

## Thementisch 1 - „Spielerische KI-Grundlagen“

	<p><b>“Neuronale Netze”</b> Brettspiel von Haba</p>
	<p><b>Westdeutscher Rundfunk. (2024). Maus-Themenseite: Künstliche Intelligenz.</b> <a href="https://www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/kuenstliche_intelligenz/index.php5">https://www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/kuenstliche_intelligenz/index.php5</a></p>
	<p><b>Quick, Draw!</b> Erstellt von Jonas Jongejan, Henry Rowley, Takashi Kawashima, Jongmin Kim und Nick Fox-Gieg mit Freunden bei Google Creative Lab und dem Data Arts Team</p>
	<p><b>Teachable Machine</b> Teachable Machine nutzt <a href="#">TensorFlow.js</a>, eine Bibliothek für maschinelles Lernen in JavaScript, um die in deinem Webbrowser erstellten Modelle zu trainieren und auszuführen. Du kannst dir die Teachable Machine-Bibliothek, die auf TensorFlow.js basiert, auf <a href="#">GitHub</a> ansehen.</p>



„Intelligente Tutorsysteme (ITS)“

Uni Bamberg

## Thementisch 2 - „KI-Funktionslogiken und Maschinelles Lernen“



**KI-Kompass**  
Kartenspiel

<https://www.hiig.de/ki-kompass/>



**“Maschinelles Lernen”**  
Brettspiel von Haba



**Was ist KI?**  
Quiz

	<p><b>AI for Oceans</b></p> <p>Code.org is an education innovation nonprofit dedicated to the vision that every student in every school has the opportunity to learn about artificial intelligence (AI) and computer science (CS) as part of their core K-12 education.</p>
	<p><b>Machine Learning for Kids</b></p> <p>Das Tool ist vollständig webbasiert und erfordert keine Installation und kein kompliziertes Setup.</p> <p>Es wurde für den Einsatz im Unterricht an Schulen, für AG's oder Projektage entwickelt. Der Lehrkraft wird eine Administrator-Seite bereitgestellt, um Accounts für die SchülerInnen anzulegen und den Zugang der SchülerInnen verwalten zu können.</p> <p>Das Tool wurde von <a href="#">Dale Lane</a> erstellt und nutzt APIs von der <a href="#">IBM Watson Developer Cloud</a>.</p>
	<p><b>SoekiaGPT</b></p> <p>Hielscher, M. (o. J.). <b>SoekiaGPT – Das didaktische Sprachmodell.</b> Retrieved November 18, 2025, from <a href="https://www.soekia.ch/gpt.html">https://www.soekia.ch/gpt.html</a></p>

Thementisch 3 - „Gesellschaft und KI“

	<p><b>“Zeitzeugen” fobizz</b></p> <p>fobizz ist die führende deutschsprachige Plattform für digitale Lehrerfortbildungen, KI-Tools und Unterrichtsmaterialien.</p>
	<p><b>Im KI-Zeitalter? Künstliche Intelligenz verstehen und kritisch hinterfragen</b></p> <p>Medienführerschein Bayern</p>
	<p><b>„Künstliche Intelligenz?“</b></p> <p>Torrau, S., &amp; Köhler, F. (2024, 23. September). Quelle: Künstliche Intelligenz? („<b>Themenblätter im Unterricht</b>“ Nr. 138). Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung. Retrieved from <a href="https://www.bpb.de/shop/materialien/themenblätter/552426/quelle-künstliche-intelligenz/">https://www.bpb.de/shop/materialien/themenblätter/552426/quelle-künstliche-intelligenz/</a></p>

Thementisch 4 - „Desinformation, Deepfakes, Manipulation“

	<b>WDR: Deepfake Quiz</b>
	<b>Klicksafe: Deepfakes erkennen (Materialien)</b>
	<b>Bad News Game</b>  Die ausschließliche Lizenz für dieses Spiel zu wissenschaftlichen Forschungszwecken wurde den Forschern des Cambridge Social Decision-Making Lab der Universität Cambridge erteilt.

**Serious Game „The Feed“**

*LFK - Landesanstalt für Kommunikation  
Baden-Württemberg*

**Which Face is real?**

Which Face Is Real has been developed by [Jevin West](#) and [Carl Bergstrom](#) at the [University of Washington](#) as a component of the [Calling Bullshit project](#).