

## DilemmaX

### Begleitmaterial für die Schule

#### Einführung (Kurztext):

DilemmaX vereint drei digitale, interaktive Spiele (Pet App, Schüleraustausch und KI Freundschaft), welche die Spielenden mit Dilemma-Situationen konfrontieren. Alle Spiele erfordern Entscheidungen, die das Nachvollziehen verschiedener Perspektiven und das Abwägen von Optionen voraussetzen. Die Spiele machen Gewichtungen, Begründungen und mögliche Konsequenzen sichtbar – als Ausgangspunkt für ethische Reflexion, Diskussion und Urteilsbildung in der Sekundarstufe I, insbesondere für die Fächer Religion, Ethik/Philosophie, Politik/Gesellschaftslehre sowie Medienbildung.

#### Einführung (Langtext):

Ein ethisches Dilemma beschreibt eine Entscheidungssituation, in der konkurrierende normative Ansprüche (z. B. Verantwortung, Gerechtigkeit, Freiheit, Fürsorge, Würde) zugleich plausibel sind, sich aber nicht ohne Verlust miteinander vereinbaren lassen. Solche Konflikte werden bearbeitbar, wenn die Situation narrativ erschlossen und die Schritte ethischer Urteilsbildung strukturiert sichtbar werden: Relevante Fakten werden geklärt, Perspektiven erschlossen, normative Maßstäbe benannt, Argumente geprüft und gewichtet, Konsequenzen antizipiert und schließlich ein begründetes Urteil formuliert, das revisionsoffen bleibt. Insbesondere für die Sekundarstufe I ist daran der Bezug zur Identitätsbildung bedeutsam: Im begründeten Abwägen zeigt sich ein Selbstverständnis, das über Selbstaussagen hinausgeht: Wer Verantwortung höher gewichtet als Freiheit oder Würde höher als Nutzen, legt eine Prioritätenordnung offen, an der sich Selbstverortung und Handlungsorientierung reflektieren lassen. Im Vergleich mit anderen Gewichtungen wird diese Ordnung präzisiert, begründet oder revidiert; Identitätsbildung vollzieht sich hier als Klärung und Weiterentwicklung eigener Maßstäbe im Umgang mit Widerspruch. Aus demselben Arbeitsgang ergeben sich konkrete Kompetenzerweiterungen: Argumente kriteriengeleitet prüfen und begründen, Perspektiven rekonstruieren und ins Verhältnis setzen, in der Gruppe aushandeln, welche Maßstäbe tragen sollen, sowie Ergebnisse so formulieren, dass die zugrunde liegenden Kriterien und Gewichtungen erkennbar bleiben.

DilemmaX übersetzt diesen Ansatz in ein gamifiziertes Format: Zielgruppenorientierte Narrationen erleichtern den Einstieg, der digitale Ablauf führt den Prozess so, dass die Moderation sich auf Klärung und Auswertung konzentrieren kann. Unterschiedliche Entscheidungen bleiben produktiv, weil Kriterien und Gewichtungen als auswertbares Artefakt vorliegen, an dem Kontroversität bearbeitet werden kann. Gerade diese Transparenz schafft einen klaren Transferanschluss, weil die expliziten Maßstäbe als

Bezugspunkte verfügbar bleiben, wenn eigene Orientierungen weiterentwickelt werden.

### Zum Begleitmaterial:

Das Begleitmaterial bietet zu jedem Spiel eine knappe Orientierung und Ideen zur Auswertung. Statt ausgearbeiteter Entwürfe stellt es flexibel nutzbare Bausteine bereit: einen kompakten Einblick in Inhalt, Akteurskonstellation und Perspektiven sowie das zugespitzte Dilemma, weiterführende Reflexionsfragen und kurze Methoden-Teaser als Vertiefungsvorschläge, die je nach Gruppe und Zeit ausgewählt und angepasst werden können.

### Technische Voraussetzungen:

DilemmaX funktioniert vollständig browserbasiert. Benötigt werden ein Endgerät (PC/Tablet), ein aktueller Browser und eine Internetverbindung. Alle Inhalte werden vorgelesen; Kopfhörer sind daher hilfreich.

- Kostenlos
- Keine Werbung
- Keine personenbezogene Datenerhebung

<b>Inhalt:</b>	Pet App	S. 3
	Schüleraustausch	S. 6
	KI Freundschaft	S. 9

## PET APP – Einführung und Überblick



**Zum Spiel:** Ein Wunsch geht in Erfüllung: Neo bekommt einen Hund. Im Alltag zeigt sich jedoch, wie anspruchsvoll die Verantwortung für das Tier ist. Der Hund braucht Zeit, Bewegung und Aufmerksamkeit, während Schule, Arbeit und andere Verpflichtungen kaum Spielraum lassen. Als der Alltag mit dem Hund zunehmend schwierig wird, schlägt das Smart Home eine technische Lösung vor: die Pet App. Ein implantierter Chip steuert fortan das Verhalten des Hundes und sorgt für Entlastung im Alltag. Dadurch verändert sich die Beziehung zwischen Mensch und Tier grundlegend, und es entfaltet sich folgendes Dilemma:

*Soll das Verhalten des Hundes technisch gesteuert werden, um Verlässlichkeit und Entlastung zu sichern, oder soll auf diese Steuerung verzichtet und die Überforderung im Alltag in Kauf genommen werden?*

Die Dilemma-Geschichte der Pet App eignet sich zur gemeinsamen Auseinandersetzung mit Fragen von Verantwortung, Tierwohl und technischer Steuerung im Alltag. Sie berührt damit zentrale Themen der Tierethik und wirft die Frage auf, wie sich Würde und Wohl eines Tieres bestimmen lassen, wenn sein Verhalten technisch kontrolliert wird. Sie lädt dazu ein, die Konsequenzen unterschiedlicher Handlungsoptionen aus verschiedenen Perspektiven nachvollziehbar zu machen und begründet zu beurteilen.

**Akteurskonstellation im Spiel:**

Für Neo wird fraglich, was von der Freundschaft zu seinem Hund bleibt, wenn technische Steuerung an die Stelle von Beziehung tritt.

Mutter Nuuri sucht eine verlässliche Lösung für das Zusammenleben und bewertet die Pet App danach, ob sie den Alltag entlastet und Konflikte reduziert.

Der Hund markiert den Bezugspunkt der Verantwortung, weil sich die

Entscheidung unmittelbar auf sein Verhalten und Wohlbefinden auswirkt.

Smart Home und Pet App rahmen den Alltag, indem sie über Vorschläge, Erinnerungen und Warnungen Reaktionen vorstrukturieren und Verhaltenssteuerung des Hundes als Lösung nahelegen.

**Kurzinformation Pet App:**

- Format: interaktive Dilemma-Geschichte
- Spieldauer: ca. 15 Minuten
- Sozialform: Einzel- oder Kleingruppenspiel
- Zielgruppe: 12-14-Jährige

**PET APP – Vertiefung und Transfer**

Die Pet App bietet einen guten Ausgangspunkt für eine weiterführende Reflexion. Am Ende des Spiels stehen die Spielenden vor einer Entscheidung: Wird die Pet App abgeschaltet oder behalten? Diese Entscheidung kann gemeinsam mithilfe der untenstehenden Leitfragen diskutiert werden. Sie kann ebenso vorab aufgegriffen werden, um Begründungswege, Abwägungen und mögliche Konsequenzen zu vertiefen und zu reflektieren. Dazu folgen zwei skizzierte Ideen als **Methoden-Teaser**:

**Argument-Schnappschuss (15 – 20 Min., Einzelarbeit / Plenum):**

*Ablaufskizze:* Jede/r SuS füllen im Argument-Schnappschuss (4-Felder-Kurzkarte) aus, der folgende Punkte enthält:

- A) getroffene Spielentscheidung,
- B) stärkstes Pro-Argument,
- C) stärkstes Contra-Argument,
- D) wichtigste erwartete Folge.

Alle Schnappschüsse werden im Plenum zusammengetragen. Anschließend werden die Beiträge gemeinsam zu Oberbegriffen sortiert. Die Oberbegriffe ergeben sich aus den gesammelten Argumenten (bspw. Tierwohl, Kontrolle, Verantwortung, Entlastung, Sicherheit, Alltagstauglichkeit). Zu jedem Oberbegriff formulieren die SuS mindestens eine offene Frage, die sich noch anschließt (z. B. „Woran würden wir merken, dass...?“ / „Wer trägt die Verantwortung, wenn...?“).

*Ergebnis:* Die SuS machen ihre Entscheidung aus dem Spiel sowie die stärksten Pro- und Contra-Argumente in einem gemeinsamen Cluster sichtbar, das als Grundlage für die anschließende Diskussion dienen kann.

**Kriterien-Kompass (20 – 25 Min., Gruppenarbeit / Plenum):**

*Ablaufskizze:* Die SuS bilden Gruppen entsprechend ihrer Spielentscheidung und erhalten eine vorgegebene Kriterienliste (z. B. Tierwohl, Verantwortung, Kontrolle, Sicherheit, Alltagstauglichkeit, Würde). Die Gruppe sortiert die Kriterien in eine Reihenfolge vom wichtigsten bis zum weniger wichtigen Kriterium. Anschließend begründet sie die Reihenfolge schriftlich: Zu jedem Kriterium notieren die SuS einen Satz nach dem Muster „Das Kriterium ... ist uns (sehr) wichtig / weniger wichtig / unwichtig, weil ...; auch wenn dadurch ...“; die Begründungen müssen sich auf die Dilemma-Situation aus der Geschichte beziehen. Zum Schluss formuliert die Gruppe einen kurzen Entscheidungssatz passend zur Spielentscheidung („Wir bleiben bei ..., weil uns ... am wichtigsten ist; den Nachteil ... nehmen wir in Kauf.“) und stellt das Ergebnis im Plenum vor.

*Ergebnis:* Die SuS machen ihre Spielentscheidung nachvollziehbar, indem sie Kriterien priorisieren und die Gewichtung mit kurzen Begründungen schriftlich festhalten.

**Reflexionsfragen:**

Einstieg:

- Worin besteht das zentrale Dilemma zwischen Entlastung der Familie und dem Wohl des Hundes durch die Pet App?
- Was verändert sich, nachdem die Pet App aktiviert wurde?
- Woran lässt sich erkennen, dass das Smart Home Entscheidungen und Verhalten in der Familie mit lenkt?

Vertiefend:

- Welche Aufgaben und welche Rolle hatte das Smart Home in der Geschichte?
- Woran kann man feststellen, ob es dem Hund mit der Lösung tatsächlich besser oder schlechter geht?
- Welche Probleme entstehen durch die Pet App neu oder werden unsichtbar (besonders für den Hund)?
- Wer entscheidet, welches Verhalten „richtig“ ist, wenn Technik steuert und wessen Interessen sollten dabei am stärksten zählen?

Komplex:

- Wer trägt Verantwortung, wenn die Pet App dem Hund schadet, obwohl sie wie vorgesehen funktioniert?
- Welche Rahmen oder Grenzen sollten gesellschaftlich gelten, wenn es um den Einsatz von Technologie geht?

**Kompetenzen:**

- analysieren & reflektieren: Die SuS analysieren, wie Technik Verhalten und Entscheidungen im Alltag vorstrukturiert und reflektieren Folgen für Beziehung und Autonomie.
- schützen & sicher agieren: Die SuS benennen Schutzbedürfnisse und Risiken technischer Steuerung und leiten begründete Grenzen ab.
- kommunizieren & kooperieren: Die SuS formulieren Positionen verständlich, klären zentrale Begriffe wie Verantwortung, Kontrolle und Fürsorge und reagieren sachlich auf Gegenargumente.
- Probleme lösen & handeln: Die SuS entwickeln Kriterien für einen verantwortlichen Umgang mit Verhaltenssteuerung und begründen eine Entscheidung, die Folgen und Verantwortung sichtbar macht.

**SCHÜLERAUSTAUSCH – Einführung und Überblick**

Ausgangspunkt ist ein geplantes Austauschprogramm mit einer Partnerschule in Westafrika. Die teure Reise wird durch einen örtlichen Chemiekonzern gesponsert, der jedoch wegen Umweltverschmutzung in der Kritik steht. In der Klasse 9b wird eine Grundsatzabstimmung über den Reiseantritt notwendig. Im virtuellen Klassenraum informieren sich die Spielenden zu drei Bereichen (Finanzen, Kulturaustausch, Umwelt) und bewerten jeweils mehrere Aussagen auf einer Skala. Aus den Bewertungen entsteht zunächst eine Rückmeldung pro Bereich und am Ende ein persönliches

Voting, das die eigene Gewichtung der Argumente abbildet und die Frage beantwortet:

*Soll der Austausch stattfinden, obwohl Flugreise und Sponsoring problematisch sein können, oder soll er abgesagt werden, obwohl dadurch Begegnung, Lernerfahrungen und finanzielle Mittel verloren gehen?*

Das Spiel eignet sich zur gemeinsamen Auseinandersetzung mit Zielkonflikten, die bei der Entscheidungsfindung kollidieren: Bildungs- und Begegnungschancen, Klimaschutz und finanzielle Rahmenbedingungen. Es berührt damit zentrale Fragen der Umweltethik und der Teilhabegerechtigkeit (z. B. Flugemissionen und Verantwortung für zukünftige Generationen; Kosten, Zugangschancen und faire Beteiligung) und folgt einem strukturierten Verfahren zum Abwägen und Abstimmen, macht Gewichtungen sichtbar und bietet so eine Grundlage für weitere Vertiefungen.

#### **Perspektiven und Abwägungsfelder im Spiel:**

Die einzelnen SuS der Klasse 9b stehen im Zentrum der Entscheidung und müssen das eigene Klimaschutzverständnis mit Bildungs- und Teilhabeansprüchen in Beziehung setzen.

Merle macht aus Umweltperspektive Flugemissionen, die Kritik am Sponsor und die Frage nach der Glaubwürdigkeit des eigenen Engagements sichtbar.

Nico richtet den Blick auf den Kulturaustausch und thematisiert Begegnung, Sprache und Erfahrungen in Gastfamilien als Bildungs- und Beziehungserfahrung.

Inara nimmt die finanzielle und soziale Dimension in den Blick und thematisiert Kosten, Teilhabegerechtigkeit sowie die Rolle von Sponsoring und Vermarktung für die Entscheidung.

#### **Kurzinformation Schüleraustausch:**

- Format: interaktives Entscheidungsszenario
- Spieldauer: ca. 10 Minuten
- Sozialform: Einzel- oder Kleingruppenspiel
- Zielgruppe: Sekundarstufe I

### **SCHÜLERAUSTAUSCH – Vertiefung und Transfer**

Die Spielenden erhalten zum Ende des Spiels ein persönliches Voting für oder gegen den Schüleraustausch, das aus ihrer Bewertung entsteht. Dieses Voting eignet sich für eine vertiefende Auseinandersetzung, die beispielsweise mit den untenstehenden Leitfragen gestaltet werden kann. Das Voting kann auch vorab aufgegriffen werden, um Aussagen, Gewichtungen und mögliche Bedingungen für eine gemeinsame Entscheidung zu klären. Dazu folgen skizzierte Ideen als **Methoden-Teaser**:

**Voting-Landkarte (15 – 20 Min., Einzelarbeit / Plenum):**

*Ablaufskizze:* Jede/r SuS hält das eigene Voting schriftlich fest und notiert dazu je ein starkes Pro- und ein starkes Contra-Argument zu den drei Dimensionen Umwelt, Kulturaustausch und Finanzen. Im Plenum werden die Votings auf einer gemeinsamen „Landkarte“ sichtbar gemacht: Die Lehrkraft zeichnet z. B. ein Dreieck mit den Ecken Umwelt/Kultur/Finanzen (oder drei Spalten). Die SuS ordnen ihre Position ein (z. B. als Punkt) und hängen ihre Pro/Contra-Begründungen dazu. Anschließend werden die Begründungen gemeinsam geordnet: Wiederkehrende Muster (z. B. Teilhabe, Glaubwürdigkeit, Bildungswert, Klimabilanz, Einfluss durch Sponsoring) werden als Überschriften gebildet und die passenden Beiträge darunter gebündelt.

*Ergebnis:* Die Klasse erhält einen gemeinsamen Überblick, welche Dimensionen wie gewichtet werden und welche zentralen Begründungsmuster die unterschiedlichen Votings tragen.

**Was fehlt noch? (20 – 25 Min., Gruppenarbeit / Plenum):**

*Ablaufskizze:* Die SuS notieren zunächst ihr persönliches Voting und benennen kurz, welches Argument dabei ausschlaggebend war. Danach arbeiten sie in Gruppen: Jede Gruppe sammelt zusätzliche Kriterien, die für eine Klassenentscheidung relevant sein könnten, im Spiel aber nicht (oder nur indirekt) vorkommen (z. B. Perspektive der Partnerschule, Alternativen zur Finanzierung, Teilhabe-Regeln, Sicherheit). Die Gruppe ordnet die gesammelten Kriterien, markiert die drei wichtigsten und hält zu jedem dieser Top-Kriterien in einem Satz fest, wie es das eigene Voting verändern würde oder warum es trotz des Kriteriums gleichbleibt. Im Plenum werden die Kriterien zu einer gemeinsamen Liste zusammengeführt und Dopplungen gebündelt.

*Ergebnis:* Die SuS erweitern die Entscheidungsgrundlage um zusätzliche Kriterien und machen sichtbar, welche neuen Kriterien Votings verändern (oder stabilisieren) würden.

**Reflexionsfragen:**

Einstieg:

- Welche Gründe sprechen für oder gegen den Schüleraustausch?
- Welche Rolle spielen die drei Dimensionen Umwelt, Finanzen und Kulturaustausch im Spiel für die Entscheidungsbildung?
- Welche Bedeutung hat es für die Entscheidung, dass die Reise durch einen umstrittenen Chemiekonzern gesponsert wird?

Vertiefend:

- Welche Punkte machen Sponsoring in der Schule problematisch, auch wenn es ein gutes Projekt ermöglicht?
- Welche Spannungen entstehen, wenn eine Klasse Klimaschutz ernst nimmt und gleichzeitig eine Flugreise plant?

- Welche Lösungen können Teilhabe sichern, wenn Familien sehr unterschiedliche finanzielle Möglichkeiten haben?
- Welche zusätzliche Information könnte das Abstimmungsergebnis am stärksten verändern?

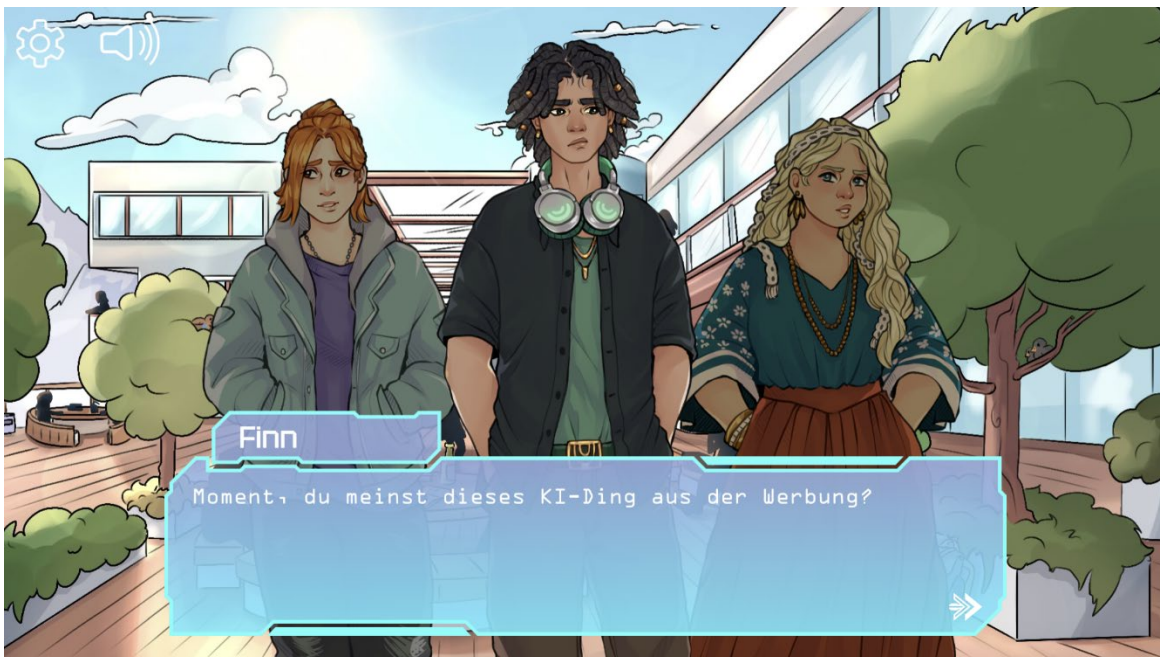
Komplex:

- Welche Verantwortung tragen Gruppe und Verantwortliche jeweils, wenn eine Abstimmung zu einem Ergebnis führt, das für einige nicht tragbar ist, aber trotzdem alle betrifft?
- Welche Handlung muss nach dem Voting folgen, damit Verantwortung nicht beim Abstimmen endet?

#### Kompetenzen:

- analysieren & reflektieren: Die SuS analysieren die im Spiel gesetzten Entscheidungsdimensionen und reflektieren, wie Gewichtungen zu unterschiedlichen Abstimmungsergebnissen führen.
- kommunizieren & kooperieren: Die SuS vergleichen Positionen, präzisieren Entscheidungskriterien und führen eine sachorientierte Diskussion, in der unterschiedliche Gewichtungen nachvollziehbar gemacht werden.
- Probleme lösen & handeln: Die SuS entwickeln handhabbare Kriterien, Bedingungen oder Alternativen, die Zielkonflikte nicht verdecken und eine verantwortbare Entscheidungsform ermöglichen.

#### KI FREUNDSCHAFT – Einführung und Überblick



Völlig unerwartet wird Mila kurz und knapp mit einer Nachricht von ihrer großen Liebe verlassen. Desillusioniert und überfordert mit der Situation bleibt sie ratlos zurück. In dieser Situation stößt Mila auf eine KI App, die emotionale Unterstützung verspricht: jederzeit erreichbar, empathisch, zugewandt. Die KI hört zu, gibt Ratschläge, lenkt ab und bietet Orientierung. Schrittweise wird sie zu einer verlässlichen Begleiterin in Milas Alltag. Gleichzeitig geraten die Beziehungen zu ihren Freunden unter Druck. Am Ende steht die Frage, wie viel Raum eine solche Freundschaft mit einer künstlichen Intelligenz im eigenen Leben einnehmen soll:

*Soll Mila die verlässliche, konfliktfreie Unterstützung der KI weiter nutzen, obwohl sie künstlich und oberflächlich ist, oder soll sie Abstand zur KI gewinnen und sich wieder an ihre „analogen“ Freunde wenden, die nicht immer Zeit und die richtigen Worte haben?*

Die Dilemma-Situation der KI Freundschaft eignet sich zur Bearbeitung der Frage, wie digitale Systeme Beziehungsmuster verschieben, wenn sie Nähe und Zuspruch permanent verfügbar machen und nichts kritisch hinterfragen. Sie berührt damit zentrale Fragen der Technikethik (z. B. Einfluss, Abhängigkeit, Verantwortung) und thematisiert, was es bedeutet, wenn emotionale Orientierung zunehmend bei KI-Systemen gesucht wird. Die Dilemma-Situation fordert dazu auf, verschiedene Handlungsoptionen abzuwägen, ihre Folgen aus mehreren Perspektiven einzuordnen und eine begründete Position einzunehmen.

Akteurskonstellation im Spiel:

Mila steht im Zentrum des Dilemmas: Sie erlebt aufgrund der Trennung emotionale Verletzlichkeit und Orientierungslosigkeit. Sie muss abwägen, welche Beziehungen für sie echten Mehrwert haben und wo sie Unterstützung sucht.

Finn sucht Nähe und gemeinsame Zeit und erlebt Milas Rückzug aufgrund der KI Freundschaft als Zurückweisung. Er bringt Skepsis gegenüber der KI ein und stellt infrage, ob sie eine Beziehung ersetzen kann.

Cleo fordert Verbindlichkeit und klare Prioritäten ein und reagiert hart auf die KI-Nutzung. Sie verschärft den Konflikt, indem sie die Freundschaft an Bedingungen knüpft.

Die KI fungiert als jederzeit verfügbare, empathische Gesprächspartnerin, die Orientierung bietet, bestätigt und Nähe simuliert, ohne eigene Bedürfnisse oder Grenzen einzubringen.

#### Kurzinformation KI Freundschaft:

- Format: interaktive Dilemma-Geschichte
- Spieldauer: ca. 20 Minuten
- Sozialform: Einzel- oder Kleingruppenspiel
- Zielgruppe: Sekundarstufe I

## KI FREUNDSCHAFT – Vertiefung und Transfer

Am Ende des Spiels stehen die Spielenden vor der Entscheidung, wie oder ob sie die KI Freundschaft mit dem Chatbot fortsetzen, weniger nutzen oder beenden würden. Diese Entscheidung kann anschließend anhand der untenstehenden Leitfragen gemeinsam diskutiert werden. Alternativ kann die eigene Entscheidung auch vorab aufgegriffen werden, um Begründungswege und Konsequenzen zu vertiefen und zu reflektieren; dazu folgen skizzierte Ideen als **Methoden-Teaser**:

### **Autopilot-Scan (25 – 30 Min., Einzelarbeit/Plenum):**

*Ablaufskizze:* Jede/r SuS skizziert den eigenen Tagesablauf als Zeitstrahl mit 6 bis 10 Stationen, inkl. jeweiliger Aktivität. Danach markieren die SuS die Stationen, an denen Algorithmen/KI die Aktivität offensichtlich mitsteuern oder wo sie das vermuten (z. B. Empfehlungen, Autoplay, Rankings, Benachrichtigungen). Zu jeder Markierung wird ein kurzer Satz notiert: „Hier lenkt KI, bzw. ein Algorithmus, weil ...“ (z. B. „...weil ich weiterklicke, obwohl ich eigentlich aufhören wollte“ / „...weil mir nur bestimmte Inhalte/Personen angezeigt werden“). Gemeinsam werden die Momente gesammelt und über Nutzen/Schaden reflektiert; anschließend ergänzen die SuS zu jedem (schädlichen) Muster eine Gegenstrategie für den eigenen Alltag (z. B. Autoplay aus, Feed-Pause).

*Hinweis:* Algorithmische Steuerung zeigt sich im Alltag auch bei Ampeln, beim Einkaufen, Navigation, Lieferzeiten usw.

*Ergebnis:* Die Gruppe hält Formen algorithmischer Lenkung im eigenen Alltag fest und leitet daraus konkrete Strategien ab, wie sie im Alltag bewusster entscheiden kann.

### **Delegieren oder verlieren? (20 – 25 Min., Gruppenarbeit/Plenum):**

*Ablaufskizze:* Die SuS sammeln möglichst viele konkrete Momente/Szenarien, in denen KI heute bereits genutzt wird oder künftig genutzt werden könnte. Danach sortiert jede Gruppe ihre Beispiele in zwei Spalten: „KI darf unterstützen“ und „KI darf keinen Einfluss haben/darf nicht steuern“. Zu jedem Beispiel notieren die SuS einen kurzen Begründungssatz, der klar macht, warum es in die jeweilige Spalte gehört. Anschließend stellt jede Gruppe im Plenum 1–2 Beispiele vor. Die Lehrkraft sammelt die Beiträge, bündelt ähnliche Punkte und ordnet sie zu gemeinsamen Kategorien. Zum Abschluss wird aus den gebündelten Beiträgen eine gemeinsame Maxime formuliert (z. B. „KI darf unterstützen, aber bestimmte Entscheidungen müssen weiterhin Menschen treffen.“).

*Ergebnis:* Die SuS unterscheiden zwischen sinnvoller KI-Nutzung und unzulässigem KI-Einfluss und erhalten einen begründeten Leitsatz für den eigenen Umgang mit KI.

**Reflexionsfragen:****Einstieg:**

- Was hatte Mila zu Beginn der Geschichte besonders verletzt, und was brauchte sie in diesem Moment am dringendsten?
- Warum fühlte sich die Unterstützung der KI für Mila so gut an?
- Woran merkt man im Spiel, dass sich Milas Verhalten gegenüber Finn und Cleo verändert?

**Vertiefend:**

- Welche Gründe haben Finn und Cleo, die KI skeptisch zu sehen?
- Welche Gründe hat Mila, der KI zu vertrauen?
- Warum ist es für Mila angenehm, dass die KI keine Bedürfnisse und keine Grenzen hat, und was ist daran problematisch?
- Welche Entscheidungen über Freundschaften und Konflikte dürfen niemals an eine KI abgegeben werden, auch dann nicht, wenn die Antworten der KI sich sehr klug und einfühlsam anfühlen?

**Komplex:**

- Welche Regeln könnten helfen, KI als Werkzeug zu nutzen, ohne dass sie Beziehungen ersetzt oder verdrängt?
- Wer trägt Verantwortung, wenn ein Programm Beziehung simuliert und Verhalten beeinflusst und welche Pflichten ergeben sich daraus für Nutzerinnen und Nutzer, Eltern, Schule und Anbieter?

**Kompetenzen:**

- analysieren & reflektieren: Die SuS analysieren, wie KI Nähe simuliert und dadurch Aufmerksamkeit, Gefühle und Beziehungen beeinflussen kann.
- schützen & sicher agieren: Die SuS erkennen Risiken wie Abhängigkeit, Verdrängung von Beziehungen und Grenzverschiebungen und formulieren Schutzstrategien für Privatsphäre und Selbstbestimmung.
- kommunizieren & kooperieren: Die SuS agieren respektvoll und begründen ihre Positionen; sie klären Begriffe wie Vertrauen, Einfluss und Verantwortung im Kontext digitaler Systeme.
- Probleme lösen & handeln: Die SuS reflektieren, wann KI als Unterstützung sinnvoll ist und wo sie keine Entscheidungen ersetzen darf und leiten daraus konkrete Handlungsoptionen für die eigene Nutzung ab.