

**Beschreibung der Lerneinheit „Umgang mit pragmatischen Texten – Chatbots“**

Als der deutsch-amerikanische Informatiker Joseph Weizenbaum Mitte der 60er-Jahre eines der ersten Programme entwickelte, durch das eine Mensch-Maschine-Kommunikation möglich wurde, wollte er beweisen, dass diese Kommunikation allenfalls oberflächlicher Natur sein könne. Seine Programme reagierten auf bestimmte Schlagworte, indem sie auf hinterlegte Skripte zurückgriffen und so den Nutzern vor dem Bildschirm Antworten oder Ratschläge gaben. Dennoch waren die Nutzer fasziniert; sie vertrauten seinem „Chatbot“ ELIZA, das als Psychotherapeutin agierte, ihre Gefühle an und öffneten sich, obwohl sie wussten, dass sie mit einer Maschine sprachen.

Durch die Erforschung und Entwicklung der Künstlichen Intelligenz sind Chatbots heute tatsächlich in der Lage, weitgehend selbständig mit uns zu kommunizieren. KI kann mittlerweile Texte aller Art verfassen, Bilder malen und sogar Lieder komponieren. Als virtuelle Kundenberater und als Sprachassistenten gehören Chatbots längst zum Alltag der Lernenden. Umso wichtiger ist es, die Medienkompetenz der Schülerinnen und Schüler zu stärken, und sich im Unterricht sowohl mit Risiken als auch mit Chancen der neuen Technologien zu befassen. Chatbots sind Teil der Lebenswirklichkeit junger Menschen, obwohl sich dessen viele gar nicht bewusst sind. Eine Sensibilisierung für das eigene Nutzerverhalten und ein kritischer Umgang mit sozialen Netzwerken bilden einen inhaltlichen Schwerpunkt der Lerneinheit.

Die hier vorliegende Lerneinheit basiert auf Unterrichtsmaterial, das im Schuljahr 2020/21 im Auftrag des baden-württembergischen Kultusministeriums für das Projekt „tablet2BFS für das Fach Deutsch“ entwickelt wurde. Das Material wurde für eine digitale Unterrichtseinheit aufbereitet und durch Moodle-Tools ergänzt. Die Einheit ist ready-to-use und kann von Lehrkräften direkt im Unterricht eingesetzt werden. Dazu sind eine 1:1-Tablet-Ausstattung sowie ein Internetzugang im Klassenzimmer erforderlich. Die Tablets sollten dabei auch außerhalb der Schule verwendet werden können, um Inhalte zu wiederholen oder Hausaufgaben zu erledigen. Selbstverständlich können auch nur einzelne Sequenzen im Unterricht eingesetzt werden. Lehrkräften steht es frei, die Lerneinheit an die Bedürfnisse ihrer Schülergruppe anzupassen.

Durch den Einsatz des digitalen Mediums ergeben sich für die Schülerinnen und Schüler zahlreiche Aufgaben und Übungsmöglichkeiten, die sie weitgehend selbständig bearbeiten können. Die Lehrkraft tritt hier in die Rolle des Lernbegleiters und -beraters und kann individuell steuern und fördern. Der transparente Kompetenzerwerb (Ich-kann-Listen) und die Reflexionen des eigenen Lernstands ermöglichen es den Lernenden, selbst Verantwortung für ihren Lernfortschritt zu übernehmen. Dadurch erkennen sie eigene Fähigkeiten ebenso wie Übungsbedarf.

Sowohl Beginn als auch Abschluss der Lerneinheit bieten handlungs- und produktionsorientierte Aufgaben, die eine aktive Auseinandersetzung der Lernenden mit dem Thema „Chatbots“ erfordern. In weiteren Kapiteln erlangen sie grundlegende Kompetenzen im Umgang mit pragmatischen Texten und erstellen selbst erörternde Beiträge. Dabei soll die Schreibkompetenz gestärkt und zugleich das Prüfungsformat „Stellungnahme“ vorbereitet werden. In mehreren Positionierungen sollen die Lernenden einen eigenen Standpunkt entwickeln und diesen begründen bzw. mit Argumenten untermauern. Zur Bearbeitung der Aufgaben werden interaktive Übungen, Formulierungsbausteine, Selbstkontrolle, Peerfeedback und die Überarbeitung der eigenen Texte eingesetzt.

Interaktive Aufgaben ermöglichen ein formatives Feedback und die Kontrolle über den Lernfortschritt. Dabei werden verschiedene Lernkanäle angesprochen, die das Gelernte verfestigen sollen.



Nach Abschluss der Lerneinheit kann eine Lernstandserhebung (z. B. in Form einer Klassenarbeit) durchgeführt werden.

Hinweis

Durch ständige Neuerungen im Bereich der KI werden manche Details im Lauf der Zeit veraltet oder überholt sein. Hier kann die Lehrkraft entsprechende aktuelle Ergänzungen vornehmen.

Die zu vermittelnden Kompetenzen sind hingegen nicht an technische Entwicklungen gebunden. Texterschließungsstrategien, Argumentations- und Schreibkompetenz, Meinungsbildung, Medienkompetenz und die Förderung eines aufgeklärten Denkens lassen sich mit der Lerneinheit ungeachtet technischer Neuerungen einüben.

In diesem Zusammenhang sei auch auf die Begriffsverwendung verwiesen. Als „Chatbot“ wird hier jedes Programm bezeichnet, das mit Menschen in Text- oder Sprachform kommunizieren kann. Der tatsächliche Einfluss der KI wird nicht thematisiert. „Social Bots“ (DS 2) gehören damit ebenfalls in die Kategorie Chatbots. Auch wenn von diesen in letzter Zeit weniger zu hören war, zeigt sich an ihnen, wie wichtig ein kritischer Umgang mit Sozialen Medien ist. Der Filmbeitrag zu den Chancen der Bots (DS 4) zeigt einige Beispiele, die eher der Künstlichen Intelligenz zuzuordnen sind (z. B. autonomes Fahren, Smartassistent). Dies kann im Unterricht thematisiert und spezifiziert werden, das Einüben von Argumentationstechniken bleibt davon aber im Wesentlichen unberührt.

Bildungsplanbezug 2BFS Deutsch

Die Lerneinheit ist dem DQR 3 zugeordnet. Sie lässt sich den Kompetenzen und Inhalten, die in folgenden Bildungsplaneinheiten (BPE) des 1. Schuljahres 2BFS beschrieben sind, zuordnen:

BPE 2.1: Die Schülerinnen und Schüler wenden Strategien der Texterschließung an und geben den Inhalt von einfachen pragmatischen Texten wieder.

BPE 2.3: Die Schülerinnen und Schüler erläutern begründet eigene Standpunkte zu Problemstellungen und setzen sich mit Argumenten anderer sachlich auseinander.

BPE 3.1: Die Schülerinnen und Schüler beurteilen und nutzen verschiedene mediale Quellen zur Information und Präsentation.

BPE 3.2 Die Schülerinnen und Schüler gestalten eigene Medienprodukte und wenden Medien zur Umformung literarischer und pragmatischer Texte an.

BPE 4.1: Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ihre sprachlichen Fähigkeiten in verschiedenen Sprechsituationen.

BPE 4.2: Die Schülerinnen und Schüler planen, verfassen und überarbeiten Texte.

BPE 4.3: Die Schülerinnen und Schüler erschließen Texte. Sachverhalte und Textinformationen stellen sie sachgerecht dar.

BPE 4.4: Die Schülerinnen und Schüler setzen sich mit Problemstellungen auseinander und formulieren ihren eigenen Standpunkt mündlich und schriftlich.

BPE 5.1: Die Schülerinnen und Schüler beschreiben Grundlagen der Kommunikation und wenden sie an.

Bearbeitungszeit

Individuelle Lernwege zeichnen sich unter anderem durch eine unterschiedliche Bearbeitungsdauer von Aufgaben aus. Deshalb können die in der Dramaturgie ausgewiesenen Zeitangaben nur Richtwerte sein. Um die Unterrichtstaktung von 45 bzw. 90 Minuten einhalten zu können, ist zu überlegen, ob Übungsphasen oder individuelle Schreivarbeiten in die häusliche Arbeit



verlagert werden. So kann die gemeinsame Unterrichtszeit für kooperative Arbeitsphasen, für den Austausch, für Feedback und für individuelle Förderung genutzt werden.

Die hier vorgestellte Lerneinheit ist auf 10 Unterrichtsstunden (5 x 2 Doppelstunden) angelegt. Jede Doppelstunde kann auf 2 Einzelstunden verteilt werden, ggf. sind Anpassungen vorzunehmen.

Bei den meisten Aufgaben sind die Bearbeitungszeiten großzügig berechnet. Bei starken Lerngruppen kann sich die Bearbeitungszeit entsprechend verringern.

Für die Erstellung des Videos (Kapitel 5) sind 50 Min. vorgeschlagen. Schwächeren und starken bzw. interessierten Lerngruppen kann hier mehr Zeit zur Verfügung gestellt werden.

Technische Hinweise und ggf. notwendige Anpassungen

Am Ende jeder Kachel befindet sich der Reiter „Materialien“. Hier sind die Seiten und Dateien hinterlegt, die in den Aufgaben verlinkt sind. Die Materialien können verborgen werden, für die Bearbeitung müssen sie jedoch aktiviert sein.

Für die technische Umsetzung des Chats (DS 3/ Aufgabe 3: Argumente ausführen) steht eine Auswahl an Programmen zur Verfügung, von denen hier nur einige genannt werden. Andere Apps können ebenso verwendet werden.

- Textingstory (für Android- und Apple-Geräte)
- iTextStories (primär für Apple-Geräte, Windows-Installation möglich)

Eine kommentierte Übersicht mit weiteren Apps finden Sie hier: <https://www.netzwelt.de/news/186452-whatsapp-chat-faken-so-eigene-verlaeuft-erstellen.html>

Der Chatverlauf lässt sich auch online erstellen, zum Beispiel mit <https://www.fakewhats.com/generator>. Die erstellten Chatverläufe können hier als Bild heruntergeladen werden.

Die Erstellung der Mindmap (DS 4) kann mit einem beliebigen Programm durchgeführt werden. Als Beispiel sei die App MindMeister genannt, mit der die Vorlage erstellt wurde. Andere Apps können natürlich auch verwendet werden. Moodle bietet ebenfalls ein Mindmap-Tool, das eingesetzt werden kann.

Zur Erstellung des Videos (DS 5) können verschiedene Apps eingesetzt werden. Eine gute Übersicht finden Sie hier: <https://www.gruenderkueche.de/fachartikel/erklarvideos-selber-machen-die-besten-tools-uebersicht/> (Stand 2/2023). Auch mit einem Präsentationsprogramm (z. B. PowerPoint) lassen sich Erklärvideos erstellen.

Hier wurde beispielhaft die App mysimpleshow.com eingesetzt. Beim Einsatz dieser App ist es empfehlenswert, dass die Lehrkraft ein Konto anlegt, welches den Schülerinnen und Schülern zur Verfügung gestellt wird (<https://www.mysimpleshow.com/de/paedagogisch/>). Die App ist einfach in der Handhabung, zusätzlich stehen eine Kurzanleitung und ein Beispielvideo zu einer kontroversen Diskussion als Hilfen zur Verfügung. Wird eine andere App verwendet, kann die Kurzanleitung verborgen werden. Das Video lässt sich weiterhin einsetzen, da es hier weniger um die App als vielmehr um den Aufbau der kontroversen Diskussion geht.















Dramaturgie	Fach Deutsch
-------------	-----------------

Sozialform	Lernphase	Inhalt und Methode	Material/Verlinkung	Zeitrhythmuswert
DS 1: Bots kennenlernen				
	i	Einstieg	Moodle-Aktivität: Umfrage	5 Min
	P	Aufgabe 1 Überblick: Vorwissen aktivieren Hilfe: Internetrecherche, Erklärfilm	Video: https://www.br.de/sogeh-medien/lexikon-chatbots-100.html	5 Min., Hilfe: 10 Min.
	koop	Aufgabe 2 Test ELIZA (1966): Merkmale des Chatbots, oberflächliche Kommunikation? Auswertung/Diskussion	Link zu ELIZA: https://www.masswerk.at/eliza/ (englisch!)	15 Min.
	koop	Aufgabe 2 Chatbots testen, Unterhaltungen untersuchen	PDF-Annotation: Untersuchung des Chats	30 Min.
	P	Aufgabe 3 Präsentation der Arbeitsergebnisse Merkmale der Kommunikation mit KI	Moodle-Aktivität: Board „Merkmale Chatbots“	15 Min.
	i	Aufgabe 4 Positionierung mit Begründung	Moodle-Aktivität: Board „Positionierung“	5 Min.
	i	Reflexion	Moodle-Aktivität: Feedback zu Sozialformen	5 Min.
DS 2: Einen Text erschließen				
	i/ koop	Einstieg Social Bots: Kurzinfo erfassen, Überblick vervollständigen Reflexion Überblick	interaktive Aufgabe	10 Min.
	P	Aufgabe 1 grafische Darstellung einer Lesetechnik erfassen		5 Min.
	koop	Aufgabe 2 Texterschließung: Video zur Lesetechnik schrittweises Bearbeiten des Texts mit Lesetechnik, Selbstkontrolle	Video, PDF-Dokument: Textblatt, Bearbeitungs- und Lösungshinweise (interaktive Aufgaben), Hilfen	45 Min.



Sozialform	Lernphase	Inhalt und Methode	Material/Verlinkung	Zeitrhythmuswert
	i/ koop	Aufgabe 3 Risiken und Gefahren aus Text und Film erfassen Mindmap erstellen Peerkontrolle Plenum	Film: https://www.youtube.com/watch?v=fnefunjG6zl , interaktive Aufgabe, pdf: Vorlage Mindmap	25 Min.
	i	Reflexion	Moodle-Aktivität: Feedback zum Lernstand	5 Min.
DS 3: Argumentieren				
	i	Einstieg Posts lesen	Moodle-Aktivität: Buch	5 Min.
	i/ koop	Aufgabe 1 Meinungsäußerung zu ausgewähltem Post gemeinsame Beurteilung der Überzeugungskraft	Hilfen: Formulierungshilfen, Wortspeicher, Moodle-Aktivität: Board	10 Min.
	i	Aufgabe 2 Aufbau des Arguments	Video: https://www.youtube.com/watch?v=HK5CHV1e20U , Learning App: https://learningapps.org/display?v=pu2go4mq520	5 Min.
	koop	Aufgabe 3 Argumente in einem Chat ausführen Peer-Feedback	z. B. TextingApp, Studierendenordner	15 Min.
	koop	Aufgabe 4 Besprechung einzelner Chats, Überprüfung des Aufbaus		10 Min.
	i/ koop	Aufgabe 5 Argumentationskette ausführen	Erklärvideo (s. Aufgabe 2), Hilfen zur sprachlichen Verknüpfung	20 Min.
	koop	Aufgabe 6 Argumentationskette überprüfen und überarbeiten	PDF-Dokument: Bewertungsraster, Studierendenordner	15 Min.
	i	Reflexion	Moodle-Aktivität: Feedback zum Lernstand	5 Min.



Sozialform	Lernphase	Inhalt und Methode	Material/Verlinkung	Zeitrichtwert
DS 4: Informationen strukturieren				
	i/ koop	Einstieg Abstimmungen: Gibt es auch gute Bots?	Moodle-Aktivitäten: Abstimmung	5 Min.
	i	Aufgabe 1 Film: Notizen zu Chancen und Möglichkeiten von Bots/KI	Film: https://www.br.de/puls/tv/puls/bots-puls-tv-102.html	15 Min.
	koop	Aufgabe 2 Erstellen einer Mindmap mit einer App Peer-Kontrolle	eigenes Dokument	20 Min.
	koop	Aufgabe 3 Präsentation zu Chancen der Bots erstellen, Ausführen von 2 Argumenten	Bearbeitungshinweise (mit interaktiver Aufgabe)	25 Min.
	koop	Aufgabe 4 Präsentation und Feedback		20 Min.
	i	Reflexion	PDF-Annotation: Lernrückblick	5 Min.
DS 5: Kontrovers diskutieren				
	i	Einstieg Bots	interaktive Übung	5 Min.
	koop	Aufgabe 1 Standpunkt diskutieren Erstellen eines Videoclips	z. B. App: mysimpleshow, Behauptungen zur Diskussion, Hilfen zur Erstellung	50 Min. (evt. mehr)
	koop	Aufgabe 2 Diskussion bewerten	PDF-Dokument: Bewertungskriterien	10 Min.
	koop	Aufgabe 3 Feedback geben und nehmen Besprechen ausgewählter Videos		10 Min.
	i/ koop	Aufgabe 4 Einen Standpunkt überprüfen Reflexion: Ursachen der Veränderung	Moodle-Aktivität: Board, Vergleich mit Board DS 1	10 Min.
	i	Reflexion	PDF-Annotation: Lernstand	5 Min.