

## GrimmKI

KI schreibt deine Geschichten

<b>Programm / Ausschreibung</b>	KS 24/26, KS 24/26, Talente regional 2024	<b>Status</b>	laufend
<b>Projektstart</b>	01.09.2025	<b>Projektende</b>	31.08.2027
<b>Zeitraum</b>	2025 - 2027	<b>Projektlaufzeit</b>	24 Monate
<b>Keywords</b>	künstliche Intelligenz; Storytelling-App; Programmieren; Bewusstseinsbildung; Vermarktung		

### Projektbeschreibung

Die zunehmende Digitalisierung und der Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI) stellen eine Herausforderung für Bildungseinrichtungen dar, insbesondere im Hinblick auf die Vermittlung von grundlegenden KI-Kompetenzen. Trotz der wachsenden Bedeutung von KI in der Gesellschaft fehlt es an praxisorientierten, altersgerechten Lehrmaterialien, die Schüler\*innen und Lehrkräften den Zugang zu diesem komplexen Thema erleichtern.

Das Projekt adressiert diese Problematik, indem es vier modulare Lehr- und Lernangebote entwickelt, die auf die Vermittlung von KI-Wissen, -Fähigkeiten und -Einstellungen abzielen. Ein besonderer Fokus liegt auf der kreativen Auseinandersetzung mit KI durch das Erstellen von Geschichten durch die KI, um Kindern und Jugendlichen einen altersgerechten und spielerischen Zugang zu ermöglichen. Für Schüler\*innen der Sekundarstufe werden darüber hinaus Grundkenntnisse im Programmieren durch die Entwicklung einer eigenen Storytelling-App sowie in der wirtschaftlichen Vermarktung, indem sie lernen, wie aus einer kreativen Idee ein marktfähiges Produkt wird. Der Praxisbezug wird durch die Einbindung von Best-Practice-Beispielen regionaler Unternehmen, die KI einsetzen, weiter verstärkt.

Ziel ist es, ein grundlegendes Verständnis für KI zu schaffen, praktische Kompetenzen im Umgang mit KI-Tools zu fördern und kritisches Denken über die gesellschaftlichen und ethischen Implikationen von KI zu entwickeln. Der Innovationsgehalt des Projekts liegt in der kreativen, praxisorientierten und interdisziplinären Herangehensweise. Angestrebte Ergebnisse umfassen:

- a) evaluierte Lehr- und Lernmaterialien, die digital und frei zugänglich nachhaltig von Schulen der Primar- und Sekundarstufen genutzt werden können;
- b) Implementierung der Module in Schulen sowie
- c) Erkenntnisse über den Einfluss solcher Bildungsangebote auf das Verständnis, Interesse und die Selbstwirksamkeit von KI in der Schulbildung.

### Abstract

The increasing digitalisation and use of artificial intelligence (AI) poses a challenge for educational institutions, particularly

with regard to teaching basic AI skills. Despite the growing importance of AI in society, there is a lack of practice-oriented, age-appropriate teaching materials that make it easier for students and teachers to access this complex topic.

The project addresses this issue by developing four modular teaching and learning programmes aimed at imparting AI knowledge, skills and attitudes. A particular focus is on creatively engaging with AI by creating stories through AI, in order to provide children and young people with age-appropriate and playful access. In addition, secondary school students will gain basic knowledge in programming by developing their own storytelling app and in commercial marketing by learning how a creative idea can be turned into a marketable product. The practical relevance is further strengthened by the integration of best practice examples from regional companies that use AI.

The aim is to create a basic understanding of AI, to promote practical skills in using AI tools and to develop critical thinking about the social and ethical implications of AI. The innovative content of the project lies in its creative, practice-oriented and interdisciplinary approach. The intended results include a) evaluated teaching and learning materials that can be used sustainably by primary and secondary schools in a digitally and freely accessible way; b) implementation of the modules in schools and c) insights into the influence of such educational offers on the understanding, interest and self-efficacy of AI in school education.

## **Projektkoordinator**

- CAMPUS 02 Fachhochschule der Wirtschaft GmbH

## **Projektpartner**

- KNAPP AG
- bits4kids e.U.
- novu.track GmbH