

KI-Exkursion

Alles Fake? - Künstlerische Intelligenz im Experiment

Ein Beitrag von Phuong Anh Meier,
Axel Möws und Ina Viering

zum studentischen DINI-Wettbewerb
2023/24

Mit KI lernen: Intelligente Bildung für
eine intelligente Zukunft

Universität Osnabrück, FB 01, IfKK,
Experimentelles Design
(Projekt wurde im Testlauf durchgeführt
am 24.05.2024)



Live Generierung der Wörtersammlung: *Wandern, Johnny Depp, Regenbogen, Mittelalter, ...* (siehe exemplarischer Zeitplan: Begrüßung)

KURZBESCHREIBUNG

In den sozialen Netzwerken werden wir von Ideen eines perfekten Lebens überschüttet. In Zeiten von künstlicher Intelligenz scheinen die Grenzen unendlich weit - alles schöne Bilder, aber alles fake. Die Fähigkeit, zwischen echten und gefälschten Inhalten zu unterscheiden, wird immer wichtiger. Besonders in der Bildung spielt die Schulung von Medienkompetenz eine zentrale Rolle. Schüler*innen lernen durch unser Projekt, kritisch zu denken und Informationen zu hinterfragen. Diese kreative Auseinandersetzung mit Medienkompetenz ermöglicht es jungen Menschen sich verstärkt auf die Herausforderungen der digitalen Welt vorzubereiten.

Im Rahmen unseres Projekts wird sich eine Lerngruppe auf eine fiktive Exkursion begeben. Die gesamte fiktive Exkursion wird in einem neu erstellten Instagram-Profil dokumentiert und veröffentlicht.

Ein besonderer Fokus unseres Projekts liegt auf Technologien wie Deepfakes, bild- und textgenerierende KI-Plattformen.

Der Testdurchlauf hat erfolgreich die Aspekte von Innovation, Kreativität, Nutzungsfreundlichkeit und Übertragbarkeit auf die Lebenswelt von jungen Menschen gezeigt.

EXEMPLARISCHER ZEITPLAN FÜR DIE FIKTIVE KI-EXKURSION

1. Begrüßung: (25 min)

- Vorstellung
- Vorstellung des Themas und Ziels
- Einstieg mit MentiMeter: "Nenne ein Wort, das du gerne als Bild sehen würdest."; Live-Generierung der "Wörtersammlung"
- Kurze Besprechung und Reflexion

2. Zeichendiktat: (2* 10 min) + Nachbesprechung (15 min)

- Alle bekommen dasselbe Bild, um Unterschiede sichtbar zu machen. -> zwei Bilder, zwei Akteure
- Material: Ist jedem freigestellt, (Stift und Papier wird gestellt)
- Übung für eine präzise Beschreibung

3. KI: (60 min)

- Rückblick: MentiMeter
- Theoretischer Input: Definition von KI
- Einführung in die Software: Leonardo AI
- Ausprobieren, Experimentieren
- Bilder vom Zeichendiktat generieren

4. Exkursion faken: (30 min)

- Ort wird im Plenum entschieden
- Exkursionsplan mit ChatGPT generieren
- Gemeinsam über die Pläne sprechen und entscheiden, welcher Plan genommen wird
- Einteilung in Kleingruppen
- Jede Gruppe beschäftigt sich mit einem Exkursionstag

5. Insta Post: (90 min)

- Fachschaft + eigener Account
- Bilder + Caption werden generiert
- Endergebnisse werden vorgestellt, Reflexion, Erfahrungen teilen
- Grundsätzlich reflektieren, Diskussion über Identifikation von Fake-Medien

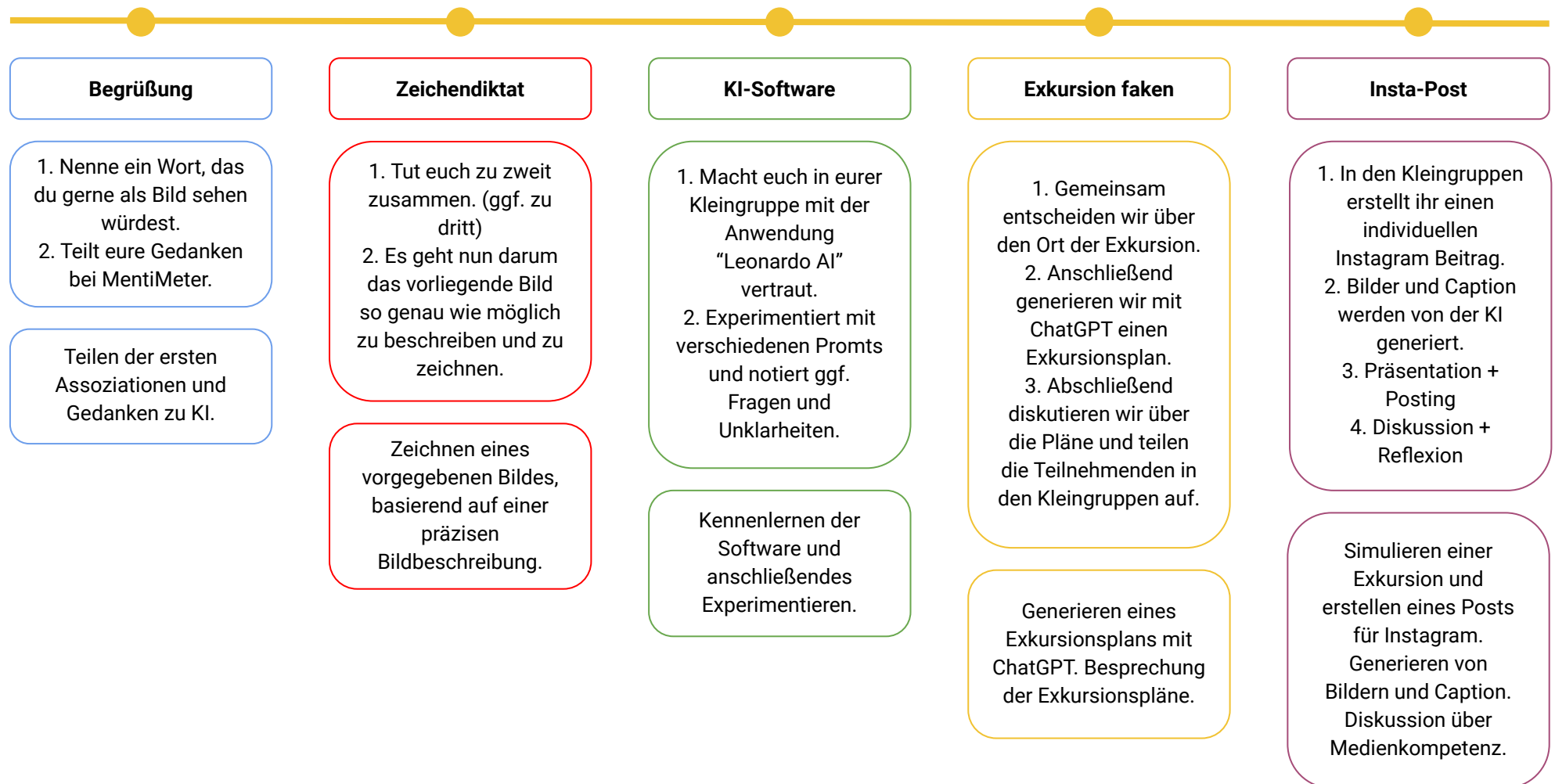
6. Medienkompetenz (15 min)

- Einordnung des Vorhabens, Bezugnahme auf die Medienkompetenzen exemplarisch am Medienkompetenzrahmen NRW
- Diskussion über Relevanz von Medienbildung

Rahmen

- **Erlebnis & Erkenntnis:** Teilnehmende erfahren Grundlagen und erleben praktische Anwendungen von KI. Ebenso wie die Diskussion und Reflexion in diesem Zusammenhang. Dadurch soll die Medienkompetenz aller Beteiligten erweitert werden.
- **Zeitraum:** ca. 4:15 Std.
- **Zielgruppe:** Schüler*innen, Lehrer*innen, ...
- **Material:** Mobiles Endgerät
- **Örtlichkeit:** Digital-ausgestatteter Raum
- Keine Kosten

CUSTOMER JOURNEY MAP



IMPRESSIONEN

01_Zeichendiktat



Bilder generiert mittels Leonardo AI

02_Präsentation der Bilder



03_Diskussion Instagram Post



*Echte Bilder



EXEMPLARISCHER EXKURSIONSPLAN – VON CHATGPT GENERIERT

Exkursionsplan für 10 Tage auf dem Bauernhof

Tag 1

Anreise, Begrüßung und Einführung mit Hofbesichtigung und Kennenlernen der Gastfamilie.

Tag 2

Mithelfen bei der Tierfütterung und Einführung in den Ackerbau, anschließend Skizzieren und Malen der ländlichen Umgebung.

Tag 3

Beschäftigung mit der Viehhaltung und Tierpflege, ergänzt durch praktische Übungen zum Zeichnen und Malen von Tieren.

Tag 4

Einführung in die landwirtschaftlichen Maschinen und deren Bedienung, anschließend künstlerische Skizzen.

Tag 5

Feldarbeit und Ernte saisonaler Produkt, gefolgt von der Erstellung von Land Art Projekten mit natürlichen Materialien.

Tag 6

Helfen im Stall und Bauernhofleben kennenlernen, Einführung in Fotografie und Abschlusspräsentation.

Tag 7

Feldarbeit, Skulpturworkshop und Abend ausklingen lassen mit einem Barbeque.

Tag 8

Fütterung der Tiere und Gartenarbeit, individuelle Arbeit an Kunstprojekten, anschließend Präsentation der Werke.

Tag 9

Wanderung durch die Wälder, Landschaft malerisch auf Leinwänden festhalten, Präsentation der Kunstwerke, abschließend bayerischer Themenabend.

Tag 10

Abschließender Museumsrundgang, Abschluss und Heimreise.

EXEMPLARISCHER INSTAGRAM-POST







🌹 ✨ Heute war ein Tag voller Inspiration und Kultur in Bamberg! Wir haben im wunderschönen Rosengarten der Neuen Residenz gezeichnet, die charmante Altstadt erkundet und das beeindruckende Alte Rathaus besichtigt. Ein Highlight war der Besuch der barocken Basilika Vierzehnheiligen – einfach atemberaubend! 🏛️ 🎨

Am Abend haben wir den Tag in einem gemütlichen Biergarten bei leckerem Essen ausklingen lassen. Wir haben unsere Erlebnisse reflektiert und viel gelacht. Prost auf einen unvergesslichen Exkursionstag! 🍷 🏰

#Kunstexkursion #Bamberg #Rosengarten #Altstadt
#AltesRathaus #BasilikaVierzehnheiligen #Biergarten
#Unvergesslich #Inspiration #KunstundKultur



MEDIENKOMPETENZRAHMEN (NRW)

1. BEDIENEN UND ANWENDEN 	2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN 	3. KOMMUNIZIEREN UND KOOPERIEREN 	4. PRODUZIEREN UND PRÄSENTIEREN 	5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN 	6. PROBLEMLÖSEN UND MODELLIEREN 
1.1 Medieneinrichtung (Hardware) Medieneinrichtung (Hardware) kennen, auswählen und reflektiert anwenden; mit dieser verantwortungsvoll umgehen	2.1 Informationsrecherche Informationsrecherchen zielgerichtet durchführen und dabei Suchstrategien anwenden	3.1 Kommunikations- und Kooperationsprozesse Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen	4.1 Medienproduktion und Präsentation Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren; Möglichkeiten des Veröffentlichens und Teilens kennen und nutzen	5.1 Medienanalyse Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren	6.1 Prinzipien der digitalen Welt Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen
1.2 Digitale Werkzeuge Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen	2.2 Informationsauswertung Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten	3.2 Kommunikations- und Kooperationsregeln Regeln für digitale Kommunikation und Kooperation kennen, formulieren und einhalten	4.2 Gestaltungsmittel Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen	5.2 Meinungsbildung Die interessengeleitete Setzung und Verbreitung von Themen in Medien erkennen sowie in Bezug auf die Meinungsbildung beurteilen	6.2 Algorithmen erkennen Algorithmische Muster und Strukturen in verschiedenen Kontexten erkennen, nachvollziehen und reflektieren
1.3 Datenorganisation Informationen und Daten sicher speichern, wiederfinden und von verschiedenen Orten abrufen; Informationen und Daten zusammenfassen, organisieren und strukturiert aufbewahren	2.3 Informationsbewertung Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten	3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten	4.3 Quelldokumentation Standards der Quellenangaben beim Produzieren und Präsentieren von eigenen und fremden Inhalten kennen und anwenden	5.3 Identitätsbildung Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen	6.3 Modellieren und Programmieren Probleme formalisiert beschreiben, Problemlösestrategien entwickeln und dazu eine strukturierte, algorithmische Sequenz planen; diese auch durch Programmieren umsetzen und die gefundene Lösungsstrategie beurteilen
1.4 Datenschutz und Informationssicherheit Verantwortungsvoll mit persönlichen und fremden Daten umgehen; Datenschutz, Privatsphäre und Informationssicherheit beachten	2.4 Informationskritik Unangemessene und gefährdende Medieninhalte erkennen und hinsichtlich rechtlicher Grundlagen sowie gesellschaftlicher Normen und Werte einschätzen; Jugend- und Verbraucherschutz kennen und Hilfs- und Unterstützungsstrukturen nutzen	3.4 Cybergewalt und -kriminalität Persönliche, gesellschaftliche und wirtschaftliche Risiken und Auswirkungen von Cybergewalt und -kriminalität erkennen sowie Ansprechpartner und Reaktionsmöglichkeiten kennen und nutzen	4.4 Rechtliche Grundlagen Rechtliche Grundlagen des Persönlichkeits- (u.a. des Bildrechts), Urheber- und Nutzungsrechts (u.a. Lizenzen) überprüfen, bewerten und beachten	5.4 Selbstregulierte Mediennutzung Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen	6.4 Bedeutung von Algorithmen Einflüsse von Algorithmen und Auswirkung der Automatisierung von Prozessen in der digitalen Welt beschreiben und reflektieren

MEDIENKOMPETENZ – EBENEN

1. BEDIENEN UND ANWENDEN



1.2 Digitale Werkzeuge

Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

Umgang mit digitalen Werkzeugen:

Die Teilnehmenden lernen verschiedene digitale Werkzeuge kennen, wie zum Beispiel Leonardo AI, und verstehen ihren Funktionsumfang. Sie werden ermutigt, diese Werkzeuge kreativ, reflektiert und zielgerichtet bei der interaktiven Bildgenerierung während der Exkursion einzusetzen.

2. INFORMIEREN UND RECHERCHIEREN



2.3 Informationsbewertung

Informationen, Daten und ihre Quellen sowie dahinterliegende Strategien und Absichten erkennen und kritisch bewerten

Informationsbewertung:

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der kritischen Bewertung von Informationen, insbesondere im Zusammenhang mit visuellen Inhalten im Internet. Die Teilnehmenden werden angeleitet, den Ursprung solcher Inhalte zu hinterfragen und Strategien sowie Absichten dahinter zu erkennen und zu bewerten.

5. ANALYSIEREN UND REFLEKTIEREN



5.1 Medienanalyse

Die Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren

Analyse und Reflexion der Medienlandschaft:

Die Exkursion fördert nicht nur die Anwendung digitaler Werkzeuge, sondern auch die kritische Analyse von Medien. Die Teilnehmenden reflektieren die Bedeutung und Risiken von Künstlicher Intelligenz für Gesellschaft und Bildung. Die praxisnahe Erprobung der bildgenerierenden KI vertieft das Verständnis der Teilnehmenden für die Anwendung und Auswirkungen dieser Technologie in der aktuellen Medienlandschaft.

REFERENZEN, LINKS, NACHWEISE

Medienberatung NRW (2019), Medienkompetenzrahmen NRW, medienkompetenzrahmen.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw/, 27.03.2024.

Ohne Autor (2024), Alles Fake? Künstlerische Intelligenz als Experimentelle Exkursion, <https://vimeo.com/971686161>, 30.06.2024.

Ohne Autor (2024), @bambergartjourney, https://www.instagram.com/invites/contact/?igsh=1hbozeejbxnzs&utm_content=upeuslq, 30.06.2024.

Ohne Autor (o.J.), Creativity, Unleashed., <https://leonardo.ai/>, 27.03.2024.

Ohne Autor (o.J.), Design und künstliche Intelligenz, <https://www.designundki.de/>, 27.03.2024.