Eigene Unterrichtsideen mit KI umsetzen

Hands-on LLM für Lehrpersonen

KARS · Gais · 2. November 2026
Benjamin Hanimann



KI im eigenen Schulalltag

Wer hat schon etwas mit KI vorbereitet?

Was war hilfreich? Wo musstet ihr nachbessern?

Das Ziel für heute

Eine passende Idee formulieren.

Einen ersten Entwurf ausprobieren.

Die Qualität fachlich beurteilen.

Mögliche Unterrichtswerkzeuge

Lesen

Eine kurze Geschichte auf zwei Lesestufen mit passenden Verständnisfragen.

NMG

Ein Quellenpaket zu einem lokalen Thema mit belegbaren Fundstellen.

Mathematik

Ein Übungsspiel, das bei Fehlern eine Rechenstrategie anbietet.

Französisch

Ein Dialog zum Einkaufen mit Wortschatzhilfe und Rollenwechsel.

Kindergarten

Eine Bildergeschichte mit Gesprächsanlässen und Erzählvarianten.

Vorbereitung

Ein Ablauf für eine Lernstation mit Materialliste und Varianten.

Sprachmodell, Werkzeug, Agent

Sprachmodell

Formuliert, ordnet und erzeugt Entwürfe anhand des verfügbaren Kontexts.

Werkzeug

Sucht im Web, verarbeitet Dateien oder führt Code aus.

Agent

Bearbeitet einen Auftrag in mehreren Schritten und setzt verfügbare Werkzeuge ein.

ChatGPT, Gemini und Manus

ChatGPT

Entwürfe und Dateien mit bereitgestelltem Material und verbundenen Werkzeugen bearbeiten.

Gemini Canvas

Dokumente, Apps und Code in einem gemeinsamen Arbeitsbereich erstellen und überarbeiten.

Manus

Mehrschrittige Aufträge wie Recherche, Appbau oder Medienproduktion bearbeiten.

Funktionen und Zugänge unterscheiden sich je nach Konto und Schulumgebung.

Recherche mit nachvollziehbaren Quellen

Auftrag

«Nutze die zwei freigegebenen Texte zum Wasserkreislauf. Erstelle vier Fragen für die 4. Klasse. Nenne zu jeder Lösung die passende Textstelle.»

Prüfung

Quelle öffnen. Fundstelle lesen. Aussage mit der Quelle vergleichen.

Unser Arbeitsablauf

1	**Idee**	Welches Lernen oder welcher Arbeitsschritt soll leichter werden?
2	**Auftrag**	Für wen, mit welchem Material und welchem Ergebnis?
3	**Prototyp**	Eine kleine erste Version ausprobieren.
4	**Prüfung**	Inhalt, Lernhilfe und Bedienung testen.
5	**Verbesserung**	Eine beobachtete Schwäche gezielt ändern.

Gemeinsames Beispiel: Rechenhilfe

Zielgruppe	2. Klasse, Addition und Subtraktion bis 20
Lernziel	Den Zehnerübergang mit einer passenden Strategie üben
Erste Version	Eine Aufgabe, eine Eingabe, verständliches Feedback
Qualität	Korrekte Aufgaben, hilfreiche Hinweise, einfache Bedienung

Ein konkreter Bauauftrag

Erstelle ein Browser-Lernspiel für die 2. Klasse: Addition und Subtraktion bis 20 mit Zehnerübergang.

Zeige jeweils eine Aufgabe. Bei Fehlern gib zuerst einen Hinweis zur Rechenstrategie und ermögliche einen neuen Versuch.

Deutsch mit Schweizer Rechtschreibung. Grosse Bedienelemente. Keine Anmeldung, keine Speicherung und keine externen Dienste.

Beginne mit einem spielbaren Prototyp. Prüfe Rechenaufgaben und Feedback.

Der erste Test

8 + 5

Wir geben absichtlich 12 ein.

Was müsste eine hilfreiche Rückmeldung leisten?

Lernhilfe beim Zehnerübergang

Erster Hinweis

«Wie viel fehlt von 8 bis 10? Zerlege die 5 in diesen Teil und den Rest.»

Nächster Schritt

«Ergänze: 8 + __ = 10. Welcher Teil der 5 bleibt dann noch?»

Eine gezielte Verbesserung

«Bei falschen Antworten erscheint bisher nur die Lösung. Ergänze zuerst eine kurze Rechenhilfe und einen neuen Versuch.»

Danach testen wir dieselbe Aufgabe erneut.

Auch eine weitere Aufgabe muss noch richtig funktionieren.

Qualitätscheck für den Unterricht

Fachlich	Stimmen Aufgaben, Antworten, Erklärungen und Quellen?
Didaktisch	Passt die Hilfe zum Lernziel und zum Vorwissen?
Bedienbar	Funktionieren Rückmeldung, Tastatur, Touch und kleine Bildschirme?
Im Schulalltag	Sind Zugang, Daten, Materialien und Einsatz geklärt?

Ideen aus eurem Schulalltag

Lernen üben

Lesefragen, Wortschatzdialog, Rechenstrategie

Etwas verstehen

Interaktive Darstellung, Erklärbild, NMG-Quellenarbeit

Etwas erzählen

Bildergeschichte, Hörimpuls, Rollenkarte

Vorbereitung erleichtern

Stationenauftrag, Varianten einer Aufgabe, Materialübersicht

Eine machbare erste Version

Grosser Wunsch

«Eine Lernplattform für die ganze Schule.»

Erster Ausschnitt

«Eine Lesegeschichte für meine 3. Klasse mit vier Fragen und nachvollziehbaren Lösungshinweisen.»

Eure Idee in einem Satz

Für meine … möchte ich … bauen,

damit sie … üben oder verstehen können.

Die erste Version soll … können.

Ich erkenne den Nutzen daran, dass …

Pause bis 14:30

Welche kleine Sache würde deinen Unterricht erleichtern?

Eine Zielgruppe. Eine konkrete Aufgabe. Ein sichtbares Ergebnis.

Nach der Pause sammeln wir Vorschläge und bauen an einer Idee weiter.

Unsere gemeinsame Bauidee

Welche Idee passt zu mehreren Personen?

Können wir heute einen kleinen Ausschnitt zeigen?

Woran prüfen wir nachher, ob er hilft?

Werkstatt: eine erste Version

1	**Auftrag**	Zielgruppe und Ergebnis in einem Satz.
2	**Bauen**	Mit freigegebenem oder erfundenem Material starten.
3	**Testen**	Einen typischen und einen schwierigen Fall prüfen.
4	**Ändern**	Eine konkrete Schwäche verbessern.

Rückblick auf unseren Prototyp

Was hat die KI gut gemacht?

Was haben wir korrigiert?

Wofür würden wir das Ergebnis tatsächlich einsetzen?

Grundlagen und Quellen

Eigene Grundlage: Hands-on LLM, Masterfolien August 2026

ChatGPT: learn.chatgpt.com/docs/web

Gemini Canvas: support.google.com/gemini/answer/16047321

Manus: manus.im/features

Funktionsbeschreibungen geprüft am 1. November 2026