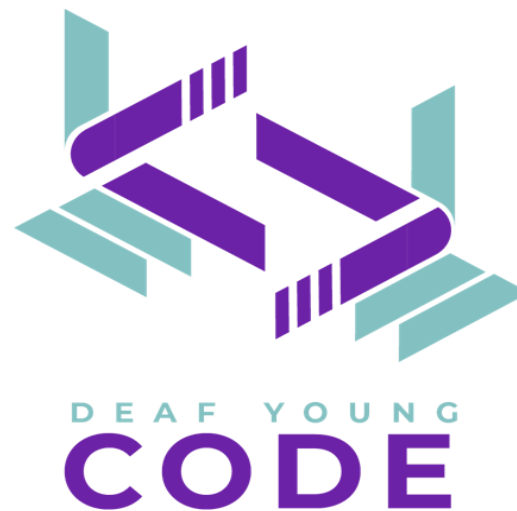


MODULPLAN Und INHALT

Modul 6

FIGMA - GENERATIVE KI



Version 1.0

MODULPLAN

Modulplan	
Titel	Module : FIGMA - Generative AI
Dauer	3 Stunden (gesamt)
Lernziele	Ziele: • Wichtige Begriffe verstehen: Frame, Prompt und Layer • mehr Selbstvertrauen • Verstehen, warum visuelles Design und KI-Tools wichtig sind: für Schule, Arbeit und Alltag – besonders für gehörlose Menschen. • Den Ablauf erklären können: Idee → Figma-Skizze → Bilder/Elemente mit KI erstellen → Ergebnis am Bildschirm präsentieren. • Klare, zugängliche Designs erstellen
Unterrichtsplan	1. Digital Design & Development Basics Dauer: ~90 Minuten (2 Themen × 40 Minuten, + Pause 10 Minuten) 1. Einführung in Figma (40 Minuten) Ziel: Den Teilnehmern Figma als Design-Tool vorstellen, mit dem man gemeinsam Benutzeroberflächen erstellen kann.

Modulplan	
	Hauptpunkte: • Was ist Figma? Ein Tool im Browser, mit dem man Websites, Apps und digitale Produkte entwerfen kann. • Warum Designer es nutzen: Man kann gleichzeitig zusammen arbeiten (Echtzeit), alles bleibt übersichtlich und es unterstützt barrierefreies Design. • Rahmen, Formen und Textwerkzeuge verstehen : Wie man einfache Elemente platziert, den Platz organisiert und wichtige Informationen sichtbar macht. Aktivität: "Design Relay" : • Team-Aktivität: In kleinen Gruppen fügt jede Person nacheinander ein Element (z. B. Schaltfläche, Text, Symbol) in eine gemeinsame Figma-Datei ein. • Beispielaufgabe: einen einfachen Bildschirm für eine mobile App gestalten. • Vorlage nutzen: eine visuelle Vorlage hilft beim Layout (Starter-Rahmen mit Hinweisen). • Reihum sprechen: mit sichtbaren Countdown-Timer • Endergebnis: Jedes Team zeigt sein Bildschirmdesign. • Unterrichtsmethodik: • Live-Demo: Figma und die Benutzeroberfläche live zeigen (Beamer oder Bildschirm teilen) • Teamarbeit: Gemeinsam in Figma arbeiten, mit Laptops oder Tablets.

Modulplan	
	• Schritt-für-Schritt-Anleitungen, unterstützt durch Gebärdensprache. • Visuelle erklären: Zeigen und erklären im Team fördern.
	2. Einführung in Generative AI (40 Minuten) Ziele: Einführung in Generative KI als kreatives Tool: mit einfachen Texte eigene Bilder und visuelle Inhalte erstellen Hauptpunkte: • Was ist Generative AI? KI-Tools, die aus einer Textanweisung neue Inhalte machen, z.B.: Bilder • Warum Kreative es nutzen: Schnell neue Ideen finden, Geschichten visuelle erzählen und Design-Inspiration • Prompts, Stile und Ergebnisse verstehen: Wie man gute Prompts schreibt, visuelle Stile auswählt und die Ergebnisse verbessert. Aktivität: • Team-Aktivität: In kleinen Gruppen schreibt oder verändert jede:r Teilnehmer:in einen Text-Prompt, um mit einem Generativen KI-Tool (z. B. DALL·E, Canva AI, Bing Image Creator) ein neues Bild zu erstellen. • Beispielaufgabe: Entwirf ein Poster für eine gehörlosenfreundliche Veranstaltung • Jede Gruppe erstellt mehrere Bilder, die sich von Aufgabe zu Aufgabe weiterentwickeln.

Modulplan	
	• Bildgalerie am Ende: Zeigt die Ergebnisse wie eine Kunstkette. • Abstimmung: Welches Bild-Paar war am kreativsten, klarsten oder lustigsten? Unterrichtsmethodik: • Live-Demo: KI-Bilder live zeigen (Beamer oder Bildschirm teilen) • Schritt-für-Schritt: klare Anleitungen, visuell und mit Gebärdensprache • Teamarbeit: Kreativ in Gruppen mit Laptop oder Tablets. • Visuelle Diskussion fördern: Auf Bildelemente zeigen und wichtige Details mit Gesten erklären.
Benötigte Materialien	• Laptop • Internet • Begriffe • Youtube • Projektor • Ausdrucke • Handy

MODULINHALT

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
Inhalt	Digitale Kompetenzen	Digitale Kompetenz bedeutet: du kannst digitale Tools (z.B. Design-Software oder Programmiersprachen) nutzen, um Apps, Websites und Online-Inhalte zu erstellen. Du verstehst, wie digitale Systeme funktionieren, und kannst einfache digitale Produkte entwickeln und gestalten. Wichtige digitale Begriffe: • Figma: Ein digitales Design-Tool mit dem man App- und Website-Layouts erstellen kann. Mit Frames, Formen und Text plant man, wie ein Bildschirm später aussehen soll. Es ist sehr gut für Teamarbeit und visuelles Denken. • Generative AI: Eine Technologie, die aus deinen Anweisungen neue Inhalte macht – z.B. Bilder, Texte oder Designs. Du gibts einen Textbefehl ein und KI erstellt daraus ein Bild oder eine Idee.



Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		Prompt: Eine kurze Textanweisung, die du einer Generativen KI gibst. Zum Beispiel: „Ein roter Roboter im Wald“. Die KI liest deine Worte und erstellt etwas, das dazu passt. • Frame (in Figma): Ein Bereich für Designelemente. Das kann ein ganzer Bildschirm, ein Button-Bereich oder ein Layout-Abschnitt sein, wie eine „Seite“ oder eine „Leinwand“ für dein Design. • Layer: Ein einzelnes Element im Design (z.B. ein Textfeld oder ein Bild). Ebenen liegen übereinander, wie Aufkleber oder Papierstücke. • Style: Ein bestimmter visueller Look für ein Design oder ein KI-Bild. Styles können zum Beispiel „realistisch“, „Cartoon“, „3D“ oder „Aquarell“ sein. • Export: Dein Design oder Bild in einem teilbaren Format speichern, z. B. als PNG, JPG oder PDF, damit andere es ansehen oder nutzen können. Digitale Kompetenz bedeutet:

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		- Ideen visuell darstellen - Bei kreativen Projekten zusammenarbeiten - KI-Tools auf clevere und kreative Weise nutzen - Für Barrierefreiheit und die Bedürfnisse deiner Community gestalten.
Video Zusammenfassung	Youtube Links	Figma – www.xyz. Generative AI – www.xyz Wortschatz : Figma - https://youtube.com/shorts/Dr3NwVZJJPA?feature=share Generative KI - https://youtu.be/LLIK_kzivpM?si=oRCGTBbaUpqEy7XR Hot reload - https://youtube.com/shorts/J1VckoiTuls?feature=share Prototyping - https://youtube.com/shorts/HE_NcxiuQ0g?feature=share UI/UX Design - https://youtu.be/1vDWrf2AHHk?si=eGeEMCmcbjB54ktZ
Aktivität		1. Rollenspiel: Eine einfache App erstellen und überprüfen (Figma) Ziel: Verstehen wie Design funktioniert

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		In Figma gibt es fertige Vorlagen, mit denen man gut arbeiten kann. 1. Teile die Teilnehmer*innen in kleine Gruppen (3–4 Personen). 2. Jede Gruppe bekommt eine App-Idee (z.B.: "Wetter App," "To-do Liste"). 3. Entwurf: Farben und Farbverläufe 4. Gestaltung der Startseite (z. B. Registrierung) 5. Symbole und Bilder einfügen. 6. Farben und Schatten hinzufügen. 7. Stellt euch vor, ihr testet die App: Was fehlt noch? 8. Besprecht, was schwierig war.
		2. Real-Life Szenarien: Alltägliche Problemlösungen mit ChatGPT Ziel: Zeigen, wie ChatGPT bei alltäglichen Aufgaben helfen kann – zu Hause, bei der Arbeit oder im Privatleben. 1. Visuelle Szenarien präsentieren: Nutze klare Icons oder Bilder, um kurze, reale Situationen vorzustellen, wie zum Beispiel: 🍳 „Du weißt nicht, was du diese Woche kochen sollst.“ ✉️ „Du musst eine höfliche E-Mail an deinen Chef schreiben.“



Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		• 🧼 „Du möchtest dein Auto wie ein Profi reinigen.“ • 🛒 „Du willst eine Einkaufsliste und einen Speiseplan für die Woche erstellen.“ • 🗣️ „Du weißt nicht, wie du dein Problem dem Kundensupport erklären sollst.“
		2. Aktivität: Paarbeit – Was würdest du ChatGPT fragen? Die Teilnehmer*innen arbeiten zu zweit oder in kleinen Gruppen. Für jedes Szenario tun sie folgendes: 1. Eine Frage (Prompt) für ChatGPT überlegen. 2. Schreibe die erwartete Antwort (Text, Schritte oder Tipps) 3. Optional: Die echte ChatGPT-Antwort, auf dem Bildschirm vergleichen. 💬 Beispiel für Rezept-Planung: Aufgabe: „Erstelle einen wöchentlichen Speiseplan für eine vegetarische Familie mit einfachen Rezepten.“

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		📁 Antwort: 7-Tage-Menü + Einkaufsliste + Tipps zur Zubereitung.
		3. Logik- und Anpassungsaufgabe Fragen an die Teilnehmer*innen: • Wie kannst du den Prompt persönlicher machen? („Glutenfreie Optionen“ / „Nur Zutaten unter 10 €“ / „Für Kinder“) • Welche Details machen eine Aufforderung besser? Ton, Stil, Ziel, genaue Angaben. „Wenn du 5 Tage lang 3 Mahlzeiten pro Tag essen möchtest und jedes Rezept weniger als 30 Minuten dauern darf, wie viele Minuten wirst du insgesamt diese Woche mit Kochen verbringen?“
		4. Zusammenfassung: Visuelles Quiz + Gruppenreflexion Schnelles visuelles Quiz: „Welche Eingabeaufforderung ist besser?“ Zeigt zwei Prompts für dieselbe Aufgabe – eine unklare und eine detaillierte – dann fragt : Welches Ergebnis von ChatGPT ist besser?

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		Dann stellt die Frage: 🗣 Wie können dir diese Fähigkeiten im Alltag helfen? • Schulaufgaben? • E-mMils? • Wochen-Organisation? • Kreative Projekts?
Bewertung	Quiz	1. Wofür wird Figma hauptsächlich verwendet? A) Code für Websites schreiben B) Spieleentwicklung C) App Design und Website Layouts ✓ D) Videos anschauen
		2. In Figma: Was ist ein "Frame"? A) Eine Videodatei B) Ein Container für Designelemente, z.B. ein Bildschirmlayout ✓ C) Ein Hintergrundbild

Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		D) Ein Farbeffekt
		3. Warum verwenden Designer gerne Figma? A) Es funktioniert nur auf einem Computer B) Es ermöglicht die Zusammenarbeit in Echtzeit online ✓ C) Es werden nur gedruckte Plakate hergestellt D) Es gibt viele Farben 4. Wer kann ChatGPT verwenden? A) IT Manager B) Alle ✓ C) Lehrer D) Ärzte
		5. Was macht eine Eingabeaufforderung bei der Verwendung von ChatGPT besser? A) Eingabe so kurz wie möglich



Inhalt	Beschreibung	Inhalt
		B) Nur ein Wort verwenden B) Klare Details zu meinen Anforderungen ✓ D) Gib DAS WESENTLICHE in Großbuchstaben ein.