

Prompting

In der Fachsprache nennt man die (An-)Frage an eine Künstliche Intelligenz ein Prompt (englisch „Aufforderung“).

Nutze deine Erkenntnisse aus dem vorherigen Spiel, um für folgende Prompts zu entscheiden, ob sie präzise genug sind, damit eine Künstliche Intelligenz darauf gute Antworten finden kann oder nicht. Sind sie nicht gut genug, gib verbesserte Prompts an.

1. Nenne mir fünf Hauptstädte von europäischen Ländern.

2. Warum kann ich Mathe nicht?

3. Erzähl mir alles über Strom, aber einfach.

4. Wie groß war Rom?

5. Gib mir Tipps, damit ich besser malen kann.

Einsatz von künstlicher Intelligenz im Unterricht

Aufgrund ihrer großen Menge an zugrundeliegenden Informationen können künstliche Intelligenzen vielfältig im Unterricht eingesetzt werden. Im Folgenden findest du verschiedene Beispiele. Entscheide pro Beispiel, ob es sich um einen sinnvollen oder nicht sinnvollen Einsatz handelt:

Ideen für Texte und Präsentationen sammeln

Komplette Hausaufgaben generieren lassen und abschreiben

Wissenschaftliche Belegen generieren lassen

Rechtschreibung überprüfen lassen

Feedback für Texte geben lassen

Als einzige Quelle für eine Information nehmen

Verschiedene Quellen heraussuchen lassen

Nach Feedback zu bestimmten Themen, wie Grammatik fragen

Schaubilder generieren

Sammelt und diskutiert eure Ergebnisse hinterher in der Klasse.

Richtig zitieren!

Solltest du KI-Werkzeuge für Referate oder Texte einsetzen, so ist das richtige Zitieren wichtig!

Füge unter jede entsprechende Information ein Zitat nach folgendem Muster hinzu:

Erstellt mit Hilfe von <KI-Tool>.

Prompt 1: <Prompt nennen>; Prompt 2: <Prompt nennen>; ...