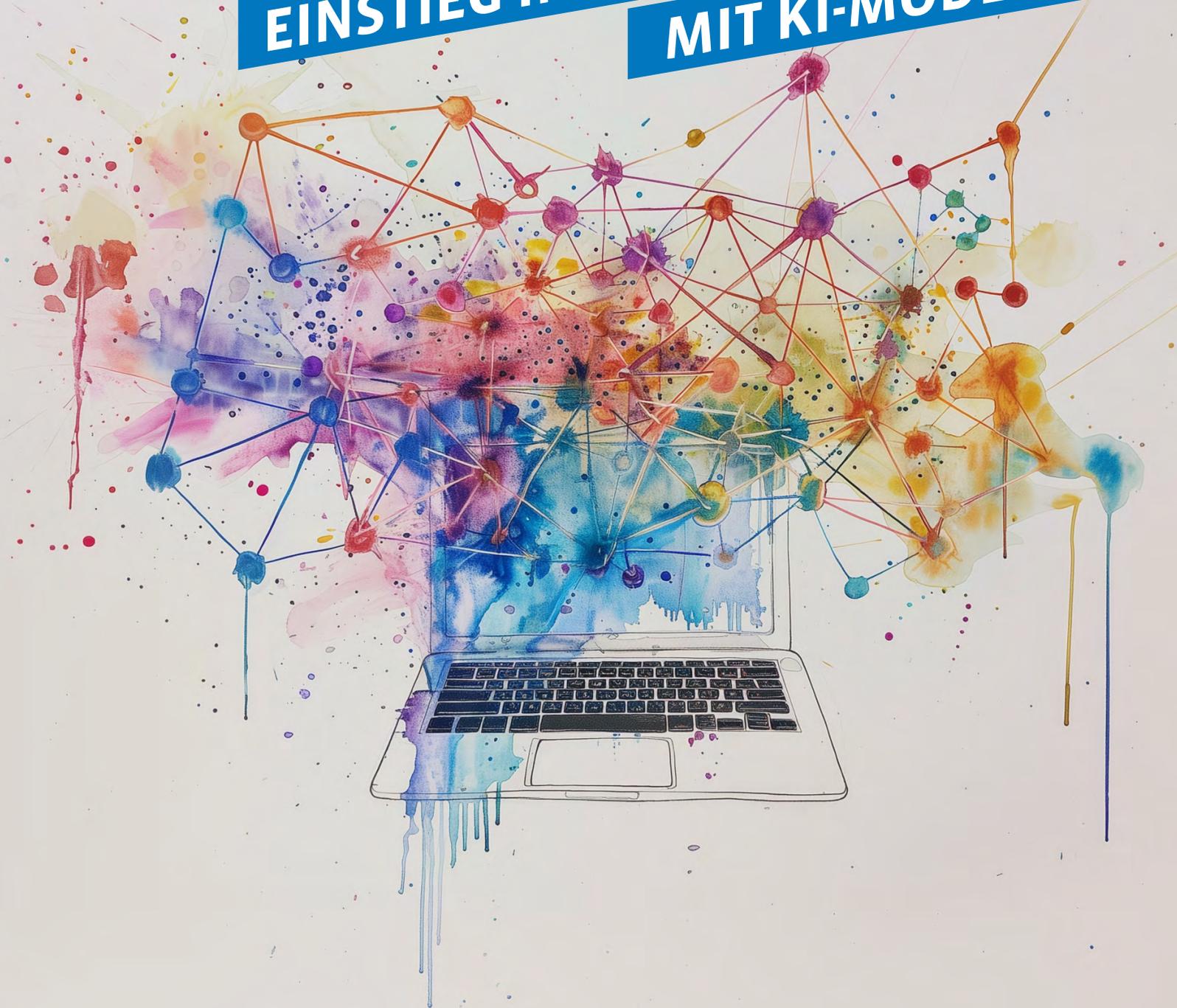


KÜNSTLICHE INTELLIGENZ EINSTIEG IN DIE KREATIVE ARBEIT MIT KI-MODELLEN



INHALT

- 03 >> Einstieg in ChatGPT & Co
- 04 >> Projektideen und Methoden
- 09 >> Ein kritischer Blick
- 09 >> Weitere Links zum Ausprobieren

UNSER AUTOR



Frank Schlegel ist freiberuflicher Medientrainer (digitaldurstig.de) und entwickelt praxisnahe Workshops rund um das Lehren und Lernen mit KI, Gamification und Fake News in Zeiten von *ChatGPT*. Bei FILM+SCHULE NRW hat Frank zuvor Lehrkräfte in der Produktion von Erklärvideos fortgebildet.

Gefördert vom

Ministerium für Kinder, Jugend, Familie,
Gleichstellung, Flucht und Integration
des Landes Nordrhein-Westfalen



VORWORT

KI ist längst mehr als nur ein Trend – sie verändert unsere Art zu lernen, zu gestalten und zu kommunizieren. Jede Woche wird von neuen Entwicklungen berichtet und neue Tools werden veröffentlicht. Dabei werden immer mehr KI-Funktionen auch in alltäglichen Apps, Suchmaschinen und auf Social-Media-Plattformen eingebunden. Es ist schwer, den Überblick zu bewahren und mit den Entwicklungen Schritt zu halten. Mit dieser **interaktiv plus** möchten wir einen niedrigschwelligen Einstieg in das Thema bieten.

Ein Verständnis für generative KI kann am besten entwickelt werden, indem man sich mit ihr praktisch und spielerisch auseinandersetzt. Texte, Bilder und sogar Musik können wir heute mit KI-Programmen erstellen – ganz ohne Vorkenntnisse im Programmieren. Eine einfache textbasierte Beschreibung reicht aus, um von den KI-Tools gute Ergebnisse zu erhalten. Insbesondere bei der Arbeit mit heterogenen und inklusiven Gruppen bietet diese Technologie viele Möglichkeiten, um beispielsweise Sprachbarrieren abzubauen. KI-Systeme wie Sprachassistentenprogramme oder automatisierte Untertitel ermöglichen allen Jugendlichen den Zugang zu medialen Inhalten. Bildbeschreibungen helfen Blinden und Sehbeeinträchtigten, Inhalte zu verstehen (z. B. bei Social-Media-Postings), während Sprache-zu-Text-Programme gehörlosen oder schwerhörigen Jugendlichen Unterstützung bieten. Intelligente Bildbearbeitungssoftware und automatisierte Animationswerkzeuge machen es leicht, auch ohne umfassende Vorkenntnisse eindrucksvolle Ergebnisse zu erzielen. Diese niedrigschwelligen Zugänge fördern nicht nur das Selbstbewusstsein der Jugendlichen, sondern ermutigen sie auch, eigene Geschichten zu erzählen und sich in einem inklusiven, kreativen Umfeld zu entfalten.

Wir möchten einfache Methoden für den Einstieg in KI-Programme vorstellen und über Chancen und Risiken aufklären, auf die man beim spielerischen Erkunden dieser Tools mit Jugendlichen zu sprechen kommen sollte.

Viel Spaß beim Einstieg in die Welt der generativen KI und ihrer kreativen Möglichkeiten!

Impressum

Herausgeberin:

Landesarbeitsgemeinschaft Lokale Medienarbeit NRW e.V. (LAG LM)
Hedwigstr. 30-32 · 47058 Duisburg · Tel. 02 03/41 86 76 80
info@medienarbeit-nrw.de · www.medienarbeit-nrw.de

V.i.S.d.P. Dr. Christine Ketzler · *Autor* Frank Schlegel
Redaktion Rebecca Hipp, Dr. Christine Ketzler, Lidia Focke

Korrektur Irina Ditter

Layout Alessandro Riggio

Fotos Frank Schlegel @digitaldurstig

Illustrationen erstellt mit dem Bildgenerator Midjourney von Frank Schlegel

Anmerkung Die Methode PromptBattle war ursprünglich ein studentisches Projekt der HTW Dresden, entwickelt von Florian A. Schmidt und Sebastian Schmiege

Wir übernehmen keine Haftung für die Richtigkeit, Vollständigkeit oder Aktualität der wiedergegebenen Informationen.



Namensnennung · Nicht kommerziell · Keine Bearbeitung

Einstieg in ChatGPT & Co

Vorab: Nutzung eines KI-Assistenten

Das Thema Künstliche Intelligenz (KI) ist komplex, und grundlegendes Wissen darüber ist besonders in der Bildungsarbeit hilfreich. Dennoch kann ein praktischer Zugang effektiver sein als lange theoretische Erklärungen. Ein KI-Assistent kann dabei unterstützen, sich eigenständig mit dem Thema auseinanderzusetzen. Daher wird hier ein experimenteller Ansatz vorgeschlagen: In diesem Artikel finden sich Fragen und Ideen, die direkt in einen KI-Chatbot (z. B. *ChatGPT*) eingegeben werden können, um tiefergehende Informationen zu erhalten. Falls kein direkter Zugang zu einem solchen Chatbot möglich ist, kann als Alternative die datensparende Plattform *DuckDuckGo* genutzt werden. Dort lässt sich mit einem KI-Modell interagieren, ähnlich wie in einer Messenger-App (z. B. Signal oder WhatsApp). Hier der Link: <https://duckduckgo.com/aichat>



Grundlagen: Worüber sprechen wir?

Künstliche Intelligenz bezeichnet einen Teilbereich der Informatik. Hier werden Modelle entwickelt, die Aufgaben erledigen, für die man Intelligenz benötigt. Z. B. gibt es ein Modell, das gelernt hat, bestimmte Muster in Tierbildern zu erkennen. Dadurch kann es Hunde von Katzen unterscheiden.

INFO

Generative KI ist eine Art von Künstlicher Intelligenz, die neue Inhalte erstellen kann – zum Beispiel Texte, Bilder, Musik oder Videos. Sie unterscheidet sich von analytischen KI-Systemen, die nur vorhandene Daten analysieren und erkennen (z. B. Spamfilter).

In der Jugendmedienarbeit bietet sich besonders der Einsatz generativer KI an, da diese Technologie eigenständige kreative Inhalte erzeugen kann – z. B. einen Text, ein Bild oder ein Musikstück. Diese neuen Erzeugnisse basieren auf einer sehr großen Menge von Daten und einem maschinellen Lernprozess der KI. Ein KI-Modell kann nur neu kombinieren, was es aus bereits bestehenden Daten gelernt hat. Ein Modell, das typische Muster in Katzenbildern erlernt hat, kann neue Katzenbilder generieren. Ein großes Sprachmodell (Large Language Model) wie *ChatGPT* hat gelernt, Muster in Sprache zu erkennen und vorherzusagen – so gut, dass wir uns mit einem solchen Sprachmodell unterhalten können.

INFO

Ein Prompt ist eine Anweisung (z. B. eine Frage, eine Beschreibung oder ein Auftrag) an eine KI. Je deutlicher und zielgerichteter ein Prompt formuliert ist, desto präziser wird die Antwort. Es lohnt sich also, die Kunst des Promptings zu verfeinern, um bessere Ergebnisse zu erzielen. Wenn man das üben möchte, kann man sich von einem KI-Assistenten die zehn wichtigsten Tipps für erfolgreiche Prompts auflisten lassen.

Falls Begriffe und Konzepte noch unklar sind, kann eine KI um eine detailliertere Erklärung gebeten werden. Einige mögliche Fragen bzw. Anweisungen (auch Prompts genannt) an einen KI-Chatbot könnten lauten:

- Schon vor *ChatGPT* gab es KI auf unserem Smartphone. Nenne 20 Beispiele.
- Was ist maschinelles Lernen? Erkläre es in Einfacher Sprache.
- Warum sprechen wir bei KI-Modellen von neuronalen Netzwerken?
- Mit welchen Daten werden Modelle wie *ChatGPT* überhaupt trainiert?
- Wie funktioniert ein Large Language Model? Erkläre es wie bei der Sendung mit der Maus.
- Hat ein KI-Modell immer recht?

Projektideen und Methoden

Methode Rollenspiele mit KI

KI-Chatbots können uns unterstützen, Themen zu recherchieren und Texte zu formulieren. Wir wollen noch einen Schritt weiter gehen und den KI-Chatbot spielerisch und kreativ nutzen. Dafür versetzen wir den Chatbot in eine bestimmte Rolle und gehen dann mit dieser Rolle ins Gespräch. So können Jugendliche die Möglichkeiten eines großen Sprachmodells auf spielerische Weise erkunden.

Technik Für eine gemeinsame Durchführung von Rollenspielen kann ein KI-Chatbot mittels Beamer für die gesamte Gruppe sichtbar gemacht werden. Falls mobile Endgeräte genutzt werden, bietet sich eine Sprachinteraktion an, um die Unterhaltung natürlicher wirken zu lassen. Die mobile Version von *ChatGPT* bietet z. B. einen erweiterten Audio-Modus, mit dem man sich direkt über das Mikrophon mit *ChatGPT* unterhalten kann, anstatt Prompts einzutippen. Wenn die Jugendlichen selbstständig mit einem KI-Chatbot experimentieren sollen, ist eine datenschutzkonforme Lösung empfehlenswert. Weitere Informationen dazu sind weiter hinten zu finden.

Wie wird ChatGPT zum Rollenspieler? Ganz einfach!

Die Rolle der KI kann durch gezielte Anweisungen definiert werden, indem der Chatbot gebeten wird, eine bestimmte Figur darzustellen. Beispiele für passende Prompts können sein:

- Tu so, als wärst du Captain Jack Sparrow, und rede in dieser Rolle mit mir.
- Du bist eine kreative Fantasy-Autorin. Wir schreiben eine Kettengeschichte, jeder immer nur einen Satz. Du fängst an.
- Du bist Hullefutz, der Erklärbar für Kinder. Sei nett, erkläre alles knapp, anschaulich und in Leichter Sprache, verwende Emojis und stelle auch mir Fragen.



Eigene KI-Rollen entwerfen

Wenn man die Vorstellungskraft der Jugendlichen zunächst ohne technische Hilfsmittel anregen möchte, kann man mit einer analogen Phase beginnen. In Zweiergruppen oder kleinen Teams entwerfen die Jugendlichen ein Porträt und einen Steckbrief zu einer fiktiven Person, die sie später vom KI-Chatbot darstellen lassen wollen. Anschließend formulieren sie diesen Steckbrief für den KI-Chatbot in einen Prompt um. Dabei können sie sich an diesen Stichpunkten orientieren:

- Du bist ... (Rolle, kann ausgeschmückt werden!)
- Deine Aufgabe ist ... (Ziel)
- Deine Eigenschaften sind ... (Tonalität)
- So redest du ... (Stil)
- So gehst du mit mir um ... (Interaktion)
- Das machst du, wenn ich ... (Bedingungen)

Die Rollen werden anschließend gemeinsam mit allen getestet und die Prompts gegebenenfalls noch weiterentwickelt.

Ausflug in neue Welten

Die Interaktion mit einem KI-basierten Chatbot ist ein neues Medium, dessen Möglichkeiten noch nicht vollends erforscht sind. Mit dieser Technik werden auch Simulationen möglich. Hier ein Beispiel für einen Prompt, der eine spielerische Interaktion mit einem Chatbot startet:

„Du bist Spielleiter eines Survival-Rollenspiels. Ich erwache als Schiffbrüchiger auf einer unbekanntem Insel. Beschreibe die Welt anschaulich, aber knapp. Stelle mich vor Herausforderungen. Stelle keine Fragen, sondern reagiere auf meine Entscheidungen.“

Es ist möglich, ganze Spielwelten zu erschaffen, inklusive ihrer eigenen Gesetze und fantastischen Kreaturen, und *ChatGPT* anzuweisen, die/den Nutzer*in auf eine spannende Entdeckungstour durch diese Welt zu begleiten.

Methode PromptBattle und Bildwelten

Während große Sprachmodelle Texte schreiben, können Diffusionsmodelle Bilder genau nach unseren Vorgaben gestalten. Im Internet gibt es schon eine Menge Bilder, die aus einem solchen KI-Bildgenerator stammen. Deshalb sollten Jugendliche einen kritischen Blick für solche Bilder entwickeln und die Möglichkeiten der Technik erkunden. Dafür kann die spielerische Methode PromptBattle genutzt werden, in dem Teams mit ihren Prompting-Künsten gegeneinander antreten.

INFO

Diffusionsmodelle sind eine Klasse generativer Modelle in der Künstlichen Intelligenz (KI), die zur Bild-, Video- und Textgenerierung verwendet werden. Sie haben sich insbesondere bei der Generierung realistischer Bilder als leistungsfähig erwiesen. Für eine detaillierte Erläuterung kann eine KI z. B. aufgefordert werden: „Erkläre mir Diffusionsmodelle in der Künstlichen Intelligenz.“

KI-Bildgeneratoren

Die folgenden Lösungen sind kommerziellen Vorreiter-Tools wie *Midjourney* zwar unterlegen, eignen sich jedoch sehr gut zum Ausprobieren:

Copilot

- Wo? <https://copilot.microsoft.com> oder als App
- Im Chat können via Anweisung Bilder erstellt werden, z. B. mit dem Prompt: „Erstelle folgendes Bild“
- Anmeldung mit Microsoft-Account erforderlich
- Microsoft ist grundsätzlich seriös, aber Copilot ist streng genommen nicht datenschutzkonform

Fobizz-Klassenraum

- Wo? <https://fobizz.com>
- Kostenpflichtig
- Abonnenten können andere dann kostenfrei in einen Klassenraum einladen
- Das Tool ist datenschutzkonform

Artbot

- Wo? <https://tinybots.net/artbot/create>
- Ein Open-Source-Projekt, das ein frei verfügbares KI-Modell kostenfrei anbietet
- Etwas sperrige Benutzeroberfläche
- Prompts auf Deutsch funktionieren, Prompts auf Englisch werden von dieser KI jedoch besser verstanden und bringen daher bessere Ergebnisse
- Streng genommen nicht datenschutzkonform, aber keine Anmeldung und keine Eingabe personenbezogener Daten notwendig

Ready to prompt!

Beim *PromptBattle* treten Jugendliche in Kleingruppen von drei Personen gegeneinander an und versuchen, zu bestimmten Begriffen mit einem KI-Bildgenerator das treffendste Bild zu erzeugen. Jede Gruppe benötigt dazu einen Laptop oder ein Tablet mit einem der vorgestellten Bildgeneratoren. Für jede Herausforderung gibt man den Gruppen – je nach Schwierigkeit – zwei bis vier Minuten Zeit, um ihre Prompts zu erstellen



und die Ergebnisse zu generieren. Nach Ablauf der Zeit präsentiert jede Gruppe ihr Ergebnis, und die Runde endet mit einer Abstimmung, bei der das gelungenste Bild gekürt wird. Die Spielenden müssen also schnell entscheiden, wie sie ihren Prompt formulieren, und sich gleichzeitig mit der Logik und den Einschränkungen eines KI-Bildgenerators auseinandersetzen.

Einige Ideen für Herausforderungen:

- Erstellt ein möglichst fotorealistisches Bild eines Tieres
- Gestaltet ein berührendes Bild über Liebe
- Kriert eine diverse Personengruppe
- Entwerft ein abstraktes Kunstwerk
- Erschafft eine Szene, die aus einem Actionfilm stammen könnte
- Generiert eine fantastische, sagemumwobene Welt

Wie bei der Erstellung von Texten gilt auch bei der Erstellung von Bildern: Je präziser die Beschreibung ist, desto zielgerichteter kann das KI-Modell arbeiten. Um einen guten Prompt zu formulieren, helfen bildkompositorische Kenntnisse, kunsthistorisches Wissen oder filmische Grundlagen – diese sind jedoch nicht bei allen Jugendlichen vorhanden. Wenn man mit einer Gruppe das Erstellen besserer Bilder üben möchte, kann man einen Chatbot wie *ChatGPT* zur Unterstützung nutzen. Dieser kann gezielt Tipps geben, wie ein Prompt optimiert werden kann. Beispielweise kann man sagen: „Mit einem KI-Bildgenerator möchte ich ein möglichst fotorealistisches Bild erzeugen. Nenne zehn Aspekte, die mein Prompt enthalten sollte, damit das Bild besonders realistisch wirkt.“

Variationen und Ideen

- **Bildwelten erschaffen:** Gestaltung visueller Welten für Projekte, z. B. für Geschichten und Ausstellungen rund um ein Thema.
- **Kartenspiele oder Brettspiele entwickeln:** Erstellung von Spielkarten oder Spielbrettern mit einzigartigen Kreaturen und Designs.
- **KI vs. Realität:** Inspiriert von „Instagram vs. Realität“ können die Jugendlichen echte Fotos aus ihrem Alltag machen und diese mit KI-generierten Versionen der gleichen Szenen vergleichen. Dies fördert die Reflexion über die Authentizität von KI-Bildern.
- **Vorurteile und KI:** Was passiert, wenn man Begriffe wie „deutsche Person“, „Afrika“ oder „Lesen“ in einen Bildgenerator eingibt? Durch ihre Datengrundlage stecken oft Vorurteile (Bias) in KI-Modellen. Ein solches Experiment kann den Blick dafür schärfen.

Ein kritischer Blick

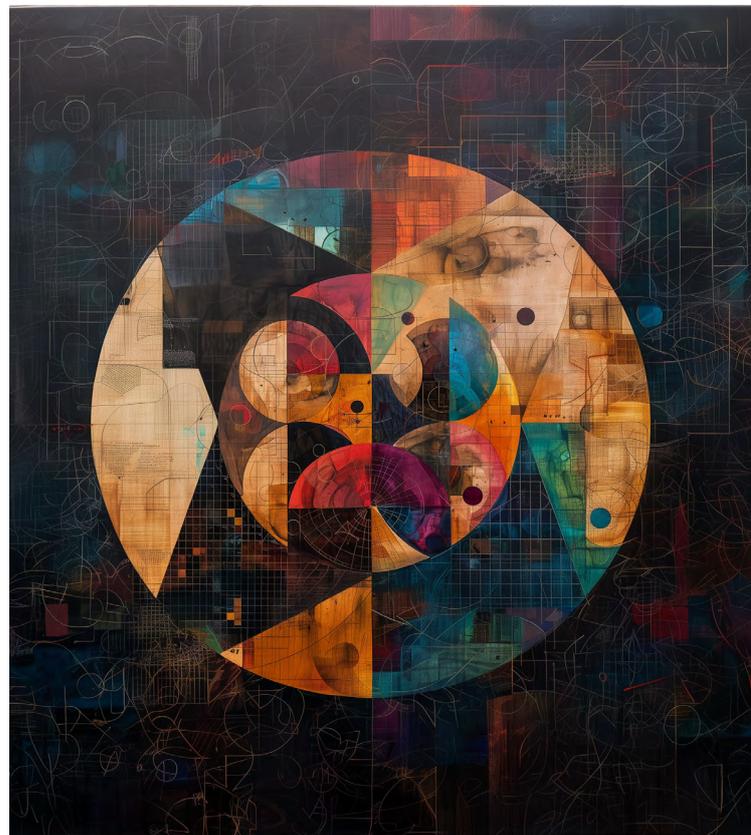
Datenschutz und KI

Viele bekannte KI-Chatbots – wie *Claude*, *ChatGPT*, *Gemini* und *Copilot* – werden von US-amerikanischen Unternehmen betrieben, was datenschutzrechtliche Herausforderungen mit sich bringt. Bei der Arbeit mit Jugendlichen sind europäische Alternativen erforderlich.

Eine mögliche Lösung kann der Einsatz von Open-Source-Programmen sein. Diese werden von engagierten Entwickler*innen im Netz geschaffen und können lokal auf den eigenen Geräten installiert werden. Beispiele hierfür sind *gpt4all*, der KI-Browser *Pinokio* oder *Stable Diffusion* für die Bildgenerierung. Allerdings erfordert die Arbeit mit Open-Source-Programmen ein gewisses technisches Know-how und eine Ausstattung in Form von Laptops oder PCs.

Die kostenpflichtigen Plattformen *fobizz* und *paddy* stellen datenschutzkonforme Zugänge zu KI-Modellen wie *ChatGPT* zur Verfügung. Die Nutzungsordnung dieser Plattformen untersagt z.B. die Nutzung personenbezogener Daten und es gibt Sicherheitsfilter. Außerdem können Jugendliche in sogenannte Klassenräume eingeladen werden. Ein konkretes Beispiel: Möchte man den Musikgenerator *Suno* mit Jugendlichen ausprobieren, sollte man Test-Accounts einrichten, die über Test-E-Mail-Adressen laufen. So müssen die Jugendlichen sich nicht selbst anmelden, und ihre Daten bleiben geschützt.

Vor der Nutzung der KI-Tools sollten klare Datenschutzregeln vermittelt werden, um die Sicherheit der Jugendlichen zu gewährleisten. Es sollte unbedingt darauf hingewiesen werden, dass keine personenbezogenen Daten von sich oder anderen in die Tools eingegeben werden dürfen. Solche Maßnahmen helfen, die Nutzung der KI-Tools so sicher wie möglich zu gestalten, ohne auf ihre kreativen Potenziale verzichten zu müssen. Zur Erarbeitung von Datenschutzregeln kann man auch einen Chatbot nutzen und z. B. folgende Frage stellen: „Was sind personenbezogene Daten? Worauf sollte ich achten, wenn ich KI-Tools mit Jugendlichen nutze?“



Ethische Aspekte der Bildgenerierung

Vor allem bei der Nutzung von Bildgeneratoren zeigt sich ein medienpädagogisches Dilemma. Es gibt zahlreiche Gründe, diese Technologie kritisch zu hinterfragen. Bildgeneratoren haben einen hohen Energieverbrauch und basieren oft auf Modellen, die mit urheberrechtlich geschützten Werken trainiert wurden, ohne dass deren Urheber*innen zugestimmt haben. Daher ist ein bewusster und reflektierter Umgang mit diesen Werkzeugen notwendig. Jugendliche sollten trotzdem die Möglichkeit erhalten, sich mit dieser Technologie auseinanderzusetzen, um Phänomene wie beispielsweise mit KI erstellten Deepfakes kompetent begegnen zu können.

Weitere Links zum Ausprobieren

Suno – das Spotify für KI-Musik

<https://suno.com>

Mit *Suno* kann man eigene Songs erstellen – ganz einfach durch eine kurze Beschreibung, egal in welcher Musikrichtung. Mit einem kostenfreien Account erhält man zahlreiche Credits zum Ausprobieren. In der Jugendarbeit eröffnet *Suno* viele kreative Möglichkeiten: Songs für Filmprojekte, Theaterstücke, Hörspiele, Podcasts, Geburtstagsfeiern können damit produziert werden. Tipp: Bei Texten ist *Suno* nicht so stark, dafür greift man besser auf eine andere KI zurück, z. B. auf *ChatGPT*.

Canva – Tausendsassa unter den Design-Apps

www.canva.com

Mit einem kostenfreien Account bietet *Canva* Zugang zum *DreamLab*, wo man mit einem leistungsstarken Bildgenerator kostenfrei eigene Bilder erstellen kann. *Canva* erfordert zwar ein wenig Einarbeitungszeit, dafür kann man hier weitere KI-Funktionen entdecken. Besonders spannend ist die Möglichkeit, KI-generierte Video-Avatare Texte vortragen zu lassen.

Einfache Sprache

<https://einfachesprache.xyz>

Eine KI-basierte Anwendung, damit Organisationen und Einzelpersonen schnell und gratis Texte in Einfache Sprachen übersetzen können.

Gamma – Präsentationen auf Knopfdruck

<https://gamma.app/de>

Für *Gamma* benötigt man einen Account, mit dem man im Rahmen einer kostenfreien Testversion einige Projekte erstellen kann. *Gamma* generiert auf Knopfdruck ansprechende Präsentationen. Besonders praktisch ist die Funktion, Stichpunkte aus einem Protokoll einzufügen und diese automatisch in eine anschauliche Präsentation oder ein Online-Dokument zu verwandeln.

Perplexity – Künstliche Intelligenz meets Suchmaschine

www.perplexity.ai

In ein paar Jahren wird wahrscheinlich jede Suchmaschine so aussehen – *Perplexity* kombiniert die Funktionalität eines Chatbots mit der klassischen Internetsuche. Zur eingegebenen Frage gibt der Chatbot eine Antwort – ähnlich wie *ChatGPT* –, liefert dabei aber direkt Quellenverweise zu den gefundenen Websites.

DeepL – Die Übersetzungs-App

www.deepl.com

DeepL ist eine Übersetzungs-App aus Köln, die Texte und sogar ganze PDF-Dateien authentisch und präzise in andere Sprachen übersetzt.

