

Leitfaden für Lehrende

CHANGE Kurs: Chatbots erstellen mit Künstlicher Intelligenz



Inhalte:

1. Ziele und Anliegen des Kurses
2. Aufbau und Teile des Kurses
3. Handhabung der Multimedialen Inhalte
4. Impressum

1. Ziele und Anliegen des Kurses

Ziel des Kurses ist die Erstellung eines Chatbots in der Programmiersprache „Blockly“, der dann in einer zweiten Einheit in der Kommunikation mit der Künstlichen Intelligenz [COBIE IA](#) zu individuellen Lösungen der Schüler*innen ausgebaut wird.

Zielgruppen

Der Kurs richtet sich sowohl an den Unterricht in der Primarstufe als auch Sekundarstufe1. Die Lernsequenzen sollen vor allem im dritten Jahrgang des Schulfaches zur digitalen Grundbildung zum Einsatz kommen, nachdem die Schülerinnen und Schüler die Theorie und die Grundlagen zur Künstlichen Intelligenz schon kennengelernt haben.

2. Aufbau und Teile des Kurses

Der Kurs besteht aus zwei Modulen, die aufeinander aufbauend sind.

Modul 1: Erstellen eines einfachen Chatbots mit der Programmiersprache „Blockly“

Das Basismodul besteht aus den Teilbereichen:

- Grundlagen der Programmiersprache „[Blockly](#)“
- Erstellen eines einfachen Chatbots: Ein Quiz soll konstruiert werden. Die Fragen und Antworten werden in Sprechblasen ausgetauscht. Punkte für richtige Antworten können gesammelt werden.

Diese Teile sind modular aufgebaut und können auch je für sich genutzt werden.

Modul 2: Erstellen individueller Lösungen unter Einbeziehung des „Cobie IA agents“

- Erweiterung der Chatbots durch Kommunikation mit dem KI - Agenten anstatt des Austausches der Fragen und Antworten durch Sprechblasen.
- Individuelle Ausgestaltung der Chatbots (z. B.: durch eigene Quizfragen der Schüler*innen) sollen erstellt werden, der Agent gibt individuell unterschiedliche Anregungen und korrigiert falsche Eingaben der Schülerinnen und Schüler, um richtig ausprogrammierte Programmabläufe zu erstellen.

Diese Teile sind modular aufgebaut und können auch je für sich genutzt werden

3. Handhabung der Multimedialen Inhalte

Die Module bestehen aus didaktischen Anregungen, Arbeitsblättern, Quizzes und der Plattform COBIE IA zur Erweiterung und Individualisierung der erstellten Chatbots.

Zu beachten ist, dass die Übungen auf Plattformen zum Maschine Learning ohne Anmeldung nur zum Erproben ohne Speichermöglichkeit genutzt werden können. Für etwaige dauerhaft gespeicherte Erweiterungen mit den Elementen der KI „Cobie IA“ sind Programmlicenzen zu erwerben.

4. Impressum

CHANGE – EDUMINDsET for future

<https://edumakerspace.fll.wien/change/>

Die Lernmaterialien stehen zur Förderung von Open Educational Practices (OEP) unter einer „Creative Commons Lizenz“ vom Typ Namensnennung 4.0 zur Verfügung; ausgenommen sind wenige Materialien, deren davon abweichende Nutzungslizenzen bzw. Quellen entsprechend gekennzeichnet sind.



This work is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>