

Unterrichtskonzept in vier Phasen

Titel: Thema: SDG #9, 13: „Kreativität, Künstliche Intelligenz und die 17 Nachhaltigkeitsziele“

Name Grenzenlos-Referent(in): Laura Espinosa

Zeit In Minuten	Titel	Methode & Material	Lernziel
Sensibilisierungsphase			
5	Vorstellungsrunde, Vorstellung der 17 Nachhaltigkeitsziele		Die Schüler/-innen lernen die 17 Nachhaltigkeitsziele kennen
10	Einleitung	Mit andere Augen sehen	Die Schüler/-innen lernen kreative Ideen kennen, die die Welt verändert haben.
10	Kreativität	PPT	Was ist Kreativität? Bedeutung in der Geschichte. Kreativität im Alltag.
5	Kreative Ideen	Video	Inspiration zum Kreativsein.
10	Vergleich	PPT	<u>Vergleich der Erfindungen und Innovationen Deutschlands und Kolumbiens durchführen</u> , mit dem Ergebnis, dass Erfindungen und Innovationen aus konkreten Bedürfnissen entstehen (Kultur, Kontext, Probleme, Stärken).
15	Künstliche Intelligenz und Kreativität	Fotos von künstlicher und echter Intelligenz, um zwei Gruppen zu bilden. Assoziationskreis	Als Ergebnis der Diskussion zwischen der Gruppe, die künstliche Intelligenz vertritt, und der Gruppe, die Kreativität vertritt, werden Gemeinsamkeiten und Unterschiede festgestellt werden.
Informationsphase (max. 3-5 Punkte)			
30	Welche Probleme gibt es in der Welt?	Kritische Bildanalyse	Fotos zu Themen im Zusammenhang mit den SDGs.
20	Wie lässt sich Kreativität mit	Materialien zum Entwerfen einer neuen	Die Lösung von Problemen erfordert eine neue Perspektive.

	künstlicher Intelligenz verbinden?	kreativen Erfindung (z.B. Pappe, Luftballons, Holzstäbchen, Schachteln)	
15	Wo befindet sich die KI derzeit?	Barometer Fragen zum täglichen Gebrauch der KI (Schule, Arzt, Rezepte, Ideen klären)	Durch die Rolle der Schüler/-innen kann KI für effizientere und transzendente Zwecke eingesetzt werden. Fehler zu machen ist Teil des Lernprozesses – nicht die Einschränkung der menschlichen Intelligenz durch den Einsatz von KI. Um die Probleme zu lösen, die sich aus den SDGs ergeben, kann KI integriert werden, ohne dabei unsere echte Kreativität aufzugeben, denn wir haben eine Geschichte, einen Kontext, Gefühle, Ideen und Emotionen, die einzigartig und unersetzlich sind.
Handlungsoptionen			
10	Systemische Konsensieren	Karten, Marken	Der Schüler wählt ein SDG, ein Land und ein Problem aus, um die Frage zu entwickeln. Die Idee ist, dass in der kreativen Phase Lösungen gefunden werden, die durch KI (Kreativität des Schülers) umgesetzt werden könnten. Man kann ihm Ideen geben, was KI derzeit beispielsweise für das Wachstum von Nutzpflanzen und den Zugang zu Bildung leistet, und daraus eine Idee entwickeln, die zwar noch nicht real ist, aber in Zukunft eine Option für die Unterstützung der SDGs durch KI darstellen könnte.
15	Weltkarten Spiel	Weltkarte	Darstellung der Nutzung von KI weltweit und der globalen Herausforderungen.
Auswertungs- und Reflexionsphase			
5	Auswertungsbogen	Kopien der Auswertungsbögen	
Insgesamt 120 Minuten	Tipp: Die gelbe Zeile markieren und F9 drücken		