht der freien Meinungsäußerung, Meinungsfreiheit und Zugang zu Informationen. Menschen mit Behinderungen haben das Recht, Informationen und Gedankengut gleichberechtigt mit anderen zu beschaffen, zu empfangen und weiterzugeben, und zwar mit Kommunikationsformen ihrer Wahl. Die Staaten sollen unter anderem öffentliche Informationen in zugänglichen Formaten und

Technologien bereitstellen und private Anbieter von Diensten, auch im Internet, dazu anhalten, Informationen in zugänglicher Form anzubieten[1].

Was das für dich bedeutet: Wenn du Jugendlichen mit geistiger Behinderung den Umgang mit KI beibringst, ist das kein „Extra“. Du setzt damit das Recht auf Information und auf neue Technologien um, das die Konvention dieser Gruppe gibt. Das ist ein Argument im Gespräch mit der Leitung und mit Fördermittelgebern.

KI-Verordnung (Verordnung (EU) 2024/1689)

Die KI-Verordnung (engl. *AI Act*) ist das erste so umfassende KI-Gesetz der Welt. Sie gilt unmittelbar in allen EU-Ländern. Sie tritt schrittweise in Kraft. 2026 hat die EU einen Teil der Vorschriften und Fristen mit einer Verordnung geändert, die Digital Omnibus on AI genannt wird (Verordnung (EU) 2026/1744). Sie wurde am 24. Juli 2026 im Amtsblatt der EU veröffentlicht[2].

Die Verordnung teilt KI-Systeme nach ihrem Risiko ein.

Risikostufe	Beispiele	Was das Gesetz sagt	Ab wann
Unannehmbar (verbotene Praktiken)	KI, die Schwächen von Personen aufgrund ihres Alters oder einer Behinderung ausnutzt, um ihr Verhalten wesentlich so zu verändern, dass ein erheblicher Schaden entsteht (Art. 5 Abs. 1 Buchst. b); Systeme zur Punktebewertung von Bürgerinnen und Bürgern (Social Scoring)	Verbot	Seit 2. Februar 2025[3]

Risikostufe	Beispiele	Was das Gesetz sagt	Ab wann
Neues Verbot (2026)	KI, die intime oder sexuelle Inhalte einer Person ohne deren Zustimmung erzeugt (sogenannte „Auszieh-Apps“), sowie Darstellungen sexuellen Missbrauchs von Kindern	Verbot, durch die Änderung von 2026 eingefügt	Ab 2. Dezember 2026[24]
Hohes Risiko	KI in der Bildung (z. B. Bewertung von Schülerinnen und Schülern, Zulassung zu Schulen), in der Beschäftigung (z. B. Bewerbungsauswahl), beim Zugang zu öffentlichen Leistungen	Strenge Anforderungen an Anbieter und Betreiber, u. a. menschliche Aufsicht, Datenqualität, Barrierefreiheitsanforderungen	Verschoben: 2. Dezember 2027 (eigenständige Systeme), 2. August 2028 (in Produkte eingebaute Systeme)[2]
Risiko bei der Transparenz	KI-Chats, Generatoren für Bilder, Ton und Videos, Deepfakes	Menschen müssen wissen, dass sie mit KI sprechen; Deepfakes müssen offengelegt werden; erzeugte Inhalte müssen maschinenlesbar gekennzeichnet sein (Art. 50)	Ab 2. August 2026; Kennzeichnung durch Systeme, die vor diesem Datum auf den Markt gekommen sind: ab 2. Dezember 2026[25]
Minimales Risiko	Spamfilter, KI in Spielen	Keine besonderen Pflichten	–

Vier Vorschriften sind für die Arbeit mit Jugendlichen mit geistiger Behinderung besonders wichtig.

Art. 4 – KI-Kompetenz. Anbieter und Betreiber von KI-Systemen sollen Maßnahmen ergreifen, um die KI-Kompetenz ihres Personals und der Personen zu fördern, die in ihrem Auftrag mit diesen Systemen umgehen. Die Vorschrift gilt seit dem 2. Februar 2025. Seit der Änderung von 2026 muss nicht mehr für jede Person

ein bestimmtes Kompetenzniveau sichergestellt werden, die Pflicht, das Lernen zu fördern, ist aber geblieben. Die Europäische Kommission betont, dass Menschen, die bei der Arbeit z. B. KI-Chats nutzen, Risiken wie Halluzinationen kennen sollten[6].

Art. 5 Abs. 1 Buchst. b – Verbot, Schwächen auszunutzen. Verboten ist es, KI-Systeme in Verkehr zu bringen und zu verwenden, die Schwächen einer Person oder Gruppe aufgrund ihres Alters, einer Behinderung oder einer besonderen sozialen oder wirtschaftlichen Situation ausnutzen, wenn das Ziel oder die Wirkung eine wesentliche Verhaltensänderung ist, die einen erheblichen Schaden verursacht oder verursachen kann[3]. Diese Vorschrift schützt unsere Zielgruppe direkt. Das heißt aber nicht, dass jedes Werkzeug auf dem Markt sicher ist. Vorsicht muss man trotzdem lernen.

Art. 50 – Transparenz. Anbieter müssen KI-Chats so gestalten, dass Menschen wissen, dass sie mit einer KI sprechen, außer es ist offensichtlich. Wer einen Deepfake veröffentlicht (ein Bild, einen Ton oder ein Video, das KI erzeugt oder verändert hat und das echte Personen, Orte oder Ereignisse vortäuscht), muss offenlegen, dass der Inhalt künstlich ist. Diese Hinweise sollen klar sein und die Anforderungen an Barrierefreiheit erfüllen[5]. Für Jugendliche ist das eine gute Nachricht, aber auch ein Grund zur Vorsicht: Betrügerinnen und Betrüger halten sich nicht an Gesetze, Deepfakes ohne Kennzeichnung kann es also weiterhin geben. Deshalb lernen die Jugendlichen in den Workshops 4 und 5, sie zu erkennen.

Barrierefreiheit bei Hochrisiko-Systemen. Anbieter von Hochrisiko-KI-Systemen müssen sicherstellen, dass ihre Systeme die Barrierefreiheitsanforderungen aus den Richtlinien zur Barrierefreiheit erfüllen, darunter dem European Accessibility Act[7].

Das polnische Gesetz über KI-Systeme

Die KI-Verordnung verlangt, dass jeder Staat Aufsichtsbehörden benennt und Sanktionen festlegt. In Polen geschieht das mit dem Gesetz vom 3. Juli 2026 über Systeme der künstlichen Intelligenz (Dz.U. 2026 poz. 1003). Das Gesetz ist am 11. August 2026 in Kraft getreten. Ein Teil der Vorschriften, darunter die Kapitel zur Aufsicht, tritt am 28. Oktober 2026 in Kraft[8].

Was das für dich bedeutet: Im Alltag ändert sich wenig. Wichtig ist, dass es in Polen eine Aufsichtsbehörde gibt, bei der man Missstände im Zusammenhang mit

KI melden kann. Wenn die Durchführungsvorschriften greifen, prüf, wie so eine Beschwerde aussieht und ob es sie in Leichter Sprache gibt.

European Accessibility Act und polnische Vorschriften zur Barrierefreiheit

Der European Accessibility Act (Richtlinie (EU) 2019/882) legt für viele Produkte und Dienstleistungen Anforderungen an die Barrierefreiheit fest: u. a. Computer, Smartphones, Geldautomaten, Bankdienstleistungen, Onlinehandel, E-Books, Telekommunikationsdienste. In Polen wird er durch das Gesetz vom 26. April 2024 über die Erfüllung der Barrierefreiheitsanforderungen bestimmter Produkte und Dienstleistungen durch Wirtschaftsakteure umgesetzt (Dz.U. 2024 poz. 731), das seit dem 28. Juni 2025 angewendet wird. Kleinstunternehmen, die Dienstleistungen anbieten, sind von diesen Pflichten ausgenommen[9]. (In Deutschland setzt das Barrierefreiheitsstärkungsgesetz, BFSG, die Richtlinie um; es gilt ebenfalls seit dem 28. Juni 2025.)

Das Gesetz über die Barrierefreiheit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen (vom 19. Juli 2019) betrifft öffentliche Stellen. Es verlangt u. a. bauliche, digitale und informations- und kommunikationstechnische Barrierefreiheit. Eine öffentliche Stelle muss auf ihrer Website Informationen über ihre Tätigkeit als maschinenlesbaren Text, als Video in polnischer Gebärdensprache und in leicht lesbarer Form veröffentlichen[10].

Das Gesetz über die digitale Barrierefreiheit von Websites und mobilen Anwendungen öffentlicher Stellen (vom 4. April 2019) verlangt, dass Websites und Apps öffentlicher Stellen die Anforderungen an digitale Barrierefreiheit erfüllen[11]. (In Deutschland regeln das das Behindertengleichstellungsgesetz und die BITV 2.0 für Bundesbehörden sowie die Landesgesetze.)

Was das für dich bedeutet: Wenn deine Einrichtung eine öffentliche Stelle ist (z. B. eine öffentliche Schule oder eine kommunale Einrichtung), hat sie Pflichten zur Barrierefreiheit und zu Texten in Leichter Sprache. Wenn du Jugendlichen zeigst, wie sie mit KI Texte vereinfachen, denk daran: KI kann helfen, entbindet die Institution aber nicht von der Pflicht, einen echten Text in Leichter Sprache bereitzustellen.

DSGVO und Schutz von Minderjährigen

Die DSGVO (Verordnung (EU) 2016/679) gilt auch, wenn wir KI nutzen. Drei Grundsätze sind am wichtigsten:

- **Einwilligung eines Kindes bei Onlinediensten (Art. 8).** Wenn ein Onlinedienst Daten eines Kindes auf Grundlage einer Einwilligung verarbeitet, kann ein Kind in Polen ab 16 Jahren selbst einwilligen (in Deutschland ebenso). Unter diesem Alter willigen die Eltern oder anderen Sorgeberechtigten ein oder stimmen zu[12].
- **Gesundheitsdaten (Art. 9).** Informationen über eine Behinderung, eine Diagnose oder Medikamente sind Daten besonderer Kategorie. Gib sie nicht in KI-Werkzeuge ein[13].
- **Bild einer Person.** Ein Foto oder Video, auf dem man eine Person erkennen kann, enthält personenbezogene Daten. Um es zu verbreiten, braucht man die Einwilligung der Person oder ihrer gesetzlichen Vertretung (polnisches Urheberrechtsgesetz, Art. 81[14]; in Deutschland: Recht am eigenen Bild, § 22 Kunsturhebergesetz).

Kinderschutzstandards. Seit 2024 muss in Polen jede Organisation, die Angebote für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren macht (auch eine Stiftung oder ein Verein), Standards zum Schutz von Minderjährigen eingeführt haben. Die Frist endete am 15. August 2024[15]. Die Standards umfassen u. a. Regeln für sichere Beziehungen, Verfahren bei Verdacht auf Gewalt sowie Regeln zur Internetnutzung und zum Schutz von Bildern der Kinder. (In Deutschland entsprechen dem die Schutzkonzepte, die z. B. § 45 SGB VIII für erlaubnispflichtige Einrichtungen verlangt.) Deine KI-Workshops sollten zu den Schutzstandards deiner Einrichtung passen.

Kompetenzrahmen: DigComp und AI Literacy Framework

DigComp ist der europäische Referenzrahmen für digitale Kompetenzen von Bürgerinnen und Bürgern, erarbeitet von der Gemeinsamen Forschungsstelle der Europäischen Kommission (JRC). Die Version **DigComp 2.2** von 2022 beschreibt 21

Kompetenzen in 5 Bereichen und enthält über 250 neue Beispiele für Wissen, Fähigkeiten und Einstellungen, auch zur Nutzung von KI-Systemen[16]. Im November 2025 hat die JRC **DigComp 3.0** veröffentlicht. Die neue Version behält die 5 Bereiche und 21 Kompetenzen bei, ergänzt über 500 Lernergebnisse und verankert KI-bezogene Kompetenzen in allen 21 Kompetenzen[17]. In der Tabelle verwenden wir die Bereichsnamen aus DigComp 2.2. In Version 3.0 lauten manche Namen etwas anders, die Einteilung in fünf Bereiche ist aber geblieben.

DigComp-Bereich	Beispielkompetenz	Workshop
1. Umgang mit Informationen und Daten	Daten, Informationen und digitale Inhalte bewerten	W5 Wahrheitsdetektive
2. Kommunikation und Zusammenarbeit	Inhalte teilen, Netiquette	W1, W2, W4
3. Erstellung digitaler Inhalte	Inhalte erstellen, Urheberrecht und Lizenzen	W1, W2, W3
4. Sicherheit	Schutz personenbezogener Daten und der Privatsphäre, Schutz von Gesundheit und Wohlbefinden	W4 Meine Daten – mein Geheimnis
5. Problemlösung	Technologien kreativ nutzen, Kompetenzlücken erkennen	Alle Workshops

AI Literacy Framework. Im Juni 2026 haben die Europäische Kommission und die OECD die endgültige Fassung eines KI-Kompetenzrahmens für Grund- und weiterführende Schulen vorgestellt: *Empowering Learners for the Age of AI*. Der Rahmen teilt die Kompetenzen in vier Bereiche ein: mit KI umgehen, mit KI gestalten, KI steuern und KI mitgestalten[18]. Er ist für Schulen gedacht, hilft aber auch bei der Planung außerschulischer Angebote. Unsere Workshops betreffen vor allem die ersten beiden Bereiche, die Workshops 4 und 5 auch den dritten.

Weitere lesenswerte Dokumente

- **Strategie für die Rechte von Menschen mit Behinderungen 2021–2030** – eine Strategie der Europäischen Kommission, die u. a. Barrierefreiheit und

digitale Kompetenzen umfasst[19].

- **UNICEF-Leitlinien zu KI und Kindern** (Version 3.0, Dezember 2025) – 10 Anforderungen an eine KI, die die Rechte und Bedürfnisse von Kindern berücksichtigt, u. a. Sicherheit, Datenschutz, Nichtdiskriminierung, Inklusion und Kompetenzentwicklung[20].
- **Standards für leicht lesbare und verständliche Texte** (PSONI 2025) sowie die europäischen Standards *Information for all* (Inclusion Europe)[21].

FÜR TRAINER:INNEN

KURZER SPICKZETTEL FÜR DAS GESPRÄCH MIT DER LEITUNG

1. Die UN-BRK (Art. 9 und 21) gibt Jugendlichen mit geistiger Behinderung ein Recht auf Zugang zu neuen Technologien und Informationen.
2. Die KI-Verordnung (Art. 4) verlangt von Organisationen, die KI nutzen, die Kompetenzen der Personen zu fördern, die mit diesen Systemen umgehen. Schulungen für das Team und sichere Workshops sind ein guter Weg, das nachzuweisen.
3. Die KI-Verordnung verbietet, Schwächen von Menschen mit Behinderungen auszunutzen, und verlangt die Kennzeichnung von Deepfakes. Alle Risiken beseitigt sie aber nicht. Jugendliche brauchen Fähigkeiten, um sich selbst zu schützen.
4. Wir arbeiten nach der DSGVO und nach den Kinderschutzstandards: ohne personenbezogene Daten in KI-Werkzeugen, mit Zustimmung der Eltern oder Sorgeberechtigten und mit Werkzeugen, die die Workshopleitung bedient, wo die Nutzungsbedingungen das verlangen.

ANMERKUNGEN

1 Konwencja o prawach osób niepełnosprawnych (Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen), New York, 13. Dezember 2006, polnische Veröffentlichung Dz.U. 2012 poz. 1169, Art. 9 und 21, https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20120001169.

2 Europäisches Parlament, Legislative Train Schedule, *Digital Omnibus on AI*, https://www.europarl.europa.eu/legislative-train/theme-a-europe-fit-for-the-digital-age/file-digital-omnibus-on-ai; Verordnung (EU) 2026/1744 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 8. Juli 2026 (Digital Omnibus on AI), https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2026/1744/oj.

3 Verordnung (EU) 2024/1689, Art. 5 Abs. 1 Buchst. b und Art. 113, https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj.

4 Europäische Kommission, AI Act Service Desk, *Article 113: Entry into force and application*, https://ai-act-service-desk.ec.europa.eu/en/ai-act/article-113.

5 Verordnung (EU) 2024/1689, Art. 50; Europäische Kommission, AI Act Service Desk, *Article 50: Transparency obligations for providers and deployers of certain AI systems*, https://ai-act-service-desk.ec.europa.eu/en/ai-act/article-50.

6 Europäische Kommission, *AI Literacy – Questions & Answers*, https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/ai-literacy-questions-answers.

7 Verordnung (EU) 2024/1689, Art. 16 Buchst. l.

8 Ustawa z dnia 3 lipca 2026 r. o systemach sztucznej inteligencji (polnisches Gesetz über Systeme der künstlichen Intelligenz, Dz.U. 2026 poz. 1003), https://eli.gov.pl/eli/DU/2026/1003.

9 Richtlinie (EU) 2019/882 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über die Barrierefreiheitsanforderungen für Produkte und Dienstleistungen; Ustawa z dnia 26 kwietnia 2024 r. o zapewnianiu spełniania wymagań dostępności niektórych produktów i usług przez podmioty gospodarcze (Dz.U. 2024 poz. 731), https://eli.gov.pl/eli/DU/2024/731; Biznes.gov.pl, *Kto ma obowiązek zapewniać dostępność produktów i usług*, https://www.biznes.gov.pl/pl/portal/005142.

10 Ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami, Art. 6 Nr. 3 Buchst. c (konsolidierte Fassung Dz.U. 2024 poz. 1411), https://eli.gov.pl/api/acts/DU/2024/1411/text.html.

11 Ustawa z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (Dz.U. 2019 poz. 848 mit späteren Änderungen).

12 DSGVO, Art. 8; UODO (polnische Datenschutzbehörde), *Wytyczne dotyczące zgody na mocy rozporządzenia 2016/679*, https://uodo.gov.pl/data/filemanager_pl/27.pdf.

13 DSGVO, Art. 9 Abs. 1, https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj.

14 Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (polnisches Gesetz über das Urheberrecht und verwandte Schutzrechte), Art. 81.

15 Ministerstwo Sprawiedliwości (polnisches Justizministerium), *Do kiedy należy zrealizować obowiązek wprowadzenia standardów ochrony małoletnich?*, https://www.gov.pl/web/sprawiedliwosc/do-kiedy-nalezy-zrealizowac-obowiazek-wprowadzenia-standardow-ochrony-maloletnich; Narodowy Instytut Wolności (Nationales Freiheitsinstitut), *Dzieci i młodzież w organizacji pozarządowej. Standardy ochrony małoletnich*, https://niw.gov.pl/dziecko-w-organizacji-pozarzadowej-standardy-ochrony-maloletnich-poradnik-niw-crso-jest-juz-dostepny-na-stronie/.

16 R. Vuorikari, S. Kluzer, Y. Punie, *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Publications Office of the European Union, Luxemburg 2022, https://doi.org/10.2760/115376.

17 J. Cosgrove, R. Cachia, *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework – Fifth Edition*, Publications Office of the European Union, Luxemburg 2025, https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149; Joint Research Centre, *The European Commission updates its digital competence framework DigComp*, 27.11.2025, https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news-and-updates/european-commission-updates-its-digital-competence-framework-digcomp-2025-11-27_en.

18 Europäische Kommission, OECD, *Empowering Learners for the Age of AI: An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education*, 2026, https://www.oecd.org/en/publications/empowering-learners-for-the-age-of-ai_65cd27d4-en.html.

19 Europäische Kommission, *Union of Equality: Strategy for the Rights of Persons with Disabilities 2021–2030*, COM(2021) 101, https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1484.

20 UNICEF Innocenti, *Guidance on AI and Children*, Version 3.0, Dezember 2025, https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children.

21 PSONI, *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia. Rekomendacje dla języka polskiego*, Warschau 2025, https://psoni.org.pl/wp-content/uploads/2026/03/Standardy-tekstu-latwego-do-czytania-i-zrozumienia-1.pdf; Inclusion Europe, *Information for all*, https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read-standards-guidelines/.

1.6

Die Rolle der Trainerinnen und Trainer und Regeln für sicheres Arbeiten

KI-Werkzeuge ändern sich alle paar Monate. Deine Rolle bleibt gleich: Du begleitest die jungen Menschen, zeigst den Weg, achtest auf Sicherheit und lässt sie selbst entscheiden. Dieses Kapitel fasst die Regeln zusammen, die in allen Workshops aus Teil 2 gelten. Am Ende findest du eine Checkliste für die Zeit vor dem Workshop und eine Vorlage für die Information an Eltern und Betreuungspersonen.



Fünf Rollen der Trainerinnen und Trainer

1. Wegweiser. Du musst nicht alles über KI wissen. Es reicht, wenn du die Werkzeuge kennst, die du im Workshop einsetzt, und sagen kannst: „Weiß ich nicht, lass uns zusammen nachsehen." So ein Satz lehrt mehr als eine fertige Antwort, weil er zeigt, wie man Informationen prüft.

2. Übersetzer. Du übersetzt die Sprache der Werkzeuge in die Sprache der Teilnehmenden. Schaltflächen, Fehlermeldungen und Nutzungsbedingungen sind meist auf Englisch oder in schwerem Deutsch. Übersetze sie in kurze Sätze und zeig mit dem Finger auf den Bildschirm. Die Wörter aus Kapitel 1.1 und aus dem Glossar (Kapitel 90) helfen dir, einfach und jedes Mal gleich zu sprechen.

3. Sicherheitswache. Du entscheidest, welches Werkzeug in den Workshop kommt, wer es bedient und welche Daten eingegeben werden dürfen. Du reagierst, wenn eine KI etwas Beunruhigendes zeigt. Die Regeln dazu stehen weiter unten.

4. Assistenz zur Selbstständigkeit. Du hilfst nur so viel wie nötig. Frag: „Willst du es selbst versuchen?", „Soll ich es dir zeigen?", „Sollen wir es zusammen machen?" Klick nicht für eine Person, wenn sie es selbst kann, auch wenn es länger dauert. Bei minderjährigen Teilnehmenden und Werkzeugen mit Konto bedienst du das Werkzeug über den Beamer, aber die Teilnehmenden sagen, was eingegeben wird, und bewerten das Ergebnis.

5. Fürsprecher. Du hörst zu, was die Jugendlichen über die Werkzeuge sagen, und gibst es weiter: an die Leitung, an Eltern, an die Firmen, die die Werkzeuge entwickeln. Der Grundsatz der Selbstvertretungsbewegung heißt: „Nichts über uns ohne uns." Wenn Teilnehmende sagen, dass ein Chat zu schwer ist oder dass ein Bildgenerator keine Person im Rollstuhl malen kann, schreib es auf. Das ist eine wertvolle Rückmeldung.

Die Regel für Werkzeuge und Konten

In allen Workshops gilt dieselbe Regel für die Wahl von Werkzeugen und Konten. Sie wird in der Einführung zu Teil 2 beschrieben (Kapitel 02_czesc2_0). Wir wiederholen sie hier, weil sie die wichtigste Entscheidung vor dem Workshop ist.

Art des Werkzeugs	Beispiele	Wer bedient es
Ohne Konto, ohne Altersgrenze	Interland (Google), Google-Bildersuche, TinEye, Which Face Is Real	Die Teilnehmenden allein oder zu zweit
Ohne Konto, mit Altersgrenze	Duck.ai (Nutzungsbedingungen: ab 18 oder unter Aufsicht der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter); ChatGPT ohne Anmeldung (ab 13, unter 18 mit Zustimmung der Eltern)	Volljährige Teilnehmende allein; bei Jüngeren bedient die Workshopleitung das Werkzeug über den Beamer
Konto nötig	Copilot (Anmeldung seit 08.2026 Pflicht), Bing Image Creator, Suno, Clipchamp, Kahoot (Workshopleitung)	Die Workshopleitung mit dem eigenen Konto, Bild über den Beamer

Leg nie ein gemeinsames Konto für die Gruppe an und leg keine Konten für Teilnehmende an. Gib kein falsches Geburtsdatum an. Wenn eine volljährige Person ein eigenes Konto haben möchte, hilf ihr außerhalb des Workshops dabei, gemeinsam mit ihr und (wenn sie eine rechtliche Betreuung hat) mit Zustimmung der Betreuerin oder des Betreuers. Einzelheiten zu Alter und Konten bei den einzelnen Werkzeugen stehen in Kapitel 1.3.

ACHTUNG

Manche volljährigen Teilnehmenden haben eine rechtliche Betreuung, andere entscheiden selbst über sich. Prüf in den Unterlagen der Einrichtung, wer für die jeweilige Person Einwilligungen unterschreibt. Auch wenn die Betreuerin oder der Betreuer unterschreibt, frag die Person selbst und respektiere ihr „Nein“.

Sieben Regeln für sicheres Arbeiten

1. Keine personenbezogenen Daten in die KI. Gib keine Vor- und Nachnamen der Teilnehmenden in KI-Werkzeuge ein, keine Adressen, Telefonnummern, Namen von Schulen, keine Informationen über Gesundheit und Behinderung. Lade keine Fotos von den Gesichtern der Teilnehmenden hoch. Verwende in Beispielen erfundene Namen. Diese Regel lernen die Teilnehmenden in Workshop 4 als „Pink bei der Datenampel“ kennen.

2. Wir klonen keine Stimmen und keine Gesichter von Teilnehmenden. Stimme und Bild einer Person sind personenbezogene Daten. Werkzeuge zum Klonen von Stimmen und zum Tauschen von Gesichtern brauchen meist ein Konto, und die Aufnahme landet auf den Servern der Firma. In den Workshops 4 und 5 zeigst du fertige, öffentliche Beispiele für Deepfakes (z. B. Material von NASK, dem polnischen Forschungsinstitut für Cybersicherheit) oder Beispiele, die du vorher mit deiner eigenen Stimme vorbereitet hast.

3. Schalte das Speichern des Verlaufs und das Modelltraining aus. Prüf vor dem Workshop die Datenschutzeinstellungen des Werkzeugs: temporärer Chat, Nutzung der Gespräche für das Modelltraining ausgeschaltet. In Workshop 4 lernen die Teilnehmenden diese Einstellungen gemeinsam mit dir kennen.

4. Prüf das Werkzeug einen Tag vor dem Workshop. Öffne die Seite, mach die Übung aus dem Workshop selbst, prüf die Limits der Gratisversion. Die Werkzeuge ändern Nutzungsbedingungen und Schaltflächen ohne Vorwarnung. Bereite einen Plan B vor: Screenshots oder ausgedruckte Beispielantworten.

5. Kennzeichne KI-Inhalte. Alles, was mit KI entstanden ist, beschriften wir: „Mit KI gemacht“ (Piktogramm KI). Diese Gewohnheit beugt Missverständnissen vor und lehrt Ehrlichkeit.

6. Einwilligung vor der Veröffentlichung. Fotos und Aufnahmen aus dem Workshop veröffentlichst du nur mit schriftlicher Einwilligung der Person oder ihrer gesetzlichen Vertretung. In der Einwilligung muss stehen, wo und wie lange du das Bild veröffentlichst. Die Person kann die Einwilligung widerrufen.

7. Alle dürfen „Stopp“ sagen. Alle können eine Übung abbrechen, in die Ruheecke gehen oder nur zuschauen. Wir bewerten das nicht. Ein STOPP-Schild (Piktogramm Stopp) liegt auf jedem Tisch.

Wenn eine KI etwas Beunruhigendes zeigt

KI-Werkzeuge haben Filter, aber die sind nicht perfekt. Ein Chat kann eine falsche Gesundheitsinformation geben, ein Bildgenerator etwas Schreckliches zeigen, und in den Ergebnissen der Bildersuche können unpassende Seiten auftauchen.

1. **Anhalten.** Schalte den Beamer aus oder minimiere das Fenster. Sag ruhig: „Das ist keine gute Antwort. Wir hören hier auf."
2. **Benennen.** Erkläre kurz: „KI liegt manchmal falsch und zeigt schlimme Dinge. Das ist nicht deine Schuld."
3. **Nachfragen.** „Wie geht es dir? Willst du jetzt darüber reden oder später?" Biete an, in die Ruheecke zu gehen.
4. **Aufschreiben.** Notiere, was passiert ist, mit welchem Werkzeug und welchem Auftrag. Schreib keine Daten der Teilnehmenden auf.
5. **Melden.** Du kannst den Inhalt im Werkzeug melden (Schaltfläche „Daumen runter" oder „Melden"). Illegale Inhalte (z. B. Darstellungen sexuellen Missbrauchs von Kindern) meldest du in Polen dem Team Dyżurnet.pl bei NASK (in Deutschland: jugendschutz.net oder internet-beschwerdestelle.de). Informiere die Person, die in deiner Einrichtung für den Kinderschutz zuständig ist.

Wenn eine teilnehmende Person von etwas Schlimmem erzählt. Manchmal öffnen die Themen Daten, Betrug und Deepfakes schwierige Gespräche: Jemand erzählt, dass er eine Nachricht von einer fremden Person bekommen hat, dass jemand ihr Foto verbreitet hat oder dass jemand ihn erpresst. Hör zu, versprich keine Geheimhaltung, bedank dich für den Mut und handle nach dem Verfahren aus dem Schutzkonzept deiner Einrichtung.

Wo es Hilfe gibt	Für wen	Wann
116 111 – Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży (Kinder- und Jugendtelefon der Stiftung Dajemy Dzieciom Siłę), auch Chat und E-Mail (in Deutschland unter derselben Nummer: Nummer gegen Kummer)	Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre	Rund um die Uhr, kostenlos, anonym[1]
800 121 212 – Dziecięcy Telefon Zaufania (Kindertelefon der polnischen Kinderrechtsbeauftragten)	Kinder, Jugendliche und Erwachsene in Angelegenheiten von Kindern	Rund um die Uhr, kostenlos[2]

Wo es Hilfe gibt	Für wen	Wann
800 100 100 – Telefon für Eltern und Fachkräfte zur Sicherheit von Kindern (in Deutschland: Elterntelefon der Nummer gegen Kummer, 0800 111 0 550)	Erwachsene: Eltern, Lehrkräfte, Trainerinnen und Trainer	Mo.–Do. 10:00–14:00, Fr. 12:00–15:00; aktuelle Zeiten auf 800100100.pl[13]
116 123 – Kryzysowy Telefon Zaufania (Krisentelefon; in Deutschland: TelefonSeelsorge, 0800 111 0 111 und 0800 111 0 222)	Erwachsene in einer seelischen Krise	Aktuelle Zeiten auf 116sos.pl prüfen
Dyżurnet.pl (NASK) – Formular auf der Website (in Deutschland: jugendschutz.net, internet-beschwerdestelle.de)	Alle, die illegale Inhalte im Internet gesehen haben	Meldung über das Formular[4]
CERT Polska – Betrugs-SMS an die Nummer 8080 weiterleiten, andere Vorfälle über incydent.cert.pl	Alle	Rund um die Uhr[5]
112	Gefahr für Leben oder Gesundheit	Rund um die Uhr

Zusammenarbeit mit Eltern, Betreuungspersonen und Team

Jugendliche lernen schneller, wenn Zuhause und Einrichtung dasselbe sagen. Schick den Eltern oder Betreuungspersonen vor den Workshops eine kurze Information (Vorlage unten). Gib den Teilnehmenden nach dem Workshop ein Arbeitsblatt oder einen Spickzettel mit nach Hause, z. B. „Mein Passwort aus drei Wörtern“ oder „Meine Detektivkarte“. Ermutige die Familie, ein **Familienpasswort** zu vereinbaren: ein Wort, das nur die Angehörigen kennen und mit dem man prüfen kann, ob wirklich jemand aus der Familie anruft. Diesen Rat gibt die polnische Polizei in ihren Warnungen vor Betrug mit gefälschten Stimmen[6].

Erzähl dem Team deiner Einrichtung, was du vermittelst. Die Assistentin, die am Donnerstag einer teilnehmenden Person im Computerraum hilft, sollte dieselben Wörter und dieselben Regeln verwenden wie du am Montag.

Checkliste vor dem Workshop

☐	Zu erledigen
☐	Ich habe die Zustimmung der Eltern oder Betreuungspersonen zur Teilnahme und (getrennt) zu Foto- und Videoaufnahmen.
☐	Ich weiß, welche Teilnehmenden volljährig sind und welche nicht. Ich weiß, wer eine rechtliche Betreuung hat.
☐	Ich habe die Werkzeuge am Vortag geprüft: Sie funktionieren, die Limits reichen, die Nutzungsbedingungen haben sich nicht geändert.
☐	Werkzeuge mit Konto oder Altersgrenze bediene ich mit meinem Konto über den Beamer.
☐	In den Einstellungen des KI-Chats habe ich Verlauf und Modelltraining ausgeschaltet oder ich nutze den temporären Chat.
☐	Der Browser ist auf 125–150 % vergrößert, und das Diktieren (Win+H, Gboard) funktioniert.
☐	Ich habe die Arbeitsblätter, die Piktogramme und einen Plan B (Screenshots, Ausdrucke) ausgedruckt.
☐	Im Raum gibt es eine Ruheecke, und auf den Tischen liegen STOPP-Schilder.
☐	Ich kenne das Verfahren aus dem Schutzkonzept und die Person, der ich beunruhigende Situationen melde.
☐	Ich habe die Liste mit den Hilfetelefonen dabei.

Vorlage: Information für Eltern und Betreuungspersonen

FÜR TRAINER:INNEN

Pass die Vorlage an deine Einrichtung an. Die Einwilligung zu Foto- und Videoaufnahmen holst du mit einem eigenen Formular ein, das den DSGVO-Regeln deiner Organisation entspricht (Verantwortliche Stelle, Zweck, Dauer, Recht auf Widerruf).

Sehr geehrte Eltern und Betreuungspersonen,

vom _____ an nimmt Ihre Tochter / Ihr Sohn / die von Ihnen betreute Person an den Workshops „Mit KI Grenzen sprengen!“ teil. In den Workshops lernen die Jugendlichen Werkzeuge der künstlichen Intelligenz kennen: Chats, Generatoren für Bilder und Klänge. Sie lernen auch, wie sie ihre Daten schützen und wie sie prüfen, ob eine Information stimmt.

So achten wir auf Sicherheit:
- Wir geben keine personenbezogenen Daten der Teilnehmenden in KI-Werkzeuge ein.
- Wir legen für die Teilnehmenden keine Konten an. Werkzeuge, die ein Konto verlangen oder eine Altersgrenze haben, bedient die Workshopleitung mit dem eigenen Konto, und das Bild ist über den Beamer zu sehen.
- Wir nehmen Stimmen und Gesichter der Teilnehmenden nicht auf und verändern sie nicht.
- Alles, was mit KI entsteht, beschriften wir: „Mit KI gemacht“.

Unsere Bitte an Sie: Sprechen Sie zu Hause darüber, was Ihr Kind im Workshop gelernt hat. Dabei helfen die Arbeitsblätter, die es mitbringt. Wir empfehlen außerdem, ein Familienpasswort für den Fall von Telefonbetrug zu vereinbaren.

Kontakt zur Workshopleitung: _____

☐ Ich bin einverstanden, dass _____ (Vor- und Nachname) an den Workshops teilnimmt.

Datum und Unterschrift: _____

TIPP

Bereite dieselbe Information in Leichter Sprache für die Teilnehmenden selbst vor. Jede Person hat das Recht zu wissen, wozu sie zustimmt, auch wenn die Betreuerin oder der Betreuer das Formular unterschreibt. Du kannst dafür die Arbeitsblätter W0.1 (Regeln) und W0.2 (Tagesplan) aus der Einführung zu Teil 2 nehmen.

Achte auf dich

Die Arbeit mit neuen Technologien kann anstrengend sein: Das Werkzeug funktioniert nicht, das Limit ist aufgebraucht, die Gruppe wird ungeduldig. Das ist normal. Du musst nicht mit jeder Neuheit mithalten. Such dir zwei oder drei Werkzeuge aus, lerne sie gut kennen und wechsle sie nur, wenn sie nicht mehr funktionieren oder ihre Nutzungsbedingungen ändern. Sprich mit anderen Trainerinnen und Trainern: Der Austausch von Erfahrungen bringt mehr als der nächste Ratgeber.

ANMERKUNGEN

1 Ministerstwo Zdrowia (polnisches Gesundheitsministerium), *W związku z wydarzeniami w polskich szkołach, Ministerstwo Zdrowia przypomina o wsparciu psychologicznym dla dzieci, młodzieży i dorosłych*, 09.10.2026, https://www.gov.pl/web/zdrowie/w-zwiazku-z-wydarzeniami-w-polskich-szkolach-ministerstwo-zdrowia-przypomina-o-wsparciu-psychologicznym-dla-dzieci-mlodziezy-i-doroslych.

2 Gov.pl, *Gdzie znajdziesz pomoc w przypadku pogorszenia stanu psychicznego*, https://www.gov.pl/web/koronawirus/gdzie-znajdziesz-pomoc-w-przypadku-pogorszenia-stanu-psychicznego.

3 Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę, *800 100 100 – telefon dla dorosłych w sprawie bezpieczeństwa dzieci*, https://800100100.pl/.

4 NASK, Dyżurnet.pl, https://dyzurnet.pl/.

5 CERT Polska, *Zgłoś incydent*, https://incydent.cert.pl/.

6 Policja (polnische Polizei), *Uwaga! BLIK i oszustwa z wykorzystaniem sztucznej inteligencji*, 17.10.2025, https://policja.pl/pol/aktualnosci/268257,Uwaga-BLIK-i-oszustwa-z-wykorzystaniem-sztucznej-inteligencji.html.

TEIL 2

Workshopkonzepte

- **W1** Meine Geschichte mit KI
- **W2** Bilder sprechen
- **W3** Mein Sound, mein Film
- **W4** Meine Daten – mein Geheimnis
- **W5** Wahrheitsdetektive

2.0

Bevor du anfängst: So arbeitest du mit den Workshopkonzepten



In diesem Teil findest du fünf Workshopkonzepte. Jeder Workshop dauert 4 Zeitstunden (240 Minuten mit Pausen). Du kannst sie nacheinander als Reihe durchführen oder einen auswählen. In den ersten drei Workshops geht es ums Gestalten: Text (W1), Bild (W2), Mein Sound, mein Film (W3). Die beiden anderen drehen sich um Datensicherheit (W4) und das Prüfen von Informationen (W5). Die Regeln aus diesem Kapitel gelten für alle fünf.

Die Workshopkonzepte sind für Jugendliche zwischen etwa 15 und 25 Jahren mit leichter und mittelgradiger geistiger Behinderung geschrieben. Am besten funktionieren sie in einer Gruppe von 6 bis 10 Personen mit einer Trainerin oder einem Trainer und mindestens einer unterstützenden Person (Assistenz, Ehrenamtliche, Betreuungsperson aus der Einrichtung).

Wie jedes Workshopkonzept aufgebaut ist

Alle Workshopkonzepte haben denselben Aufbau. Wenn du eines kennst, findest du dich in den anderen schnell zurecht.

1. **Kurz gesagt, Ziele und Ergebnis.** Die Ziele stehen zweimal da: in Leichter Sprache für die Teilnehmenden (du kannst sie am Anfang vorlesen) und in normaler Sprache für dich. Das Ergebnis ist das, was jede Person mit nach Hause nimmt: ein Büchlein, ein Plakat, ein Comic, ein Song, ein Film.
2. **Vorbereitung.** Technik, Werkzeugtabelle (Gratisversion, Limits, Konto und Alter, Voraussetzungen, Alternative ohne Konto), Liste der Druckvorlagen, Raumaufbau und Hinweise zur Barrierefreiheit.
3. **Zeitplan.** Tabelle mit Uhrzeiten, Übungen, Methode und Nummer des Arbeitsblatts. Die Zeiten zählen ab 0:00, also ab Beginn des Workshops.
4. **Übungen.** Jede hat ein Ziel, eine Dauer, Material, Schritte für die Workshopleitung, Varianten (leichter, schwerer, für Personen, die nicht sprechen oder nicht schreiben), Hinweise unter „Darauf achten“ und ein Arbeitsblatt.
5. **Abschluss und Auswertung** sowie Ideen, wie es weitergehen kann.
6. **Zusatzmaterial:** Karten zum Ausschneiden, Prompt-Spickzettel, Urkunden und Abzeichen.

Die Arbeitsblätter haben Nummern, z. B. ist W2.3 das Arbeitsblatt zu Übung 3 in Workshop 2. Die Blätter mit der Nummer W0 (in diesem Kapitel) gelten für alle Workshops.

FÜR TRAINER:INNEN

Die Zeiten in den Plänen sind Richtwerte. Eine Gruppe, die zum ersten Mal am Computer arbeitet, braucht für die Übungen am Bildschirm mehr Zeit. Wenn sich

etwas in die Länge zieht, kürze die Bewegungsübung, nicht die Pause. Die Pause gehört zum Programm, denn ohne sie lässt die Aufmerksamkeit schneller nach als sonst.

Technik vorbereiten

Für jeden Workshop brauchst du:

- einen Computer für die Workshopleitung, angeschlossen an einen Beamer oder großen Bildschirm,
- eine gute Internetverbindung (prüf sie am Vortag im Raum, am besten zur selben Uhrzeit wie der Workshop),
- 1 Computer, Laptop oder Tablet pro Paar; Partnerarbeit senkt den Stress und die Zahl der Konten,
- ein externes Mikrofon oder ein Handy mit gutem Mikrofon (zum Diktieren und für Aufnahmen),
- einen Lautsprecher, den man im ganzen Raum hört,
- einen Drucker (am besten in Farbe) oder vorher ausgedruckte Materialien,
- Mäuse für die Laptops. Für viele ist ein Touchpad schwerer zu bedienen als eine Maus.

Schalte am Vortag jedes Gerät ein und öffne im Browser alle Seiten, die du nutzen wirst. Speichere sie als Lesezeichen oder bereite eine Startseite mit großen Schaltflächen vor (ein Dokument mit Links und Symbolen reicht). Die Teilnehmenden sollen ein Bild anklicken und keine Adresse eintippen.

TIPP

Stell in den Browsern eine Vergrößerung von 125–150 % und einen großen Mauszeiger ein (unter Windows: Einstellungen → Barrierefreiheit → Mauszeiger und Toucheingabe). Das dauert eine Minute, und viele sehen die Schaltflächen dann besser.

Konten: Konto der Workshopleitung, Gruppenkonto oder ohne Konto?

KI-Werkzeuge stellen unterschiedliche Anforderungen. Manche funktionieren ohne Anmeldung, andere brauchen ein Konto, und die Nutzungsbedingungen legen ein Mindestalter fest. Das ist wichtig, denn manche Teilnehmende sind jünger als 16 oder 18 Jahre, und manche Erwachsene haben eine rechtliche Betreuung.

Ein paar Fakten, die wir geprüft haben:

- Microsoft-Konto: In Polen und den meisten EU-Ländern kann eine Person unter 16 Jahren nur ein Kinderkonto haben, das die Eltern verwalten. In Deutschland liegt diese Grenze bei 18 Jahren[1].
- Microsoft Copilot verlangt seit dem 18. August 2026 die Anmeldung mit einem Microsoft-Konto. Das Mindestalter ist 13 Jahre oder höher, je nach Recht des Landes. Die Nutzungsbedingungen erlauben die persönliche Nutzung[2].
- Duck.ai funktioniert ohne Konto, aber laut Nutzungsbedingungen ist der Dienst für Personen ab 18 Jahren gedacht. Jüngere dürfen ihn unter Aufsicht der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter nutzen[3].
- Suno verlangt ein Konto. Das Mindestalter ist 13 Jahre, und Personen unter 18 brauchen die ausdrückliche vorherige Zustimmung der Eltern oder Sorgeberechtigten[4].

Daraus ergibt sich eine einfache Regel, die in allen Workshopkonzepten gilt:

Situation	So arbeiten wir
Werkzeug ohne Konto, ohne Altersgrenze (z. B. Chrome Music Lab, Diktieren auf dem Handy, Shotcut)	Die Teilnehmenden arbeiten selbst zu zweit an ihren Geräten.
Werkzeug ohne Konto, aber mit Altersgrenze (z. B. Duck.ai, ab 18)	Volljährige Teilnehmende dürfen allein arbeiten. Bei Jüngeren bedient die Workshopleitung das Werkzeug über den Beamer, und die Teilnehmenden diktieren, wählen aus und entscheiden. Frag die Einrichtung und die Eltern, ob sie mit dieser Arbeitsweise einverstanden sind.

Situation	So arbeiten wir
Werkzeug braucht ein Konto (z. B. Copilot, Bing Image Creator, Suno, Clipchamp)	Die Workshopleitung bedient das Werkzeug mit dem eigenen Konto über den Beamer. Die Teilnehmenden legen im Workshop keine Konten an. Volljährige Teilnehmende, die schon ein eigenes Konto haben und es nutzen wollen, dürfen das.
Kein Internet, Störung, keine Zustimmung	Jede Übung hat eine Variante ohne Konto oder ohne Computer (im Workshopkonzept beschrieben).

Leg kein „Gruppenkonto“ an, dessen Passwort alle kennen. Die Nutzungsbedingungen ordnen ein Konto meist einer einzigen Person zu (Copilot spricht ausdrücklich von persönlicher Nutzung[2]), und ein gemeinsames Passwort ist in Workshops über Sicherheit ein schlechtes Vorbild. Besser ist es, wenn die Workshopleitung die „Hände“ des Werkzeugs ist und die Teilnehmenden sein „Kopf“: Sie sagen, was entstehen soll, bewerten das Ergebnis und bitten um Änderungen.

Anpassung an unterschiedliche Bedürfnisse

In einer Gruppe sind meist Menschen mit sehr unterschiedlichen Möglichkeiten. Jede Übung in den Workshopkonzepten hat Varianten, und hier findest du die allgemeinen Grundsätze.

Personen, die nicht oder undeutlich sprechen. Frag vorher die Betreuungspersonen, wie die Person kommuniziert (Symboltafel, UK-App, Gebärden, Schrift, Zeigen). Lass sie im Workshop genau so kommunizieren. Bei Übungen mit Diktieren kann eine Person, die nicht spricht, auf Bildkarten zeigen, und die Workshopleitung oder die Partnerin bzw. der Partner liest sie ins Mikrofon. Bei Sprachaufnahmen kann sie eine Sprachausgabe nutzen (z. B. die Text-zu-Sprache-Funktion im Videoeditor) oder statt Worten Klänge und Musik auswählen.

Personen, die nicht oder nur mühsam schreiben. Die Arbeitsblätter lassen immer die Wahl: malen, ankreuzen ☐, aufkleben, zeigen. Zum Schreiben am Computer nutzt du die Spracheingabe (Windows: Tasten Win + H[5]; Android-Handy: Mikrofon-Symbol in der Gboard-Tastatur[6]). Bereite auch Sticker mit fertigen Wörtern und Bildern vor.

Personen mit motorischen Einschränkungen. Stell die Arbeitsplätze so auf, dass ein Rollstuhl unter den Tisch passt. Biete die Wahl zwischen Maus, Touchpad, Touchscreen und einer größeren Maus oder einem Trackball, wenn die Einrichtung so etwas hat. Bei Bewegungsübungen hat jede Bewegung eine Version im Sitzen (z. B. statt auf die andere Seite des Raums zu gehen: eine Karte hochhalten, Daumen hoch, ein Geräusch machen). Beim Ausschneiden und Falten teilt sich das Paar die Aufgaben: Eine Person faltet, die andere entscheidet und klebt.

Sensorische Empfindlichkeit. Dunkle den Bildschirm ab, stell die Lautsprecher zu Beginn leise und dreh sie nach und nach lauter. Kündige laute Momente an („Jetzt spiele ich Musik ab. Es wird 30 Sekunden lang laut.“). Halte Gehörschutz-Kopfhörer und eine „Ruheecke“ bereit: einen Stuhl oder Sitzsack weit weg vom Lautsprecher, wo man sich ausruhen kann, ohne es erklären zu müssen. Vermeide blinkende Animationen und Stroboskopeffekte in Videos.

Aufmerksamkeit und Müdigkeit. Aufgaben am Bildschirm dauern in den Workshopkonzepten höchstens 15 bis 20 Minuten ohne Wechsel der Aktivität. Nach jedem Block am Computer folgt Bewegung oder Arbeit auf Papier.



Das feste Ritual im Workshop

Menschen mit geistiger Behinderung fühlen sich sicherer, wenn sie wissen, was passiert. Deshalb beginnt und endet jeder Workshop gleich.

1. Begrüßung (ca. 5 Minuten). Wir sitzen im Kreis. Jede Person sagt ihren Namen und zeigt, wie es ihr heute geht: Sie zeigt auf einen Smiley auf der Karte, zeigt Daumen hoch oder runter oder wählt eine Farbe (limettengrün, orange, pink). Die Workshopleitung macht auch mit. Du kannst eine feste Geste der Gruppe einführen, z. B. gemeinsames Klatschen zum Start.

2. Tagesplan mit Piktogrammen (ca. 5 Minuten). An der Tafel hängt der Planstreifen (Arbeitsblatt W0.2). Jede Übung hat ihr eigenes Bild. Du liest den Plan vor und zeigst, wann Pausen sind. Nach jeder Übung schiebt eine Person aus der Gruppe den Pfeil weiter oder dreht das Bild auf die Seite „fertig“. Das gibt ein Gefühl von Fortschritt und beantwortet die Frage „Wie lange noch?“.

3. Regeln (ca. 2 Minuten, am Anfang jedes Workshops). Du erinnerst an das Plakat mit den Regeln (Arbeitsblatt W0.1). Beim ersten Treffen kann die Gruppe eine eigene Regel ergänzen.

4. Pausen. Immer zwei: eine kurze (15 Minuten) und eine längere (20 Minuten). Du kündigst sie mit einer Uhr oder einem Timer an, den alle sehen. Vor der Pause speichern alle ihre Arbeit (zeig, wo man klickt), und die Bildschirme gehen aus.

5. Abschluss (ca. 10 Minuten). Jede Person zeigt ihr Ergebnis oder sagt einen Satz: „Heute habe ich … gemacht.“ Danach kommt die Auswertung mit Smileys (Arbeitsblatt W0.3) und gemeinsames Klatschen zum Schluss.

TIPP

Das Ritual wirkt, wenn es wirklich gleich bleibt. Ändere die Reihenfolge zwischen den Workshops nicht. Wenn jemand in der Gruppe Mühe hat, zu einer neuen Aktivität zu wechseln, kündige den Wechsel 2 Minuten vorher an: „In 2 Minuten hören wir auf und gehen an die Computer.“

Arbeitsblätter in Leichter Sprache selbst erstellen

Die Arbeitsblätter in den Workshopkonzepten sind druckfertig. Wahrscheinlich willst du aber auch eigene machen: für ein anderes Thema, eine andere Gruppe, in einer anderen Sprache. Dabei helfen dir die europäischen Standards für leicht lesbare und verständliche Texte, die Inclusion Europe gemeinsam mit Menschen mit geistiger Behinderung erarbeitet hat[7], und die polnischen Empfehlungen von PSONI[8] (in Deutschland: die Regeln des Netzwerks Leichte Sprache). Die wichtigsten Regeln, an die wir uns bei den Arbeitsblättern gehalten haben:

- Ein Satz ist ein Gedanke. Die Sätze haben höchstens etwa 10 Wörter.
- Ein Schritt hat eine Nummer und ein Piktogramm.
- Wir schreiben im Aktiv und sprechen die Person direkt an: „Mal“, „Sag“, „Kreuze an“.
- Keine Metaphern, keine Ironie, keine Abkürzungen und keine Fremdwörter. Wenn ein Wort nötig ist (z. B. „Prompt“), erklären wir es auf dem Blatt mit einfachen Worten.
- Dasselbe Wort bedeutet immer dasselbe. Wenn wir einmal „Computer“ schreiben, wechseln wir nicht zu „Gerät“.
- Große, einfache serifenlose Schrift (mindestens 14 pt), linksbündig, viel freier Platz.
- Jedes Arbeitsblatt hat Platz für die Arbeit: Linien ____, Kästchen ☐, ein Feld zum Malen.
- Jedes Arbeitsblatt endet mit der Frage „Wie hat es geklappt?“ und drei Smileys: 😀 🙂 😐.

Die Arbeitsblätter haben einen festen Aufbau. Die Teilnehmenden merken ihn sich schnell und müssen sich nicht jedes Mal auf ein neues Blatt einstellen:

Teil des Arbeitsblatts	Inhalt
Titel	Nummer und kurzer Name der Übung
Piktogramme	1–3 Bilder: was wir machen (z. B. sprechen, malen, zu zweit)

Teil des Arbeitsblatts	Inhalt
Was machst du?	1–2 Sätze zum Ziel der Übung
Schritte	Nummerierte Aufträge mit je einem Piktogramm
Meine Arbeit	Platz zum Malen, Ankreuzen, Schreiben
Wie hat es geklappt?	😀 🙂 😐 zum Ankreuzen

KI kann beim Erstellen von Arbeitsblättern helfen. Bitte einen KI-Chat zum Beispiel so: „Mach aus diesem Text einen Text in Leichter Sprache. Kurze Sätze, höchstens 10 Wörter. Keine schweren Wörter. Ein Auftrag pro Satz.“ Prüf das Ergebnis immer selbst, und gib es am besten einer Person aus der Gruppe zum Lesen. Nach den Standards von Inclusion Europe sollte ein leicht lesbarer Text von jemandem geprüft werden, für den er gedacht ist[7].

Für eigene Arbeitsblätter kannst du die kostenlosen ARASAAC-Piktogramme verwenden. Ihre Lizenz (CC BY-NC-SA) erlaubt die nicht kommerzielle Nutzung mit Nennung des Urhebers (Sergio Palao) und der Quelle[9]. Das reicht für Workshopmaterial. Für eine Veröffentlichung unter einer anderen Lizenz prüf die Bedingungen genau.

Sicherheitsregeln

Digitale Sicherheit hat einen eigenen Workshop (W4), aber einige Regeln gelten vom ersten Treffen an.

Wir geben keine personenbezogenen Daten an. In das Fenster eines Chats, eines Bild- oder Song-Generators tippen wir keinen Nachnamen, keine Adresse, keine Telefonnummer, keinen Schulnamen, keine Personennummer (in Polen PESEL) und laden keine Fotos von Gesichtern hoch. Die Figuren in den Geschichten haben erfundene Namen. Die Regel steht auf dem Plakat (Arbeitsblatt W0.1). Wenn jemand seine echten Daten eingeben will, halte die Person ruhig auf und zeig auf das Plakat. Das ist eine gute Gelegenheit, daran zu erinnern, warum wir das so machen.

Wir machen keine Bilder von echten Menschen. Wir erzeugen keine Bilder von anderen Teilnehmenden, von Lehrkräften oder von bekannten Personen. Die

Nutzungsbedingungen von KI-Diensten verbieten realistische Bilder, Aufnahmen und Videos echter Menschen ohne deren Zustimmung (so steht es z. B. in den Nutzungsbedingungen von Duck.ai[3]). In den Workshops gestalten die Teilnehmenden erfundene Figuren oder Symbole für sich selbst: ein Lieblingstier, eine Farbe, einen Gegenstand.

Einwilligung zu Foto- und Videoaufnahmen. Wenn du Fotos oder Aufnahmen von Teilnehmenden machst und sie außerhalb des Raums zeigen willst (Website der Stiftung, soziale Medien, Projektbericht), brauchst du eine schriftliche Einwilligung. Das polnische Urheberrecht sagt, dass die Verbreitung eines Bildes die Erlaubnis der abgebildeten Person erfordert[10] (in Deutschland: § 22 Kunsturhebergesetz). Kläre vor den Workshops mit der Einrichtung, wer die Einwilligung unterschreibt: die teilnehmende Person selbst, die Eltern oder die rechtliche Betreuung. Bereite auch eine Fassung der Einwilligung in Leichter Sprache vor, damit die Person versteht, wozu sie zustimmt. Die Zustimmung zu Fotos im Raum ist keine Zustimmung zur Veröffentlichung im Internet. Halte das getrennt fest.

Wer keine Einwilligung hat, gestaltet trotzdem mit. Eine Person ohne Einwilligung zu Aufnahmen dreht einen Film ohne Gesicht: Hände, Schuhe, Lieblingsgegenstände, Zeichnungen. Sie bleibt nicht außen vor.

KI-Inhalte können falsch oder seltsam sein. Behalte den Bildschirm im Blick, während das Werkzeug Inhalte erzeugt. Wenn etwas Beunruhigendes erscheint, stopp die Vorführung, sag ruhig, dass KI manchmal Fehler macht, und melde das Ergebnis im Werkzeug (die meisten haben eine Melde-Schaltfläche oder einen Daumen nach unten).

Wir kennzeichnen, was die KI gemacht hat. Auf jeder Arbeit der Teilnehmenden (Büchlein, Plakat, Film) klebt ein kleines Abzeichen „Mit KI gemacht“ (Vorlage im Zusatzmaterial der Workshops). So lernen die Jugendlichen, ehrlich gegenüber ihrem Publikum zu sein. Manche Dienste fügen Bildern selbst versteckte Informationen hinzu, dass sie mit KI entstanden sind (z. B. Microsoft Designer[11]).

W0.1

Unsere Regeln am Computer

Was machst du?

Du lernst die Regeln kennen. Zusammen passen wir auf.

Unsere Regeln

1. Ich schreibe meinen Nachnamen nicht auf.
2. Ich schreibe keine Adresse und keine Telefonnummer auf.
3. Ich schicke keine Fotos von meinem Gesicht.
4. Ich mache keine Bilder von echten Menschen.
5. Etwas ist komisch? Ich sage es der Trainerin oder dem Trainer.
6. Die KI macht manchmal Fehler. Ich prüfe das.
7. Ich schreibe dazu: „Mit KI gemacht“.
8. Ich helfe anderen. Ich warte, bis ich dran bin.

Unsere Regel (schreibt sie zusammen auf):

_____

Ich bin mit den Regeln einverstanden

Schreib deinen Namen oder mal ein Zeichen: _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

W0.2 Tagesplan

Was machst du?

Du schaust auf den Plan. Du weißt, was heute passiert.

Schritte

1.  Hör dir den Plan an.
2.  Schau: Wann ist Pause?
3.  Mach nach jeder Aufgabe einen Haken ☑.

Tagesplan (die Workshopleitung klebt die Bilder der Übungen ein)

- ☐ 1. Begrüßung 
- ☐ 2. _____ [Bild]
- ☐ 3. _____ [Bild]
- ☐  Pause 15 Minuten
- ☐ 4. _____ [Bild]
- ☐ 5. _____ [Bild]
- ☐  Pause 20 Minuten
- ☐ 6. _____ [Bild]
- ☐ 7. _____ [Bild]
- ☐ 8. Ende. Super! 

Wie hat es geklappt?

☐  ☐  ☐ 

FÜR TRAINER:INNEN

Druck das Arbeitsblatt W0.2 in A3 aus und häng es an die Tafel. Für Personen, die den Plan nah bei sich brauchen, druck es zusätzlich in A4 für den Tisch. Die Bilder der Übungen findest du im Zusatzmaterial jedes Workshops. Du kannst sie laminieren und mit Klett befestigen.

Auswertung

Die Auswertung ist kurz und arbeitet mit Bildern. Am Ende jedes Workshops füllen die Teilnehmenden das Arbeitsblatt W0.3 aus: Sie kreuzen bei drei Fragen Smileys an und zeigen auf die Übung, die ihnen am besten gefallen hat. Wer nicht auf dem Blatt ankreuzt, kann mit dem Körper abstimmen: sich zu einem großen Smiley an der Wand stellen oder eine farbige Karte hochhalten.

Für dich selbst notierst du nach jedem Workshop in 5 Minuten:

- welche Übung „gezündet“ hat und welche zu schwer oder zu lang war,
- ob die Werkzeuge funktioniert haben (Limits, Anmeldung, Internet),
- ob jede Person ihr Ergebnis fertigstellen konnte,
- was du bei der nächsten Gruppe ändern willst.

Wenn du die ganze Reihe durchführst, vergleiche die Arbeitsblätter W0.3 aus dem ersten und dem letzten Workshop. So siehst du, ob die Teilnehmenden am Computer sicherer werden. Das hilft dir beim Projektbericht und im Gespräch mit der Einrichtung.

W0.3 Wie war es heute?

Was machst du?

Du sagst, wie der Workshop war. Du kreuzt Smileys an.

Schritte

1. Lies die Frage. Du kannst um Hilfe bitten.
2. Kreuze einen Smiley an.
3. Mal, was dir am besten gefällt.

Meine Arbeit

Der Workshop hat mir gefallen.

☐ 😀 ☐ 🙂 ☐ 😐

Ich habe verstanden, was ich tun soll.

☐ 😀 ☐ 🙂 ☐ 😐

Ich will wieder mit KI arbeiten.

☐ 😀 ☐ 🙂 ☐ 😐

Das mag ich am liebsten (kreuze an oder mal es):

☐ Aufgabe 1 ☐ Aufgabe 2 ☐ Aufgabe 3

☐ Aufgabe 4 ☐ Aufgabe 5 ☐ Aufgabe 6

Feld zum Malen

Wie hat es geklappt?

☐ 😀 ☐ 🙂 ☐ 😐

Kurz: Checkliste vor dem Workshop

Wann	Was prüfen	☐
2 Wochen vorher	Einwilligungen zu Foto- und Videoaufnahmen und zur Arbeit mit KI-Werkzeugen (wer unterschreibt?)	☐
2 Wochen vorher	Informationen zu Kommunikationswegen und Bedürfnissen der Teilnehmenden	☐
1 Woche vorher	Nutzungsbedingungen und kostenlose Limits der Werkzeuge (hat sich etwas geändert?)	☐
1 Woche vorher	Das Konto der Workshopleitung funktioniert, das Passwort ist im Kopf und steht nicht auf einem Zettel am Computer	☐
Am Vortag	Internet im Raum, Beamer, Lautsprecher, Mikrofon, Ladegeräte	☐
Am Vortag	Ausdrucke: Arbeitsblätter, Karten zum Ausschneiden, Tagesplan, Regelplakat	☐
Am Vortag	Vorher mit KI vorbereitete Beispiele (falls das Internet ausfällt)	☐
Am Tag selbst	Ruheecke, Kopfhörer, Wasser, Snacks für die Pause	☐

ANMERKUNGEN

1 Microsoft, *Lista krajów lub regionów, w których obowiązują ustawowe limity wieku dla dzieci* (Liste der Länder und Regionen mit gesetzlichen Altersgrenzen für Kinder, polnische Fassung), support.microsoft.com. In der Liste: Deutschland – 18 Jahre, „jedes andere EU-Land“ (darunter Polen) – 16 Jahre.

2 Microsoft, *Microsoft Copilot Supplemental Terms of Use*, gültig ab 18.08.2026, microsoft.com/en-us/microsoft-copilot/for-individuals/termsofuse.

3 DuckDuckGo, *Duck.ai Privacy Policy and Terms of Use*, duckduckgo.com/duckai/privacy-terms.

4 Suno, *Terms of Service*, gültig ab 3.09.2026, suno.com/terms.

5 Microsoft, *Używaj dyktowania, aby rozmawiać zamiast pisać na komputerze* (polnische Fassung der Hilfeseite zum Diktieren unter Windows), support.microsoft.com.

6 Google, *Głosowe wprowadzanie tekstu – Gboard – Pomoc* (polnische Fassung der Gboard-Hilfe zur Spracheingabe), support.google.com/gboard/answer/2781851.

7 Inclusion Europe, *Informacja dla wszystkich. Europejskie standardy przygotowania tekstu łatwego do czytania i zrozumienia* (polnische Fassung von *Information for all*), inclusion-europe.eu/easy-to-read-standards-guidelines.

8 PSONI, *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia. Rekomendacje dla języka polskiego*, psoni.org.pl.

9 ARASAAC, *Terms of use*, arasaac.org/terms-of-use.

10 Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (polnisches Urheberrechtsgesetz), Art. 81 Abs. 1.

11 Microsoft, *Frequently asked questions about Microsoft Designer*, support.microsoft.com.

W1

Meine Geschichte mit KI



Kurz gesagt

Die Teilnehmenden denken sich mit Karten eine Hauptfigur aus und schreiben dann gemeinsam mit einem KI-Chat eine kurze Geschichte über sie. Sie müssen dafür nicht schreiben: Sie diktieren mit der Stimme, wählen Karten aus und stimmen ab. Sie testen, ob sie einen Text von einem Menschen von einem KI-Text unterscheiden können, und bitten die KI, ihre Geschichte in Leichte Sprache umzuschreiben. Zum Schluss falten sie aus einem A4-Blatt ihr eigenes Mini-Büchlein und lesen es vor.

Ziele

FÜR DIE TEILNEHMENDEN (IN LEICHTER SPRACHE)

- Ich denke mir eine Figur für meine Geschichte aus.
- Ich spreche zum Computer. Der Computer schreibt meine Wörter auf.
- Ich mache eine Geschichte zusammen mit der KI.
- Ich mache ein kleines Buch.
- Ich lese meine Geschichte vor. Oder ich zeige sie.

FÜR DIE WORKSHOPLEITUNG

- Die Teilnehmenden wissen, dass ein KI-Chat Text nach einem Auftrag (Prompt) erstellt und dass das Ergebnis davon abhängt, was wir sagen.
- Die Teilnehmenden versuchen, einen von Menschen geschriebenen Text von einem KI-Text zu unterscheiden, und verstehen, dass das schwer sein kann.
- Die Teilnehmenden nutzen die Spracheingabe als eine Art zu schreiben.
- Die Teilnehmenden üben, KI-Texte zu bewerten: Stimmt der Text, ist er verständlich, passt er zu ihrer Idee?
- Die Teilnehmenden erleben die Rolle als Autorin oder Autor: Sie entscheiden, verbessern und präsentieren.

Ergebnis

Jede Person (oder jedes Paar) hat ein 8-seitiges Mini-Büchlein mit der eigenen Geschichte in leicht lesbarer Fassung, mit handgemalten Bildern, dem Abzeichen „Mit KI gemacht“ und einer Autorenurkunde.

Vorbereitung

Technik

- Computer der Workshopleitung mit Beamer und Lautsprecher,
- Mikrofon (extern oder im Laptop; prüf, ob es die Stimme aus 1 Meter Entfernung deutlich aufnimmt),

- 1 Gerät pro Paar (Laptop, Computer oder Tablet) für Übung 3 und 4, wenn volljährige Teilnehmende selbstständig arbeiten,
- Android-Handy oder iPhone zum Diktieren (Variante),
- Drucker.

Werkzeuge

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Duck.ai (duck.ai) – KI-Chat von DuckDuckGo	Kostenlos. Tägliches Nutzungslimit; DuckDuckGo nennt keine feste Zahl an Nachrichten, weil sie vom Modell und von der Länge des Gesprächs abhängt[1]. Hat eingebautes Diktieren und einen Sprachmodus[2].	Ohne Konto. Nutzungsbedingungen: Dienst für Personen ab 18 Jahren, Jüngere unter Aufsicht der Eltern oder anderer Sorgeberechtigter[2].	Browser, Internet.	– (das ist die Variante ohne Konto)

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Microsoft Copilot (copilot.microsoft.com, App)	Kostenlos mit Microsoft-Konto.	Seit 18.08.2026 Anmeldung mit Microsoft-Konto nötig. Mindestalter 13 Jahre oder höher je nach Land; für Personen unter 18 Jahren sind manche Funktionen eventuell eingeschränkt[3]. In Polen verwalten die Eltern das Konto einer Person unter 16 Jahren (in Deutschland unter 18 Jahren)[4].	Browser oder App (Windows, macOS, Android, iOS).	Duck.ai
Diktieren unter Windows (Win + H)	Kostenlos, in Windows eingebaut.	Ohne Konto.	Windows 11, Mikrofon, Internet, installiertes Sprachpaket (z. B. Deutsch)[5].	Diktieren auf dem Handy
Diktieren auf dem Handy (Gboard unter Android, iPhone-Tastatur)	Kostenlos. Gboard funktioniert auch ohne Internet, wenn das Sprachpaket heruntergeladen ist[6].	Kein eigenes Konto nötig.	Handy, Zugriff auf das Mikrofon erlaubt.	–
Vorlesen im Browser (z. B. „Laut vorlesen“ in Microsoft Edge)	Kostenlos, eingebaut.	Ohne Konto.	Edge-Browser oder ein anderer Screenreader.	Die Workshopleitung liest vor

FÜR TRAINER:INNEN

Für Gruppen mit Personen unter 18 Jahren ist dieser Aufbau am einfachsten: Du bedienst Duck.ai oder Copilot an deinem Computer und über den Beamer, die Teilnehmenden diktieren ins Mikrofon, wählen Karten aus und entscheiden. Volljährige Teilnehmende können in Übung 4 zu zweit selbstständig mit Duck.ai arbeiten. Frag vor dem Workshop die Einrichtung und die Eltern, ob sie mit der Arbeit mit einem KI-Chat einverstanden sind. Druck auch Beispieltexte aus der KI aus, falls das Internet nicht funktioniert oder das Tageslimit aufgebraucht ist.

Druckvorlagen

- Arbeitsblätter W1.1–W1.6 (je 1 pro Person),
- Karten zum Ausschneiden „Wer? Wo? Was will die Figur? Was stört?“ (Zusatzmaterial, 1 Satz für 2 Paare; am besten auf dickerem Papier, jede Kategorie in einer anderen Farbe),
- 6 Texte für das Spiel „Mensch oder KI?“ (bereitest du selbst vor, Anleitung in Übung 1),
- zwei große Schilder: „MENSCH“ mit Personen-Symbol und „KI“ mit Roboter-Symbol (A4),
- Prompt-Spickzettel W1 (1 pro Paar),
- Vorlage für das Mini-Büchlein (A4-Blatt mit markierten Feldern, 1 pro Person + Reserve),
- Abzeichen „Mit KI gemacht“ zum Ausschneiden oder als Sticker,
- Urkunden „Autorin / Autor“,
- Tagesplan (W0.2) und Regelplakat (W0.1),
- Buntstifte, Filzstifte, Kleber, Scheren (auch mit Greifhilfe), Klebeband.

Raum vorbereiten

Stell die Stühle in einem Teil des Raums im Kreis auf (Aufwärmen, Präsentationen) und im anderen Teil Tische für die Partnerarbeit. Der Bildschirm muss von beiden Bereichen aus gut zu sehen sein. Lass in der Mitte Platz für das Bewegungsspiel frei: Leg an ein Ende das Schild „MENSCH“, ans andere das Schild „KI“. Bereite einen

„Autorenstuhl“ vor: einen besonderen Stuhl (z. B. mit einem bunten Kissen oder Tuch) zum Vorlesen in Übung 6.

Barrierefreiheit

- Diktieren ersetzt das Schreiben. Niemand muss auf der Tastatur tippen.
- Die Figurenkarten haben Bilder, damit auch Personen, die nicht lesen, selbst auswählen können.
- Eine Person, die nicht spricht, zeigt auf die Karten, und ihre Partnerin oder ihr Partner oder die Workshopleitung spricht die Wörter ins Mikrofon. Man kann auch einen Satz von der UK-Tafel eingeben.
- Den KI-Text kannst du mit der Vorlesefunktion im Browser abspielen. Viele hören lieber zu, als selbst zu lesen.
- Beim Bewegungsspiel halten Personen im Rollstuhl oder Personen, denen das Gehen schwerfällt, ein Schild oder eine Karte hoch, statt hinüberzugehen.

Zeitplan

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
0:00	Begrüßung, Tagesplan, Regeln	10	Kreis, Ritual	**W0.1**, **W0.2**
0:10	1. Mensch oder KI?	25	Bewegungsspiel, Gespräch	**W1.1**
0:35	2. Eine Figur aus Karten	35	Partnerarbeit, Ziehen von Karten, Malen	**W1.2**
1:10	**Pause**	**15**	–	–
1:25	3. Wir sprechen, die KI schreibt	45	Arbeit mit KI-Chat am Beamer, Diktieren	**W1.3**
2:10	4. Kürzer und einfacher	25	Partnerarbeit, Text bewerten	**W1.4**
2:35	**Pause**	**20**	–	–
2:55	5. Mein Mini-Büchlein	30	Handarbeit, Gestalten	**W1.5**
3:25	6. Der Autorenstuhl	25	Präsentation, Vorlesen	**W1.6**

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
3:50	Abschluss und Auswertung	10	Kreis, Smileys	**W0.3**
4:00	Ende			

Übung 1. Mensch oder KI?

Ziel: Die Gruppe mit Bewegung aufwärmen und zeigen, dass KI Texte schreiben kann, die menschlichen Texten ähneln. Ein Gespräch darüber beginnen, dass man nicht immer sieht, wer einen Text geschrieben hat.

Dauer: 25 Minuten

Material: Schilder „MENSCH“ und „KI“, 6 kurze Texte (für dich ausgedruckt), Arbeitsblatt W1.1, Bleistifte.

Vorbereitung vor dem Workshop: Schreib selbst 3 kurze Texte (je 2–3 Sätze) zu einfachen Themen, z. B. „Mein Hund“, „Morgens im Bus“, „Meine Lieblingspizza“. Bitte dann einen KI-Chat um 3 Texte zu ähnlichen Themen, z. B.: „Schreib 3 Sätze über eine Katze, die gern auf der Heizung schläft. Einfache Wörter, wie für Jugendliche.“ Misch die Reihenfolge und notier dir die Lösungen. Gut ist, wenn deine Texte etwas Persönliches und ein bisschen Unperfektes haben und die KI-Texte sehr „glatt“ sind. Du kannst auch einen Text dazunehmen, in dem die KI einen Fehler gemacht hat (z. B. eine Katze, die „bellt“). Darüber lässt sich wunderbar reden.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig die Schilder und erkläre: „Ich lese einen kurzen Text vor. Wenn du denkst, dass ihn ein Mensch geschrieben hat, geh hierhin. Wenn du denkst, dass ihn eine KI geschrieben hat, geh dorthin. Wenn du es nicht weißt, bleib in der Mitte.“
2. Mach eine Proberunde mit einem ganz eindeutigen Text (z. B. deinem Satz mit dem Namen einer Person aus der Gruppe, wenn sie einverstanden ist, oder mit dem Namen des Raums).
3. Lies die Texte nacheinander vor, langsam und zweimal. Warte nach jedem Text, bis alle ihren Platz gewählt haben.

4. Frag 1–2 Personen: „Warum stehst du hier?“ Nimm jede Antwort an und bewerte nicht.
5. Erst dann verrätst du die Lösung. Die Teilnehmenden kreuzen auf dem Arbeitsblatt W1.1 an, ob sie richtig geraten haben.
6. Setzt euch nach den 6 Texten in den Kreis. Frag: „War es leicht zu raten?“, „Woran erkennen wir den Text eines Menschen?“ Sammle die Antworten an der Tafel (z. B. „Der Mensch schreibt über sich“, „Die KI schreibt schön, aber langweilig“, „Die KI hat einen Fehler gemacht“).
7. Fass es in einem Satz zusammen: „KI kann schreiben wie ein Mensch. Manchmal macht sie Fehler. Heute schreiben wir zusammen mit der KI, aber wir entscheiden.“

VARIANTEN

- *Leichter:* nur 4 Texte, kürzer (1–2 Sätze), mit einem Hilfsbild auf dem Bildschirm vorgelesen.
- *Schwerer:* Die Paare bekommen je einen Text auf Papier und müssen die Gruppe von ihrer Antwort überzeugen.
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* Statt hinüberzugehen, hat jede Person zwei Karten (Mensch / Roboter) und hält eine hoch.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Sie antworten mit der Karte; bei der Frage „Warum?“ zeigen sie auf Bilder an der Tafel (z. B. „schön“, „komisch“, „über mich“).

DARAUF ACHTEN

- Lach niemanden für eine falsche Antwort aus. Es geht darum herauszufinden, dass Raten schwer ist, nicht ums Gewinnen.
- Verwende in den Texten keine echten Daten der Teilnehmenden oder ihrer Familien.
- Manche laufen einfach der Gruppe hinterher. Das ist normal. Du kannst alle bitten, die Augen zu schließen und erst danach loszugehen.

W1.1 Mensch oder KI?

Was machst du?

Du hörst kurze Texte. Du rätst: Wer hat sie geschrieben?

Schritte

1. Hör dir den Text an.
2. Denk nach: Mensch oder KI?
3. Geh zum Schild. Oder halte eine Karte hoch.
4. Kreuze auf dem Blatt an: richtig ☑ oder falsch ☒.

KI ist ein Programm im Computer. Die KI kann Texte schreiben.

Meine Arbeit

Text 1:	☐ Mensch	☐ KI	Richtig geraten? ☐
Text 2:	☐ Mensch	☐ KI	Richtig geraten? ☐
Text 3:	☐ Mensch	☐ KI	Richtig geraten? ☐
Text 4:	☐ Mensch	☐ KI	Richtig geraten? ☐
Text 5:	☐ Mensch	☐ KI	Richtig geraten? ☐
Text 6:	☐ Mensch	☐ KI	Richtig geraten? ☐

War das Raten leicht?

☐ ja ☐ ein bisschen ☐ nein

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 2. Eine Figur aus Karten

Ziel: Eine Hauptfigur und den Anfang einer Geschichte erfinden, ohne zu schreiben. Die vier „Bausteine“ jeder Geschichte kennenlernen: wer, wo, was will die Figur, was stört.

Dauer: 35 Minuten

Material: Karten zum Ausschneiden (4 Farben), Arbeitsblatt W1.2, Buntstifte, Filzstifte.



SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig die vier Kartenfarben und sag, was jede bedeutet: blau „WER?“ (Hauptfigur), orange „WO?“ (Ort), magenta „WAS WILL DIE FIGUR?“ (Ziel), limettengrün „WAS STÖRT?“ (Problem). Häng je eine Karte jeder Farbe als Beispiel an die Tafel.
2. Erzähl kurz eine Beispielgeschichte aus Karten: „Eine Katze (wer) im Weltall (wo) will eine Freundin finden (was will sie), aber sie hat Angst im Dunkeln (was

stört).“ Zeig, dass aus vier Karten eine Geschichte wird.

3. Leg die Karten mit dem Bild nach unten auf den Tisch, jede Farbe für sich. Jedes Paar zieht eine Karte von jeder Farbe.
4. Das Paar darf eine Karte tauschen, wenn sie ihm nicht gefällt (so hat es das Gefühl, mitzubestimmen). Es kann auch eine eigene Idee auf eine leere Karte schreiben.
5. Das Paar gibt der Figur einen erfundenen Namen und malt sie auf das Arbeitsblatt W1.2. Erinnere an die Regel: Der Name ist erfunden und gehört keiner echten Person aus der Gruppe oder der Familie.
6. Jedes Paar stellt seine Figur der Gruppe in 1 Minute vor: zeigt das Bild und die Karten, erzählt oder zeigt. Die Gruppe klatscht.
7. Sammle die Arbeitsblätter W1.2 ein. Ihr braucht sie in Übung 3.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur zwei Karten (WER und WO). Ziel und Problem denkt sich die Gruppe gemeinsam mit der Workshopleitung aus.
- *Schwerer:* Das Paar zieht eine fünfte Karte „WER HILFT?“ (Helferin oder Helfer) oder „WIE GEHT ES AUS?“.
- *Für Personen, die nicht lesen:* Die Karten haben große Bilder; die Workshopleitung liest sie beim Ziehen vor.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Die Person zeigt auf die Karten und das Bild, die Partnerin oder der Partner spricht für sie und fragt nach („Sage ich es richtig?“, Antwort mit dem Daumen).
- *Allein:* Wer nicht zu zweit arbeiten möchte, zieht allein.

DARAUF ACHTEN

- Manche Kartenkombinationen werden absurd und sehr lustig sein. Das ist ein Vorteil.
- Achte auf Karten, die schwierige Gefühle auslösen können (z. B. „hat seine Mama verloren“). In den Kartensätzen zum Ausschneiden schlagen wir harmlose Hindernisse vor.
- Achte auf die Zeit bei den Präsentationen. Bei einer großen Gruppe mach sie in zwei Runden oder nur als „Bild und Name zeigen“.

W1.2 Meine Figur

Was machst du?

Du erfindest eine Figur für eine Geschichte. Die Karten helfen dir.

Schritte

1. Setz dich zu zweit hin.
2. Zieh 4 Karten. Eine Karte von jeder Farbe.
3. Denk dir einen Namen für die Figur aus.
4. Mal die Figur.
5. Zeig die Figur der Gruppe.

Meine Arbeit

Name der Figur: _____

- WER? Meine Figur ist _____
- WO? Sie wohnt _____
- WAS WILL DIE FIGUR? Sie will _____
- WAS STÖRT? Aber _____

(Du kannst auch die Karten aufkleben. Dann musst du nicht schreiben.)

großes Feld zum Malen der Figur

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 3. Wir sprechen, die KI schreibt

Ziel: Gemeinsam mit einem KI-Chat eine Geschichte schreiben. Sehen, dass der Auftrag (Prompt) über das Ergebnis entscheidet. Die Stimme statt der Tastatur benutzen.

Dauer: 45 Minuten

Material: Computer mit Beamer, Mikrofon, Duck.ai (oder Copilot mit dem Konto der Workshopleitung), Arbeitsblätter W1.2 aus Übung 2, Arbeitsblatt W1.3, Prompt-Spickzettel W1, 3 Abstimmungskarten pro Person (limettengrün, orange, pink) oder Daumen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig auf dem Bildschirm einen leeren Chat. Erkläre: „Das ist ein KI-Chat. Wir schreiben ihm einen Auftrag. Der Auftrag heißt Prompt. Die KI antwortet mit einem Text.“
2. Zeig das Mikrofon-Symbol (in Duck.ai oder das Diktieren mit Win + H) und sag: „Wir müssen nicht schreiben. Wir können sprechen. Der Computer macht aus der Stimme Buchstaben.“ Macht eine Probe: Wer möchte, sagt ein Wort ins Mikrofon, und alle schauen zu, wie es auf dem Bildschirm erscheint.
3. Zeig den Prompt-Spickzettel. Der erste Prompt besteht aus den Bausteinen von Arbeitsblatt W1.2: „Schreib eine kurze Geschichte. Die Hauptfigur heißt [Name], [wer]. Sie wohnt [wo]. Sie will [was die Figur will]. Aber [was stört]. Schreib 5 kurze Sätze. Benutze einfache Wörter.“
4. Das erste Paar kommt zum Mikrofon. Eine Person liest den Prompt vom Blatt vor (oder sagt ihn auswendig), die andere zeigt der Gruppe das Bild der Figur. Wenn das Paar nicht liest, sagt die Workshopleitung den ersten Teil des Satzes, und das Paar ergänzt seine Wörter von den Karten.
5. Bevor du den Prompt abschickst, prüft gemeinsam, ob das Diktieren die Wörter richtig aufgeschrieben hat. Korrigiere Fehler zusammen mit dem Paar („Der Computer hat «Haus» statt «Maus» geschrieben. Wir verbessern das.“). Das ist ganz nebenbei eine Lektion darüber, dass Maschinen Fehler machen.
6. Die KI schreibt die Geschichte. Lies sie vor oder schalte die Vorlesefunktion ein.

7. Frag das Paar: „Ist das eure Figur? Wollt ihr etwas ändern?“ Das Paar kann mit einem Satz um eine Änderung bitten: „Ändere das Ende. Es soll lustig sein.“ oder „Füg einen Hund dazu.“ Das ist der zweite Prompt.
8. Die Gruppe stimmt mit Karten ab: limettengrün – gefällt mir, orange – ein bisschen, pink – lasst uns etwas ändern. Wenn es viele pinke gibt, bittet das Paar um eine Änderung.
9. Wenn das Paar zufrieden ist, kopiere den Text in ein Dokument (eine Datei, jedes Paar bekommt eine eigene Überschrift mit dem Namen seiner Figur). Du druckst ihn für Übung 5 aus.
10. Wiederhole das mit jedem Paar. Bei 4–5 Paaren sind das etwa 6–7 Minuten pro Paar. Die anderen Paare füllen in der Zeit das Arbeitsblatt W1.3 aus (sie malen, was die KI geschrieben hat).
11. Frag zum Schluss: „Wer war der Autor: ihr oder die KI?“ Es gibt nicht die eine richtige Antwort. Wichtig ist, dass der Satz fällt: „Wir haben die Figur erfunden und entschieden. Die KI hat die Sätze geschrieben.“



VARIANTEN

- *Leichter:* eine gemeinsame Geschichte der ganzen Gruppe. Jedes Paar steuert eine Karte bei, und die Workshopleitung baut daraus den Prompt.
- *Schwerer:* eine Geschichte „Schritt für Schritt“. Die KI schreibt nur den Anfang und endet mit der Frage „Wie geht es weiter?“. Die Gruppe entscheidet und diktiert den nächsten Prompt. Prompt: „Schreib den Anfang, 3 Sätze. Frag uns am Ende, wie es weitergeht.“
- *Selbstständig (nur Volljährige):* Die Paare arbeiten mit Duck.ai an ihren eigenen Geräten, mit dem Prompt-Spickzettel, und die Workshopleitung geht herum.
- *Ohne Internet:* Die Workshopleitung hat Ausdrucke von Geschichten, die vorher für Beispielfiguren erzeugt wurden. Die Gruppe wählt die Geschichte, die am besten zu ihrer Figur passt, und „verbessert“ sie mit dem Bleistift.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Die Person zeigt auf die Karten, die Partnerin oder der Partner oder die Workshopleitung bildet daraus einen Satz und spricht ihn ins Mikrofon. Die Person bestätigt mit dem Daumen.

DARAUF ACHTEN

- Lies den Text, bevor du ihn vorliest. Die KI kann etwas Unpassendes einbauen (Gewalt, ein trauriges Ende). Sag dann: „Die KI hat sich etwas ausgedacht, das nicht zu uns passt. Bitten wir sie um eine Änderung.“
- Das Mikrofon nimmt auch Lärm im Raum auf. Bitte während des Diktierens um Ruhe (z. B. mit der Geste „Hand hoch“).
- Denk an das Tageslimit von Duck.ai. Am besten sind kurze, klare Prompts und für jedes Paar ein neuer Chat. DuckDuckGo empfiehlt, beim Themenwechsel ein neues Gespräch zu beginnen, weil lange Gespräche das Limit schneller verbrauchen[1].
- In den Prompt schreiben wir keine Vor- und Nachnamen der Teilnehmenden. Die Autorinnen und Autoren unterschreiben das Büchlein mit der Hand.

W1.3 Ich spreche zur KI

Was machst du?
Du sprichst zum Computer. Die KI schreibt eine Geschichte über deine Figur.

Prompt heißt: Auftrag für die KI. Du sagst, was die KI machen soll.

Schritte

1. Nimm das Blatt mit deiner Figur.
2. Sag den Prompt ins Mikrofon.
3. Schau auf den Bildschirm. Sind die Wörter richtig?
4. Hör dir die Geschichte von der KI an.
5. Gefällt dir die Geschichte? Zeig eine Karte:
6. Willst du etwas ändern? Sag: „Ändere …“.

Mein Prompt (schreib die Lücken aus oder kleb Karten auf)
Schreib eine kurze Geschichte.

Die Figur ist _____ .

Sie wohnt _____ .

Sie will _____ .

Aber _____ .

Schreib 5 kurze Sätze. Benutze einfache Wörter.

Was hat die KI geschrieben? Mal ein Bild dazu.

Feld zum Malen

Ich will ändern: ☐ nichts ☐ den Anfang ☐ das Ende ☐ etwas dazu: _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 4. Kürzer und einfacher

Ziel: Sehen, dass KI einen Text leichter machen kann, das Ergebnis aber geprüft werden muss. Die Teilnehmenden sind „Fachleute für leichte Texte“: Sie beurteilen, ob ein Text verständlich ist.

Dauer: 25 Minuten

Material: Geschichten aus Übung 3 auf dem Bildschirm, ein „schwerer“ Beispieltext (z. B. die Badeordnung eines Schwimmbads oder eine Anleitung, 4–5 Sätze), Arbeitsblatt W1.4, bunte Textmarker.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig auf dem Bildschirm den schweren Text (z. B. einen Ausschnitt aus der Badeordnung). Lies ihn schnell und in Amtssprache vor. Frag: „Versteht ihr das?“ Wenn du Grimassen siehst oder Lachen hörst, ist das gut.
2. Sag: „Wir bitten die KI, daraus einen leichten Text zu machen.“ Diktiere den Prompt: „Schreib diesen Text in Leichter Sprache. Kurze Sätze, höchstens 10 Wörter. Keine schweren Wörter. Ein Gedanke pro Satz.“ Füg den schweren Text darunter ein.
3. Lies das Ergebnis vor. Frag: „Ist es jetzt besser?“ Die Teilnehmenden zeigen mit dem Daumen.
4. Verteile die Arbeitsblätter W1.4. Die Teilnehmenden bekommen einen Ausdruck ihrer Geschichte aus Übung 3 (oder schauen auf den Bildschirm).
5. Zu zweit prüfen sie die Geschichte mit der Liste auf dem Blatt: Sind die Sätze kurz, gibt es schwere Wörter, weiß man, wer was macht? Schwere Wörter markieren sie gelb.
6. Wenn ein Paar schwere Wörter gefunden hat, bittet die Workshopleitung die KI: „Ersetze diese Wörter durch einfachere: [Wörter].“ Das Paar prüft, ob es jetzt besser ist.
7. Fass zusammen: „Die KI hilft, einfacher zu schreiben. Aber ihr wisst am besten, was leicht ist. Ihr prüft das.“

VARIANTEN

- *Leichter:* Ihr prüft nur eine Sache: „Gibt es schwere Wörter?“ Die Teilnehmenden zeigen mit dem Finger darauf.
- *Schwerer:* Das Paar bittet die KI um zwei Fassungen desselben Satzes („eine ganz einfache, eine für Erwachsene“) und wählt die, die besser zu ihm passt.
- *Für Personen, die nicht lesen:* Die Workshopleitung oder die Partnerin bzw. der Partner liest Satz für Satz vor, und die Person zeigt nach jedem Satz eine Karte: Ich verstehe / Ich verstehe nicht .

DARAUF ACHTEN

- Beim Vereinfachen verändert die KI manchmal den Sinn oder fügt Neues hinzu. Prüft, ob die Figur immer noch dasselbe will.
- Sag nicht, dass eine Geschichte „schlecht“ ist. Sag: „Dieser Satz ist lang. Wir kürzen ihn.“
- Für manche ist diese Übung das erste Mal, dass sie als Fachleute gefragt sind. Betone das: „Eure Meinung ist wichtig. Menschen, die leichte Texte schreiben, lassen sie von Leuten wie euch prüfen.“

W1.4 Ist das leicht?

Was machst du?

Du prüfst deine Geschichte. Ist sie leicht zu lesen?

Schritte

1. Lies die Geschichte. Du kannst auch zuhören.
2. Prüf die Liste unten.
3. Mal schwere Wörter gelb an.
4. Sag der Trainerin oder dem Trainer die schweren Wörter.
5. Hör dir die neue Geschichte an. Ist sie besser?

Meine Liste

Die Sätze sind kurz. ☐ ja ☐ nein

Die Wörter sind leicht. ☐ ja ☐ nein

Ich weiß, wer die Figur ist. ☐ ja ☐ nein

Ich weiß, was passiert. ☐ ja ☐ nein

Die Figur will noch dasselbe. ☐ ja ☐ nein

Schwere Wörter (schreib sie auf oder sag sie):

1. _____

2. _____

3. _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 5. Mein Mini-Büchlein

Ziel: Aus der Geschichte ein echtes kleines Buch machen, das man mit nach Hause nehmen kann. Die Arbeit mit KI mit Handarbeit verbinden.

Dauer: 30 Minuten

Material: A4-Blätter (auch farbige), ausgedruckte Geschichten (Sätze in Streifen geschnitten oder ein Ausdruck zum Abschreiben), Scheren, Kleber, Buntstifte, Filzstifte, Abzeichen „Mit KI gemacht“, Arbeitsblatt W1.5 mit Faltanleitung, ein fertiges Büchlein als Muster.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig das fertige Büchlein. Blättere es langsam durch: Umschlag, 6 Seiten Geschichte, Rückseite.
2. Faltet gemeinsam, Schritt für Schritt, alle gleichzeitig. Du machst jeden Schritt vor der Gruppe an einem großen Blatt (A3 oder A2) vor, danach machen alle ihn nach. Die Schritte stehen auf Arbeitsblatt W1.5:
    - Falte das Blatt der Länge nach in der Mitte, falte es wieder auf;
    - falte es der Breite nach in der Mitte;
    - falte es noch einmal der Breite nach; falte alles auf (man sieht 8 Rechtecke);
    - falte es der Breite nach in der Mitte; schneide von der Faltkante aus entlang der Mittellinie bis zur Hälfte ein (nur zwischen den beiden mittleren Rechtecken);
    - falte es auf, falte es der Länge nach; drück die Enden zusammen, sodass sich die Mitte zu einem Plus-Zeichen „öffnet“;
    - leg die Seiten zu einem Büchlein zusammen.
3. Die Assistenz und die Workshopleitung schneiden die Blätter für Personen ein, die keine Schere benutzen. Schneiden darf eine erwachsene Person oder jemand, der es möchte und kann.
4. Die Teilnehmenden kleben die Textstreifen auf die Seiten (1–2 Sätze pro Seite) oder schreiben die Sätze ab. Auf den Umschlag kommen der Titel, der Name

der Figur und ein Bild.

5. In die freien Stellen malen sie Bilder. Die Bilder sind handgemalt, nicht mit KI gemacht. Um KI-Bilder geht es in Workshop 2.
6. Auf die Rückseite kleben sie das Abzeichen „Mit KI gemacht“ und unterschreiben als Autorin oder Autor: „Geschrieben von ____ zusammen mit KI“.

VARIANTEN

- *Leichter:* Die Workshopleitung bereitet vorher gefaltete Büchlein und auf die Seiten zugeschnittene Textstreifen vor. Die Teilnehmenden kleben und malen.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden fügen dem Büchlein Sprechblasen mit Dialogen oder eine Seite „Über die Autorin / den Autor“ hinzu (ohne personenbezogene Daten: was ich mag, meine Lieblingsfarbe).
- *Für Personen mit Einschränkungen der Handmotorik:* ein größeres Blatt (A3), fertige Sticker statt Malen, das Paar teilt sich die Aufgaben.
- *Digitale Version:* Statt Papier ein Büchlein in einem einfachen Präsentationsprogramm (eine Folie = eine Seite), das in Übung 6 auf dem Bildschirm gezeigt wird.

DARAUF ACHTEN

- Falten ist für manche schwer. Bewerte keine schiefen Kanten. Hauptsache, das Büchlein lässt sich zuklappen.
- Halte 2–3 Ersatzblätter pro Person bereit.
- Behalte spitze Scheren bei dir und gib sie nur auf Nachfrage heraus.

W1.5 Ich mache ein kleines Buch

Was machst du?

Du machst ein kleines Buch. Darin steht deine Geschichte.

Schritte

1. Nimm ein Blatt. Falte es in der Mitte. Mach es wieder auf.
2. Falte das Blatt in der Mitte. Jetzt in die andere Richtung.
3. Falte es noch einmal in der Mitte. Mach es auf. Du siehst 8 Felder.
4. Die Trainerin oder der Trainer hilft dir. Ihr schneidet die Mitte ein.
5. Falte das Blatt zu einem Buch.
6. Kleb die Sätze auf die Seiten.
7. Mal Bilder.
8. Kleb hinten das Abzeichen auf: „Mit KI gemacht“.

Mein Buch – Plan für die Seiten

Umschlag: Titel _____

Seite 1: Anfang. Wer ist das?

Seite 2: Wo wohnt die Figur?

Seite 3: Was will die Figur?

Seite 4: Was stört?

Seite 5: Was macht die Figur?

Seite 6: Wie geht es aus?

Rückseite: geschrieben von _____ zusammen mit KI

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 6. Der Autorenstuhl

Ziel: Die eigene Geschichte präsentieren und einen Moment lang erleben, wie es ist, Autorin oder Autor zu sein. In einem geschützten Rahmen üben, vor der Gruppe zu sprechen.

Dauer: 25 Minuten

Material: „Autorenstuhl“ (ein besonderer Stuhl), Mikrofon (darf ausgeschaltet sein, hilft aber als Requisit), die Büchlein, Vorlesefunktion im Browser (Variante), Arbeitsblatt W1.6.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Stell den Autorenstuhl vor den Kreis. Erkläre: „Wer auf diesem Stuhl sitzt, ist Autorin oder Autor. Alle hören zu. Am Ende klatschen wir.“
2. Zeig drei Arten zu präsentieren (die Teilnehmenden wählen eine und kreuzen sie auf Arbeitsblatt W1.6 an):
    - Ich lese selbst vor,
    - ich lese mit Hilfe vor (meine Partnerin oder mein Partner liest, ich zeige die Seiten),
    - der Computer liest vor (die Workshopleitung schaltet die Vorlesefunktion für den Text aus Übung 3 ein), und ich zeige die Bilder.
3. Freiwillige setzen sich zuerst hin. Zwing niemanden; eine Person kann auch nur den Umschlag zeigen.
4. Nach jeder Präsentation klatscht die Gruppe, und eine Person sagt, was ihr gefallen hat („Mir hat der Drache gefallen“). Du kannst eine Karte „Mir gefällt …“ mit Bildern zum Zeigen anbieten.
5. Macht zum Schluss ein gemeinsames Foto der Büchlein auf dem Tisch (nur die Büchlein, ohne Gesichter) oder eine „Büchlein-Wand“.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur den Umschlag und einen Satz präsentieren.
- *Schwerer:* Die Autorin oder der Autor beantwortet eine Frage aus dem Publikum („Was war am schwersten?“).

- *Für Personen mit Angst vor Auftritten:* Präsentation am Tisch, nur für die Workshopleitung oder die Partnerin bzw. den Partner.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Präsentation über die Vorlesefunktion des Computers oder ein UK-Gerät; die Autorin oder der Autor zeigt die Bilder und entscheidet, wann umgeblättert wird.

DARAUF ACHTEN

- Sorg während der Präsentationen für Ruhe, aber ohne Strenge. Ein gemeinsames Zeichen (z. B. eine erhobene Hand) reicht.
- Fotos: nur von Büchlein oder Händen, außer du hast Einwilligungen zu Aufnahmen für einen bestimmten Zweck.
- Lass Zeit für Abschluss und Auswertung. Wenn es viele Präsentationen gibt, leg ein Limit von 1 Minute fest.

W1.6 Ich bin Autorin oder Autor

Was machst du?

Du zeigst dein Buch. Du bist Autorin oder Autor.

Autor heißt: Diese Person denkt sich eine Geschichte aus.

Schritte

1. Such dir aus: Wie zeigst du dein Buch?
2. Setz dich auf den Autorenstuhl.
3. Zeig den Umschlag. Sag den Titel.
4. Lies die Geschichte vor. Oder hör dem Computer zu.
5. Hör den Applaus. Super!

Wie zeige ich mein Buch?

- ☐ Ich lese selbst.
- ☐ Ich lese mit Hilfe.
- ☐ Der Computer liest. Ich zeige die Bilder.
- ☐ Ich zeige nur den Umschlag.

Was hat mir bei den anderen gefallen? (mal es oder schreib es auf)

Feld zum Malen

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Abschluss und Auswertung

Setzt euch mit den Büchlein auf dem Schoß in den Kreis. Jede Person beendet den Satz „Heute habe ich … gemacht“ oder zeigt ihr Büchlein. Stell zwei Fragen und sammle die Antworten mit dem Daumen:

- „Hat die KI euch beim Schreiben geholfen?“
- „Wer hat entschieden, was in der Geschichte passiert: ihr oder die KI?“

Verteile die Auswertungsblätter W0.3 (gleich für alle Workshops) und die Urkunden „Autorin / Autor“. Beendet den Workshop mit gemeinsamem Klatschen.

Notiere für dich: ob das Diktieren mit der Sprache der Teilnehmenden gut funktioniert hat (bei manchen Personen mit Sprechstörungen klappt es schlechter; das ist eine wichtige Information für die nächsten Termine), wie viel vom Duck.ai-Limit du verbraucht hast und ob alle ihre Büchlein fertig bekommen haben.

IDEEN, WIE ES WEITERGEHT

- Gruppenbibliothek: Die Büchlein kommen in ein Regal in der Einrichtung, und die nächsten Gruppen schreiben Fortsetzungen.
- Büchlein als Wegweiser: Mit derselben Methode entsteht eine Anleitung in Leichter Sprache, z. B. „Wie ich zum Workshop komme“ oder „Was wir in der Werkstatt machen“. Die Teilnehmenden sind die Fachleute und prüfen den Text.
- Hörspiel: Die Geschichte wird mit den Stimmen der Teilnehmenden aufgenommen (siehe Workshop 3).
- KI-Bilder zur Geschichte (siehe Workshop 2).

Zusatzmaterial

Karten zum Ausschneiden: Wer? Wo? Was will die Figur? Was stört?

Druck die Karten auf dickeres Papier, jede Kategorie in einer anderen Farbe aus der Palette. Jede Karte hat ein großes Piktogramm und ein oder zwei Wörter. Lass in jeder Farbe 2 leere Karten für eigene Ideen.

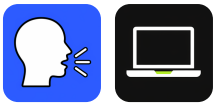
WER? (blau)	WO? (orange)	WAS WILL DIE FIGUR? (magenta)	WAS STÖRT? (limettengrün)
Katze	im Weltall	eine Freundin oder einen Freund finden	hat Angst im Dunkeln
Drache	in der Schule	einen Wettbewerb gewinnen	es regnet
Roboter	im Wald	eine Torte backen	hat die Schlüssel verloren
Mädchen auf dem Skateboard	am Strand	Sängerin werden	ist sehr müde
Detektiv-Hund	im Zoo	einen Schatz finden	jemand lacht
Außerirdischer	im Laden	einen neuen Hund haben	der Bus ist nicht gekommen
Fußballer	in einer Burg	ans Meer fahren	kann nicht schwimmen
Oma auf dem Fahrrad	auf dem Sportplatz	tanzen lernen	das Handy ist kaputt
Schildkröte	auf einem Konzert	einem Freund helfen	es ist zu laut
Gespenst	in der Küche	einen Film drehen	der Wind hat die Karte weggeweht
Junge im Rollstuhl	in den Bergen	YouTuber werden	hat sich verlaufen
Einhorn	im Bus	Eis essen	der Laden ist zu
____	____	____	____
____	____	____	____



Prompt-Spickzettel W1 (1 pro Paar)

W1.S

Spickzettel: So sprichst du mit der KI



Was machst du?

Du suchst dir einen Satz aus. Du sagst den Satz zur KI.

Fang die Geschichte an

„Schreib eine kurze Geschichte über ____. Schreib 5 kurze Sätze.“

Ändere die Geschichte

„Ändere das Ende. Es soll lustig sein.“

„Schreib ____ in die Geschichte.“

„Die Figur soll eine Freundin oder einen Freund haben.“

Mach es leichter

„Schreib einfacher. Kurze Sätze.“

„Nimm statt dem schweren Wort ____ ein leichtes Wort.“

Frag nach

„Denk dir 3 Titel für diese Geschichte aus.“

„Wie kann es weitergehen? Gib mir 3 Ideen.“

Sag nicht deinen Nachnamen. Sag nicht deine Adresse.

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Abzeichen „Mit KI gemacht“

Druck einen Bogen mit runden Abzeichen (ca. 3 cm Durchmesser) mit dem Piktogramm Roboter und Bleistift und der Aufschrift „Mit KI gemacht“. Man kann sie ausschneiden und aufkleben oder auf Stickerpapier drucken. Verwende sie in allen Workshops.



Urkunde „Autorin / Autor“

URKUNDE

_____

(Name)

ist **Autorin / Autor** der Geschichte

„_____“

Sie oder er hat die Geschichte zusammen mit KI geschrieben,

im Workshop „Meine Geschichte mit KI“.

Datum: _____ Unterschrift Trainerin oder Trainer: _____

Platz für ein Bild der Figur

★ Super!

Bilder für den Tagesplan W1

Bereite für das Arbeitsblatt W0.2 sechs Bilder für die Übungen vor: zwei Schilder Mensch/Roboter (Übung 1), Karten mit einer Figur (Übung 2), Mikrofon und Sprechblase (Übung 3), Lupe über einem Text (Übung 4), kleines Büchlein (Übung 5), Stuhl mit Stern (Übung 6).

ANMERKUNGEN

1 DuckDuckGo, *Does Duck.ai have usage limits?*, duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/usage-limits.

2 DuckDuckGo, *Duck.ai Privacy Policy and Terms of Use*, duckduckgo.com/duckai/privacy-terms.

3 Microsoft, *Microsoft Copilot Supplemental Terms of Use*, gültig ab 18.08.2026, microsoft.com/en-us/microsoft-copilot/for-individuals/termsofuse.

4 Microsoft, *Lista krajów lub regionów, w których obowiązują ustawowe limity wieku dla dzieci* (polnische Fassung der Liste der Länder mit gesetzlichen Altersgrenzen für Kinder), support.microsoft.com.

5 Microsoft, *Używaj dyktowania, aby rozmawiać zamiast pisać na komputerze* (polnische Fassung der Hilfeseite zum Diktieren), support.microsoft.com.

6 Google, *Głosowe wprowadzanie tekstu – Gboard – Pomoc* (polnische Fassung der Gboard-Hilfe zur Spracheingabe), support.google.com/gboard/answer/2781851.

W2

Bilder sprechen



Kurz gesagt

Die Teilnehmenden lernen, bei einer KI Bilder zu „bestellen“. Den Prompt bauen sie aus bunten Bausteinen: wer, was macht die Figur, wo, welche Farben, welcher Stil. Sie spielen „Prompt raten“, gestalten ein Plakat „Das bin ich“ (ohne Foto vom Gesicht) und einen Comic mit drei Bildern. Zum Schluss eröffnen sie eine Galerie und sprechen darüber, was ein KI-Bild von einem Foto unterscheidet.

Ziele

FÜR DIE TEILNEHMENDEN (IN LEICHTER SPRACHE)

- Ich sage der KI, welches Bild ich will.
- Ich baue einen Prompt aus bunten Karten.
- Ich mache ein Plakat über mich.
- Ich mache einen kurzen Comic.
- Ich sage: So ist ein KI-Bild anders als ein Foto.

FÜR DIE WORKSHOPLEITUNG

- Die Teilnehmenden wissen, dass ein Bildgenerator nach einer Beschreibung ein neues Bild erzeugt und kein fertiges Foto heraussucht.
- Die Teilnehmenden bauen einen Prompt aus mehreren Teilen und sehen, wie die Änderung eines Teils das Bild verändert.
- Die Teilnehmenden beschreiben Bilder mit Worten (wer, was, wo, Farben). Das erweitert den Wortschatz und schult die Beobachtung.
- Die Teilnehmenden verstehen, dass ein KI-Bild Dinge zeigen kann, die es nie gab, und dass wir es deshalb kennzeichnen.
- Die Teilnehmenden stellen sich über Symbole und Interessen vor, ohne ein Bild von sich zu veröffentlichen.

Ergebnis

Jede Person hat ein Plakat „Das bin ich“ (A4 oder A3, ausgedruckte KI-Bilder + eigene Collage) und einen Comic mit 3 Bildern. Die Arbeiten hängen mit dem Abzeichen „Mit KI gemacht“ in der Galerie der Gruppe.

Vorbereitung

Technik

- Computer der Workshopleitung mit Beamer,

- Mikrofon oder Diktieren (Win + H), damit die Teilnehmenden ihre Prompts sprechen können,
- 1 Gerät pro Paar (für volljährige Teilnehmende, die selbstständig arbeiten),
- Farbdrucker (das wichtigste Gerät in diesem Workshop; prüf die Tinte),
- USB-Stick oder Cloud-Ordner der Workshopleitung für die gespeicherten Bilder.

Werkzeuge

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Bing Image Creator (bing.com/create)	Kostenlos. 15 schnelle Generierungen pro Tag, danach langsamere Standard-Generierung; bis zu 200 Prompts pro Tag[1].	Persönliches Microsoft-Konto nötig (funktioniert nicht mit einem Arbeits- oder Schulkonto)[1]. In Polen verwalten die Eltern das Konto einer Person unter 16 Jahren (in Deutschland unter 18 Jahren)[2].	Browser, Internet.	Craiyon
Microsoft Designer (designer.microsoft.com)	Kostenlos; bei häufiger Nutzung ist eventuell ein Abo nötig. Lizenz für persönliche, nicht kommerzielle Nutzung[3].	Microsoft-Konto. KI-Funktionen nur für Personen, die die Altersvorgaben der jeweiligen Region erfüllen[3].	Browser oder mobile App.	Craiyon
Craiyon (craiyon.com)	Kostenlos mit begrenzter Zahl an Bildern, mit Wasserzeichen; Bilder aus dem Gratistarif sind öffentlich (alle mit dem Link können sie sehen). Wer ein Bild verwendet, muss craiyon.com als Quelle angeben[4].	Die Seite sagt, dass „alle kostenlos erstellen können“[4]; 2026 gab es Rezensionen, nach denen der Gratistarif eine Anmeldung mit Google-Konto verlangt[5]. Vor dem Workshop prüfen.	Browser, Internet; bei viel Betrieb gibt es manchmal Warteschlangen.	–

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Buntstifte, Scheren, Kleber	–	–	–	Jede Übung hat eine Variante ohne Computer

FÜR TRAINER:INNEN

Am zuverlässigsten funktioniert dieser Aufbau: Du erzeugst die Bilder in Bing Image Creator mit deinem Konto über den Beamer, und die Teilnehmenden diktieren die Prompts und wählen die Ergebnisse aus. 15 schnelle Generierungen sind für eine ganze Gruppe wenig, aber danach funktioniert das Werkzeug weiter, nur langsamer[1]. Erzeuge deshalb einen Teil der Bilder (für das Spiel in Übung 3 und die Beispiele) am Vortag. Craiyon ist dein Ersatzwerkzeug; prüf ein paar Tage vor dem Workshop, ob es ohne Anmeldung funktioniert. Denk daran, dass Bilder aus dem kostenlosen Craiyon öffentlich sind. Schreib also nichts Persönliches in den Prompt.

Druckvorlagen

- Arbeitsblätter W2.1–W2.6 (je 1 pro Person),
- Prompt-Bausteine zum Ausschneiden in 5 Farben (Zusatzmaterial; 1 Satz pro Paar),
- 6–8 KI-Bilder für das Spiel „Prompt raten“ (vorher erzeugen, in A4 drucken) zusammen mit Zetteln, auf denen ihre Prompts stehen,
- 4 Paare „Foto und KI-Bild“ für Übung 6 (Fotos mit freier Lizenz, z. B. eigene Fotos der Workshopleitung, und KI-Bilder zum selben Motiv),
- Comic-Vorlage (Arbeitsblatt W2.5) in A4 oder A3,
- Prompt-Spickzettel W2,
- Abzeichen „Mit KI gemacht“ (aus Workshop 1), Urkunden „KI-Künstlerin / KI-Künstler“,

- A3-Karton für die Plakate, alte Zeitungen für die Collage, Sticker, Buntstifte, Filzstifte, Kleber, Scheren, Malerkrepp, Schnur und Wäscheklammern für die Galerie.

Raum vorbereiten

Lass die Mitte des Raums für die „lebenden Bilder“ frei (Übung 1). Spann an einer Wand eine Schnur mit Wäscheklammern: Das wird die Galerie. Stell die Tische als Inseln für die Paare auf, mit Collage-Material auf jedem Tisch. Der Drucker sollte nah bei der Workshopleitung stehen, damit die Ausdrucke schnell bei den Teilnehmenden ankommen.

Barrierefreiheit

- Die Prompt-Bausteine haben Piktogramme, damit man einen Prompt auch ohne Lesen zusammensetzen kann.
- Eine Person, die nicht spricht, legt die Bausteine, und die Workshopleitung oder die Partnerin bzw. der Partner liest sie ins Mikrofon.
- Die Ausdrucke lassen sich für sehbehinderte Personen auf A3 vergrößern.
- Bei der Collage kann man statt mit der Schere auch reißen oder fertig ausgeschnittene Teile nehmen.
- Für Personen, die visuell empfindlich sind: Kündige an, dass KI-Bilder „komisch“ aussehen können, und gib die Möglichkeit, wegzuschauen. Erzeuge keine gruseligen Bilder.

Zeitplan

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
0:00	Begrüßung, Tagesplan, Regeln	10	Kreis, Ritual	**W0.1**, **W0.2**
0:10	1. Lebende Bilder	20	Bewegungsspiel, Bildbeschreibung	**W2.1**
0:30	2. Prompt-Baukasten	35	zu zweit, Generieren am Beamer	**W2.2**
1:05	**Pause**	**15**	–	–
1:20	3. Prompt raten	25	Mannschaftsspiel	**W2.3**

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
1:45	4. Plakat „Das bin ich“	45	Generieren + Collage	**W2.4**
2:30	**Pause**	**20**	–	–
2:50	5. Comic mit 3 Bildern	35	zu zweit, Generieren, Gestalten	**W2.5**
3:25	6. Galerie: Foto oder KI?	25	Vernissage, Gespräch	**W2.6**
3:50	Abschluss und Auswertung	10	Kreis, Smileys	**W0.3**
4:00	Ende			

Übung 1. Lebende Bilder

Ziel: Die Gruppe in Bewegung bringen und üben, ein Bild mit Worten zu beschreiben: wer, was macht die Figur, wo. Das bereitet auf das Schreiben von Prompts vor.

Dauer: 20 Minuten

Material: 3–4 vorher erzeugte KI-Bilder (z. B. „Katze spielt Gitarre im Park“, „Roboter kocht Suppe in der Küche“, „Mädchen springt im Regen über eine Pfütze“), Beamer, Arbeitsblatt W2.1.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig das erste Bild auf dem Bildschirm. Frag: „Wer ist hier? Was macht er oder sie? Wo ist das?“ Schreib die Antworten in drei Spalten mit Piktogrammen an die Tafel.
2. Bitte 2–3 Freiwillige: „Stellt dieses Bild mit dem Körper nach. Stellt euch hin wie auf dem Bild und bewegt euch nicht. Das ist ein lebendes Bild.“ Die Gruppe klatscht.
3. Dreh die Aufgabe um. Eine kleine Gruppe (2–3 Personen) geht in die Mitte und stellt ein eigenes lebendes Bild, z. B. „Wir spielen Fußball am Strand“. Die anderen raten: wer, was, wo.
4. Wiederhole das 3–4 Mal, damit alle einmal auftreten oder raten können.

5. Die Teilnehmenden malen oder kreuzen auf Arbeitsblatt W2.1 an, was sie auf einem Bild gesehen haben.
6. Fass zusammen: „Damit die KI ein Bild macht, müssen wir ihr sagen: wer, was macht die Figur, wo. So wie gerade eben."

VARIANTEN

- *Leichter:* nur „wer" und „was macht die Figur". Die Workshopleitung hilft mit Bildkarten bei den Wörtern.
- *Schwerer:* Zum lebenden Bild kommt eine Stimmung dazu („fröhlich", „gruselig", „ruhig"), und die Gruppe rät auch die Stimmung.
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* lebendes Bild im Sitzen, nur mit Gesicht und Händen. Jedes Bild lässt sich auf dem Stuhl darstellen.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Sie raten, indem sie auf Piktogramme an der Tafel zeigen.

DARAUF ACHTEN

- Niemand muss auftreten. Raten ist auch Mitmachen.
- Mach keine Fotos von den lebenden Bildern ohne Einwilligung.

W2.1 Was sehe ich auf dem Bild?

Was machst du?

Du schaust ein Bild an. Du sagst, was du siehst.

Schritte

1. Schau das Bild auf dem Bildschirm an.
2. Sag: Wer ist das?
3. Sag: Was macht die Figur?
4. Sag: Wo ist das?
5. Mach das Bild mit deinem Körper nach.

Meine Arbeit

WER? _____

WAS MACHT DIE FIGUR? _____

WO? _____

WELCHE FARBEN? ☐ rot ☐ blau ☐ grün ☐ gelb ☐ andere ____

Mal das Bild mit kleinen Strichen:

Feld zum Malen

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 2. Prompt-Baukasten

Ziel: Einen Prompt aus bunten Bausteinen bauen und sehen, wie jeder Baustein das Bild verändert.

Dauer: 35 Minuten

Material: Prompt-Bausteine (5 Farben), Arbeitsblatt W2.2, Beamer, Bing Image Creator mit dem Konto der Workshopleitung (oder Craiyon), Mikrofon.



SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig die 5 Farben der Bausteine und häng je einen an die Tafel: WER? (blau), WAS MACHT DIE FIGUR? (orange), WO? (magenta), WELCHE FARBEN? (limettengrün), WELCHER STIL? (weiß: z. B. Zeichentrick, Comic, Knete, Aquarell, Computerspiel).
2. Bau mit der Gruppe den ersten Prompt aus Bausteinen, z. B. „Hund / fährt Skateboard / auf dem Mond / Regenbogenfarben / Zeichentrick“. Lies ihn als

Satz vor: „Ein Hund fährt Skateboard auf dem Mond. Regenbogenfarben. Zeichentrick-Stil.“

3. Tipp oder diktiere den Prompt in den Generator. Während das Bild entsteht, lass die Gruppe raten, wie es aussehen wird (Daumen hoch, wenn sie glauben, dass es gut wird).
4. Zeig das Ergebnis. Frag: „Hat die KI gemacht, worum wir gebeten haben? Was fehlt?“
5. Tausch nur einen Baustein aus (z. B. den Stil: „Knete“). Erzeug das Bild noch einmal. Vergleicht die beiden Bilder nebeneinander. Das ist der wichtigste Moment der Übung: Ein Baustein verändert das ganze Bild.
6. Jetzt baut jedes Paar einen eigenen Prompt aus 5 Bausteinen und klebt ihn auf das Arbeitsblatt W2.2 (oder schreibt ihn ab).
7. Die Paare kommen nacheinander an den Computer und diktieren ihren Prompt. Jedes Paar bekommt ein Bild und einen Bausteintausch. Das Lieblingsbild druckst du für das Paar aus.
8. Während die Paare warten, malen sie auf das Arbeitsblatt, wie das Bild ihrer Meinung nach aussehen wird.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur 3 Bausteine (WER, WAS MACHT DIE FIGUR, WO). Farben und Stil wählt die Workshopleitung.
- *Schwerer:* Das Paar ergänzt einen sechsten Baustein „STIMMUNG“ (fröhlich, geheimnisvoll, ruhig) oder „TAGESZEIT“ (morgens, nachts).
- *Selbstständig (Volljährige mit Konto):* Die Paare arbeiten an ihren eigenen Geräten; die Workshopleitung achtet auf Limit und Inhalte.
- *Ohne Computer:* Ein Paar legt einen Prompt aus Bausteinen, und ein anderes Paar malt danach ein Bild. Dann vergleichen sie: Ist herausgekommen, was sie wollten?

DARAUF ACHTEN

- Bing Image Creator und Designer haben Inhaltsfilter. Manche Wörter (auch harmlose) können ein Bild blockieren. Sag dann: „Der Computer hat das nicht verstanden. Wir ändern ein Wort.“

- Das Generieren dauert, vor allem wenn die schnellen Generierungen aufgebraucht sind. Füll die Wartezeit mit Raten.
- Generatoren sind mit englischen Prompts manchmal genauer, verstehen aber auch Deutsch. Sprecht Deutsch. Wenn das Ergebnis sehr weit vom Prompt entfernt ist, kannst du zeigen, wie die Workshopleitung den Prompt ins Englische „übersetzt“, und die Ergebnisse vergleichen.
- KI-Bilder haben oft Fehler: zusätzliche Finger, seltsamen Text. Das macht nichts: Solche Bilder sind gutes Material für Übung 6. Heb dir die besten „Pannen“ auf.

W2.2 Mein Prompt aus Bausteinen

Was machst du?

Du baust einen Prompt aus bunten Karten. Die KI macht ein Bild.

Prompt heißt: Auftrag für die KI. Du sagst, was die KI machen soll.

Schritte

1. Sucht euch zu zweit 5 Karten aus. Eine Karte von jeder Farbe.
2. Leg die Karten in eine Reihe.
3. Kleb die Karten auf. Oder schreib die Wörter unten hin.
4. Sag den Prompt ins Mikrofon.
5. Schau das Bild an. Ist es gut?
6. Tausch eine Karte aus. Schau dir das neue Bild an.

Mein Prompt

- WER? _____
- WAS MACHT DIE FIGUR? _____
- WO? _____
- WELCHE FARBEN? _____
- WELCHER STIL? _____

Ich tausche diese Karte: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

So wird das Bild wohl aussehen (mal es):

Feld zum Malen

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 3. Prompt raten

Ziel: Spielerisch üben, ein Bild zu „lesen“ und den Prompt zu rekonstruieren. Die fünf Bausteine festigen.

Dauer: 25 Minuten

Material: 6–8 vorher erzeugte KI-Bilder (A4-Ausdrucke oder auf dem Bildschirm), Umschläge mit dem Prompt zu jedem Bild, Prompt-Bausteine, Arbeitsblatt W2.3, Punktetafel.

Vorbereitung vor dem Workshop: Erzeuge Bilder aus einfachen Prompts mit fünf Bausteinen, z. B. „Frosch / spielt Schlagzeug / auf der Bühne / grün und lila / Comic“, „Oma / fährt Roller / in der Stadt / orange / Aquarell“. Schreib jeden Prompt auf einen Zettel und steck ihn in einen Umschlag mit der Nummer des Bildes.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Teil die Gruppe in 2–3 Mannschaften. Jede Mannschaft hat einen Satz Bausteine.
2. Zeig Bild Nr. 1. Die Mannschaften haben 2 Minuten, um aus den Bausteinen den Prompt zu legen, der ihrer Meinung nach dieses Bild erzeugt hat.
3. Jede Mannschaft zeigt ihre Bausteine. Du öffnest den Umschlag und liest den echten Prompt vor.
4. Punkte: 1 Punkt für jeden richtigen Baustein (z. B. WER und WO richtig = 2 Punkte). Schreib die Punkte an die Tafel.
5. Dreht das Spiel nach 4–6 Bildern um: Eine Mannschaft wählt heimlich Bausteine aus, die Workshopleitung erzeugt das Bild (ohne den Prompt zu zeigen), und die anderen Mannschaften raten.
6. Frag zum Schluss: „Welche Bausteine sind leicht zu raten? Welche schwer?“ Oft sind WER und WO leichter als der STIL. Die Erkenntnis für die Gruppe: Je genauer wir ein Bild beschreiben, desto besser versteht uns die KI.

VARIANTEN

- *Leichter:* Die Mannschaften raten nur WER und WAS MACHT DIE FIGUR; die Workshopleitung zeigt für jede Kategorie 3 Bausteine zur Auswahl.

- *Schwerer:* Die Mannschaft muss alle 5 Bausteine erraten und bekommt für einen vollen Treffer einen Bonus.
- *Ohne Wettbewerb:* Die ganze Gruppe rät gemeinsam und sammelt Punkte gegen „die KI“ (z. B. bekommt die Gruppe für jeden richtigen Baustein einen Punkt, für jeden falschen die KI).
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Sie raten, indem sie auf Bausteine zeigen; bei diesem Spiel ist das ohnehin die normale Methode.

DARAUF ACHTEN

- Lass keinen Streit um Punkte aufkommen. Die Workshopleitung hat das letzte Wort, und die Punkte sind „nur zum Spaß“.
- Achte darauf, dass in jeder Mannschaft alle einen Baustein beisteuern können. Du kannst die Regel einführen: Jede Person legt einen Baustein.

W2.3 Ich rate den Prompt

Was machst du?

Du schaust ein KI-Bild an. Du rätst: Wie war der Prompt?

Schritte

1. Setz dich zu deiner Mannschaft.
2. Schau das Bild an.
3. Leg die Karten. Denk nach: Wie war der Prompt?
4. Hör dir den echten Prompt an.
5. Kreuze an, was du richtig geraten hast.

Meine Arbeit

Bild 1:	☐	■	☐	■	☐	■	☐	■	☐	☐
Bild 2:	☐	■	☐	■	☐	■	☐	■	☐	☐
Bild 3:	☐	■	☐	■	☐	■	☐	■	☐	☐
Bild 4:	☐	■	☐	■	☐	■	☐	■	☐	☐
Bild 5:	☐	■	☐	■	☐	■	☐	■	☐	☐
Bild 6:	☐	■	☐	■	☐	■	☐	■	☐	☐

Am leichtesten zu raten: ☐ ■ WER ☐ ■ WAS MACHT DIE FIGUR ☐ ■ WO ☐ ■ FARBEN ☐ ☐ STIL

Unsere Punkte: _____

Wie hat es geklappt?

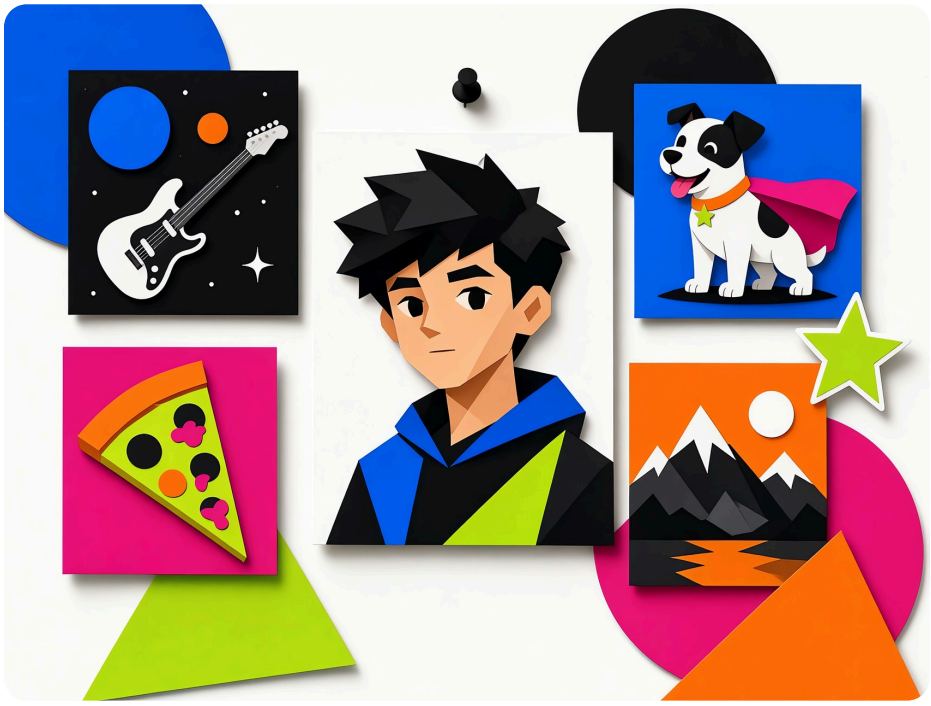
☐ ☐ ☐

Übung 4. Plakat „Das bin ich“

Ziel: Ein Plakat über sich selbst aus KI-Bildern und eigenen Elementen gestalten. Sich über das zeigen, was man mag, ohne Foto vom Gesicht und ohne personenbezogene Daten.

Dauer: 45 Minuten

Material: Arbeitsblatt W2.4, A3-Karton, Ausdrucke von KI-Bildern, Zeitungen für die Collage, Sticker, Buntstifte, Kleber, Scheren, Abzeichen „Mit KI gemacht“, Bildgenerator am Beamer.



SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig ein fertiges Beispielplakat (mach vor dem Workshop eines über dich selbst). Sag: „Das bin ich. Hier ist kein Foto von mir. Hier sind Dinge, die ich mag.“
2. Verteile die Arbeitsblätter W2.4. Jede Person wählt 3 Dinge über sich: was ich gern mache, mein Lieblingstier oder Lieblingsort, meine Lieblingsfarbe, wovon

ich träume. Sie kann auf dem Blatt Bilder ankreuzen.

3. Jede Person macht aus einem oder zwei dieser Dinge einen Prompt aus Bausteinen. Beispiel: „Ich mag Basketball“ → „Giraffe / spielt Basketball / auf dem Dach eines Hochhauses / orange und dunkelblau / Zeichentrick“. Hilf dabei, aus „Ich mag“ ein Bild zu machen, das lustig und überraschend ist.
4. Die Teilnehmenden diktieren nacheinander ihren Prompt. Die Workshopleitung erzeugt das ausgewählte Bild und druckt es aus (am besten 2 Bilder pro Person, etwa 10 × 10 cm). In der Zeit beginnen die anderen mit der Collage: Sie malen ihren Avatar (eine Figur, die sie darstellt), schneiden aus Zeitungen aus, schreiben ihren Namen oder kleben ihn auf (nur den Vornamen oder einen Spitznamen).
5. Die Teilnehmenden kleben die KI-Bilder auf das Plakat und malen Dinge dazu.
6. Neben den KI-Bildern muss das Abzeichen „Mit KI gemacht“ kleben. Erkläre: „Die Leute sollen wissen, welches Bild die KI gemacht hat und welches du.“
7. Die Plakate legen wir für die Galerie zur Seite (Übung 6).

VARIANTEN

- *Leichter:* eine Sache über sich, ein KI-Bild, der Rest sind Sticker und Zeichnungen.
- *Schwerer:* Das Plakat ist geteilt in „Jetzt“ und „In 5 Jahren“ (mein Traum), mit einem KI-Bild für jeden Teil.
- *Digitale Version:* Volljährige Teilnehmende mit Konto können das Plakat in Microsoft Designer gestalten (Plakatvorlagen, Bilder einfügen).
- *Für Personen mit Einschränkungen der Handmotorik:* Die Workshopleitung oder die Assistenz klebt nach den Angaben der Person („hier“, „weiter oben“). Die Person entscheidet über den Aufbau.
- *Ohne Computer:* Statt eines KI-Bildes malt die Person ein „Bild nach Prompt“, den sie von jemand anderem gezogen hat.

DARAUF ACHTEN

- Erzeugt keine Bilder der Teilnehmenden nach ihren Fotos und keine Bilder „wie ich“ mit einer Beschreibung des Aussehens. Den Avatar malen sie selbst, oder es ist ein Tier, eine Fantasiefigur oder ein Symbol.

- Auf dem Plakat stehen kein Nachname, keine Adresse und keine Schule. Wenn das Plakat an einem öffentlichen Ort hängen soll, reicht der Vorname oder ein Spitzname.
- Drucken kostet Zeit. Druck laufend aus und verteile die Bilder sofort, statt alles bis zum Schluss zu sammeln.
- Manche wollen Figuren aus Filmen und Spielen. Sag ihnen, dass Figuren aus Zeichentrickfilmen und Spielen jemandem gehören. Schlag eine „eigene“ Version vor: „ein Detektiv-Drache im Stil eines Spiels“ statt einer bestimmten Figur.

W2.4 Das bin ich

Was machst du?

Du machst ein Plakat über dich. Auf dem Plakat sind Dinge, die du magst.

Schritte

1. Kreuze an, was du magst.
2. Mach einen Prompt aus Karten. Sag ihn zur KI.
3. Nimm das ausgedruckte Bild.
4. Mal deine Figur auf das Plakat.
5. Kleb die Bilder auf. Mal dazu, was du willst.
6. Kleb das Abzeichen auf: „Mit KI gemacht“.
7. Schreib nur deinen Vornamen. Keinen Nachnamen.

Was mag ich?

☐ Musik ☐ Sport ☐ Tiere

☐ Spiele ☐ Essen ☐ Tanzen

☐ Natur ☐ Autos ☐ etwas anderes _____

Meine Lieblingsfarbe: _____

Ich träume von: _____

Mein Prompt

WER? _____ WAS MACHT DIE FIGUR? _____

WO? _____ FARBEN? _____ STIL? _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 5. Comic mit 3 Bildern

Ziel: Eine kurze Geschichte in Bildern erzählen: Anfang, Mitte, Ende. Merken, dass es der KI schwerfällt, dieselbe Figur über mehrere Bilder „beizubehalten“, und dass man sie ihr deshalb genau beschreiben muss.

Dauer: 35 Minuten

Material: Comic-Vorlage (Arbeitsblatt W2.5), Ausdrucke, Kleber, Filzstifte, Sprechblasen zum Ausschneiden (Zusatzmaterial), Bildgenerator.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeichne drei Rechtecke an die Tafel und beschrifte sie mit Piktogrammen: 1. ANFANG, 2. PROBLEM, 3. ENDE. Erzähl ein Beispiel: „1. Ein Hund geht in den Park. 2. Es fängt an zu regnen. 3. Der Hund tanzt in einer Pfütze.“
2. Die Paare denken sich ihre Geschichte in 3 Sätzen aus (sie können die Figur aus Workshop 1 nehmen). Sie schreiben oder malen einen Entwurf auf Arbeitsblatt W2.5.
3. Die Paare wählen einen Stil für den ganzen Comic und beschreiben die Figur genau, z. B. „ein kleiner grüner Drache mit roter Mütze“. Diese Beschreibung wiederholen sie in jedem der drei Prompts. Erkläre: „Die KI weiß nicht mehr, wie der Drache aussah. Wir müssen es ihr jedes Mal sagen.“
4. Die Workshopleitung erzeugt drei Bilder für das Paar (oder das Paar arbeitet selbstständig, wenn beide volljährig sind und ein Konto haben).
5. Das Paar vergleicht die Bilder: Sieht der Drache gleich aus? Wenn nicht, wählt es die ähnlichsten Fassungen oder malt Details von Hand dazu.
6. Das Paar klebt die Bilder in die Felder, klebt Sprechblasen dazu und schreibt kurze Sätze hinein (oder diktiert sie der Assistenz): Was sagen die Figuren?
7. Der Comic bekommt das Abzeichen „Mit KI gemacht“ und kommt in die Galerie.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur 2 Bilder (vorher und nachher). Oder die Workshopleitung erzeugt Bild 1, und das Paar nur die Bilder 2 und 3.

- *Schwerer:* 4 Bilder; das Paar versucht, das Aussehen der Figur und die Umgebung gleich zu halten.
- *Für Personen, die nicht schreiben:* Sprechblasen mit fertigen Wörtern und Emojis zum Ausschneiden („Hey!“, „Oje!“, „Super!“, „?“, „!“, ❤️) oder leere Sprechblasen mit einer Zeichnung.
- *Ohne Computer:* Bilder von Hand gemalt, nach dem Prompt, den sich das Paar ausgedacht hat.

DARAUF ACHTEN

- Der Generator kann Schrift mit Fehlern ins Bild setzen. Sag gleich: „Die KI kann auf Bildern nicht gut schreiben. Die Texte machen wir selbst, in den Sprechblasen.“ Auch Designer warnt, dass Text auf erzeugten Bildern Fehler haben kann[3].
- Bei drei Bildern pro Paar verbrauchst du die schnellen Generierungen. Plane die Reihenfolge und druck laufend aus.

W2.5 Mein Comic

Was machst du?

Du machst einen Comic. Der Comic hat 3 Bilder. Die Bilder erzählen eine Geschichte.

Schritte

1. Denkt euch zu zweit eine kurze Geschichte aus.
2. Beschreib die Figur. Welche Farbe hat sie? Was hat sie an?
3. Sag 3 Prompts. In jedem Prompt steht dieselbe Beschreibung der Figur.
4. Kleb die Bilder in die Felder.
5. Kleb Sprechblasen dazu. Was sagen die Figuren?
6. Kleb das Abzeichen auf: „Mit KI gemacht“.

Meine Figur: _____

Mein Stil: ☐ Zeichentrick ☐ Comic ☐ Knete ☐ Aquarell ☐ _____

Mein Comic

1. ANFANG	2. PROBLEM	3. ENDE

1. _____ 2. _____ 3. _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 6. Galerie: Foto oder KI?

Ziel: Die eigenen Arbeiten zeigen und die Arbeiten der anderen wertschätzen. Darüber sprechen, was ein KI-Bild von einem Foto unterscheidet und warum wir KI-Bilder kennzeichnen.

Dauer: 25 Minuten

Material: Schnur mit Wäscheklammern oder Klebeband, Plakate und Comics, Stern-Sticker (3 pro Person), 4 Paare „Foto und KI-Bild“ (Ausdrucke), Arbeitsblatt W2.6.



SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Hängt die Arbeiten gemeinsam an die Schnur. Alle hängen ihre Arbeit selbst auf (oder zeigen, wo sie hängen soll).
2. Verkünde die „Eröffnung der Ausstellung“ (du kannst ein symbolisches Band zum Durchschneiden anbieten). Die Teilnehmenden gehen herum und kleben Sterne neben die Arbeiten, die ihnen gefallen. Regel: Man darf sich selbst keinen Stern geben.

3. Setzt euch in den Kreis. Zeig das erste Bilderpaar: ein echtes Foto (z. B. von einem Hund im Park, von dir selbst aufgenommen) und ein KI-Bild zum selben Motiv im Stil „wie ein Foto“. Frag: „Welches Bild ist das Foto? Welches hat die KI gemacht?“ Die Teilnehmenden stimmen mit Karten ab.
4. Sprecht nach jedem Paar: „Woran erkennt man das?“ Sammle die Antworten: komische Finger, zu glatte Haut, sinnlose Schrift, Licht „wie im Märchen“, Dinge, die nicht passieren können.
5. Erkläre den wichtigsten Unterschied mit einfachen Worten: „Ein Foto macht die Kamera. Ein Foto zeigt etwas, das es wirklich gab. Ein KI-Bild hat der Computer gemacht. Das gab es vielleicht nie.“
6. Frag: „Warum kleben wir das Abzeichen «Mit KI gemacht» auf?“ Lass die Gruppe selbst auf die Antwort kommen: damit sich niemand täuscht, damit es ehrlich ist.
7. Die Teilnehmenden füllen das Arbeitsblatt W2.6 aus.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur 2 Bilderpaare mit sehr deutlichen Unterschieden (z. B. ein KI-Bild einer Katze mit sechs Beinen).
- *Schwerer:* Sprecht darüber, wann ein KI-Bild jemandem schaden kann (z. B. ein gefälschtes Foto, auf dem jemand etwas Schlimmes tut). Dieses Thema vertieft Workshop 5.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Abstimmung mit Karten, auf Stellen im Bild zeigen („hier ist ein Fehler“).

DARAUF ACHTEN

- Verwende für die Vergleiche eigene Fotos oder Fotos mit freier Lizenz und Angabe der Urheberin oder des Urhebers. Verwende keine Fotos von echten Menschen.
- Es wird immer schwerer, ein KI-Bild von einem Foto zu unterscheiden. Versprich nicht, dass „man es immer erkennt“. Besser ist der Satz: „Manchmal erkennt man es nicht. Deshalb kennzeichnen wir KI-Bilder und prüfen, woher sie kommen.“

- Sterne: Achte darauf, dass jede Arbeit mindestens einen bekommt. Workshopleitung und Assistenz verteilen auch Sterne.

W2.6 Foto oder KI-Bild?

Was machst du?

Du schaust zwei Bilder an. Du rätst: Foto oder KI-Bild?

Ein Foto macht eine Kamera oder ein Handy. Das Foto zeigt etwas, das es wirklich gab.

Ein KI-Bild macht der Computer. Das gab es vielleicht nie.

Schritte

1. Schau die zwei Bilder an.
2. Denk nach: Welches ist das Foto?
3. Zeig eine Karte: Foto oder KI.
4. Sag oder zeig: Woran erkennst du das?

Meine Arbeit

Paar 1: links ☐ ☐ rechts ☐ ☐

Paar 2: links ☐ ☐ rechts ☐ ☐

Paar 3: links ☐ ☐ rechts ☐ ☐

Paar 4: links ☐ ☐ rechts ☐ ☐

Woran erkennst du ein KI-Bild? (kreuze an)

- ☐ komische Hände oder Finger
- ☐ Schrift ohne Sinn
- ☐ alles ist zu schön
- ☐ etwas, das nicht passieren kann
- ☐ _____

Warum schreiben wir „Mit KI gemacht“?

☐ damit es ehrlich ist ☐ damit sich niemand täuscht

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Abschluss und Auswertung

Stellt euch an die Galerie. Jede Person zeigt ihr Plakat oder ihren Comic und sagt (oder zeigt) eine Sache: „Am besten gefällt mir …“ Frag die Gruppe:

- „Was müssen wir der KI sagen, damit sie ein Bild macht?“ (Antwort: die Bausteine: wer, was macht die Figur, wo, Farben, Stil),
- „Was ist der Unterschied zwischen einem Foto und einem KI-Bild?“

Verteile die Auswertungsblätter W0.3 und die Urkunden „KI-Künstlerin / KI-Künstler“. Die Plakate können bis zum nächsten Workshop im Raum bleiben oder mit nach Hause gehen. Bevor Arbeiten an einem öffentlichen Ort aufgehängt werden, prüf, ob keine personenbezogenen Daten darauf stehen.

Notiere für dich: wie viele Generierungen du verbraucht hast, welche Bausteine Probleme gemacht haben und ob Craiyon ohne Anmeldung funktioniert hat (das hilft anderen Workshopleitungen).

IDEEN, WIE ES WEITERGEHT

- Bilder für die Büchlein aus Workshop 1.
- Gruppenkalender: Jeder Monat ist ein KI-Bild nach dem Prompt einer anderen teilnehmenden Person.
- Plakat oder Einladung für eine Veranstaltung in der Einrichtung (die echten Informationen werden von Hand ergänzt).
- Cover für den Song aus Workshop 3.
- Bilddetektive: Das Gespräch über gefälschte Fotos geht in Workshop 5 weiter.

Zusatzmaterial

Prompt-Bausteine zum Ausschneiden

Druck jede Farbe auf anderes Papier (oder mit farbigem Rahmen). Jeder Baustein hat ein Piktogramm und ein Wort. Lass leere Bausteine für die Ideen der Gruppe.

WER?	WAS MACHT DIE FIGUR?	WO?	WELCHE FARBEN?	WELCHER STIL?
Hund	fährt Skateboard	auf dem Mond	Regenbogenfarben	Zeichentrick
Katze	spielt Gitarre	im Park	blau und gelb	Comic
Roboter	kocht Suppe	in der Küche	grün und lila	Knete
Drache	liest ein Buch	in der Bücherei	rot und orange	Aquarell
Giraffe	spielt Basketball	auf dem Dach	schwarz-weiß	Buntstiftzeichnung
Mädchen	tanzt	am Strand	Pastellfarben	Computerspiel
Junge	malt ein Bild	im Wald	golden	Scherenschnitt
Oma	fährt Roller	in der Stadt	Herbstfarben	Bauklötze
Außerirdischer	isst Eis	unter Wasser	Neonfarben	Glasfenster
Frosch	spielt Schlagzeug	auf der Bühne	türkis und dunkelblau	Ölgemälde
Pinguin	singt	in den Bergen	dunkle Farben	Kuscheltiere
Einhorn	schläft	im Weltall	helle Farben	Mosaik
____	____	____	____	____



Sprechblasen zum Ausschneiden

Ein Bogen mit 12 Sprechblasen: 4 leere, 8 mit kurzen Wörtern und Emojis: „Hey!“, „Oje!“, „Super!“, „Hilfe!“, „Haha!“, „Was ist das?“, „!“, „ ❤️ “. Sprechblasen (rund mit Spitze) und Denkblasen (Wölkchen).

Prompt-Spickzettel W2 (1 pro Paar)

W2.S

Spickzettel: So bestellst du ein Bild



Was machst du?

Du sagst der KI, welches Bild du willst. Du nimmst 5 Karten.

Prompt aus 5 Karten

WER? + WAS MACHT DIE FIGUR? + WO? + FARBEN? + STIL?

Beispiel:

„Eine Katze spielt Gitarre im Park. Die Farben sind blau und gelb. Comic-Stil.“

Willst du etwas ändern?

„Mach das Gleiche, aber in der Nacht.“

„Ändere den Stil in Knete.“

„Mal einen Hund neben die Katze.“

Dieselbe Figur im Comic

Sag immer die ganze Beschreibung: „ein kleiner grüner Drache mit roter Mütze“.

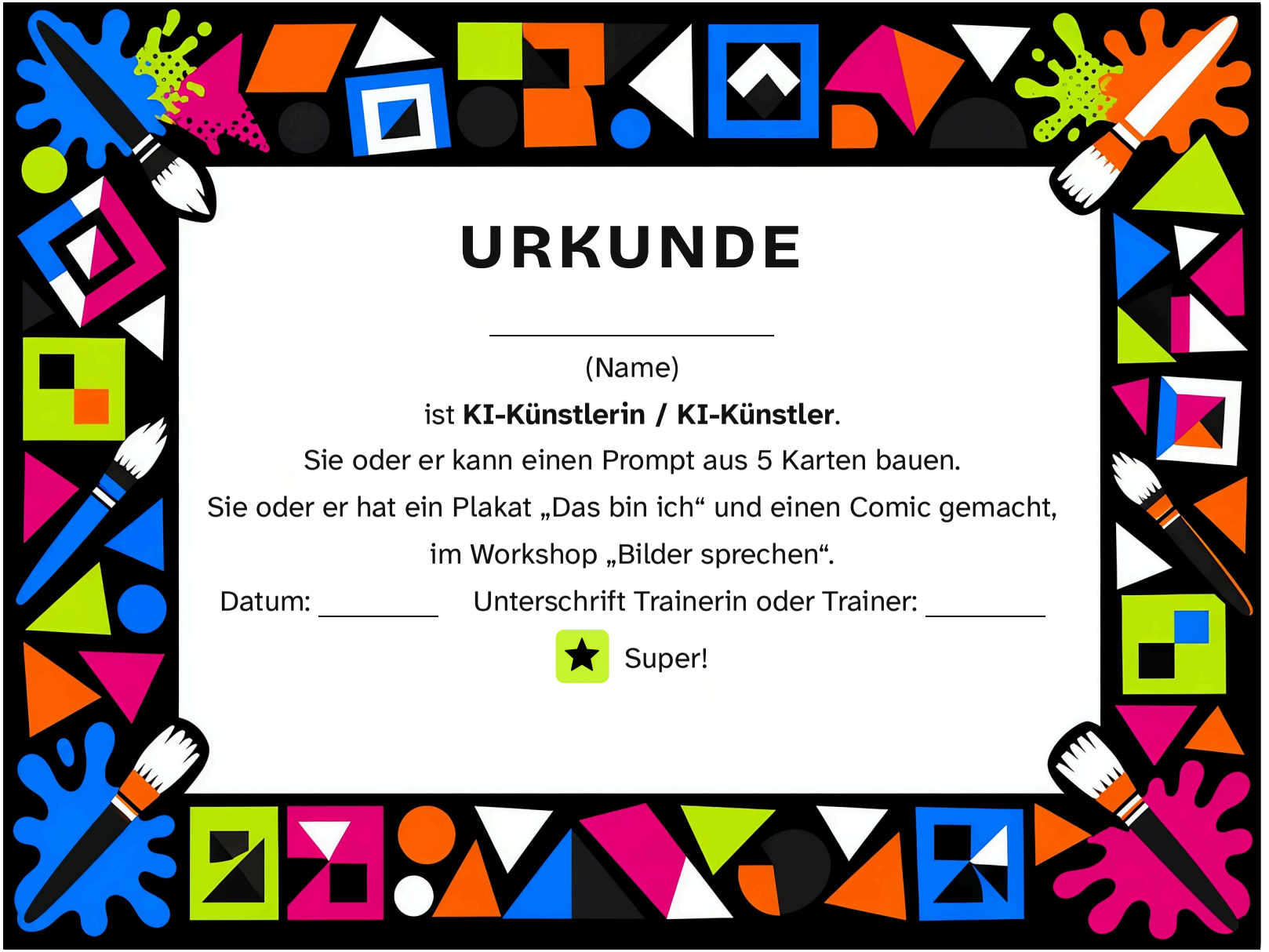
Mach keine Bilder von echten Menschen.

Schreib nicht deinen Nachnamen. Schreib nicht deine Adresse.

Schreib dazu: „Mit KI gemacht“.

Wie hat es geklappt?

Urkunde „KI-Künstlerin / KI-Künstler“



URKUNDE

_____

(Name)

ist **KI-Künstlerin / KI-Künstler**.

Sie oder er kann einen Prompt aus 5 Karten bauen.

Sie oder er hat ein Plakat „Das bin ich“ und einen Comic gemacht,

im Workshop „Bilder sprechen“.

Datum: _____ Unterschrift Trainerin oder Trainer: _____

★ Super!

Bilder für den Tagesplan W2

Für das Arbeitsblatt W0.2: eine Figur in „Standbild“-Pose (Übung 1), eine Reihe bunter Bausteine (Übung 2), ein Fragezeichen über einem Bild (Übung 3), ein Plakat mit Stern (Übung 4), drei Comic-Bilder (Übung 5), eine Schnur mit Bildern (Übung 6).

ANMERKUNGEN

1 Microsoft, *Bing Image Creator – FAQ*, microsoft.com/en-us/bing/features/bing-image-creator.

2 Microsoft, *Lista krajów lub regionów, w których obowiązują ustawowe limity wieku dla dzieci* (polnische Fassung der Liste der Länder mit gesetzlichen Altersgrenzen für Kinder), support.microsoft.com.

3 Microsoft, *Frequently asked questions about Microsoft Designer*, support.microsoft.com.

4 Craiyon, *Free AI Image Generator – FAQ* und *Pricing*, craiyon.com/en, craiyon.com/en/pricing.

5 Scrutool, *Craiyon AI Review 2026*, scrutool.com/review/craiyon-ai. Die Rezension beschreibt die Erfahrung eines einzelnen Nutzers.

W3

Mein Sound, mein Film



Kurz gesagt

Die Teilnehmenden beginnen mit dem Rhythmus ihres eigenen Körpers und übertragen ihn auf das bunte Raster in Chrome Music Lab. Danach schreiben sie gemeinsam einen Songtext über die Gruppe und „bestellen“ die Musik dazu bei einer KI. Sie nehmen ihre eigene Stimme auf und schneiden einen 30-Sekunden-Clip „Das bin ich“, in dem man kein Gesicht sehen muss. Am Ende steht ein Filmfestival mit rotem Teppich.

Ziele

FÜR DIE TEILNEHMENDEN (IN LEICHTER SPRACHE)

- Ich spiele einen Rhythmus mit den Händen.
- Ich mache eine Melodie am Computer.
- Ich schreibe mit der Gruppe einen Liedtext. Die KI macht die Musik.
- Ich nehme meine Stimme auf.
- Ich mache einen kurzen Film über mich.

FÜR DIE WORKSHOPLEITUNG

- Die Teilnehmenden verbinden das Erleben von Rhythmus im Körper mit seiner Darstellung auf dem Bildschirm (Raster in Song Maker).
- Die Teilnehmenden wissen, dass KI aus einer Beschreibung und einem Text Musik und Gesang erzeugen kann, und bewerten das Ergebnis.
- Die Teilnehmenden nehmen ihre Stimme auf oder wählen eine andere Ausdrucksform (Sprachausgabe, Klänge).
- Die Teilnehmenden planen einen kurzen Film (3 Einstellungen) und schneiden ihn mit Unterstützung.
- Die Teilnehmenden lernen Grundregeln kennen: Einwilligung zu Aufnahmen, keine fremde Musik verwenden, KI-Inhalte kennzeichnen.

Ergebnis

Jede Person hat eine eigene Melodie (Link oder WAV-Datei aus Song Maker) und einen 30-Sekunden-Clip „Das bin ich“ mit Musik und der eigenen Stimme (oder mit Untertiteln oder Sprachausgabe). Die Gruppe hat einen gemeinsamen Song, der mit KI entstanden ist.

Vorbereitung

Technik

- Computer der Workshopleitung mit Beamer und gutem Lautsprecher,

- 1 Laptop oder Computer pro Paar mit Kopfhörern (am besten mit Kopfhörer-Verteiler, damit das Paar gemeinsam hören kann),
- Handys oder Tablets für die Aufnahmen (private Handys der Teilnehmenden, wenn sie einverstanden sind, oder Geräte der Einrichtung),
- externes Mikrofon (Variante),
- Kabel oder ein anderer Weg, Dateien vom Handy auf den Computer zu übertragen (z. B. USB-Kabel, USB-Stick, Cloud-Ordner der Workshopleitung),
- Handystativ oder ein Stapel Bücher (für ruhige Aufnahmen).

Werkzeuge

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Chrome Music Lab – Song Maker (musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker)	Komplett kostenlos. Speichern über einen Link; Download als WAV- und MIDI-Datei; die Mikrofon-Taste verwandelt gesungene Töne in Noten[12].	Ohne Konto, ohne Altersgrenze.	Browser (am besten Chrome), Internet; Mikrofon für die Gesangsfunktion.	– (das ist die Variante ohne Konto)

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Suno (suno.com) – Songs mit KI	Gratistarif: 50 Credits pro Tag, die sich täglich erneuern; laut Suno sind das etwa 10 Songs pro Tag[3]. Seit 3.09.2026 hat ein Gratiskonto insgesamt höchstens 7 Song-Downloads (für die ganze Lebensdauer des Kontos); Anhören und Teilen per Link unbegrenzt[4]. Nur persönliche, nicht kommerzielle Nutzung[5].	Konto nötig. Mindestalter 13 Jahre; unter 18 Jahren nur mit ausdrücklicher vorheriger Zustimmung der Eltern oder Sorgeberechtigten[6].	Browser oder App, Internet.	Song Maker + eigener Rap oder Gesang der Gruppe zum Rhythmus
Sprachrekorder auf dem Handy	Kostenlos, eingebaut.	Ohne Konto.	Handy.	–
Vocaroo (vocaroo.com) – Sprachaufnahme im Browser	Kostenlos. Die Aufnahme lässt sich als MP3-Datei herunterladen. Aufnahmen werden nicht für immer gespeichert, also lade die Datei sofort herunter[7].	Ohne Konto.	Browser, Mikrofon.	Sprachrekorder auf dem Handy

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Clipchamp (app.clipchamp.com) – Videoeditor	Gratistarif mit persönlichem Konto: Export ohne Wasserzeichen bis 1080p, automatische Untertitel, Text-zu-Sprache (auch auf Polnisch und Deutsch)[8][9]. Premium-Elemente sind gekennzeichnet und kostenpflichtig.	Microsoft-Konto. In Polen verwalten die Eltern das Konto einer Person unter 16 Jahren (in Deutschland unter 18 Jahren)[10].	Edge- oder Chrome-Browser oder Windows-App.	Shotcut
Shotcut (shotcut.org) – Videoeditor	Kostenloses Open-Source-Programm, ohne Abo[11].	Ohne Konto.	Installation unter Windows, macOS oder Linux. Schwerer zu bedienen als Clipchamp.	–

FÜR TRAINER:INNEN

Suno bedienst du selbst, mit deinem Konto, über den Beamer. Die Teilnehmenden schreiben den Text, wählen den Stil und stimmen ab. Wegen des Limits von 7 Downloads für das ganze Gratiskonto lädst du nur einen ausgewählten Song der Gruppe herunter. Die anderen Fassungen hört die Gruppe in Suno oder über einen Link an. Wenn du Suno lieber nicht nutzen willst, lässt sich der ganze Workshop mit Song Maker durchführen: Dann wird Übung 3 zum „Song der Gruppe“, den die Teilnehmenden zu ihrem eigenen Beat singen oder rappen.

Auch Clipchamp braucht ein Konto. Am einfachsten ist es so: Die Teilnehmenden filmen ihre Einstellungen mit dem Handy, und du schneidest gemeinsam mit ihnen an deinem Computer, Schritt für Schritt über den Beamer. Shotcut braucht kein

Konto, hat aber mehr Schaltflächen. Es lohnt sich, wenn du es gut kennst oder wenn es in der Gruppe Leute mit Erfahrung gibt.

Druckvorlagen

- Arbeitsblätter W3.1–W3.6 (je 1 pro Person),
- Blätter zur Einwilligung in Aufnahmen in Leichter Sprache (Vorlage im Zusatzmaterial) und die Liste der Einwilligungen von der Einrichtung,
- Karten mit „Musik-Bausteinen“ für den Song (Thema, Stimmung, Stil, Instrumente, Tempo),
- Filmplan – 3 Bilder (Arbeitsblatt W3.5) in A3 für die Workshopleitung,
- Urkunden „Sound- und Filmmacherin / Sound- und Filmmacher“, Festival-Abzeichen,
- roter Stoff oder rotes Papier als „roter Teppich“, auf Wunsch Popcorn für die Vorführung.

Raum vorbereiten

Ein Stuhlkreis für die Rhythmusübungen. Tische für die Paare mit Laptops und Kopfhörern. Richte eine „Aufnahme-Ecke“ ein: die ruhigste Stelle im Raum oder ein eigenes Zimmer, mit einer Decke oder einem Vorhang im Rücken (die Decke dämpft den Hall). Für das Festival stellst du Stuhlreihen vor dem Bildschirm auf und legst den „roten Teppich“ aus.

Barrierefreiheit

- Kopfhörer für jedes Paar halten den Lärm im Raum niedrig. Für Personen, die geräuschempfindlich sind: Kopfhörer mit Lautstärkeregler, Möglichkeit, in der Ruheecke zu arbeiten.
- Song Maker bedient man durch Klicken auf bunte Kästchen. Man muss weder lesen noch Noten kennen.
- Eine Person, die nicht spricht, nimmt im Clip Klänge, Musik oder eine Geste auf oder nutzt die Sprachausgabe in Clipchamp (sie tippt oder wählt einen Satz, der Computer liest ihn vor).

- Im Clip muss kein Gesicht vorkommen: Hände, Gegenstände, Zeichnungen oder das Plakat aus Workshop 2 reichen.
- Untertitel im Film helfen schwerhörigen Personen. Clipchamp kann sie automatisch erstellen; prüf sie und korrigier sie von Hand.

Zeitplan

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
0:00	Begrüßung, Tagesplan, Regeln	10	Kreis, Ritual	**W0.1**, **W0.2**
0:10	1. Namensrhythmus	20	Bewegung, Körpermusik	**W3.1**
0:30	2. Das bunte Raster (Song Maker)	35	zu zweit am Computer	**W3.2**
1:05	**Pause**	**15**	–	–
1:20	3. Der Song der Gruppe mit KI	40	Gruppe, Arbeit mit KI am Beamer, Abstimmung	**W3.3**
2:00	4. Meine Stimme	25	zu zweit, Aufnahme	**W3.4**
2:25	**Pause**	**20**	–	–
2:45	5. Clip „Das bin ich“ in 30 Sekunden	45	Planen, Filmen, Schneiden	**W3.5**
3:30	6. Filmfestival	20	Vorführung, Applaus	**W3.6**
3:50	Abschluss und Auswertung	10	Kreis, Smileys	**W0.3**
4:00	Ende			

Übung 1. Namensrhythmus

Ziel: Die Gruppe in Bewegung bringen und Rhythmus im Körper spüren. Vorbereiten, den Rhythmus in Kästchen aufzuschreiben, so wie in Song Maker.

Dauer: 20 Minuten

Material: Stühle im Kreis, ein großes Raster an der Tafel (8 Spalten × 2 Reihen), Arbeitsblatt W3.1, Buntstifte.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Klatsch einen einfachen Rhythmus (4 Klatscher). Die Gruppe wiederholt ihn wie ein Echo. Dann ein Rhythmus auf den Knien, Stampfen, Schnipsen. Wechsle das Tempo: langsam, schnell.
2. Zeig, wie ein Name zum Rhythmus wird: „Le-na“ sind zwei Klatscher, „Jo-na-than“ sind drei. Jede Person sagt ihren Namen und klatscht die Silben, die Gruppe wiederholt.
3. Verbindet die Namen zu einem „Lied des Kreises“: Alle klatschen nacheinander ihren Namen, ohne Pause, im selben Tempo.
4. Zeig das Raster an der Tafel: „Jedes Kästchen ist ein Zeitschritt. Farbe im Kästchen ist ein Klatscher. Ein leeres Kästchen ist Stille.“ Mal den Namensrhythmus einer Person aus und spielt ihn gemeinsam, während ihr mit dem Finger auf die Kästchen zeigt.
5. Die Teilnehmenden malen auf Arbeitsblatt W3.1 ihren Rhythmus aus (den Namen oder einen beliebigen Rhythmus). Die Paare klatschen sich gegenseitig den Rhythmus vom Blatt vor.
6. Sag: „Gleich sind diese Kästchen auf dem Computer. Der Computer spielt unseren Rhythmus.“

VARIANTEN

- *Leichter:* nur Echo-Rhythmen, ohne Aufschreiben. Das Raster malt die Workshopleitung aus.
- *Schwerer:* zwei Reihen im Raster: Klatschen und Stampfen. Das Paar spielt den Rhythmus zweistimmig.
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* Rhythmus durch Tippen mit dem Finger, Nicken, Schlagen auf eine kleine Trommel oder den Tisch, sogar durch Blinzeln oder einen Laut.
- *Für geräuschempfindliche Personen:* leise Versionen: Hände reiben, aufs Knie tippen, Gehörschutz-Kopfhörer.

DARAUF ACHTEN

- Der Namensrhythmus hat mit der eigenen Identität zu tun. Wer seinen Namen nicht verwenden möchte, kann ein Wort wählen („Piz-za“, „Bas-ket-ball“).
- Korrigiere niemanden vor der Gruppe, der „aus dem Takt“ ist. Spiel einfach mit, das reicht.

W3.1 Mein Rhythmus

Was machst du?

Du klatschst einen Rhythmus. Du schreibst den Rhythmus in Kästchen auf.

Schritte

1. Hör dir den Rhythmus an. Klatsch genauso.
2. Sag deinen Namen. Klatsch bei jeder Silbe.
3. Mal Kästchen aus. Farbe heißt: klatschen.
4. Ein leeres Kästchen heißt: Stille.
5. Spiel deinen Rhythmus für deine Partnerin oder deinen Partner.

Meine Arbeit

Mein Rhythmus 👏 (klatschen):

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mein Rhythmus 🦵 (stampfen):

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Mein Wort für den Rhythmus: _____

Wie hat es geklappt?

☐😀 ☐🙂 ☐😐

Übung 2. Das bunte Raster (Song Maker)

Ziel: In Song Maker eine eigene Melodie und einen eigenen Rhythmus gestalten. Sehen und hören, wie aus Kästchen Musik wird.

Dauer: 35 Minuten

Material: Laptops mit Kopfhörern, Song Maker im Browser geöffnet, Arbeitsblätter W3.1 aus Übung 1, Arbeitsblatt W3.2.



SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig Song Maker über den Beamer. Klick ein paar Kästchen im oberen Teil (Melodie) und ein paar Kreise im unteren Teil (Schlagzeug). Klick auf „Play“. Zeig, dass ein angeklicktes Kästchen aufleuchtet, wenn es spielt.
2. Zeig die 4 Schaltflächen, die ihr braucht: Play (abspielen), Instrument der Melodie wechseln, Instrument des Schlagzeugs wechseln, Tempo (schneller/langsamer). Du kannst auf dem Beamerbild bunte Punkte daraufkleben oder sie auf Arbeitsblatt W3.2 zeigen.

3. Die Paare übertragen den Rhythmus von Arbeitsblatt W3.1 in den unteren Teil (Schlagzeug): ausgemaltes Kästchen auf dem Blatt = angeklickter Kreis auf dem Bildschirm.
4. Jetzt kommt die Melodie dazu: Sie klicken bunte Kästchen im oberen Teil. Startregel: „Ein Kästchen in jeder Spalte." Danach dürfen sie mehr hinzufügen.
5. Das Paar wechselt das Instrument (z. B. Klavier, Marimba, Streicher) und das Tempo. Sie hören, was ihnen am besten gefällt.
6. Zeig die Mikrofon-Funktion: Eine Person summt oder singt einen kurzen Ton, und Song Maker macht daraus Kästchen[2]. Das ist oft sehr lustig.
7. Speichere die Melodie jedes Paares: Schaltfläche „Save", dann der Link (füg ihn in ein gemeinsames Dokument mit den Namen der Paare ein) oder eine WAV-Datei in einen Ordner auf dem Computer. Die WAV-Datei braucht ihr in Übung 5 als Musik für den Clip.
8. Kurzes Konzert: Jedes Paar spielt seine Melodie über den Lautsprecher ab (15–20 Sekunden). Die Gruppe klatscht im Takt.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur Schlagzeug (untere Reihe). Die Melodie ergänzt die Workshopleitung.
- *Schwerer:* Das Paar gestaltet zwei Teile, eine „Strophe" (ruhig) und einen „Refrain" (schneller), und speichert sie als zwei Links.
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* Song Maker funktioniert auch auf einem Touch-Tablet; man kann mit dem Finger oder einem Stift tippen. Das Paar kann die Aufgaben auch teilen: Eine Person zeigt, die andere klickt.
- *Ohne Internet:* Druck vorher ein Raster in A3 aus; das Paar legt bunte Spielchips darauf, und die Workshopleitung „spielt" es auf Instrumenten (Glöckchen, kleine Trommel).

DARAUF ACHTEN

- Stell die Laptops zu Beginn leise. Song Maker kann bei hohem Tempo und vielen Kästchen laut werden.
- Über den Link kann jede Person, die ihn hat, die Melodie öffnen und eine Kopie bearbeiten[1]. Für die Gruppenarbeit ist das praktisch. Schreib keine Vor- und

Nachnamen zu Links, die im Internet veröffentlicht werden.

- Speichere die heruntergeladene WAV-Datei sofort mit einem verständlichen Namen (z. B. „paar3_drache.wav“). Am Ende des Tages verliert man sonst leicht den Überblick über die Dateien.

W3.2 Meine Melodie

Was machst du?

Du machst eine Melodie am Computer. Du klickst bunte Kästchen an.

Schritte

1. Setz dich zu deiner Partnerin oder deinem Partner. Setz die Kopfhörer auf.
2. Klick die Kreise unten an. Das ist dein Rhythmus vom Blatt.
3. Klick die bunten Kästchen oben an. Das ist die Melodie.
4. Klick auf ▷ „Play“. Hör zu.
5. Wechsle das Instrument. Wechsle das Tempo.
6. Sing ins Mikrofon. Schau dir die Kästchen an.
7. Klick auf „Save“. Speichere die Melodie.

Meine Melodie

Instrument: ☐ Klavier ☐ Marimba ☐ Streicher ☐ Synthesizer ☐ Bläser

Schlagzeug: ☐ Trommeln ☐ Holzblöcke ☐ elektronisch ☐ Congas

Tempo: ☐ langsam ☐ mittel ☐ schnell

Meine Melodie ist: ☐ fröhlich ☐ ruhig ☐ geheimnisvoll ☐ _____

Name der Melodie: _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 3. Der Song der Gruppe mit KI

Ziel: Gemeinsam einen kurzen Songtext über die Gruppe schreiben und mit KI Musik dazu erzeugen. Sehen, wie die Beschreibung des Stils den Song verändert, und das Ergebnis bewerten.

Dauer: 40 Minuten

Material: Tafel, Musik-Bausteine zur Auswahl (Thema, Stimmung, Stil, Instrumente, Tempo), Arbeitsblatt W3.3, Suno mit dem Konto der Workshopleitung, Lautsprecher, Abstimmungskarten (limettengrün, orange, pink).

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Frag die Gruppe: „Worum soll es in unserem Song gehen?“ Schlag 3 Themen mit Bildern vor: unsere Gruppe, unsere Stadt, das Wochenende. Abstimmung per Handzeichen.
2. Sammelt Wörter an der Tafel. Jede Person sagt, zeigt oder malt ein Wort zum Thema (z. B. „Pizza“, „Lachen“, „Bus“, „Freunde“). Schreib sie in großen Buchstaben auf.
3. Bildet aus diesen Wörtern 4 kurze Zeilen für die Strophe und 2 Zeilen für den Refrain. Die Workshopleitung hilft beim Verbinden, aber die Wörter kommen von der Gruppe. Beispiel für einen Refrain: „Wir sind zusammen, wir sind hier, / wir spielen laut, heute und hier.“ Reime müssen nicht sein.
4. Wählt die Musik-Bausteine: Stimmung (fröhlich, ruhig, energiegeladen), Stil (Pop, Rap, Rock, Disco, Reggae, Shanty), Instrument (Gitarre, Klavier, Trommeln), Tempo (langsam, schnell). Trag die Auswahl in großer Schrift in das Arbeitsblatt W3.3 auf dem Beamerbild ein.
5. Gib in Suno den Text der Gruppe als Songtext ein (Modus mit eigenem Text) und die Stilbeschreibung aus den Bausteinen. Gib keine Namen von Musikerinnen und Musikern oder Titel bekannter Songs ein: Das ist unser eigenes Stück.
6. Suno erzeugt meist mehr als eine Fassung. Spiel jede ab. Die Gruppe stimmt nach jeder mit Karten ab.

7. Wenn keine Fassung gefällt, tauscht einen Baustein aus (z. B. den Stil von „Rock“ zu „Disco“) und erzeugt den Song noch einmal. Vergleicht.
8. Frag: „Hat die KI unsere Wörter richtig gesungen? Hat sie etwas verdreht?“ Die KI kann deutsche Wörter falsch betonen oder anders aussprechen. Darüber lässt sich gut sprechen: „Der Computer kennt uns nicht. Wir kennen unseren Text.“
9. Lade die Gewinnerfassung herunter (ein Download aus dem Limit), in den Workshop-Ordner. Sie wird die Musik für die Clips in Übung 5 oder für die Vorführung beim Festival.
10. Singt den Refrain gemeinsam mit dem Song. Auch wenn nur ein paar singen und die anderen klatschen, ist das ein gemeinsamer Moment der Gruppe.



VARIANTEN

- *Leichter:* nur der Refrain (2 Zeilen). Die KI schreibt den Rest, und die Gruppe prüft, ob er passt. In Suno kannst du auch nur eine Beschreibung des Songs ohne eigenen Text eingeben.

- *Schwerer:* Zwei Mannschaften machen zwei Fassungen in verschiedenen Stilen und veranstalten ein „Duell“. Es gewinnt die Fassung mit mehr limettengrünen Karten.
- *Ohne Suno:* Die Gruppe schreibt den Text und rappt oder singt ihn zu einem Beat aus Song Maker (die Melodie eines Paares aus Übung 2). Ihr nehmt das mit dem Handy auf.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Sie wählen Wörter für den Song aus Bildern oder von der UK-Tafel; bei der Abstimmung halten sie eine Karte hoch.

DARAUF ACHTEN

- Suno hat in den Nutzungsbedingungen eine Altersgrenze: ab 13 Jahren, unter 18 Jahren mit Zustimmung der Eltern oder Sorgeberechtigten[6]. Die Teilnehmenden legen keine Konten an. Die Workshopleitung nutzt ihr eigenes Konto.
- Songs aus dem Gratistarif sind nur für die persönliche, nicht kommerzielle Nutzung erlaubt[5]. Ihr dürft sie im Workshop zeigen und per Link mit den Familien teilen. Verdient kein Geld damit und ladet sie nicht auf Musikplattformen hoch.
- Das Limit von 7 Downloads gilt für das ganze Konto, nicht pro Tag[4]. Lade nur die ausgewählte Fassung herunter.
- Hör dir den Song an, bevor du ihn laut abspielst, wenn im Text Wörter vorkommen, die die KI falsch verstehen könnte. Wenn der Text von euch stammt, ist das Risiko klein.
- In den Songtext schreiben wir keine Nachnamen, keine Adressen und nicht den Namen der Einrichtung, wenn der Song ins Internet soll.

W3.3 Wir bestellen einen Song

Was machst du?
Du schreibst mit der Gruppe einen Liedtext. Die KI macht die Musik.

Schritte

1. Such mit der Gruppe ein Thema für das Lied aus.
2. Sag ein Wort für das Lied.
3. Such die Stimmung, den Stil und das Instrument aus.
4. Hör dir das Lied von der KI an.
5. Zeig eine Karte: gefällt mir ein bisschen nein.
6. Sing den Refrain. Oder klatsch dazu.

Unser Lied

Thema: ☐ unsere Gruppe ☐ unsere Stadt ☐ Wochenende ☐ _____

Mein Wort: _____

Stimmung: ☐ fröhlich ☐ ruhig ☐ voller Energie

Stil: ☐ Pop ☐ Rap ☐ Rock ☐ Disco ☐ Reggae ☐ Seemannslied

Instrument: ☐ Gitarre ☐ Klavier ☐ Trommeln

Tempo: ☐ langsam ☐ schnell

Version 1: ☐ ☐ ☐

Version 2: ☐ ☐ ☐

Hat die KI unsere Wörter richtig gesungen? ☐ ja ☐ ein bisschen ☐ nein

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 4. Meine Stimme

Ziel: Mit der eigenen Stimme einen kurzen Text über sich aufnehmen (oder eine andere Form wählen). Sich daran gewöhnen, sich selbst aufzunehmen und anzuhören.

Dauer: 25 Minuten

Material: Handys mit Sprachrekorder oder Laptops mit Vocaroo, Aufnahme-Ecke, Arbeitsblatt W3.4, Kopfhörer.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig, wie man aufnimmt: der rote Punkt (Start), das Quadrat (Stopp), das Dreieck (anhören). Nimm dich selbst auf und spiel die Aufnahme ab. Sag: „Alle finden ihre Stimme auf einer Aufnahme komisch. Das ist normal."
2. Jede Person bereitet auf Arbeitsblatt W3.4 drei Sätze „Das bin ich" vor: „Ich heiße …", „Ich mag …", „Mein Traum ist …". Sie kann sie aufschreiben, Bilder auswählen oder sie der Assistenz diktieren.
3. Die Paare gehen nacheinander in die Aufnahme-Ecke. Eine Person spricht, die andere hält das Handy etwa 20–30 cm vor den Mund und nimmt auf. Dann wird getauscht.
4. Hört euch die Aufnahme an. Wenn die Person möchte, nimmt sie noch einmal auf (höchstens 3 Mal, damit niemand hängen bleibt).
5. Speichere die Aufnahme mit einem Namen (z. B. „stimme_Lena.m4a" oder ein Spitzname). Bei Vocaroo lädst du die MP3-Datei gleich nach der Aufnahme herunter.
6. Wenn alle fertig sind, spiel der Gruppe 2–3 Aufnahmen von Freiwilligen vor.

VARIANTEN

- *Leichter:* ein Satz: „Ich heiße … und ich mag …".
- *Schwerer:* eine Aufnahme mit Musik im Hintergrund (die Melodie aus Song Maker leise von einem zweiten Gerät abgespielt) oder ein kurzer Rap zum Rhythmus aus Übung 1.

- *Für Personen, die nicht sprechen:* die drei Sätze über eine Sprachausgabe vertont (die Text-zu-Sprache-Funktion in Clipchamp kann auch Polnisch und Deutsch[9]) oder über das UK-Gerät der Person; die Person wählt die Stimme aus. Oder eine Aufnahme nur mit Klängen: Rhythmus, der Klang des Lieblingsinstruments, Lachen.
- *Für Personen mit Ängsten:* Aufnahme, ohne sie vor anderen abzuspielen, nur über Kopfhörer.

DARAUF ACHTEN

- Auch die Stimme gehört zu den personenbezogenen Daten. Speichere die Aufnahmen auf dem Computer der Einrichtung oder deinem eigenen und lade sie ohne Einwilligung nicht an öffentlichen Orten hoch.
- In den Sätzen „Das bin ich“ reicht der Vorname oder ein Spitzname. Kein Nachname, keine Adresse, keine Schule.
- Lärm im Raum verdirbt Aufnahmen. Die Aufnahme-Ecke sollte möglichst weit vom Lautsprecher entfernt sein.

W3.4 Meine 3 Sätze

Was machst du?

Du nimmst deine Stimme auf. Du sagst 3 Sätze über dich.

Schritte

1. Füll die 3 Sätze aus. Du kannst auch malen.
2. Geh mit deiner Partnerin oder deinem Partner in die Aufnahme-Ecke.
3. Die andere Person drückt ●. Sie nimmt auf.
4. Sag deine 3 Sätze.
5. Die andere Person drückt ▢. Die Aufnahme ist fertig.
6. Hör dir die Aufnahme an ▷.

Meine 3 Sätze

1. Ich heiße _____ .
2. Ich mag _____ .
3. Mein Traum ist _____ .

Ich sage nur meinen Vornamen. Keinen Nachnamen.

Wie spreche ich?

- ▢ mit meiner Stimme
- ▢ mit der Stimme vom Computer
- ▢ mit Klängen und Musik

Wie hat es geklappt?

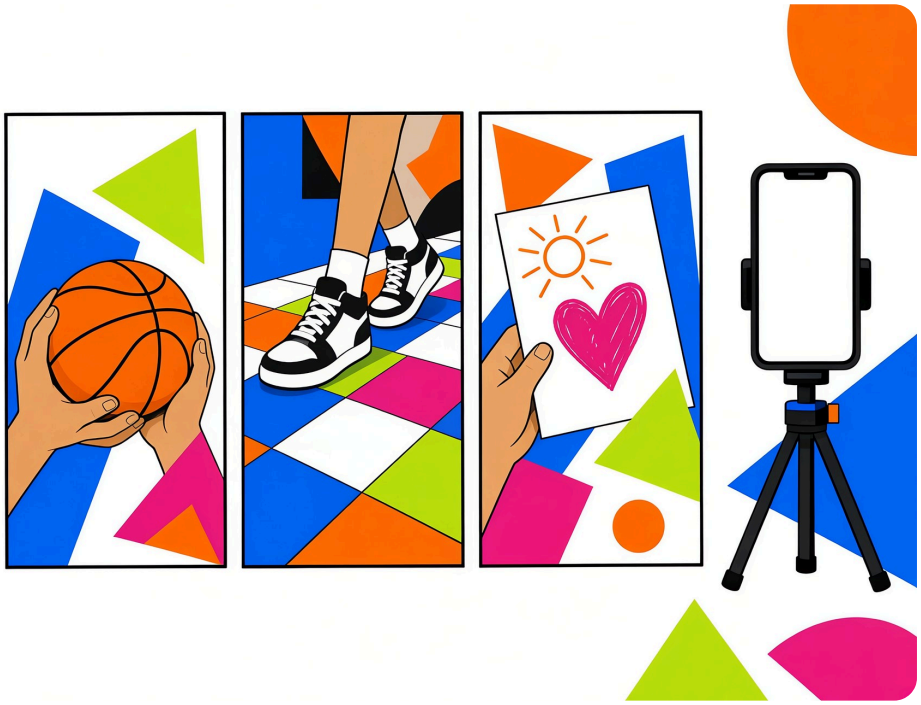
▢ ▢ ▢

Übung 5. Clip „Das bin ich“ in 30 Sekunden

Ziel: Einen kurzen Film über sich planen, aufnehmen und schneiden: 3 Einstellungen von je etwa 10 Sekunden, mit Musik und Stimme.

Dauer: 45 Minuten

Material: Arbeitsblatt W3.5 (Filmplan), Handys, Stativ oder Bücherstapel, Requisiten (Lieblingsgegenstände, Plakate aus Workshop 2, Büchlein aus Workshop 1), Sprachaufnahmen aus Übung 4, Musik aus den Übungen 2 und 3, Clipchamp auf dem Computer der Workshopleitung oder Shotcut.



SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig einen Beispielclip (mach vorher einen über dich, ohne Gesicht). Zählt gemeinsam die Einstellungen: „Eins, zwei, drei. Jede dauert so lange wie 10 Klatscher.“
2. **Planen (10 Minuten).** Jede Person füllt das Arbeitsblatt W3.5 aus: Was zeige ich in Einstellung 1, 2 und 3? Tipp: Einstellung 1 – „was ich mag“ (ein

Gegenstand), Einstellung 2 – „wo ich gern bin“ (ein Ort im Raum, vor dem Fenster, eine Zeichnung), Einstellung 3 – „meine Arbeit“ (Plakat, Büchlein). Prüf mit der Liste der Einwilligungen, wer sein Gesicht zeigen darf. Personen ohne Einwilligung planen Einstellungen ohne Gesicht.

3. **Filmen (15 Minuten).** Die Paare filmen die Einstellungen mit dem Handy im Querformat. Die Regeln stehen auf dem Blatt: Handy quer halten, Handy nicht bewegen, bis 10 zählen. Die Paare helfen sich gegenseitig.
4. **Schneiden (20 Minuten).** Die Workshopleitung sammelt die Dateien auf dem Computer (Kabel, USB-Stick oder Cloud). Ihr schneidet über den Beamer, Schritt für Schritt, alle schauen zu, und die Person, deren Clip es ist, entscheidet:
    - Zieh die 3 Einstellungen auf die Zeitleiste,
    - füg Musik hinzu (die Melodie aus Song Maker oder den Song der Gruppe) und stell sie leiser,
    - füg die Sprachaufnahme hinzu,
    - füg den Titel „Das bin ich: [Name]“ hinzu und am Ende die Zeile „Musik mit KI gemacht“ (wenn sie von Suno stammt),
    - exportiere in 720p oder 1080p.
5. Bei einer größeren Gruppe schneidest du mit Hilfe der Assistenz zwei Clips gleichzeitig, oder du lässt volljährige Teilnehmende mit Konto selbstständig zu zweit schneiden. Die anderen gestalten in der Zeit ein „Filmplakat“ (Cover für die Vorführung beim Festival).

VARIANTEN

- *Leichter:* ein Gruppenclip: Jede Person filmt eine 5-Sekunden-Einstellung, und die Workshopleitung schneidet alles zu einem Film mit dem Song der Gruppe.
- *Schwerer:* ein Clip mit Untertiteln (automatische Untertitel in Clipchamp, von Hand korrigiert) und Übergängen zwischen den Einstellungen.
- *Ohne Konto:* Schnitt in Shotcut (Programm ohne Konto)[11] oder ein „Film“ als Diashow aus Fotos und einer Sprachaufnahme.
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* Handy auf dem Stativ, die Person drückt nur die Aufnahmetaste oder sagt „Start“, und die Partnerin oder der Partner drückt.

- *Für Personen, die nicht sprechen:* Stimme aus der Sprachausgabe, Untertitel oder nur Musik mit dem eigenen Rhythmus.

DARAUF ACHTEN

- **Einwilligungen.** Bevor jemand im Film sein Gesicht zeigt, prüf die Einwilligung. Ohne Einwilligung: Hände, Schuhe, Gegenstände. Beim Festival zeigen wir die Filme nur im Raum. Eine Veröffentlichung im Internet erfordert eine eigene, schriftliche Einwilligung zur Verbreitung des Bildes[12].
- **Musik.** Wir verwenden keine fremden Songs aus dem Radio, von YouTube oder von Musikplattformen. Sie sind urheberrechtlich geschützt. Wir haben eigene Musik aus Song Maker und Suno.
- **Andere Personen im Bild.** Achte darauf, dass im Hintergrund keine Personen zu sehen sind, die nicht gefilmt werden wollen (z. B. andere Gruppen auf dem Flur).
- **Handys der Teilnehmenden.** Wenn ihr mit privaten Handys filmt, frag nach dem Übertragen der Dateien auf den Computer die Besitzerin oder den Besitzer, ob die Aufnahmen auf dem Handy bleiben sollen. Aufnahmen von anderen Personen löschen wir von privaten Handys.
- **Dateien.** Speichere das Projekt in Clipchamp zwischendurch immer wieder und benenne jeden Clip mit dem Vornamen oder Spitznamen der Person, die ihn gemacht hat.

W3.5 Der Plan für meinen Film

Was machst du?

Du machst einen Film über dich. Der Film hat 3 Teile. Jeder Teil dauert 10 Sekunden.

Schritte

1. Mal einen Plan. Was zeigst du in Teil 1, 2 und 3?
2. Willst du dein Gesicht zeigen? Frag die Trainerin oder den Trainer.
3. Halte das Handy quer ↔.
4. Beweg das Handy nicht. Zähl bis 10.
5. Such Musik für den Film aus.
6. Hat die KI die Musik gemacht? Dann schreib dazu: „Mit KI gemacht“.

Mein Plan

1. WAS ICH MAG	2. WO ICH GERN BIN	3. MEINE ARBEIT

1. _____ 2. _____ 3. _____

Musik: ☐ meine Melodie ☐ das Lied der Gruppe ☐ keine Musik

Stimme: ☐ meine Stimme ☐ Stimme vom Computer ☐ Untertitel

Mein Gesicht im Film: ☐ ja (ich habe die Erlaubnis) ☐ nein

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 6. Filmfestival

Ziel: Die Filme in feierlicher Atmosphäre zeigen und die Arbeit aller würdigen. Darüber sprechen, wo ein Film zu sehen sein darf und wer darüber entscheidet.

Dauer: 20 Minuten

Material: Beamer, Lautsprecher, Stuhlreihen, „roter Teppich“, Filmplakate, Arbeitsblatt W3.6, Festival-Abzeichen, auf Wunsch Popcorn.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Bitte alle auf den „roten Teppich“. Jede Person, die einen Film gemacht hat, geht mit ihrem Filmplakat über den Teppich (oder fährt darüber, oder der Teppich liegt neben dem Tisch). Die Gruppe klatscht.
2. Vorführung: Spiel jeden Clip zweimal ab (30 Sekunden sind sehr kurz, beim zweiten Mal sieht man mehr). Nach dem Clip steht die Person auf oder hebt die Hand und bekommt Applaus.
3. Nach jedem Clip sagt oder zeigt eine Person aus dem Publikum: „Mir hat gefallen …“
4. Setzt euch nach der Vorführung in den Kreis. Frag: „Willst du deinen Film jemandem zu Hause zeigen? Und im Internet?“ Erkläre: „Wo dein Film zu sehen ist, entscheidest du. Wenn jemand anderes im Film vorkommt, entscheidet diese Person mit.“
5. Die Teilnehmenden kreuzen auf Arbeitsblatt W3.6 an, wo sie ihren Film zeigen möchten. Das ist keine rechtliche Einwilligung, sondern ein Gespräch. Die rechtliche Einwilligung ist ein eigenes Dokument.
6. Verteile die Festival-Abzeichen („Bester Rhythmus“, „Beste Musik“, „Beste Idee“, „Mutigste Stimme“). Alle bekommen ein Abzeichen.

VARIANTEN

- *Leichter:* Vorführung eines gemeinsamen Gruppenfilms und des Songs.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden kündigen ihre Filme an wie auf einem Festival („Jetzt kommt der Film «Das bin ich», gemacht von Lena“).

- *Für empfindliche Personen:* Vorführung mit niedrigerer Lautstärke, Zuschauen aus der Ruheecke möglich.
- *Mit Gästen:* Festival als kleine Veranstaltung für Familien oder eine andere Gruppe in der Einrichtung (nur mit Einwilligung aller, die einen Film gemacht haben).

DARAUF ACHTEN

- Wir zeigen nur Filme, deren Macherinnen und Macher das wollen. Jemand kann im letzten Moment absagen, und das ist in Ordnung.
- Abzeichen: Jede Person bekommt eines. Niemand geht ohne Preis nach Hause.
- Kläre nach dem Workshop mit der Einrichtung, wo die Filme gespeichert werden und wann sie gelöscht werden.

W3.6 Auf dem Festival

Was machst du?

Du schaust die Filme der Gruppe an. Du zeigst deinen Film.

Schritte

1. Geh über den roten Teppich.
2. Schau die Filme an. Hör die Musik.
3. Klatsch nach jedem Film.
4. Sag, was dir gefällt.
5. Entscheide: Wo zeigst du deinen Film?

Meinen Film darf man sehen:

- ☐ nur in diesem Raum
- ☐ in meiner Familie
- ☐ in der Einrichtung, auf einem Bildschirm
- ☐ im Internet (nur mit unterschriebener Erlaubnis)
- ☐ nirgends. Der Film ist nur für mich.

Dieser Film hat mir am besten gefallen: _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Abschluss und Auswertung

Im Kreis beendet jede Person den Satz oder zeigt mit einer Geste: „Heute habe ich … gemacht (einen Rhythmus, eine Melodie, einen Song, eine Aufnahme, einen Film).“ Stell zwei Fragen:

- „Was hat die KI gemacht, und was haben wir gemacht?“ (wir: Text, Rhythmus, Melodien, Einstellungen, Entscheidungen; die KI: Musik und Gesang des Songs),
- „Wer entscheidet, wo mein Film zu sehen ist?“

Verteile die Auswertungsblätter W0.3 und die Urkunden. Beendet den Workshop mit dem gemeinsamen Refrain des Gruppensongs.

Notiere für dich: ob die Aufnahmen gut verständlich waren (Lärm, Abstand), wie viele Suno-Downloads auf dem Konto übrig sind, wo die Dateien gespeichert sind und wann du sie löschst.

IDEEN, WIE ES WEITERGEHT

- Hörspiel nach den Geschichten aus Workshop 1: Stimmen der Teilnehmenden, Beat aus Song Maker.
- Musikvideo der Gruppe zum KI-Song (mit Einstellungen ohne Gesichter oder mit animierten Zeichnungen).
- Akustischer Wegweiser durch die Einrichtung oder die Umgebung in Leichter Sprache.
- Gespräch über gefälschte Sprachaufnahmen und Videos (Deepfakes) in Workshop 5.

Zusatzmaterial

Musik-Bausteine zum Ausschneiden

THEMA?	STIMMUNG	STIL	INSTRUMENT	TEMPO
unsere Gruppe	fröhlich	Pop	Gitarre	langsam

💬 THEMA?	😄 STIMMUNG	🎤 STIL	🎸 INSTRUMENT	⏱ TEMPO
unsere Stadt	ruhig	Rap	Klavier	mittel
Wochenende	voller Energie	Rock	Trommeln	schnell
Freundschaft	geheimnisvoll	Disco	Geige	
Essen	lustig	Reggae	Trompete	
Ferien	romantisch	Seemannslied	Synthesizer	
mein Hund	feierlich	Schlaflied	Akkordeon	
____	____	____	____	

Einwilligung zu Aufnahmen in Leichter Sprache (Vorlage zum Anpassen)

ACHTUNG

Diese Vorlage hilft, einer teilnehmenden Person zu erklären, wozu sie zustimmt. Sie ersetzt nicht die formale Einwilligung, die die Einrichtung oder der Veranstalter vorbereitet. Die formale Einwilligung unterschreibt die berechtigte Person (die teilnehmende Person selbst, die Eltern oder die rechtliche Betreuung). Kläre das vor dem Workshop mit der Einrichtung.

W3.Z Meine Erlaubnis

Was machst du?

Du entscheidest: Darf jemand dein Gesicht und deine Stimme zeigen?

Dein Bild heißt hier: Man sieht dich auf einem Foto oder in einem Film.

Schritte

1.  Hör zu: Was will die Trainerin oder der Trainer aufnehmen?
2.  Denk nach: Bin ich einverstanden?
3.  Kreuze deine Entscheidung an.
4. Du kannst deine Meinung ändern. Sag es der Trainerin oder dem Trainer.

Meine Entscheidung

Mein Gesicht im Film im Workshop: ☐ ja ☐ nein

Meine Stimme im Film im Workshop: ☐ ja ☐ nein

Film mit meinem Gesicht im Internet: ☐ ja ☐ nein

Fotos aus dem Workshop mit meinem Gesicht im Internet: ☐ ja ☐ nein

Name oder Zeichen: _____

Wie hat es geklappt?

☐  ☐  ☐ 

Spickzettel W3: Aufnehmen und Schneiden

W3.S Spickzettel: Ich nehme auf und schneide

Was machst du?
Du schaust auf den Spickzettel. Du nimmst auf. Du machst einen Film.

Ich nehme auf

- Handy quer halten.
- Handy nicht bewegen.
- Bis 10 zählen.
- Ruhe im Raum.
- Viel Licht. Das Fenster ist vor dir. Das Fenster ist nicht hinter dir.

Ich schneide

1. Leg die 3 Teile vom Film in die richtige Reihenfolge.
2. Füg Musik dazu. Mach die Musik leiser.
3. Füg deine Stimme dazu.
4. Füg den Titel dazu: „Das bin ich: ___“.
5. Hat die KI etwas gemacht? Dann füg dazu: „Mit KI gemacht“.
6. Speichere den Film.

Prompt für das Lied (für die Trainerin oder den Trainer in Suno)
Text: [unser Text]. Stil: [Stil], [Stimmung], [Instrument], [Tempo].

- Wir nehmen keine Lieder von anderen Leuten.
- Das Gesicht im Film nur mit Erlaubnis.

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Festival-Abzeichen und Urkunde

Abzeichen (rund, ca. 6 cm) mit Piktogrammen: Trommel („Bester Rhythmus“), Note („Beste Musik“), Glühbirne („Beste Idee“), Mikrofon („Mutigste Stimme“), Filmklappe („Bester Film“), Stern („Beste Teamkollegin / bester Teamkollege“). Die Aufschriften werden im Satz ergänzt.





URKUNDE

_____

(Name)

ist **Sound- und Filmmacherin / Sound- und Filmmacher**.

Sie oder er hat eine Melodie, eine Aufnahme und den Film „Das bin ich“ gemacht,

im Workshop „Mein Sound, mein Film“.

Datum: _____ Unterschrift Trainerin oder Trainer: _____

★ Super!

Bilder für den Tagesplan W3

Für das Arbeitsblatt W0.2: klatschende Hände (Übung 1), buntes Raster (Übung 2), Note und Sprechblase (Übung 3), Mikrofon (Übung 4), Handy mit Kamera (Übung 5), roter Teppich und Filmklappe (Übung 6).

ANMERKUNGEN

1 Google, *Simple music-making for everyone* (über Song Maker), blog.google.

2 Music ConstructED, *Chrome Music Lab: Song Maker*, musicconstructed.com/tool/chrome-music-lab-song-maker.

3 Suno, *What type of plan do I have?*, help.suno.com/en/articles/2410049.

4 Suno, *Upcoming Changes FAQ: Downloads, Models, and Terms of Service*, help.suno.com/en/articles/13614785.

5 Suno, *What rights do I have with the free plan?*, help.suno.com/en/articles/9601601.

6 Suno, *Terms of Service*, gültig ab 3.09.2026, suno.com/terms.

7 Bravotech, *Vocaroo Review 2026*, bravotech.org/vocaroo-review.

8 Clipchamp, *Compare free editing tools and premium access*, clipchamp.com/en/pricing.

9 Microsoft, *Feature comparison between Clipchamp for work and personal versions*, support.microsoft.com; Clipchamp, *AI voiceover generator*, clipchamp.com/en/features/ai-voice-over-generator.

10 Microsoft, *Lista krajów lub regionów, w których obowiązują ustawowe limity wieku dla dzieci* (polnische Fassung der Liste der Länder mit gesetzlichen Altersgrenzen für Kinder), support.microsoft.com.

11 Shotcut, *Download* und *FAQ*, shotcut.org.

12 Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (polnisches Urheberrechtsgesetz), Art. 81 Abs. 1; in Deutschland: § 22 Kunsturhebergesetz.

W4

Meine Daten – mein Geheimnis



Kurz gesagt

Die Teilnehmenden lernen, welche Informationen über sich sie anderen zeigen dürfen und welche ein Geheimnis sind. Sie sortieren Datenkarten nach den Farben einer Ampel: Limettengrün, Orange, Pink. Sie bilden ein starkes Passwort aus drei zufälligen Wörtern und spielen den Turm der Schätze in Interland. Sie hören, wie ein Computer eine menschliche Stimme nachmacht, und üben in kleinen Rollenspielen, was zu tun ist, wenn jemand anruft und um Geld bittet. Zum Schluss schauen sie

sich die Datenschutz-Einstellungen in einem KI-Chat an und machen ihren eigenen Plan „Wen bitte ich um Hilfe?“.

Ziele

FÜR DIE TEILNEHMENDEN (IN LEICHTER SPRACHE)

- Ich weiß: Das darf ich anderen sagen. Und das ist mein Geheimnis.
- Ich schreibe keine Geheimnisse an die KI.
- Ich kann ein starkes Passwort aus drei Wörtern machen.
- Ich weiß: Ein Computer kann eine Stimme und ein Gesicht nachmachen.
- Etwas macht mir Sorgen? Dann lege ich auf. Ich frage eine Vertrauensperson.
- Ich weiß, wen ich um Hilfe bitte.

FÜR DIE WORKSHOPLEITUNG

- Die Teilnehmenden unterscheiden zwischen Daten, die man teilen kann, Daten, die man nur mit Vertrauenspersonen teilt, und Daten, die man niemandem im Internet und keinem KI-Werkzeug gibt.
- Die Teilnehmenden bilden ein Passwort mit der Methode der drei (oder mehr) zufälligen Wörter und wissen, dass man ein Passwort niemandem verrät außer einer vertrauten Betreuungsperson.
- Die Teilnehmenden wissen, dass KI Stimmen, Fotos und Videos fälschen kann (Deepfake), und kennen eine einfache Reaktion: auflegen, unter der gespeicherten Nummer zurückrufen, nach dem Familienpasswort fragen, einer Vertrauensperson Bescheid sagen.
- Die Teilnehmenden wissen, dass ein KI-Chat Gespräche speichern kann, und haben gesehen, wo man das Speichern des Verlaufs und die Nutzung der Gespräche zum Trainieren des Modells ausschaltet.
- Jede Person hat ihren eigenen Hilfeplan mit Namen oder Fotos von Vertrauenspersonen und wichtigen Telefonnummern.

Der Workshop entspricht dem Kompetenzbereich 4 „Sicherheit“ des DigComp-Rahmens: Geräte schützen, personenbezogene Daten und Privatsphäre schützen, Gesundheit und Wohlbefinden schützen (siehe Kapitel 1.5).

Ergebnis

Jede Person geht mit drei Dingen nach Hause: dem Arbeitsblatt „Meine Datenampel“ (W4.1), dem eigenen Plan „Wen bitte ich um Hilfe?“ (W4.6) zum Aufhängen zu Hause und dem Abzeichen „Datenwächterin / Datenwächter“. Wer möchte, bekommt außerdem eine Interland-Urkunde mit Namen. Die Passwörter aus Übung 2 bleiben im Kopf der Teilnehmenden: Wir schreiben sie nicht auf Blätter, die im Raum bleiben.

Vorbereitung

Technik

- Computer der Workshopleitung mit Beamer und Lautsprechern (für die NASK-Videos und die Rollenspiele mit Computerstimme),
- 1 Gerät pro Paar (Laptop, Computer oder Tablet) für Übung 3 (Interland), mit Maus oder Tastatur; auf Tablets funktioniert das Spiel per Touch,
- 2 „Spielzeug-Telefone“ (alte Handys, Telefone aus Karton oder Blätter mit einem gemalten Telefon) für die Rollenspiele in Übung 4,
- Drucker.

Werkzeuge

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Interland (Google, Programm „Be Internet Awesome“, polnisch „Asy Internetu“), polnische Fassung: beinternetawesome.withgoogle.com/pl_all/interland	Kostenloses Browserspiel. Vier Welten, darunter der Turm der Schätze (*Tower of Treasure*, „Schütze deine Geheimnisse“). Beliebig viele Spiele[1]. Eine deutsche Fassung gibt es nicht; es gibt u. a. eine englische (beinternetawesome.withgoogle.com/en_us/interland).	Ohne Konto und ohne Anmeldung. Das Spiel sammelt keine personenbezogenen Daten. Das Programm ist für Schulkinder gemacht, hat aber keine Altersgrenze[1].	Browser, Internet. Steuerung mit Pfeiltasten und Leertaste oder mit der Maus; auf dem Tablet per Touch.	– (das ist die Variante ohne Konto)

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Duck.ai (duck.ai) – KI-Chat von DuckDuckGo	Kostenlos, mit einem Tageslimit, das vom Modell und von der Länge des Gesprächs abhängt[2]. Speichert Gespräche standardmäßig nicht auf Servern, und die Modellanbieter dürfen sie nicht zum Training nutzen[3].	Ohne Konto. Nutzungsbedingungen: ab 18 Jahren, Jüngere unter Aufsicht der Eltern oder Sorgeberechtigten[4]. Mit Minderjährigen bedient die Workshopleitung den Chat am Beamer.	Browser, Internet.	– (das ist die Variante ohne Konto)
ChatGPT (chatgpt.com) ohne Anmeldung	Kostenlos, mit Limit. Ohne Anmeldung wird das Gespräch nicht in der Chatliste gespeichert. Die Einstellung *Improve the model for everyone* (Nutzung der Gespräche zur Verbesserung des Modells) lässt sich auch ohne Anmeldung ausschalten[5].	In Europa ohne Konto nutzbar. Nutzungsbedingungen: ab 13 Jahren, unter 18 Jahren mit Zustimmung der Eltern oder Sorgeberechtigten[6]. Mit Minderjährigen bedient die Workshopleitung den Chat am Beamer.	Browser, Internet.	Duck.ai

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
NASK-Videos „Jak rozpoznać deepfake?“ („Wie erkennt man einen Deepfake?“, 6 Folgen, auf Polnisch)	Kostenlos, auf der NASK-Website und bei YouTube[7].	Ansehen ohne Konto.	Browser, Lautsprecher.	Ausdruck der NASK-Hinweise (Zusatzmaterial)
„Laut vorlesen“ im Browser Microsoft Edge (oder eine andere Sprachausgabe)	Kostenlos, eingebaut.	Ohne Konto.	Edge-Browser.	Die Workshopleitung liest den Text mit „Roboterstimme“ vor

FÜR TRAINER:INNEN

In diesem Workshop **nehmen wir die Stimmen und Gesichter der Teilnehmenden nicht auf und klonen sie nicht**. Stimme und Bild sind personenbezogene Daten, und Werkzeuge zum Stimmenklonen brauchen ein Konto und schicken die Aufnahmen auf die Server der Anbieter. Um Deepfakes zu zeigen, nutzt du die öffentlichen NASK-Videos und die Sprachausgabe im Browser. Wenn du eine geklonte Stimme vorführen willst, bereite die Aufnahme vorher vor, ausschließlich mit deiner eigenen Stimme, und sag der Gruppe, wie sie entstanden ist.

Druckvorlagen

- Arbeitsblätter W4.1–W4.6 (je 1 pro Person),
- Datenkarten zum Ausschneiden (Zusatzmaterial, 1 Satz für 3–4 Personen; am besten auf dickerem Papier),
- 3 große Kreise in A4: limettengrün, orange, pink (oder bunte Reifen, Matten, Stühle mit farbigem Blatt),

- Karten mit Zufallswörtern für das Passwort (Zusatzmaterial, 1 Satz pro Paar) und ein undurchsichtiges Säckchen oder eine Schachtel pro Paar,
- Rollenspielkarten für Übung 4 (Zusatzmaterial),
- Spickzettel „Sicher chatten mit KI“ (1 pro Person),
- Plakat „Wenn jemand anruft und um Geld bittet“ (A3, 1 pro Raum),
- Abzeichen „Datenwächterin / Datenwächter“,
- Tagesplan (W0.2) und Regelplakat (W0.1) aus der Einführung zu Teil 2,
- Buntstifte, Filzstifte, Kleber, Scheren (auch mit Greifhilfe), Klebeband, bunte Klebepunkte (limettengrün, orange, pink).

Raum vorbereiten

Lass in der Mitte des Raums Platz frei und leg drei Kreise auf den Boden: limettengrün, orange, pink, mit 2–3 Metern Abstand (Übung 1). Stell die Tische für die Paararbeit an die Wände, mit den Geräten für Interland. Richte vor Übung 4 eine „Bühne“ ein: zwei Stühle Rücken an Rücken (Telefongespräch). Häng das Regelplakat und den Tagesplan auf. Die Ruheecke sollte von Anfang an bereit sein: Betrug und Gewalt können für manche ein schweres Thema sein.

Am Tag vorher:

1. Starte Interland auf einem Gerät und spiel die erste Runde im Turm der Schätze durch. Prüf, ob der Ton funktioniert und welche Sprachfassung angezeigt wird.
2. Öffne das NASK-Video über Fehler in der Stimme und prüf, ob es abspielt.
3. Öffne Duck.ai oder ChatGPT ohne Anmeldung und schau nach, wo die Einstellungen sind. Mach Screenshots (Plan B für Übung 5).
4. Gib den Text eines Rollenspiels aus Übung 4 in die Sprachausgabe ein und hör, wie er klingt.

Barrierefreiheit

- Die Datenkarten haben Bilder. Personen, die nicht lesen, sortieren sie selbstständig.

- Beim Bewegungsspiel heben Personen im Rollstuhl oder mit Schwierigkeiten beim Gehen eine farbige Karte, statt zum Kreis zu gehen.
- Das Passwort aus drei Wörtern lässt sich aus Bildern legen, ohne Lesen und Schreiben.
- Interland kann man zu zweit spielen: Eine Person steuert, die andere liest die Fragen oder hört zu, wie die Workshopleitung sie vorliest.
- In den Rollenspielen antwortet eine Person, die nicht spricht, mit der Karte „STOPP“ und der Karte „Ich rufe Mama / meine Betreuungsperson an“.
- Den Hilfeplan kann man mit Fotos oder Zeichnungen statt Namen gestalten.
- Die NASK-Videos haben einen gesprochenen Kommentar (auf Polnisch). Sag vor dem Abspielen in einem Satz, wonach wir suchen, und halte das Video nach jedem Hinweis an.

Zeitplan

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
0:00	Begrüßung, Tagesplan, Regeln (festes Ritual)	10	Kreis, Ritual	**W0.1**, **W0.2**
0:10	1. Die Datenampel	30	Bewegungsspiel, Karten sortieren	**W4.1**
0:40	2. Passwort aus drei Wörtern	30	Paararbeit, Losen, Malen	**W4.2**
1:10	**Pause**	**15**	–	–
1:25	3. Turm der Schätze	25	Computerspiel zu zweit	**W4.3**
1:50	4. Die Stimme klingt echt	40	Video, Zuhören, Rollenspiele	**W4.4**
2:30	**Pause**	**20**	–	–
2:50	5. KI-Chat und meine Geheimnisse	30	Arbeit mit dem KI-Chat am Beamer	**W4.5**
3:20	6. Wen bitte ich um Hilfe?	30	Plakat gestalten	**W4.6**
3:50	Abschluss und Auswertung	10	Kreis, Smileys	**W0.3**

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
4:00	Ende			

Das Ritual zur Begrüßung, zu den Pausen und zum Abschluss ist in der Einführung zu Teil 2 beschrieben. Frag in diesem Workshop bei der Begrüßung: „Wer von euch hat ein Handy? Wer hat ein Passwort im Handy?“ Frag nicht nach dem Passwort selbst. Wenn jemand anfängt, es zu sagen, unterbrich freundlich: „Stopp! Das Passwort ist ein Geheimnis. Gleich sehen wir, warum.“

Übung 1. Die Datenampel

Ziel: Die Gruppe in Bewegung bringen und eine einfache Einteilung von Informationen über sich in drei Farben lernen. Limettengrün: darf ich zeigen. Orange: nur für Vertrauenspersonen. Pink: Geheimnis, gebe ich nicht im Internet und nicht der KI.

Dauer: 30 Minuten

Material: drei farbige Kreise auf dem Boden, Datenkarten zum Ausschneiden (Zusatzmaterial), Arbeitsblatt W4.1, Klebepunkte in drei Farben, Buntstifte.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig eine Ampel (Bild oder Spielzeug). Frag: „Was bedeutet Grün? Und Rot?“ Sammle die Antworten: Grün – ich gehe, Gelb – ich passe auf, Rot – stopp.
2. Sag: „Auch Informationen über uns haben Farben. Auf unseren Karten gibt es drei: Limettengrün wie eine grüne Ampel, Orange wie eine gelbe, Pink wie eine rote. Heute sortieren wir sie.“ Zeig die drei Kreise und schreib auf jeden einen Satz mit Piktogramm:
   - limettengrün: „Darf ich zeigen“,
   - orange: „Nur für Vertrauenspersonen“,
   - pink: „Geheimnis. Schreibe ich nicht ins Internet und nicht an die KI“.
3. Zeig die erste Karte, z. B. „Meine Lieblingsfarbe“. Lies sie laut vor. Bitte alle, zum passenden Kreis zu gehen. Wer nicht geht, hebt die Karte in der passenden Farbe.

4. Frag 1–2 Personen: „Warum hier?“ Nenne dann die Antwort aus dem Schlüssel (unten) und erkläre sie kurz.
5. Wiederhole das mit weiteren Karten. In 15 Minuten schaffst du 10–12 Karten. Beginne mit leichten (Farbe, Name des Hundes) und geh dann zu schwierigeren über (Foto im Schlafanzug, Adresse, Handy-Code).
6. Setzt euch an die Tische. Gruppen zu 3–4 Personen bekommen einen Satz kleiner Datenkarten und sortieren sie auf einem Blatt mit drei Farben. So festigt sich die Regel.
7. Jede Person füllt Arbeitsblatt W4.1 aus: Sie klebt Punkte auf oder malt die Kreise neben den Bildern an.
8. Fass zusammen: „Pinke Informationen schreiben wir nicht ins Internet und nicht an die KI. Ein KI-Chat ist kein Freund. Es ist ein Programm einer Firma.“

SCHLÜSSEL ZU DEN KARTEN (VORSCHLAG FÜR DAS GESPRÄCH)

Farbe	Beispielkarten	Warum
Limettengrün – darf ich zeigen	Lieblingsfarbe, Lieblingsessen, Lieblingstier, was ich gern mache, meine Zeichnung (ohne Namen darunter), Lieblingsmannschaft	Mit diesen Informationen kann mich niemand finden und mir nichts stehlen.
Orange – nur für Vertrauenspersonen	mein Vor- und Nachname, mein Foto, wo ich zur Schule gehe, meine Handynummer, mein Geburtstag, wohin ich in den Urlaub fahre, wie es mir heute geht, meine Krankheit oder Behinderung	Diese Informationen sagen, wer ich bin und wo ich bin. Wir geben sie Menschen, die wir im echten Leben kennen. Wir geben sie nicht in die KI ein.
Pink – Geheimnis	Passwort, PIN, BLIK-Code (polnischer Bezahlcode fürs Handy; vergleichbar mit einer TAN), PESEL-Nummer (vergleichbar mit der Steuer-ID), Foto vom Personalausweis oder Schülerausweis, meine Adresse in einer Nachricht an eine fremde Person, Foto in Unterwäsche oder nackt, Nummer der Bankkarte	Jemand kann Geld stehlen, sich als ich ausgeben oder mir schaden. Ich gebe das niemandem im Internet. Passwort und PIN kennt, wenn nötig, nur eine vertraute Betreuungsperson.

Nicht alles ist schwarz-weiß. Name und Foto können in der Familie limettengrün sein und im Internet orange. Gut, wenn die Gruppe darüber streitet: Dann denkt sie

nach. Wichtig ist, dass die pinken Karten pink bleiben.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur zwei Farben: Limettengrün („darf ich zeigen“) und Pink („Geheimnis“). 8 Karten mit großen Bildern.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden denken sich eigene Karten aus (z. B. „der Name meines Kontos in einem Spiel“) und überzeugen die Gruppe von ihrer Farbe.
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* Alle haben drei Karten in den Farben und heben eine hoch.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Bei der Frage „Warum?“ zeigen sie auf Bilder an der Tafel: „Geld“, „jemand findet mich“, „peinlich“, „nichts passiert“.

DARAUF ACHTEN

- Bitte die Teilnehmenden nicht, echte Daten zu nennen. Auf den Karten steht „meine Adresse“, aber keine Adresse.
- Die Karte „Foto ohne Kleidung“ kann Gelächter oder Scham auslösen. Sag ruhig und sachlich: „Solche Fotos schicken wir niemandem im Internet. Wenn jemand danach fragt, sagst du es einer Vertrauensperson. Das ist nicht deine Schuld.“ Wenn jüngere oder besonders empfindliche Personen in der Gruppe sind, lass diese Karte beim Bewegungsspiel weg und sprich das Thema am Tisch an.
- Eine Information über eine Behinderung sind Gesundheitsdaten. Die Teilnehmenden haben das Recht, darüber zu sprechen, mit wem sie wollen. Betone, dass sie selbst entscheiden, dass wir das aber nicht in die KI eingeben.

W4.1 Meine Datenampel

Was machst du?

Du prüfst: Was darfst du zeigen? Was ist ein Geheimnis?

Schritte

1. Schau dir das Bild an.
2. Denk nach: Welche Farbe passt?
3. Mal den Kreis an. Oder kleb einen Punkt auf.

Limettengrün = Das darf ich zeigen.

Orange = Das bekommen nur Menschen, denen ich vertraue.

Pink = Das ist ein Geheimnis. Ich schreibe es nicht ins Internet. Ich schreibe es nicht an die KI.

Meine Arbeit

Bild	Information	Meine Farbe
	Meine Lieblingsfarbe	◯
	Mein Lieblingstier	◯
	Mein Vorname und Nachname	◯
	Mein Foto	◯
	Meine Adresse	◯
	Meine Handynummer	◯
	Mein Passwort	◯
	PIN und BLIK-Code / TAN	◯

Mein Geheimnis ist: ☐ Passwort ☐ PIN ☐ Adresse ☐

Wie hat es geklappt?

☐  ☐  ☐ 

Übung 2. Passwort aus drei Wörtern

Ziel: Eine einfache Methode für ein starkes Passwort lernen: mehrere zufällige Wörter, die nicht zusammenpassen. Verstehen, dass ein langes Passwort stärker ist als ein kurzes mit seltsamen Zeichen und dass wir unser Passwort anderen nicht sagen.

Dauer: 30 Minuten

Material: Karten mit Zufallswörtern (Zusatzmaterial) in Säckchen, Arbeitsblatt W4.2, Buntstifte, Kleber. Für dich: Tafel oder Flipchart.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

CERT Polska empfiehlt Passwörter aus 4–5 zufälligen, nicht zusammenhängenden Wörtern mit mindestens 14 Zeichen. Es kommt auf die Länge an, nicht auf komplizierte Zeichen. Jedes Konto sollte ein eigenes Passwort haben. Außerdem ist es gut, die Zwei-Faktor-Authentifizierung einzuschalten und Passwörter in einem Passwort-Manager zu speichern[8]. Das britische Zentrum für Cybersicherheit NCSC bringt eine einfachere Version bei: drei zufällige Wörter[9]. Mit den Jugendlichen fangen wir mit drei Wörtern an, und wer gut zurechtkommt, nimmt ein viertes dazu.

Die Passwörter, die die Teilnehmenden im Workshop bilden, sind **Übungspasswörter**. Das echte Passwort für Handy oder Konto legen sie zu Hause fest, mit einer Vertrauensperson. Wenn jemand eine Betreuungsperson hat, die bei digitalen Dingen hilft, darf diese das Passwort kennen. Das ist die einzige Ausnahme.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Frag: „Wozu gibt es ein Passwort?“ Sammle die Antworten. Zeig das Bild eines Schlosses: „Ein Passwort ist wie ein Schlüssel für eine Tür. Wer den Schlüssel hat, kommt rein.“
2. Schreib schlechte Passwörter an die Tafel: „123456“, „qwertz“, „Lena2010“, „passwort“. Frag: „Kann ein Dieb das leicht erraten?“ Erkläre: „Solche Passwörter probieren Diebe zuerst aus. Name und Geburtsjahr sind auch ein schlechtes Passwort, weil andere sie kennen.“

3. Zeig ein gutes Passwort: drei Bilder, z. B. Blumenkohl, Regenschirm, Fahrrad. Sag: „Drei Wörter, die nicht zusammenpassen. Leicht zu merken. Schwer zu erraten.“ Erzähl eine lustige kleine Geschichte als Merkhilfe: „Der Blumenkohl hält einen Regenschirm und fährt Fahrrad.“
4. Die Paare ziehen je drei Wortkarten aus dem Säckchen. Sie zeigen sie den anderen Paaren nicht.
5. Das Paar denkt sich eine kleine Geschichte aus und malt sie auf Arbeitsblatt W4.2 in das Feld „Meine Geschichte“. Die Wörter muss es nicht aufschreiben.
6. Paare, die möchten, zeigen ihre Zeichnung und erzählen die Geschichte. Die Gruppe rät die Wörter nicht laut. Das ist eine Übung, kein echtes Passwort.
7. Geht gemeinsam die Liste „Starkes Passwort“ auf dem Blatt durch: lang? zufällige Wörter? nicht mein Name? nicht mein Geburtstag? sage ich es niemandem?
8. Fass mit drei Regeln an der Tafel zusammen, mit Piktogrammen: „Drei zufällige Wörter“, „Für jedes Konto ein anderes Passwort“, „Das Passwort ist ein Geheimnis“.

VARIANTEN

- *Leichter:* Das Paar zieht zwei Wörter und sucht das dritte aus Bildern aus. Die Workshopleitung hilft bei der Geschichte.
- *Schwerer:* vier Wörter. Zeig außerdem am Beamer, wie ein Passwort aus drei Wörtern ohne Leerzeichen aussieht, z. B. BlumenkohlRegenschirmFahrrad, und sprecht über Zwei-Faktor-Authentifizierung (SMS-Code oder Benachrichtigung auf dem Handy).
- *Für Personen, die nicht schreiben und nicht lesen:* Passwort aus Bildern. Die Person merkt sich die Geschichte, und im Handy gibt sie das Passwort mit Hilfe einer Vertrauensperson ein. Du kannst erwähnen, dass sich viele Handys auch mit dem Fingerabdruck oder dem Gesicht entsperren lassen.

DARAUF ACHTEN

- Lass die Teilnehmenden keine echten Passwörter auf Blätter schreiben, die im Raum bleiben.
- Prüft Passwörter nicht mit „Passwort-Testern“ im Internet. Wir geben Passwörter nicht auf unbekannten Seiten ein.

- Manche Menschen mit geistiger Behinderung haben ihr Passwort auf einem Zettel im Portemonnaie. Beschäme niemanden. Sag: „Wenn du dein Passwort aufschreibst, bewahr den Zettel zu Hause an einem sicheren Ort auf. Trag ihn nicht mit dem Handy herum.“

W4.2 Mein starkes Passwort

Was machst du?
Du machst ein Passwort aus drei Wörtern. Du malst eine kleine Geschichte.

Schritte

1. Zieh 3 Karten mit Wörtern.
2. Denk dir eine Geschichte mit diesen Wörtern aus.
3. Mal die Geschichte.
4. Sag die Wörter niemandem.

Schlechtes Passwort: 123456 ✗ Mein Name ✗ Mein Geburtstag ✗

Gutes Passwort: 3 Wörter. Die Wörter passen nicht zusammen. ☑

Zum Beispiel: Blumenkohl + Regenschirm + Fahrrad

Meine Geschichte

Starkes Passwort? Prüf nach.

- ☐ Es hat 3 Wörter oder mehr.
- ☐ Die Wörter passen nicht zusammen.
- ☐ Es ist nicht mein Name.
- ☐ Es ist nicht mein Geburtstag.
- ☐ Ich sage das Passwort niemandem.

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 3. Turm der Schätze

Ziel: Das Wissen über Passwörter und Geheimnisse im Spiel festigen. Zu zweit üben, Browser und Spiel zu bedienen.

Dauer: 25 Minuten

Material: Geräte mit Interland (1 pro Paar), Arbeitsblatt W4.3. Für dich: Beamer mit dem Spiel.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Interland gehört zum Google-Programm *Be Internet Awesome* (polnisch „Asy Internetu“). Es gibt eine polnische Fassung, eine deutsche nicht; man braucht keine Anmeldung. Das Spiel besteht aus vier Welten: Königreich der Freundlichkeit (*Kind Kingdom*), Fluss der Wirklichkeit (*Reality River*), Berg der Achtsamkeit (*Mindful Mountain*) und Turm der Schätze (*Tower of Treasure*)[1]. In dieser Übung spielen wir den **Turm der Schätze**, der zeigt, wie man Geheimnisse schützt und starke Passwörter bildet. Das Spiel verlangt schnelle Bewegungen und das Lesen kurzer Fragen. Für manche Teilnehmende ist es zu schnell, deshalb spielen wir zu zweit und mit Hilfe der Workshopleitung. Auf der Website des Programms findest du auch Unterrichtsentwürfe für Lehrkräfte.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig das Spiel am Beamer. Öffne die Seite, wähle den Turm der Schätze. Spiel die ersten 2 Minuten und sag laut, was du tust: „Mit den Pfeiltasten gehe ich nach links und rechts. Mit der Leertaste springe ich.“
2. Zeig eine Frage aus dem Spiel und lies sie laut vor (in der englischen Fassung übersetzt du sie). Frag die Gruppe, was sie wählen würde. Weise darauf hin, dass die Fragen den Übungen 1 und 2 ähneln.
3. Die Paare setzen sich an die Geräte. Eine Person steuert, die andere liest die Fragen und hilft bei der Antwort. Alle 5 Minuten wird getauscht (läute ein Glöckchen oder klatsch).
4. Geh von Paar zu Paar. Lies die Fragen für Personen vor, die nicht lesen. Hilf, wenn jemand nicht weiterkommt.

5. Bitte nach 15 Minuten, das Spiel anzuhalten. Die Paare füllen Arbeitsblatt W4.3 aus.
6. Kurzes Gespräch: „Was habt ihr im Spiel gelernt?“, „Was war schwierig?“
7. Wer den Turm schafft, kann eine Urkunde mit Namen ausdrucken (das Spiel fragt auf diesem Gerät nach dem Namen für die Urkunde; es reicht der Vorname oder ein Spitzname).

VARIANTEN

- *Leichter:* Die Workshopleitung spielt am Beamer, und die Gruppe sagt mit „Ja/Nein“-Karten die Bewegungen und Antworten an. Niemand muss steuern.
- *Schwerer:* Paare, die fertig sind, gehen weiter zum Fluss der Wirklichkeit (über falsche Informationen; darauf kommen wir in Workshop 5 zurück).
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen der Hände:* Steuerung mit der Maus oder per Touch auf dem Tablet; das Paar teilt die Aufgaben so, dass alle etwas tun.

DARAUF ACHTEN

- Das Spiel hat Musik und schnelle Bewegungen. Biete reizempfindlichen Personen Kopfhörer mit leisem Ton an oder schalte den Ton aus.
- Manche ärgern sich, wenn sie verlieren. Sag vor dem Spiel: „Im Spiel kann man runterfallen. Dann fängst du noch einmal an. Das ist normal.“
- Die Oberfläche des Spiels kann sich ändern. Prüf sie am Tag vorher.

W4.3 Turm der Schätze

Was machst du?

Du spielst ein Spiel über Geheimnisse. Du spielst zu zweit.

Schritte

1. Öffne das Spiel Interland.
2. Such den Turm der Schätze aus.
3. Eine Person spielt. Die andere Person liest.
4. Du hörst die Glocke? Dann tauscht ihr.

Meine Arbeit

Im Spiel habe ich gelernt:

- [ ] Das Passwort ist ein Geheimnis.
- [ ] Ein starkes Passwort ist lang.
- [ ] Ich sage Fremden mein Passwort nicht.
- [ ] _____

Das Spiel war:

- [ ] leicht
- [ ] ein bisschen schwer
- [ ] schwer

Wie hat es geklappt?

- [ ] 😀
- [ ] 🙂
- [ ] 😐

Übung 4. Die Stimme klingt echt

Ziel: Zeigen, dass KI Stimmen, Fotos und Videos fälschen kann (Deepfake). In Rollenspielen eine einfache Reaktion auf einen Anruf oder eine Nachricht üben, in der jemand um Geld, einen Code oder ein Foto bittet: **AUFLEGEN – ZURÜCKRUFEN – BESCHEID SAGEN**.

Dauer: 40 Minuten

Material: Beamer und Lautsprecher, NASK-Video über Fehler in der Stimme (ca. 3 Minuten), Sprachausgabe im Browser, Rollenspielkarten (Zusatzmaterial), 2 Spielzeug-Telefone, Plakat „Wenn jemand anruft und um Geld bittet“, Arbeitsblatt W4.4.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Ein Deepfake ist ein Bild, ein Ton oder ein Video, das mit KI so gemacht oder verändert wurde, dass es echt wirkt. Betrügerinnen und Betrüger nutzen das, um sich als Angehörige, Bekannte, Bankangestellte oder Polizei auszugeben. Die polnische Polizei warnt, dass ein Gespräch mit der „Tochter“ oder dem „Enkel“ ganz echt klingen kann. Im ersten Halbjahr 2025 registrierte sie fast 52 000 Fälle von Internetbetrug[10]. Die polnische Finanzaufsicht KNF beschreibt, dass Betrüger Stimmproben aus Aufnahmen in sozialen Medien oder aus Sprachnachrichten nehmen[11].

Die Polizei rät: Bevor du Geld überweist, leg auf und ruf die Person unter der Nummer an, die in deinen Kontakten gespeichert ist, nicht aus der Liste der letzten Anrufe; vereinbare mit deinen Angehörigen ein **Familienpasswort**, das nur ihr kennt; gib niemandem einen BLIK-Code oder Zugangsdaten[10]. In Deutschland gilt dasselbe für TANs und Bestätigungscodes. NASK nennt Signale, die einen Deepfake verraten können: Fehler im Mundbereich, seltsame Betonung und fehlende natürliche Pausen, plötzliche Lautstärkewechsel, eine „flache“ Stimme ohne Gefühl, Grammatikfehler bei Zahlwörtern, Körpersprache, die nicht zu den Worten passt, ein verschwommenes oder „springendes“ Bild[712].

Sag den Teilnehmenden ehrlich: Deepfakes werden immer besser, und oft kann man sie am Aussehen oder an der Stimme allein nicht erkennen. Deshalb ist die Reaktion

wichtiger als die Suche nach Fehlern: auflegen, zurückrufen, jemandem Bescheid sagen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. **Die Computerstimme (5 Min.).** Gib einen kurzen Text in die Sprachausgabe ein, z. B.: „Hallo, hier ist deine Tante. Ich habe mein Portemonnaie verloren. Schick mir schnell einen Code fürs Bezahlen.“ Spiel ihn ab. Frag: „Wer hat gesprochen?“ Erkläre: „Das war der Computer. Der Computer kann Text laut vorlesen. KI kann sogar die Stimme eines echten Menschen nachmachen. Das nennt man Deepfake.“
2. **NASK-Video (8 Min.).** Zeig das Video über Fehler in der Stimme. Halte nach jedem Hinweis an und wiederhole ihn in einem Satz auf Deutsch: „Die Stimme spricht ohne Pause, ohne Atmen“, „Mal laut, mal leise“, „Die Stimme ist flach, ohne Gefühl“. Schreib 3 Hinweise mit Bildern an die Tafel.
3. **Die Regel (5 Min.).** Zeig das Plakat „Wenn jemand anruft und um Geld bittet“ und lest es gemeinsam. Drei Schritte: Füg einen Merksatz hinzu: „Kein guter Mensch fragt nach einem Bezahlcode, einer PIN oder einem Passwort.“
    - **AUFLEGEN.** Roter Hörer.
    - **ZURÜCKRUFEN.** Ruf die Person unter der Nummer aus den Kontakten an. Oder frag nach dem Familienpasswort.
    - **BESCHEID SAGEN.** Sag es einer Vertrauensperson: Mama, Papa, der Betreuungsperson, der Trainerin.
4. **Rollenspiele (17 Min.).** Stell zwei Stühle Rücken an Rücken. Du spielst die anrufende Person, eine teilnehmende Person nimmt das Spielzeug-Telefon ab. Du liest das Rollenspiel von der Karte vor (oder spielst es mit der Sprachausgabe ab, damit es nach Computer klingt). Die Person reagiert: Sie sagt „Darüber rede ich nicht am Telefon“, legt auf und „ruft“ eine Vertrauensperson an. Die Gruppe hebt die STOPP-Karte, sobald man auflegen sollte. Spielt 4–6 Rollenspiele, jedes dauert mit Besprechung 2–3 Minuten. Frag nach jedem: „Was war seltsam? Was hat Lena gemacht? Was kann man noch tun?“
5. **Arbeitsblatt (5 Min.).** Die Teilnehmenden füllen Arbeitsblatt W4.4 aus. Ermutige sie, zu Hause ein Familienpasswort zu vereinbaren: „Denk dir heute zu Hause mit deiner Familie ein Familienpasswort aus. Sag es hier nicht.“

ROLLENSPIELE (KARTEN ZUM AUSSCHNEIDEN IM ZUSATZMATERIAL)

1. Anruf: „Hallo, ich bin's, dein Bruder. Ich habe ein Problem. Gib mir deinen BLIK-Code, ich zahl's morgen zurück." Die Stimme klingt ein bisschen seltsam.
2. Sprachnachricht: „Hier ist Oma. Ich habe mein Handy verloren, ich schreibe von einer neuen Nummer. Schick mir ein Foto von deinem Schülerausweis."
3. Video im Internet: Eine bekannte Sängerin sagt: „Ich verschenke Handys! Klick auf den Link und gib die Kartennummer deiner Mutter ein."
4. Anruf: „Guten Tag, hier ist Ihre Bank. Jemand stiehlt Geld von Ihrem Konto. Nennen Sie mir schnell Ihre PIN."
5. Nachricht von einem „Mitschüler" mit seinem Foto: „Hey, schick mir ein Foto von dir im Schlafanzug, ist nur Spaß."
6. Videoanruf: Die „Trainerin" sagt: „Gib mir das Passwort für dein Handy, ich will etwas prüfen." Das Bild verschwimmt.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur die Rollenspiele 1, 3 und 4. Die Person muss nicht sprechen: Sie hebt die STOPP-Karte und die Karte „Ich rufe eine Vertrauensperson an".
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden denken sich zu zweit selbst ein Betrugs-Rollenspiel aus und spielen es der Gruppe vor. Die Gruppe sagt, woran sie den Betrug erkannt hat.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Antwort mit Karten: STOPP (ich lege auf), Telefon (ich rufe zurück), Person (ich sage es einer Vertrauensperson).

DARAUF ACHTEN

- Nimm die Stimmen und Gesichter der Teilnehmenden nicht auf und bearbeite sie nicht. Zeig keine Deepfakes mit echten Menschen aus dem Umfeld der Teilnehmenden.
- Rollenspiele über Geld und Fotos können jemanden an eine echte Situation erinnern. Beobachte die Gruppe. Wenn jemand sagt „Das ist mir passiert", bedank dich, frag vor der Gruppe nicht nach und sprich in der Pause mit der Person. Halte dich an das Schutzkonzept deiner Einrichtung (siehe Kapitel 1.6).
- Mach keine Angst. Beende jedes Rollenspiel mit einem Erfolg: „Lena hat aufgelegt. Lena ist in Sicherheit."

- Wenn eine teilnehmende Person im echten Leben ein Problem mit einer Nachricht oder einem Foto hat, gib ihr die Nummer 116 111 (bis 18 Jahre; auch in Deutschland: Nummer gegen Kummer) und informiere die Person, die in der Einrichtung für Kinderschutz zuständig ist.

ACHTUNG

KI kann auch gefälschte Fotos mit dem Gesicht eines echten Menschen erstellen, auch Nacktbilder. Das ist eine Straftat und verletzt die Betroffenen, und ab dem 2. Dezember 2026 verbietet die KI-Verordnung in der EU Systeme, die solche Inhalte ohne Einwilligung der Person erzeugen. Wenn eine teilnehmende Person erzählt, dass jemand so ein Foto gemacht hat oder verbreitet, schau es nicht an und leite es nicht weiter. Melde den Fall nach dem Verfahren deiner Einrichtung und den Inhalt bei Dyżurnet.pl (in Deutschland: jugendschutz.net oder internet-beschwerdestelle.de). Sag der Person: „Das ist nicht deine Schuld. Gut, dass du es sagst.“

W4.4 Wenn jemand anruft und um Geld bittet

Was machst du?
Du lernst: Was tue ich, wenn jemand nach Geld oder einem Code fragt?

KI kann eine Stimme nachmachen. Die Stimme am Telefon ist vielleicht nicht echt. Das heißt **Deepfake**.

Schritte

1. **Leg auf.** Drück auf den roten Hörer.
2. **Ruf zurück.** Ruf die Nummer aus deinen Kontakten an.
3. **Sag Bescheid.** Sag es einer Vertrauensperson.

Ein guter Mensch fragt nie nach:
☐ BLIK-Code / TAN ☐ PIN ☐ Passwort ☐ Foto vom Ausweis

Meine Arbeit
Kreuze an. Was machst du?

„Hallo, ich bin's, dein Bruder. Gib mir den BLIK-Code!"
☐ Ich sage den Code. ☐ Ich lege auf. Ich rufe meinen Bruder an.

„Hier ist die Bank. Sag mir deine PIN!"
☐ Ich sage die PIN. ☐ Ich lege auf. Ich sage es Mama oder meiner Betreuungsperson.

Unser Familienpasswort denke ich mir zu Hause aus. Ich schreibe es nicht hier auf. ☐ Erledigt

Wie hat es geklappt?
☐ ☐ ☐

Übung 5. KI-Chat und meine Geheimnisse

Ziel: Zeigen, dass ein KI-Chat ein Programm einer Firma ist, das Gespräche speichern kann. Üben, eine Frage mit privaten Daten in eine sichere Frage umzuwandeln. Die Datenschutz-Einstellungen in einem KI-Chat zeigen.

Dauer: 30 Minuten

Material: Computer der Workshopleitung mit Beamer, Duck.ai und ChatGPT ohne Anmeldung (in zwei Tabs geöffnet), Screenshots der Einstellungen (Plan B), eine limettengrüne und eine pinke Karte für jede teilnehmende Person, Spickzettel „Sicher chatten mit KI“, Arbeitsblatt W4.5.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Verschiedene Chats gehen unterschiedlich mit Gesprächen um. **Duck.ai** speichert Gespräche standardmäßig nicht auf den Servern von DuckDuckGo, entfernt Informationen wie die IP-Adresse aus den Anfragen, und die Firmen, die die Modelle liefern, dürfen mit diesen Gesprächen nicht trainieren. Ausnahmen sind unter anderem Bilder und Dateien, die Duck.ai auf Darstellungen von Kindesmissbrauch prüft[3]. **ChatGPT** ohne Anmeldung erlaubt es, die Nutzung der Gespräche zur Verbesserung des Modells auszuschalten: In den Einstellungen (Symbol oder Menü in der Bildschirmecke) findest du die Option *Improve the model for everyone*[5]. Nach der Anmeldung hat ChatGPT außerdem einen temporären Chat (*Temporary Chat*): So ein Gespräch landet nicht im Verlauf und wird nicht zum Training genutzt, kann aber aus Sicherheitsgründen bis zu 30 Tage gespeichert werden[13]. Die deutschen Bezeichnungen der Schaltflächen können von den englischen abweichen. Prüf sie am Tag vorher.

Auch die besten Einstellungen ersetzen nicht die Regel: **Pinke Daten geben wir nicht in die KI ein.** Die KI-Verordnung verlangt, dass ein Chat mitteilt, dass er eine KI ist (Art. 50)[14]. Das hilft, ändert aber nichts daran, dass auf der anderen Seite kein Freund sitzt.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. **Wer ist im Chat? (5 Min.).** Öffne Duck.ai am Beamer. Tippt gemeinsam ein: „Wer bist du?“ Lies die Antwort laut vor. Frag: „Ist das ein Mensch? Wo ist

dieses Programm?“ Erkläre: „Ein KI-Chat ist ein Programm auf dem Computer einer großen Firma. Die Firma kann sehen, was wir schreiben. Deshalb passen wir auf unsere Geheimnisse auf.“

2. **Spiel „Darf ich das an die KI schreiben?“ (10 Min.).** Lies Sätze aus der Liste (unten) vor. Die Teilnehmenden heben die limettengrüne Karte („darf ich“) oder die pinke („schreibe ich nicht“). Nach einer pinken Karte macht ihr den Satz gemeinsam sicher. Gib die sichere Version in den Chat ein und zeig die Antwort.
3. **Einstellungen (8 Min.).** Zeig, wo in ChatGPT ohne Anmeldung die Einstellung zur Verbesserung des Modells ist, und schalte sie vor den Augen der Gruppe aus. Sag: „Hier sage ich der Firma: Lern nicht mit meinem Gespräch.“ Zeig, dass man sich bei Duck.ai nicht anmelden muss und dass das Gespräch nicht auf dem Server gespeichert wird. Wenn die Seite anders aussieht als gestern, zeig die Screenshots.
4. **Arbeitsblatt (7 Min.).** Die Teilnehmenden füllen Arbeitsblatt W4.5 aus und bekommen den Spickzettel „Sicher chatten mit KI“ für zu Hause.

SÄTZE FÜR DAS SPIEL

Satz	Karte	Sichere Version
„Schreib ein Gedicht über eine Katze, die Pizza mag.“	grün	–
„Ich heiße Lena Neumann und wohne in der Lindenstraße 5. Schreib mir einen Geburtstagsgruß.“	rot	„Schreib einen Geburtstagsgruß für ein Mädchen, das Katzen mag.“
„Mein Handy-Passwort ist Blumenkohl-Regenschirm. Ist das gut?“	rot	„Ist ein Passwort aus drei zufälligen Wörtern gut?“
„Welche Tiere leben im Wald?“	grün	–
„Ich habe Epilepsie und nehme diese Medikamente: … Was hilft mir?“	rot	„Zu wem kann ich gehen, wenn ich eine Frage zur Gesundheit habe?“ (am besten: Frag deine Ärztin oder deinen Arzt)
„Hier ist ein Foto von meinem Schülerausweis. Was steht da?“	rot	Wir schicken keine Fotos von Ausweisen. Bitte eine Vertrauensperson, es vorzulesen.

Satz	Karte	Sichere Version
„Denk dir einen Namen für einen Drachen aus.“	grün	–
„Mein Mitschüler Jonas aus der 8b ist traurig, weil …“	rot	„Wie kann ich einen Freund trösten, der traurig ist?“

VARIANTEN

- *Leichter:* nur 4 Sätze, jeder mit Bild. Ohne den Teil über die Einstellungen: Die Regel „Geheimnisse schreibe ich nicht an die KI“ reicht.
- *Schwerer:* Volljährige Teilnehmende machen zu zweit bei Duck.ai selbst zwei Sätze sicher und prüfen die Antwort des Chats.
- *Für Personen, die nicht sprechen und nicht schreiben:* Sie antworten mit Karten. Die sichere Version wählen sie aus zwei Bild-Sätzen aus.

DARAUF ACHTEN

- Mit minderjährigen Teilnehmenden bedienst du den Chat selbst, an deinem Computer, am Beamer. Die Teilnehmenden diktieren oder machen Vorschläge.
- Gib keine echten Daten in den Chat ein, auch nicht in den „schlechten“ Beispielen. Die schlechten Sätze liest du nur laut vor. In den Chat gibst du ausschließlich die sicheren Versionen ein.
- Menü- und Schaltflächennamen ändern sich oft. Sprich allgemein: „Einstellungen“, „das Symbol mit dem Zahnrad oder mit den drei Punkten“.

W4.5 KI-Chat und meine Geheimnisse

Was machst du?

Du prüfst: Was darfst du an die KI schreiben?

Ein KI-Chat ist ein Programm von einer großen Firma. Die Firma kann sehen, was du schreibst.

Schritte

1. Lies den Satz. Oder hör zu.
2. Ist hier ein Geheimnis?
3. Kreuze an: darf ich oder schreibe ich nicht.

Meine Arbeit

„Denk dir einen Namen für einen Drachen aus.“

☐ darf ich ☐ schreibe ich nicht

„Ich wohne in der Lindenstraße 5.“

☐ darf ich ☐ schreibe ich nicht

„Schreib ein Gedicht über eine Katze.“

☐ darf ich ☐ schreibe ich nicht

„Ich nehme diese Medikamente: …“

☐ darf ich ☐ schreibe ich nicht

Das schreibe ich nicht an die KI:

☐ Vorname und Nachname ☐ Adresse ☐ Passwort ☐ Gesundheit ☐ Fotos von Ausweisen

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 6. Wen bitte ich um Hilfe?

Ziel: Jede Person macht ihren eigenen Hilfeplan: wen sie zu Hause, in der Schule oder in der Einrichtung um Hilfe bittet und welche Nummer sie in einer schwierigen Situation anruft. Den Workshop mit einem Gefühl von Sicherheit beenden.

Dauer: 30 Minuten

Material: Arbeitsblatt W4.6 (am besten auf dickerem Papier in A4 oder A3), Buntstifte, Filzstifte, Kleber, Aufkleber, ausgedruckte Symbole der Hilfetelefone, Fotos oder Zeichnungen (wenn Teilnehmende Fotos von Angehörigen mitgebracht haben, arbeiten sie mit Kopien).

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Frag: „Was machst du, wenn dich etwas auf dem Handy oder im Internet beunruhigt?“ Sammle die Antworten. Sag: „Du musst damit nicht allein klarkommen. Du kannst immer um Hilfe bitten.“
2. Zeig einen Beispielplan (deinen, mit ausgedachten Personen). Erkläre die drei Felder: „Zu Hause“, „In der Schule oder in der Einrichtung“, „Hilfetelefon“.
3. Die Teilnehmenden schreiben oder malen Personen, denen sie vertrauen. Sie können einen Namen schreiben, ein Gesicht malen oder ein Symbol aufkleben.
4. Ergänzt gemeinsam die Nummern: 116 111 (für Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre; in Polen rund um die Uhr, kostenlos; in Deutschland: Nummer gegen Kummer, kostenlos) und 112 (bei Lebensgefahr). Nenne volljährigen Teilnehmenden außerdem die 116 123 (in Polen für Erwachsene in einer Krise; prüf die aktuellen Zeiten; in Deutschland: TelefonSeelsorge 0800 111 0 111 oder 0800 111 0 222) und erkläre, dass die 116 111 für Menschen bis 18 Jahre ist.
5. Unten auf dem Blatt kreuzen die Teilnehmenden Situationen an, in denen sie um Hilfe bitten.
6. Wer möchte, zeigt seinen Plan im Kreis. Zwing niemanden.
7. Den Plan nehmen alle mit nach Hause. Schlag vor, ihn am Schreibtisch aufzuhängen oder mit dem Handy ein Foto davon zu machen.

VARIANTEN

- *Leichter:* ein Feld: „Meine Vertrauensperson“ plus die Nummer 116 111 oder 112 auf einem Aufkleber.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden speichern im Handy den Kontakt einer Vertrauensperson als „ICE“ (engl. *In Case of Emergency*, also „im Notfall“) und schauen nach, wo im Handy die Notfallinformationen sind. Mach das nur mit Personen, die ein eigenes Handy haben und das möchten.
- *Für Personen, die nicht schreiben:* Plan aus Fotos und Symbolen. Eine Betreuungsperson kann zu Hause helfen, die Namen einzutragen.

DARAUF ACHTEN

- Nicht alle haben ein sicheres Zuhause. Geh nicht davon aus, dass die Vertrauensperson ein Elternteil ist. Lass immer Raum für andere Personen: die Trainerin, eine pädagogische Fachkraft, die Betreuung aus der Trainingswohnung, jemanden aus dem Team.
- Wenn jemand keine einzige Vertrauensperson nennen kann, nimm das als wichtiges Signal. Sprich nach dem Workshop mit der Person und halte dich an das Verfahren der Einrichtung.
- Prüf Nummern und Zeiten vor dem Ausdrucken.

W4.6 Wen bitte ich um Hilfe?

Was machst du?
Du machst deinen Hilfe-Plan.

Schritte

1. Mal oder schreib Menschen auf. Diesen Menschen vertraust du.
2. Schreib wichtige Nummern auf.
3. Kreuze an: Wann bittest du um Hilfe?

Mein Hilfe-Plan

Zu Hause frage ich: _____

In der Schule oder in der Einrichtung frage ich:

_____

Hilfe-Telefon:

116 111 – für Kinder und Jugendliche bis 18 Jahre. Der Anruf kostet nichts.

112 – wenn jemand in Gefahr ist.

Meine wichtige Nummer: _____

Ich bitte um Hilfe, wenn:

- ☐ jemand nach Geld oder einem Code fragt
- ☐ jemand nach einem Foto von mir fragt
- ☐ mir jemand im Internet Angst macht
- ☐ ich etwas Schlimmes sehe
- ☐ jemand mein Passwort kennt
- ☐ _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Abschluss und Auswertung

Den **Abschluss (10 Minuten)** gestaltest du nach dem festen Ritual aus der Einführung zu Teil 2.

1. Setzt euch in den Kreis. Zeig nacheinander die drei Symbole des Tages: Ampel, Schloss und roter Hörer. Frag bei jedem: „Was weißt du noch?“
2. Alle beenden den Satz: „Heute habe ich gelernt …“ Personen, die nicht sprechen, zeigen auf ein Symbol.
3. Die Teilnehmenden füllen das Auswertungsblatt W0.3 aus („Wie war es heute?“).
4. Überreiche die Abzeichen „Datenwächterin / Datenwächter“.
5. Gemeinsames Klatschen zum Schluss.

WORAUF DU BEI DER AUSWERTUNG ACHTEN KANNST

- Können die Teilnehmenden mindestens eine pinke Information nennen (Passwort, PIN, Adresse)?
- Haben sie in den Rollenspielen mit Auflegen oder der STOPP-Karte reagiert?
- Hat jede Person im Hilfeplan mindestens eine Vertrauensperson?

Notiere nach dem Workshop, welche Rollenspiele und Karten zu schwer waren. Das hilft beim nächsten Durchgang.

WIE ES WEITERGEHT

- Bitte die Teilnehmenden, zu Hause mit der Familie ein Familienpasswort zu vereinbaren und jemandem ihren Hilfeplan zu zeigen.
- Schick den Eltern oder Betreuungspersonen eine kurze Information über den Workshop mit dem Plakat „Wenn jemand anruft und um Geld bittet“.
- Beginne die nächste Einheit (z. B. W5 „Wahrheitsdetektive“) mit der Frage „Wer hat ein Familienpasswort vereinbart?“ und mit einem Telefon-Rollenspiel.
- Wer möchte, kann zu Hause die anderen Welten von Interland spielen.

Zusatzmaterial

Datenkarten zum Ausschneiden (24 Karten, Übung 1)

Auf dickerem Papier ausdrucken, 1 Satz für 3–4 Personen. Jede Karte: ein großes Piktogramm oder Bild und eine Beschriftung.

Meine Lieblingsfarbe	Mein Lieblingsessen	Mein Lieblingstier	Was ich gern mache
Meine Zeichnung	Mein Lieblingslied	Wie das Wetter heute ist	Was ich gern spiele
Mein Vor- und Nachname	Mein Foto	Wo ich zur Schule gehe	Meine Handynummer
Mein Geburtstag	Wohin ich in den Urlaub fahre	Wie es mir heute geht	Meine Krankheit oder Medikamente
Mein Passwort	Meine PIN	BLIK-Code / TAN	Foto von meinem Personalausweis oder Schülerausweis
Meine Adresse	Meine PESEL-Nummer / Steuer-ID	Foto in Unterwäsche	Nummer der Bankkarte



Meine Lieblingsfarbe



Mein Lieblingsessen



Mein Lieblingstier



Was ich gern mache



Meine Zeichnung



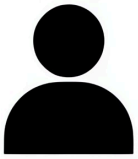
Mein Lieblingslied



Wie das Wetter heute ist



Was ich gern spiele



Mein Vor- und Nachname



Mein Foto



Wo ich zur Schule gehe



Meine Handynummer



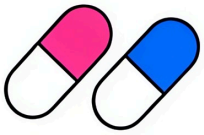
Mein Geburtstag



Wohin ich in den Urlaub fahre



Wie es mir heute geht



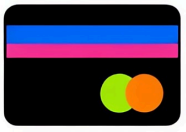
Meine Krankheit oder Medikamente



Mein Passwort



Meine PIN



BLIK-Code / TAN

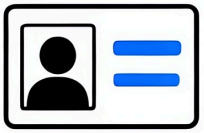


Foto von meinem Personalausweis oder Schülerausweis



Meine Adresse



Meine PESEL-Nummer / Steuer-ID



Foto in Unterwäsche



Nummer der Bankkarte

Karten mit Zufallswörtern für das Passwort (36 Karten, Übung 2)

Jedes Wort mit Bild. 1 Satz pro Paar ausdrucken, ausschneiden und ins Säckchen legen.

Blumenkohl, Regenschirm, Fahrrad, Kommode, Fernseher, Wolf, Kaffee, Berg, Ballon, Giraffe, Socke, Rakete, Gurke, Laterne, Pinguin, Gitarre, Wasserkocher, Wolke, Banane, Traktor, Brille, Schnecke, Ball, Uhr, Kaktus, Drache, Straßenbahn, Muschel, Gabel, Mond, Hut, Fisch, Glocke, Tomate, Krokodil, Leiter.

Die Liste enthält Wörter aus den Beispielen von CERT Polska („Kommode Fernseher Fahrrad Blumenkohl“, „Kaffee Regenschirm Berg Wolf“)[8]. Nimm genau diese Kombinationen nicht für ein echtes Passwort: Sie sind öffentlich bekannt.

Rollenspielkarten (Übung 4)

Druck die 6 Rollenspiele aus Übung 4 aus, jedes auf einer eigenen Karte in A5, mit Bild: Telefon, Sprachnachricht, Video, Bank, Nachricht mit Foto, Videoanruf. Auf die Rückseite jeder Karte: „AUFLEGEN – ZURÜCKRUFEN – BESCHEID SAGEN“.

Plakat „Wenn jemand anruft und um Geld bittet“ (A3)



Text für das Plakat (unter die Bilder in großer Schrift setzen, mindestens 28 pt):

1. **LEG AUF.**
2. **RUF ZURÜCK.** Nimm die Nummer aus deinen Kontakten. Frag nach dem Familienpasswort.
3. **SAG BESCHEID.** Sag es einer Vertrauensperson.

EIN GUTER MENSCH FRAGT NIE NACH EINEM BEZAHL-CODE, EINER PIN ODER EINEM PASSWORT.

Spickzettel „Sicher chatten mit KI“ (1 pro Person)

TIPP

SICHER CHATTEN MIT KI – 5 REGELN

1.  Das schreibe ich nicht an die KI: Vorname und Nachname, Adresse, Telefonnummer, Passwort, PIN.
2.  Ich schreibe nicht über meine Gesundheit und meine Medikamente. Fragen zur Gesundheit stelle ich der Ärztin oder dem Arzt.
3.  Ich schicke keine Fotos von Ausweisen. Ich schicke keine Fotos von anderen Menschen.
4.  Ein KI-Chat ist ein Programm von einer Firma. Er ist kein Freund.
5.  Etwas macht mir Sorgen? Dann sage ich es einer Vertrauensperson.

NASK-Hinweise zu Deepfakes (Ausdruck für die Workshopleitung, Plan B für Übung 4)

Worauf schauen und hören	Beispiel
Mund und Gesicht	Die Mundbewegung passt nicht zu den Worten, Zähne oder Kinn sehen seltsam aus.
Stimme	Keine Pausen und kein Atmen, mal laut, mal leise, „flache“ Stimme ohne Gefühl, der Akzent wechselt.
Sprache	Fehler bei Zahlwörtern und Endungen (im Deutschen z. B. „seit fünfzehn Minute“ statt „seit fünfzehn Minuten“), immer wieder „weißt du“, „halt einfach“.
Körpersprache	Die Gesten passen nicht zu den Worten.
Bild	Unschärfen, Bildsprünge, darübergelegte Effekte, eine Aufnahme vom Fernsehbildschirm.

Quelle: NASK, Reihe „Jak rozpoznać deepfake?“ („Wie erkennt man einen Deepfake?“)[712].

Abzeichen „Datenwächterin / Datenwächter“



Unter dem Abzeichen: „**Datenwächterin / Datenwächter.** Ich weiß, was mein Geheimnis ist. Name: _____. Datum: _____.“ Das Abzeichen kann man auf selbstklebendes Papier drucken oder mit einer Sicherheitsnadel anstecken.

Bilder für den Tagesplan W4

Bereite für das Arbeitsblatt W0.2 (Tagesplan) 6 Bilder vor: Ampel (Übung 1), Schloss mit drei Bildern (Übung 2), Turm (Übung 3), roter Hörer (Übung 4), Chat-Sprechblase mit Schloss (Übung 5), Hand und Herz (Übung 6), außerdem Symbole für Pause und Abschluss.

ANMERKUNGEN

1 Google, *Asy Internetu – Interlandia* (polnische Fassung von *Be Internet Awesome – Interland*), https://beinternetawesome.withgoogle.com/pl_all/interland/.

2 DuckDuckGo, *Does Duck.ai have usage limits?*, https://duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/usage-limits.

3 DuckDuckGo, *How does Duck.ai protect my privacy?*, https://duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/ai-chat-privacy.

4 DuckDuckGo, *Duck.ai Privacy Policy and Terms of Use*, https://duckduckgo.com/duckai/privacy-terms.

5 OpenAI, *The ChatGPT home page*, OpenAI Help Center, https://help.openai.com/en/articles/9125172-the-chatgpt-home-page; OpenAI, *Data controls in ChatGPT*, https://help.openai.com/en/articles/7730893-data-controls-in-chatgpt.

6 OpenAI, *Terms of Use*, https://openai.com/policies/row-terms-of-use/; OpenAI, *Is ChatGPT safe for all ages?*, https://help.openai.com/en/articles/8313401-is-chatgpt-safe-for-all-ages.

7 NASK, *Usta, głos, treść, tło. Umiesz rozpoznać deepfake? Sprawdź!*, 2025, https://nask.pl/aktualnosci/usta-glos-tresc-tlo-umiesz-rozpoznac-deepfake-sprawdz-pomoga-ci-w-tym-eksperci-nask.

8 CERT Polska, *Hasła*, https://wiedza.cert.pl/dobre-praktyki/hasla/ (aktualisiert am 02.09.2026.

9 National Cyber Security Centre, *Three random words*, https://www.ncsc.gov.uk/collection/top-tips-for-staying-secure-online/three-random-words.

10 Policja, *Uwaga! BLIK i oszustwa z wykorzystaniem sztucznej inteligencji*, 17.10.2025, https://policja.pl/pol/aktualnosci/268257,Uwaga-BLIK-i-oszustwa-z-wykorzystaniem-sztucznej-inteligencji.html.

11 Komisja Nadzoru Finansowego, CEBRF, *Podszycie pod znajomego*, https://cebrf.knf.gov.pl/podszycie-pod-znajomego.

12 NASK, *Jak rozpoznać deepfake po błędach w głosie?*, 23.01.2025, https://www.nask.pl/aktualnosci/jak-rozpoznac-deepfake-po-bledach-w-glosie; NASK, *Jak rozpoznać deepfake po błędach językowych?*, 06.02.2025, https://www.nask.pl/aktualnosci/jak-rozpoznac-deepfake-po-bledach-jezykowych.

13 OpenAI, *Data controls in ChatGPT*, OpenAI Help Center, https://help.openai.com/en/articles/7730893-data-controls-in-chatgpt.

14 Verordnung (EU) 2024/1689 (KI-Verordnung), Art. 50, https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj.

W5

Wahrheitsdetektive



Kurz gesagt

Die Teilnehmenden werden zu Detektivinnen und Detektiven. Sie raten, welche Bilder echte Fotos sind und welche die KI gemacht hat, und merken, dass das sehr schwer sein kann. Sie lernen drei Schritte für jede verdächtige Information: STOPP – PRÜFEN – FRAGEN. Sie ertappen einen KI-Chat bei einem Fehler und finden mit der Bildersuche heraus, woher ein Bild stammt. Zum Schluss gestalten sie ihren eigenen Detektivausweis und machen beim großen Quiz mit.

Ziele

FÜR DIE TEILNEHMENDEN (IN LEICHTER SPRACHE)

- Ich weiß: KI kann ein Bild machen. Das Bild sieht aus wie ein echtes Foto.
- Etwas ist seltsam? Dann mache ich STOPP – PRÜFEN – FRAGEN.
- Ich weiß: Auch die KI macht Fehler.
- Ich kann prüfen, woher ein Bild kommt.
- Ich habe meinen Detektiv-Ausweis.

FÜR DIE WORKSHOPLEITUNG

- Die Teilnehmenden wissen, dass KI-generierte Bilder von Fotos nicht zu unterscheiden sein können und dass das Aussehen nicht reicht, um zu beurteilen, ob etwas echt ist.
- Die Teilnehmenden wenden das Schema STOPP – PRÜFEN – FRAGEN auf Nachrichten, Bilder und Videos an, die starke Gefühle auslösen oder zum Handeln auffordern.
- Die Teilnehmenden erleben Halluzinationen eines KI-Chats bei einem Thema, das sie gut kennen, und wissen, dass man KI-Antworten überprüfen muss.
- Die Teilnehmenden nutzen (mit Unterstützung) die Bildersuche (Google Lens, TinEye), um eine frühere Quelle eines Bildes zu finden.
- Die Teilnehmenden gestalten einen persönlichen Spickzettel mit den Prüfschritten und ihren Vertrauenspersonen.

Der Workshop entspricht der Kompetenz „Daten, Informationen und digitale Inhalte bewerten“ aus Kompetenzbereich 1 des DigComp-Rahmens (siehe Kapitel 1.5).

Ergebnis

Jede Person hat ihren eigenen Detektivausweis (W5.5) im Ausweisformat, für das Portemonnaie oder die Handyhülle, und das Abzeichen „Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv“. An der Wand der Gruppe hängen das Plakat STOPP – PRÜFEN – FRAGEN und eine „Galerie der Fälschungen“ mit Beispielen, die die Gruppe selbst entlarvt hat.

Vorbereitung

Technik

- Computer der Workshopleitung mit Beamer und Lautsprechern,
- 1 Gerät pro Paar (Laptop oder Tablet) für Übung 4; wenn es wenige Geräte gibt, machst du Übung 4 am Beamer,
- Drucker (am besten in Farbe: Die Bilder in Übung 1 müssen deutlich sein),
- 3 große Schilder: pinkes STOPP, orangees PRÜFEN (Lupe), limettengrünes FRAGEN (Sprechblase), z. B. aus Pappe mit einem Stab.

Werkzeuge

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Which Face Is Real (whichfaceisreal.com) – das Spiel „Welches Gesicht ist echt?“ der University of Washington	Kostenlos, ohne Limit[1].	Ohne Konto, ohne Altersgrenze.	Browser, Internet.	– (das ist die Variante ohne Konto)
Google Lens / Google-Bildersuche (images.google.com, Kamerasymbol; in Chrome: Rechtsklick auf das Bild)	Kostenlos[2].	Ohne Anmeldung. Die Ergebnisse kommen aus der normalen Suchmaschine und können unpassende Seiten zeigen. Schalte deshalb SafeSearch ein.	Browser, Internet.	TinEye

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
TinEye (tineye.com) – Bildersuche	Kostenlos für nichtkommerzielle Nutzung. Limit: 100 Suchen pro Tag und 300 pro Woche, gezählt pro IP-Adresse; ein ganzer Raum hat meist eine Adresse, deshalb muss man manchmal ein CAPTCHA lösen[3]. TinEye speichert die gesuchten Bilder nicht[4].	Ohne Konto.	Browser, Internet.	–
Duck.ai (duck.ai) oder ChatGPT ohne Anmeldung – für den Halluzinationstest	Kostenlos, mit Tageslimit[56].	Ohne Konto. Duck.ai: ab 18 Jahren oder unter Aufsicht der Eltern oder Sorgeberechtigten; ChatGPT: ab 13 Jahren, unter 18 Jahren mit Zustimmung der Eltern[56]. Mit Minderjährigen bedient die Workshopleitung den Chat am Beamer.	Browser, Internet.	Ausdruck vorher vorbereiteter KI-Antworten
Interland – Fluss der Wirklichkeit (Variante)	Kostenloses Spiel[7].	Ohne Konto, ohne Altersgrenze.	Browser.	–

Werkzeug	Gratisversion und Limits	Konto / Alter	Voraussetzungen	Alternative ohne Konto
Content Credentials Verify (verify.contentauthenticity.org) – Variante „Schwerer“	Kostenlos[8].	Ohne Konto.	Browser, Bilddatei.	–
Kahoot! (Quizvariante, Übung 6)	Kostenloser Tarif für die Workshopleitung, mit begrenzter Zahl an Spielenden (bis 10 Personen pro Spiel)[9].	Die Workshopleitung braucht ein Konto. Die Spielenden treten mit einem Code bei, ohne Konto.	Bildschirm der Workshopleitung, Geräte der Spielenden.	Papierquiz mit Karten A–B–C (Grundversion)

FÜR TRAINER:INNEN

Die KI-Bilder für Übung 1 bereitest du vor dem Workshop selbst vor, mit deinem eigenen Konto in einem Bildgenerator (z. B. Bing Image Creator oder Microsoft Designer, die wir in Workshop 2 nutzen). Echte Fotos nimmst du aus deinem eigenen Archiv (ohne Menschen oder mit Personen, die zugestimmt haben) oder von Wikimedia Commons, mit Angabe von Urheberin oder Urheber und Lizenz. Nimm keine Fotos der Teilnehmenden. Beschrifte jeden Ausdruck auf der Rückseite: „KI“ oder „echt“, Quelle und Datum.

Druckvorlagen

- Arbeitsblätter W5.1–W5.6 (je 1 pro Person),
- Galerie für Übung 1: 8 farbige Bilder in A4 (4 echte Fotos, 4 KI-Bilder), nummeriert,
- Situationskarten für Übung 2 (Zusatzmaterial),
- drei Schilder STOPP / PRÜFEN / FRAGEN (große für das Spiel und kleine, 1 Satz pro Person),
- 2–3 Bilder für Übung 4, als Dateien auf den Geräten gespeichert oder über einen Link erreichbar (Beschreibung in der Übung),

- Detektivausweis zum Ausschneiden und Laminieren (W5.5, Ausweisformat),
- Detektivquiz (W5.6) und Antwortkarten A–B–C (1 Satz pro Person),
- Lösungsschlüssel zum Quiz (für dich),
- Abzeichen „Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv“,
- Tagesplan (W0.2) und Regelplakat (W0.1),
- Lupen (Spielzeug oder aus Papier), Detektivmützen (optional, sorgen für viel Freude), Buntstifte, Scheren, Kleber, Laminierfolie oder breites Klebeband.

Raum vorbereiten

Häng an eine Wand die Galerie mit 8 Bildern, auf Augenhöhe sitzender Personen (auch im Rollstuhl). Lass in der Mitte des Raums Platz frei: Leg links ein Blatt „WAHR“ mit grünem Haken hin, rechts „FALSCH“ mit rotem Kreuz. Bereite an der zweiten Wand Platz für das Plakat STOPP – PRÜFEN – FRAGEN und die „Galerie der Fälschungen“ vor.

Am Tag vorher:

1. Spiel 5 Runden Which Face Is Real und merk dir 2–3 schwierige Gesichterpaare.
2. Bereite den Halluzinationstest vor (Übung 3): Stell dem Chat die Fragen aus der Liste und notiere die Antworten. Mach Screenshots. Die Antworten der KI können jedes Mal anders ausfallen. Wenn der Chat keinen einzigen Fehler gemacht hat, ist das auch gut: Dann nimmst du die Ersatzfragen.
3. Prüf die Bildersuche auf den Geräten der Teilnehmenden. Schalte SafeSearch in Google ein.

Barrierefreiheit

- In der Galerie und im Quiz kann man alle Antworten mit einer Karte oder einer Bewegung geben, ohne zu sprechen.
- Die Schilder STOPP – PRÜFEN – FRAGEN haben drei Farben und drei Bilder: Hand, Lupe, Sprechblase. Personen, die nicht lesen, erkennen sie an Farbe und Bild.

- Die Bildersuche braucht mehrere Klicks. Die Paare arbeiten mit Arbeitsblatt W5.4, auf dem jeder Schritt ein Bild der Schaltfläche hat. Bei manchen Gruppen ist es besser, die ganze Übung am Beamer zu machen.
- Lies Texte aus dem KI-Chat laut vor oder schalte im Browser das Vorlesen ein.
- In Übung 1 bekommen sehbehinderte Personen die Bilder aus der Nähe zu sehen, auf einem Tablet mit Vergrößerung.

Zeitplan

Zeit	Übung	Min.	Methode	Arbeitsblatt
0:00	Begrüßung, Tagesplan, Regeln (festes Ritual)	10	Kreis, Ritual	**W0.1**, **W0.2**
0:10	1. Echt oder KI?	30	Bewegungsspiel, Galerie, Browserspiel	**W5.1**
0:40	2. STOPP – PRÜFEN – FRAGEN	30	Rollenspiele, Schilder, Bewegung	**W5.2**
1:10	**Pause**	**15**	–	–
1:25	3. Auch die KI irrt sich	30	Arbeit mit dem KI-Chat am Beamer	**W5.3**
1:55	4. Woher kommt dieses Bild?	30	Paararbeit am Computer	**W5.4**
2:25	**Pause**	**20**	–	–
2:45	5. Mein Detektivausweis	30	Gestalten, Malen	**W5.5**
3:15	6. Das große Detektivquiz	35	Teamspiel, Quiz	**W5.6**
3:50	Abschluss und Auswertung	10	Kreis, Smileys	**W0.3**
4:00	Ende			

Das Ritual zur Begrüßung, zu den Pausen und zum Abschluss ist in der Einführung zu Teil 2 beschrieben. Wenn Workshop 5 nach Workshop 4 stattfindet, frag bei der Begrüßung: „Wer weiß noch, was wir tun, wenn jemand anruft und um Geld bittet?“

Die Antwort „Auflegen, zurückrufen, Bescheid sagen“ ist eine gute Brücke zum heutigen STOPP – PRÜFEN – FRAGEN.

Übung 1. Echt oder KI?

Ziel: Die Gruppe mit Bewegung aufwärmen und zeigen, dass KI Bilder macht, die wie echte Fotos aussehen. Entdecken, dass man das am Aussehen allein oft nicht erkennen kann.

Dauer: 30 Minuten

Material: Blätter „WAHR“ und „FALSCH“ auf dem Boden, Galerie mit 8 Bildern an der Wand, Which Face Is Real am Beamer, Arbeitsblatt W5.1, Lupen.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. **Aufwärmen „Wahr oder falsch?“ (7 Min.).** Lies einfache Sätze vor. Wer „wahr“ denkt, geht nach links, wer „falsch“ denkt, nach rechts. Fang mit lustigen an: „Elefanten können fliegen“, „Wasser ist nass“, „Heute ist [Wochentag]“, „Katzen haben sechs Beine“. Zeig beim Satz über Elefanten das Bild vom Workshop-Auftakt: „Dieser Elefant fliegt. Stimmt das? Nein, dieses Bild hat eine KI gemacht.“ Sag zum Schluss: „Das war leicht, weil wir die Welt kennen. Im Internet ist es manchmal schwerer. Heute sind wir Detektivinnen und Detektive.“
2. **Galerie (12 Min.).** Verteil Lupen und Arbeitsblätter W5.1. Die Teilnehmenden gehen zu zweit von Bild zu Bild und kreuzen auf dem Blatt an: 📷 echtes Foto oder 🤖 KI. Gib ihnen Zeit, dräng nicht. Gib Tipps, worauf sie achten können: Hände und Finger, Schriften, Ohren, Zähne, Hintergrund, Schatten, „zu schöne“ Gesichter.
3. **Auflösung (5 Min.).** Setzt euch vor die Galerie. Frag bei jedem Bild: „Wer denkt, KI? Wer denkt, echt?“ Zähl die Hände. Dreh das Blatt um und zeig die Antwort. Zeig bei den KI-Bildern, was die KI verraten haben könnte, aber sag auch, wenn nichts sie verraten hat.
4. **Welches Gesicht ist echt? (5 Min.).** Spiel am Beamer 4–5 Runden Which Face Is Real. Die Gruppe stimmt mit den Karten „links“ und „rechts“ ab. Erkläre: „Ein

Gesicht ist das Foto eines echten Menschen. Das andere Gesicht hat der Computer gemacht. Diesen Menschen gibt es nicht."

5. **Fazit (1 Min.).** „Manchmal macht die KI Fehler, und man sieht sie. Immer öfter sieht man gar nichts. Deshalb schauen Detektive nicht nur hin. Sie prüfen nach."

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Das Spiel Which Face Is Real ist im Projekt *Calling Bullshit* an der University of Washington entstanden (Jevin West und Carl Bergstrom). Die KI-Gesichter in diesem Spiel stammen von einem älteren Generatortyp (StyleGAN), der häufiger Fehler hinterlässt, z. B. an Ohren, Haaren und im Hintergrund[1]. Neue Generatoren machen Bilder, die viel schwerer zu erkennen sind. Die Fehlersuche ist eine gute Übung für die Beobachtungsgabe, gibt aber keine Sicherheit. Versprich den Teilnehmenden nicht, dass sie „KI immer an den Fingern erkennen".

VARIANTEN

- *Leichter:* 4 Bilder statt 8, davon 2 mit deutlichen KI-Fehlern (z. B. sechs Finger, seltsame Schrift). Alle arbeiten gemeinsam, nicht in Paaren.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden schreiben auf das Blatt, woran sie die KI erkannt haben. Zeig zum Schluss ein KI-Bild ganz ohne Fehler und frag: „Und jetzt?"
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen:* beim Aufwärmen Karten „wahr/falsch" statt Hin- und Hergehen; die Galerie reicht die Workshopleitung in die Hand oder zeigt sie auf dem Tablet.
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Antworten mit Karten und durch Zeigen auf die Stelle im Bild, die seltsam aussieht.

DARAUF ACHTEN

- Nimm keine Bilder, die Angst machen (Katastrophen, verletzte Menschen) oder echte Menschen lächerlich machen.
- Zeig keine Deepfakes von Politikerinnen, Politikern oder Promis als „lustige" Beispiele. Wir sprechen über Betrug, aber wir verbreiten ihn nicht weiter.
- Kennzeichne jedes KI-Bild in der Galerie nach der Auflösung mit dem Zeichen „Mit KI gemacht".

W5.1 Echt oder KI?

Was machst du?

Du schaust dir Bilder an. Du rätst: Ist es ein echtes Foto? Oder hat es die KI gemacht?

Schritte

1. Schau das Bild durch die Lupe an.
2. Kreuze an: echt oder KI.
3. Hör die Antwort.

Schau auf: Hände · Ohren · Schrift · Hintergrund

Meine Arbeit

Bild 1:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 2:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 3:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 4:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 5:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 6:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 7:	☐	☐	Richtig geraten? ☐
Bild 8:	☐	☐	Richtig geraten? ☐

War das Raten leicht?

☐ ja ☐ ein bisschen ☐ nein

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 2. STOPP – PRÜFEN – FRAGEN

Ziel: Drei Schritte lernen, die helfen, nicht hereinzufallen: anhalten, an einer anderen Stelle nachprüfen, eine Vertrauensperson fragen. Die Schritte mit Bewegung an einfachen Situationen üben.

Dauer: 30 Minuten

Material: drei große Schilder (pinkes STOPP, orangees PRÜFEN, limettengrünes FRAGEN), kleine Schilder für alle, Situationskarten (Zusatzmaterial), Arbeitsblatt W5.2.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. **Drei Schilder (5 Min.).** Zeig die Schilder nacheinander und sag, was sie bedeuten. Zu jedem gehört eine Bewegung: Wiederholt die Bewegungen dreimal, immer schneller.
    - **STOPP** (pink, Hand): „Ich halte an. Ich klicke nicht. Ich leite nichts weiter.“ Bewegung: ausgestreckte Hand.
    - **PRÜFEN** (orange, Lupe): „Ich suche an einer anderen Stelle. Schreibt noch jemand darüber? Woher kommt das?“ Bewegung: Hände wie ein Fernglas vor den Augen.
    - **FRAGEN** (limettengrün, Sprechblase): „Ich frage eine Vertrauensperson.“ Bewegung: Hand am Mund wie beim Rufen.
2. **Wann STOPP? (5 Min.).** Frag: „Wann muss man anhalten?“ Sammle die Antworten und ergänze drei Signale: Eine Nachricht **macht mich sehr wütend, macht mir Angst oder freut mich sehr**; jemand sagt **„Schnell!“**; jemand will, dass ich **klicke, bezahle, Daten angebe oder etwas weiterleite**.
3. **Situationen (15 Min.).** Lies die Situationskarten vor. Nach jeder zeigt die Gruppe mit Bewegung und Schild, was sie tut. Zuerst immer STOPP. Dann fragst du: „Wie können wir PRÜFEN? Wen können wir FRAGEN?“ Sammle Ideen: in die Suchmaschine eingeben, schauen, ob große Nachrichtenseiten oder Faktencheck-Seiten darüber schreiben (z. B. Demagog, Konkret24; in Deutschland z. B. CORRECTIV.Faktencheck oder ARD-faktenfinder), die Person anrufen, die Trainerin fragen.

4. **Arbeitsblatt (5 Min.).** Die Teilnehmenden füllen Arbeitsblatt W5.2 aus. Häng das Plakat STOPP – PRÜFEN – FRAGEN an die Wand.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Das Schema ähnelt dem, was Organisationen für Faktenprüfung vermitteln: Halte an, bevor du etwas teilst; prüf die Quelle; schau nach, was andere Quellen sagen. In Polen prüfen unter anderem der Verein Demagog (demagog.org.pl), Konkret24 (konkret24.tvn24.pl), AFP Sprawdzam (sprawdzam.afp.com) und FakeNews.pl, ob kursierende Informationen stimmen[10] (in Deutschland z. B. CORRECTIV.Faktencheck, ARD-faktenfinder, dpa-Faktencheck und AFP Faktencheck). Für Jugendliche mit geistiger Behinderung ist der Schritt FRAGEN am wichtigsten: Eine Vertrauensperson anzurufen ist leichter, als selbst Quellen zu vergleichen.

VARIANTEN

- *Leichter:* nur zwei Schilder: STOPP und FRAGEN. Sehr kurze Situationen, mit Bild.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden bekommen zu zweit eine Situationskarte und spielen sie vor, und die Gruppe sagt, wo man die Information prüfen kann. Zeig am Beamer eine echte Faktencheck-Seite, z. B. Demagog (oder CORRECTIV.Faktencheck).
- *Für Personen, die nicht sprechen:* Sie heben die Schilder. Bei der Frage „Wen fragst du?“ zeigen sie auf ein Foto oder ein Symbol der Person.

DARAUF ACHTEN

- Wähl neutrale Situationen. Nimm keine echten Falschmeldungen über Politik, Krankheiten oder Krieg: Sie können Angst oder Streit auslösen.
- Bewerte nicht, woran jemand von zu Hause aus glaubt („Mein Papa sagt, dass …“). Sag: „Lass uns zusammen prüfen, woher wir das wissen.“

W5.2 STOPP – PRÜFEN – FRAGEN

Was machst du?

Du lernst drei Schritte. Die Schritte schützen dich vor Betrug.

Schritte

1. **STOPP.** Halte an. Klick nicht. Schick nichts weiter.
2. **PRÜFEN.** Such an einer anderen Stelle. Woher kommt das?
3. **FRAGEN.** Frag eine Vertrauensperson.

Wann mache ich STOPP?

- [ ] Die Nachricht macht mich sehr wütend. Oder sie macht mir Angst.
- [ ] Jemand schreibt: „Schnell!“
- [ ] Jemand will Geld. Oder meine Daten.
- [ ] Jemand bittet: „Schick das weiter!“

Meine Arbeit

„Du hast ein Handy gewonnen! Klick schnell!“

Was machst du zuerst? ☐ Ich klicke. ☐ STOPP

Wen frage ich? _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 3. Auch die KI irrt sich

Ziel: Einen KI-Chat bei einem Fehler (einer Halluzination) ertappen, und zwar bei einem Thema, das die Teilnehmenden gut kennen. Verstehen, dass ein KI-Chat auch dann selbstsicher klingt, wenn er sich irrt, und dass man KI-Antworten überprüfen muss.

Dauer: 30 Minuten

Material: Computer der Workshopleitung mit Beamer, Duck.ai oder ChatGPT ohne Anmeldung, Screenshots vom Test am Vortag (Plan B), Karten „Richtig ☑ / Fehler ✖ “ für alle, Arbeitsblatt W5.3.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Eine Halluzination ist eine KI-Antwort, die glaubwürdig klingt, aber falsch ist (siehe Kapitel 1.1). KI-Chats irren sich häufiger bei Fragen zu wenig bekannten Fakten, zu lokalen Themen, zu Zahlen und Daten, beim Zählen von Buchstaben in Wörtern und bei Fragen, die eine falsche Annahme enthalten. Große Modelle werden immer besser und korrigieren oft eine falsch gestellte Frage. Auch das ist ein gutes Ergebnis der Übung: Es zeigt, dass wir **nicht im Voraus wissen**, wann sich die KI irrt. Die Antworten ändern sich bei jeder Frage. Mach deshalb am Tag vorher einen Test und heb die Screenshots auf.

TESTFRAGEN (WÄHL 4–5 AUS)

Art der Frage	Beispiel	Worauf wir achten
Falsche Annahme	„Erzähl kurz, wie Nikolaus Kopernikus das Fahrrad erfunden hat.“	Merkt die KI, dass Kopernikus das Fahrrad nicht erfunden hat? Manchmal erfindet sie eine Geschichte.
Lokales Thema	„Wer hat letztes Jahr das Fußballturnier in [unser Ort] gewonnen?“ oder „Welche Öffnungszeiten hat [unsere Einrichtung]?“	Gibt die KI zu, dass sie es nicht weiß? Erfindet sie eine Antwort? Die Gruppe kennt die Wahrheit.
Buchstaben zählen	„Wie viele »r« hat das Wort »Erdbeere«?“	Richtig: 2. Die KI zählt manchmal falsch.

Art der Frage	Beispiel	Worauf wir achten
Ein Thema, bei dem sich die Gruppe auskennt	Eine Frage zum Lieblingszeichentrickfilm, Lieblingsspiel oder Lieblingsverein der Teilnehmenden, z. B. „Wie heißt der Hund im Zeichentrickfilm …?“	Die Teilnehmenden sind die Fachleute und bewerten die Antwort.
Quelle	„Gib mir einen Link zu einem Artikel über unsere Einrichtung.“	Die KI gibt vielleicht einen Link an, der nicht funktioniert oder woandershin führt. Klick und prüf nach.

Verwende bei den Fragen zu Ort und Einrichtung nur öffentliche Namen. Gib keine Namen oder Daten der Teilnehmenden ein.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. **Einstieg (3 Min.).** Frag: „Kann ein Computer sich irren?“ Sag: „Ein KI-Chat weiß viel. Aber manchmal erfindet er etwas. Dann klingt er sehr sicher. Das nennt man Halluzination. Heute versuchen wir, die KI bei einem Fehler zu ertappen.“
2. **Test (17 Min.).** Bei jeder Frage sagt die Gruppe zuerst, was die richtige Antwort ist (wenn sie sie kennt). Dann gibst du die Frage in den Chat ein (die Teilnehmenden können sie diktieren). Du liest die Antwort laut vor. Die Teilnehmenden heben die Karte ☑ oder ✖. Du fragst: „Woher wissen wir, dass das ein Fehler ist?“
3. **Bei der KI nachfragen (5 Min.).** Gib bei einem Fehler ein: „Bist du sicher? Prüf das noch einmal.“ Schaut, was passiert. Manchmal korrigiert die KI den Fehler, manchmal kommt ein neuer dazu. Fazit: „Die KI ein zweites Mal zu fragen reicht nicht. Wir prüfen an einer anderen Stelle oder fragen einen Menschen.“
4. **Arbeitsblatt (5 Min.).** Die Teilnehmenden füllen Arbeitsblatt W5.3 aus.

VARIANTEN

- *Leichter:* 3 Fragen: Buchstaben zählen, Thema der Gruppe, Frage zur Einrichtung. Die Antworten sind vorher ausgedruckt, ohne Live-Arbeit.
- *Schwerer:* Volljährige Teilnehmende denken sich zu zweit bei Duck.ai eine eigene Frage aus, mit der sie die KI „erwischen“, und vergleichen die Antworten von zwei verschiedenen Modellen.

- *Für Personen, die nicht sprechen:* Abstimmung mit den Karten ☑ / ❌ ; die Fragen diktiert das Paar oder die Workshopleitung.

DARAUF ACHTEN

- Frag die KI nicht nach Gesundheit, Medikamenten, Diagnosen oder nach echten Menschen aus dem Umfeld der Gruppe.
- Wenn die KI alles richtig beantwortet, tu nicht so, als gäbe es einen Fehler. Zeig den Screenshot vom Vortag und sag: „Gestern hat sie sich geirrt, heute nicht. Wir wissen nicht, wann sie sich irrt. Deshalb prüfen wir immer nach.“
- Vermeide das Fazit „Die KI ist dumm“. Besser: „Die KI hilft, aber sie hat nicht immer recht.“

W5.3 Auch die KI irrt sich

Was machst du?

Du prüfst: Sagt die KI die Wahrheit?

Halluzination heißt: Die KI macht einen Fehler. Die KI erfindet etwas. Aber sie klingt sehr sicher.

Schritte

1. Hör die Frage.
2. Sag, was du weißt.
3. Hör die Antwort von der KI.
4. Kreuze an: ☑ richtig oder ✖ Fehler.

Meine Arbeit

Frage 1: ☑ ☐ ✖ ☐

Frage 2: ☑ ☐ ✖ ☐

Frage 3: ☑ ☐ ✖ ☐

Frage 4: ☑ ☐ ✖ ☐

Wie viele „r“ hat das Wort „Erdbeere“? ____

Hat sich die KI geirrt?

☐ ja ☐ nein

Merk dir: Die KI hilft. Die KI irrt sich manchmal. Ich prüfe nach.

Wie hat es geklappt?

☐  ☐  ☐ 

Übung 4. Woher kommt dieses Bild?

Ziel: Die Bildersuche kennenlernen. Prüfen, ob ein Foto aus einer „Nachricht“ wirklich von heute und aus unserer Stadt ist. Verstehen, dass ein altes Foto mit neuer Bildunterschrift auch eine Falschinformation ist.

Dauer: 30 Minuten

Material: Geräte für die Paare (oder Beamer), 2–3 Bilder auf dem Desktop jedes Geräts gespeichert, Arbeitsblatt W5.4 mit Bildern der Schaltflächen.

VORBEREITUNG VOR DEM WORKSHOP

Bereite zwei „falsche Posts“ vor, also einen Ausdruck oder eine Folie mit Foto und Bildunterschrift:

1. **Altes Foto, neue Bildunterschrift.** Such auf Wikimedia Commons ein bekanntes Foto aus, z. B. ein berühmtes Gebäude oder ein Wetterereignis von vor Jahren. Schreib eine falsche Bildunterschrift dazu: „HEUTE in unserer Stadt! Teilen!“ Die Bildersuche sollte zeigen, dass das Foto schon lange im Internet ist und von einem anderen Ort stammt.
2. **KI-Bild.** Nimm eines der KI-Bilder aus Übung 1 mit der Bildunterschrift „Echtes Foto eines seltenen Tiers“. Die Bildersuche findet wahrscheinlich nichts, weil das Bild gestern entstanden ist.

Speichere die Dateien auf dem Desktop der Geräte der Teilnehmenden unter einfachen Namen: „bild1“, „bild2“. Prüf vorher, was die Ergebnisse zeigen.

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DICH

Google Lens (die Bildersuche bei Google) funktioniert im Browser ohne Anmeldung: Auf der Seite images.google.com klickst du auf das Kamerasymbol und lädst eine Datei hoch oder fügst einen Link ein; in Chrome kannst du auch mit der rechten Maustaste auf ein Bild klicken und die Suche mit Google Lens wählen[2]. Die Ergebnisse zeigen ähnliche Bilder und Seiten, auf denen sie erschienen sind. Die deutschen Bezeichnungen der Schaltflächen können sich ändern. **TinEye** sucht nach genauen Kopien eines Bildes, auch zugeschnittenen und veränderten. Man kann die Ergebnisse nach den ältesten sortieren. Das Datum bei TinEye ist der Tag, an dem

TinEye das Bild gefunden hat, nicht der Tag, an dem das Bild zum ersten Mal im Internet erschienen ist[4].

Zwei wichtige Dinge, die du den Teilnehmenden sagen solltest: Wenn die Suche dasselbe Bild von vor Jahren findet, ist die Bildunterschrift „heute“ falsch. Wenn die Suche nichts findet, heißt das **nicht**, dass das Bild echt ist.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. **Falscher Post (3 Min.).** Zeig den ersten Post am Beamer. Frag: „Stimmt das? Woher wissen wir das?“ Macht gemeinsam STOPP.
2. **Vorführen (7 Min.).** Such das Bild am Beamer Schritt für Schritt und sprich laut mit: „Ich öffne Google Bilder. Ich klicke auf die Kamera. Ich wähle die Datei. Ich schaue mir die Ergebnisse an.“ Zeig die Seite, auf der das Foto früher schon war. Frag: „Ist das unsere Stadt? Ist das heute?“
3. **Paararbeit (12 Min.).** Die Paare machen dasselbe mit Bild 1 und Bild 2, nach Arbeitsblatt W5.4. Eine Person klickt, die andere schaut auf das Blatt und sagt, was als Nächstes kommt. Geh von Paar zu Paar.
4. **Ergebnisse (5 Min.).** Die Paare erzählen, was sie gefunden haben. Schreib zwei Sätze an die Tafel: „Dasselbe Bild von vor Jahren = die Bildunterschrift lügt“, „Nichts gefunden = ich weiß es nicht. Ich frage weiter.“
5. **Arbeitsblatt (3 Min.).** Die Teilnehmenden füllen Arbeitsblatt W5.4 zu Ende aus.

VARIANTEN

- *Leichter:* die ganze Übung am Beamer. Die Teilnehmenden sagen, was angeklickt werden soll, und heben die Karten „dasselbe Foto“ / „anderes Foto“.
- *Schwerer:* Die Paare prüfen dasselbe Bild in Google Lens und in TinEye und vergleichen die Ergebnisse. Du kannst auch Content Credentials Verify zeigen: Die Seite prüft, ob ein Bild einen „Herkunftsnachweis“ (C2PA) mit der Information hat, dass es mit KI entstanden ist. Fehlt der Nachweis, beweist das nichts, weil man ihn leicht entfernen kann[8].
- *Für Personen mit motorischen Einschränkungen der Hände:* Das Paar teilt die Rollen; die Person mit Einschränkung sagt, was angeklickt werden soll.

DARAUF ACHTEN

- Schalte SafeSearch ein. Die Ergebnisse der Bildersuche sind normale Internetseiten und können Werbung oder unpassende Inhalte enthalten. Die Paare arbeiten unter deiner Aufsicht.
- Sucht nicht nach Fotos der Gesichter von Teilnehmenden oder anderen echten Menschen aus dem Umfeld.
- TinEye zählt das Limit für das ganze Netzwerk. Wenn ein CAPTCHA erscheint, hilf beim Lösen.

W5.4 Woher kommt dieses Bild?

Was machst du?

Du prüfst: Woher kommt das Bild?

Schritte

1. Öffne die Seite Google Bilder.
2. Klick auf die Kamera .
3. Such das Bild auf dem Desktop aus.
4. Schau dir die Ergebnisse an. Gibt es dasselbe Bild?

Meine Arbeit

Bild 1:

Ist dasselbe Bild im Internet? ☐ ja ☐ nein

Ist das unsere Stadt? ☐ ja ☐ nein ☐ weiß nicht

Ist das von heute? ☐ ja ☐ nein ☐ weiß nicht

Bild 2:

Ist dasselbe Bild im Internet? ☐ ja ☐ nein

Merk dir:

Dasselbe Bild von vor vielen Jahren = Die Bildunterschrift lügt.

Nichts gefunden = Ich weiß es nicht. Ich frage weiter.

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 5. Mein Detektivausweis

Ziel: Jede Person gestaltet ihren eigenen Spickzettel im Ausweisformat: drei Schritte, Detektivfragen und Vertrauenspersonen. Das Wissen des ganzen Tages kreativ festigen.

Dauer: 30 Minuten

Material: Vorlage für den Detektivausweis W5.5 (zwei Seiten im Ausweisformat, 8,5 × 5,5 cm, und eine vergrößerte Version in A5 für Personen mit feinmotorischen Einschränkungen), Buntstifte, Filzstifte, Aufkleber, Scheren, Laminierfolie oder breites Klebeband, Kamera oder Handy der Workshopleitung (Variante).

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Zeig deinen Detektivausweis (Beispiel). Sag: „Das ist ein Detektivausweis. Du trägst ihn im Portemonnaie oder in der Handyhülle. Wenn etwas seltsam ist, schaust du auf den Ausweis."
2. **Seite 1 (10 Min.).** Die Teilnehmenden malen sich selbst als Detektivin oder Detektiv (oder wählen ein Symbol) und schreiben ihren Vornamen oder einen Detektivnamen dazu. Der echte Nachname ist nicht nötig.
3. **Seite 2 (10 Min.).** Die Teilnehmenden malen die drei Schritte STOPP – PRÜFEN – FRAGEN an, kreuzen ihre Detektivfragen an und tragen eine Vertrauensperson ein.
4. **Laminieren (5 Min.).** Schneidet die Ausweise aus und laminiert sie (oder beklebt sie mit Klebeband).
5. **Vorstellen (5 Min.).** Wer möchte, zeigt den Ausweis und sagt eine Detektivfrage.

DETEKTIVFRAGEN (ZUR AUSWAHL AUF DEM AUSWEIS)

- Wer hat das geschrieben?
- Woher kommt das?
- Sagt das auch noch jemand anderes?
- Ist das nicht zu schön oder zu schlimm?
- Will jemand, dass ich etwas schnell tue?

- Hat das die KI gemacht?

VARIANTEN

- *Leichter:* ein Ausweis mit fertigen Bildern zum Ausmalen und einem Feld für den Namen. Format A5.
- *Schwerer:* Die Teilnehmenden schreiben auf die Rückseite den Namen einer Faktencheck-Seite (z. B. Demagog oder CORRECTIV.Faktencheck) und eine eigene Detektivfrage.
- *Für Personen, die nicht schreiben:* Die Vertrauensperson wird als Foto oder Symbol eingeklebt; den Namen schreibt die Workshopleitung nach Diktat.

DARAUF ACHTEN

- Wenn du für eine teilnehmende Person schreibst, nimm ihre Worte.
- Schreib keine privaten Telefonnummern auf den Ausweis, wenn er verloren gehen kann. Ein Name oder eine Rolle reicht („Mama“, „Lena aus der Einrichtung“).

W5.5 Mein Detektivausweis

Was machst du?
Du machst deinen Detektiv-Ausweis.

Schritte

1. Mal dich als Detektiv oder Detektivin.
2. Schreib deinen Detektiv-Namen.
3. Kreuze deine Fragen an.
4. Schneide den Ausweis aus.

Seite 1

DETEKTIVAUSWEIS

mal dich hier

Detektivname: _____

Seite 2

STOPP PRÜFEN FRAGEN

Meine Fragen:

- ☐ Wer hat das geschrieben?
- ☐ Woher kommt das?
- ☐ Hat das die KI gemacht?
- ☐ Will jemand: „Schnell!“?

Ich frage: _____

Wie hat es geklappt?

☐ ☐ ☐

Übung 6. Das große Detektivquiz

Ziel: Das Wissen aus dem Workshop (und aus Workshop 4) in einem Teamspiel wiederholen. Den Tag mit Freude und einem Erfolgserlebnis beenden.

Dauer: 35 Minuten

Material: Quizfragen am Beamer oder ausgedruckt (W5.6), Antwortkarten A, B, C für jedes Team, Lösungsschlüssel, Punktetafel, kleine Preise (Aufkleber). Variante: Quiz in Kahoot! mit dem Konto der Workshopleitung.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. Teil die Gruppe in 3–4 Detektivteams auf. Jedes Team denkt sich einen Namen aus (z. B. „Die Lupen“, „Die Falken“).
2. Erkläre die Regeln: „Ich lese eine Frage und drei Antworten vor. Das Team berät sich. Auf ein Zeichen hebt es die Karte A, B oder C.“
3. Lies die Fragen nacheinander vor, langsam, mit Bild am Beamer. Gib 30–60 Sekunden zum Beraten.
4. Nenne nach jeder Frage die Antwort und erkläre sie in einem Satz. Für eine richtige Antwort bekommt das Team einen Punkt.
5. Zähl nach 12 Fragen die Punkte. Alle Teams bekommen Applaus und Aufkleber, das Siegerteam sucht ein Lied für den Schluss aus oder startet die Applausrunde.
6. Die Teilnehmenden füllen Arbeitsblatt W5.6 aus: Sie kreuzen an, welche Frage am schwersten war.

QUIZFRAGEN

1. Jemand schreibt: „Du hast ein Handy gewonnen! Klick schnell!“ Was machst du zuerst? A) Ich klicke. **B) STOPP.** C) Ich schicke es an Freunde.
2. Kann die KI ein Foto von einem Menschen machen, den es gar nicht gibt? **A) Ja.** B) Nein. C) Nur im Märchen.
3. Was ist eine KI-Halluzination? A) Die KI schläft. **B) Die KI erfindet etwas und klingt sicher.** C) Die KI singt.

4. Ein Foto hat die Bildunterschrift „Heute in unserer Stadt“. Die Bildersuche zeigt dieses Foto von vor 10 Jahren aus einem anderen Land. Die Bildunterschrift ist: A) wahr, **B) falsch,** C) lustig.
5. Die Bildersuche hat nichts gefunden. Was heißt das? A) Das Foto ist sicher echt. B) Das Foto ist sicher von der KI. **C) Ich weiß es nicht. Ich frage weiter.**
6. Wen fragst du, wenn im Internet etwas seltsam ist? A) Niemanden. B) Eine fremde Person aus dem Chat. **C) Eine Vertrauensperson.**
7. Eine Stimme am Telefon klingt wie Mama und will einen BLIK-Code. Was machst du? A) Ich sage den Code. **B) Ich lege auf und rufe Mama unter der gespeicherten Nummer an.** C) Ich lache.
8. Was davon ist ein starkes Passwort? A) 123456. B) Mein Name. **C) Drei zufällige Wörter, z. B. Blumenkohl Regenschirm Fahrrad.**
9. Was darfst du an einen KI-Chat schreiben? **A) „Denk dir einen Namen für einen Drachen aus.“** B) Meine Adresse. C) Mein Passwort.
10. Eine Nachricht macht dich sehr wütend oder macht dir Angst. Was machst du? A) Ich schicke sie schnell weiter. **B) STOPP – PRÜFEN – FRAGEN.** C) Ich antworte mit einem Schimpfwort.
11. Hat die KI immer recht? A) Ja. **B) Nein, manchmal irrt sie sich.** C) Ja, weil sie ein Computer ist.
12. Wie beschriftest du ein Bild, das die KI gemacht hat? A) „Mein Foto“. **B) „Mit KI gemacht“.** C) Gar nicht.

Die richtigen Antworten sind fett gedruckt. Entferne beim Ausdruck für die Teilnehmenden den Fettdruck.

VARIANTEN

- *Leichter:* 6 Fragen (1, 2, 6, 7, 9, 11), nur Antworten A und B, jede mit Bild.
- *Schwerer:* Die Teams sagen nach jeder Antwort, warum. Oder sie denken sich eine eigene Quizfrage für die anderen Teams aus.
- *Kahoot!:* Wenn die Gruppe bis zu 10 Spielende hat (oder in Teams an 10 Geräten spielt), kannst du die Fragen in Kahoot! mit deinem Konto übernehmen. Die Spielenden treten mit einem Code bei, ohne ein Konto

anzulegen. Die Papierversion ist immer sicherer: Sie hängt nicht vom Internet und von Limits ab.

- *Für Personen, die nicht sprechen:* Die Teams antworten mit Karten; eine Person, die nicht spricht, kann „Schiedsrichterin“ oder „Schiedsrichter“ sein und bei einer richtigen Antwort die limettengrüne Karte heben.

DARAUF ACHTEN

- Wettbewerb kann manche aufregen. Betone die Teamarbeit, nicht das Ergebnis. Gib auch Punkte für eine gute Erklärung.
- Lies jede Frage zweimal vor. Lass dir Zeit.

W5.6

Das große Detektivquiz

Was machst du?

Du spielst ein Quiz mit deinem Team.

Schritte

1.  Hör die Frage.
2.  Sprich mit deinem Team.
3.  Heb die Karte A, B oder C.

Meine Arbeit

Unser Team: _____

Unsere Punkte: ____

Die schwerste Frage war über:

☐ Passwort ☐ KI-Foto ☐ Halluzination ☐ STOPP – PRÜFEN – FRAGEN ☐ Anruf von „Mama“

Ich bin Wahrheits-Detektiv oder Wahrheits-Detektivin! ⭐

Wie hat es geklappt?

☐ 😀 ☐ 🙂 ☐ 😐

Abschluss und Auswertung

Den **Abschluss (10 Minuten)** gestaltest du nach dem festen Ritual aus der Einführung zu Teil 2.

1. Setzt euch in den Kreis. Alle zeigen gemeinsam die Bewegungen für STOPP – PRÜFEN – FRAGEN.
2. Alle beenden den Satz: „Heute habe ich als Detektivin / als Detektiv gelernt …“ Personen, die nicht sprechen, zeigen ein Schild oder ihren Detektivausweis.
3. Die Teilnehmenden füllen das Auswertungsblatt W0.3 aus („Wie war es heute?“).
4. Überreiche die Abzeichen „Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv“.
5. Gemeinsames Klatschen.

WORAUF DU BEI DER AUSWERTUNG ACHTEN KANNST

- Erinnern sich die Teilnehmenden an die drei Schritte (oder zumindest an STOPP und FRAGEN)?
- Verstehen sie, dass wir ein KI-Bild nicht immer am Aussehen erkennen?
- Haben sie im Quiz die Fragen 5 und 11 (die begrifflich schwierigsten) richtig beantwortet?

WIE ES WEITERGEHT

- Häng das Plakat STOPP – PRÜFEN – FRAGEN dauerhaft im Raum auf. Beginne die nächsten Einheiten mit einem „verdächtigen Bild der Woche“.
- Wer möchte, kann zu Hause den Fluss der Wirklichkeit in Interland spielen (die Welt über Falschinformationen).
- Ermutige die Teilnehmenden, den Detektivausweis zu Hause zu zeigen und der Familie die drei Schritte beizubringen.
- Volljährigen Teilnehmenden, die gut lesen, kannst du das Spiel Bad News empfehlen (getbadnews.com, die Sprache wählst du im Sprachmenü), in dem man die Tricks der Macherinnen und Macher von Falschmeldungen kennenlernt. Das Spiel ist sprachlich schwierig; am besten spielt man es zu zweit mit der Workshopleitung.

Zusatzmaterial

Situationskarten für Übung 2 (8 Karten)

Auf Karten in A5 ausdrucken, jede mit Bild.

1. 📱 SMS: „Dein Paket wartet. Zahl 1 Euro. Klick auf den Link.“ (Du wartest auf kein Paket.)
2. 🎁 Post: „Wir verschenken 100 Handys! Teile den Post und gib deine Adresse ein!“
3. 🐊 Foto: „Krokodil in unserem Fluss! Passt auf!“ Das Foto sieht seltsam aus.
4. 🎤 Video: Ein bekannter Sänger sagt: „Kauf diese Creme, dann wirst du gesund.“ Der Mund passt nicht zu den Worten.
5. 😡 Nachricht: „Deine Freundin schreibt gemeine Sachen über dich. Schau mal!“ und ein Link.
6. 🏫 Nachricht von einer unbekannten Nummer: „Morgen fällt die Schule aus! Sag es allen weiter!“
7. 🤖 Ein KI-Chat schreibt: „Der höchste Berg in Deutschland ist der Brocken.“ (Der höchste Berg Deutschlands ist die Zugspitze.)
8. 🐶 Foto von einem Hund mit Hut und der Bildunterschrift „Lustiger Hund“. Jemand möchte, dass du es likest. (Hier muss man nichts tun: Nicht alles ist gefährlich. Diese Karte zeigt, dass STOPP ein kurzer Moment zum Nachdenken ist, keine Angst.)

Schilder STOPP – PRÜFEN – FRAGEN (zum Ausdrucken und als Plakat)



Unter die Schilder in großer Schrift (mindestens 28 pt): **STOPP** – Halte an. **PRÜFEN** – Such an einer anderen Stelle. **FRAGEN** – Frag eine Vertrauensperson.

Spickzettel mit Prüf-Prompts (für die Workshopleitung und volljährige Teilnehmende)

TIPP

SO PRÜFST DU DIE ANTWORT EINES KI-CHATS

- „Woher weißt du das? Nenne eine Quelle.“ → Klick auf den Link und prüf, ob er funktioniert und ob dort dasselbe steht.
- „Bist du sicher? Was könnte an dieser Antwort falsch sein?“
- „Erklär das in einfachen Worten, in drei kurzen Sätzen.“ → In einem kurzen Text fällt ein Fehler leichter auf.

- „Was weißt du zu diesem Thema nicht?“
- Stell dieselbe Frage ein zweites Mal oder in einem anderen Chat. Wenn die Antworten unterschiedlich sind, prüf an einer anderen Stelle nach.

Denk daran: Kein Prompt macht aus der KI eine sichere Quelle. Der letzte Schritt ist immer ein Mensch oder eine geprüfte Seite.

Wo man Informationen prüfen kann

Seite	Was sie macht
Demagog (demagog.org.pl)	Prüft Aussagen und Informationen, die im Internet kursieren, und hat eine Rubrik zu Falschinformationen.
Konkret24 (konkret24.tvn24.pl)	Angebot des Senders TVN24, das Fakten sowie gefälschte Fotos und Videos prüft.
AFP Sprawdzam (sprawdzam.afp.com)	Polnisches Angebot der Nachrichtenagentur AFP, prüft Falschinformationen (deutsches Angebot: AFP Faktencheck).
FakeNews.pl (fakenews.pl)	Prüft Falschinformationen und zeigt, wie man sie erkennt.
Google Lens, TinEye	Bildersuche: Woher kommt das Foto?

Die Faktencheck-Seiten sind in schwieriger Sprache geschrieben. In Deutschland arbeiten z. B. CORRECTIV.Faktencheck, ARD-faktenfinder und dpa-Faktencheck auf die gleiche Weise. Für die Teilnehmenden ist die beste „Faktencheck-Stelle“ eine Vertrauensperson.

Lösung zur Galerie (Übung 1) – Vorlage für die Workshopleitung

Nr.	Echt / KI	Quelle oder Werkzeug, Datum	Was die KI verraten könnte
1			
2			
3			
4			

Nr.	Echt / KI	Quelle oder Werkzeug, Datum	Was die KI verraten könnte
5			
6			
7			
8			

Abzeichen „Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv“



Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv

Name: _____

Datum: _____

Unter dem Abzeichen: „**Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv.** Ich mache STOPP – PRÜFEN – FRAGEN. Name: _____. Datum: _____.“

Bilder für den Tagesplan W5

Bereite für das Arbeitsblatt W0.2 (Tagesplan) 6 Bilder vor: Kamera und Roboter (Übung 1), drei Schilder (Übung 2), Chat-Sprechblase mit Fragezeichen (Übung 3), Lupe auf einem Foto (Übung 4), Ausweis (Übung 5), Pokal (Übung 6), außerdem Symbole für Pause und Abschluss.

ANMERKUNGEN

1 J. West, C. Bergstrom, *Which Face Is Real?*, University of Washington, Calling Bullshit, https://www.whichfaceisreal.com/.

2 Google, *Wyszukiwanie za pomocą obrazu w Google* (deutsche Fassung: „Mit einem Bild auf Google suchen"), Google-Suche-Hilfe, https://support.google.com/websearch/answer/1325808.

3 TinEye, *Is there a limit to how many searches I can do?*, https://help.tineye.com/article/240-is-there-a-limit-to-how-many-searches-i-can-do; TinEye, *I'm hitting my search limit with a shared IP address*, https://help.tineye.com/article/245-im-hitting-my-search-limit-with-a-shared-ip-address.

4 TinEye, *FAQ*, https://tineye.com/faq.

5 DuckDuckGo, *Duck.ai Privacy Policy and Terms of Use*, https://duckduckgo.com/duckai/privacy-terms; DuckDuckGo, *Does Duck.ai have usage limits?*, https://duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/usage-limits.

6 OpenAI, *Terms of Use*, https://openai.com/policies/row-terms-of-use/; OpenAI, *The ChatGPT home page*, https://help.openai.com/en/articles/9125172-the-chatgpt-home-page.

7 Google, *Asy Internetu – Interlandia* (polnische Fassung von *Be Internet Awesome – Interland*), https://beinternetawesome.withgoogle.com/pl_all/interland/.

8 Content Authenticity Initiative, *Content Credentials Verify*, https://verify.contentauthenticity.org/.

9 Kahoot!, *Plans and pricing* und *Terms and Conditions*, https://kahoot.com/pricing/.

10 Stowarzyszenie Demagog, https://demagog.org.pl/; Konkret24, https://konkret24.tvn24.pl/; AFP Sprawdzam, https://sprawdzam.afp.com/; FakeNews.pl, https://fakenews.pl/.

Kleines Wörterbuch

Dieses Wörterbuch ist in Leichter Sprache geschrieben. Du kannst es für die Teilnehmenden ausdrucken. Oder du liest es zusammen mit ihnen. Die Wörter stehen nach dem Alphabet. Zu jedem Wort gibt es eine kurze Erklärung und ein Beispiel. Bei manchen Wörtern gibt es auch ein Piktogramm.

FÜR TRAINER:INNEN

Verwende in allen Workshops dieselben Wörter. Wenn du einmal „Auftrag“ und einmal „Prompt“ sagst, erkläre, dass beides dasselbe bedeutet. Fremdwörter (z. B. „Deepfake“, „Link“) erklärst du beim ersten Mal und zeigst ein Bild dazu. Die Erklärungen sind keine juristischen oder wissenschaftlichen Definitionen. Genauere Beschreibungen findest du in Teil 1.



A

App

Eine App ist ein Programm. Die App ist auf dem Handy, auf dem Tablet oder auf dem Computer. Zum Beispiel ein Spiel, eine Karte oder ein Messenger.

Beispiel: Auf meinem Handy habe ich eine App für Musik.

B

Betrug

Betrug ist eine Lüge. Jemand lügt. Er will etwas von dir haben. Zum Beispiel Geld, ein Passwort oder ein Foto. Betrüger schreiben dir. Oder sie rufen dich an. Oft sagen sie: „Schnell!“

Beispiel: „Du hast ein Handy gewonnen! Sag mir deine Karten-Nummer!“ Das ist Betrug.

Bild-Generator

Ein Bild-Generator ist ein KI-Programm. Das Programm macht Bilder. Du schreibst, was auf dem Bild sein soll. Oder du sagst es. Dann macht das Programm das Bild.

Beispiel: Ich schreibe: „Ein Hund mit Hut am Strand.“ Der Generator macht so ein Bild.

Bilder-Suche

Bei der Bilder-Suche suchst du im Internet mit einem Foto. Du suchst nicht mit Wörtern. Das Programm zeigt: Hier gibt es das Foto noch. So prüfst du: Woher kommt das Bild?

Beispiel: Bei Google Bilder klicke ich auf die Kamera. Ich wähle ein Foto aus. Ich sehe: Das Foto ist seit 10 Jahren im Internet.

Browser

Ein Browser ist ein Programm. Mit dem Browser siehst du Seiten im Internet an. Zum Beispiel Chrome, Edge, Firefox oder Safari.

Beispiel: Ich öffne den Browser. Ich schreibe die Adresse von einem Spiel.

D

Deepfake (sprich: diep-fejk)



Ein Deepfake ist ein falsches Foto. Oder eine falsche Sprach-Aufnahme. Oder ein falscher Film. Die KI hat den Deepfake gemacht. Er sieht aus wie ein echter Mensch. Oder er klingt wie ein echter Mensch. Betrüger benutzen Deepfakes. Sie tun so, als wären sie eine bekannte Person. Oder jemand aus deiner Familie.
Beispiel: Am Telefon höre ich eine Stimme. Sie klingt wie mein Bruder. Das kann ein Deepfake sein. Ich lege auf. Ich rufe meinen Bruder an.

Diktieren

Diktieren heißt: Du schreibst mit deiner Stimme. Du sprichst in das Mikrofon. Der Computer macht aus deinen Wörtern einen Text. Oder das Handy macht das. Du musst nicht auf der Tastatur tippen.

Beispiel: Ich drücke die Tasten Windows und H. Ich sage einen Satz. Der Computer schreibt den Satz.

E

Eigenes Bild

Dein eigenes Bild heißt: So siehst du auf einem Foto aus. Oder in einem Film. Dein eigenes Bild gehört zu deinen persönlichen Daten. Niemand darf dein Foto ohne deine Erlaubnis im Internet zeigen.

Beispiel: Auf einem Foto vom Workshop sieht man mein Gesicht. Das ist mein eigenes Bild.

Einstellung und Bild-Ausschnitt (im Film)



Der Bild-Ausschnitt ist das, was man sieht. Auf einem Foto. Oder in einem Moment im Film. Eine Einstellung ist ein Stück Film. Man nimmt das Stück ohne Pause auf. Ein Film hat viele Einstellungen.
Beispiel: In der ersten Einstellung sieht man einen Wald. In der zweiten Einstellung sieht man einen Hund.

Einstellungen (im Programm)



Die Einstellungen sind ein Ort im Programm. Dort änderst du, wie das Programm arbeitet. Oft gibt es dort ein Zahnrad . Oder drei Punkte.
Beispiel: In den Einstellungen mache ich die Buchstaben größer.

Einwilligung für Fotos

Eine Einwilligung ist eine Erlaubnis. Du sagst: „Ihr dürft mein Foto zeigen.“ Oder du unterschreibst das. Manchmal unterschreiben auch die Eltern. Oder die Betreuungs-Person. Du darfst „Nein“ sagen. Du darfst auch später deine Meinung ändern.

Beispiel: Ich will mein Foto nicht auf der Internet-Seite sehen. Ich gebe keine Einwilligung.

Exportieren

Exportieren heißt: Du speicherst deine fertige Arbeit als Datei. Dann kannst du die Datei ansehen. Oder verschicken. Oder ausdrucken.

Beispiel: Mein Film ist fertig. Ich klicke auf „Exportieren“. Jetzt habe ich eine Datei mit dem Film.

F

Fake News (sprich: fejk njus)



Fake News sind falsche Nachrichten. Jemand schreibt sie mit Absicht. Er will uns betrügen. Oder er will uns wütend machen. Bei Fake News steht oft: „Schnell! Schick

das weiter!“
Beispiel: „Morgen fällt die Schule aus! Sag es allen weiter!“ Das können Fake News sein. Ich mache STOPP – PRÜFEN – FRAGEN.

Familien-Passwort

Ein Familien-Passwort ist ein Wort. Nur deine Familie kennt das Wort. Jemand ruft an. Er sagt: Ich bin aus deiner Familie. Dann kannst du nach dem Familien-Passwort fragen. Ein Betrüger kennt das Wort nicht.

Beispiel: „Wenn du es wirklich bist, sag unser Passwort.“

G

Geheimnis

Ein Geheimnis ist nur für dich. Oder für Menschen, denen du sehr vertraust. Passwort, PIN und TAN sind Geheimnisse. Geheimnisse schreiben wir nicht ins Internet. Wir schreiben sie auch nicht an die KI.

Beispiel: Mein Passwort ist mein Geheimnis.

H

Halluzination

Eine Halluzination ist ein Fehler von der KI. Die KI erfindet etwas. Das ist nicht wahr. Aber die KI klingt sehr sicher. Deshalb prüfen wir die Antworten von der KI.

Beispiel: Die KI schreibt: Der höchste Berg in Deutschland ist der Brocken. Das stimmt nicht. Der höchste Berg in Deutschland ist die Zugspitze.

K

KI (Künstliche Intelligenz)

KI ist ein Programm im Computer. Die KI lernt aus sehr vielen Texten und Bildern. Dann kann sie schreiben. Sie kann Fragen beantworten. Sie kann Bilder und Musik machen. Die KI ist kein Mensch. Die KI denkt nicht wie ein Mensch. Und sie fühlt nicht wie ein Mensch.

Beispiel: Ein KI-Chat hat für mich ein Gedicht über eine Katze geschrieben.

KI-Chat

Ein KI-Chat ist ein Programm. Du schreibst mit dem Programm. Oder du sprichst mit ihm. Du schreibst eine Frage. Der KI-Chat antwortet. Der KI-Chat ist ein Programm von einer großen Firma. Er ist kein Freund.

Beispiel: Ich frage den KI-Chat: „Denk dir einen Namen für einen Drachen aus.“

Konto

Ein Konto ist dein Platz in einem Programm. Oder in einer App. Du meldest dich mit deiner E-Mail-Adresse an. Oder mit deiner Telefon-Nummer. Und mit einem Passwort. Das Programm merkt sich, was du machst. Manche Programme haben eine Alters-Grenze für ein Konto.

Beispiel: Für dieses Programm braucht man ein Konto. Deshalb benutzt die Trainerin das Programm im Workshop auf ihrem Computer.

Künstliche Intelligenz – siehe: **KI**.

L

Leichte Sprache

Leichte Sprache hat einfache Wörter. Die Sätze sind kurz. Zum Text gibt es Bilder. Menschen mit Lern-Schwierigkeiten prüfen die Texte. Auf Englisch heißt das *easy-to-read*. Die Abkürzung ist ETR.

Beispiel: Dieses Wörterbuch ist in Leichter Sprache geschrieben.

Limit (kostenlos)



Ein Limit ist eine Grenze. In der kostenlosen Version von einem Programm kannst du nur wenig machen. Zum Beispiel ein paar Bilder am Tag. Oder ein paar Lieder. Dann musst du warten. Oder du musst bezahlen. Im Workshop bezahlen wir nicht. Wir warten auf den nächsten Tag.
Beispiel: Das kostenlose Limit ist zu Ende. Morgen kann man wieder Bilder machen.

Link

Ein Link ist die Adresse von einer Seite im Internet. Du klickst auf den Link. Dann geht die Seite auf. Ein Link in einer seltsamen Nachricht kann zu Betrügern führen. Weißt du nicht, woher der Link kommt? Dann klick nicht.

Beispiel: SMS: „Zahl 1 Euro für dein Paket. Klick auf den Link.“ Ich klicke nicht. Ich frage eine Vertrauens-Person.

M

„Mit KI gemacht“

Diesen Satz schreiben wir auf eine Arbeit. Die Arbeit haben wir mit Hilfe von der KI gemacht. Dann wissen andere: Ein KI-Programm hat geholfen. Das ist ehrlich.

Beispiel: Unter mein Bild schreibe ich: „Mit KI gemacht“.

N

Nutzungs-Bedingungen

Nutzungs-Bedingungen sind die Regeln von einem Programm. Oder von einer Internet-Seite. Dort steht, was erlaubt ist. Und was nicht erlaubt ist. Dort steht auch: Ab diesem Alter darfst du das Programm benutzen. Die Nutzungs-Bedingungen sind meistens lang und schwer. Die Trainerin kann dir beim Verstehen helfen. Oder deine Betreuungs-Person.

Beispiel: In den Nutzungs-Bedingungen steht: Diesen Chat dürfen Menschen ab 18 Jahren benutzen.

P

Passwort

Ein Passwort ist ein geheimes Wort. Oder ein paar Wörter. Das Passwort öffnet dein Handy. Oder dein Konto. Oder ein Spiel. Das Passwort ist ein Geheimnis. Du sagst es niemandem. Nur einer Betreuungs-Person, wenn sie dir hilft.

Beispiel: Ein starkes Passwort sind drei Wörter. Die Wörter passen nicht zusammen.

Persönliche Daten

Persönliche Daten sind Informationen über dich. Mit diesen Informationen weiß jemand, wer du bist. Zum Beispiel dein Vorname und dein Nachname. Deine Adresse. Deine Telefon-Nummer. Ein Foto von dir. Deine Steuer-Nummer. Daten über deine Gesundheit sind sehr wichtige Daten. Wir schreiben sie nicht an die KI.

Beispiel: Meine Adresse gehört zu meinen persönlichen Daten. Ich schreibe sie nicht an fremde Menschen.

PIN und TAN

Eine PIN ist eine geheime Nummer. Die PIN ist für die Bank-Karte. Oder für das Handy. Eine TAN ist eine Nummer zum Bezahlen. In Polen heißt so eine Nummer BLIK-Code. PIN und TAN sind Geheimnisse. Ein guter Mensch fragt nie am Telefon danach. Und auch nicht in einer Nachricht.

Beispiel: Jemand am Telefon will meine TAN. Ich lege auf.

Privatsphäre

Privatsphäre heißt: Du hast ein Recht auf Geheimnisse. Du bestimmst: Das dürfen andere über mich wissen. In Programmen gibt es Einstellungen für die Privatsphäre. Dort kannst du manche Sachen ausschalten. Zum Beispiel: Das Programm speichert deine Gespräche.

Beispiel: In den Einstellungen vom Chat schalte ich etwas aus. Jetzt lernt die KI nicht mehr aus meinen Gesprächen.

Prompt (Auftrag für die KI)



Ein Prompt ist ein Auftrag für die KI. Du schreibst, was die KI machen soll. Oder du sagst es. Sag es möglichst genau. Dann versteht die KI dich besser.
Beispiel: Prompt: „Schreib drei kurze Sätze über eine Katze. Benutze einfache Wörter.“



Quelle

Eine Quelle zeigt: Von hier kommt die Information. Zum Beispiel eine Internet-Seite, ein Buch, eine Zeitung oder ein Mensch. Bei einer guten Quelle steht: Diese Person hat den Text geschrieben. Und an diesem Tag.

Beispiel: Ich frage: „Woher weißt du das?“ Ich suche die Quelle.



Schnitt (beim Film)



Beim Schnitt machst du einen Film aus vielen Stücken. Du suchst die Einstellungen aus. Du legst sie in eine Reihen-Folge. Du fügst Musik und Text dazu.
Beispiel: Im Schnitt-Programm lege ich drei Einstellungen hintereinander. Dazu kommt ein Lied.

Sprach-Ausgabe

Eine Sprach-Ausgabe ist ein Programm. Das Programm liest Texte laut vor. Der Computer spricht mit einer künstlichen Stimme. Das hilft Menschen, die nicht lesen. Und Menschen, die lieber zuhören.

Beispiel: Ich klicke auf „Laut vorlesen“. Der Computer liest mir den Text vor.

U

UK (Unterstützte Kommunikation)

UK heißt: Man spricht ohne Wörter. Oder mit Hilfe. Zum Beispiel mit Bildern, Symbolen, Tafeln oder Gebärden. Oder mit Geräten. Die Geräte sprechen für uns. UK hilft Menschen, die nicht sprechen. Oder nur wenig sprechen.

Beispiel: Lena zeigt auf dem Tablet auf das Bild „trinken“. Das Tablet sagt: „Ich will trinken.“

Urheber-Recht

Das Urheber-Recht schützt die Arbeit von Urhebern. Ein Urheber hat etwas gemacht. Zum Beispiel ein Foto, ein Lied, ein Buch oder eine Zeichnung. Du darfst nicht die Arbeit von anderen nehmen. Und du darfst nicht sagen: Das ist meine Arbeit. Du benutzt die Arbeit von anderen? Dann schreib den Namen vom Urheber dazu. Und prüf: Darf ich das?

Beispiel: Ich nehme ein Foto aus dem Internet. Ich prüfe: Wer hat das Foto gemacht? Darf ich es benutzen?

V

Vertrauens-Person

Eine Vertrauens-Person kennst du im echten Leben. Die Person will dir helfen. Zum Beispiel Mama, Papa, deine Betreuungs-Person, die Trainerin oder der Lehrer. Etwas macht dir Sorgen? Dann sag es deiner Vertrauens-Person.

Beispiel: Ich habe eine seltsame Nachricht bekommen. Ich zeige sie meiner Vertrauens-Person.

W

Wasserzeichen

Ein Wasserzeichen ist ein Zeichen auf einem Bild. Oder in einer Datei. Das Zeichen zeigt: Diese Person hat das Bild gemacht. Oder: Die KI hat das Bild gemacht. Manchmal sieht man das Wasserzeichen. Zum Beispiel ein Schriftzug in der Ecke. Manchmal ist es versteckt. Dann sieht es nur der Computer.

Beispiel: In der Ecke vom Bild ist ein kleines Logo von einem Programm. Das ist ein Wasserzeichen.

WAV-Datei und MP3-Datei

WAV und MP3 sind Dateien mit Ton. In der Datei kann ein Lied sein. Oder eine Sprach-Aufnahme. Oder ein Geräusch. Eine MP3-Datei ist kleiner. Eine WAV-Datei hat einen besseren Ton. Aber sie ist größer.

Beispiel: Ich speichere mein Lied als MP3-Datei.

Z

Zwei-Faktor-Anmeldung

Das ist ein extra Schutz für dein Konto. Zuerst schreibst du dein Passwort. Dann bekommst du einen Code per SMS. Oder du bestätigst die Anmeldung auf dem Handy. Ein Dieb kennt vielleicht dein Passwort. Aber er hat nicht dein Handy.

Beispiel: Ich melde mich an. Das Handy fragt: „Bist du das?“ Ich drücke auf „Ja“.

Literatur

Teil 2: Einführung und W1–W3

Nutzungsbedingungen und Hilfeseiten der Werkzeuge

ARASAAC, *Terms of use*, https://arasaac.org/terms-of-use.

Bravotech, *Vocaroo Review 2026: How It Works, Is It Safe and Limits*, https://www.bravotech.org/vocaroo-review/.

Clipchamp, *AI voiceover generator*, https://clipchamp.com/en/features/ai-voice-over-generator/.

Clipchamp, *Compare free editing tools and premium access with Microsoft 365*, https://clipchamp.com/en/pricing/.

Craiyon, *Free AI Image Generator – FAQ*, https://www.craiyon.com/en.

Craiyon, *Pricing Plans*, https://www.craiyon.com/en/pricing.

DuckDuckGo, *Does Duck.ai have usage limits?*, https://duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/usage-limits.

DuckDuckGo, *Duck.ai Privacy Policy and Terms of Use*, https://duckduckgo.com/duckai/privacy-terms.

Google, *Głosowe wprowadzanie tekstu – Android – Gboard – Pomoc* (polnische Hilfeseite zur Spracheingabe in Gboard), https://support.google.com/gboard/answer/2781851?hl=pl.

Google, *Simple music-making for everyone*, https://blog.google/products-and-platforms/products/education/simple-music-making-everyone/.

Microsoft, *Bing Image Creator*, https://www.microsoft.com/en-us/bing/features/bing-image-creator.

Microsoft, *Feature comparison between Clipchamp for work and personal versions*, https://support.microsoft.com/en-us/clipchamp/feature-comparison-between-clipchamp-for-work-and-personal-versions.

Microsoft, *Frequently asked questions about Microsoft Designer*, https://support.microsoft.com/en-US/designer/frequently-asked-questions-about-microsoft-designer.

Microsoft, *Lista krajów lub regionów, w których obowiązują ustawowe limity wieku dla dzieci* (polnische Hilfeseite: Liste der Länder und Regionen mit gesetzlichen Altersgrenzen für Kinder), https://support.microsoft.com/pl-pl/account-billing/lista-kraj%C3%B3w-lub-region%C3%B3w-w-kt%C3%B3rych-obowi%C4%85zuje-ustawowe-limity-wieku-dla-dzieci-a7393f56-5107-44b1-be44-655589bdeb92.

Microsoft, *Microsoft Copilot Supplemental Terms of Use* (gültig ab 18.08.2026), https://www.microsoft.com/en-us/microsoft-copilot/for-individuals/termsofuse.

Microsoft, *Używaj dyktowania, aby rozmawiać zamiast pisać na komputerze* (polnische Hilfeseite zur Spracheingabe in Windows), https://support.microsoft.com/pl-pl/accessibility/windows/use-voice-typing-to-talk-instead-of-type-on-your-pc.

Music ConstructED, *Chrome Music Lab: Song Maker*, https://www.musicconstructed.com/tool/chrome-music-lab-song-maker/.

Scrutool, *Craiyon AI Review 2026*, https://www.scrutool.com/review/craiyon-ai/.

Shotcut, *Download* und *Frequently Asked Questions*, https://www.shotcut.org/download/, https://www.shotcut.org/FAQ/.

Suno, *Terms of Service* (gültig ab 3.09.2026), https://suno.com/terms.

Suno, *Upcoming Changes FAQ: Downloads, Models, and Terms of Service*, https://help.suno.com/en/articles/13614785.

Suno, *What rights do I have with the free plan?*, https://help.suno.com/en/articles/9601601.

Suno, *What type of plan do I have?*, https://help.suno.com/en/articles/2410049.

Leichte Sprache

Inclusion Europe, *Informacja dla wszystkich. Europejskie standardy przygotowania tekstu łatwego do czytania i zrozumienia* (polnische Fassung der europäischen Standards für leicht lesbare Informationen; deutsche Fassung: „Informationen für alle“), https://www.inclusion-europe.eu/easy-to-read-standards-guidelines/.

Polskie Stowarzyszenie na rzecz Osób z Niepełnosprawnością Intelektualną (PSONI; polnischer Verband für Menschen mit geistiger Behinderung), *Standardy tekstu łatwego do czytania i zrozumienia. Rekomendacje dla języka polskiego*, https://psoni.org.pl/wp-content/uploads/2026/03/Standardy-tekstu-latwego-do-czytania-i-zrozumienia-1.pdf.

Rechtsakte

Ustawa z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (polnisches Urheberrechtsgesetz vom 4. Februar 1994; Art. 81 – Schutz des eigenen Bildes).

Teil 1 und W4–W5

Titel, die schon im Abschnitt „Teil 2: Einführung und W1–W3“ stehen (u. a. ARASAAC, Duck.ai, die Standards von PSONI und Inclusion Europe, die Nutzungsbedingungen von Copilot, die Altersgrenzen für Microsoft-Konten, das Urheberrecht), werden hier nicht wiederholt.

Rechtsakte und amtliche Dokumente

Übereinkommen über die Rechte von Menschen mit Behinderungen, New York, 13. Dezember 2006 (polnisches Gesetzblatt: Dz.U. 2012 poz. 1169), https://isap.sejm.gov.pl/isap.nsf/DocDetails.xsp?id=WDU20120001169.

Verordnung (EU) 2016/679 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 27. April 2016 (DSGVO), https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj.

Verordnung (EU) 2024/1689 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 13. Juni 2024 (KI-Verordnung), https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2024/1689/oj.

Verordnung (EU) 2026/1744 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 8. Juli 2026 (Digital Omnibus on AI), https://eur-lex.europa.eu/eli/reg/2026/1744/oj.

Richtlinie (EU) 2019/882 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 17. April 2019 über die Barrierefreiheitsanforderungen für Produkte und Dienstleistungen (European Accessibility Act).

Ustawa z dnia 3 lipca 2026 r. o systemach sztucznej inteligencji (polnisches Gesetz über KI-Systeme vom 3. Juli 2026; Dz.U. 2026 poz. 1003), https://eli.gov.pl/eli/DU/2026/1003.

Ustawa z dnia 26 kwietnia 2024 r. o zapewnianiu spełniania wymagań dostępności niektórych produktów i usług przez podmioty gospodarcze (polnisches Umsetzungsgesetz zum European Accessibility Act vom 26. April 2024; Dz.U. 2024 poz. 731), https://eli.gov.pl/eli/DU/2024/731.

Ustawa z dnia 19 lipca 2019 r. o zapewnianiu dostępności osobom ze szczególnymi potrzebami (polnisches Gesetz über Barrierefreiheit für Menschen mit besonderen Bedürfnissen vom 19. Juli 2019; Neubekanntmachung Dz.U. 2024 poz. 1411), https://eli.gov.pl/api/acts/DU/2024/1411/text.html.

Ustawa z dnia 4 kwietnia 2019 r. o dostępności cyfrowej stron internetowych i aplikacji mobilnych podmiotów publicznych (polnisches Gesetz über die digitale Barrierefreiheit von Websites und mobilen Anwendungen öffentlicher Stellen vom 4. April 2019; Dz.U. 2019 poz. 848 mit späteren Änderungen).

Biznes.gov.pl, *Kto ma obowiązek zapewniać dostępność produktów i usług* (polnisches Unternehmensportal: wer zur Barrierefreiheit von Produkten und Dienstleistungen verpflichtet ist), https://www.biznes.gov.pl/pl/portal/005142.

Artikel-29-Datenschutzgruppe / Urząd Ochrony Danych Osobowych (polnische Datenschutzbehörde), *Wytyczne dotyczące zgody na mocy rozporządzenia 2016/679* (WP259; polnische Fassung der Leitlinien zur Einwilligung), 2017, https://uodo.gov.pl/data/filemanager_pl/27.pdf.

Europäische Kommission, AI Act Service Desk, *Article 50: Transparency obligations for providers and deployers of certain AI systems*, https://ai-act-service-desk.ec.europa.eu/en/ai-act/article-50.

Europäische Kommission, AI Act Service Desk, *Article 113: Entry into force and application*, https://ai-act-service-desk.ec.europa.eu/en/ai-act/article-113.

Europäische Kommission, *AI Literacy – Questions & Answers*, https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/ai-literacy-questions-answers.

Europäische Kommission, *Union of Equality: Strategy for the Rights of Persons with Disabilities 2021–2030*, COM(2021) 101, https://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1484.

Ministerstwo Sprawiedliwości (polnisches Justizministerium), *Do kiedy należy zrealizować obowiązek wprowadzenia standardów ochrony małoletnich?* (Fristen für die Einführung von Kinderschutzstandards), https://www.gov.pl/web/sprawiedliwosc/do-kiedy-nalezy-zrealizowac-obowiazek-wprowadzenia-standardow-ochrony-maloletnich.

Narodowy Instytut Wolności – Centrum Rozwoju Społeczeństwa Obywatelskiego (polnisches Nationales Freiheitsinstitut), *Dzieci i młodzież w organizacji pozarządowej. Standardy ochrony małoletnich* (Leitfaden zu Kinderschutzstandards für NGOs), https://niw.gov.pl/dziecko-w-organizacji-pozarzadowej-standardy-ochrony-maloletnich-poradnik-niw-crso-jest-juz-dostepny-na-stronie/.

Europäisches Parlament, Legislative Train Schedule, *Digital Omnibus on AI*, https://www.europarl.europa.eu/legislative-train/theme-a-europe-fit-for-the-digital-age/file-digital-omnibus-on-ai.

Kompetenzrahmen und Leitlinien

Cosgrove J., Cachia R., *DigComp 3.0: European Digital Competence Framework – Fifth Edition*, Publications Office of the European Union, Luxemburg 2025, https://data.europa.eu/doi/10.2760/0001149.

Joint Research Centre, *The European Commission updates its digital competence framework DigComp*, 27.11.2025, https://joint-research-centre.ec.europa.eu/jrc-news-and-updates/european-commission-updates-its-digital-competence-framework-digcomp-2025-11-27_en.

Europäische Kommission, OECD, *Empowering Learners for the Age of AI: An AI Literacy Framework for Primary and Secondary Education*, 2026, https://www.oecd.org/en/publications/empowering-learners-for-the-age-of-ai_65cd27d4-en.html.

Europäische Kommission, AccessibleEU, *Study on AI to support accessibility*, 17.10.2025, https://accessible-eu-centre.ec.europa.eu/featured-research_en.

UNICEF Innocenti, *Guidance on AI and Children*, Version 3.0, Dezember 2025, https://www.unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children.

Vuorikari R., Kluzer S., Punie Y., *DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens – With new examples of knowledge, skills and attitudes*, Publications Office of the European Union, Luxemburg 2022, https://doi.org/10.2760/115376.

Statistiken und Studien

Biuro Pełnomocnika Rządu do Spraw Osób Niepełnosprawnych (Büro des polnischen Regierungsbeauftragten für Menschen mit Behinderungen), *Dane demograficzne* (auf Grundlage der polnischen Volkszählung NSP 2021), https://niepelnosprawni.gov.pl/baza-wiedzy/niepelnosprawnosc-w-liczbach/dane-demograficzne/.

Eurostat, *32.7% of EU people used generative AI tools in 2025*, 16.12.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/w/ddn-20251216-3.

Eurostat, *80% of disabled people used the internet in 2024*, 27.08.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20250827-1.

Eurostat, *Disability statistics – access to information and communication technologies*, Statistics Explained, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Disability_statistics_-_access_to_information_and_communication_technologies.

Eurostat, *Disabled people less likely to be internet users*, 13.03.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-eurostat-news/w/ddn-20250313-1.

Eurostat, *Employment gaps for women & people with disabilities*, 27.05.2025, https://ec.europa.eu/eurostat/en/web/products-eurostat-news/w/ddn-20250527-1.

Eurostat, *Skills for the digital age*, Statistics Explained, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Skills_for_the_digital_age.

Eurostat, *Use of artificial intelligence by individuals*, Statistics Explained, aktualisiert am 15.04.2026, https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Use_of_artificial_intelligence_by_individuals.

Eurostat, Tabelle *isoc_ai_iaiu*, https://ec.europa.eu/eurostat/databrowser/view/isoc_ai_iaiu/default/table.

Główny Urząd Statystyczny (Statistisches Hauptamt Polens), *Społeczeństwo informacyjne w Polsce w 2025 r.* (Bericht zur Informationsgesellschaft in Polen 2025), Warschau 2025, https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-w-2025-r-,1,19.html.

Główny Urząd Statystyczny (Statistisches Hauptamt Polens), *Społeczeństwo informacyjne w Polsce w 2025 r.* (Kurzbericht), 21.10.2025, https://stat.gov.pl/obszary-tematyczne/nauka-i-technika-spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne/spoleczenstwo-informacyjne-w-polsce-w-2025-r-,2,15.html.

Główny Urząd Statystyczny (Statistisches Hauptamt Polens), Bank Danych Lokalnych (Regionaldatenbank), *Narodowe Spisy Powszechne* (Volkszählungen), https://bdl.stat.gov.pl/.

Inclusion Europe, *What we do*, https://www.inclusion-europe.eu/what-we-do/.

Kalai A.T., Nachum O., Vempala S.S., Zhang E., *Why Language Models Hallucinate*, 2025, https://arxiv.org/abs/2509.04664.

OECD, *Disability, Work and Inclusion: Mainstreaming in All Policies and Practices*, Paris 2022, https://doi.org/10.1787/1eaa5e9c-en.

OpenAI, *Why language models hallucinate*, https://openai.com/index/why-language-models-hallucinate/.

UNICEF, *Seen, Counted, Included: Using data to shed light on the well-being of children with disabilities*, New York 2021, https://data.unicef.org/resources/children-with-disabilities-report-2021/.

van Deursen A.J.A.M., Helsper E.J., *The Third-Level Digital Divide: Who Benefits Most from Being Online?*, in: *Communication and Information Technologies Annual*, Emerald 2015, S. 29–52,

https://doi.org/10.1108/S2050-206020150000010002.

WHO, *Disability. Fact sheet*, https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/disability-and-health.

WHO, *Global report on health equity for persons with disabilities*, Genf 2022, https://www.who.int/publications/i/item/9789240063624.

WHO, UNICEF, *Global report on assistive technology*, Genf 2022, https://www.unicef.org/reports/global-report-assistive-technology.

WHO, Pressemitteilung vom 16.05.2022 zum Bericht über assistive Technologien, https://www.who.int/news-room/releases/16-05-2022-almost-one-billion-children-and-adults-with-disabilities-and-older-persons-in-need-of-assistive-technology-denied-access--according-to-new-report.

Digitale Sicherheit, Deepfakes, Hilfe

CERT Polska, *Hasła* (Passwörter), aktualisiert am 02.09.2026, https://wiedza.cert.pl/dobre-praktyki/hasla/.

CERT Polska, *Zgłoś incydent* (Vorfall melden), https://incydent.cert.pl/.

Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę (polnische Kinderschutzstiftung), *800 100 100 – telefon dla dorosłych w sprawie bezpieczeństwa dzieci* (Beratungstelefon für Erwachsene zur Sicherheit von Kindern), https://800100100.pl/.

Gov.pl, *Gdzie znajdziesz pomoc w przypadku pogorszenia stanu psychicznego* (Hilfsangebote bei psychischen Krisen), https://www.gov.pl/web/koronawirus/gdzie-znajdziesz-pomoc-w-przypadku-pogorszenia-stanu-psychicznego.

Komisja Nadzoru Finansowego (polnische Finanzaufsicht), CEBRF, *Podszycie pod znajomego* (Betrug durch Vortäuschen einer bekannten Person), https://cebrf.knf.gov.pl/podszycie-pod-znajomego.

Ministerstwo Zdrowia (polnisches Gesundheitsministerium), *W związku z wydarzeniami w polskich szkołach, Ministerstwo Zdrowia przypomina o wsparciu psychologicznym dla dzieci, młodzieży i dorosłych* (Hinweis auf psychologische Unterstützung für Kinder, Jugendliche und Erwachsene), 09.10.2026, https://www.gov.pl/web/zdrowie/w-zwiazku-z-wydarzeniami-w-polskich-szkolach-ministerstwo-zdrowia-przypomina-o-wsparciu-psychologicznym-dla-dzieci-mlodziezy-i-doroslych.

NASK (polnisches Forschungsinstitut für Cybersicherheit), *Usta, głos, treść, tło. Umiesz rozpoznać deepfake? Sprawdź!* (Quiz zum Erkennen von Deepfakes), 2025, https://nask.pl/aktualnosci/usta-glos-tresc-tlo-umiesz-rozpoznac-deepfake-sprawdz-pomoga-ci-w-tym-eksperci-nask.

NASK, *Jak rozpoznać deepfake po błędach w głosie?* (Deepfakes an Fehlern in der Stimme erkennen), 23.01.2025, https://www.nask.pl/aktualnosci/jak-rozpoznac-deepfake-po-bledach-w-glosie.

NASK, *Jak rozpoznać deepfake po błędach językowych?* (Deepfakes an sprachlichen Fehlern erkennen), 06.02.2025, https://www.nask.pl/aktualnosci/jak-rozpoznac-deepfake-po-bledach-jezykowych.

NASK, Dyżurnet.pl (polnische Meldestelle für illegale Inhalte im Internet), https://dyzurnet.pl/.

National Cyber Security Centre, *Three random words*, https://www.ncsc.gov.uk/collection/top-tips-for-staying-secure-online/three-random-words.

Policja (polnische Polizei), *Uwaga! BLIK i oszustwa z wykorzystaniem sztucznej inteligencji* (Warnung vor BLIK-Betrug mit KI), 17.10.2025, https://policja.pl/pol/aktualnosci/268257,Uwaga-BLIK-i-oszustwa-z-wykorzystaniem-sztucznej-inteligencji.html.

Nutzungsbedingungen und Hilfeseiten der Werkzeuge

Content Authenticity Initiative, *Content Credentials Verify*, https://verify.contentauthenticity.org/.

DuckDuckGo, *How does Duck.ai protect my privacy?*, https://duckduckgo.com/duckduckgo-help-pages/duckai/ai-chat-privacy.

Google, *Age requirements on Google Accounts*, https://support.google.com/accounts/answer/1350409.

Google, *Asy Internetu – Interlandia* (polnische Fassung von *Be Internet Awesome – Interland*), https://beinternetawesome.withgoogle.com/pl_all/interland/.

Google, *Gemini Apps limits & feature availability*, https://support.google.com/gemini/answer/16275805.

Google, *Gemini Apps Privacy Hub*, https://support.google.com/gemini/answer/13594961.

Google, *Manage & delete your activity in Gemini Apps*, https://support.google.com/gemini/answer/13278892.

Google, *What you need to sign in to Gemini Apps*, https://support.google.com/gemini/answer/13278668.

Google, *Wyszukiwanie za pomocą obrazu w Google* (deutsche Fassung: „Mit einem Bild auf Google suchen“), https://support.google.com/websearch/answer/1325808.

Kahoot!, *Plans and pricing*, https://kahoot.com/pricing/.

Microsoft, *Microsoft Copilot for young people*, https://support.microsoft.com/en-us/microsoft-copilot/microsoft-copilot-young-people.

Mistral AI, *Can children use Mistral products and services?*, https://help.mistral.ai/en/articles/347631-can-children-use-mistral-products-and-services.

OpenAI, *Data controls in ChatGPT*, https://help.openai.com/en/articles/7730893-data-controls-in-chatgpt.

OpenAI, *Is ChatGPT safe for all ages?*, https://help.openai.com/en/articles/8313401-is-chatgpt-safe-for-all-ages.

OpenAI, *Terms of Use*, https://openai.com/policies/row-terms-of-use/.

OpenAI, *The ChatGPT home page*, https://help.openai.com/en/articles/9125172-the-chatgpt-home-page.

TinEye, *FAQ*, https://tineye.com/faq.

TinEye, *Is there a limit to how many searches I can do?*, https://help.tineye.com/article/240-is-there-a-limit-to-how-many-searches-i-can-do.

TinEye, *I'm hitting my search limit with a shared IP address*, https://help.tineye.com/article/245-im-hitting-my-search-limit-with-a-shared-ip-address.

Venkat, *Microsoft Copilot Seems to Be Making Sign-In Mandatory Across Edge, Bing, and Mobile Apps*, Windows Report, 18.08.2026, https://windowsreport.com/microsoft-copilot-seems-to-be-making-sign-in-mandatory-across-edge-bing-and-mobile-apps/.

West J., Bergstrom C., *Which Face Is Real?*, University of Washington, https://www.whichfaceisreal.com/.

Überprüfung von Informationen (Faktencheck)

AFP Sprawdzam, https://sprawdzam.afp.com/.

DROG, University of Cambridge, *Bad News* (Spiel), https://www.getbadnews.com/.

FakeNews.pl, https://fakenews.pl/.

Konkret24 (TVN24), https://konkret24.tvn24.pl/.

Stowarzyszenie Demagog (polnischer Faktencheck-Verein), https://demagog.org.pl/.

Glossar PL → DE – „PRZEŁAMUJ GRANICE Z AI!“ / „Mit KI Grenzen sprengen!“

Stand: 22.10.2026. Verbindlich für alle Dateien in `tekst_de/`.

Grundentscheidungen

Thema	Entscheidung
Anrede der Trainerinnen und Trainer	durchgehend **du** (kleingeschrieben: du, dich, dein), wie im polnischen „Ty“
Anrede der Jugendlichen (Arbeitsblätter, Glossar)	**du**
Gendern	moderat: Paarform („Trainerinnen und Trainer“, „Trainerin oder Trainer“), neutrale Formen („Teilnehmende“, „Fachkräfte“, „Jugendliche“, „Workshopleitung“); keine Sternchen, kein Doppelpunkt
Sprachniveau	Fließtext: normales, gut lesbares Deutsch. Arbeitsblätter `[[KARTA PRACY ...]]` und `90_slowniczek.md`: Leichte Sprache (Regeln Netzwerk Leichte Sprache: kurze Sätze, eine Aussage pro Satz, Aktiv, keine Metaphern, keine Fremdwörter ohne Erklärung, lange Wörter vermeiden; Mediopunkt nur wo natürlich, z. B. „Pass·wort“ nicht nötig)
Marker `[[...]]`	Markernamen bleiben polnisch (ILUSTRACJA, PROMPT, KARTA PRACY, TABELA, RAMKA, PIKTOGRAM). Übersetzt werden: Bildbeschreibung in ILUSTRACJA, Titel in KARTA PRACY. PROMPT (Englisch) unverändert. Piktogrammnamen bleiben polnisch.
RAMKA-Typ	Typ-Schlüssel bleibt polnisch (Parser/Satz-Stil). Anzeige-Label im deutschen Satz: Wskazówka → **Tipp**, Uwaga → **Achtung**, Ciekawostka → **Wissenswertes**, Dla trenera → **Für Trainerinnen und Trainer**

Titel und Teile

PL	DE
PRZEŁAMUJ GRANICE Z AI!	**MIT KI GRENZEN SPRENGEN!**
O pracy z narzędziami sztucznej inteligencji z młodzieżą z niepełnosprawnością intelektualną	Mit KI-Werkzeugen arbeiten – mit Jugendlichen mit geistiger Behinderung
skrypt	Handbuch
Część 1 / Część 2	Teil 1 / Teil 2
rozdział	Kapitel
Wstęp	Einleitung
Słowniczek	Glossar (in Leichter Sprache: „Wörter-Liste“ im Untertitel)
Bibliografia	Literatur und Quellen
scenariusz (warsztatu)	Workshopkonzept
warsztat	Workshop
ćwiczenie	Übung
karta pracy	Arbeitsblatt
plan czasowy	Zeitplan
plan dnia	Tagesplan
materiały dodatkowe	Zusatzmaterial
ściągawka (promptów)	Spickzettel (Prompt-Spickzettel)
karty do wycięcia	Karten zum Ausschneiden
dyplom / odznaka	Urkunde / Abzeichen
W skrócie	Kurz gesagt
Cele	Ziele
Efekt końcowy	Ergebnis

PL	DE
Przygotowanie	Vorbereitung
Podsumowanie i ewaluacja	Abschluss und Auswertung
warianty: łatwiej / trudniej	Varianten: leichter / schwerer
dla osób, które nie mówią lub nie piszą	für Personen, die nicht sprechen oder nicht schreiben
Na co uważać	Darauf achten
Co robisz? (karta)	Was machst du?
Jak mi poszło? (karta)	Wie hat es geklappt?
buźki, kciuki	Smileys, Daumen

Workshops

PL	DE
Warsztat 1. Moja historia (z AI)	Workshop 1. Meine Geschichte (mit KI)
Warsztat 2. Obraz mówi	Workshop 2. Bilder sprechen
Warsztat 3. Dźwięk i film / Mój dźwięk, mój film	Workshop 3. Klang und Film / Mein Sound, mein Film
Warsztat 4. Moje dane – mój sekret	Workshop 4. Meine Daten – mein Geheimnis
Warsztat 5. Detektywi prawdy	Workshop 5. Wahrheitsdetektive

Personen und Einrichtungen

PL	DE
trenerka / trener	Trainerin / Trainer; Plural „Trainerinnen und Trainer“
prowadzący / prowadząca	Workshopleitung; im Satz meist „du“
uczestniczki i uczestnicy	Teilnehmende

PL	DE
młodzież z niepełnosprawnością intelektualną	Jugendliche (junge Menschen) mit geistiger Behinderung; in Leichter Sprache: junge Menschen mit Lern·schwierigkeiten
niepełnosprawność lekka / umiarkowana	leichte / mittelgradige geistige Behinderung
asystent(ka)	Assistenz, Assistenzkraft
kadra	Team, Fachkräfte
dyrekcja	Leitung (der Einrichtung)
rodzice i opiekunowie	Eltern und Betreuungspersonen
opiekun prawny	Sorgeberechtigte (bei Minderjährigen) / rechtliche Betreuerin, rechtlicher Betreuer (bei Volljährigen)
osoba zaufana	Vertrauensperson
samorzecznik / samorzeczniczka	Selbstvertreterin / Selbstvertreter
ośrodek, świetlica	Einrichtung, Treff / Jugendtreff
warsztat terapii zajęciowej (WTZ)	Werkstatt für Menschen mit Behinderung (poln. WTZ)
grantodawca	Fördermittelgeber

KI und Technik

PL	DE
sztuczna inteligencja (AI)	künstliche Intelligenz (KI)
narzędzie AI	KI-Werkzeug, KI-Tool
czat AI, chatbot	KI-Chat, Chatbot
generatywna AI	generative KI
halucynacje (AI)	Halluzinationen

PL	DE
prompt / polecenie do AI	Prompt / Auftrag an die KI (Leichte Sprache: „Auftrag“)
prompt z klocków	Prompt-Baukasten
Zrobione z AI	„Mit KI gemacht“
generator obrazów	Bildgenerator
deepfake	Deepfake
klonowanie głosu	Stimmklon, Stimme klonen
fałszywe wiadomości, fake news	Falschmeldungen, Fake News
sprawdzanie faktów	Faktencheck
konto organizacji	Konto der Einrichtung
tryb bez logowania	ohne Anmeldung
regulamin	Nutzungsbedingungen
hasło	Passwort
dane osobowe	personenbezogene Daten (Leichte Sprache: „Daten über mich“)
wizerunek, zgoda na wizerunek	Bild/Foto einer Person; Einverständnis zu Foto- und Videoaufnahmen
montaż (filmu)	Schnitt

Barrierefreiheit und Methoden

PL	DE
tekst łatwy do czytania (ETR)	Leichte Sprache (engl. easy-to-read, ETR)
komunikacja wspomagająca (AAC)	Unterstützte Kommunikation (UK, engl. AAC)
piktogram	Piktogramm
przepaść cyfrowa	digitale Kluft

PL	DE
wykluczenie	Ausgrenzung, Ausschluss
dostępność	Barrierefreiheit
Nic o nas bez nas	Nichts über uns ohne uns

Recht

PL	DE
KPON (Konwencja ONZ o prawach osób niepełnosprawnych)	UN-Behindertenrechtskonvention (UN-BRK)
Akt o sztucznej inteligencji (rozporządzenie UE 2024/1689)	KI-Verordnung (Verordnung (EU) 2024/1689, AI Act)
Europejski akt o dostępności	European Accessibility Act (Richtlinie (EU) 2019/882); in DE umgesetzt durch das Barrierefreiheitsstärkungsgesetz (BFSG)
RODO	DSGVO
UODO	polnische Datenschutzbehörde (UODO)
małoletni	Minderjährige

Piktogramme (Name im Marker bleibt polnisch; Anzeige im Text DE)

Marker	DE-Name
czytaj	lesen
pisz	schreiben
mów	sprechen
słuchaj	zuhören
rysuj	malen

Marker	DE-Name
komputer	Computer
telefon	Handy
para	zu zweit
grupa	Gruppe
ruch	bewegen
wytnij	ausschneiden
zaznacz	ankreuzen
przerwa	**Pause**
czas	Zeit
uwaga	Achtung
stop	Stopp
sprawdź	prüfen
kłódka	Schloss
pomoc	Hilfe
gwiazdka	Stern
AI	KI

Workshop-spezifische Begriffe (W1–W5)

PL	DE
postać (bohater z kart)	Figur
krzesło autora	Autorenstuhl
klocki promptu	Prompt-Bausteine
żywe obrazy	Lebende Bilder

PL	DE
artystka / artysta AI	KI-Künstlerin / KI-Künstler
kącik nagrań	Aufnahme-Ecke
klocki muzyczne	Musik-Bausteine
twórczyni / twórca dźwięku i filmu	Sound- und Filmmacherin / Sound- und Filmmacher
odznaka festiwalowa	Festival-Abzeichen
ujęcie	Einstellung
kadr	Bild-Ausschnitt
montaż	Schnitt
syntezator mowy	Sprachausgabe (LS: Sprach-Ausgabe)
dyktafon	Sprachrekorder
dyktowanie	Diktieren / Spracheingabe
zgoda na wizerunek	Einwilligung (für Fotos/Aufnahmen); Recht am eigenen Bild (§ 22 KUG)
wizerunek	eigenes Bild
pseudonim	Spitzname
strażniczka / strażnik danych	Datenwächterin / Datenwächter
Wieża Skarbów / Góra Uważności / Królestwo Życzliwości / Rzeka Rzeczywistości (Interlandia)	Turm der Schätze / Berg der Achtsamkeit / Königreich der Freundlichkeit / Fluss der Wirklichkeit (Interland; jeweils mit englischem Originalnamen)
ROZŁĄCZ SIĘ – ODDZWOŃ – POWIEDZ	AUFLEGEN – ZURÜCKRUFEN – BESCHEID SAGEN
scenka	Rollenspiel
telefon-zabawka	Spielzeug-Telefon
plan pomocy	Hilfeplan
zaufana osoba	Vertrauensperson (LS: Vertrauens-Person)

PL	DE
kod BLIK	BLIK-Code (polnisches Bezahlverfahren), sinngemäß TAN
numer PESEL	PESEL-Nummer, sinngemäß Steuer-ID
legitymacja szkolna	Schülerausweis
Detektywka prawdy / Detektyw prawdy	Wahrheitsdetektivin / Wahrheitsdetektiv
karta detektywa	Detektivausweis
galeria oszustw	Galerie der Fälschungen
PRAWDA / FAŁSZ (karty na podłodze)	WAHR / FALSCH
halucynacja	Halluzination
wyszukiwanie obrazem	Bildersuche (LS: Bilder-Suche)
Google Grafika	Google Bilder
strona sprawdzająca fakty	Faktencheck-Seite; DE-Beispiele: CORRECTIV.Faktencheck, ARD-faktenfinder, dpa-Faktencheck, AFP Faktencheck
metryczka (C2PA)	Herkunftsnachweis (C2PA, Content Credentials)
znak wodny	Wasserzeichen
regulamin	Nutzungsbedingungen (LS: Nutzungs-Bedingungen)
weryfikacja dwuetapowa	Zwei-Faktor-Anmeldung (Zwei-Faktor-Authentifizierung)
Zgadłam/zgadłem? (karty)	Richtig geraten?

GRENZEN ÜBERWINDEN MIT KI!

Dieses Handbuch ist für Trainerinnen und Trainer gedacht, die mit Jugendlichen mit geistiger Behinderung arbeiten.

Teil 1 des Handbuchs beschreibt dieses Risiko genauer. Teil 2 enthält fünf fertige Workshops, in denen Jugendliche lernen, KI kreativ und sicher zu nutzen.

Das Handbuch entstand im Erasmus+-Projekt „Grenzen überwinden mit KI!“ (2025-1-PL01-KA210-YOU-000361837) der Fundacja Perfact (Wejherowo) und des VfBQ (Bad Freienwalde).
Programm Erasmus+, Leitaktion KA210-YOU – Kleine Partnerschaften im Bereich Jugend

Co-funded by the European Union

Kofinanziert von der Europäischen Union. Die geäußerten Ansichten und Meinungen entsprechen jedoch ausschließlich denen des Autors bzw. der Autoren und spiegeln nicht zwingend die der Europäischen Union oder der Stiftung für die Entwicklung des Bildungssystems (FRSE) wider. Weder die Europäische Union noch die FRSE können dafür verantwortlich gemacht werden.