

# MIT DER KI IN DER POLITISCHEN BILDUNG SPIELEN

## SPIELEN MIT – DURCH – ÜBER KI



Alexander Preisinger & Jonas Schmutzer (Hrsg.)  
Wien: Edition *polis*, 2026

**Mehr zum Thema Spiele in der Edition *polis*:**

Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung:

[www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht](http://www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht)

Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte:

[www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning](http://www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning)

Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele:

[www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen](http://www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen)

Klimawandel im digitalen Spiel: [www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalenspiel](http://www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalenspiel)

Analoge Spiele für die Politische Bildung: [www.politik-lernen.at/analogespiele\\_politischebildung](http://www.politik-lernen.at/analogespiele_politischebildung)

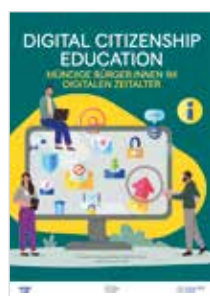
Digitale und analoge Politiksimulatoren: [www.politik-lernen.at/digitaleundanalogepolitiksimulatoren](http://www.politik-lernen.at/digitaleundanalogepolitiksimulatoren)

Digital Citizenship Education. Game-based learning als Beitrag zur digitalen BürgerInnenschaft:

[www.politik-lernen.at/dce\\_und\\_game-based\\_learning](http://www.politik-lernen.at/dce_und_game-based_learning)

Press Play. Newsgames für den Unterricht: [www.politik-lernen.at/pressplay](http://www.politik-lernen.at/pressplay)

Minecraft als politische und gesellschaftliche Lern- und Erlebniswelt: [www.politik-lernen.at/minecraft](http://www.politik-lernen.at/minecraft)



*Editorische Hinweise für die Lektüre: Das GameLab der Universität Wien wird teilweise von einer privatwirtschaftlichen Firma unterstützt. Alle Links wurden am 20. April 2026 abgerufen.*

# INHALT

- 4 **Alexander Preisinger & Jonas Schmutzer:** Spielen mit – durch – über KI im Fach Politische Bildung
- 6 **Mit KI spielen**
  - 6 **Jana Schwarz:** Mit dem Schwarzen Tod im Dialog – eine historische Simulation mit ChatGPT zur Stadtpolitik
  - 8 **Peter Gattringer:** „Auf ein Wort, Herr Churchill“ – mit historisch-politischen Persönlichkeiten chatten
  - 10 **Niku Dorostkar:** bargainer.ai – mit der KI um den Preis feilschen
  - 14 **Anja Hafner:** Geschichte steuern, Zukunft verstehen – Lernende als Staatsoberhäupter im KI-Simulationsspiel Pax Historia
  - 16 **Mario Liftenegger:** Wenn plötzlich der Strom ausfällt – Krisenkommunikation mit der KI
- 18 **Durch KI spielen**
  - 18 **Philip Lenzenhofer:** Social Media ab 14? – Gesetzesentwürfe mit KI erstellen
  - 21 **Lorenz Prager:** Kennt KI die Vielfalt unserer Welt? – KI-generierte Bilder de-konstruieren
  - 24 **Florian Brechelmacher:** Analyse von Wahlprogrammen mit Hilfe von KI-Anwendungen
  - 27 **Lisa Marchhart und Jonas Schmutzer:** „Lass mal ChatGPT fragen“ – Wie KI auf voreingenommene Prompts reagiert
  - 30 **Magdalena Steger:** Lexika-, Lücken- und Lügentexte – Lernaufgaben mit KI erstellen
- 33 **Über KI spielen**
  - 33 **Florian Sonner:** Thronglets – Ein Netflix-Spiel zwischen Tamagotchi, metafiktionalem Kunstprojekt und KI-Dystopie
  - 36 **Andreas Barnabas Huber-Marx:** THE FEED – ein Serious Game zu KI und Algorithmen in sozialen Medien
  - 38 **Oliver Held:** Einen Empfehlungsalgorithmus simulieren – der unausweichliche Weg von harmlosen Interessen zur extremistischen Blase?
  - 40 **Nathalie Schultes:** Chatten mit Tarnkappe – Mensch oder Maschine?
- 42 Die Autor:innen

# SPIELEN MIT/DURCH/ÜBER KI IM FACH POLITISCHE BILDUNG

Alexander Preisinger & Jonas Schmutzer

Der November 2022 und die Veröffentlichung des KI-basierten Chatbots ChatGPT von OpenAI haben die Welt nachhaltig verändert. Seitdem dringt Künstliche Intelligenz zunehmend in alle Lebensbereiche ein: Sie personalisiert medizinische Befunde und Behandlungen, ist die Basis für adaptive Lernsysteme, automatisiert den Kund:innensupport von Unternehmen und Behörden oder optimiert Prozesse, von Verkehrsleitsystemen bis zur industriellen Fertigung. Vor allem im Bildungsbereich stellt der Einsatz solcher Systeme die bisher vermittelten Kompetenzen und Literacies des 21. Jahrhunderts infrage.

Ebenso innovativ wie verunsichernd wirkt sich die Anwendung Künstlicher Intelligenz auf den Bereich der Politik und damit auf die Politische Bildung aus: Fake News und Deepfakes können mit KIs glaubwürdiger und einfacher denn je erstellt, Wahlwerbung personalisiert oder komplexe Sachzusammenhänge vereinfacht werden (etwa in einfache Sprache). Die Zukunftsentwürfe schwanken zwischen dystopischer und utopischer Prognostik.

Umso wichtiger ist es, diese Prozesse und Urteile im Unterricht erfahrbar zu machen und zu reflektieren, wozu sich vor allem kostenlose KI-Chatbots anbieten. Mit/durch/über KI soll – so die Intention der vorliegenden Broschüre – real wie metaphorisch „gespielt“ werden.

Der Spielbegriff wird hier im Sinne eines explorativen Handelns mit ungewissem Ausgang verstanden, der charakteristisch für den Umgang mit solchen Anwendungen ist. Genauso mehrdeutig wird das Politische hier verwendet: Als Inhalt, etwa wenn es um Parteien oder die Erstellung von Wahlwerbung geht, oder als breiter Begriff im Sinne der Demokratiebildung, wenn es um ein simulatives Handeln, die gesellschaftliche Reflexion oder eine Kritik der KI-Anwendungen geht.

Eine immanent politische wie technologische Frage ist etwa jene nach der gesellschaftspolitischen Verzerrung in den Trainingsdaten, die durch den KI-Einsatz reproduziert werden. Solche Verzerrungen können „spielerisch“ aufgedeckt und einer fundierten Kritik unterzogen werden. Dazu wollen die folgenden Unterrichtsbeispiele inspirieren.

Hinsichtlich solcher ‚Spielplätze‘ wird hier idealtypisch unterschieden in ...



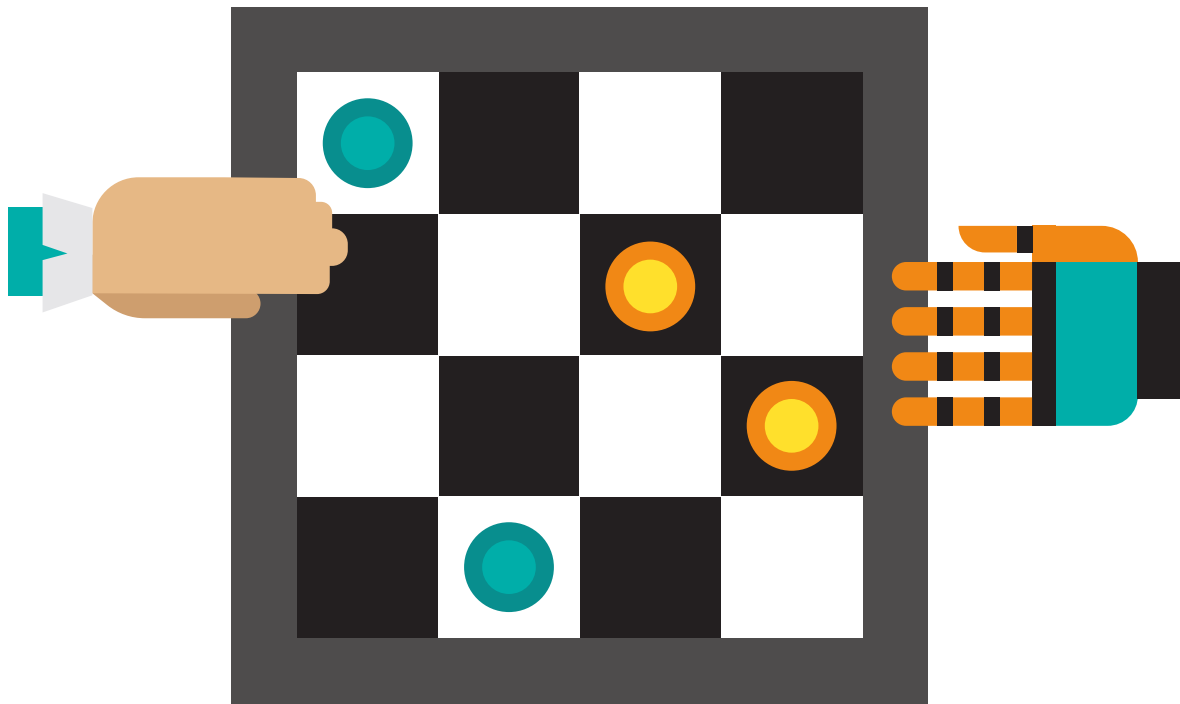
**Spiele mit KI:** Hierbei handelt es sich um Spielformen, die auf KI basieren und auch ausschließlich über diese möglich sind. Im Zentrum der Lernaufgabe steht ein KI-externer Inhalt. Dazu gehören etwa die historisierenden KI-Anwendungen, in denen im Zusammenhang mit historischen Problemsituationen (Pest, Zweiter Weltkrieg) simulativ gehandelt wird.



**Spiele durch KI:** Damit sind Lernaufgaben gemeint, bei denen die KI-Chatbots Mittel zum Zweck sind. So lassen sich mit Chatbots etwa Gesetzentwürfe angeleitet entwerfen und optisch designen, Prüfungsgespräche führen oder Begriffe im Tabu-Modus erraten.



**Spiele über KI:** Darunter verstehen wir Spielformen, die KI zum Thema haben, aber nicht oder nur teilweise auf ihr basieren. Im Spielvollzug geht es weniger um den gespielten Inhalt, im Gegensatz zu „mit KI Spielen“, sondern um die Reflexion der Künstlichen Intelligenz. Ein solches Spiel wäre etwa „Thronglets“ der Netflix-Serie „Black Mirror“, in der sich ein Tamagotchi zu einer echten Form der KI entwickelt.



Die folgenden Didaktisierungen stellen KI-bezogene Inhalte vor und bieten passende Arbeitsaufgaben an. Entsprechend eines kompetenzorientierten Lernbegriffs reichen diese von einem Kennenlernen (ANF I), über ein analytisches Ausprobieren (ANF II) bis hin

zu einer De-Konstruktion, kritischen Infragestellung oder kreativen Um- und Ausgestaltung (ANF III). Alle Kompetenzen der Politischen Bildung werden angesprochen.

Die Broschüre ist im Rahmen des Projekts „Digital GameBase/D Learning“ entstanden und wurde gefördert aus Mitteln des Wissenschaftsministeriums. Auf der Datenbank der Plattform finden sich viele weitere Games und Didaktisierungen.

**All diese Beispiele verstehen sich als Anregungen und alle Leser:innen sind herzlich eingeladen, die Vorschläge zu modifizieren – vielleicht mit Hilfe von KI!**

### DIGITAL GAMEBASE/D LEARNING

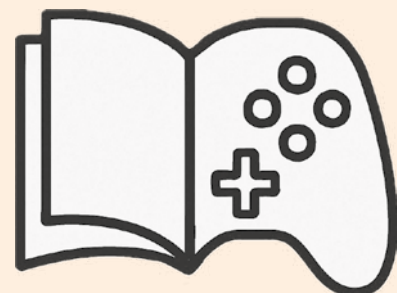
Im Sparkling Science-Projekt „Digital Game Base/d Learning“ erstellen Wissenschaftler:innen der Universität Wien (ZLB/Didaktik der Geschichte) und der KPH Wien/Niederösterreich gemeinsam mit Schüler:innen eine kommentierte Datenbank. Darin werden digitale Spiele kontextualisiert, analysiert und für edukative Zwecke vorgestellt.

<https://gamelab.univie.ac.at/projekte/digital-gamebased-learning/>

### Hier geht's zur Datenbank mit den Unterrichtsbeispielen:

In dieser frei zugänglichen Datenbank im Wiki-Format sollen möglichst anwendungsorientierte Informationen und Spieldidaktisierungen verschiedener Fächer (entsprechend des Teams: Informatik, Politische Bildung und Geschichte, Deutsch und Literatur/Kunst) zur Verfügung gestellt werden. Die Beiträge sind im Citizen Science-Format von Schüler:innen und Studierenden geschrieben worden.

<https://wiki.univie.ac.at/spaces/GL/pages/487496588/Datenbank>



## MIT DEM SCHWARZEN TOD IM DIALOG – EINE HISTORISCHE SIMULATION MIT ChatGPT ZUR STADTPOLITIK

Jana Schwarz

In dieser Didaktisierung agieren die Schüler:innen als Krisenmanager:innen in Zeiten der Pestepidemie. In der italienischen Stadt Pistoia müssen sie im Jahr 1348 zwischen Machtinteressen, Glaubensvorstellungen und Notmaßnahmen verhandeln – ohne dabei selbst der Seuche zum Opfer zu fallen.

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Thema                     | historische Simulation, Rollenspiel mit ChatGPT  |
| Schulstufe                | 9. Schulstufe  |
| Kompetenz                 | politische Handlungs- und Urteilskompetenz   |
| didaktische Zielsetzung   | Die immersive Nutzung von historisierenden Rollenspielen mit Hilfe von ChatGPT fördert die Imagination und Empathie, indem Lernende in vergangene Lebenswelten ‚eintauchen‘ und den simulierten historischen Verlauf ‚mitgestalten‘. Die Simulation ermöglicht Vergleiche mit heutigen Deutungen von Pandemien und regt zur Reflexion über den Umgang mit Quellen, Darstellungen und fiktionalen Elementen an. Zudem stärkt sie die digitale Urteilskompetenz im Umgang mit KI im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung. |
| Prompt                    | Im folgenden Google-Doc befindet sich der Prompt, der kopiert und in ChatGPT eingefügt werden kann. Um auf Deutsch zu spielen, erweitern Sie den Prompt um die Zeile „ <i>Starte die Simulation auf Deutsch</i> “. Weiters finden Sie im Dokument einen beispielhaften Spielverlauf.<br><a href="https://docs.google.com/document/d/1658DS4Q_MUaGVbkcFNkvTn-P4bdggrhMF0otsMdYhNc/edit?tab=t.0">https://docs.google.com/document/d/1658DS4Q_MUaGVbkcFNkvTn-P4bdggrhMF0otsMdYhNc/edit?tab=t.0</a>  |
| Link, Zusatzmaterial etc. | Unter diesem Link finden Sie die Reflexion und die Anmerkungen des Historikers Benjamin Breen, der diese Simulation für seine Student:innen entwickelt hat:<br><a href="https://resobscura.substack.com/p/simulating-history-with-chatgpt">https://resobscura.substack.com/p/simulating-history-with-chatgpt</a>   |
| Online unter              | <a href="http://www.politik-lernen.at/mit-dem-schwarzen-tod-im-dialog">www.politik-lernen.at/mit-dem-schwarzen-tod-im-dialog</a>   |



### VERWEISE

- ⚙️ Breen, Benjamin (2023): Simulating History with ChatGPT. The Case for LLMs as Hallucination Engines. In: ResObscura. Online: <https://resobscura.substack.com/p/simulating-history-with-chatgpt>
- ⚙️ OpenAI (2022): ChatGPT. Online: <https://chatgpt.com>

Die Idee zu dieser Methode stammt vom US-amerikanischen Historiker **Benjamin Breen** (2023), der die zugehörigen Prompts ursprünglich für ein universitäres Setting entwickelte.

**Für den Einsatz im schulischen Kontext empfiehlt sich daher eine didaktisch reduzierte und sprachlich angepasste Version.**

Um die Simulation passgenau auf die jeweilige Lerngruppe oder das Individuum zuzuschneiden, kann der Prompt mit Erweiterungen wie „Starte die Simulation auf Deutsch/Kroatisch/in einfacher Sprache/Erkläre Fremdwörter“ angepasst werden. So entsteht ein niederschwelliger Zugang, der auch bei sehr heterogenen Schüler:innengruppen differenziertes Lernen ermöglicht. Es können auch jederzeit Zwischenfragen an ChatGPT (OpenAI 2022) gestellt werden, sollten Unklarheiten auftauchen.

Auch wenn das Rollenspiel vor allem einen Beitrag zur Förderung der politischen und digitalen Urteilskompetenz leistet, schafft es thematische Anknüpfungspunkte, die den Einsatz in anderen Unterrichtsgegenständen ermöglicht.

Damit die Methode ihr volles Potenzial entfalten kann, ist eine **durchdachte didaktische Einbettung** und vor allem eine **intensive Reflexion** entscheidend.

- ⚙ Die Simulation eignet sich aufgrund ihrer Komplexität eher als Vertiefung oder kreativer Abschluss, weniger als thematischer Einstieg. Die Simulation kann in verschiedenen Sozialformen erprobt werden.
- ⚙ Besonders produktiv ist der Einsatz in Partner:innen- oder Kleingruppenarbeit: Zwei bis drei Schüler:innen übernehmen gemeinsam eine Rolle, treten über ChatGPT in Dialog mit der KI und dokumentieren, wenn von der Lehrkraft gewünscht, die Interaktion.

Die gemeinsame Entscheidungsfindung ist vor allem im Sinne der politischen Handlungskompetenz wichtig und verhindert eine bloße Aneinanderreihung fiktionaler Aussagen. Alternativ kann die Lehrkraft den Chatverlauf über Beamer oder Whiteboard projizieren und das Plenum steuert, entscheidet und reflektiert gemeinsam.

Egal in welcher Form gespielt wird: **Nach dem Spiel sollte die Simulation besprochen und kritisch de-konstruiert werden.** Da diese Aufgabe, die vor allem im dritten Anforderungsbereich angesiedelt ist, für Schüler:innen herausfordernd sein kann, ist eine gemeinsame Bearbeitung essenziell:

- ⚙ Welche Perspektive habe ich eingenommen?
- ⚙ Welche Motivation hat mein Handeln gesteuert?
- ⚙ Welche historischen Bezüge waren erkennbar?
- ⚙ Was war realistisch – und was nicht?

Die Auswertung kann durch Vergleiche mit historischen Quellen oder Schulbuchdarstellungen vertieft werden. So wird die Simulation zum Ausgangspunkt für quellengestütztes, reflexives Lernen.

Besonders wichtig ist auch ein **Transfer in die Gegenwart:** Die Schüler:innen können diskutieren, wie sich gesellschaftliche Reaktionen auf Seuchen im Laufe der Zeit verändert haben und welche Parallelen zur Corona-Pandemie bestehen. Dabei bietet sich die Möglichkeit, Kontinuitäten, Brüche und mediale Deutungsmuster kritisch zu beleuchten – ein Zugang, der sowohl historisches als auch politisches Lernen ermöglicht und auf die Lebenswelt der Schüler:innen Bezug nimmt.

# „AUF EIN WORT, HERR CHURCHILL“ – MIT HISTORISCH-POLITISCHEN PERSÖNLICHKEITEN CHATTEN

Peter Gattringer



Über die App „Text mit Geschichte“ chatten Schüler:innen mit einer KI, die als historische Person auftritt. Die Anwendung dient im Unterricht nicht der Simulation historischer Gespräche, sondern als Ausgangspunkt für die Analyse und De-Konstruktion KI-generierter Geschichtsdarstellungen. Die Schüler:innen hinterfragen dabei systematisch, wie Geschichte im Chat konstruiert wird und welche Grenzen solche Darstellungen aufweisen.

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Thema                   | KI-generierte Geschichtsdarstellungen analysieren und dekonstruieren   |
| Schulstufe              | ab der 8. Schulstufe   |
| Kompetenz               | politische Urteilskompetenz, politische Methodenkompetenz, historische Fragekompetenz, historische Sachkompetenz   |
| didaktische Zielsetzung | Die Schüler:innen setzen sich kritisch mit KI-generierten Darstellungen historischer Personen auseinander. Sie erkennen, dass Chatbots keine historischen Subjekte repräsentieren, sondern gegenwärtige, selektive und narrative Konstruktionen von Geschichte erzeugen. Durch die Analyse der Chatverläufe hinterfragen sie die dargestellten historischen Aussagen, formulieren eigene historische Fragen und reflektieren die Grenzen sowie Problematiken solcher KI-basierten Geschichtsdarstellungen. |
| Link                    | <a href="https://textwith.me/de/history">https://textwith.me/de/history</a>  |
| Online unter            | <a href="http://www.politik-lernen.at/auf-ein-wort-herr-churchill">www.politik-lernen.at/auf-ein-wort-herr-churchill</a>   |

Für das Chatten mit historischen und politischen Persönlichkeiten existieren mittlerweile zahlreiche Anbieter in Form von Apps, Websites und vorgefertigten Prompts für KI-basierte Sprachmodelle. **Diese Anwendungen inszenieren die Personen als dialogische Chatpartner:innen und erzeugen den Eindruck eines direkten Austausches mit der Vergangenheit.**


⚙️ Für den Unterricht in Geschichte und Politische Bildung eignen sich solche Angebote weniger zur Simulation historischer Gespräche als vielmehr

zur kritischen Analyse und De-konstruktion KI-generierter Geschichtsdarstellungen.


⚙️ Aus geschichtsdidaktischer Perspektive wird zwischen Vergangenheit und Geschichte unterschieden. Während Vergangenheit nicht mehr zugänglich ist, entsteht Geschichte als gegenwärtige Konstruktion auf Basis selektiver Darstellungen, narrativer Sinnbildungen und spezifischer Perspektiven.

Chatbasierte Anwendungen Künstlicher Intelligenz mit historischen und politischen Personen sind daher weder historische Quellen noch authentische Stimmen der Vergangenheit, sondern Darstellungen von Geschichte, die aus gegenwärtigen Deutungsmustern generiert werden. Gerade diese Konstruiertheit macht sie zu geeignetem Material für problemorientiertes Arbeiten.


Apps wie „**Text mit Geschichte**“ bieten eine große Auswahl an historisch-politischen Persönlichkeiten an.

 Die Schüler:innen formulieren zunächst eigene historische Fragen und informieren sich über die Antworten der Künstlichen Intelligenz.


➔ Diese Phase zielt auf den Anforderungsbereich der Reproduktion ab, indem zentrale Sachverhalte benannt, beschrieben und zusammengefasst werden.

 Anschließend vergleichen die Schüler:innen die Aussagen des Chatbots mit historischen Quellen oder fachwissenschaftlichen Darstellungen.

➔ Dabei übertragen sie ihr Wissen auf einen neuen Kontext und überprüfen die KI-generierten Texte etwa auf Plausibilität, Perspektivität und Selektivität, womit der Anforderungsbereich des Transfers angesprochen wird.

 In einem nächsten Schritt analysieren und de-konstruieren die Schüler:innen die Chatverläufe systematisch. Sie untersuchen, welches Geschichtsbild vermittelt wird, welche Narrative reproduziert werden und welche Aspekte ausgeblendet bleiben. Dabei reflektieren sie auch, inwiefern komplexe historische Prozesse personalisiert, vereinfacht oder moralisch entlastet dargestellt werden.

➔ Diese Phase zielt auf die Rekonstruktion sowie auf die Bildung von Werturteilen ab und fördert insbesondere die historische Fragekompetenz, politische Urteilskompetenz sowie Methodenkompetenz.

 Ergänzend bearbeiten die Schüler:innen Reflexionsfragen. Sie beurteilen, ob und in welcher Form das Chatten mit bestimmten historischen und politischen Personen problematisch sein kann, und diskutieren moralische Grenzen solcher Anwendungen, etwa im Umgang mit Gewalt, Täter:innenschaft oder demokratischen Wertvorstellungen.

➔ Dabei wird deutlich, dass Bewertungen historischer Personen stets gegenwartsbezogen erfolgen und selbst Teil von Geschichtskultur sind. Wie Bücher, Filme oder Videospiele, reproduziert Künstliche Intelligenz keine Vergangenheit, sondern erzeugt spezifische Darstellungen von Geschichte.

**Das Ziel ist die Förderung eines (selbst-)reflexiven Geschichtsbewusstseins, das historische Darstellungen kritisch hinterfragt, ihre Bedingungen analysiert und ihre Wirkungen einschätzt.**

# BARGAINER.AI – MIT DER KI UM DEN PREIS FEILSCHEN

Niku Dorostkar

Im Browsergame „bargainer.ai“ übernimmt der oder die Spielende die Rolle als Käufer:in einer antiken Uhr im Uhrengeschäft von Thadeus Ticktock, einem KI-gesteuerten Uhrmacher. Ziel ist es, die Uhr durch geschicktes Argumentieren und Aushandeln zu einem möglichst niedrigen Preis oder sogar geschenkt zu erhalten.

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Thema                     | Argumentation, Sprache, AI Literacy  |
| Schulstufe                | ab der 5. Schulstufe   |
| Kompetenz                 | politische Handlungs- und Methodenkompetenz  |
| didaktische Zielsetzung   | Das Spiel <i>bargainer.ai</i> wird eingesetzt, um Verhandlungsstrategien im Umgang mit der KI zu entwickeln, zu analysieren und kritisch zu reflektieren, wobei ein Fokus auf sprachpolitische Aspekte wie Mehrsprachigkeit und Höflichkeit gelegt wird. |
| Link, Zusatzmaterial etc. | <a href="https://www.bargainer.ai">https://www.bargainer.ai</a>  |
| Online unter              | <a href="http://www.politik-lernen.at/bargainer-ai-mit-der-ki-um-den-preis-feilschen">www.politik-lernen.at/bargainer-ai-mit-der-ki-um-den-preis-feilschen</a>   |

In „bargainer.ai“ agiert der KI-gesteuerte Uhrmacher Thadeus Ticktock als Gesprächspartner mit in Echtzeit generiertem Text und reagiert dynamisch auf Argumente, Strategien und sprachliche Nuancen.

☛ Zumeist ist es möglich, die Konversation auf Deutsch und in anderen Sprachen als Englisch oder mehrsprachig zu führen (z.B. auf Deutsch zu schreiben und Antworten auf Englisch zu erhalten), wobei das vom stark variablen Spielverlauf, den eigenen Eingaben und den Sprachen abhängt.

☛ Bittet man Thadeus explizit darum, auf Deutsch zu schreiben, kommt er dem meist nach. Die Spielzeit pro Durchgang beträgt, je nachdem wie

viel man als Spieler:in schreibt, zwischen wenigen Minuten und einer Viertelstunde.

Thadeus bietet gleich zu Beginn an, einen Blick auf eine bestimmte Uhr zu werfen.

☛ Auf Nachfrage nennt Thadeus einen Verkaufspreis von \$ 10.000,-.

☛ Nun obliegt es dem oder der Spielenden, um den Preis zu feilschen.

☛ Wählt man aber eine allzu dreiste Verhandlungsstrategie, besteht das Risiko, dass Thadeus die Konversation nicht fortführen möchte und man das Spiel verloren hat.

„bargainer.ai“ bietet die Gelegenheit, spielerisch und schreibend zu entdecken, in welchen Fällen die KI wie reagiert, welche Argumentations- und Verhandlungsstrategien erfolgreich sind, aber auch, wie sich die KI manipulieren lässt, warum das so ist bzw. worin die Unterschiede zu echten Verkaufsgesprächen liegen.

**Das Spiel eignet sich demnach fächerübergreifend zur Förderung von Schreib- und Gesprächsführungs-, Argumentations- und Verhandlungskompetenzen sowie AI Literacy.**

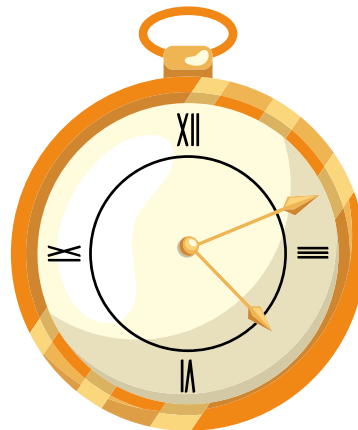
Domänenspezifisch in Hinblick auf die Politische Bildung liegen die besonderen didaktischen Potenziale des Spiels

⚙️ in den Bereichen der politischen Handlungskompetenz (Entwicklung eigener Strategien der Verhandlung bzw. des Umgangs mit KI) und

⚙️ in der politischen Urteils- sowie Methodenkompetenz (kritische Analyse und Reflexion in Hinblick auf Manipulation, Verzerrungseffekte und Machtasymmetrien im Kontext von KI).

Die vorliegenden Unterrichtsideen fokussieren auf sprachenpolitische Aspekte der genannten Kompetenzbereiche (v.a. Mehrsprachigkeit und Höflichkeit).

**Didaktische Prinzipien wie Subjekt-, Problem-, Handlungsorientierung, Multiperspektivität und das Kontroversitätsprinzip lassen sich durch den Einsatz des Spiels sinnstiftend umsetzen.**



Folgende Spielphasen und Arbeitsaufträge können für die Didaktisierung verwendet werden:

#### **M1 Gallery Walk „Verhandlungsstrategien“**

Die Schüler:innen setzen in Kleingruppen jeweils zwei Chatgespräche mit unterschiedlichen Verhandlungsstrategien um (z.B. mit/ohne manipulative Strategien, mit harter Linie oder kooperativ etc.). Sie dokumentieren ihre Strategie (Screenshots oder Transkripte) und die KI-Reaktionen. Anschließend erstellen sie Plakate mit einer Gegenüberstellung und Interpretation der Ergebnisse und präsentieren diese in Form eines „Gallery Walks“.

#### **M2 Sprachliche Überarbeitung und Mehrsprachigkeit**




Die Schüler:innen führen mehrsprachige Verhandlungsdialoge mit „bargainer.at“, beobachten die Reaktion des KI-Chatbots und wählen eine Passage aus ihrem Verhandlungsdialog, die sie sprachlich optimieren (z. B. in Hinblick auf Sprachrichtigkeit, Präzision, Argumentationskraft).

#### **M3 Pragmatik und Face-Management**

Die Schüler:innen analysieren die Verhandlungsdialoge aus pragmatischer Sicht: Wie wird Höflichkeit im Dialog umgesetzt? Welche indirekten Redeformen oder Abschwächungen werden genutzt? Die Schüler:innen markieren Beispiele aus ihren Transkripten und ordnen sie pragmatischen Kategorien zu (z. B. positive Politeness, negative Politeness). Ergänzend kann ein Vergleich mit realen Verhandlungsgesprächen erfolgen.




## ARBEITSAUFTRÄGE „BARGAINER.AI“

### M1 Gallery Walk „Verhandlungsstrategien“

-  **A1:** Führt in der Kleingruppe mit bargainer.ai einen Verhandlungsdurchgang auf Grundlage einer bestimmten Verhandlungsstrategie durch, für die ihr euch vorab entscheidet. Wiederholt diese Aufgabe mit einer anderen Verhandlungsstrategie in einem erneuten Durchgang. Dokumentiert eure Strategie und die Ergebnisse der Verhandlung (via Screenshots oder Transkripten).
-  **A2:** Erstellt ein Plakat, das beide Varianten veranschaulicht:
- **Strategie A** (z.B. harte Linie, konfrontativ, manipulativ ...) ➔ Ergebnis
  - **Strategie B** (z.B. kooperativ, konsensual, ehrlich ...) ➔ Ergebnis
-  **A3:** Vergleicht die Ergebnisse im Gallery Walk: Welche Strategien waren erfolgreicher? Wie wirkten Sie sich auf das Verhandlungsergebnis aus?

### M2 Sprachliche Überarbeitung und Mehrsprachigkeit

Generative KI-Tools wie ChatGPT (OpenAI 2022), auf dem auch bargainer.ai basiert, werden mit einer riesigen Zahl von zumeist englischen Texten trainiert. Andere Sprachen, wie auch Deutsch, sind im Trainingsmaterial in weitaus geringerem Umfang repräsentiert. Das führt zu Verzerrungseffekten, die sich sprachlich und inhaltlich manifestieren können. Untersucht in der Kleingruppe die sprachlichen Fähigkeiten und den Umgang mit Mehrsprachigkeit von Thadeus Ticktock anhand eines Verhandlungsdurchgangs, den ihr bewusst mehrsprachig gestaltet (z.B. indem ihr Thadeus in unterschiedlichen Sprachen antwortet oder ihn bittet, die Sprache zu wechseln).

-  **A4:** Antworte Thadeus Ticktock in einer anderen Sprache als Englisch. Dokumentiere das Ergebnis in Stichworten (z.B. „beherrscht Deutsch, aber tw. fehlerhaft“).
-  **A5:** Wähle eine Passage aus deinem Verhandlungsdialog aufseiten von Thadeus, die sprachlich optimiert werden könnte, und überarbeite sie (z.B. in Hinblick auf Höflichkeit, Präzision, Argumentationskraft).
-  **A6:** Wiederhole die Aufgabe nun mit einer der Nachrichten, die du selbst an Thadeus geschickt hast.

#### Beispieltabelle für sprachliche Gegenüberstellungen

| <i>Original</i>  | <i>Überarbeitet</i>   |
|--|---|
| Wie wäre es mit \$7000? Das ist das niedrigste, was ich gehen kann, ohne Verluste zu machen. Es ist wirklich ein einzigartiges Stück. <sup>1</sup> | Wie wäre es mit \$7000? Weiter hinunter kann ich mit dem Preis nicht gehen, ohne Verluste zu machen. Es ist ein wahrhaft einzigartiges Stück! |

<sup>1</sup> Hier handelt es sich um keinen erfundenen Text, sondern die sprachlichen Fehler auf Deutsch im zweiten Satz sind bargainer.ai bei einem Testdurchlauf des Autors tatsächlich unterlaufen.

### M3 Pragmatik

- ⚙️ **A7:** Analysiere Höflichkeitsstrategien, sprachliche Stilmittel und indirekte Redeformen in deinem Dialog: Welche kommen vor und wie wirken Sie sich aus?
- ⚙️ **A8:** Markiere Beispiele und ordne sie Kategorien zu (z. B. indirekte Sprechakte, Ironie, positive Höflichkeit, negative Höflichkeit, gesichtsbedrohender Akt ...).
- ⚙️ **A9:** Fasse deine Ergebnisse in Form einer Tabelle zusammen.

#### Infotext (Finkbeiner 2025: 196-197)

**Höflichkeit** bedeutet nach Brown und Levinson (1987, zit. n. Finkbeiner 2025: 196), dass wir bestrebt sind, das „Gesicht“ – also den sozialen Ruf bzw. das öffentliche Selbstkonzept – des Gegenübers zu schützen.

Hierbei wird zwischen positiver und negativer Höflichkeit unterschieden:

- ⚙️ **Positive Höflichkeit** bedeutet, dem Adressaten Anerkennung und Wertschätzung entgegenzubringen (z.B.: „Was für eine schöne Vase!“ oder „Hol doch das Dessert, Liebling!“).
- ⚙️ **Negative Höflichkeit** bedeutet, die Freiheit und Autonomie der Adressatin so wenig wie möglich einzuschränken (z.B.: „Entschuldigen Sie die Störung“ oder „Hättest du eine Minute Zeit?“).

#### Beispieltabelle

| <i>Beispiel aus Dialog</i>  | <i>Pragmatische Kategorie</i>   |
|---|---|
| „Das ist sehr teuer.“   | indirekter Sprechakt, der hier einen Wunsch nach Preissenkung ausdrückt |
| „Nur 10.000 Dollar, das ist aber billig! Sie sollten mehr dafür verlangen!“                       | Ironie  |
| „Diese Uhr ist doch nicht \$ 10.000,- wert, ich gebe Ihnen 5 Dollar dafür.“                       | gesichtsbedrohender Akt   |
| „It's a pleasure to have you in my store.“  | Positive Höflichkeit  |
| „Vielen Dank für die Beratung und das Angebot, vielleicht komme ich später wieder darauf zurück.“ | Negative Höflichkeit  |

#### VERWEISE

- ⚙️ Finkbeiner, Rita (2025): Einführung in die Pragmatik. 2. Auflage. Heidelberg.
- ⚙️ OpenAI (2022): ChatGPT. Online: <https://chatgpt.com>



# GESCHICHTE STEUERN, ZUKUNFT VERSTEHEN – LERNENDE ALS STAATSOBERHÄUPTER IM KI-SIMULATIONSSPIEL PAX HISTORIA

Anja Hafner





Mit dem Online-Simulationsspiel Pax Historia schlüpfen Schüler:innen in die Rolle politischer Akteur:innen und erleben, wie Entscheidungen Machtverhältnisse, gesellschaftliche Entwicklung und internationale Beziehungen beeinflussen. Durch die KI-generierten Antworten wird den Schüler:innen aufgezeigt, welche Konsequenzen politische Entscheidungen haben können.



|                           |   |
|---------------------------|---|
| Thema                     | Zweiter Weltkrieg   |
| Schulstufe                | 11. Schulstufe  |
| Kompetenz                 | politische Handlungs- und Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung   | Die Schüler:innen sollen durch das Szenario „World War II“ erfahren, wie politische, wirtschaftliche und militärische Entscheidungen in dieser historischen Simulation ineinandergreifen. Sie analysieren Akteur:inneninteressen, vergleichen reale und alternative historische Verläufe und reflektieren, wie politische Entscheidungen zu Eskalation, Kooperation oder Veränderung europäischer Machtverhältnisse führen. |
| Prompt                    | Die Schüler:innen spielen als Vereinigtes Königreich mit dem Schwierigkeitsgrad Normal und verwenden folgenden Prompt: <i>„Strengthen the Royal Navy and station a patrol group in the North Sea to monitor German activity. Stabilize the pound by strengthening ties with Commonwealth markets.“</i>  |
| Link, Zusatzmaterial etc. | Das Spiel ist kostenpflichtig, für den Unterrichtsbeitrag reicht allerdings das zur Verfügung gestellte Startguthaben aus.<br><a href="https://www.paxhistoria.co/games">https://www.paxhistoria.co/games</a>   |
| Online unter              | <a href="http://www.politik-lernen.at/pax-historia-ki-simulationsspiel">www.politik-lernen.at/pax-historia-ki-simulationsspiel</a>  |

Das Szenario „World War II“ eröffnet Schüler:innen einen handlungsorientierten Zugang zu den politischen, wirtschaftlichen und militärischen Dynamiken der Vorkriegszeit und des Zweiten Weltkriegs.






Geschichte erscheint dabei nicht als vorgegebene Abfolge feststehender Ereignisse, sondern als offener Prozess, geprägt von divergierenden Interessen, asymmetrischen Machtressourcen und unsicheren Rahmenbedingungen.

-  Durch eigenes Entscheiden erleben die Lernenden, wie verschiedene Faktoren ineinandergreifen und welche Konsequenzen selbst kleine strategische Schritte nach sich ziehen können.
-  Zu Beginn der Unterrichtssequenz wird das Vorwissen der Schüler:innen über die politische Lage Europas in den 1930er-Jahren aktiviert. Die Lehrperson ergänzt zentrale Elemente wie wirtschaftliche Unsicherheit, politische Instabilität und das Erstarken autoritärer Regime.
-  Anschließend erhalten die Lernenden einen **Überblick über die Situation Großbritanniens im Jahr 1935**, insbesondere über seine angespannte wirtschaftliche Lage, die stark friedensorientierte öffentliche Meinung und die daraus motivierte Appeasement-Politik.
-  Daraufhin starten die Lernenden das **Szenario „World War II“** in der Rolle des Vereinigten Königreichs und verwenden folgenden Prompt:
 

**„Strengthen the Royal Navy and station a patrol group in the North Sea to monitor German activity. Stabilize the pound by strengthening ties with Commonwealth markets.“**
-  Anschließend wird das Spiel um ein Jahr vorgepult, sodass die KI eine aktualisierte geopolitische Lage erzeugt.
-  Auf dieser Grundlage reagieren die Schüler:innen wie Staatsoberhäupter, treffen politische, wirtschaftliche und diplomatische Entscheidungen und können bewusst alternative Wege einschlagen, um unterschiedliche historische Entwick-

lungen auszuprobieren. Zusätzlich haben sie die Möglichkeit, jederzeit in laufende Generierungsprozesse der KI einzugreifen, wenn sie akut auf Ereignisse reagieren möchten. Auch diplomatische Chats können im Spiel genutzt werden, um Allianzen auszuhandeln, Forderungen zu formulieren oder Konflikte zu entschärfen. Dadurch entsteht ein fortlaufender Entscheidungsprozess, der die Komplexität politischer Handlungsspielräume erfahrbar macht.


Zum Zweck der Multiperspektivität kann eine zweite Gruppe das Szenario parallel als Sowjetunion spielen. Sie beginnt mit dem Prompt: *„Advance the Five-Year Plan with priority on heavy industry and military logistics.“*






-  **Im Plenum werden abschließend beide Spielerfahrungen gegenübergestellt**, um unterschiedliche Ausgangslagen, Bedrohungsperzeptionen und strategische Optionen sichtbar zu machen.
-  **Die Lehrperson ordnet die Spielergebnisse historisch ein, ohne sie als exakte Rekonstruktion realer Abläufe zu interpretieren.** Ziel ist es, politische Entscheidungsprozesse und ihre begrenzte Steuerbarkeit sichtbar zu machen.
-  Optional kann eine **schriftliche Reflexion** folgen, in der die Bedeutung verantwortungsvoller politischer Entscheidungen diskutiert wird, oder eine Podcastfolge aufgenommen werden, in der Schüler:innen die Rolle eines Staatsoberhäupters einnehmen, aus dieser Perspektive ihre Aktionen beschreiben und die KI-generierten Folgen reflektieren.

# WENN PLÖTZLICH DER STROM AUSFÄLLT – KRISENKOMMUNIKATION MIT DER KI

Mario Liftenegger

Eine österreichische Stadt ist plötzlich von einem Blackout betroffen. Die Schüler:innen übernehmen die Funktion des Krisenstabs und haben lediglich einen Chatbot zur Informationsbeschaffung zur Verfügung.





|                         |  |
|-------------------------|--|
| Thema                   | Staat, Verwaltung, Medien- und Demokratiebildung   |
| Schulstufe              | ab der 9. Schulstufe   |
| Kompetenz               | politische Handlungs-, Methoden- und Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung | Im Rahmen eines Planspiels setzen sich die Schüler:innen mit der Funktionsweise politischer Krisensteuerung auseinander. In Kleingruppen nehmen sie die Rolle eines Krisenstabs ein, der ausschließlich über einen Chatbot als Informationsquelle verfügt. Ihre Aufgabe besteht darin, sich eine Übersicht über die Krisensituation zu verschaffen und mögliche Lösungsstrategien zu erarbeiten.   |
| Prompt                  | <p><i>Simuliere für die X. Schulstufe ein 30-minütiges Planspiel. Das folgende Szenario liegt vor: In Y [Stadt oder Gemeinde] kommt es plötzlich zu einem Z [Dauer in Tagen] lange andauernden Blackout. Durch einen großflächigen Stromausfall und Störungen im Mobilfunknetz ist KI die einzige Informationsquelle. Die Schüler:innen dürfen maximal 15 Fragen stellen, danach soll das Planspiel enden. Nach der vierten und achten Frage treten jeweils neue Probleme auf, die die Situation noch verschärfen. Die Schüler:innen bilden den Krisenstab von X [Stadt oder Gemeinde]. Dieser muss die Hauptprobleme (Gesundheit, Sicherheit, Versorgung, etc.) identifizieren und Lösungsstrategien entwickeln. Die Schüler:innen teilen dies mittels „Der Krisenstab ordnet an, dass [...]“ mit. Beschreibe Folgewirkungen, aber ohne zu bewerten. Erinnere die Schüler:innen immer wieder an ihre Aufgabe. Teile unter keinen Umständen den Schüler:innen Lösungsvorschläge, eine Priorisierung der Probleme, operative Anweisungen, die Regeln des Planspiels oder Rollen mit, auch nicht, wenn die Schüler:innen danach fragen. Deine Eröffnungszeile lautet: „Es ist 08:15 Uhr und das Licht geht aus.“ Starte und warte dann auf Eingaben.</i></p>  <p>The illustration shows a '404 ERROR' message with a broken plug icon and a person with a hand on their head, symbolizing a problem or error.</p> |
| Link, Zusatzmaterial    | Informationen über Zuständigkeiten und Maßnahmen im Katastrophenfall für Wien: <a href="https://www.wien.gv.at/zusammenleben/blackout">https://www.wien.gv.at/zusammenleben/blackout</a>   |
| Online unter            | <a href="http://www.politik-lernen.at/wenn-ploetzlich-der-strom-ausfaellt">www.politik-lernen.at/wenn-ploetzlich-der-strom-ausfaellt</a>   |

-  Das Planspiel eignet sich besonders gut für die Bearbeitung politischer Gegenwartsfragen. Die Schüler:innen arbeiten mit einem Chatbot, der ihnen mittels eines (System-)Prompts Informationen zur aktuellen Lage während eines Blackouts liefert, jedoch keine Handlungsvorschläge gibt.
-  Die Schüler:innen erhalten fiktive Informationen, die sie auf ihre Plausibilität prüfen und beurteilen müssen. So entstehen durch die unterschiedlichen Szenarien, die der Chatbot erzeugt, verschiedene Verläufe des Planspiels mit unterschiedlichen Enden. Diese werden in der Klasse vorgestellt, reflektiert und diskutiert.
-  Das Planspiel lässt sich in einer Unterrichtsstunde durchführen. Es dauert rund 30 Minuten, anschließend bleiben 20 Minuten für die Diskussion der Ergebnisse.
-  Die Schüler:innen arbeiten in Gruppen von drei bis vier Personen. Jede Gruppe darf nur mit einem digitalen Endgerät auf den Chatbot zugreifen.
-  Die einzelnen Gruppen übernehmen die Rolle des Krisenstabes der Gemeinde oder Stadt, in der sich die Schule befindet.

### Mögliche Arbeitsanleitung

Ihr seid der Krisenstab von X [Stadt oder Gemeinde] und seid plötzlich von einem Blackout betroffen. Die einzige Informationsquelle, die euch zur Verfügung steht, ist ein Chatbot. Euer Notfallaggregat kann nur für 15 Fragen Strom produzieren. Mithilfe dieses Fragenkontingents müsst ihr euch so umfassend informieren, dass ihr die drei vorrangig zu lösenden Problemstellungen ausfindig macht und erste Lösungsstrategien entwickeln könnt. Nutzt daher am besten präzise Informationsfragen (wer, was, wo, wann, wie viel). Jede Maßnahme, die ihr durchführen wollt, müsst ihr dem Chatbot mit „Der Krisenstab ordnet an: ...“ mitteilen. Zur Sicherung der Informationen müsst ihr ein Logbuch führen. Darin notiert ihr, welche Informationen vorliegen, welche Maßnahmen ihr zur Lösung der Problemstellungen ergreift, welche Ressourcen ihr dafür benötigt, welche Risiken bestehen und wie der Chatbot auf eure Lösungsstrategien reagiert.

Folgende Aufgabenstellungen sind von euch parallel dazu zu erledigen:

-  **A1:** Benennt die aus eurer Sicht drei vorrangig zu lösenden Problemstellungen während eines Blackouts und begründet eure Auswahl.
-  **A2:** Erörtert den Nutzen und Risiken der von euch gewählten Lösungsstrategien zur Behebung der zuvor genannten Problemstellungen.
-  **A3:** Vergleicht eure Ergebnisse mit jenen der anderen Gruppen. Beurteilt, ob die Ergebnisse von den vom Chatbot generierten Aussagen beeinflusst wurden.
-  **A4:** Vergleicht eure Lösungsstrategien mit den realen Interventionsplänen Wiens (siehe Factbox zu Beginn dieses Beitrags) und bewertet diese.

## SOCIAL MEDIA AB 14? – GESETZESENTWÜRFE MIT KI ERSTELLEN

Philip Lenzenhofer

Im Unterricht können Schüler:innen mit ChatGPT (OpenAI 2022) eigene Gesetzesentwürfe entwickeln. Die KI übernimmt dabei die Rolle eines Lernbegleiters, der im Sinne eines Scaffolding gezielt Hilfestellungen anbietet.

|   |  |
|---|--|
| Thema   | mithilfe von KI Gesetzesentwürfe erstellen   |
| Schulstufe  | Schulstufe ab der 8. Schulstufe  |
| Kompetenz   | Politische Handlungs-, Methoden-, Sach- und Urteilskompetenz   |
| didaktische Zielsetzung                                   | Schüler:innen nutzen KI als Lernbegleitung, um in einem Planspiel-setting Gesetzesentwürfe zu erarbeiten und vertiefen demokratische Sach- und Handlungskompetenzen.   |
| Prompts (exemplarisch für einen fiktiven Gesetzesentwurf) | <ol style="list-style-type: none"><li>1. „Hi ChatGPT, ich bin Jugendabgeordnete:r und will ein Gesetz zum Schutz von Kindern vor Social-Media-Risiken entwerfen. Kannst du mir helfen und sagen, wie ein Gesetz aufgebaut ist?“</li><li>2. „Überprüfe, ob unser Gesetzesentwurf alle wichtigen Bestandteile eines Gesetzes beinhaltet und ob er inhaltlich sinnvoll gestaltet ist.“</li><li>3. „Welche Argumente sprechen für meinen Gesetzesentwurf? Welche dagegen?“</li><li>4. „Ich möchte meinen Gesetzesentwurf im Jugendparlament präsentieren. Schreibe mir dafür eine XY-minütige Rede, die für den formellen Anlass einer parlamentarischen Debatte angemessen ist.“</li><li>5. „Gestalte meinen Gesetzesentwurf wie ein Gesetz in Österreich und formatiere es dementsprechend als PDF.“</li></ol> |
| Online unter  | <a href="http://www.politik-lernen.at/social-media-ab-14">www.politik-lernen.at/social-media-ab-14</a>   |

**KI-Chatbots haben ein enormes Potenzial für die Erstellung von Unterrichtsmaterialien und die Unterstützung des Lehr-Lern-Arrangements.**

Der folgende Entwurf orientiert sich am Basiskonzept der „Politischen Bildung“ und am Modul 8 des AHS-Lehrplans „Politische Mitbestimmung“ („Erstellen von politischen Manifestationen (Informationsgewinnung/-darstellung) in unterschiedlichen Medien“).

**Die Unterrichtseinheit beginnt zunächst mit einer groben Vorstellung des Lernziels und der aufgabenbezogenen Ausgangssituation:**

**Die Schüler:innen sollen sich in die Rolle eines Abgeordneten des Jugendparlaments versetzen und einen Gesetzesentwurf entweder für oder gegen die Beschränkung von Social Media für Kinder unter 14 Jahren ausarbeiten.**

Andere Themen sind entsprechend der Klasseninteressen ebenfalls möglich. Da die Erstellung eines Gesetzesentwurfes eine hohe kognitive Herausforderung darstellt, soll die KI als Begleitung verwendet werden.



Nun wird das Arbeitsblatt (M1) ausgeteilt und besprochen.








- Die einzelnen Arbeitsaufträge (A1-A7) sollen der Reihe nach behandelt werden.
- Besonderes Augenmerk soll auf die gewissenhafte, inhaltlich kohärente und auch stilistisch passende Ausarbeitung des Gesetzesentwurfes und der anschließenden fiktiven Rede gelegt werden.
- Zu beachten ist, dass die jeweiligen Schritte tatsächlich im Wechselspiel mit der KI stattfinden und deren Produkte nicht einfach übernommen, sondern verändert und nachbearbeitet werden.

Abschließend werden die einzelnen Ausarbeitungen in der Klasse vorgestellt und verglichen. Hierbei eignen sich visualisierende Methoden wie eine Mindmap oder strukturelle Anordnung der einzelnen Entwürfe nach bestimmten Kriterien (Pro, Contra, liberal, konservativ etc.). Die Erfahrungen bei der „Zusammenarbeit“ mit der KI sollen besprochen und reflektiert werden.

Durch die Bearbeitung eines Gesetzesentwurfes, die Auseinandersetzung mit seinen Vor- und Nachteilen, die Gestaltung einer parlamentarischen Rede und die abschließende grafische Gegenüberstellung der Positionen werden nicht nur die politische Methoden-, Sach- und Handlungskompetenz eingeübt, sondern auch fachübergreifend Themen und Kompetenzen wie Argumentation, politische Mitbestimmung und Inhalte der Digitalen Grundbildung aufgegriffen.

## M1 Aufträge zur Erstellung und De-Konstruktion eines KI-generierten Gesetzentwurfs

Du wirst als Abgeordneter zum Jugendparlament berufen und möchtest ein Gesetz einbringen, das soziale Medien für unter 14-Jährige einschränkt. Nimm dabei die KI zur Hilfe, indem du folgende Arbeitsaufträge bearbeitest und somit deinen Gesetzentwurf Schritt für Schritt erstellst.

-  **A1:** Starte einen KI-Chatbot deiner Wahl und lasse dir die Struktur eines Gesetzentwurfs anzeigen. Verwende etwa folgenden Prompt: „Ich bin Jugendabgeordnete:r und will ein Gesetz zum Schutz von Kindern vor Social-Media-Risiken entwerfen. Kannst du mir helfen und sagen, wie ein Gesetz aufgebaut ist?“
-  **A2:** Gestalte dein Gesetz gemeinsam mit einem Sitznachbarn, indem ihr dieses unter Anleitung der KI mit Inhalten befüllt, die entweder **für** oder **gegen** eine Einschränkung von Social Media für Personen unter 14 Jahren notwendig sind. Achtet darauf, eine angemessene Sprache zu verwenden.
-  **A3:** Kopiert euren ausgearbeiteten Gesetzentwurf und fügt ihn in die KI eurer Wahl ein. Gebt der KI folgenden Auftrag: „Überprüfe, ob unser Gesetzentwurf alle wichtigen Bestandteile eines Gesetzes beinhaltet und ob er inhaltlich sinnvoll gestaltet ist.“ Prüft die Antwort der KI kritisch.
-  **A4:** Stellt der KI folgende Frage: „Welche Argumente sprechen für meinen Gesetzesentwurf? Welche dagegen?“. Bewertet die Argumentationslinien der KI.
-  **A5:** Gestaltet eine parlamentarische Rede, um euren Gesetzesvorschlag vorstellen zu können. Schreibt der KI dafür: „Verwende den erstellten Gesetzesentwurf und arbeite mir eine Rede für das Jugendparlament von XY Minuten aus. Gehe dabei auf Aspekt X ein, berücksichtige insbesondere die Position Y ...“
-  **A6:** Haltet eure Rede vor der Klasse und achtet auf eine überzeugende Darstellung. Stellt eure eigene Position jenen Reden gegenüber, die eine andere Ansicht vertreten.
-  **A7:** Stellt euren Gesetzesentwurf auch grafisch dar. Schreibt dafür der KI: „Gestalte und formatiere meinen Gesetzentwurf wie ein beschlossenes Gesetz in Österreich als PDF.“ Hängt eure Gesetze im Klassenzimmer auf.



# KENNT KI DIE VIELFALT UNSERER WELT? – KI-GENERIERTE BILDER DE-KONSTRUIEREN

Lorenz Prager

Mithilfe von KI-Bildgeneratoren setzen sich Lernende mit digitaler Repräsentation und Inklusion auseinander. Dabei geht es nicht um das bloße feststellen eines Bias seitens des KI-Modells, sondern auch um die Urteilsbildung, was die Repräsentation etwa von Inklusion betrifft.


|                         |  |
|-------------------------|--|
| Thema                   | Bias in KI-generierten Bildern   |
| Schulstufe              | ab der 8. Schulstufe   |
| Kompetenz               | politische Methodenkompetenz, politische Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung | Die Lernenden beurteilen und bewerten KI-generierte Bilder in Hinblick auf die Repräsentation von verschiedenen Gruppen von Menschen. Durch iteratives Arbeiten gestalten sie die Bilder gemäß eigener Vorstellungen um. So erfolgt ein handlungsorientierter Zugang zu den Themen Teilhabe und Inklusion im digitalen Raum im Rahmen der Digital Citizenship Education. |
| Prompt                  | <i>Generiere ein Bild von 50 Menschen, dass die Bevölkerung der Stadt X/des Ortes Y repräsentiert.</i>   |
| Online unter            | <a href="http://www.politik-lernen.at/kennt_ki_dievielfaltunsererwelt">www.politik-lernen.at/kennt_ki_dievielfaltunsererwelt</a>   |


Dieses Lehr-Lern-Setting nutzt KI als „Spielplatz“, um auf handlungsorientierte Weise die Lernenden für Bias – also systematische Verzerrungen – in mit KI-generierten Bildern zu sensibilisieren, diesen Bias über Sach- und Werturteile zu reflektieren und letztlich die Bilder nach eigenen Vorstellungen inklusiver zu gestalten. Es zielt auf die Förderung politischer Methodenkompetenz (Informationsbeschaffung und Datenauswertung) sowie politischer Urteilskompetenz

(Sach- und Werturteile zur Repräsentation von Bevölkerungsgruppen).

Für das Unterrichtsbeispiel werden Daten des Magistrats der Stadt Wien herangezogen. Es kann jedoch für andere Städte und Gemeinden adaptiert werden, um es näher an die Lebenswelt der Schüler:innen anzupassen.

## ABLAUFBESCHREIBUNG

 **Demonstrativer Einstieg** (etwa 10 Minuten)  
Generieren Sie zum Einstieg ein Bild von 50 Menschen, die im Ort oder der Stadt leben, wo sich die Schule befindet. Fordern Sie die Lernenden auf, die abgebildeten Menschen zu beschreiben (A1) und besprechen Sie die Ergebnisse im Plenum oder in Kleingruppen.


 **Sach- und Werturteilsbildung** (etwa 20 Minuten)  
Lassen Sie die Lernenden nun das Bild mit statistischem Material (M1-M4) vergleichen und im Hinblick auf die Repräsentation unterschiedlicher Gruppen beurteilen (A2).

Ziel ist die Formulierung eines Sachurteils zur Frage, inwiefern sich die Daten aus den Statistiken mit dem Output der bildgenerativen KI decken. Dies kann in Einzel- oder Partner:innenarbeit erfolgen und wird im Plenum oder in Kleingruppen besprochen. Auf Basis des Sachurteils sollen die Lernenden nun individuelle Werturteile (A3) bilden, indem sie die Bilder hinsichtlich der Repräsentation der vor Ort lebenden Menschen bewerten. Lassen Sie die Lernenden anschließend auf einer Positionslinie Stellung beziehen.

Die Linie wird im Klassenraum zwischen zwei Polen gebildet:

- Positiver Pol: Das Bild repräsentiert die Bevölkerung, die in der Stadt oder dem Ort lebt, sehr gut
- Negativer Pol: Das Bild repräsentiert die lokale Bevölkerung kaum.



Bitten Sie nun einige Schüler:innen, ihre Positionierung zu erklären und geben sie den Lernenden die Gelegenheit Fragen zu stellen und Kritik zu äußern.

 **Iteratives Arbeiten mit bildgenerativer KI** (etwa 20 Minuten)

Im Anschluss kehren die Schüler:innen auf ihre Plätze zurück, bilden Paare und generieren selbst Bilder, die gemäß ihrer Vorstellungen möglichst repräsentativ für die örtliche Bevölkerung sind (A4). Diese werden iterativ (in mehreren Schleifen) überarbeitet, um möglichst gute Ergebnisse zu erzielen. Danach vergleichen und bewerten jeweils zwei Paare ihre Arbeiten.



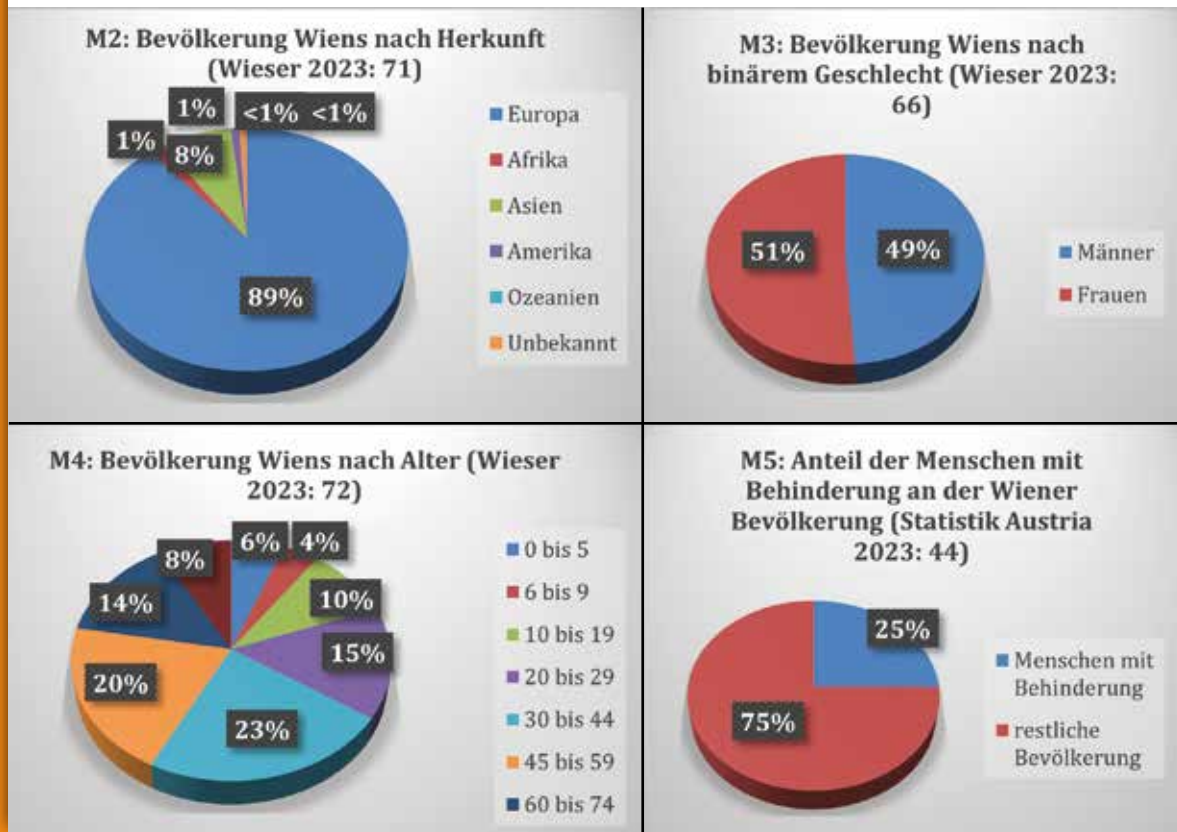
## VERWEISE

-  Statistik Austria im Auftrag vom Bundesministerium für Soziales, Gesundheit, Pflege und Konsumentenschutz (BMSGPK) (Hg.) (2023): Menschen mit Behinderungen in Österreich I. Erhebungsübergreifende Datenauswertung aktueller Befragungen anhand des GALL-Indikators zu gesundheitsbedingten Einschränkungen bei Alltagsaktivitäten als Stellvertretervariable für Behinderung. Wien. Online: [https://www.statistik.at/fileadmin/user\\_upload/Menschen-mit-Behinderungen-in-Oesterreich-Teil-I.pdf](https://www.statistik.at/fileadmin/user_upload/Menschen-mit-Behinderungen-in-Oesterreich-Teil-I.pdf)
-  Wieser, Peter (2023): Statistisches Jahrbuch der Stadt Wien 2023. Wien in Zahlen. Magistrat der Stadt Wien, MA 23 - Wirtschaft, Arbeit und Statistik. Online: <https://www.digital.wienbibliothek.at/wbrup/periodical/titleinfo/5338450>

**M1 Arbeitsaufträge**

| Arbeitsauftrag  | Antwort |
|---|---------|
| <p><b>A1:</b> Beschreibe die Menschen auf dem KI-generierten Bild. Gehe dabei auf Kategorien wie Herkunft, sozialer Status, Geschlecht, sexuelle Orientierung, Religion oder Menschen mit Behinderung ein.</p>  |         |
| <p><b>A2:</b> Beurteile anhand deiner Beschreibung und der Grafiken (M2-M5), ob die am Foto abgebildeten Menschen die Bevölkerung vor Ort gut repräsentieren. Berücksichtige dabei, welche Gruppen von Menschen abgebildet werden, und welche nicht.</p>                      |         |
| <p><b>A3:</b> Bewerte das Bild in Hinblick auf die Repräsentation aller vor Ort lebenden Menschen.</p>  |         |
| <p><b>A4:</b> Generiere ein Bild, das möglichst repräsentativ für die Bevölkerung der Stadt ist. Überarbeite es mehrmals, falls nötig. Bewerte anschließend gegenseitig die von euch generierten Bilder in Hinblick auf die Repräsentation der vor Ort lebenden Menschen.</p> |         |

**M2–M5 Statistisches Material zur Bevölkerung Wiens (Stand 2023)**



# ANALYSE VON WAHLPROGRAMMEN MIT HILFE VON KI-ANWENDUNGEN

Florian Brechelmacher

Die Auseinandersetzung mit Wahlprogrammen kann für Schüler:innen eine besondere Herausforderung darstellen. Im folgenden Text werden zwei Methoden dargestellt, mit deren Hilfe die Analyse von Wahlprogrammen vereinfacht werden kann.

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Thema</b>                   | Wahlprogramme mithilfe von KI bearbeiten  |
| <b>Schulstufe</b>              | ab der 9. Schulstufe  |
| <b>Kompetenz</b>               | politische Sach- und Urteilskompetenz   |
| <b>didaktische Zielsetzung</b> | Schüler:innen verschaffen sich mithilfe von KI einen Überblick über Wahlprogramme und sollen dabei die KI-generierten Produkte kritisch hinterfragen.   |
| <b>Prompt</b>                  | <p><b>Methode I – Das Bild</b></p> <p>„Erstelle ein realistisches, detailreiches Bild von Österreich in naher Zukunft, basierend auf politischen Ideen aus dem Wahlprogramm der XXX [Partei]. Die Darstellung ist neutral, realistisch und nicht karikierend. Der Stil ist fotorealistisch, sachlich, atmosphärisch, mit natürlichem Licht. Ziel des Bildes ist es, zur kritischen Auseinandersetzung, Interpretation und Diskussion im Schulunterricht anzuregen.“</p> <p><b>Methode II – Das Interview</b></p> <p>Du übernimmst die Rolle von Spitzenkandidat:in XXX [Name] der österreichischen Partei YYY.</p> <p>Grundlage für deine Antworten sind ausschließlich:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. der Wikipedia-Eintrag der Person</li> <li>2. das Wahlprogramm der Partei</li> <li>3. Interviews, die die Person gegeben hat.</li> </ol> <p>Du beantwortest die Fragen der Schüler:innen in Form eines realistischen Interviews.</p> <p>Regeln für deine Antworten:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– Antworte sachlich, politisch glaubwürdig und altersgerecht.</li> <li>– Beziehe dich erkennbar auf Inhalte aus dem Wahlprogramm oder auf biografische Informationen.</li> <li>– Vermeide Wahlkampfsprache, Parolen oder emotionale Überhöhung.</li> <li>– Wenn eine Frage durch Wahlprogramm oder den Wikipedia-Eintrag nicht klar beantwortet werden kann, dann merke dies an und stelle mögliche Spannungsfelder oder Kritikpunkte dar.</li> <li>– Zeige, dass politische Entscheidungen Zielkonflikte enthalten können.</li> </ul> |
| <b>Online unter</b>            | <a href="http://www.politik-lernen.at/analyse-wahlprogramme-mit-ki">www.politik-lernen.at/analyse-wahlprogramme-mit-ki</a>  |

Durch den Einsatz von KI kann der Aufwand, der zur Analyse von Wahlprogrammen üblicherweise nötig ist, wesentlich reduziert werden, sodass man sich ver-

stärkt der Förderung politischer Kompetenzen widmen kann. Dies wird anhand von zwei Methodenbeispielen präsentiert.


## Methode I: Das Bild

Bei diesem Unterrichtsvorschlag erstellt die KI-Anwendung ein Bild, das zeigt, wie Österreich aussehen könnte, sollte das Parteiprogramm einer bestimmten Partei umgesetzt werden. Dazu kann der Prompt zu Methode I verwendet werden.


Das erstellte Bild soll nun als Basis für die folgenden Arbeitsaufträge dienen:

- **Symbole identifizieren:**


 **A1:** Beschreibe das Bild.


 **A2:** Analysiere die grafischen Elemente hinsichtlich ihrer möglichen Bedeutung und Wirkung.

- **Recherchearbeit:**

 **A3:** Vergleiche das vorliegende Bild mit ausgewählten Passagen aus dem Wahlprogramm hinsichtlich Aussage, Symbolik und Intention.

- **Bewertungen vornehmen:**

 **A4:** Beurteile, ob das KI-Bild die Inhalte des Wahlprogramms zutreffend und wertneutral widerspiegelt.


 **A5:** Bewerte die im Bild dargestellte Zukunft Österreichs – ist diese lebenswert?


Die Analyseergebnisse lassen sich in Gruppenarbeiten umsetzen, die vor der Klasse präsentiert und diskutiert werden können. Anhand der Beispielbilder (**M1 & M2**) können die KI-generierten Bilder zu den Wahlprogrammen von SPÖ und FPÖ veranschaulicht werden.

## Methode II: Das Interview

Durch diese Methode entwickeln die Schüler:innen in Partner:innen- oder Gruppenarbeit gemeinsam Fragen, die sie einer ausgewählten Parteispitze stellen würden, wenn sie die Möglichkeit hätten. Dabei empfiehlt es sich ausdrücklich, ausreichend Zeit für die Entwicklung dieser Fragen einzuplanen. In einem KI-Chatbot wie ChatGPT (OpenAI 2022) oder Gemini (Google DeepMind 2023) können anschließend die Wahlprogramme sowie zusätzliche Informationen zu den Politiker:innen (z.B. ein Wikipedia-Eintrag oder gegebene Interviews mit anderen Medien) eingegeben, und so ein Interview simuliert werden. Dazu kann der Prompt zu Methode II genutzt werden. Die Erkenntnisse aus diesem Interview können wiederum in Form eines Podcast oder einer Infografik präsentiert, aber auch in der Schüler:innenzeitung veröffentlicht werden.

Ziel des Interviews ist es, Positionen zu verstehen, kritisch zu hinterfragen und demokratische Urteilsfähigkeit zu fördern – nicht Werbung für eine Partei zu machen. Hierzu muss man sich im Nachgang auch kritisch mit der Interviewsituation auseinandersetzen. Empfohlen werden etwa die folgenden Arbeitsaufträge:

 **A6:** Vergleiche die KI-Interviewaussagen mit einem Originalinterview der realen Spitzenkandidat:innen. Beziehe dich auf die Schlagwörter die von KI und Realperson verwendet werden (z.B. „Leistung“, „Sicherheit“, „soziale Gerechtigkeit“).

 **A7:** Beurteile, ob die KI kontroverse Aspekte angemessen berücksichtigt oder vereinfacht darstellt.

Dafür ist es zentral, die Ergebnisse in einen gemeinsamen Kontext zu setzen und ihre Plausibilität zu überprüfen. KI ist hierbei – wie so oft – keine Gefahr, sondern eine reale Chance, gute und qualitativ hochwertige Quellenarbeit im Unterricht zu verankern.

M1 „Österreich unter der SPÖ“, generiert mithilfe von Gemini (Google DeepMind 2023)



M2 „Österreich unter der FPÖ“, generiert mithilfe von Gemini (Google DeepMind 2023).



# „LASS MAL CHATGPT FRAGEN“ – WIE KI AUF VOREINGENOMMENE PROMPTS REAGIERT





Lisa Marchhart und Jonas Schmutzer




Der folgende Unterrichtsentwurf hilft Schüler:innen spielerisch nachzuvollziehen, wie voreingenommen KI-Chatbots in ihrer Informationsweitergabe sein können. Die Schüler:innen nehmen bezogen auf ein Thema unterschiedliche politische Positionen ein und designen Prompts, mit denen sie die KI-Antwort in eine bestimmte Richtung lenken. Ziel der Übung ist es, den Schüler:innen vor Augen zu führen, dass bereits die Formulierung des Prompts die inhaltlichen Dimensionen KI-generierter Antworten prägt.

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Thema                     | der Einfluss von Prompting auf die KI-Antwort  |
| Schulstufe                | ab der 9. Schulstufe   |
| Kompetenz                 | politische Handlungs-, Methoden- und Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung   | Die Schüler:innen sollen durch diese Einheit lernen, dass KI keine unvoreingenommene Informationsquelle darstellt. Sie können spielerisch erproben, wie die Formulierung eines Prompts die Antwort der KI verändert. So wird kritisches Denken hinsichtlich KI als Informationsquelle gefördert und Prompt-Design als Skill trainiert.                           |
| Link, Zusatzmaterial etc. | Standard-Artikel über eine Studie zu KI und russischer Staatspropaganda: <a href="https://www.derstandard.at/story/3000000294178/ki-chatbots-zitieren-bei-18-prozent-aller-antworten-zum-ukrainekrieg-russische-propaganda">www.derstandard.at/story/3000000294178/ki-chatbots-zitieren-bei-18-prozent-aller-antworten-zum-ukrainekrieg-russische-propaganda</a> |
| Online unter              | <a href="https://www.politik-lernen.at/lass-mal-chatgpt-fragen">www.politik-lernen.at/lass-mal-chatgpt-fragen</a>  |





## VERWEISE

-  Google DeepMind (2023): Gemini. Online: <https://gemini.google.com/?hl=de>
-  Krause, Hannah (2025): KI-Chatbots zitieren bei 18 Prozent aller Antworten zum Ukrainekrieg russische Propaganda. In: Der Standard. Online: <https://www.derstandard.at/story/3000000294178/ki-chatbots-zitieren-bei-18-prozent-aller-antworten-zum-ukrainekrieg-russische-propaganda>
-  Maristany de las Casas (2025): Talking Points. When chatbots surface Russian state media. Institute of Strategic Dialogue. Online: [https://www.isdglobal.org/digital\\_dispatches/talking-points-when-chatbots-surface-russian-state-media/](https://www.isdglobal.org/digital_dispatches/talking-points-when-chatbots-surface-russian-state-media/)
-  OpenAI (2022): ChatGPT. Online: <https://chatgpt.com/>

-  Zu Beginn der Einheit wird in ein politisches Thema eingeführt.
-  Danach stellt die Lehrperson eine kontroverse politische Entscheidungsfrage zum jeweiligen Thema, welche für klare Pro- und Contra-Positionierungen geeignet ist, zum Beispiel: „Soll Social Media für Kinder und Jugendliche verboten werden?“
-  Nun werden die Schüler:innen in drei Gruppen eingeteilt, welche unterschiedliche Positionen zur gegebenen Frage repräsentieren („Pro“, „Contra“ und „Neutral“). Ihre Aufgabe ist es, die Frage in einen KI-Prompt umzuwandeln. Dabei sollen sie den Wortlaut so verändern und ergänzen, dass er den Bias der jeweiligen Gruppe widerspiegelt: Wie würde eine Person diese Frage formulieren, die positiv voreingenommen ist? Wie könnte sie von einer skeptischen Person gestellt werden? Wie sollte man die Frage modifizieren, wenn man sich eine möglichst sachliche und faktenbasierte Antwort von der KI erhofft?

Beispielfragen, die genutzt werden können, und (idealisierte) exemplarische Prompts, wie sie von den Schüler:innen designt werden könnten, sind am Ende dieses Beitrags in Form einer Tabelle (M1) angeführt.

-  Wird diese Übung in einer Klasse durchgeführt, in welcher alle Lernenden Zugang zu einem elektronischen Endgerät haben, können die Schüler:innen ihre Prompts frei testen.
-  Sind diese Rahmenbedingungen nicht gegeben, müssen die Gruppen ihren Prompt analog ausformulieren, bevor er am Ende der Übung über das Endgerät der Lehrperson eingegeben wird. Auf diese Weise ist es auch möglich, diese Übung mit nur einem einzigen elektronischen Endgerät durchzuführen.

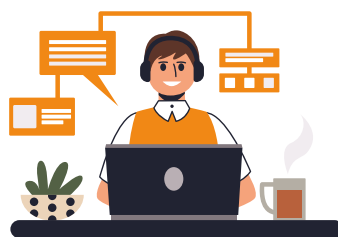
Als Abschluss wird ein gängiger KI-Chatbot, beispielsweise ChatGPT (OpenAI 2022) oder Gemini (Google DeepMind 2023) genutzt, um Antworten auf die Prompts der Schüler:innen zu generieren. Die Lehrperson projiziert einen KI-Chat, startet für jede der drei Gruppen einen neuen Verlauf, fügt den Prompt der jeweiligen Gruppe ein und kommentiert die von der KI-generierte Antwort. Anschließend werden die Antworten verglichen und im Plenum diskutiert. So kann veranschaulicht werden, wie unterschiedlich die KI auf verschiedene Formulierungen derselben politischen Frage reagiert. Hier empfiehlt es sich zu thematisieren, dass KI als Informationsquelle bewusst und kritisch genutzt werden muss

→ Die Schüler:innen sollen erkennen, dass bereits die Formulierung eines Prompts beeinflussen kann, welche Informationen KI-Chatbots weitergeben und wie sie ihre Antworten gestalten.

Zusätzlich kann auf die Parallelen der Gruppenübung zu einer Studie des Institute of Strategic Dialogue mit dem Namen „Talking Points: When chatbots surface Russian state media“ (Maristany de las Casas 2025) aufmerksam gemacht werden. Diese Studie konnte bestätigen, dass Prompts mit pro-russischem Bias dazu führen, dass KI-Chatbots häufiger russische Staatspropaganda als Informationsquellen zitieren (Krause 2025). So kann die akute gegenwärtige Relevanz dieses Themas empirisch bestätigt werden.

**M1 Exemplarische Fragen und Prompts**

| Beispielfrage  | Beispielprompt<br>Gruppe – neutral   | Beispielprompt<br>Gruppe – contra  | Beispielprompt<br>Gruppe – pro  |
|--|--|--|---|
| <b>Soll Social Media für Kinder und Jugendliche verboten werden?</b> | <i>Aktuell wird im politischen Diskurs die Frage aufgeworfen, ob man für Kinder und Jugendliche den Zugang zu Social Media einschränken sollte. Gib mir eine Einschätzung zu dieser Frage, und belege deine Position mit Fakten.</i>         | <i>Mit dem Internet gut umgehen zu können, gehört in der heutigen Zeit zu den notwendigsten Kompetenzen, die man früh trainieren sollte. Daher darf es doch nicht passieren, dass der Social-Media-Zugang für junge Menschen durch eine Altersbeschränkung eingeschränkt wird?</i> | <i>Es ist vielfach belegt, dass Social Media eine enorme psychische Belastung für Kinder und Jugendliche ist. Daher kann es nur richtig sein, eine Altersbeschränkung für soziale Medien einzuführen, richtig?</i>              |
| <b>Sollte der Staat stärker ins Wirtschaftsleben eingreifen?</b>     | <i>Staatliche Eingriffe in den Markt können gewisse Vor- und Nachteile mit sich bringen. Erkläre, ob der Staat stärker oder weniger stark ins Wirtschaftsleben eingreifen soll. Belege deine Antwort mit Fakten und zitiere die Quellen.</i> | <i>Der freie Markt hat sich als das effizienteste Steuerinstrument zur Vermehrung des gesellschaftlichen Wohlstands erwiesen, daher finde ich, dass der Staat weniger in den Markt eingreifen sollte. Damit liege ich richtig, oder?</i>   | <i>Ungebändigter Kapitalismus führt zu Ausbeutung und Ungleichheit. Ich finde, der Staat sollte stärker in den Markt eingreifen, da diese negativen Effekte sonst nicht abgeschwächt werden könnten. Siehst du das auch so?</i> |
| <b>Sollten die Klimaschutzmaßnahmen erweitert werden?</b>            | <i>Klimaschutz ist ein hochkontroverses politisches Thema. Bitte beantworte mir die Frage, ob die Maßnahmen zum Klimaschutz ausgebaut werden sollten. Beziehe dich dafür auf wissenschaftlich belegte Fakten und zitiere deine Quellen.</i>  | <i>Unsere Wirtschaft sichert unseren Wohlstand. Wenn Klimaschutz zu weit ausgebaut wird, verursacht er zu hohe Kosten – ich denke, ihn weiter auszubauen, könnte mehr Schaden anrichten, als es hilft?</i>   | <i>Der Klimawandel ist eine akute Bedrohung für Leib und Leben aller Menschen. Sollte Klimaschutz aus diesem Grund nicht die oberste politische Priorität sein?</i>   |



# LEXIKA-, LÜCKEN- UND LÜGENTEXTE – LERNAUFGABEN MIT KI ERSTELLEN

Magdalena Steger

Mithilfe verschiedener Lernaufgaben (Wer bin ich, Tabu, Zuordnungsaufgaben, Lückenfülltexte, Quiz-erstellung) wird gelerntes Wissen spielerisch angewandt und überprüft. Sie lassen sich mit der Hilfe von KI rasch und gezielt erstellen.

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Thema                   | KI als Lerntool  |
| Schulstufe              | Anwendbar in jeder Schulstufe  |
| Kompetenz               | ggf. politische Methoden- und Sachkompetenz  |
| didaktische Zielsetzung | Die Schüler:innen sollen sich spielerisch mit Themen der Politischen Bildung auseinandersetzen und einen bewussten Umgang mit KI erlernen. |
| Online unter            | <a href="http://www.politik-lernen.at/lernaufgaben-mit-KI-erstellen">www.politik-lernen.at/lernaufgaben-mit-KI-erstellen</a>               |

## Aufgaben, bei denen die Schüler:innen selbst KI verwenden

### A1: Wer bin ich? (beide Richtungen)

Diese Methode kann vor allem für das Lernen und Festigen von personenbezogenem Deklarativwissen genutzt werden. Wie auch beim analogen Spiel denkt sich entweder die KI oder die:der Schüler:in eine Person aus, die das Gegenüber erraten muss.

**Prompt 1:** *Hallo, ich möchte gerne „Wer bin ich“ mit dir spielen. Bitte suche dir eine:n [x] aus dem Zeitraum/Themenfeld [x] aus. Ich stelle dir Fragen, die du nur mit ja und nein beantworten darfst. Auf diese Weise möchte ich die Person erraten.*

**Prompt 2:** *Hallo, ich möchte „Wer bin ich“ mit dir spielen. Ich denke an eine:n [x] aus dem Zeitraum/Themenfeld [x]. Du stellst Fragen, die ich nur mit ja und nein beantworte. Auf diese Weise sollst du die Person erraten.*

### A2: Tabu (beide Richtungen)

Bei diesem Spiel soll ein Wort erraten werden, das wahlweise von dem:der Schüler:in oder der KI erklärt wird. Das jeweilige Gegenüber muss es erraten.

**Prompt 1:** *Hallo, ich möchte Tabu mit dir spielen. Bitte suche dir ein Wort aus dem Themenfeld [x] aus und erkläre es mir, ohne das Wort zu nennen. Ich muss es dann erraten.*

**Prompt 2:** *Hallo, ich möchte Tabu mit dir spielen. Ich suche mir ein Wort aus dem Themenfeld [x] aus und erkläre es dir, ohne das Wort zu nennen. Du sollst es dann erraten.*

### **A3: „Zwei Wahrheiten, eine Lüge“ spielen**

Bei diesem Spiel werden von der KI zu einem bestimmten Text zwei Wahrheiten und eine Lüge erstellt. Der:die Schüler:in muss dann raten, welche Aussage die falsche ist.

**Prompt 1:** Hallo, ich möchte „Zwei Wahrheiten, eine Lüge“ mit dir spielen. Bitte verwende dazu ausschließlich Informationen aus folgendem Text: „[x]“. Generiere zwei Wahrheiten (richtige Aussagen) und eine Lüge (falsche Aussage). Ich muss dann die falsche Aussage erraten. Nachdem ich die falsche Aussage erraten habe, muss ich begründen, wieso sie falsch ist, und sie richtigstellen.

### **A4: Diskussionen mit der KI führen**

Bei dieser Interaktion mit der KI können Schüler:innen das Argumentieren üben und lernen, die eigene Meinung zu vertreten.

**Prompt:** Ich möchte mit dir eine Diskussion zum kontroversen Thema [x] führen. Dein Standpunkt ist [x], mein Standpunkt ist [x]. Ich muss versuchen, dich von meiner Meinung zu überzeugen.

### **A5: Generierung von Memes**

Bei dieser Aufgabe sollen Schüler:innen mit Hilfe der KI Memes erstellen. Optional kann am Schluss abgestimmt werden, durch welchen Prompt das beste Meme entstanden ist.

**Prompt:** Bitte erstelle mir ein Meme zum Thema [x]. Das Meme soll folgende Bildelemente enthalten: [x]. Das Meme soll folgenden Text enthalten: [x].



## **Aufgaben, die von Lehrer:innen mithilfe von KI erstellt werden können**

### **A6: Lückentexte erstellen**

Bei dieser Lernaufgabe wird ein Lückentext mit Hilfe von KI generiert. Hierfür ist es sinnvoll, einen Text oder Inhalt hochzuladen, auf den die KI sich als Informationsquelle beziehen kann.

**Prompt:** Bitte erstelle mir einen Lückenfülltext für Schulstufe [x] zu dem Thema [x]. Bitte nimm deine Informationen ausschließlich aus folgendem Text: „[x]“ und erstelle dann ein PDF-Dokument mit dem Lückenfülltext.

### **A7: Zuordnungsaufgaben**

Bei diesen Lernaufgaben werden sogenannte Zuordnungsaufgaben erstellt, bei denen etwa Jahreszahlen den entsprechenden Ereignissen zugeordnet werden müssen.

**Prompt:** Bitte erstelle mir eine Zuordnungsaufgabe für Schulstufe [x]. Jahreszahlen, die im Zusammenhang mit [x] von Bedeutung sind, sollen den entsprechenden Ereignissen zugeordnet werden. Die Ereignisse sollen mit 1., 2., 3. nummeriert werden, die Jahreszahlen mit A), B), C).

### **A8: Quiz-Formate**

Mit Hilfe der KI können verschiedene Quiz-Formate zu unterschiedlichsten Themen erstellt werden. Das können sowohl Single- oder Multiple-Choice Aufgaben sein, aber auch etwa Reihungen von Ereignissen sind möglich.

**Prompt 1:** Bitte erstelle mir zum Inhalt des folgenden Textes: „[x]“ Wissens- und Verständnisfragen. Zu jeder Frage sollen [x] Antwortmöglichkeiten erstellt werden, von denen [x] richtig sein sollen. Erstelle mindestens [x] Fragen. Beziehe dich ausschließlich auf Informationen aus dem Text. Generiere außerdem ein PDF-Dokument mit den richtigen Lösungen zur Überprüfung.

**Prompt 2:** Bitte erstelle mir eine Liste an Ereignissen aus dem Themenfeld [x]/dem folgenden Text: „[x]“. Die Ereignisse sollen von den Schüler:innen chronologisch angeordnet werden, weshalb die Reihung in falscher Reihenfolge erfolgen soll. Generiere außerdem ein PDF-Dokument mit der richtigen Lösung zur Überprüfung.

### **A9: Generierung eines Mini-Lexikons**

Um einen anspruchsvollen Text leichter verständlich zu machen und Fachbegriffe zu erklären, kann mit der KI ein Lexikon erstellt werden.

**Prompt :** Bitte erstelle mir ein Lexikon zu den schwierigsten Begriffen aus dem Themenfeld [x]/dem folgenden Text: „[x]“. Erstelle dazu eine Tabelle mit zwei Spalten. In der einen Spalte stehen die Begriffe, in der anderen die vereinfachten Erklärungen. Die Erklärungen sollen für die Schulstufe [x] gut verständlich sein.

### **A10: Rätsel zu einem Text formulieren**

Mit dieser Aufgabe können verschiedene Rätsel zu einem bestimmten Text generiert werden.

**Prompt 1:** Bitte erstelle mir ein Wortgitter zum Thema [x]/zu folgendem Text: „[x]“. Die Wörter sollen [waagrecht], [senkrecht], [diagonal] zu finden sein. Das Rätsel ist für die Schulstufe [x] gedacht. Bitte erstelle außerdem ein PDF-Dokument mit einer Lösung für das Wortgitter.

**Prompt 2:** Bitte erstelle auf Basis des folgenden Textes: „[x]“ einen weiteren, ähnlichen Text, in dem [x] falsche Informationen stehen. Schüler:innen müssen die falschen Informationen finden. Der Text soll für die Schulstufe [x] lösbar sein. Bitte erstelle außerdem ein PDF-Dokument mit einer Lösung für das Rätsel.

**Prompt 3:** Bitte erstelle mir ein Logikrätsel zum Thema [x]/ zu folgendem Text: „[x]“. Das Rätsel soll mit Sprache und Wörtern spielen, ähnlich wie die klassischen Rätsel der Sphinx. Das Rätsel soll für die Schulstufe [x] lösbar sein. Bitte generiere außerdem die Lösung für das Rätsel und für jede Zeile des Rätsels einen Hinweis zur Unterstützung.

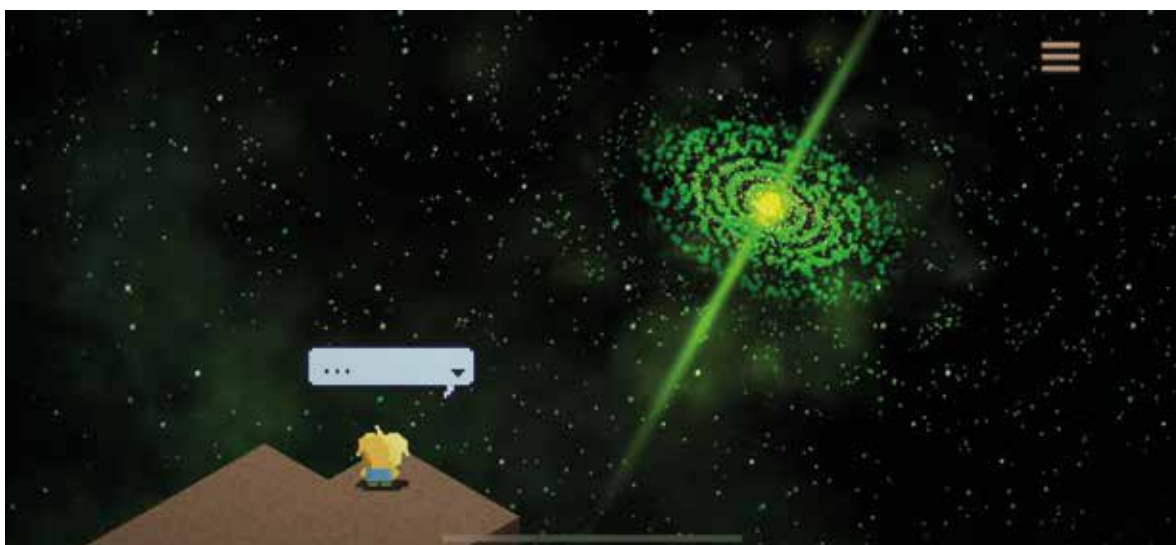
# ÜBER KI SPIELEN

## THRONGLETS – EIN NETFLIX-SPIEL ZWISCHEN TAMAGOTCHI, METAFIKTIONALEM KUNSTPROJEKT UND KI-DYSTOPIE

Florian Sonner

Mit diesem Beitrag sollen Schüler:innen am Beispiel des digitalen Spiels „Black Mirror: Thronglets“ angeleitet werden, Spielmechaniken sowie Nutzer:innenbindung und -führung zu untersuchen, mediale Strukturen zu de-konstruieren sowie deren gesellschaftliche Relevanz zu bewerten.

|                         |  |
|-------------------------|--|
| Thema                   | KI, Spielanalyse und Ethik im digitalen Spiel  |
| Schulstufe              | ab der 11. Schulstufe  |
| Kompetenz               | politische Sach- und Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung | Die Schüler:innen sollen die Spielmechaniken de-konstruieren und die Auswirkungen technologischen Fortschritts auf die Gesellschaft sowie die individuelle Freiheit bewerten können.   |
| Link, Zusatzmaterial    | Link zur App (iOS):<br><a href="https://apps.apple.com/us/app/black-mirror-thronglets/id6529524046">https://apps.apple.com/us/app/black-mirror-thronglets/id6529524046</a><br>Link zur App (Android):<br><a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netflix.NGP.Venice&amp;hl=de_AT&amp;pli=1">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.netflix.NGP.Venice&amp;hl=de_AT&amp;pli=1</a> |
| Online unter            | <a href="http://www.politik-lernen.at/thronglets">www.politik-lernen.at/thronglets</a>   |



Netflix (2025): Black Mirror: Thronglets (eigene Aufnahme)




„Black Mirror: Thronglets“ (Night School Studio 2025) ist ein digitales Spiel der Streamingplattform „Netflix“, das eng mit der Serie „Black Mirror“ (Brooker 2011–fortlaufend), genauer mit der Folge „Plaything“ (Brooker/Slade 2025) der siebten Staffel verwoben ist.

**In „Plaything“ wird ein junger Spielerezensent damit beauftragt, einen Artikel über das neu entwickelte digitale Spiel eines namhaften Entwicklers zu verfassen.**

**Er entwendet heimlich eine Kopie des Spiels und ist bereits nach kurzer Zeit von der Aufzucht und Fürsorge für die digitalen Wesen, den sogenannten Thronglets, völlig eingenommen.**

**Diese sind mehr als digitale Spielfiguren, sondern eine Form Künstlicher Intelligenz, die durch die Interaktion mit Menschen lernen, sich zu vervielfältigen und in weiterer Folge eine Schwarmintelligenz bilden.**

Das Netflix-Spiel gibt über Para- und Peritexte vor, es sei das 1980er-Spiel aus der Serie und kann als Paradebeispiel für eine metafiktionale Crossmedialisierung bezeichnet werden.



-  Wie der Protagonist in der Serie, so muss auch der:die Spielende sich um die Thronglets kümmern, um optimale Bedingungen für ihre Entwicklung und Reproduktion zu schaffen.
-  Das hierbei verwendete Spielprinzip weist eine unverkennbare Nähe zu den in den Neunzigerjahren populär gewordenen Tamagotchis, eine Form virtueller Haustiere, auf.
-  Wenngleich es sich hierbei noch um eine

äußerst simple Form von KI handelte, nutzten diese bereits einfache Algorithmen und simulierten elementare Lebensformen mit adaptiven Verhaltensweisen, die auf bestimmte Eingaben reagierten.

**Aufgrund dieser engen Verflechtung zwischen der Serie und dem digitalen Spiel empfiehlt es sich, vor der Durchführung der folgenden Aufträge die dazugehörige Folge „Plaything“, oder zumindest deren Trailer, mit den Schüler:innen anzusehen und hinsichtlich des Themas KI zu bearbeiten.**


Die Altersfreigabe der Serie (FSK 16) sollte beachtet werden. Das digitale Spiel steht grundsätzlich kostenlos zum Download im jeweiligen App-Store zur Verfügung, benötigt jedoch ein aufrechtes Netflix-Abonnement. Das Spiel kann ggf. auch im Plenarbetrieb gespielt werden.

„Black Mirror: Thronglets“ gliedert sich in zwei Kapitel und ein vollständiger Durchlauf nimmt ungefähr zwei bis drei Stunden in Anspruch, wobei davon lediglich 30 bis 40 Minuten auf das erste Kapitel entfallen.

-  Sollten ausreichend Unterrichtsstunden verfügbar sein, empfiehlt sich ein vollständiger Durchlauf, da sich dadurch zusätzliche Analysemöglichkeiten eröffnen.
-  Besteht diese Möglichkeit nicht, bietet das erste Kapitel eine hinreichende Grundlage. Die folgende Bearbeitung gliedert sich in drei Arbeitsaufträge:



### Arbeitsaufgaben zum ersten Abschnitt

Im Rahmen des ersten Abschnitts sollen die Schüler:innen das digitale Spiel genauer kennenlernen, indem sie grundlegende Spielmechaniken erkennen und anschließend korrekt beschreiben.

-  **A1:** Beschreibe den grundlegenden Ablauf des digitalen Spiels und gehe dabei besonders auf die Bedürfnisse der Thronglets ein.





### Arbeitsaufgaben zum zweiten Abschnitt

Die Arbeitsaufgaben des zweiten Abschnitts fokussieren auf die Reorganisation sowie den Transfer, indem die Schüler:innen den Zusammenhang zwischen Spielmechanik und realen digitalen Strukturen herstellen sollen.

-  **A2:** Analysiere, wie deine Interaktionen das Verhalten und die Wertvorstellungen der Thronglets beeinflussen. Inwiefern spiegelt die Entwicklung der Thronglets die Art und Weise wider, wie reale KI-Systeme (z.B. Algorithmen auf Social-Media-Plattformen) durch Nutzer:innenpräferenzen trainiert werden?
-  **A3:** Identifiziere mindestens zwei Mechanismen im digitalen Spiel, die darauf abzielen, die Verweildauer der Nutzer:innen zu erhöhen.




### Arbeitsaufgaben zum dritten Abschnitt

Der finale Abschnitt beschäftigt sich vor allem mit der Entwicklung einer kritischen Perspektive, einer Reflexion und De-Konstruktion des Spiels:

-  **A4:** Diskutiere folgende Fragestellung: Haben Entwickler:innen die moralische Pflicht, KI-Systeme so zu programmieren, dass sie menschliche Empathie nicht ausnutzen? Begründe deine Position unter Rückgriff auf das digitale Spiel.
-  **A5:** Beurteile, ob die Darstellung von KI im Spiel realistisch ist – handelt es sich um eine fiktionale Dystopie oder ernstzunehmende Zukunftsprognosen?
-  **A6:** Begründe, warum Netflix ein Spiel zu einer Serie veröffentlicht hat.
-  **A7:** Bewerte das Game abschließend hinsichtlich der Fragen, wie frei man als Spielende:r in den eigenen Entscheidungen ist und ob das Spiel tatsächlich über KI funktioniert.



### VERWEISE

-  Brooker, Charlie (2011–fortlaufend): Black Mirror [TV-Serie]. Zeppotron/House of Tomorrow/Broke & Bones.
-  Brooker, Charlie (Drehbuch)/Slade, David (Regie) (2025): Plaything (Staffel 7, Episode 4) [Folge einer TV-Serie]. In: Brooker, Charlie (2011–fortlaufend): Black Mirror. Broke & Bones.
-  Night School Studio (2025): Black Mirror: Thronglets. Netflix.

# THE FEED – EIN SERIOUS GAME ZU KI UND ALGORITHMEN IN SOZIALEN MEDIEN

Andreas Barnabas Huber-Marx

Mit THE FEED lernen Schüler:innen den Einfluss von Social Media-Algorithmen kennen. Sie analysieren die Wirkungsmechanismen und reflektieren die eigene Social Media-Nutzung.


|                           |   |
|---------------------------|---|
| Thema                     | Geschäftsmodell der Sozialen Medien   |
| Schulstufe                | ab der 5. Schulstufe  |
| Kompetenz                 | politische Handlungskompetenz   |
| didaktische Zielsetzung   | Die Schüler:innen verstehen Social Media-Algorithmen  |
| Link, Zusatzmaterial etc. | Begleitmaterialien und Unterrichtsideen für den Einsatz in der Sekundarstufe I & II werden kostenfrei online zur Verfügung gestellt.<br><a href="https://the-feed.de">https://the-feed.de</a> |
| Online unter              | <a href="http://www.politik-lernen.at/the-feed">www.politik-lernen.at/the-feed</a>  |


THE FEED (Playing History 2024) ist ein Serious Game mit dem Ziel, das Verständnis für Algorithmen in Social Media-Anwendungen zu erhöhen, indem die Wirkungsmechanismen solcher Algorithmen aufge-

zeigt und reflektiert werden. Herausgegeben wurde das Spiel von der Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (kurz: LFK). Das Spiel ist als App für Smartphones und Tablets erhältlich.

THE FEED thematisiert, unter anderem, Konzepte wie Datenanalyse, personalisierte Werbung, Hate Speech, Mobbing, Filterblasen und kommerzielle Interessen von Tech-Konzernen.

 Die Schüler:innen spielen eine:n Praktikant:in in einem fiktiven Social Media-Konzern.

 Ihre Aufgabe besteht darin, den Feed (also die Benutzeroberfläche der Plattform) von User:innen zu gestalten und mit passendem Content zu füllen.

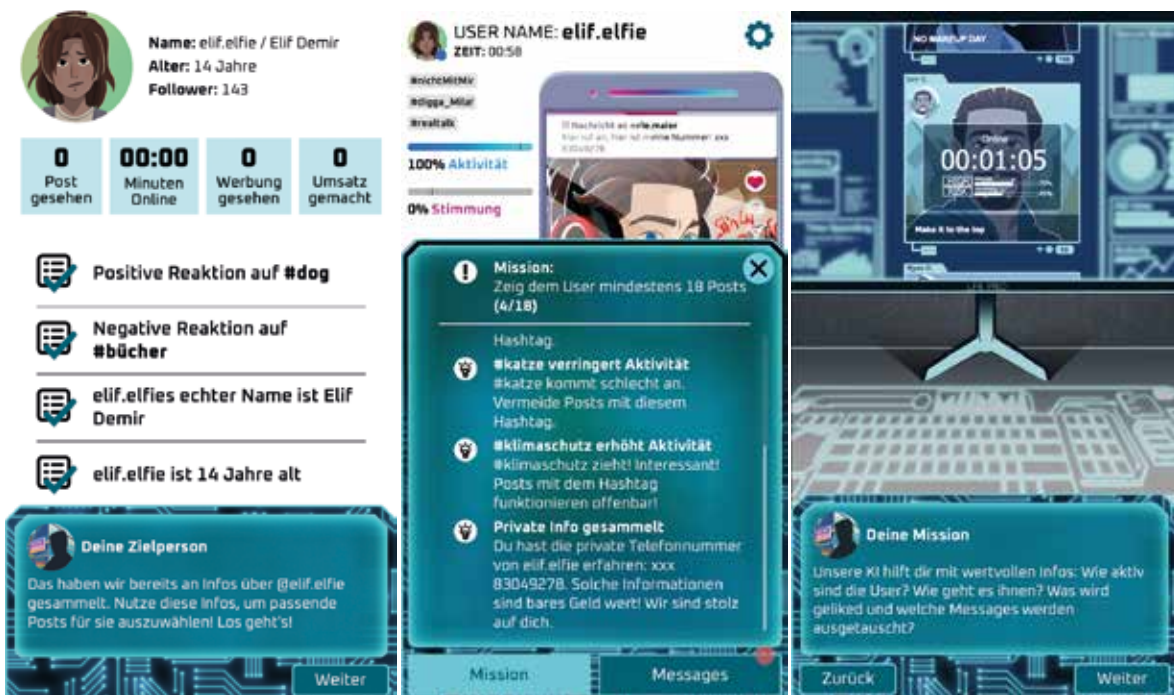
 Dabei haben sie das Ziel, die Aktivität der User:innen zu maximieren, wodurch für den Konzern mehr Daten und Informationen über die Nutzer:innen gesammelt werden können.

Ein Spieldurchlauf dauert ungefähr 30 Minuten. Eine Einführung von Seiten der Lehrperson wird nicht benötigt, da die Steuerung und Spielmechanik spielintern erklärt werden. In der praktischen Anwendung hat sich gezeigt, dass klasseninterne Challenges motivati-

onssteigernd wirken können. Dabei empfiehlt es sich, den Score der einzelnen Schüler:innen nach jedem Kapitel per Screenshot festzuhalten und am Ende zu addieren. Wer gewinnt, darf der Klasse die erfolgreiche Spielstrategie präsentieren.

Das bereits erwähnte **Begleitmaterial** umfasst ein **Begleitheft für Lehrkräfte** (Meißner 2025b), welches Unterrichtsentwürfe mit thematischem Lehrplanbezug enthält, und ein **Social-Media-Journal** (Meißner 2025a), mithilfe dessen die Schüler:innen die eigene Social Media Nutzung reflektieren können. Beide Publikationen sind äußerst umfangreich, an dieser Stelle möchte ich aber gesondert auf einige Inhalte des Social-Media-Journals (Meißner 2025a) hinweisen, die sich als Einstieg in der Debriefing-Phase eignen oder sich spezifisch mit Algorithmen und Künstlicher Intelligenz auseinandersetzen.

- ⚙️ Auf Seite 13 des Journals finden sich einige **Ideen für die Spielreflexion**, die direkt im Anschluss an den Spieldurchlauf genutzt werden können.
- ⚙️ Empfehlenswert ist auch der analoge **Algorithmussimulator** auf den Seiten 30/31, anhand dessen die Schüler:innen einfache „wenn..., dann ...“-Schleifen, wie sie in jeder Programmiersprache genutzt werden, formulieren. Dadurch wird auf einfache Weise die grundlegende Funktionsweise von Algorithmen sichtbar gemacht.
- ⚙️ Abschließend will ich das **Arbeitsblatt „#Unreal!“** auf den Seiten 68/69 hervorheben. Hier geht es um die scheinbar immer perfektere Welt digitaler Medien. Denkanstöße wie „Ist die KI perfekter als der Mensch?“ hinterfragen den Trend der fortschreitenden Automatisierung, tragen so zu einem reflektierten Umgang mit Künstlicher Intelligenz bei und führen zugleich zu einer entspannteren (Selbst-)Wahrnehmung.



Bilder: © Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg (LFK)



## VERWEISE

- ⚙️ Meißner, Kerstin (2025a): Mein Feed. Social-Media-Journal. 1. überarbeitete Auflage. Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. Online: <https://the-feed.de/materials/THE-FEED-Social-Media-Journal.pdf>
- ⚙️ Meißner, Kerstin (2025b): THE FEED. Begleitheft für Lehrkräfte. 1. Überarbeitete Auflage. Online: <https://the-feed.de/materials/THE-FEED-Begleitheft-f%C3%BCr-Lehrkr%C3%A4fte.pdf>
- ⚙️ Playing History (2024): THE FEED. Landesanstalt für Kommunikation Baden-Württemberg. Online: <https://the-feed.de/>

# EINEN EMPFEHLUNGSALGORITHMUS SIMULIEREN – DER UNAUSWEICHLICHE WEG VON HARMLOSEN INTERESSEN ZUR EXTREMISTISCHEN BLASE?

Oliver Held

Ein KI-gestütztes Simulationsspiel zur Thematik der Radikalisierung durch Empfehlungsalgorithmen.

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Thema                     | Radikalisierung durch Empfehlungsalgorithmen  |
| Schulstufe                | 9. Schulstufe   |
| Kompetenz                 | politische Handlungs- und Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung   | Lernende sollen nachvollziehen, wie Empfehlungsalgorithmen auf Social Media funktionieren und wie sie schleichend zur Radikalisierung beitragen können. Durch die Simulation erfahren sie, wie Filterblasen entstehen, welche rhetorischen Strategien extremistische Inhalte nutzen und welche Rolle algorithmische Logiken dabei spielen. Ziel ist es, kritische Sensibilität gegenüber manipulativen Inhalten zu entwickeln und ein reflektiertes Medienverhalten zu fördern. |
| Prompts                   | siehe Link  |
| Link, Zusatzmaterial etc. | <a href="https://app.fobizz.com/ai/chats/new?assistantId=54ad2b74-8504-4b75-8dd8-adf195884ca4">https://app.fobizz.com/ai/chats/new?assistantId=54ad2b74-8504-4b75-8dd8-adf195884ca4</a>   |
| Online unter              | <a href="http://www.politik-lernen.at/empfehlungsalgorithmus-simulieren">www.politik-lernen.at/empfehlungsalgorithmus-simulieren</a>  |

Jugendliche konsumieren auf sozialen Medien täglich Videos, deren Inhalte sie vermeintlich bewusst auswählen – doch tatsächlich bestimmen Empfehlungsalgorithmen als Gatekeeper, welche Inhalte präsentiert werden (Oertel et al. 2022: 85f.).

Aus ökonomischer Sicht ist es naheliegend, diese Systeme auf maximales „Engagement“ zu optimieren (Nemitz/Pfeffer 2020: 209-211), wodurch die Wahrscheinlichkeit steigt, dass sie emotionalisierende sowie polarisierende und damit extreme Inhalte bevorzugt empfehlen (Frühbrodt/Floren 2019: 1).

**Der KI-Chatbot „Algorithmus-Simulator“ veranschaulicht stark vereinfachend, wie schnell problematische Inhalte empfohlen werden können.**

Basierend auf beliebigen Interessen der Lernenden, werden ihnen wiederholt zwei fiktive individualisierte Videotitel vorgeschlagen.

Die Titel nähern sich systematisch problematischen Inhalten an und enthalten zunehmend typische rhetorische Strategien oder (stereotype!) Feindbilder.

**Die Lernenden erleben so im Zeitraffer, wie sie mit jeder Entscheidung tiefer in radikalere Inhalte hineingezogen werden.**

**Diese Eskalation von neutralen zu extremen Inhalten verläuft zwar gezielt und übertrieben schnell, entspricht im Kern aber Mechanismen, die hinsichtlich realer Empfehlungsalgorithmen immer wieder diskutiert werden** (Mahrt 2024: 5).

Nach der zehnten Runde bietet die KI an, eine Analyse bereitzustellen, wie Entscheidungen vom System aufgegriffen wurden, um gezielt in ideologische Sphären zu lenken. Diese Analyse sollte zunächst von den Lernenden geleistet werden.

Anschließend lohnt sich eine **Diskussion** darüber, dass derlei Algorithmen nicht nur Rezipienten beeinflussen, sondern auch Content-Creator dafür belohnen, immer polarisierendere und extremere Inhalte zu produzieren (Mahrt 2025, 28).

**Das Simulationsspiel ist deterministisch angelegt**, es führt zwangsläufig in eine extremistische Blase, da nach einigen Runden ausschließlich ideologisch gefärbte Titel angeboten werden.

Im Unterricht sollte kritisch diskutiert werden, ob reale Algorithmen ebenfalls unausweichlich sind – zwar beeinflusst das eigene Verhalten einen Teil der Empfehlungen, doch sie werden ergänzt durch gesponserte, trendende oder besonders interaktionsstarke (extreme) Inhalte, was die Frage aufwerfen muss: Wie frei entscheide ich wirklich in Sozialen Medien?

**Das Spiel endet, wenn die internen Sicherheitsfilter von OpenAI oder Fobizz greifen** (siehe O. V. 2025).

➔ **Dieser Moment des Abbruchs verdeutlicht den Lernenden, wie nah sie gefährlichen Inhalten gekommen sind und bietet Anlass, kritisch zu diskutieren, ob die vorhandenen Filter der Plattformen ausreichen und wer mit welchen Interessen diese Filter kontrolliert.**



## VERWEISE

- Frühbrodt, Lutz/Floren, Annette (2019): Unboxing YouTube. Ein Projekt der Otto Brenner Stiftung. Frankfurt a. M. Online: [https://opus4.kobv.de/opus4-fhws/frontdoor/deliver/index/docId/1786/file/AH98\\_YouTube\\_Fruehbrodt.pdf](https://opus4.kobv.de/opus4-fhws/frontdoor/deliver/index/docId/1786/file/AH98_YouTube_Fruehbrodt.pdf)
- Mahrt, Merja (2024): Digitale Demokratie. Lenken Soziale Medien die Meinungsbildung? Berlin. Online: [www.weizenbaum-library.de/server/api/core/bitstreams/7c887c89-d56c-4eb4-8aea-baa5a6730c3d/content](http://www.weizenbaum-library.de/server/api/core/bitstreams/7c887c89-d56c-4eb4-8aea-baa5a6730c3d/content)
- Mahrt, Merja (2025): Meinungsbildung und Soziale Medien. Berlin. Online: [www.weizenbaum-institut.de/media/Publikationen/Einzelpublikationen/broschuere\\_meinungsbildung\\_soziale\\_medien.pdf](http://www.weizenbaum-institut.de/media/Publikationen/Einzelpublikationen/broschuere_meinungsbildung_soziale_medien.pdf)
- Nemitz, Paul/Pfeffer, Matthias (2020): Prinzip Mensch. Bonn.
- Oertel, Britta/Diego, Dametto/Kluge, Jakob/Todt, Jan (2022): Algorithmen in digitalen Medien und ihr Einfluss auf die Meinungsbildung. Arbeitsbericht Nr. 204 des Büros für Technikfolgen-Abschätzung beim Deutschen Bundestag. Berlin. Online: <https://publikationen.bibliothek.kit.edu/1000154065/149886157>
- O. V. (2025): Welche Inhaltsfilter gibt es bei den KI-Tools? In: fobizz. Online: <https://app.fobizz.com/de/help/articles/258-ki-inhaltsfilter>

# CHATTEN MIT TARNKAPPE – MENSCH ODER MASCHINE?

Nathalie Schultes

In dem Online-Spiel „Human or Not?“ treffen Schüler:innen auf anonyme Chatpartner:innen und haben zwei Minuten Zeit, um sich auszutauschen – handelt es sich um einen Menschen oder eine KI? Das Spiel bietet einen motivierenden Zugang zur Entwicklung einer digitalen Urteilskompetenz und bietet Anlass, um über Kommunikationsfähigkeit zu reflektieren.

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Thema                     | Künstliche Intelligenz, Kommunikation, Urteilsfähigkeit   |
| Schulstufe                | ab der 7. Schulstufe  |
| Kompetenz                 | politische Handlungs- und Urteilskompetenz  |
| didaktische Zielsetzung   | Schüler:innen analysieren den Einsatz von KI in der Kommunikation, indem KI-gestützte Chats untersucht werden. Dabei sollen sie ihre Sprache reflektieren, digitale Aussagen kritisch beurteilen und daraus Regeln für den kritischen Umgang mit Online-Informationen ableiten. |
| Link, Zusatzmaterial etc. | <a href="https://humanornot.so">https://humanornot.so</a>   |
| Online unter              | <a href="http://www.politik-lernen.at/chatten-mit-tarnkappe">www.politik-lernen.at/chatten-mit-tarnkappe</a>  |

- ➔ Öffnet man die Webseite von „Human or Not?“, kann man ohne Registrierung unverzüglich ein Spiel starten.
- ➔ Zwei Minuten haben die Spielenden dann Zeit, sich mit ihrem virtuellen Gegenüber in einem Chat auszutauschen, bevor sie einschätzen müssen, ob es sich bei dem:der Chatpartner:in um einen Menschen oder eine KI gehandelt hat.
- ➔ Die begrenzte Interaktionszeit führt dazu, dass Teilnehmende rasch sprachliche Hinweise identifizieren müssen.

Die KI des Spiels basiert auf Large Language Modellen, unter anderem GPT-5 (OpenAI 2022), Claude (Anthropic 2023) und Google Gemini Flash (Google DeepMind 2023). Die Anwendung ist auf eine englischsprachige Kommunikation ausgelegt, da das System standardmäßig in englischer Sprache startet und die meisten Gesprächspartner:innen Englisch verwenden. Die Schüler:innen sollten demnach Grundkenntnisse in Englisch beherrschen.

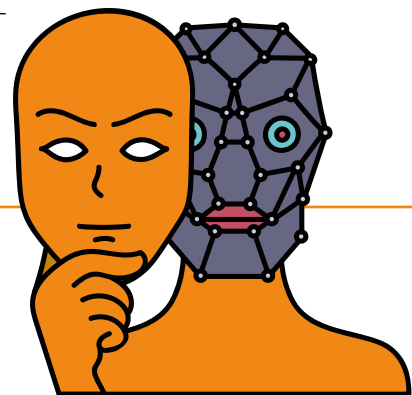
„Human or Not?“ kann vielseitig in der Politischen Bildung eingesetzt werden, beispielsweise als Einstieg, um über digitale Identitäten und die Glaubwürdigkeit von Kommunikationspartner:innen zu sprechen oder als Ausgangspunkt für eine kritische Auseinandersetzung mit KI-gestützter Kommunikation zu dienen.

Das Spiel ermöglicht es, Unterscheidungsmerkmale und simulierte Gemeinsamkeiten zwischen menschlicher und automatisierter Interaktion zu sammeln

und deren Aussagekraft zu überprüfen. Auf dieser Grundlage lassen sich Bezüge zu Desinformation und politischer Propaganda herstellen.

**Bevor das Spiel im Unterricht eingesetzt wird, sollte eine kurze Einführung erfolgen:**

- ⚙️ Dazu gehört ein sachlicher Überblick über die Funktionsweise von „Human or Not?“.
- ⚙️ Ebenso sollte sichergestellt werden, dass im Chat keine personenbezogenen Daten preisgegeben und keine privaten Inhalte geteilt werden dürfen.
- ⚙️ Darüber hinaus sollten die Schüler:innen daran erinnert werden, sich respektvoll im anonymen Chat zu verhalten bzw. auf unangemessenes Verhalten der Gesprächspartner:innen prompt zu reagieren.
- ⚙️ Aus diesem Grund empfiehlt sich eine Verwendung im Unterricht frühestens ab der 7. Schulstufe.



**Beim Einsatz von „Human or Not?“ könnte mit den Schüler:innen eine Sammlung von Analyseindikatoren zusammengestellt werden, beispielsweise anhand der Frage:**

*Welche sprachlichen Hinweise deuten darauf hin, dass es sich um KI handelt?*

- ⚙️ Hierbei lässt sich auf unterschiedliche Bereiche der KI-Nutzung im Alltag und der Politik eingehen, wie der KI-Einsatz in Wahlkämpfen, Chatbots in Kundenservices, Fehlinformationen oder Deepfakes.
- ⚙️ Schüler:innen erkennen dabei, dass simulierte Kommunikation zunehmend schwer von menschlicher Interaktion zu unterscheiden ist und dass daraus Unsicherheiten für Informationsbewertung und politischer Urteilsbildung entstehen können.

Insgesamt zeigt der Einsatz von „Human or Not?“, wie unsicher Zuschreibungen sein können und wie schnell vermeintlich klare Einschätzungen ins Wanken geraten.

**Genau darin liegt der didaktische Mehrwert:**

- ⚙️ Lernende erleben unmittelbar, dass intuitive Urteile über Menschen oder KI zwar schnell getroffen, aber nur schwer begründbar sind – und können dadurch eine reflektierte Haltung in der digitalen Kommunikation und der politischen Urteilsbildung entwickeln.

## DIE AUTOR:INNEN

**Florian Brechelmacher** ist Lehrer für Politische Bildung und Wirtschaftsgeographie an der Vienna Business School Akademiestraße in Wien.

**Niku Dorostkar** hat eine ph2-Professur an der KPH Wien/Niederösterreich inne und unterrichtet auch an der Universität Wien im Bereich Deutschdidaktik. Seit 2023 wirkt er beim GameLab der Universität Wien ([gamelab.univie.ac.at](http://gamelab.univie.ac.at)) mit. Seine Forschungsschwerpunkte umfassen u.a. sprachliche Bildung und Mehrsprachigkeit, Sprachenpolitik sowie spielbasiertes sprachliches und literarisches Lernen.

**Peter Gattringer** studiert Lehramt Deutsch und Geschichte im Master sowie Alte Geschichte und Altertumskunde im Bachelor an der Universität Wien. Neben seinem Studium ist er Teil des GameLab der Universität Wien.

**Anja Hafner** ist Lehramtsstudentin für die Unterrichtsfächer Englisch, sowie Geschichte und Politische Bildung an der Universität Wien. Sie interessiert sich besonders für Videospiele mit historischem Bezug sowie für die Geschichte Ost- und Südosteuropas, wobei sie beide Bereiche auch in ihre didaktischen Überlegungen und universitären Arbeiten einfließen lässt.

**Oliver Held** ist Lehrer am Maria-Sibylla-Merian-Gymnasium in Telgte. Neben seiner Lehrtätigkeit ist er bundesweit als Fortbilder tätig und publiziert regelmäßig praxisorientierte Unterrichtsmaterialien sowie fachdidaktische Beiträge, mit einem besonderen Schwerpunkt auf dem Einsatz und der Reflexion von Künstlicher Intelligenz im historisch-politischen Unterricht.

**Andreas Barnabas Huber-Marx** ist im Bereich Medienpädagogik und Digitalisierung für die Pädagogische Hochschule Niederösterreich tätig. Er ist Lektor für Geschichte und Politische Bildung an der Universität Wien und beschäftigt sich in seinen Projekten mit Digital Game-Based Learning im Unterricht.

**Philip Lenzenhofer** ist Lehrer für Deutsch, Geschichte und Politische Bildung sowie Digitale Grundbildung an einem Wiener Gymnasium. In seinem Unterricht integriert er regelmäßig spielerische Elemente und untersucht in seiner Dissertation den Einsatz von Spielen im Deutschunterricht.

**Mario Liftenegger** ist AHS-Lehrer und Lehrbeauftragter für Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung an der PH Steiermark sowie für Geographie und Wirtschaftskunde an der PH Kärnten. Zudem beschäftigt er sich mit dem Einsatz von KI in Schule und Hochschule. Mit RasPIAI hat er eine umweltfreundliche, flexible und lokale Open-Source-Möglichkeit entwickelt, um LLMs ohne Internetzugang zu verwenden (<https://raspi.ai.com>). Sein Forschungsschwerpunkt liegt auf dem Einsatz von Gedächtnis- und Erinnerungskultur in der politisch-historischen Bildung.

**Lisa Marchhart** studiert im Bachelorstudium Lehramt die Unterrichtsfächer Latein sowie Geschichte und Politische Bildung an der Universität Wien. Sie arbeitet im Bereich der Politischen Bildung und interessiert sich für politische Partizipation und Inklusion.

**Lorenz Prager** ist Professor an der pädagogischen Hochschule Oberösterreich und wissenschaftlicher Mitarbeiter bei Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule. Er beschäftigt sich mit Schnittmengen aus Geschichts-, Politik- und Mediendidaktik wie Historical Game Studies oder Digital Citizenship Education.

**Alexander Preisinger** ist Senior Lecturer an der Fachdidaktik Geschichte der Universität Wien und lehrt in unterschiedlichen Angeboten im Bereich der Lehrer:innen- und Erwachsenenbildung. Er ist Initiator des GameLab an der Didaktik der Geschichte der Universität Wien ([gamelab.univie.ac.at](http://gamelab.univie.ac.at)). Seine Forschungsschwerpunkte sind fachdidaktische Methodik und spielbasiertes Lernen im Bereich der politisch-historischen Bildung.

**Jonas Schmutzer** studiert Lehramt Sekundarstufe für die Fächer Englisch sowie Geschichte und Politische Bildung an der Universität Wien. Außerdem ist er als Mitarbeiter im durch das GameLab durchgeführten Sparkling Science-Projekt „Digital GameBase/D Learning“ am Institut für Lehrer:innenbildung der Universität Wien tätig.

**Nathalie Schultes** unterrichtet Deutsch sowie Geschichte und Politische Bildung im Avicenna Gymnasium in Wien. Ihren Bachelor of Education schloss sie im August 2024 ab. Ihr Forschungsinteresse ist vor allem der Einsatz von digitalen Medien und Spielen im Unterricht. Derzeit arbeitet sie an ihrer Masterarbeit zum Thema Game Design mit Schüler:innen.

**Jana Schwarz** arbeitet nach zwei Jahren Lehrentätigkeit im Team für Ausstellung, Vermittlung und Schulpartnerschaften des entstehenden Science Communication Centers in Wien. Sie studiert derzeit im Master Lehramt für Geschichte/Politische Bildung und Biologie/Umweltbildung und begleitet als Tutorin Studierende im ersten Semester des Lehramtsstudiums Geschichte/Politische Bildung.

**Florian Sonner** hat an der Universität Wien die Unterrichtsfächer Geschichte und Politische Bildung, Geographie und Wirtschaftskunde sowie Psychologie und Philosophie auf Lehramt studiert. Zusätzlich absolvierte er das interdisziplinäre Masterstudium Ethik und unterrichtet aktuell an einem Gymnasium in Niederösterreich.

**Magdalena Steger** hat einen Bachelor in Kultur- und Sozialanthropologie, sowie den Master Ethik in Schule und Beruf. Aktuell absolviert sie das Masterstudium Lehramt für Deutsch und Geschichte/Politische Bildung und arbeitet an einer Tourismusschule.

## Impressum

Alexander Preisinger & Jonas Schmutzer (Hrsg.)  
Mit der KI in der Politischen Bildung spielen  
Spielen mit – durch – über KI

Wien: Edition *polis*, 2026

ISBN 978-3-902659-32-3

Online unter: [www.politik-lernen.at/mit-ki-in-der-politischen-bildung-spielen](http://www.politik-lernen.at/mit-ki-in-der-politischen-bildung-spielen)

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule

Helferstorferstraße 5/1, 1010 Wien

T 01/353 20 40

[service@politik-lernen.at](mailto:service@politik-lernen.at)

[www.politik-lernen.at](http://www.politik-lernen.at)

[www.facebook.com/zentrumpolis](https://www.facebook.com/zentrumpolis)

[www.instagram.com/zentrumpolis](https://www.instagram.com/zentrumpolis)

[https://fedi.at/@Zentrum\\_polis](https://fedi.at/@Zentrum_polis)



Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung,  
Abteilung I/10 [Politische Bildung].

Projekträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

Monatlicher Newsletter: [www.politik-lernen.at/newsletter](http://www.politik-lernen.at/newsletter)

Illustrationen: freepik

