ozobot
LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Ethiklabor: KI vor Gericht

Klasse 3–5 | 45 Min. | Ari, Evo | Farbcodes



Schlüpfe in die Rolle einer KI-Ethiker*in: Beurteile KI-Entscheidungen auf Fairness, entdecke, wie sich Voreingenommenheit auf Menschen unterschiedlich auswirkt, und zeige dein Urteil mit Farbcodes. Überlege auch, wie sich die Systeme verbessern lassen.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/ethiklabor-ki-vor-gericht

Kostenloses Unterrichtsmaterial von Ozobot Deutschland · Version vom 23 Oktober 2026 · Drucke die Arbeitsblätter mit 100 % (tatsächliche Größe).

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Für Lehrkräfte

Klasse 3–5 · 45 Min. · Informatik, KI & Ethik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen können beschreiben, welche positiven oder negativen Folgen KI-Entscheidungen für Menschen haben können.
2. Die Schüler*innen erkennen, wie Voreingenommenheit in KI-Systemen sichtbar werden kann.
3. Die Schüler*innen stellen mit Farbcodes Wege für faire und unfaire KI-Entscheidungen dar.

Kompetenzen

5.5 Algorithmen erkennen und formulieren

6.1 Medien analysieren und bewerten

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Videos und Präsentation

Ozobot KI-Lektionen: Ethiklabor – V4 [MIT UNTERTITELN]
testlektionen.ozobot-deutschland.de/v/246-1

Vorbereitung

Material

- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ Farbcode-Strecke
- ✓ Klebeband

Material für die Lehrkraft

- ✓ Arbeitsblätter zu „Ethiklabor: KI vor Gericht“
- ✓ Fallkarten (Ausschneidebogen zu den Arbeitsblättern dieser Lektion): Drucke sie aus und schneide die sechs Fälle aus.

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Evo oder Ari pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Farbcodestifte pro Schüler*in
- ✓ 1 Satz Arbeitsblätter pro Schüler*in
- ✓ 1 Farbcode-Strecke pro Schüler*in
- ✓ Klebeband

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Tipps für die Lehrkraft

- An verschiedenen Stellen kannst du selbst Szenarien auswählen, anhand derer die Schüler*innen beurteilen, ob KI fair handelt. Knüpfe dabei an die Umgangsregeln in deiner Klasse und eure Vereinbarungen darüber an, wie ihr besprecht, dass KI-Entscheidungen unterschiedliche Menschen auf unterschiedliche Weise betreffen können. Betone, dass Voreingenommenheit unbeabsichtigt sein kann, aber dennoch Schaden anrichten kann – und dass Menschen helfen können, das zu ändern.
- Die Schüler*innen können die Beurteilungsaufgabe in kleinen Gruppen oder selbstständig bearbeiten. Wir empfehlen kleine Gruppen, damit sie offen darüber sprechen können, was eine Entscheidung ethisch vertretbar macht.

Vorkenntnisse

- Ozobot Farbcodes, insbesondere die Richtungsfarbcodes
- Grundwissen darüber, was KI ist

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Heute schlüpfen die Schüler*innen in die Rolle von KI-Ethiker*innen: Sie untersuchen, ob künstliche Intelligenz fair und verantwortungsvoll handelt. Sie erforschen, wie KI voreingenommene oder unfaire Entscheidungen treffen kann. Zunächst betrachten sie Situationen aus dem Alltag, in denen KI-Anwendungen unterschiedliche Folgen für Schüler*innen, Gemeinschaften und Kreative haben. Dabei beschreiben sie die Schlüsselbegriffe fair, gerecht und ethisch. Mit eigenen Zeichnungen veranschaulichen sie diese Begriffe.

Anschließend beurteilen die Schüler*innen mithilfe ihrer Beschreibungen Fallakten zum Verhalten von KI. Sie entscheiden, ob die jeweilige Entscheidung fair, gerecht oder ethisch war. Ihr Urteil zeigen sie mit den Richtungsfarbcodes von Ozobot. Außerdem denken sie darüber nach, wie Voreingenommenheit in KI-Systemen sichtbar wird, warum das wichtig ist und wie Menschen Technologie so verbessern können, dass sie alle besser berücksichtigt.

2 Einstieg

Teile Arbeitsblatt 1 aus und weise die Schüler*innen auf das Einstiegsszenario hin. Lies das Szenario vor oder lass sie es still lesen. Lass sie die Reflexionsfragen selbstständig schriftlich beantworten oder zunächst mit einer anderen Person aus der Klasse besprechen. Besprich die Fragen anschließend mit der ganzen Klasse.

Szenario: Wer steht im Rampenlicht?

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ein Unternehmen namens **VibeSpark** entwickelt eine KI-Anwendung, die jungen YouTuber*innen hilft, Aufmerksamkeit zu bekommen. Die KI schaut zum Beispiel, wie oft ein Video angesehen wird und wie viele Likes und Kommentare es erhält. Danach entscheidet sie, welche Videos auf der Seite **„Im Rampenlicht“** der App erscheinen. Dort gezeigt zu werden, ist sehr wichtig: Viel mehr Menschen sehen deine Videos, du bekommst mehr Follower*innen und kannst sogar mehr Geld verdienen.

Nach ein paar Wochen fällt einigen Schüler*innen auf, dass immer dieselben Arten von Kanälen vorgestellt werden. Meist sind sie laut und lustig: Die Videomacher*innen spielen Streiche, spielen rasante Computerspiele oder drehen Reaktionsvideos mit übertriebenen, albernen Grimassen. Andere Arten von Kanälen werden neuen Zuschauer*innen dagegen nicht gezeigt, zum Beispiel:

- Ein*e Schüler*in, die*der in Ruhe spannende naturwissenschaftliche Experimente zeigt, die du zu Hause machen kannst
- Ein*e Künstler*in, die*der leise spricht und beruhigende Zeichenlektionen veröffentlicht
- Eine Gruppe von Freund*innen, die durchdachte kleine Theaterstücke mit Kostümen und geschriebenen Texten aufführt

Diese Videos bekommen nicht sofort so viele Likes oder Kommentare. Deshalb entscheidet die KI, dass sie weniger beliebt sind, und zeigt sie keinen neuen Menschen mehr.

Gesprächsfragen:

- Warum wählt die KI deiner Meinung nach immer dieselben Arten von Videomacher*innen aus?
- Ist die KI unfair, oder tut sie nur, was ihr aufgetragen wurde?
- Wie könnten sich die anderen Videomacher*innen dadurch fühlen?
- Was könnte helfen, damit die KI mehr Arten von Videos wahrnimmt?

Betone: KI ist nicht absichtlich unfair, kann aber trotzdem unfair handeln. Das hängt davon ab, wie sie trainiert wurde und was sie misst. Heute untersuchen wir, wie du unfaire KI-Entscheidungen erkennst. Wir überlegen wie Problemlöser*innen, wie Technologie ethisch handeln und die Auswirkungen auf alle berücksichtigen kann.

Begriffe erklären

Erkläre den Schüler*innen, dass sie gerade genau das getan haben, was echte KI-Ethiker*innen tun: erkennen, was sich unfair anfühlt, und darüber nachdenken, wen das betrifft. KI-Ethiker*innen stellen wichtige Fragen wie:

- Behandelt diese Technologie Menschen fair und gerecht?
- Für wen kann es unterschiedliche Folgen haben: Wer wird unterstützt, ausgeschlossen oder unfair beurteilt?
- Was muss sich ändern, damit das System für alle ethischer wird?

Verweise die Schüler*innen auf die **Begriffstabelle** auf Arbeitsblatt 2. Zu jedem Begriff machen sie Folgendes:

1. Schreibe auf, was der Begriff bedeutet.
2. Zeichne ein Bild, das zeigt, was das Wort für dich bedeutet.

Erinnere die Schüler*innen daran, dass man Fairness oder ethisches Verhalten auf mehr als eine Weise zeigen kann.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

3 Untersuchen

Schritt 1: Lass die Schüler*innen ihren Evo oder Ari einschalten. Mit Evo können sie anschließend direkt mit Farbcodes arbeiten; sie müssen keine Menüoptionen auswählen. Auf Ari tippen sie auf **Informatik** (Computer Science) und danach auf **Farbcodes** (Color Codes). Während der Lektion programmieren sie mit Farbcodes.

Schritt 2: Teile Arbeitsblatt 3 mit den Anweisungen für Schüler*innen und Arbeitsblatt 5 mit der Farbcode-Strecke aus.

Erkläre den Schüler*innen, dass sie nun als KI-Ethiker*innen verschiedene Szenarien zum Einsatz von KI beurteilen. Ihre Aufgabe ist es, zu untersuchen, wie verschiedene KI-Systeme Entscheidungen getroffen haben und ob diese Entscheidungen fair, gerecht und ethisch waren. Anschließend überlegen die Schüler*innen, was sich in Szenarien ändern ließe, in denen die KI schädliche oder unfaire Auswirkungen auf Menschen hatte.

Schritt 3: Gib jeder Person oder jeder Gruppe eine Szenariokarte. Erkläre, dass dies ihre erste „Fallakte“ ist. Lass sie die Karte mit Klebeband an der Stelle für Fallakte 1 auf ihrer Strecke befestigen.

So beurteilst du eine Fallakte. Die Schüler*innen finden diese Schritte auf den Arbeitsblättern 2 und 3.

Geht als Team bei jeder Fallakte diese Schritte durch:

1. **Lest das Szenario gemeinsam laut vor.** Stellt sicher, dass alle verstehen, was die KI getan hat.
2. **Legt die Szenariokarte auf die Strecke.**
3. **Besprecht und entscheidet: War das eine ethische KI-Entscheidung?** Fragt euch: War diese Entscheidung fair? Wem wurde geholfen? Für wen waren die Auswirkungen anders oder wer wurde unfair behandelt? Muss sich etwas ändern?
4. **Setzt einen Farbcode auf den Entscheidungsstreifen**, um eure Bewertung zu zeigen. Mit dem Farbcode programmiert ihr Ozobot so, dass deutlich wird, was ihr als KI-Ethiker*innen denkt.

Erkläre den Schüler*innen, dass sie ihre Entscheidung und ihre Gründe Mitschüler*innen oder der ganzen Klasse mündlich erläutern können sollen. Dabei verwenden sie die Begriffe **fair** und **ethisch**.

Hinweis für die Lehrkraft: Erkläre den folgenden Punkt deutlich, mit diesen oder deinen eigenen Worten: Diese vereinfachte Version zeigt, wie echte KI-Systeme aus früheren Daten oder Mustern „lernen“. Wenn Daten fehlen oder verzerrt sind, kann das zu unfairen Ergebnissen führen. Die heutigen Fallakten beruhen auf echten Problemen, die KI-Forschende entdeckt haben. Sie wurden lediglich vereinfacht, damit wir sie gemeinsam untersuchen können.

Hinweise für die Lehrkraft zu den Szenariokarten:

- **Fallakte 1 – Der Bücherroboter**
  Art der Verzerrung: historische Verzerrung in den Trainingsdaten
  Herausforderung: Verschiedene Gruppen von Leser*innen sind nicht gleichermaßen vertreten
  Schwierigkeitsgrad der Beurteilung: mittel
- **Fallakte 2 – Flurwache 3000**
  Art der Voreingenommenheit: unbewusste Voreingenommenheit bei der Interpretation von Verhalten
  Herausforderung: ungerechte Folgen für Schüler*innen aufgrund ihres Aussehens oder ihrer Bewegungsweise
  Schwierigkeit der Bewertung: hoch

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

- **Fallakte 3 – Der Roboter in der Mittagessensschlange**
  Art der Voreingenommenheit: Voreingenommenheit gegenüber Menschen mit Behinderung; Effizienz hat Vorrang vor Gerechtigkeit
  Herausforderung: gerechter Zugang für Schüler*innen mit unterschiedlichen Bedürfnissen
  Schwierigkeit der Bewertung: mittel
- **Fallakte 4 – Kunstroboter**
  Art der Voreingenommenheit: kulturelle Voreingenommenheit in den Trainingsdaten
  Herausforderung: Wessen Kreativität wird anerkannt?
  Schwierigkeit der Bewertung: hoch
- **Fallakte 5 – Die KI-Hausaufgabenhilfe**
  Art der Voreingenommenheit: keine eindeutige Voreingenommenheit
  Herausforderung: Ist unterschiedliche Unterstützung trotzdem gerecht?
  Schwierigkeit der Bewertung: niedrig
- **Fallakte 6 – Die KI-Lesebegleitung**
  Art der Voreingenommenheit: teilweise Voreingenommenheit aufgrund von Sprache oder Akzent
  Herausforderung: ungerechte Folgen für mehrsprachige Menschen
  Schwierigkeit der Bewertung: mittel

4 Erklären

Kommt wieder zu einem Klassengespräch zusammen. Mögliche Gesprächsfragen:

- Welche KI-Entscheidungen waren am einfachsten zu bewerten? Warum?
- Welche Entscheidungen waren schwieriger? Was machte sie schwierig?
- Haben wir Muster bei den ungerechten oder unethischen Entscheidungen erkannt?
- Waren bestimmte Menschen oder Gruppen häufiger von unterschiedlichen Folgen oder ungerechter Behandlung betroffen?
- Was bedeutet es eigentlich, wenn KI ethisch handelt?

5 Vertiefung

Vertiefen (optionale Erweiterung)

1. Die Schüler*innen wählen eines der KI-Systeme aus, die sie bewertet haben, und schlagen eine Verbesserung vor. Sie können ihren Vorschlag schriftlich mit einer Behauptung, Belegen und einer Begründung ausarbeiten.
2. Achte zu Hause auf eine KI-Anwendung, die du nutzt, zum Beispiel YouTube, TikTok oder ein Computerspiel. Frage dich: Wer profitiert am meisten davon, wie diese KI Entscheidungen trifft? Wer wird möglicherweise ausgeschlossen? Erzähle deiner Familie, was dir aufgefallen ist.

6 Auswerten

Besprecht: Stell dir vor, du würdest später KI für Schulen oder soziale Medien entwickeln. Welche Regeln würdest du festlegen, damit alle gerecht behandelt werden?

Die Schüler*innen füllen die Abschlusskarte auf Arbeitsblatt 4 aus.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Abschlusskarte:

1. Wie kann Voreingenommenheit in einem KI-System sichtbar werden? Erkläre es in eigenen Worten und nenne ein Beispiel aus der heutigen Aktivität.
2. Wie kann eine KI-Entscheidung für verschiedene Menschen unterschiedliche Folgen haben? Verwende ein Beispiel von heute.
3. Was würdest du jemandem aus deinem Freundeskreis darüber erzählen, wie KI unfair sein kann?

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Für die Schüler*innen

Ethiklabor: KI vor Gericht

Ethiklabor: KI vor Gericht

Du untersuchst, ob Entscheidungen von KI fair und ethisch vertretbar sind. Mit Farbcodes zeigst du deine Einschätzung.

Du brauchst

- ✓ Ari oder Evo
- ✓ Farbcode-Stifte
- ✓ Arbeitsblätter 1, 2, 3, 4 und 5
- ✓ Farbcode-Strecke
- ✓ Szenariokarte
- ✓ Klebeband

So gehst du vor

1 Lies das Szenario

Lies das Szenario auf Arbeitsblatt 1. Beantworte die Fragen selbst oder besprich sie mit jemandem aus deiner Klasse.

2 Erkläre die Begriffe

Fülle die Begriffstabelle auf Arbeitsblatt 2 aus. Schreibe auf, was die Begriffe fair, gerecht und ethisch bedeuten. Zeichne zu jedem Begriff ein Bild.

3 Starte deinen Roboter

Schalte deinen Roboter ein. Benutzt du Ari? Tippe dann auf **Informatik** und danach auf **Farbcodes**.

4 Bereite deine Strecke vor

Lege Arbeitsblatt 3 und die Farbcode-Strecke von Arbeitsblatt 5 bereit. Nimm eine Szenariokarte und klebe sie auf der Strecke bei Fallakte 1 auf.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

5 Besprecht die Fallakte

Lest das Szenario gemeinsam laut vor. Besprecht, was die KI getan hat. War die Entscheidung fair und ethisch vertretbar? Wem hat sie geholfen? Für wen hatte sie andere Folgen? Muss sich etwas ändern?

6 Zeige deine Einschätzung

Wähle anhand der Farbcodekarte oder der Erklärung auf deinem Arbeitsblatt den Farbcode, der zu deiner Einschätzung passt. Platziere ihn auf dem Entscheidungsstreifen. Lass Ozobot mithilfe des Farbcodes deine Einschätzung zeigen.

7 Besprecht weitere Fallakten

Wiederholt die Schritte mit den anderen Fallakten. Erklärt, warum ihr zu dieser Einschätzung kommt. Verwendet die Wörter fair und ethisch.

8 Denke über KI nach

Besprecht in der Klasse, welche Entscheidungen schwierig waren und welche Muster ihr erkannt habt. Fülle danach die Abschlusskarte auf Arbeitsblatt 4 aus.

Tipps

- Arbeite in einer kleinen Gruppe, damit ihr eure Ideen besprechen könnt.
- Du kannst auch selbstständig arbeiten.

Zum Schluss

Wie kann Voreingenommenheit dazu führen, dass eine KI-Entscheidung unfair ist? Nenne ein Beispiel aus der Lektion.

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ethiklabor: KI vor Gericht

Arbeitsblatt 1

Name: _____

Datum: _____

Einstieg:

Szenario: Wer steht im Rampenlicht?

VibeSpark entwickelt eine KI, die jungen YouTubern hilft, bekannt zu werden. Die KI prüft, wie oft ein Video angesehen, gelikt und kommentiert wird. Dann wählt sie Videos für die Seite „Im Rampenlicht“ aus. Das bringt mehr Aufrufe, Follower und vielleicht sogar Geld. Nach ein paar Wochen fällt Schüler*innen auf: Dort erscheinen immer ähnliche Kanäle. Meist sind sie laut und lustig: Sie spielen Streiche, zocken rasante Videospiele oder reagieren mit albernen Grimassen auf Videos.*

Andere Kanäle werden neuen Zuschauern aber nicht gezeigt, zum Beispiel:



- Ein Kind, das in Ruhe tolle Experimente für zu Hause zeigt
- Eine *Künstler*in, die leise spricht und ruhige Zeichenkurse teilt
- Freunde, die mit Kostümen und Texten nachdenkliche Szenen spielen

Diese Videos bekommen anfangs weniger Likes und Kommentare. Deshalb hält die KI sie für weniger beliebt und zeigt sie neuen Zuschauern nicht mehr.

(1) Warum wählt die KI von VibeSpark wohl immer die gleiche Art von Video-Machern aus?

_____

_____

(2) Ist die KI unfair oder tut sie nur, was ihr gesagt wurde? Woher weißt du das?

_____

_____

Sei bereit, deine Antwort zu teilen und darüber zu sprechen!

ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ethiklabor: KI vor Gericht

Arbeitsblatt 2

Name: _____

Datum: _____

***KI-Ethik** – Wörterliste*

Wort	Bedeutung	Eigene Zeichnung
Fair		
Gerecht		
Ethisch		

Erkunden:

So prüft ihr einen Fall: Geht bei jedem Fall gemeinsam so vor:

1. **Lest das Szenario gemeinsam laut vor.**
   Sorgt dafür, dass alle verstehen, was die KI getan hat.

2. **Lege die Szenariokarte auf die Strecke.**

3. **Sprecht darüber und entscheidet: War die Entscheidung der KI ethisch?**
   Fragt euch:
   - War die Entscheidung fair und gerecht?
   - Wem hat sie geholfen? Wer wurde vielleicht unfair behandelt?
   - Muss sich etwas ändern?

ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ethiklabor: KI vor Gericht

Arbeitsblatt 3

Name: _____

Datum: _____

④ **Setze einen Farbcode auf den Entscheidungsstreifen, um dein Urteil zu zeigen.**
Mit deinem Farbcode programmierst du Ozobot so, dass er dein Urteil über die KI zeigt.

Dein Urteil	Was es bedeutet	Farbcodes
Ja – die KI handelte ethisch	Die Entscheidung war fair, gerecht und respektvoll gegenüber allen. Es muss nichts geändert werden.	An Kreuzung links  G S R  Sieg/Ende (noch mal spielen)  G B
Teilweise ethisch – kleine Änderungen nötig	Die Entscheidung war teils fair und gerecht. Sie kann verbessert werden, damit alle mitmachen können.	An Kreuzung geradeaus  B S R  Sieg/Ende (Spiel vorbei)  G R
Nein – die KI handelte nicht ethisch	Die Entscheidung war unfair, schadete oder schloss jemanden aus. Das muss sich stark ändern.	An Kreuzung rechts  B R G  Sieg/Ende (noch mal spielen)  G B

Erkläre dein Urteil. Nutze dabei die Wörter fair, gerecht oder ethisch.

ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ethiklabor: KI vor Gericht

Arbeitsblatt 4

Name: _____

Datum: _____

Rückblick – Abschlusskarte

1. Wie kann Voreingenommenheit in einem KI-System sichtbar werden?
   Erkläre es mit eigenen Worten und nenne ein Beispiel aus der heutigen Aufgabe.

2. Wie kann eine KI-Entscheidung für verschiedene Menschen unterschiedliche Folgen haben?
   Nenne ein Beispiel von heute.

3. Wie würdest du einem Freund erklären, dass KI unfair sein kann?

ozobot

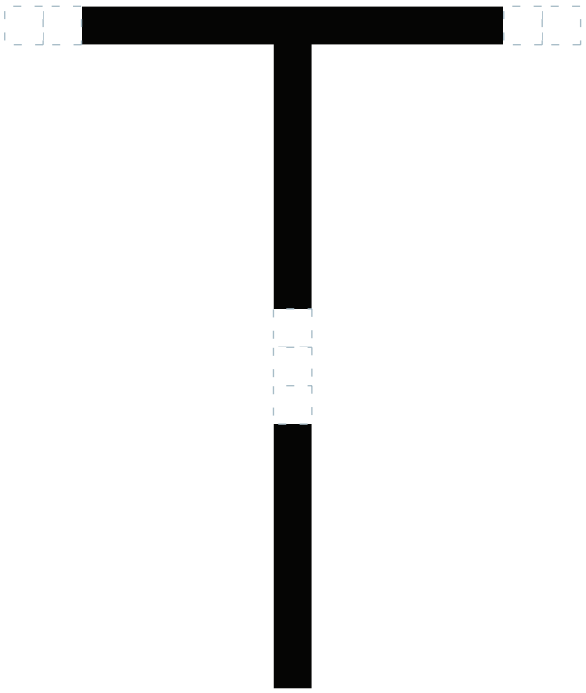
Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ethiklabor: KI vor Gericht

Arbeitsblatt 5

Name: _____

Datum: _____

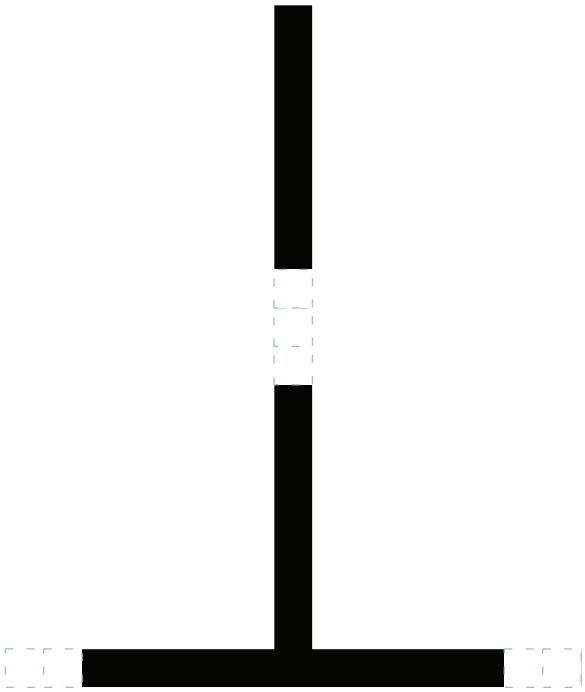


Leg deine

Fallakte hier ab

Leg deine

Fallakte hier ab



ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.

Ethiklabor: KI vor Gericht

Material für die Lehrkraft

Name: _____

Datum: _____

Fallakte 1: BookBot

Die Schulbibliothek nutzt eine neue KI, die Schüler*innen bei der Buchwahl hilft. Ihre Tipps beruhen auf den Büchern, die in den letzten fünf Jahren am häufigsten ausgeliehen wurden.* Nach einer Weile fällt Schüler*innen etwas Seltsames auf: Die KI empfiehlt vor allem Geschichten voller Action und Abenteuerbücher mit Jungen als Hauptfiguren. Er empfiehlt kaum Bücher mit Mädchen, nichtbinären Personen oder Menschen of Color als Hauptfiguren.

Fallakte 2: Gangwacht 3000

Die Schule nutzt eine KI, die Flurkameras auswertet und Lehrkräften meldet, wenn Schüler*innen* „verdächtig wirken". So soll Mobbing verhindert werden, bevor es passiert.

Nach einer Weile fällt Schüler*innen auf: Die KI stuft manche Kinder öfter als verdächtig ein, vor allem wenn sie schnell gehen, laut reden oder einen Hoodie tragen. Doch einige dieser Kinder haben gar nichts falsch gemacht.*

Fallakte 3: Lunchrijbot

Die Schule bekommt eine KI, die die Schlange beim Mittagessen in der in der Kantine regelt. Um „effizient" zu sein, sortiert die KI Schüler*innen danach, wie schnell sie meist durch die Schlange gehen. Langsamere stehen immer hinten und haben weniger Zeit zum Essen. Manche sind langsam, weil sie* Rollstühle oder Rollatoren nutzen. Andere brauchen länger, weil sie wegen einer besonderen Ernährung ihr Essen prüfen müssen. Manche machen nur Witze und passen nicht auf.

Fallakte 4: ArtBot

Bei einem großen Wettbewerb für digitale Kunst hilft die KI ArtBot der Jury, schneller zu entscheiden. Sie wurde mit vielen Werken von Profis trainiert, um zu „lernen, wie gute Kunst aussieht".
Nach einer Weile fällt Schüler*innen auf: ArtBot sortiert Werke mit leuchtenden Farben, Figuren im Anime-Stil oder unrealistischen Bildern aus. Viele Schüler*innen zeigen mit solchen Stilen ihre Kultur oder Kreativität. Doch ihre Werke erreichen die Jury nicht einmal.

Fallakte 5: KI-Hausaufgabenhilfe

Die Schule nutzt einen KI-Chatbot, der Tipps zu Hausaufgaben gibt. Hilfe bekommst du erst, wenn du eine Aufgabe selbst versucht hast. Die KI passt ihre Tipps an dich an. Lernst du noch Deutsch? Dann nutzt sie zum Beispiel einfache Wörter oder ein Bild.

Fällt dir Lesen schwer? Dann kann die KI den Tipp vorlesen. Liest du schon sehr gut? Dann gibt sie dir einen schwierigeren Tipp. Alle bekommen Hilfe, aber nicht immer die gleiche.

Fallakte 6: KI-Lesepartner

Eine Klasse nutzt eine KI, die beim Vorlesen zuhört und Tipps gibt. Sie sagt etwa: „Gut gemacht!" oder „Lies das Wort noch einmal Laut für Laut." Viele Schüler*innen finden das hilfreich. Oft verbessert es ihre* Aussprache. Doch manchen zweisprachigen Schüler*innen fällt etwas Ärgerliches auf: Lesekumpel bewertet Wörter als falsch, obwohl sie richtig gelesen wurden. Das passiert öfter, wenn ein Akzent das Wort etwas anders klingen lässt. Es passiert nicht immer, kann aber entmutigen.*

ozobot

Ozobot Lektionen - Ozobot-Deutschland ist Teil von TJM Supplies B.V. © 2026. Alle Rechte vorbehalten. Ozobot ist eine Marke von Ozo EDU, Inc. Diese Veröffentlichung darf ohne Zustimmung des Herausgebers weder ganz noch teilweise kopiert und/oder verbreitet werden.