LESMATERIAAL

UNTERRICHTSPLAN FÜR LEHRKRÄFTE

Ozobot Editor – Grundlagen: Effektive KI-Prompts formulieren

Klasse 6–12 | 45 Min. | KI



Entdecke, wie die Formulierung einer Frage die Antwort der KI beeinflusst. Teste KI-Prompts im Ozobot Editor, vergleiche die Ergebnisse und überarbeite deine Prompts, damit die Antworten klarer und nützlicher werden.

Lektion online ansehen
testlektionen.ozobot-deutschland.de/lektion/ozobot-editor-grundlagen-effektive-ki-prompts-formulieren

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 6–12 · 45 Min. · Deutsch, Informatik, KI & Ethik

Kompetenzen

Nach dieser Lektion können die Schüler*innen:

1. Die Schüler*innen beurteilen KI-Ergebnisse und erkennen, wie sich klare und präzise Prompts auf die Genauigkeit, den Detailgrad und die Nützlichkeit der Antworten auswirken.
2. Die Schüler*innen wenden Strategien zum Formulieren effektiver KI-Prompts an, um Prompts zu überarbeiten und klarere, hilfreichere KI-Ergebnisse zu erhalten.

Kompetenzen

5.4 Digitale Werkzeuge und Medien zum Lernen, Arbeiten und Problemlösen nutzen

6.1 Medien analysieren und bewerten

6.2 Medien in der digitalen Welt verstehen und reflektieren

Vorbereitung

Material

- ✓ Bleistift
- ✓ Haftnotizen
- ✓ Tablet/Computer
- ✓ Whiteboard oder Flipchartpapier

Material für die Lehrkraft

- ✓ Arbeitsblatt – bei den Arbeitsblättern dieser Lektion
- ✓ Ozobot Editor

Material für die Schüler*innen

- ✓ 1 Gerät zum Programmieren pro Schüler*in
- ✓ 1 Arbeitsblatt pro Schüler*in
- ✓ 1 Bleistift pro Schüler*in
- ✓ Genügend Haftnotizen pro Schüler*in für die Fragen beim Einstieg
- ✓ Ozobot Editor

Tipps für die Lehrkraft

- Du kannst diese Lektion ohne Roboter durchführen.
- Jedes Mal, wenn du ein Programm mit dem LLM-Block ausführst, kostet das **Tokens**. Das ist die Standardeinheit für die Nutzung eines LLM-Dienstes. Ozobot stellt Nutzer*innen täglich eine begrenzte Anzahl kostenloser Tokens zur Verfügung. Das Guthaben wird jeden Tag erneuert. Während dein Programm läuft, zeigt dir der grüne Balken, wie viele Tokens du noch hast. Auf der Registerkarte „Geräte“ kannst du im Auswahlmenü des LLM-Bots zwischen verschiedenen Modellen wählen. Standardmäßig ist OpenAI (Standard) eingestellt. Dieses Modell eignet sich meist am besten für logisches Denken und Bilderkennung, verbraucht aber auch die meisten Tokens pro KI-Prompt. Nutzt

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.

du die Kamera nicht? Wähle dann ein kleineres Modell wie Google (mini) oder OpenAI (mini), um Tokens zu sparen. Gibt ein Modell eine falsche Antwort? Probiere ein anderes Modell aus.

- Die Lektionsreihe **Ozobot Editor – Grundlagen** zeigt Schüler*innen der Klassen 6–12, wie sie Evo oder Ari mit Blöcken im Ozobot Editor programmieren. Unterrichtest du mit ORA? Dann nutze die Lektionsreihe ORA – Grundlagen. Öffne den **Ozobot Editor** über https://editor.ozobot.com/blockly.
- Jede Lektion enthält einen **Freigabecode**: einen eindeutigen Code für ein gespeichertes Programm im Ozobot Editor. Als Lehrkraft kannst du damit schnell Beispielprogramme für die Klasse öffnen. Klicke auf **Teilen** > **Freigabecode eingeben** und füge den angegebenen Code ein.

Vorkenntnisse

- Ozobot Editor – Grundlagen 3: Bedingte Anweisungen (auf Ozobot Classroom)
- Ozobot Editor – Grundlagen 6: Variablen (auf Ozobot Classroom)
- Die Lektion „Ozobot Editor – Grundlagen 15: Große Sprachmodelle (LLM)“

Ablauf der Lektion

1 Einführung

Erinnere die Schüler*innen an Lektion 15: KI funktioniert nach dem Prinzip **Eingabe → Verarbeitung → Ausgabe**. Die Eingabe ist die Aufgabe, die sie der KI geben, und die Ausgabe ist die Antwort, die sie erhalten. Aber nicht jede Eingabe funktioniert gleich gut. Vage Fragen können die KI verwirren, während klare Aufgaben zu brauchbaren Antworten führen.

Stelle das **Formulieren wirksamer KI-Prompts** vor: Prompts so zu schreiben, dass die KI möglichst genaue und hilfreiche Antworten gibt. Vergleiche es mit einer Wegbeschreibung:

Vage: „Geh dort entlang, bei den Bäumen.“

Klar: „Geh zwei Straßen nach Norden und biege dann am Parkeingang rechts ab.“

Erkläre, dass das Formulieren wirksamer KI-Prompts nicht nur beim Programmieren nützlich ist. Unternehmen stellen heute Fachleute ein, die KI-Prompts für den Rechtsbereich, die Medizin, die Wirtschaft und sogar für kreatives Schreiben entwickeln.

2 Vorbereitung

Hilf den Schüler*innen, sich mit dem Ozobot Editor zu verbinden:

Du kannst diese Lektion ohne Roboter durchführen.

Die Schüler*innen fügen das **LLM** hinzu, indem sie **Geräte** > **LLM-Bot** auswählen.

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 Einstieg

Bereite vor der Unterrichtsstunde 3–5 vage KI-Prompts vor, zum Beispiel: „Erzähl mir etwas über Hunde.“ Schreibe jeden Prompt oben auf ein Whiteboard oder einen Flipchartbogen und lass darunter Platz.

Bitte die Schüler*innen, eigene Antworten auf Haftnotizen zu schreiben und sie unter die Prompts zu kleben.

1. Schau dir die Tafel gemeinsam mit der Klasse an und besprecht, wie unterschiedlich die Antworten ausfallen.
2. Zeige anschließend eine klarere Version derselben Prompts, zum Beispiel: „Nenne drei besondere Fakten über den Geruchssinn von Hunden.“ Lass die Schüler*innen vorhersagen oder besprechen, warum die Antworten jetzt ähnlicher und brauchbarer wären.
3. Wiederhole diese Aktivität mit 1–2 weiteren Fragen.
4. Lass die Schüler*innen in Kleingruppen einen vagen Prompt zu einem klaren Prompt umformulieren und ihn der Klasse vorstellen.

Erkläre, dass dies der Kern des **Formulierens wirksamer KI-Prompts** ist. Vage Prompts führen zu vagen oder unvorhersehbaren Antworten. Klare, konkrete Prompts führen zu gleichbleibenden und brauchbaren Antworten. Gib einige Tipps für bessere Prompts:

1. **Sei konkret**: Füge Details oder Kontext hinzu. Frage statt „Erzähl mir etwas über das Weltall“ zum Beispiel: „Nenne zwei Unterschiede zwischen Sternen und Planeten.“
2. **Setze Grenzen**: Sag der KI, wie lang oder ausführlich die Antwort sein soll. Zum Beispiel: „Erkläre die Fotosynthese in einem Satz.“
3. **Gib das gewünschte Antwortformat an**: Bitte um eine Liste, eine Zahl, eine Ja-Nein-Antwort oder einen Vergleich.
4. **Füge Kontext oder Vorgaben hinzu**: Beziehe die Frage auf ein Thema, einen Zeitraum oder einen Zweck. Zum Beispiel: „Erkläre für den Erdkundeunterricht zwei Faktoren, die Erdbeben verursachen.“

4 Erkunden

Die Schüler*innen öffnen den Ozobot Editor und verwenden die Blöcke **LLM**, **Text** und **Ausgabe**, um KI-Prompts zu testen. (Freigabecode: dmnx23u)

1. Lass die Schüler*innen eine Frage in den Block **Text** eingeben. Ermutige sie, Themen aus dem Unterricht zu verwenden, zum Beispiel: „Wie viel ist 5 × 12?“ / „Erzähl mir vom Achtzigjährigen Krieg“ / „Erkläre, was Zellen sind“.
2. Erinnere die Schüler*innen daran, den Ausgabetyp des **LLM**-Blocks anzupassen, damit sie die gewünschte Art von Antwort erhalten.
3. Lass sie das Programm ausführen und die Ausgabe (die Antwort) im Ausgabefenster mit dem Titel „Eingabe/Ausgabe“ ansehen.
4. Lass sie die Frage und die Antwort auf dem Arbeitsblatt notieren.
5. Die Schüler*innen wiederholen diesen Vorgang mit fünf Fragen.

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 Erklären

Lass die Schüler*innen zu zweit oder in kleinen Gruppen ihre Arbeitsblätter ansehen und Folgendes besprechen:

- Welche Prompts führten zu verwirrenden oder vagen Antworten?
- Warum fielen die Antworten eurer Meinung nach so aus?
- Wie könnt ihr die Frage genauer oder klarer formulieren?

Die Schüler*innen formulieren mindestens zwei ihrer ursprünglichen Prompts neu, damit sie klarer und genauer werden.

Sie führen das Programm mit den überarbeiteten Prompts erneut aus und notieren den **neu formulierten Prompt** in Spalte 3 und die **neue KI-Antwort** in Spalte 4 des Arbeitsblatts.

Besprich mit der Klasse den Zusammenhang: Klarere Prompts führen zu besseren, besser vorhersehbaren Antworten.

6 Vertiefung

Dieser Teil ist optional und erfordert einen Roboter. Arbeitest du ohne Roboter? Dann fahre mit „Auswerten“ fort.

Die Schüler*innen erstellen ein Programm, das mithilfe **boolescher Logik** anhand der Antwort des LLM entscheidet, was der Roboter tut. (Share-Code: sfojrt2)

1. Füge einem **Vergleichen**-Block einen **Logik**-Block hinzu.
2. Setze einen **LLM**-Block in das erste Eingabefeld und ändere den Ausgabetyp auf **boolesch**. Gib deine Frage ein, zum Beispiel: „Ist 12 eine gerade Zahl?“ oder „Ist ein Wal ein Säugetier?“.
3. Füge im zweiten Eingabefeld einen **wahr**-Block hinzu. Die Bedingung soll lauten: „Wenn die Antwort des LLM gleich wahr ist.“
4. Erstelle eine bedingte Anweisung: **Wenn wahr →** Der Roboter feiert, indem er zum Beispiel grüne Lichter blinken lässt, ein Geräusch abspielt und sich im Kreis dreht. **Wenn falsch →** Der Roboter zeigt Enttäuschung, indem er zum Beispiel rote Lichter blinken lässt, hin und her wackelt und ein trauriges Geräusch abspielt.
5. Die Schüler*innen können ihr Programm erweitern, indem sie mehrere Fragen hintereinander stellen. So erstellen sie ein kleines **Wahr-oder-falsch-Quiz**, auf das der Roboter reagiert.

Beispiele für Prompts mit einer booleschen Antwort:

- Ist 25 eine Primzahl?
- Hat ein Quadrat vier Seiten?
- Ist die Erde näher an der Sonne als der Mars?

Diese Aktivität zeigt Schüler*innen, wie **klare KI-Prompts** zu präzisen KI-Antworten führen. Außerdem verknüpfen sie das Formulieren wirksamer KI-Prompts mit bedingter Logik und dem Verhalten eines Roboters.

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.

7 Auswerten

Kommt als Klasse zusammen, um auf die Aktivität zurückzublicken und eure Erfahrungen auszutauschen:

1. Welche Frage führte zur interessantesten Antwort?
2. Was war dein bester überarbeiteter KI-Prompt und warum funktionierte er besser?
3. Wie veränderte sich die Ausgabe der KI, nachdem du deine Frage angepasst hattest?
4. Warum ist es beim Programmieren und in verschiedenen Berufen wertvoll, wirksame KI-Prompts formulieren zu können?

Abschlussfrage: Was macht einen KI-Prompt „gut“ und warum ist das beim Programmieren und im Alltag wichtig?

Zusätzliches Material

- Ozobot Editor – Grundlagen, Lektion 16

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

Ozobot Editor – Grundlagen: Effektive KI-Prompts formulieren

Stelle der KI klare Fragen

Du entdeckst, wie deine Frage die Antwort der KI beeinflusst. Du übst, klare KI-Prompts zu schreiben und zu verbessern.

Du brauchst

- ✓ Ein Gerät zum Programmieren
- ✓ Ein Arbeitsblatt
- ✓ Ein Bleistift

So gehst du vor

1 Denke über klare Fragen nach

Vergleiche eine vage mit einer klaren Frage. Schreibe deine eigenen Antworten auf Haftnotizen und hänge sie auf. Schaut euch die Antworten gemeinsam an. Welche Frage führt wahrscheinlich zu einer nützlicheren Antwort? Formuliert die vage Frage in einer kleinen Gruppe zu einem klaren Prompt um.

2 Bereite den Editor vor

Öffne den Ozobot Editor. Wähle **Geräte** und dann **LLM-bot**.

3 Teste fünf Fragen

Gib eine Frage in den Block **Text** ein. Passe den Ausgabetyp des **LLM**-Blocks an. Verwende den Block „Ausgeben“, um die Antwort anzuzeigen. Führe das Programm aus und sieh dir die Antwort unter „Eingabe/Ausgabe“ an. Notiere deine Frage und die Antwort auf dem Arbeitsblatt. Wiederhole das, bis du fünf Fragen getestet hast.

4 Formuliere deine Fragen klarer

Sieh dir deine Antworten mit einer anderen Person aus der Klasse oder in einer kleinen Gruppe an. Wähle mindestens zwei Fragen aus, die zu einer vagen oder verwirrenden Antwort geführt haben. Formuliere sie mit mehr Details, einer Begrenzung oder einem gewünschten Antwortformat neu.

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 Teste die neuen Fragen

Führe das Programm mit deinen überarbeiteten Fragen erneut aus. Notiere die neuen Fragen und Antworten in Spalte 3 und 4 des Arbeitsblatts.

6 Lass den Roboter reagieren

Dieser Teil ist optional und erfordert einen Roboter. Arbeitest du ohne Roboter? Dann fahre mit „Teile deinen besten Prompt“ fort. Erstelle ein Programm mit boolescher Logik. Vergleiche die Antwort eines **LLM**-Blocks mit dem Block **wahr**. Stelle zum Beispiel die Frage: „Ist 12 eine gerade Zahl?“ Wähle beim **LLM**-Block den Ausgabetyp **boolesch**. Lass den Roboter etwas tun, wenn die Antwort wahr ist, und etwas anderes, wenn sie falsch ist.

7 Teile deinen besten Prompt

Besprecht in der Klasse, welche Frage zur interessantesten Antwort geführt hat. Erzähle auch, welcher überarbeitete Prompt besser funktioniert hat.

Tipps

- Du kannst diese Lektion ohne Roboter durchführen.

Zum Schluss

Was macht eine gute Anweisung an die KI aus? Warum ist das beim Programmieren und im Alltag wichtig?

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.

Ozobot Editor – Grundlagen 16: Wirksame KI-Prompts formulieren
Arbeitsblatt

Name: _____

Datum: _____

	Erster Prompt (Eingabe)	KI-Antwort (Ausgabe)	Überarbeiteter Prompt	Überarbeitete Antwort
1				
2				
3				
4				
5				

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.