

Thementisch 1 - „Spielerische KI-Grundlagen“



“Neuronale Netze”

Brettspiel von Haba



Westdeutscher Rundfunk. (2024). Maus-Themenseite: Künstliche Intelligenz.

https://www.wdrmaus.de/extras/mausthemen/kuenstliche_intelligenz/index.php5



Quick, Draw!

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



Teachable Machine

Teachable Machine nutzt [TensorFlow.js](https://www.tensorflow.org/js), 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 [GitHub](https://github.com/google/teachablemachine) ansehen.



„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



AI for Oceans

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.



Machine Learning for Kids

Das Tool ist vollständig webbasiert und erfordert keine Installation und kein kompliziertes Setup.

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.

Das Tool wurde von [Dale Lane](#) erstellt und nutzt APIs von der [IBM Watson Developer Cloud](#).



SoekiaGPT

Hielscher, M. (o. J.). **SoekiaGPT** – *Das didaktische Sprachmodell*. Retrieved November 18, 2025, from <https://www.soekia.ch/gpt.html>

Thementisch 3 - „Gesellschaft und KI“

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

Thementisch 4 - „Desinformation, Deepfakes, Manipulation“



WDR: Deepfake Quiz



Klicksafe: Deepfakes erkennen (Materialien)



Bad News Game

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](#).