

Session 4 (14:00 – 15:00 Uhr)

<p>Workshop 10:</p> <p>Digitale Selbsteinschätzungen als Schlüssel selbstregulierten Lernens</p> <p><i>Jun.-Prof. Dr. Anja Prinz-Weiß, M. Sc. Martin Fifka, M. A. Celina Safferthal, M. A. Theresa Walesch</i> PHKA</p>	<p>Workshop 11:</p> <p>Educational Escape Rooms: Interaktive Lernspiele für motivierte Lernerfolge</p> <p><i>Svenja Geißler</i> KIT</p>	<p>Workshop 12:</p> <p>Unternehmerische IT-Bildung an Schulen</p> <p><i>Prof. Dr. Claudia Wiepcke, Dr. Annette Bentz</i> PHKA</p>	<p>Workshop 13</p> <p>Künstliche Intelligenz kreativ nutzen: Musikprojekte im Unterricht gestalten</p> <p><i>Christian Heneka</i> Hopp Foundation</p>	<p>Vortrag 15:</p> <p>Digitale Ressourcenräume entwickeln, gestalten und adaptieren</p> <p><i>PD Dr. Beate Laudenberg, Dr. Jenny Winterscheid</i> PHKA</p> <hr/> <p>Vortrag 16:</p> <p>KI in der Planung von Sachunterricht? Erkundungen zum Potenzial aus Sicht von Lehramtsstudierenden und Fachdidaktik</p> <p><i>Selina Loew, Ann-Kristin Müller, Prof. Dr. Janis Fögele</i> Universität des Saarlandes, PHKA</p>
--	--	--	--	---

Inhaltliche Übersicht:

Workshops:

Workshop 10:

„Digitale Selbsteinschätzungen als Schlüssel selbstregulierten Lernens“ (Jun.-Prof. Dr. Anja Prinz-Weiß, M. Sc. Martin Fifka, M. A. Celina Safferthal, M. A. Theresa Walesch (Pädagogische Hochschule Karlsruhe (PHKA)))

Selbstreguliertes Lernen gilt als zentrale Kompetenz für eine zukunftsfähige Bildung – insbesondere im Kontext digitaler Lernumgebungen. Ein wesentlicher Bestandteil davon sind Selbsteinschätzungen: Sie fördern die Reflexion und Regulation des eigenen Lernprozesses.

Der Workshop beleuchtet, wie digitale Tools Selbsteinschätzungen von Schüler:innen systematisch unterstützen können und möchte Lehrkräfte in Ausbildung und Praxis dafür sensibilisieren und befähigen. Anhand konkreter Praxisbeispiele und aktueller Forschungsergebnisse wird diskutiert, wie digitale Selbsteinschätzungstools lernförderlich eingesetzt werden können. Der Workshop lädt dazu ein, gemeinsam über Gelingensbedingungen, Herausforderungen und Umsetzungsmöglichkeiten in Schule und Lehrkräftebildung zu reflektieren. Das Format kombiniert Impulsbeiträge mit kooperativen Austauschformaten.

Workshop 11:

Educational Escape Rooms: Interaktive Lernspiele für motivierte Lernerfolge (Svenja Geißler (Karlsruher Institut für Technologie (KIT)))

Beschreibung folgt.

Workshop 12:

Unternehmerische IT-Bildung an Schulen (Prof. Dr. Claudia Wiepcke, Dr. Annette Bentz (Pädagogische Hochschule Karlsruhe (PHKA)))

Der rasant wachsende technische Fortschritt sowie die Digitalisierung in allen Fachgebieten, insbesondere in den MINT-Fächern, wirkt sich auf die Berufs- und Arbeitswelt von Jugendlichen aus. Um Schüler:innen auf eine digitale Welt mit vielfältigen gesellschaftlichen Herausforderungen vorzubereiten, damit sie zukünftige Herausforderungen wirkungsvoll gestalten und MINT-Innovationen anstoßen können, sind innovative Lehr- Lernszenarien erforderlich, die sowohl unternehmerisches Denken und Handeln als auch Denkweisen der Informatik und Technik im Sinne von interdisziplinären Problemlösungskompetenzen ausbilden.

Im Rahmen des Projektes #EntreCoThink (Unternehmerische IT Bildung an Schulen) werden Hackathons zur Umsetzung von innovativen unternehmerischen Ideen an Schulen durchgeführt, in der Schüler:innen einen prototypische App entwickeln. Dabei wird unternehmerisches Denken und Handeln mit Computational Thinking kombiniert. In dem Workshop durchlaufen die Teilnehmenden eine komprimierte Version eines Hackathons aus der Perspektive der Lernenden. Im Mittelpunkt steht das Kennenlernen der einzelnen Phasen eines Hackathons. Dabei arbeiten sie an einer realen Problemstellung, die sie mithilfe von Design-Thinking-Methoden analysieren. Anschließend entwerfen sie einen ersten Papierprototyp. Es wird exemplarisch aufgezeigt, wie dieser in einen funktionsfähigen digitalen Prototypen überführt werden könnte. Abgerundet wird der Workshop durch eine Pitch-Session, in der die Teams ihre Ideen in kurzen Präsentationen, sogenannten Pitches, vorstellen.

Workshop 13:

Künstliche Intelligenz kreativ nutzen: Musikprojekte im Unterricht gestalten *(Christian Heneka (Hopp Foundation))*

Künstliche Intelligenz (KI) hält zunehmend Einzug in kreative Prozesse – auch im Musikbereich. Ob bei der Komposition, Songtextentwicklung oder Klangbearbeitung: KI-Tools bieten spannende neue Möglichkeiten, die sich auch für den Musikunterricht an allgemeinbildenden Schulen nutzbar machen lassen.

In diesem praxisorientierten Workshop erhalten die Teilnehmenden zunächst einen kompakten Überblick über aktuelle Entwicklungen im Bereich KI und Musikproduktion. Anhand konkreter Beispiele aus Popmusik, Klassik und Social Media wird gezeigt, wie KI bereits heute kreative Prozesse beeinflusst und welche Chancen, aber auch Herausforderungen damit verbunden sind – insbesondere im Kontext von Schule und Jugendarbeit.

Im anschließenden Praxisteil lernen die Teilnehmenden verschiedene KI-gestützte Tools kennen, mit denen Schülerinnen und Schüler eigenständig Songs komponieren, Texte generieren oder Gesangsaufnahmen optimieren können. Die vorgestellten Anwendungen sind sowohl für den Musikunterricht an Grundschulen als auch an weiterführenden Schulen geeignet und lassen sich flexibel an unterschiedliche Lernniveaus anpassen.

Die Teilnehmenden haben die Möglichkeit, selbst erste Erfahrungen mit KI-basierten Musiktools zu sammeln und eigene Ideen für den kreativen Einsatz im Unterricht zu entwickeln – angeleitet, aber offen für individuelle Schwerpunkte. Dabei wird auch diskutiert, wie sich KI-gestützte Musikprojekte sinnvoll in bestehende Unterrichtskonzepte einbinden lassen und welche didaktischen sowie ethischen Aspekte dabei eine Rolle spielen.

Die Mitnahme eines internetfähigen Geräts (Tablet, Laptop oder Smartphone) wird empfohlen.

Vorträge:

Vortrag 15:

Digitale Ressourcenräume entwickeln, gestalten und adaptieren (PD Dr. Beate Laudenberg, Dr. Jenny Winterscheid (Pädagogische Hochschule Karlsruhe (PHKA)))

In der 1. Phase der Bund-Länder-Initiative Leistung macht Schule (LemaS; 2018-2023) wurde in Teilprojekten gemeinsam mit Kooperationsschulen die Förderung sprachlicher Kompetenzen unter Berücksichtigung digitaler Medien beforscht. Durch die Etablierung einer Wissenschaft-Praxis-Brücke entstanden in der konzeptionellen Zusammenarbeit von Forschenden mit Lehrkräften neue Lehr- und Lernformate resp. Materialien (P 3 rodukte), die wir am Beispiel digitaler Ressourcenräume des Faches Deutsch vorstellen werden. Im ehemaligen Teilprojekt zum literarischen Schreiben wurden ein Selbstlernkurs und ein digitaler Bausteinkasten mit differenzierten Schreibimpulsen sowie Videoclips von Autor:innen erstellt (vgl. z. B. Laudenberg 2025). Die Aufgaben des ehemaligen Teilprojekts zur Förderung gesprochensprachlicher Kompetenzen beinhalteten Video- und Audioaufnahmen, mit denen die Schüler:innen arbeiten (vgl. z. B. Mempel/Winterscheid 2025). Darüber hinaus stehen auch WebQuests zum Argumentieren und Präsentieren zur Verfügung (vgl. z. B. Winterscheid 2024). Da sich das LemaS-Projekt inzwischen in der Transferphase (2023-2027) befindet, somit Lehrkräfte bei der Multiplikation der P 3 rodukte begleitet, der Transferprozess beforscht und P 3 rodukte weiterentwickelt werden, sollen nicht nur die Herausforderungen und Chancen, die mit dem schulischen Einsatz der LemaS-Konzepte und -Materialien einhergehen, diskutiert werden. Neben ersten Erkenntnissen aus (Online-)Fortbildungen fokussiert der Vortrag auch Ergebnisse zum Einsatz digitaler Ressourcen.

Vortrag 16:

KI in der Planung von Sachunterricht? Erkundungen zum Potenzial aus Sicht von Lehramtsstudierenden und Fachdidaktik (Selina Loew, Ann-Kristin Müller (Universität des Saarlandes), Prof. Dr. Janis Fögele (Pädagogische Hochschule Karlsruhe (PHKA)))

Die Digitalisierung verändert Schule, Hochschule und Gesellschaft grundlegend – und stellt die Lehrkräftebildung vor die Aufgabe, digitale Werkzeuge nicht nur technisch, sondern auch didaktisch reflektiert in Ausbildung, Weiterbildung und Unterrichtspraxis zu integrieren. Vor diesem Hintergrund widmet sich der Vortrag der Frage, auf welche Weise KI in der Unterrichtsplanung genutzt werden kann, sodass dieser Einsatz gleichermaßen planerisch produktiv wie fachdidaktisch qualitativ überzeugt.

Im Mittelpunkt steht dabei die Anwendung School to go, eine datenschutzkonforme, cloudbasierte Plattform zur KI-gestützten Unterrichtsvorbereitung, die von Didaktiker:innen aus Wissenschaft und Praxis entwickelt wurde. Die Software unterstützt Lehrkräfte bei der Erstellung lehrplankonformer und didaktisch fundierter Unterrichtsstunden. Im Fokus steht die Gestaltungsfreiheit der Lehrkraft: Die von der KI-Assistenz generierten Inhalte können jederzeit gezielt angepasst,

überarbeitet oder durch eigene Materialien ergänzt werden. Die Lehrkraft bleibt so stets in der Rolle der didaktisch verantwortlichen Instanz und behält die volle Kontrolle über den Planungsprozess.

Um das Potenzial dieser Anwendung konkret zu erproben und die digitalisierungsbezogenen Kompetenzen der Studierenden zu fördern, wird ein exploratives Vorhaben präsentiert, bei dem School to go im Rahmen eines fachdidaktischen Seminars für Lehramtsstudierende des Sachunterrichts (Primarstufe) an der Pädagogischen Hochschule Karlsruhe als Instrument der Unterrichtsplanung erprobt wird. Ausgehend von den so generierten exemplarischen Planungsprodukten der Studierenden werden im Vortrag Chancen und Grenzen des KI-Einsatzes bei der Unterrichtsplanung diskutiert, um davon ausgehend erste Empfehlungen für die Einbindung derartiger Tools in die Praxis der Lehrkräftebildung skizzieren zu können.