



Abschlusspräsentation

Gruppe mit Julian, Maxi, Johanna, Lora, Martha

Abenteuerspiel

Geschichte:

5 Abenteurer befreien gefangene Tiere aus der Gewalt eines Piraten.

Im Dschungel stoßen sie auf Hinweise und Spuren, mit denen sie dem Dieb immer näher kommen.

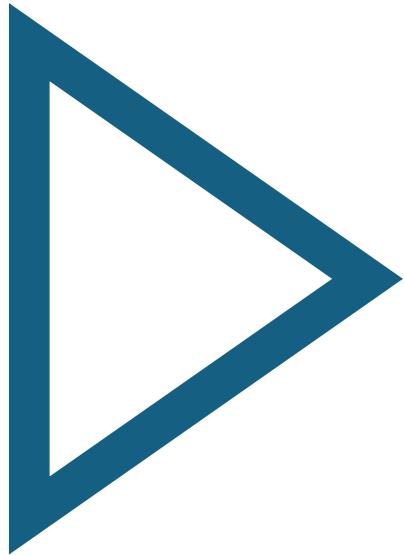
Am Ende gelingt es ihnen die Tiere zu befreien und die Mission ist erfüllt.



Intention des Projekts

- Medienkompetenz erweitern
- Kritisches Arbeiten im Umgang mit Künstlicher Intelligenz erlernen
- Kreativität fördern
- Soziale Kompetenzen in der Gruppe stärken
- Digitalen Medien im Unterricht einsetzen





Vorgehensweise

- 1) Vorbereitung:
 - 1) Aneignung theoretischer Grundlagen
 - 2) App „CoSpaces/Delightex Edu“ ausprobieren
- 2) Schulbesuche:
 - 1) Kennenlernen und Hinführen zum Thema KI
 - 2) Storyboard Erstellung zum Spiel
 - 3) Storyboard Fertigstellung
 - 4) Spielbestandteile erarbeiten (Bilder)
- 3) Ausarbeitung des Spiels
- 4) Abschließender Schulbesuch: Spielestunde

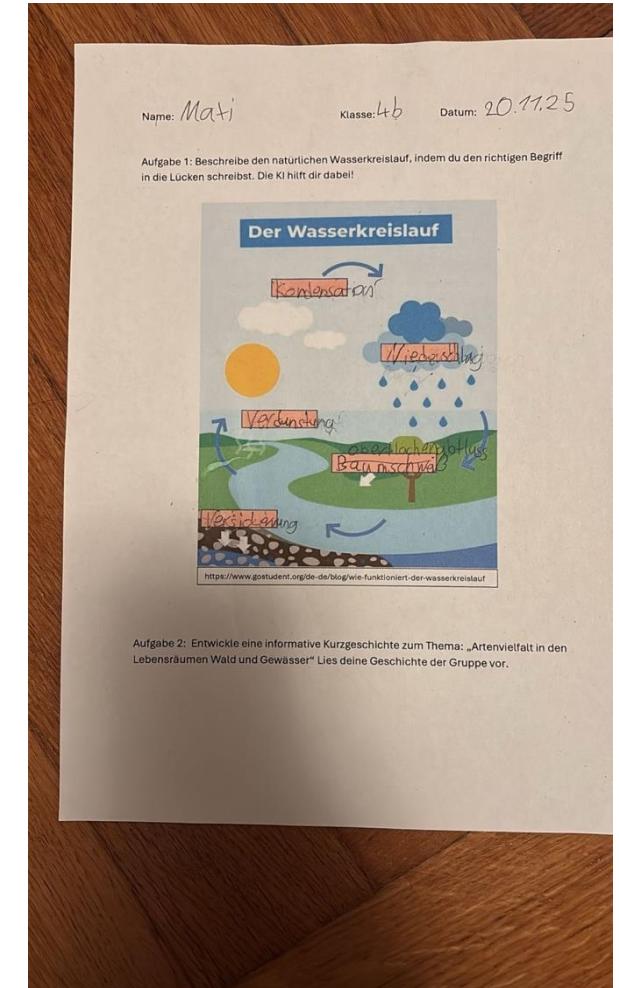
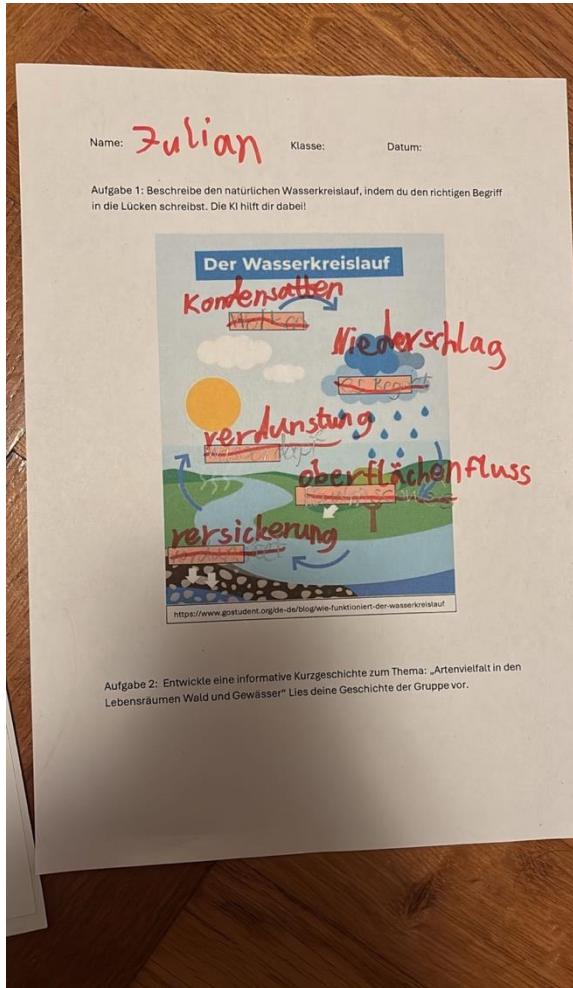
Tag 1: Kennenlernen und Einführung in das Arbeiten mit KI

20.11.2025

- Sehr gelungenes Philosophieren mit den Kindern (v.a. Vorwissen abfragen)
- „KinderGPT“
- Arbeitsblatt zum Wasserkreislauf
- Abschlussgespräch

Bearbeitung des Arbeitsblattes mit KinderGPT

- Bearbeitung relativ gelungen
- Aber: Unterschiedliche Resultate der Kleingruppen
- Richtigkeit zuerst garnicht hinterfragt (erst nach Impuls)



Abschlussreflexion

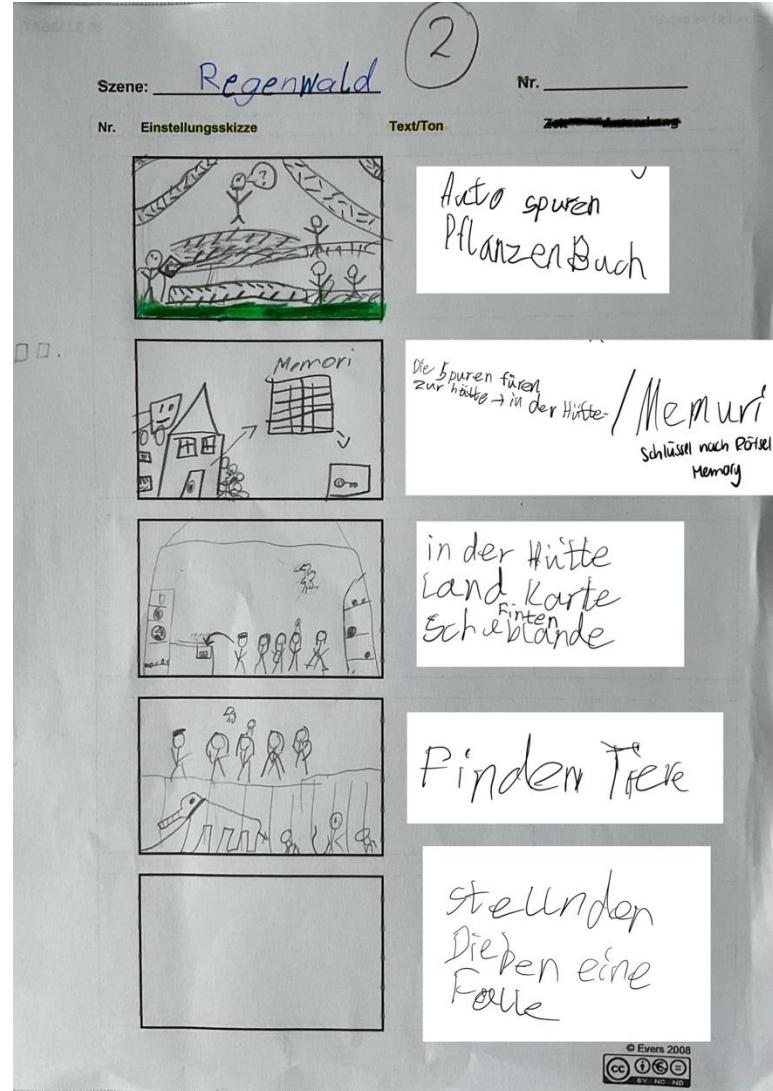
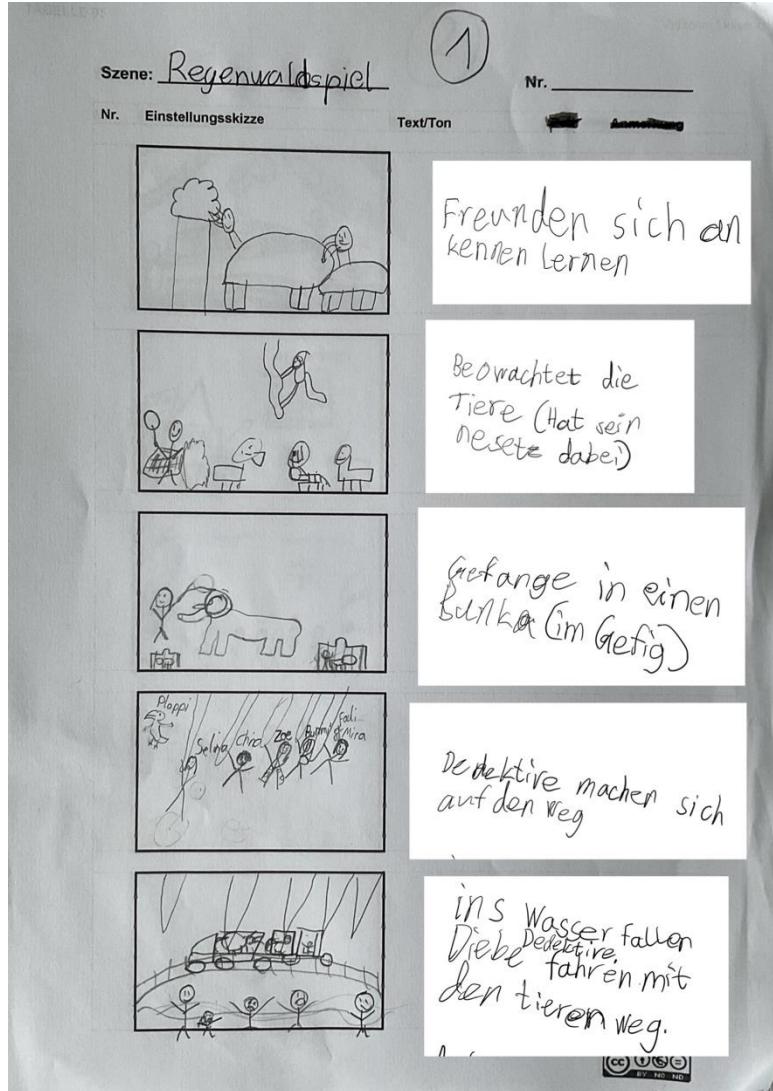
- Kritischer Umgang essenziell
- Impuls der Kinder: Vergleich der GPT Antwort

Tag 2: Storyboard-Erstellung

04.12.2025

- Auswahl der Themen (Regenwald mit Tieren und Raum im Dom Regensburg)
- Sukzessive Gestaltung eines Storyboards (= Geschichte des Spiels)

Storyboard Regenwald Raum



8



in der Mitte
land Karte
Schule ^{Finten} blande

9



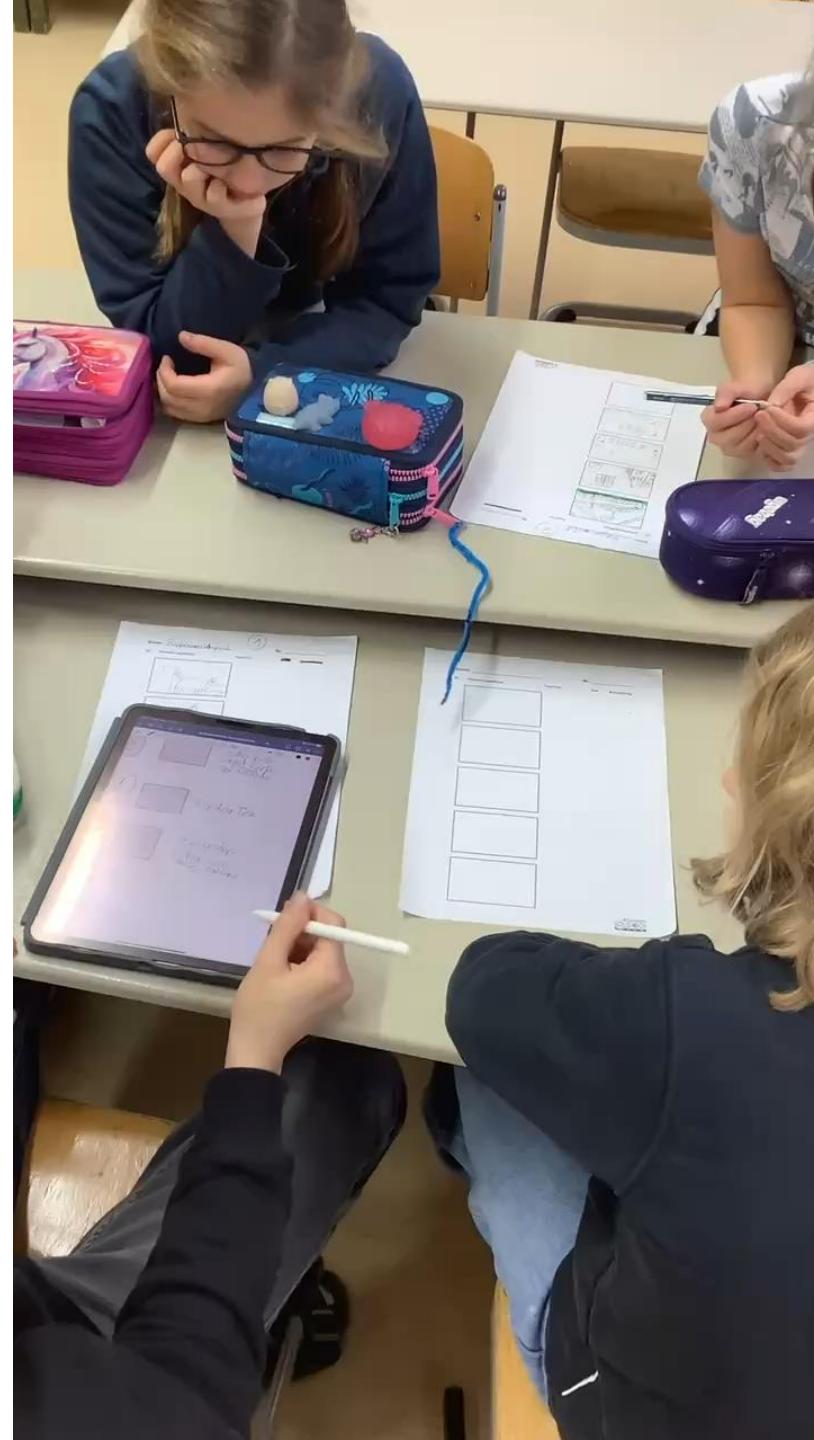
Finden Tiere

10



stell unden
Dießen eine
Falle Fallgrube

Tiere sind
befreit



Abschlussreflexion

- Unterschiedlichste Ideen
- Einigung nach längerer Diskussion
- Nur Regenwaldszenario realistisch (Grenzen des Programms und Zeitfaktor)

Tag 3: Storyboard Fertigstellung

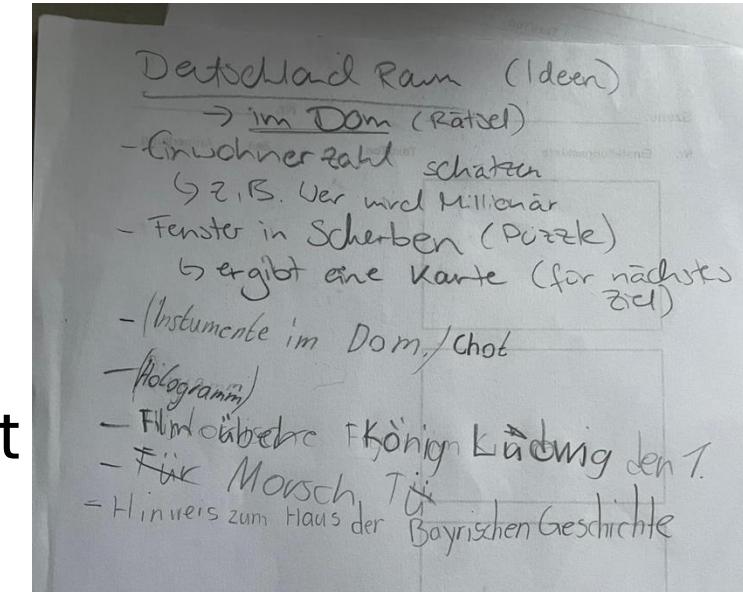
11.12.2025

Ziel der Stunde:

- Weiterarbeiten am Storyboard Deutschland
- Arbeiten mit ChatGPT als Hilfestellung zur Ideenfindung
- Üben des „prompten“
- Avatare erstellen

Storyboard zum Thema Deutschland

- Ideenfindung gestaltet sich zunächst schwierig
- Erste Idee: Start im Regensburger Dom —> dort Rätsel mit Glasscherben zusammensetzen
- Zur Unterstützung der Ideenfindung: arbeiten mit ChatGPT
- Promoten gelingt mit Hilfestellungen



Deutschland Raum (Ideen)

→ im Dom (Rätsel)

- Einwohnerzahl schätzen
 - ↳ z.B. Wer wird Millionär
- Fenster in Scherben (Puzzle)
 - ↳ ergibt eine Karte (für nächstes Rätsel)
- Instrumente im Dom, / Chor
 - Hologramm
- Filmdokumentation König Ludwig den 1.
- Für Morsch Tü
 - Hinweis zum Haus der Bayrischen Geschichte

Storyboard zum Thema Deutschland

- Unstimmigkeit bei Bewertung der Ergebnisse von ChatGPT
- Aber auch neue Ideen: Instrumente zuordnen im Dom, Idee eines Hologramms, Kino mit Film über Deutschland/Bayern
- Eigene Idee der SuS: Film über König Ludwig zeigen, Haus der bayrischen Geschichte

später keine Verwendung im Spiel (zu diesem Zeitpunkt noch nicht bekannt)



Regensburg
(Katapotirt)



Dom Rätsel (Viele)



Rätsel mit Instrumenten
(Gitarre, Flöte, Glocke, Orgel)



Hologramm (Kino)
Film über König Ludwig



Hinweis für Haus der
Bayrischen Geschichte



TABELLE 05

Video im Unterricht

Szene: Deutschland

Nr. 2

Nr.	Einstellungsskizze	Text/Ton	Zeit	Anmerkung
1				
2		Das vergibt scheinen Karte	1.R	
3		Glocke Flöte Harp Orgel	2.R	
4		AHAHAHA AHAHAHA	3.R	
5		Haus der Bayrischen Geschichte	4.R	



Avatare erstellen

- Aufmerksamkeit der SuS wird weniger durch das viele brainstormen
- Um Aufmerksamkeit zu behalten
—> eigene Avatare/Charaktere des Spiels erstellen lassen mit dem Programm Delightex Edu
- SuS haben riesige Freude daran



Tag 4: Erstellung von Bildern

18.12.2025

Ziel der Stunde:

- Namensfindung für die Charaktere im Spiel
- Ausarbeiten der Rätsel
- Entwurf einer Kino-Geschichte zum Thema König Ludwig II.
- Erstellung von KI Bildern

Namensfindung

- Jeder hat sich für seinen Charakter einen passenden Namen ausgesucht
- Manche wollten ihren eigenen Namen behalten



Julian

Ella

Johanna

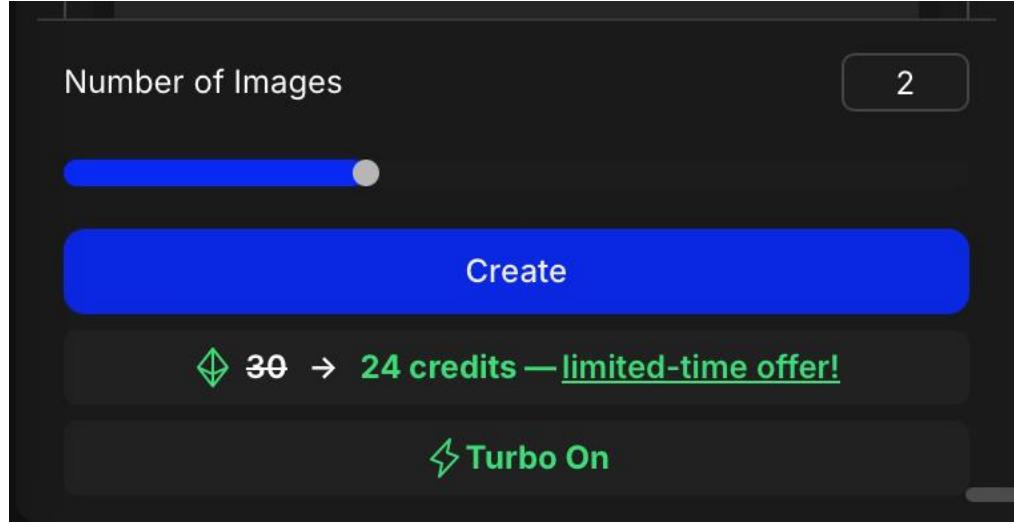
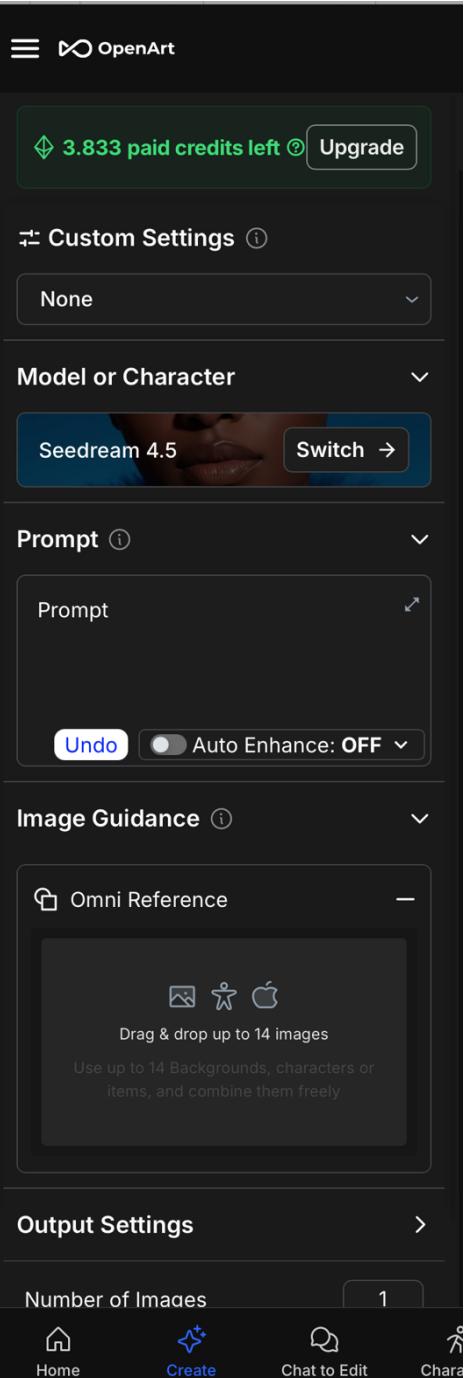
Rumi

Zoe

Ausarbeitung der Rätsel:

Für das Ausarbeiten der Rätsel werden zwei Gruppen (jeweils 3 und 2 SuS) gebildet mit jeweils einem iPad

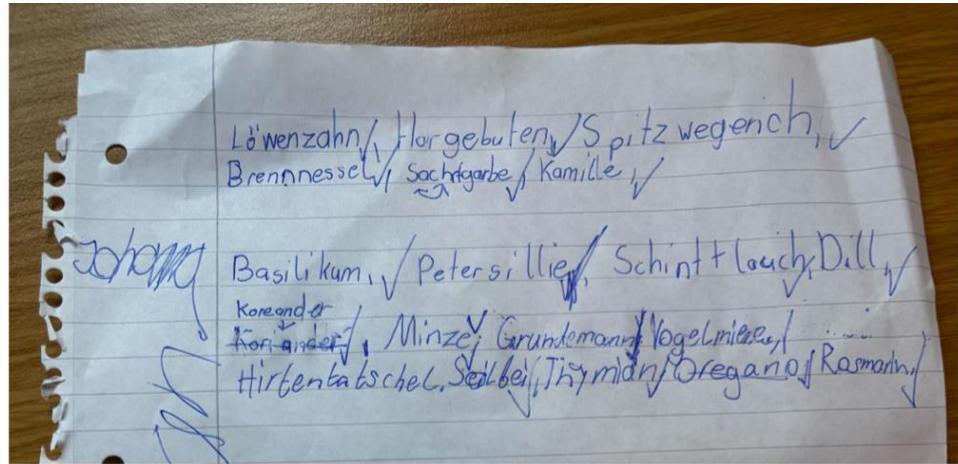
- Gruppe 1: Ausarbeitung des Rätsels mit dem Pflanzenbuch
- Gruppe 2: Ausarbeitung des Rätsels mit den Autospuren



OpenArt AI

- SuS erlernen den Umgang mit dem Programm „OpenArt“
- Ihnen wird klar gemacht, dass jedes Bild „credits“ kostet und daher ein sorgsamer Umgang wichtig ist

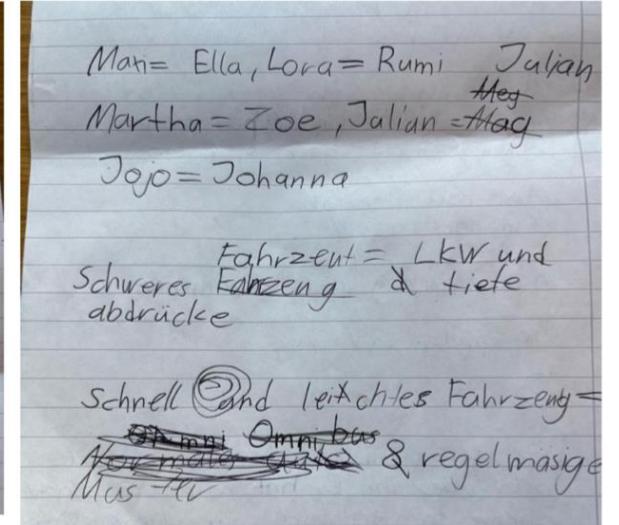
Ergebnisse der Planung



Pflanzenbuch



Autospuren



Namen der Avatare/ Autospuren

Ergebnisse Gruppe 1:

- SuS fragen ChatGPT nach möglichen Pflanzen für ihr Pflanzenbuch und erstellen die Bilder mit OpenArt AI



„Schwierigkeiten“ Gruppe 1:

„Erstelle mir ein Bild von Gundermann“



„Erstelle mir ein Bild von der Pflanze Gundermann“





„Schwierigkeiten“ Gruppe 1:

- Schüler will Hagebutten von draußen fotografieren —> “die echte Natur“, aufgrund der schlechten Foto Qualität wird dann doch ein KI-Bild erstellt

„Schwierigkeiten“

Gruppe 1:

- Schüler erkennen
Unstimmigkeiten bei Bildern
und prompten nochmal
genauer: „so sieht doch kein
Spitzwegerich aus, der hat viel
längere Blätter“



Ich bin Ludwig, König von Bayern.

Schon als Kind liebte ich die Stille der Berge und das Rauschen der Wälder. Dort konnte ich träumen – von fernen Zeiten, von Rittern, Königen und großen Geschichten.

Die Wirklichkeit war mir oft zu laut, doch in meinen Gedanken entstanden wundervolle Welten.

Ich baute Schlösser, wie man sie sonst nur aus Märchen kennt.

Neuschwanstein ließ ich hoch über den Felsen errichten, damit meine Träume den Himmel berühren konnten.

Jedes Schloss erzählt von meiner Sehnsucht nach Schönheit, Fantasie, Freiheit.

Musik war meine große Liebe. Die Klänge Richard Wagners begleiteten mich und ließen mich in andere Welten eintauchen. Dort war ich nicht allein – dort war ich ganz ich selbst.

Manche Menschen verstanden mich nicht. Sie fanden ich gab zu viel Geld aus. Doch ich wollte zeigen, dass Träume wichtig sind.

Denn wer träumt, kann Neues erschaffen.

Schaut euch meine Schlösser an – sie sind mehr als aus Stein. Sie sind gebaute Träume.

König Ludwig der Zweite ist ertrunken, aber man weiß nicht auf welche Weise. Sein Tod ist ungeklärt.



Zeit: fertiges Spiel sonst zu lange



**Ausarbeitung
der Rätsel:
Gruppe 1**

Ausarbeitung der Rätsel: Gruppe 2

- SuS fragen ChatGPT wie man ein Rätsel mit den Autospuren entwickeln könnte
- Erkenntnis: Autospuren den richtigen Autos zuordnen
- SuS erstellen mithilfe von OpenArt jeweils Bilder von Autospuren und von Autos/Fahrzeugen selbst
- Erkenntnis: gar nicht so leicht dass die Spuren zu den Fahrzeugen passen —>selbst zu reflektieren hier sehr wichtig
- Müssen ihren Prompt sehr oft überarbeiten und fragen dabei um Hilfe

Ergebnisse Gruppe 2:



„Schwierigkeiten“

Gruppe 2:

- Spur und Fahrzeuge zu trennen (jeweils eigenes Bild)
- passende Spur zum Fahrzeug erstellen zu lassen



Ein Blick hinter die Kulissen – Entstehung des Spiels



CoBlocks (1) +

1 ▶ When Play clicked

2 set opacity of Can't find to 0 %

3 set opacity of gundermann to 0 %

4 set opacity of brennessel to 0 %

5 set opacity of Can't find to 0 %

6 set opacity of minze to 0 %

7 set opacity of schnittlauch to 0 %

8 set opacity of Fire to 0 %

9 set opacity of zaubertrank to 0 %

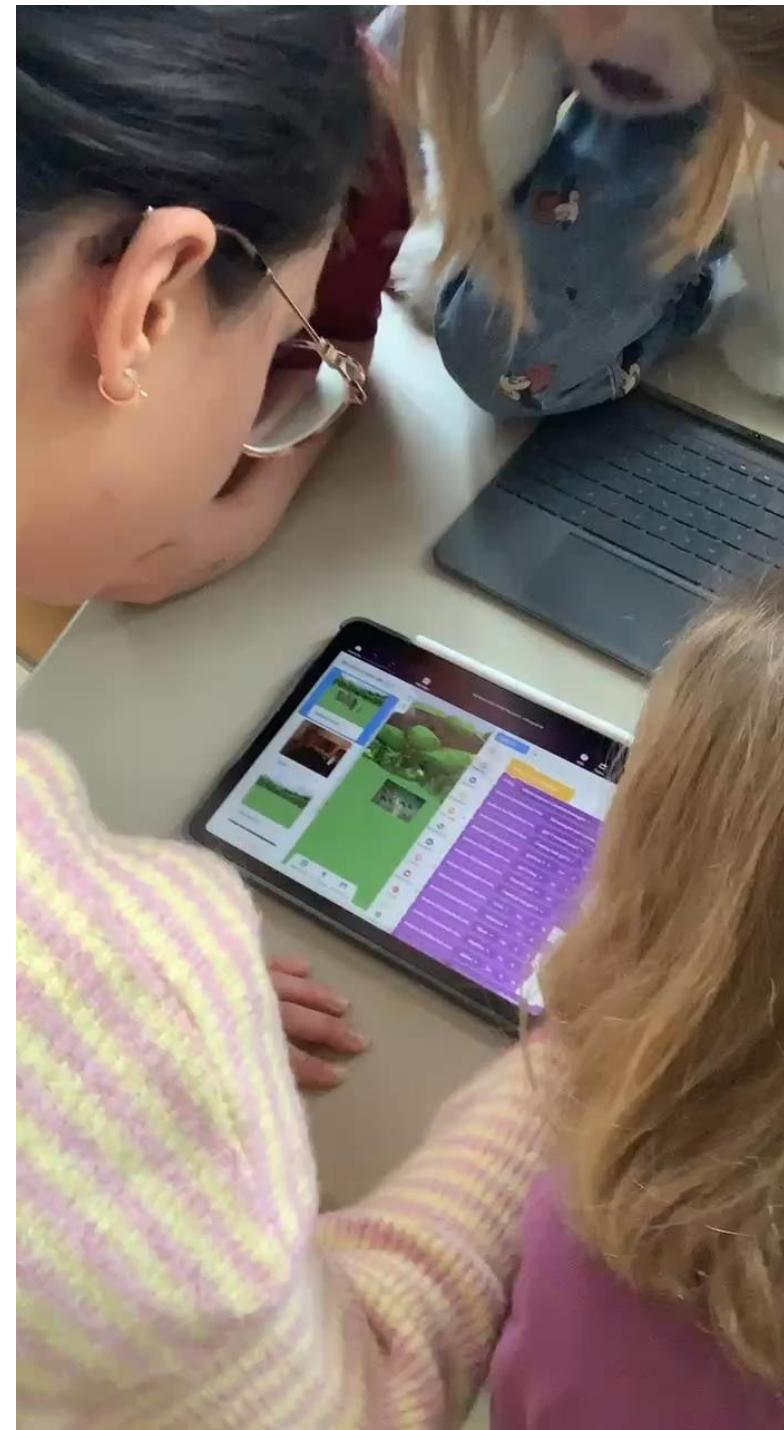
10 set opacity of kessel to 0 %

11 attach Book slot Top to Zoe slot Left hand

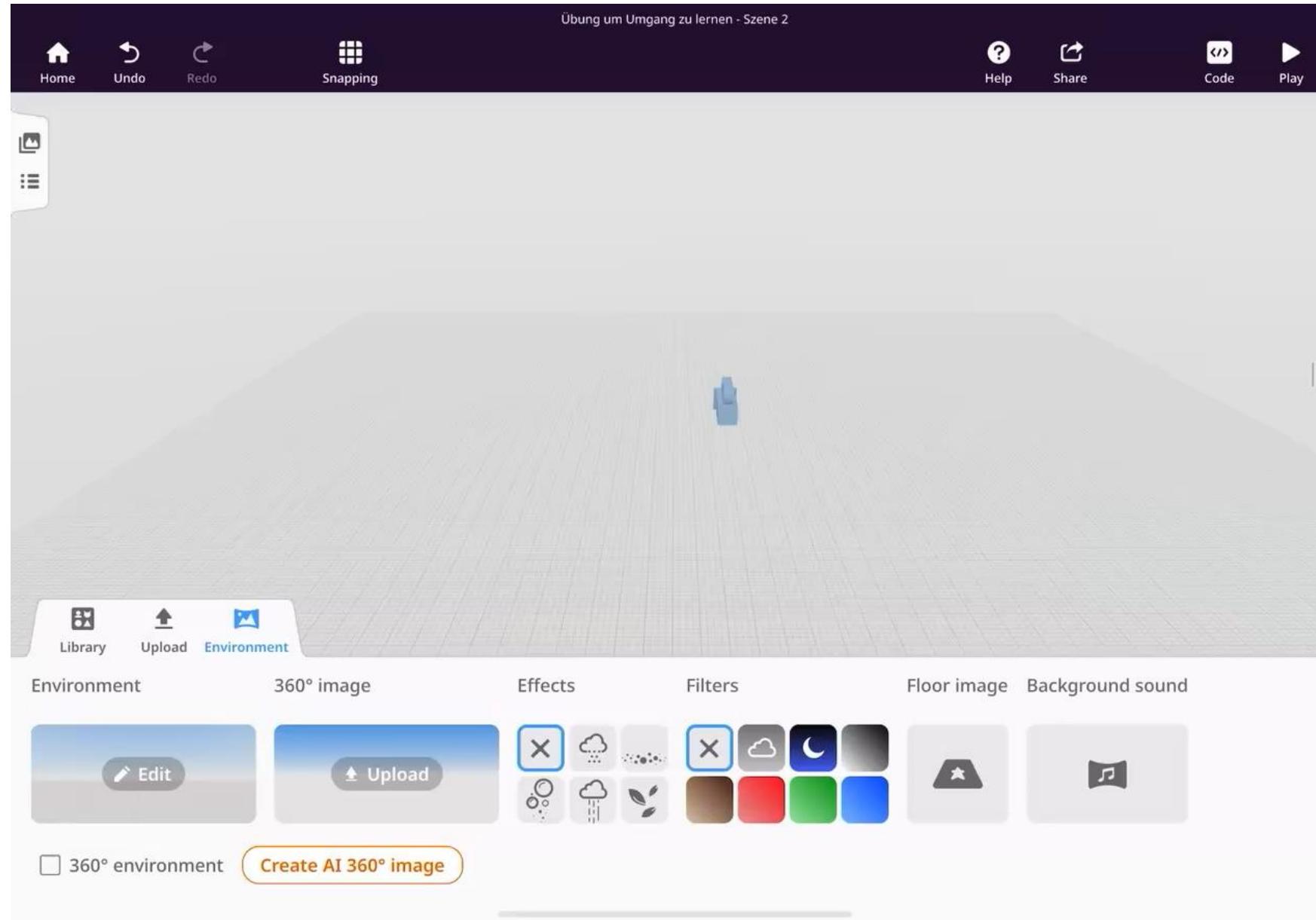
12 show info panel with title " "
text " Juhu wir ha... "
image pflanzenbuch

13 set animation of Zoe to Wave

AI
Transform
Actions
Events
Control
Operators
Items
Data
Functions
Settings



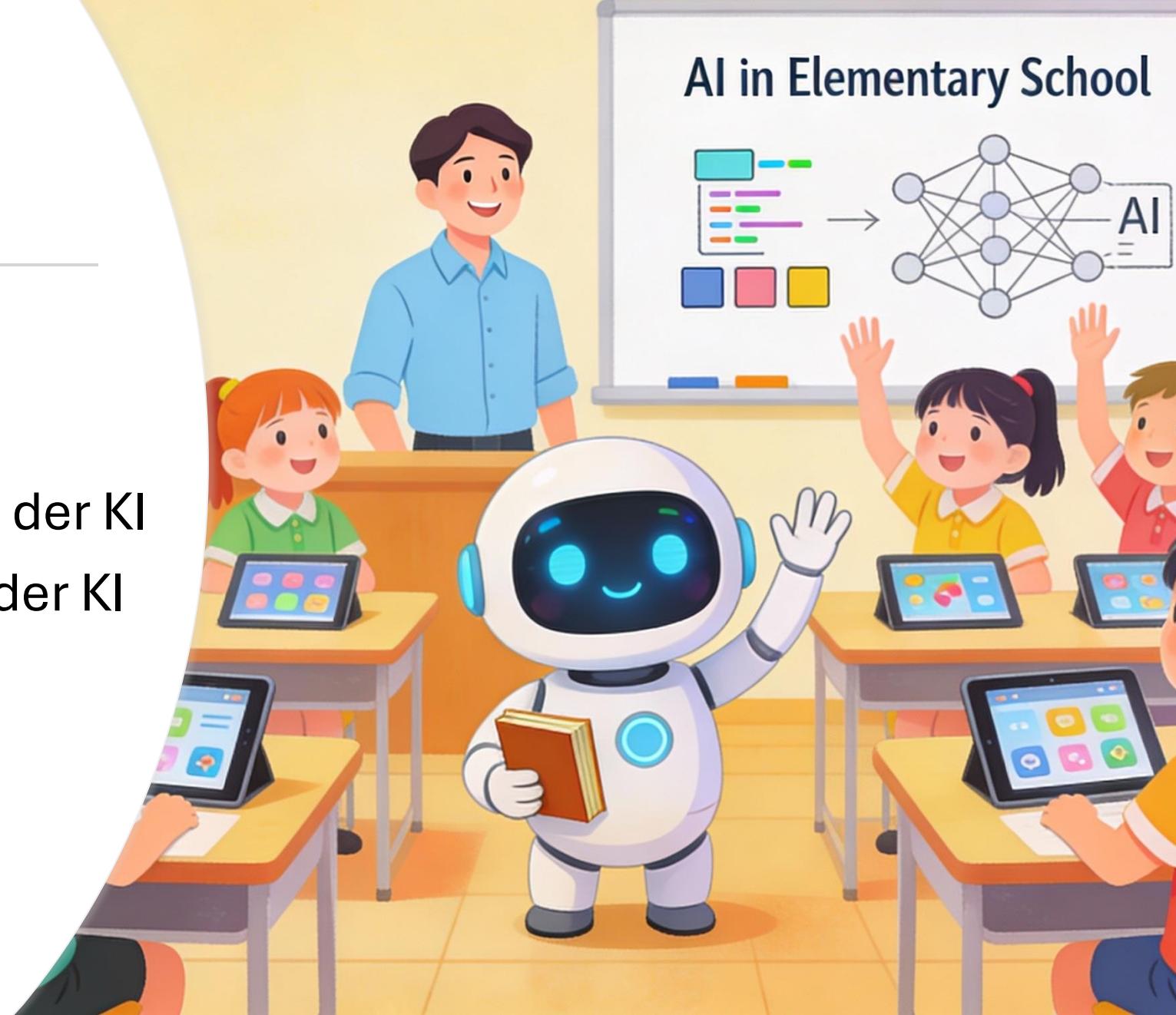
Entwicklungsprozess des Spiels



Allgemeines Fazit

Größter Gewinn:

- Sensibler Umgang mit KI
- Überprüfung der Ergebnisse der KI
- Vergleichen der Ergebnisse der KI
- Grenzen der KI erkennen
- Verstehen des „prompten“



Vielen Dank für
Ihre
Aufmerksamkeit
und Ihr Interesse
an unserem Spiel!

