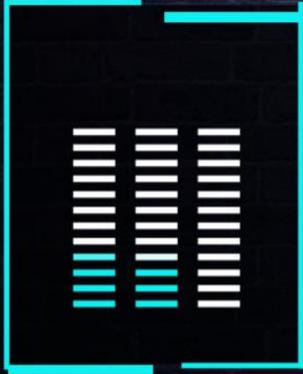


# Künstliche Intelligenz

## Entkomme aus dem Bunker



### KURZKONZEPT

#### Künstliche Intelligenz: Entkomme aus dem Bunker

##### 1. PROJEKTBECHREIBUNG

Das Lernmodul vermittelt Grundlagenwissen zur Künstlichen Intelligenz anhand eines **Game-Based-Learning Escape-Rooms**.

Die Lernenden übernehmen die Rolle eines Mitarbeitenden einer Mikrochip-Fabrik im Silicon Valley, der/die nach einer Explosion in einem Bunker eingeschlossen ist. Durch Lösen von Rätseln, Puzzles und Quizfragen werden neun Roboter-Spinnen gesammelt, die am Ende den Weg ins Freie ermöglichen.

Das Modul besteht aus 4 Level und enthält Suchaufgaben, Interaktionen und formative Lernkontrollen.

**Zielgruppe:** Medienaffine Jugendliche und junge Erwachsene, die Spaß an interaktiven, spielerischen Lernformaten haben.

**Autorentool:** [Genially](#)

##### 2. LERNZIELE

Nach Abschluss des Moduls können die Lernenden:

- Begriffe und Grundlagen der Künstlichen Intelligenz erklären
- Den Begriff „Algorithmus“ definieren und maschinelles Lernen beschreiben
- Schwache und starke KI unterscheiden und Anwendungsbeispiele zuordnen
- Das Prinzip neuronaler Netzwerke erläutern und deren Funktionsweise benennen

# KURZKONZEPT

## Künstliche Intelligenz: Entkomme aus dem Bunker

---

### 3. LERNAUFGABEN

- Interaktive Suchaufgaben (Objekte verschieben um Lerninhalte aufzudecken, Codes finden)
- Puzzles zur Freischaltung von Lerninhalten
- Multiple-Choice-Quiz zur Überprüfung des Lernfortschritts

### 4. LERNERFOLGSMESSUNG

- Formative Lernkontrollen in Form von Quizfragen nach jedem Level
- Sichtbare Fortschrittsanzeige (Sammeln der Roboter-Spinnen)
- Abschlussbadge „KI-tauglich“ als Lernnachweis

### 5. CONSTRUCTIVE ALIGNMENT

Lernziele, Lerninhalte, Aufgaben und Lernerfolgskontrollen sind eng aufeinander abgestimmt.

Die spielerische Struktur fördert selbstgesteuertes und exploratives Lernen.

### 6. DIDAKTISCHE METHODENWAHL

- Game Based Learning / Escape Room
- Microlearning
- Interaktive Exploration
- Formative Lernkontrollen (Multiple-Choice)

### 7. INHALTLICHE STRUKTUR

- Level 1: Einführung und Begriffserklärung Künstliche Intelligenz
- Level 2: Algorithmen und maschinelles Lernen
- Level 3: Schwache und starke KI, Anwendungsbeispiele im Alltag
- Level 4: Neuronale Netzwerke und deren Funktionsweise

### 8. LERNORGANISATION

- Selbstlernmodul
- Freies Erkunden der Inhalte
- Progressives Freischalten der Level / Lerninhalte durch das Lösen von Aufgaben

# KURZKONZEPT

## Künstliche Intelligenz: Entkomme aus dem Bunker

### 9. MEDIENAUSWAHL

- Genially-Präsentation mit Animationen und interaktiven Elementen
- Eingebettete Videos
- Interaktive Aufgaben (Puzzles, Suchspiele)
- Multiple-Choice-Quiz

