Inhalte des Kurses

A. Zwei **Schnupperangebote** mit je 2 h (= 4 h),

- KÜNSTLICHE INTELLIGENZ (KI) – Chancen, Möglichkeiten, Risiken und Grenzen
- KI-basiertes Fake-Quiz, Experimente mit KI, selbst Fakes erstellen
- Erarbeitung, dass Geschichte keine exakte Wissenschaft ist und auch KI widersprüchliche Ergebnisse liefert -> Übergang zum Thema Fakes
- Sensibilisierung zur Auseinandersetzung mit lokaler Geschichte
- Klarstellung, dass KvB keine Randnotiz der Geschichte ist

B. **Wöchentlicher Kurs** á 2h (= 20h) | außer in den Ferien

Die wöchentlichen Kurse dienen der Herstellung der „Ausstellungsstücke" für die interaktive Ausstellung / öffentliche Präsentation der Projektergebnisse im Juni 2024.

1. **Katharina von Bora – Erstellung KI gestützter Portraits | 2h**

Über KI-gestützte Porträts der Katharina von Bora (v.a. als Kind) soll eure Annäherung an die Virtualisierung der geschichtlichen Figur begonnen werden. Die KI-generierten Bilder stellen dabei eine Fiktion auf Grundlage bestimmter Daten dar. Es soll untersucht werden, inwiefern sich die Ergebnisse der KI im Laufe der Zeit verändern.

2. **KvB interviewen – Recherche, Informationskompetenz, „richtig prompten" | 4h**

Mithilfe unterschiedlicher Text-KI-Tools soll ein Interview mit Katharina von Bora (oder/und eine Kurz-Biographie) entstehen, die als Grundlage für die Virtualisierung dient. Dabei erwerben die Teilnehmenden Informationskompetenz und lernen das richtige „prompten" – also das Verfassen von Eingaben für die KI.

3. Ausstellungsbesuch zu KvB – Audio-, Video- und Foto-Walk | 2h

Mit dem Ausstellungsbesuch sollen die Teilnehmenden aktiv die geschichtlichen Grundlagen über KvB erfahren und gleichzeitig eine sinnvolle, produktive Beschäftigung mit Medien realisieren. Dazu wird auf Grundlage der Medien Video, Foto und Audio der „Walk" durch die Ausstellung dokumentiert. Eine Befragung der Macherinnen ist geplant.

4. Digitale Spiele mit KI generieren oder bereichern | 4h

Mit der Entwicklung eines kleinen digitalen Spiels soll Geschichte interaktiv erlebbar gemacht werden. Dabei sollen vorhandene Brettspiele des HGV Brehna als Grundlage für ein digitales Spiel genutzt werden. Die Umsetzung erfolgt dann durch gezielte Prompts für eine Text-KI mit dem Ergebnis einen Code für ein HTML-Spiel oder Elemente für ein einfaches Spiel-Erstellungs-Tool zu generieren.

5. StopMotion mit KI-generierten Bildern | 4h

Zum Thema wurden und werden diverse Bilder durch die KI generiert. Auf dieser Grundlage wird eine kleine Geschichte erdacht, welche als StopMotion / Animations-Video von den Teilnehmenden produziert wird. Die Ausdrucksform eines StopMotion-Videos umgeht hier die Limitierungen des Realfilms und ermöglicht eine Darstellung von geschichtlichen Zusammenhängen in einem digitalen Produkt.

6. Digitales Kloster Brehna – Virtualisierung mit Mozilla Hubs | 4h

Den Abschluss der wöchentlichen Arbeitsgemeinschaft bildet die Virtualisierung des Klosters Brehna als Digitales Kloster (Bauplan). Dabei sollen die Orte in Brehna virtuell mit Mozilla Hubs (und dem Tool Spoke) erstellt und mit KI-Texturen versehen werden. Neben der lebendigen Erfahrung von Geschichte steht hier auch das Kennenlernen des Klosterlebens (Alltag der Augustinerinnen) im Mittelpunkt.

C. **Intensivkurs** (= 20 h) drei Tage im Juni 2024 + Festveranstaltung

Der Intensivkurs zum Abschluss des Projektes dient der Zusammenstellung und Bündelung der vielfältigen Projektergebnisse und Erkenntnisse. Dabei steht die Beschäftigung mit den eigenen Sinnen im Vordergrund. Durch experimentelle Medienarbeit soll so ein Verweis auf die Zukunft ermöglicht und der Bogen aus Geschichte hin zur Zukunft geschlossen werden.

Dazu sind folgende Inhalte für den Intensivkurs geplant:

- Videoschnitt der aufgezeichneten Medien des wöchentlichen Kurses
- Erstellung Actionbound mit Geokoordinaten, Quizfragen und Medienelementen
- Vorbereitung der interaktiven Ausstellung (öffentliche Präsentation)
- Generierung „neuer" KI-Portraits von KvB und Erstellung von Collagen/Mosaiken/Vergleichen im zeitlichen Verlauf
- Hologramm-Experiment: Erstellung eines Handy-Hologramms mithilfe einer CD-Hülle
- Virtualisierung der KvB für die interaktive Ausstellung und das Ergebnis Katharina-Avatar