

PROJEKTTITEL: GRIMMKI

PROJEKTLEITUNG: CAMPUS 02, FACHHOCHSCHULE DER WIRTSCHAFT

LAUFZEIT: 01.09.2025 – 31.08.2027

Welche Möglichkeiten bietet Ihr Projekt für Pädagoginnen und Pädagogen, die einen Kooperationszuschuss beantragen möchten?

Die im Projekt „GrimmKI“ entwickelten Module zum Verständnis, Umsetzung und Anwendung von KI im Kontext der Gestaltung eigener Geschichten und Vermarktung dieser können direkt in den Lehrplan integriert werden. Pädagog:innen haben die Möglichkeit, die Inhalte der im Projekt entwickelten Module aufzugreifen und individuell zu erweitern – sei es durch kreative Projekte, das Gestalten eigener Geschichten mit KI, Exkursionen zu Unternehmen, die Nutzung der entwickelten Storytelling-App oder die Organisation von Workshops zu wirtschaftlichen Fragestellungen. Ergänzend dazu können Kooperationspartner Workshops zu Programmierung und Robotik erwerben, um Schüler:innen praxisnah an technische Themen heranzuführen und ihr Verständnis für moderne Technologien zu vertiefen. Aktivitäten wie das Erstellen von Materialien oder Anschauungsobjekten, die Einladung von Expert:innen oder die Integration praktischer Übungen in den Unterricht sind ebenfalls möglich.

PROJEKTPARTNER:INNEN

- **Konsortium:**
 - Bits4Kids
 - KNAPP AG
 - Novu.track GmbH
- **Schulische Bildungseinrichtung:**
 - BG Rhein
 - MS Deutschlandsberg
 - MS Eisenerz
 - MS Gerlitz
 - VS Andritz
 - VS Eisenerz
 - VS Karl Morre

PROJEKTZIELE

- **Interesse an FTI:** Vertiefung des Interesses an Forschung, Technologie und Innovation (FTI) bei Schüler:innen und Pädagog:innen.
- **Verständnis von KI und Textgenerierung:** Die Schüler:innen erleben, wie KI-Sprache verarbeitet und personalisierte Inhalte erstellt.
- **Förderung praktischer Anwendungen und Methoden:** Schüler:innen lernen, wie KI-Modelle praktisch genutzt werden und entwickeln grundlegende Programmierfähigkeiten. Teilnehmende Schüler*innen der Sekundarstufe erstellen eigenständig eine KI-basierte Anwendung („Storytelling-App“) zur Generierung von Geschichten und setzen ihr erlerntes Wissen direkt um.

- **Förderung von Storytelling und Kreativität:** Sie entwickeln ein Gespür für kreative Inhalte und lernen, wie man diese strukturiert und kindgerecht gestaltet auf Basis der Lernziele im Deutschunterricht je Schulstufe (z.B. VS 4. Klasse „Einsatz sprachlicher Mittel“ laut BGBl II Nr. 204/2024).
- **Ethik und Verantwortung im Umgang mit KI:** Schüler:innen lernen, dass KI überprüft und verantwortungsbewusst eingesetzt werden muss, um hochwertige und sichere Inhalte zu erstellen.
- **Wirtschaftliches Verständnis fördern:** Die Kinder verstehen, dass eine Innovation nicht nur aus technischer Sicht erfolgreich sein muss, sondern auch wirtschaftlich tragfähig sein sollte. Sie lernen, wie aus einer kreativen Idee ein marktfähiges Produkt wird.
- **Förderung von Gendergerechtigkeit und Inklusion**

WAS PASSIERT IM PROJEKT?

Das Projekt GrimmKI leistet einen Beitrag zur Integration von KI, Förderung von Kreativität und technischen Fähigkeiten, indem Schüler:innen einerseits zu kreativen Gestalter:innen und andererseits zu verantwortungsvollen Anwender:innen moderner Technologien werden. Dafür werden nachhaltig nutzbare Lehr- und Lernmaterialien zum Thema **Geschichten schreiben mit KI** für die Primärstufe und Sekundärstufe I und II im Rahmen von 4 Modulen entwickelt, umgesetzt und evaluiert:

Modul A „Grundlagen & Anwendungsgebiete – Wie und wo funktioniert KI“

In diesem Modul wird Schüler:innen der Primar- und Sekundarstufe ein allgemeines Verständnis für die Funktionsweise von Maschinellen Lernen gegeben und anhand von Beispielen für Anwendungsgebiete von KI ein praxisnahes Verständnis für Funktion und Zweck von KI vermittelt. Bzgl. Letzterem wird ein Fokus auf regionale, steirische Unternehmen gelegt, die KI in unterschiedlichen Kontexten einsetzen. Unternehmensbesuche ergänzen das Modul.

Modul B „Prompten und reflektieren- KI nutzen und verantworten“

In diesem Modul für Schüler:innen der Primar- und Sekundarstufe ist es das Ziel den Kompetenzaufbau zum Verfassen von Texten je Schulstufe mit dem Kompetenzaufbau zur Nutzung von KI (Prompting) in Einklang zu bringen. Durch das Schreiben von Geschichten wird das Interesse für technische Aspekte geweckt und Kreativität gefördert. Der zweite wichtige Aspekt dieses Moduls ist das Erlernen von Fähigkeiten zur kritischen Reflexion von Ein- und Ausgabe KI-gestützter Anwendungen.

Modul C „Von der Idee zur Umsetzung – Entwicklung einer Storytelling-App“

In diesem Modul steht die technische Umsetzung im Vordergrund. Schüler:innen der Sekundarstufe lernen, wie man eine Storytelling-App entwickelt, die KI integriert, um personalisierte Geschichten zu generieren. Ziel ist es, ihnen die Grundlagen der Programmierung näherzubringen. Schüler:innen programmieren dabei Funktionen wie Benutzeroberflächen, Eingabeparameter und den Ablauf der Textgenerierung, um die App an unterschiedliche Anforderungen anzupassen.

Modul D „Von der Idee zum Erfolg – KI trifft Wirtschaft“

In diesem Modul lernen Schüler:innen wie aus einer kreativen Idee ein marktfähiges Produkt wird. Sie analysieren Zielgruppen, entwickeln Marketingstrategien und setzen sich mit Kostenplanung sowie Preisgestaltung auseinander. Es gilt die wirtschaftliche Tragfähigkeit der Storytelling-App zu verstehen.

KONTAKT UND INFORMATION FÜR KOOPERATIONSZUSCHÜSSE:

Projektleitung: Mag. Stefanie Hatzl, PhD
Telefonnummer: +43 316 6002 761
E-Mail: stefanie.hatzl@campus02.at
Website: [Projektwebseite](#)

Nutzen Sie weitere spannende Förderangebote des Bundesministeriums für Innovation, Mobilität und Infrastruktur (BMIMI) zum Thema Menschen in Forschung, Technologie und Innovation:

<https://www.ffg.at/menschen>