

Geschichten erfinden mit einem Chatbot Spielsetting

Geschichten sind ein alltäglicher Bestandteil der Lebenswelt von Kindern. Sie hören, erzählen und erfinden Geschichten, versetzen sich in Figuren hinein und verändern Handlungen nach ihren eigenen Vorstellungen. In diesem Spielsetting nutzen Kinder eine kindgerechte KI-Anwendung, um gemeinsam Geschichten zu erfinden, zu variieren und weiterzudenken.



In diesem Spielsetting lernen Kinder, digitale Anwendungen gezielt zu nutzen, einfache Eingabeanweisungen („Prompts“) zu formulieren und KI-generierte Inhalte mit eigenen Ideen zu vergleichen. Sie setzen sich damit auseinander, dass KI Texte erzeugen kann, jedoch keine eigenen Gefühle, Absichten oder Erfahrungen hat. Die Kinder üben, digitale Informationen zu hinterfragen und mit ihrem eigenen Wissen, ihrer Fantasie und ihren Erfahrungen abzugleichen.

Dabei kann der Wortschatz der Kinder um folgende Worte erweitert werden (die Wörter dienen als Anregung und müssen nicht vollständig besprochen werden):

KI, Künstliche Intelligenz, Chatbot, App, Tablet, Internet, Geschichte, Figur, Anfang, Ende, verändern, weiterdenken, ausdenken, richtig, falsch, Fehler, Befehl, Anweisung, Prompt, Antwort, Stimme, Bild, Computer, Programm, Chat, erfinden, erzählen, auswählen, entscheiden

Pädagogische Fachkräfte können bei der Umsetzung dieses Settings beobachten, inwiefern die beteiligten Kinder in den Erfahrungsbereichen:

- Bedienung und Nutzung digitaler Geräte
- Umgang mit Daten und Dateien
- Reflektieren über digitale Welt

Kompetenzen haben und (weiter)entwickeln, indem sie folgende Beobachtungspunkte fokussieren:

- ↪ Das Kind kann in Gesprächen über die digitale Welt reflektieren (z.B. ob es ihm angenehm ist, wenn ein Foto von ihm gemacht und veröffentlicht wird, d.h. alle Menschen ein Foto von ihm im Internet sehen oder ob es Menschen kennt, die mit einem Computer arbeiten und was die genau tun.). [Hinweis: Bezogen auf dieses Spielsetting könnte ein Kind beispielsweise darüber sprechen, wozu die Eltern KI nutzen oder woran man erkennt, dass eine KI kein Mensch ist und Fehler machen kann.]
- ↪ Das Kind benutzt zu zweit oder allein ausgewählte Programme zur Herstellung oder Veränderung von Produkten am Computer (z. B. Programm starten, navigieren, einsetzen: Fotos herstellen, bearbeiten; Zeichnen am Tablet; etwas aufnehmen oder Aufnahmen kürzen).
- ↪ Das Kind kann digitalen Geräten einfache Befehle geben (z.B. Staubsaugerroboter so programmieren, dass er nur bestimmte Regionen reinigt oder Spielroboter gewisse Bewegungen durchführen).

Was muss ich vor der Umsetzung wissen?



Installieren Sie vor der Durchführung auf einem mobilen Endgerät (z. B. Tablet) die App KinderGPT app2.kindergpt.com/deep/redeem?code=4AI4LNAW oder öffnen Sie die Anwendung im Internetbrowser web.kindergpt.com

Anschließend klicken Sie auf „Jetzt Code nutzen“ und scannen den QR-Code oder geben den Code ein: **4AI4LNAW**

Geben Sie dann einen Namen und als Geburtsjahr das ungefähre Alter der Kinder ein. Anschließend können Sie beginnen mit dem Avatar „Kleo, der clevere Koala“ zu chatten. Klicken Sie dafür auf „Jetzt starten“ und suchen Sie eine beliebige Stimme für Kleo aus. Um gemeinsam mit den Kindern eine Geschichte zu erstellen, klicken Sie auf „Tolle Geschichten erleben“.

Nun können Sie per Chat- oder Spracheingabe gemeinsam mit den Kindern den Beginn einer Geschichte eingeben und diese im Wechsel mit Kleo fortführen. Für die Spracheingabe benötigen Sie ein dazu fähiges Gerät (Tablet oder Smartphone). Sollte die Spracheingabe nicht funktionieren, tippen Sie die Inhalte, die die Kinder Ihnen sagen, ein.

Als KI-Anwendung basiert KinderGPT auf einem Sprachmodell, das Texte mithilfe von zuvor gelernten Daten generiert. Die Antworten der KI entstehen nicht durch eigenes Verstehen, sondern durch Wahrscheinlichkeiten und Muster aus diesen Daten. Daher können Inhalte ungenau, erfunden oder fehlerhaft sein. Dieses Wissen ist für die pädagogische Begleitung zentral.

Was ist eine KI (Künstliche Intelligenz)?

Ein Computerprogramm, das mithilfe von Daten Aufgaben erledigt, für die sonst menschliches Denken nötig ist (z. B. Texte erzeugen oder Fragen beantworten).

Was ist ein Chatbot?

Eine KI-Anwendung, mit der man über Text oder Sprache „chatten“ kann und die darauf mit Antworten reagiert.

Was ist ein Sprachmodell?

Ein spezieller Typ KI, der Sprache gelernt hat und Wörter so kombiniert, wie sie häufig zusammen vorkommen – es versteht Inhalte nicht, sondern berechnet Wahrscheinlichkeiten.

Was ist ein Prompt?

Eine Anweisung oder Frage an die KI, die bestimmt, was und wie sie antwortet. Je genauer der Prompt, desto gezielter das Ergebnis.

Was sind Daten?

Informationen, die in einer bestimmten Form gespeichert und verarbeitet werden können. Für eine KI sind Daten die Grundlage, um Muster zu erkennen, Zusammenhänge zu lernen und Aufgaben zu lösen. Sie können aus Texten, Bildern, Zahlen, Tönen oder anderen Quellen bestehen.

Was muss man noch wissen?

KI hat kein Bewusstsein, keine Gefühle und keine Absichten; KI „weiß“ Dinge nicht, sondern erzeugt Antworten aus Wahrscheinlichkeiten. KI kann überzeugend klingen und trotzdem falsche oder erfundene Inhalte liefern. Die Qualität der Antworten hängt stark von der Qualität des Prompts ab. KI ist von Menschen programmiert und spiegelt deren Entscheidungen und Daten wider. KI ersetzt kein eigenes Denken, sondern ist ein Werkzeug.

Dieses Spielsetting ist flexibel an den pädagogischen Alltag Ihrer Einrichtung anpassbar. Es kann im Morgenkreis, in Kleingruppen oder mit einzelnen Kindern durchgeführt und über mehrere Tage hinweg wiederholt aufgegriffen werden. Auch eine Verknüpfung mit anderen Angeboten (z. B. Malen, Basteln, Vorlesen) ist möglich.

Probieren Sie bevor Sie mit den Kindern arbeiten den Dialog mit Kleo einfach aus und beobachten Sie, wie sich die Textgeschichte verändert, je nachdem wie Sie den Prompt gestalten. Im Hintergrund haben wir schon voreingestellt, dass die Geschichte ca. 100 Worte haben soll. Hier ein paar Ideen und verschieden komplexe Promptideen zum Experimentieren:

Sehr einfach: „Erzähle eine Geschichte mit einem Drachen.“ oder „Erzähle eine Geschichte mit einem Drachen und einer Prinzessin.“

Einfach: „Erfinde eine lustige Geschichte mit einem Drachen und einer Prinzessin in einem zu kleinen Schloss.“

Mittel: „Erzähle eine Geschichte über einen freundlichen Drachen und eine mutige Prinzessin. Die Geschichte soll ein schönes Ende haben.“

Etwas komplexer: „Erfinde eine Geschichte mit einem Drachen, einer Prinzessin und einem Problem, das sie gemeinsam lösen. Die Geschichte soll spannend, aber nicht gruselig sein.“

Komplex: „Erzähle eine Geschichte über einen Drachen und eine Prinzessin, die sich zuerst streiten und sich am Ende vertragen. Die Geschichte, die im winzig kleinen Schloss beginnt, geht im Wald weiter und endet gut. Die Prinzessin soll eine eigene Idee haben und nicht gerettet werden.“

Ablauf und Material

Sie als Fachkraft führen in die Nutzung ein. Zu Beginn formulieren Sie Prompts, dann gemeinsam mit den Kindern, mit denen die KI eine Geschichte erfindet. Schrittweise übernehmen die Kinder das Prompten. Über mehrere Durchgänge vergleichen die Kinder unterschiedliche KI-Geschichten und erleben, dass verschieden formulierte Prompts zu unterschiedlichen Ergebnissen führen. In Gesprächen reflektieren die Kinder mit Ihnen gemeinsam, wie sie die Geschichte beeinflussen können und dass die KI kein echtes Lebewesen ist, sondern Texte erfindet.



Tablet mit Internetzugang



installierte App: KinderGPT – PEP Avatar „Kleo, der clevere Koala“



(optional): Drucker, um KI-generierte Bilder oder Texte auszudrucken

Einstieg ins Thema – Kennenlernen und Ausprobieren von Kleo

Ein möglicher Einstieg in das Thema kann mit einer offenen Frage im Kreis der Kinder erfolgen, in der Leseecke, der Bibliothek... „Wie entstehen eigentlich Geschichten?“ oder „Kann ein Computer auch eine Geschichte erfinden?“

In einem gemeinsamen Gespräch werden die Erfahrungen und Ideen der Kinder gesammelt, zum Beispiel: „Mama liest mir Geschichten vor.“ „Ich erfinde selbst Geschichten.“ „Meine Hörbox spielt was.“ Sie als pädagogische Fachkraft greifen diese Beiträge auf und bringen eigene Erfahrungen ein. Anschließend erfolgt die Überleitung zur digitalen Anwendung: „Es gibt Programme auf dem Tablet, die Geschichten erfinden können. Das nennt man Künstliche Intelligenz. Wollen wir gemeinsam ausprobieren, wie das funktioniert?“

Stellen Sie den Avatar Kleo vor, öffnen Sie die App und erkunden Sie gemeinsam mit den Kindern die Funktionen. Erste kurze Prompts werden eingegeben oder ausgesprochen, um Kleo kennenzulernen (siehe oben). Mögliche Gesprächsimpulse sind: „Was hat Kleo erzählt?“ „Hat euch die Geschichte gefallen?“ „Was würdet ihr anders machen?“ Die Nutzung wird in den nächsten Tagen wiederholt und in den Tages- oder Wochenverlauf integriert, damit die Kinder Sicherheit gewinnen, Interesse entwickeln und zunehmend mit Begleitung eigene Anweisungen formulieren können.

Geschichtenwelten – Texte und Bilder mit KI erkunden (Variation)

Nutzen Sie die KI über mehrere Tage gemeinsam mit den Kindern als Werkzeug zum Erfinden von Geschichten. Die Kinder probieren aus, wie die KI mithilfe von Prompts nicht nur Texte, sondern auch Bilder erzeugen kann. Sie geben Anweisungen für den Beginn einer Geschichte, für Figuren, Orte oder Stimmungen und lassen sich passende Bilder dazu erstellen. Kleo kann das!

Anknüpfungspunkte können geschaffen werden, indem zum Beispiel bereits bekannte Geschichte gemeinsam weitergeführt werden und eigene Vorstellungen und Ideen der Kinder einfließen. Möglich ist auch, dass die Kinder sich eine ganz neue Geschichte ausdenken, zum Beispiel zu einem aktuellen Erlebnis in der Kita oder mithilfe der KI ein alternatives Ende für eine Geschichte erfinden. So erleben Kinder, dass sich durch kleine Veränderungen in den Prompts die Geschichte unterschiedlich entwickelt.

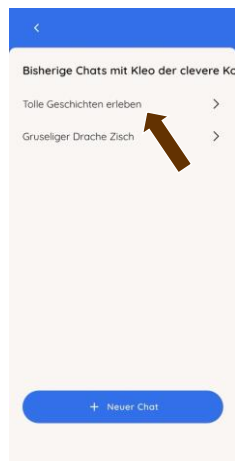
Die entstandenen Texte und Bilder werden gemeinsam betrachtet, angehört oder ausgedruckt, weiterverarbeitet oder sich nacherzählt. Zum Beispiel können die Geschichten auch in Rollenspiele übertragen und dort weitergespielt oder nacherzählt werden. Das Ausprobieren und kreative Erleben steht hierbei im Vordergrund: Die Kinder entdecken, wie sich Geschichten und Bilder verändern, wenn sie Prompts anpassen oder erweitern. In Gesprächsrunden reflektieren sie, was gut gelungen ist, was überraschend war und wo die KI an Grenzen stößt. So erfahren die Kinder, dass KI Geschichten und Bilder erfinden kann, aber keine echten Vorstellungen oder Gefühle hat und auf menschliche Anweisungen angewiesen ist.



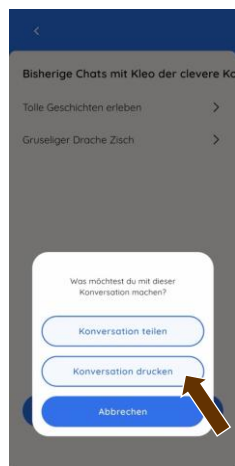
Zum Ausdrucken der Geschichte können Sie wie folgt vorgehen:



1. Über das Sprechblasen-Symbol gelangen Sie zu den bisher erstellten Geschichten.



2. Klicken Sie für mehrere Sekunden auf die Geschichte, die Sie ausdrucken möchten. Es erscheint die Frage „Was möchtest du mit dieser Konversation machen?“.



3. Klicken Sie nun auf den Button „Konversation drucken“, um die Geschichte auszudrucken.
-

Mit dem Chatbot kreativ sein und reflektieren

Am Ende einer Erkundungsphase werden die gemeinsam mit dem Chatbot entstandenen Geschichten und Bilder betrachtet und besprochen. Unterschiedliche Ergebnisse, die durch verschiedene Prompts entstanden sind, werden dabei nicht vorgegeben oder bewertet, sondern dienen als Anlass für ein echtes Gespräch. Ein echtes Gespräch entsteht, wenn Kinder eigene Eindrücke, Ideen, Vermutungen und Erfahrungen einbringen dürfen und diese von Ihnen als Fachkraft aufgegriffen, miteinander verbunden und weitergeführt werden. Sie steuern das Gespräch nicht über richtige oder falsche Antworten, sondern halten den Dialog offen, fassen Gedanken zusammen und stellen Bezüge her.

Ausgehend von Unterschieden zwischen den KI-Geschichten und Bildern entwickeln die Kinder gemeinsam Erklärungen dafür, warum der Chatbot zu unterschiedlichen Ergebnissen kommt. Sie unterstützen dabei, indem Sie altersgerecht erklären, dass der Chatbot Texte und Bilder nicht weiß, sondern erfindet. Die KI arbeitet als Sprachmodell mit Wahrscheinlichkeiten und kombiniert Wörter und Inhalte so, wie sie häufig zusammen vorkommen. Dabei wird thematisiert, dass der Chatbot in seinen Antworten wie ein lustiger, freundlicher oder kluger Gesprächspartner klingen kann, obwohl er kein echtes Lebewesen ist. Er hat keine Gefühle, keine Absichten und kein eigenes Erleben. Diese Unterscheidung wird gemeinsam besprochen, um zu verdeutlichen, dass Nähe, Freundschaft und Verstehen nur zwischen Menschen entstehen können.

Zusätzlich wird reflektiert, dass die KI nur mit den Informationen arbeiten kann, die Menschen ihr geben. Alles, was in einen Prompt eingegeben oder ausgesprochen wird, sind Informationen, die an die KI weitergegeben werden. Gemeinsam wird besprochen, dass dabei auch persönliche oder private Dinge preisgegeben werden könnten und dass es wichtig ist, bewusst zu entscheiden, was man der KI mitteilen möchte und was nicht. Durch den Bezug zur eigenen Wahrnehmung und Kreativität – zum Beispiel eigene Ideen, Gefühle und Erfahrungen – wird deutlich, dass die Kinder selbst die Quelle der Ideen sind und die KI von ihnen gesteuert ist. Durch das Verändern von Prompts, Figuren oder Bildern erkennen die Kinder, dass KI-Ergebnisse stark von menschlichen Eingaben abhängen und dass die Verantwortung für Inhalte immer bei den Menschen liegt, die die KI nutzen.

Anlässe nutzen

KI-Ergebnisse reflektieren

„Welche Geschichte hat euch am besten gefallen?“ „Welche war komisch oder unpassend?“ „Hat die KI immer so erzählt, wie ihr es wolltet?“

Hinweis: Es gibt keine „perfekte“ KI-Antwort; Ergebnisse sind berechnet und erfunden.

Unterschiede durch Prompts thematisieren

„Warum klingt diese Geschichte anders als die andere?“ „Was haben wir diesmal anders gesagt?“ „Können sich Chatbots auch irren?“

Hinweis: Unterschiedliche Prompts führen zu unterschiedlichen Ergebnissen.

Erfahrungen der Kinder einbeziehen

„Wie erfindet ihr selbst Geschichten?“ „Was ist euch wichtig in einer Geschichte?“ „Habt ihr schon erlebt, dass jemand eine Geschichte anders erzählt als ihr?“

Hinweis: Menschen bringen eigene Erfahrungen und Gefühle ein.

Chatbot und KI kindgerecht erklären

„Woher weiß der Chatbot, was er schreiben soll?“ „Denkt die KI sich das aus?“ „Kann die KI fühlen oder entscheiden?“

Hinweis: KI nutzt gelernte Sprachmuster und Wahrscheinlichkeiten.

Bezug zur Lebenswelt Eigene ‚Ideenbasis‘: „Was habt ihr euch selbst ausgedacht?“
„Was hätte die KI nicht wissen können?“ „Warum sind eure Ideen besonders?“

Hinweis: Eigene Gedanken, Erlebnisse und Gefühle kann nur der Mensch einbringen.

Fragetypen nach Komplexität

**Ja-/Nein-Fragen
(Einstieg)** „Hat euch die Geschichte gefallen?“
„Hat die KI das verstanden, was ihr wolltet?“
„Ist die KI ein echtes Lebewesen?“

Hinweis: Nein – sie ist ein Programm.

Entscheidungsfragen „Gefällt euch diese Version oder die andere besser?“
„War der Prompt eher gut oder eher ungenau?“

Einfache W-Fragen „Was hat die KI zur Geschichte hinzugefügt?“
„Was habt ihr verändert?“

Komplexere W-Fragen „Was ist der Unterschied zwischen einer Geschichte von Kindern und einer von der KI?“ „Wie kommt es, dass derselbe Chatbot ganz verschiedene Geschichten erfindet?“

**Warum-Fragen
(Reflexion)** „Warum kann die KI Geschichten erfinden, ohne etwas erlebt zu haben?“
„Warum ist es wichtig, selbst mitzudenken und nicht alles der KI zu überlassen?“

Walter-Laager, C., Aden, H., Rosière, S. L., Flöter, M., Meyer, M., Barbarics, J. & Bemprechtsz-Luthardt, J. (2026). Geschichten erfinden mit einem Chatbot. Spielsetting. Internes Projektdokument für die Multiplizierungsphase. ProfIZ. Internationale Zentrum PEP gGmbH, Berlin.

Dieses Projekt wird aus Mitteln des Bundesbildungsministeriums unter dem Förderkennzeichen 01JD2407 gefördert. Die Verantwortung für den Inhalt dieser Veröffentlichung liegt bei den Autor*innen.

Gefördert vom: