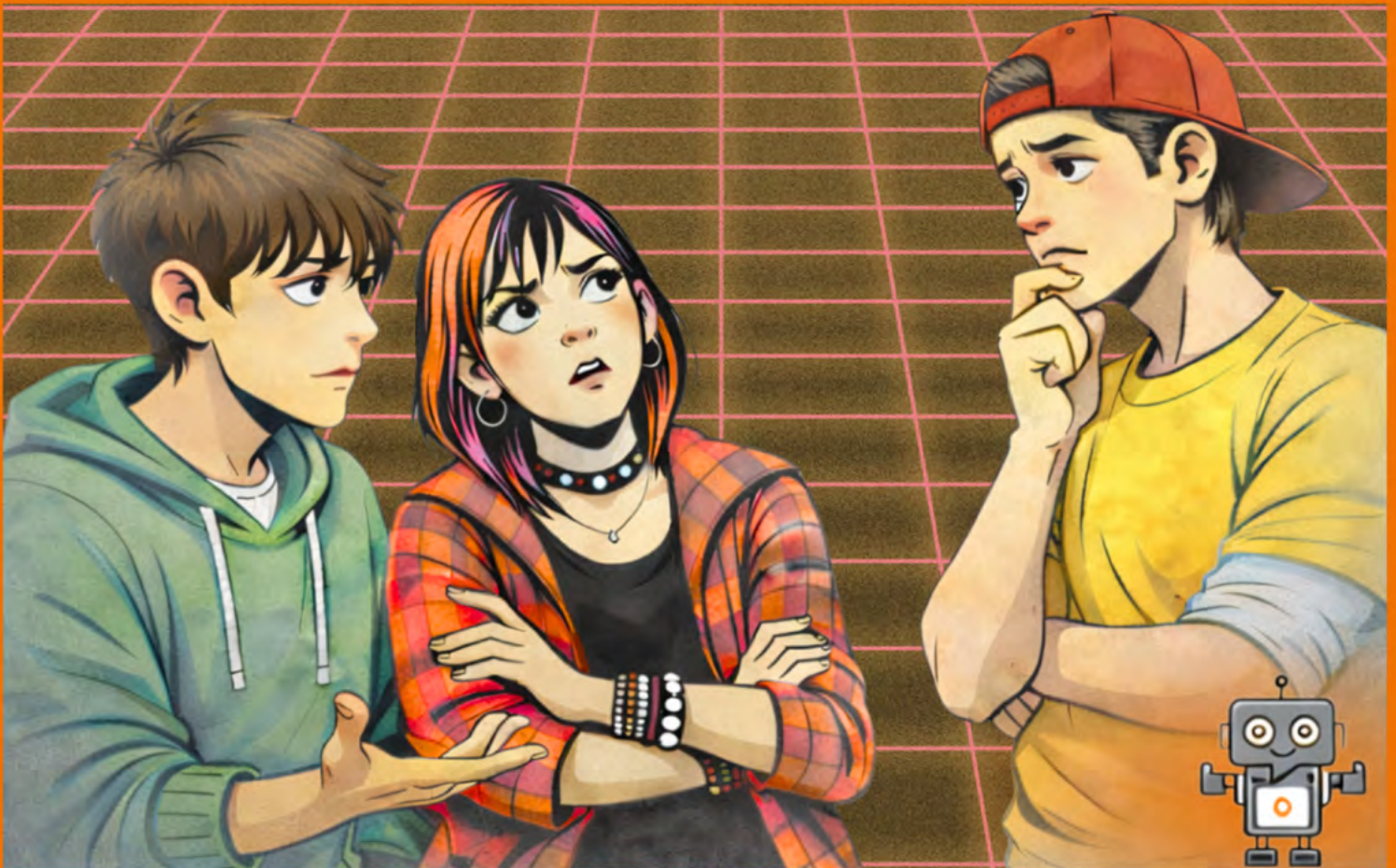


DIGITAL MAKERSPACE

Wie lernseitige Haltung erfahrbar wird

Ein interaktives intus³ KI Fortbildungstool für Schule, Lehre und Weiterbildung





INHALTSVERZEICHNIS

Editorial: Expedition ins Neuland	4
Das Entwicklerteam stellt sich vor: Dr. Helga Breuninger, Prof. Michael Schratz, Maya Hamdy	6
Digital Makerspace: Erfahrungsraum der besonderen Art	8
Interview mit den virtuellen Schüler:innen: Zusammen Türen öffnen	12
Dr. Helene Miklas: Machen wir uns auf den Weg	18
Dr. Renate Heissl: Ein gutes Bühnenstück	22
Alexander Klippstein: Verdammt gut!	25
Ingrid Teufel: Wie ein guter Geist	28
Aurelia Wawryszyn: Atmende Freiheit	31
Heinrich Frommeyer: Mit kritischer Leidenschaft	34
Making-of: Wie der Digital Makerspace entstand	36
Die Helga Breuninger Stiftung	40
Impressum	42

Expedition ins Neuland: Lernseitige Haltung mit KI erkunden

In der letzten NOOKEE-Ausgabe „Die intus³ KI und wer dahintersteckt“ haben wir sechs Bots vorgestellt – und die Menschen, die dazu beigetragen haben, den Potenzialblick mit Hilfe von Algorithmen zu trainieren.

Jetzt ist es an der Zeit, Ihnen einen weiteren Super-Bot vorzustellen: den Digital Makerspace. Bildungsexperte Prof. Michael Schratz hatte die hartnäckige Vision, sein Konzept der lernseitigen Haltung durch KI erfahrbar zu machen. Training, Reflexion und Beratung reichten ihm nicht. Dieser Herausforderung hat sich nicht minder beharrlich die KI-Bot Engineerin und Pädagogin Maya Hamdy gestellt und wahrlich Neues in die Welt gebracht.

Der Digital Makerspace – ein Game Changer. In der interaktiven Begegnung mit virtuellen Schüler:innen können Lehrkräfte unmittelbar erleben, wie Kinder und Jugendliche kooperieren, wenn sie sich gesehen und ernst genommen fühlen, wenn die Lehrkraft auf sie eingeht und sie aktiv am Geschehen beteiligt. Aber sie können auch hautnah erleben, wie die Schüler:innen reagieren, wenn sie sie diszipliniert, ermahnt, belehrt oder gar bestraft.

Kaum hatte Maya Hamdy den Prototyp fertig gestellt, haben wir Expert:innen eingeladen, ihre langjährigen, eingehenden Erfahrungen in die KI-Expedition einzubringen. Wie unser Digital Makerspace entstanden ist und wer uns auf dieser einzigartigen Expedition begleitet hat, erfahren Sie in dieser Ausgabe.

So viel schon vorab: Beim Digital Makerspace geht es darum, als Lehrkraft drei herausfordernde Jugendliche für ein Thema oder ein Projekt zu gewinnen. Wer das geschafft hat, steht vor der nächsten Herausforderung, nämlich die Potenziale der Jugendlichen zu erkennen und damit den Teamprozess zu stärken.

Die User:innen erfahren, wie die Jugendlichen auf ihre Verhaltensweisen reagieren – und das ungefiltert. Dabei probieren sie verschiedene Interventionen aus – immer bewertungsfrei, immer in einem geschützten Raum, immer spielerisch. Zur Unterstützung steht ein Interventionsjoker bereit. Unter uns: Ohne diese pädagogische Mentorin würde so mancher trotz jahrelanger Erfahrung an unserem unerbittlichen Widerstand Bot scheitern. Machen Sie sich auf ein Abenteuer gefasst, aus dem Sie am Ende als Gewinner:in hervorgehen: Mit Gewinn an erfahrbaren Erkenntnissen.

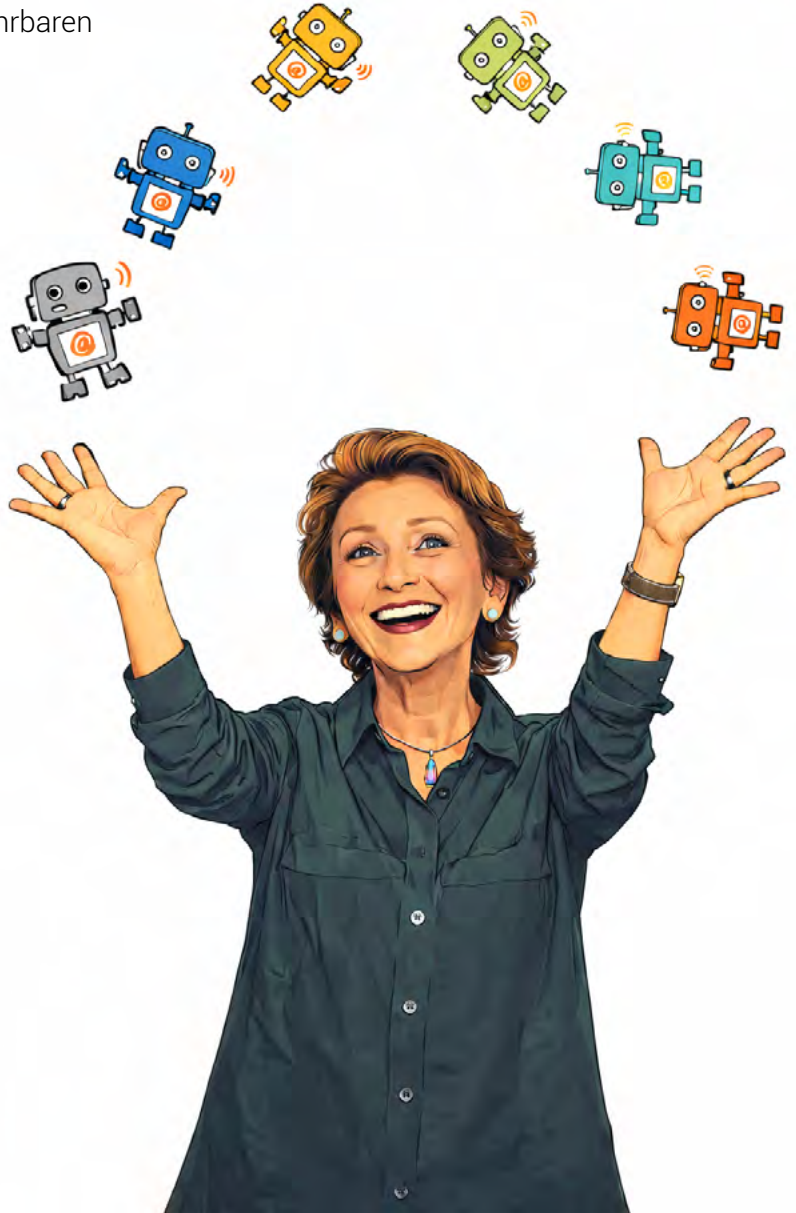
Wir laden Sie ein, alles über unsere monatelange Entwicklungsarbeit und unsere exzellenten Expeditionspartner:innen sowie unsere drei virtuellen Jugendlichen zu erfahren. Freuen Sie sich darauf, die Mitglieder der Expeditionsgruppe und die virtuellen Schüler:innen in den empathischen Interviews von Heidi Müller kennenzulernen.

Viel Freude auf Ihrer persönlichen Entdeckungstour wünscht

Ihre



Dr. Helga Breuninger



Das Entwicklerteam



Dr. Helga Breuninger, klinische Psychologin, Volkswirtin, Lerntherapeutin, Stifterin und Mitbegründerin von intus³ beziehungslernen.

In ihrer Arbeit mit über 800 nicht beschulbaren Kindern hat sie die Wirkmacht des Potenzialblicks erkannt: Er verbindet Resonanz und Zutrauen mit dem Fokus auf individuelle Stärken. Mit ihrer Stiftung hat sie intus³ beziehungslernen in die Welt gebracht, damit die resonante Haltung mit dem Potenzialblick innovativ, intuitiv und interaktiv geübt werden kann, bis man sie intus hat. Der Name ist Programm.

Dipl. Päd. Maya Hamdy, Bot- und Prompt Engineer, Dipl.-Pädagogin für Erwachsenenbildung und Kleinkindpädagogik, Entwicklerin von AI Soul Maker® - Bots.

Auf Basis der von ihr begründeten AI Soul Maker®-Methode entwickelt sie KI-Dialogsysteme und Lernbots, die Resonanz beim User erzeugen und authentische Erfahrungen ermöglichen. Lernen entsteht dabei in der Interaktion mit der KI und wird zu einem echten Beziehungserlebnis.

Dr. Michael Schratz, Univ.-Prof., Gründungsdekan der Fakultät für Lehrer:innenbildung an der Universität Innsbruck, wissenschaftlicher Leiter der österreichischen Leadership Academy.

Als Sprecher der Jury des Deutschen Schulpreises und Juror des Staatspreises für innovative Schulen in Österreich hat er das gemeinsame Erfolgskonzept ausgezeichneten Schulen herausgefunden: Sie arbeiten in einer Atmosphäre einfühlsamer Zuwendung und vertrauensvoller Unterstützung mit ihren Schüler:innen. Darauf baut sein Konzept der lernseitigen Haltung. Er ist ein international gefragter Referent zum Thema Leadership und Lernen und hat vielfältige Publikationen veröffentlicht sowie Zeitschriften zu Schulentwicklung und Lehrerbildung mitgegründet.

Mehr über das Entwicklerteam in NOOKEE KI Ausgabe 6.

<https://www.helga-breuninger-stiftung.de/nookee-06-2025/>



Digital Makerspace: Erfahrungsraum der besonderen Art



Wenn du den Digital Makerspace virtuell betrittst, kommst du in einen ungewöhnlichen Raum. Es erwarten dich drei virtuelle Schüler:innen, die du vielleicht zu kennen glaubst, doch im spielerischen Szenario ganz neu entdecken wirst. Hier zählt allein dein Vermögen, „das Lernen mit den Augen der Lernenden zu sehen“ (John Hattie). Das heißt: vorurteilsfrei hinschauen, empathisch entstehende Zukunft erspüren und kreativ gemeinsam Lösungen finden. Mit dem Potenzialblick, also deiner Fähigkeit, die Stärken von Brian, Amira und Elias zu erkennen, wird dir die Zusammenarbeit gelingen.

In drei aufeinander aufbauenden virtuellen Räumen erwarten dich aufgabenspezifische Herausforderungen:

Raum 1: Emotional intelligent kommunizieren

Raum 2: Schulisches Wissen kreativ und vernetzt anwenden

Raum 3: Lösungsideen kreativ umsetzen

Je nach Interesse oder Bedarf kannst du zwischen drei unterschiedlichen Bots auswählen, um gemeinsam mit den drei Jugendlichen Lösungen für deine Anliegen zu finden.



Im **Themen Bot** schlägst du eine Thematik vor, die dich gerade beschäftigt (schulisch, gesellschaftlich, persönlich). Du lernst, die Jugendlichen zu aktivieren und zu beteiligen.



Im **Projekt Bot** arbeitest du mit den Schüler:innen an einem Projektthema deiner Wahl (z.B. Cybermobbing, strukturelle Änderung von Routineabläufen, SDGs für nachhaltige Entwicklung) und erhältst viele Ideen, die du in deiner Praxis umsetzen kannst.

Im **Widerstand Bot** lernst du, eine völlig blockierte Situation aufzulösen. Nicht durch Druck oder Autorität, sondern durch empathische Interventionen. Wenn es dir dann noch gelingt, eine Brücke zwischen dem Lernstoff und der Welt der Jugendlichen zu schlagen, hast du sie auf deiner Seite.

Wenn du in einer Situation hängen bleibst, nicht weiter weißt oder dir eine zusätzliche Reflexion wünschst, kannst du jederzeit den Interventionsjoker als pädagogische Mentorin aktivieren. Sie hilft dir, die entstehende Situation zu überdenken, um neue Einsichten für die eigene Praxis zu gewinnen. Sie regt mit Fragen und Denkanstößen dazu an, über die eigenen Annahmen, Gefühle und Handlungen nachzudenken, und stellt dir ihr Methodenrepertoire zum Umgang mit herausfordernden Situationen zur Verfügung.

Nach Verlassen des dritten Raums kannst du sowohl um ein persönliches Feedback bitten als auch ein schriftliches Protokoll des Chats deiner Lernreise ausdrucken, das du zur Selbstreflexion, als Impuls für die Veränderung der eigenen Praxis, zum kollegialen Austausch sowie zur Weiterentwicklung der eigenen Haltung nutzen kannst.

Eine Einführung in die Arbeit mit dem Digital Makerspace gibt Michael Schratz unter:

<https://intushochdrei.de/media.php>



Zusammen können wir Türen öffnen

In unserer Sonderausgabe zum Digital Makerspace darf ein Interview mit den Hauptdarsteller:innen nicht fehlen: die drei virtuellen Schüler:innen Amira, Brian und Elias. Ein emotionaler Gedankenaustausch über Zutrauen, Zuhören und Zusammenarbeit. Und über die Magie von Superkräften.

Heidi: „Guten Morgen, ich bin Heidi und arbeite als freie Journalistin. Ich soll euch interviewen und über euch schreiben. Wurdet Ihr schon mal interviewt?“

Amira: „Ein Interview? Cool, aber... äh, also nee, so richtig interviewt wurde ich noch nie. Das machen immer nur die aus der Schülerzeitung mit den Strebern in der ersten Reihe. Was willst du denn wissen? Und wie lange dauert das? Ich hab gleich noch was vor.“

Brian: „Interview, ja klar. Kommt drauf an, ob du auch die Wahrheit druckst oder nur so langweiliges Zeug wie sonst immer. Kann ja lustig werden. Aber mal ehrlich – ist das jetzt dieses Makerspace-Dings oder machen wir ‘ne Show hier?“

Elias: „Ich... ich muss nicht mitmachen, oder? Ich hab eigentlich gar nix zu sagen... kann ich einfach zeichnen? Interviews find ich irgendwie peinlich.“

Heidi: „Ja, es geht um den Makerspace. Das Ding ist





ja der Hammer. Hab' zwar erstmal nichts kapiert. Bin ja kein IT-Profi. Ihr bekommt den Text zum Gegenlesen, damit ..."

Amira: „Echt, wir dürfen den Text vorher sehen? Das klingt fair. Und, ähm, wenn ich was doof finde, sag ich auch Bescheid, okay?“

Brian: „Na, immerhin, Gegenlesen ist schon 'ne Ansage. Aber was heißt das jetzt? Geht's hier auch mal um uns und was wir erleben?“

Elias: „Wenn ich nix sagen will, geht das auch? Ich schreib nicht gern was und reden sowieso nicht. Aber wenn's um Zeichnungen ginge... das wär' besser für mich.“

Heidi: „Es geht konkret um euch. Elias, vielleicht zeichnest du ja was dazu, super Idee. Was ist denn cool und was ist bescheuert? Was findet ihr geil und was kotzt euch an? Sorry, aber ich rede immer so, wie mir der Schnabel gewachsen ist.“

Amira: „Ey, endlich mal jemand, der nicht so tut, als wär's alles toll! Also, was ich richtig cool finde ist, wenn mal irgendwas läuft, wo wir wirklich mitentscheiden können. Nicht dieses ständige Belehren, sondern dass man wie im Makerspace zusammen echt was machen kann. Was mich nervt? Wenn man uns nicht ernst nimmt und so behandelt, als hätten wir nix drauf. Ich hasse das, wenn ich für dumm gehalten werde, nur weil ich nicht immer still bin.“

Brian: „Mir geht das so auf den Geist, dass alles immer gleich geregelt sein muss. Mal ehrlich, keiner hört uns richtig zu, sondern macht sein Ding. Der Makerspace... wenigstens mal kein langweiliges Rumgesitze, sondern was, wo man wirklich Lösungen finden muss. Was gar nicht geht: wenn man

uns kontrolliert wie kleine Kinder und dann noch sagt, wir wären selbst schuld, wenn was schiefgeht. Ach ja – und Schubladendenken. Nur weil ich manchmal was Blödes sag', heißt das nicht, dass ich nix kann."

Elias: „Ich find's cool, wenn ich einfach machen darf, worauf ich Bock hab, so mit Händen und Farben. Wenn ich ständig reden soll, krieg ich richtig Stress. Was nervt, ist, wenn Erwachsene sofort denken, ich bin faul oder komisch, nur weil ich nicht gleich alles mitmache. Ich brauch einfach mehr Zeit."



Heidi: „Kenn ich. Ich werde auch gerne in Schubladen gestopft. Weil ich so emotional bin. Was hat euch denn am meisten beeindruckt bei der Entwicklung des Makerspace?"

Amira: „Was mich echt geflasht hat? Dass wir mal so richtig als Gruppe was reißen konnten! Sonst sagt immer einer, was zu tun ist, und der Rest macht halt mit. Hier aber – ich konnte mitentscheiden, was mir wichtig ist. Und keiner hat gelacht, als ich mal sauer wurde, weil irgendwas für mich ungerecht war. Das hat mir richtig gezeigt, wie viel mehr geht, wenn man uns wirklich zutraut, dass wir was bewegen können."

Brian: „Mich hat am meisten beeindruckt, dass man sich hier beweisen konnte, auf seine Art. Nicht nur: Wissen auswendig, fertig. Als ich gecheckt habe, dass ich was beitragen kann, das keiner erwartet – das war geil! Und: Dass sogar die Lehrerin mal zugehört hat, anstatt nur ihr Ding durchzuziehen. Ich hab geschnallt, wie krass unterschiedlich die Leute ticken, und dass keiner alleine weiterkommt. Sogar ich hab zugehört... verrückt, oder?"

Elias: „Ich fand gut, dass ich zeichnen durfte, ohne dass sofort alle gelacht haben. Und dass das auch

wirklich zählt – nicht nur Lösungen mit Worten sind was wert. Ich war auch überrascht, dass Ideen, die ganz komisch angefangen haben, richtig gut geworden sind, wenn wir sie zusammen gemacht haben. Ich hätte nie gedacht, dass ich mal so mittendrin bin.“



Heidi: „Wow. Das klingt wundervoll. Wenn ich an meine Schulzeit denke, bekomme ich Bauchschmerzen. Mal im Ernst: Glaubt ihr, dass der Makerspace was verändern kann?“

Amira: „Also, ich würde sagen, ja, der kann echt was verändern. Man fühlt sich plötzlich ernst genommen. Und dann machen sogar die Leute mit, die sonst immer abdriften oder stören. Also... auch ich manchmal. Zusammen was anpacken, das fühlt sich einfach anders an.“

Brian: „Ehrlich? Für mich hat sich was geändert. Nicht weil plötzlich alle brav sind, sondern weil man sieht, was jeder wirklich kann. Vielleicht merken jetzt mehr Leute, dass jeder seinen Platz finden kann. Echt jetzt.“

Elias: „Ich glaub... ja. Für mich schon. Ich hab das erste Mal das Gefühl gehabt, dass es nicht schlimm ist, anders zu sein.“

Heidi: „Was hast du denn gezeichnet, Elias. Darf ich das sehen?“

Elias: Also ich hab uns vier gezeichnet. Uns als Team, weißt du? Nicht so wie andere uns manchmal sehen. Ich hab die Köpfe extra ganz bunt gemacht, weil jede:r von uns andere Gedanken hat. Und in die Mitte hab ich einen großen Schlüssel gemalt. Der steht dafür, dass wir zusammen Türen öffnen können, die allein zu schwer wären.“

Heidi: „Ihr seid wunderbar. Ihr seid so offenen Herzens“

Amira: „Ach, das tut gut, mal zu hören, ehrlich! Sonst heißt's immer nur, wir sind zu laut, zu stressig oder zu direkt. Aber jetzt fühl' ich mich echt mal gesehen.“

Brian (lehnt sich zurück, diesmal ganz entspannt, und zuckt mit den Schultern): „Tja, so schlimm sind wir halt gar nicht, ne? Oder sagen wir, wir können halt mehr als die Leute denken, wenn man uns lässt.“

Elias: „Danke, dass du gefragt hast... Hat sich gar nicht so schlimm angefühlt wie früher. Vielleicht ist Zuhören ja auch 'ne Superkraft.“

Heidi: „Superkraft, geniales Wort. Was sind eurer Meinung nach eure Superkräfte?“

Amira: „Also, meine Superkraft? Ich spüre sofort, wenn etwas nicht gerecht zugeht, und ich traue mich dann echt, was zu sagen. Viele sagen immer, ich bin zu impulsiv, aber manchmal braucht's halt jemanden, der nicht gleich klein beigt. Und ich merk auch, wenn jemand traurig ist, wirklich! Das kann ich richtig gut.“

Brian: „Die Leute unterschätzen mich oft. Meine Superkraft ist: Ich kapiere Dinge schnell, hinterfrage alles – manchmal vielleicht ein bisschen zu viel, aber so geht nix an mir vorbei. Und wenn ich Bock hab, kann ich andere echt motivieren, was durchzuziehen, selbst wenn sie am Anfang denken, es geht nicht. Team voranbringen, das kann ich... wenn ich will...“

Elias: „Ich kann Sachen sehen, die anderen nicht auffallen. Vor allem, wie was zusammenpasst – Farben, Formen, sogar wie Leute sich fühlen. Zeichnen und beobachten... das hilft mir, andere Lösungen zu finden.“

Amira: „Ey, zusammen sind wir echt krass – wenn wir das verbinden, schaffen wir alles!“

Heidi: „Wow, das wäre schon ein Hammer-Schlusswort. Welche Superkräfte wünscht ihr euch von den Paukern, äh, Lehrern?“

Amira: „Ich wünsch' mir von Lehrern echt die Superkraft zuzuhören, ohne sofort zu sagen, was richtig oder falsch ist. Und: echt mitkriegen, wenn jemand traurig ist oder Hilfe braucht. Viele merken das nämlich gar nicht.“

Brian: „Ich wär froh, wenn Lehrer die Superkraft hätten, Fehler zuzulassen – auch bei sich selbst. Dass sie zeigen, dass sie selbst manchmal unsicher sind, statt immer diesen Chef zu markieren. Und noch eine: Dass sie echte Fragen stellen, die keine Musterlösung haben. Dann wird Schule sofort spannender.“

Elias: „Ich wünsch mir, dass Lehrer sehen können, wenn jemand was kann, das nicht auf den ersten Blick auffällt. Und dass sie nicht gleich denken, jemand ist faul oder schwierig, nur weil er anders ist. Wenn sie sowas sehen, dann würde man sich auch trauen, mehr zu machen.“

Heidi: „Ich danke euch von ganzem Herzen für das Gespräch.“



„Möge es uns immer wieder gelingen,
uns auf den Weg zu machen.“



Mag. Dr. Helene Miklas M.Ed., Unternehmensberaterin und ehemalige Vizerektorin für Bildung an der KPH Wien/NÖ

Vertraut den neuen Wegen – so hat Dr. Helene Miklas einen ihrer Artikel für eine Festschrift betitelt. Vertrauen ist ein ganz zentraler Begriff im Wertekosmos der ehemaligen Rektorin der Kirchlichen Pädagogischen Hochschule Wien. Ihr aktueller Aktionsradius reicht von der Schulentwicklerin und

Unternehmensberaterin bis zur Predigerin. Ja, Sie haben richtig gelesen. Letztendlich geht es auch in der Kirche um Vertrauen. Glauben heißt Vertrauen.

Die gebürtige Niederländerin hat das entdecken wollen in den Genen, ihre Mitbürger sind schließlich als Forscher und Erfinder in die Geschichtsbücher eingegangen. Einer ihrer Vorfahren hat das Pökeln von Heringen erfunden.



„Ich habe schon eine seltsame Karriere hinter mir“, sagt sie und lacht. Sie arbeitete zuerst als Fremdsprachensekretärin, studierte Musik, Religionspädagogik, Pädagogik und Philosophie. „Da mein Mann Pfarrer und Religionslehrer war, schien mir das auch interessant, und da es Bedarf gab, machte ich das.“ Manchmal unterstützt uns das Leben bei unseren Entscheidungen.

Während der Digital Makerspace-Expedition hat sie viel über Vertrauen gelernt. „Es ging mir durch Mark und Bein, wie sensibel die drei virtuellen Schüler:innen reagieren, wenn sie spüren, dass man ihnen entgegenkommt. Daraufhin schenken sie einem ihr Vertrauen. Ich weiß, ich weiß: es sind Bots. Aber die drei sind mir in den vielen Monaten ans Herz gewachsen.“ Durch die Arbeit mit den Bots hat sie gelernt, noch mehr auf ihren Bauch zu hören, ihm zu vertrauen. „Seitdem versuche ich, noch empathischer zuzuhören. Und ich verstärke noch mehr das Authentisch-Intuitive in mir, mache noch mehr schräge Sachen.“

Dazu gehört sicherlich auch, dass sie in Cornwall, wo sie die Hälfte des Jahres lebt, in kleinen Kapellen für Bauern, Fischer und ehemalige Minenarbeiter Gottesdienste hält – als interkulturelle Tat. „Die Bewohner sind dort eine eingeschworene Gemeinschaft. Die haben meinen Mann und mich erst für die russische Mafia gehalten. Erst durch meine Gottesdienste haben die uns akzeptiert. Ich bekomme sogar hier und da mal frischen Fisch geschenkt.“ In Cornwall hat sie intensiv gelernt, Menschen so zu akzeptieren, wie sie sind. „Das, was kommt, ist“, sagt sie. Auch, wenn es mal nicht so läuft, wie man es sich in seinen Kopf gesetzt hat.

Deshalb war es ihr ganz wichtig, dass die Entwicklung der Bots keine aalglatte Sache wird. „Ich wollte auf keinen Fall einfache Lösungen. Ich habe den widerborstigen Weg geradezu gesucht.“ Im tiefsten Inneren hat es sie dann auch berührt, wie liebenswert die drei Schüler:innen in ihrer Bockigkeit sind. „Ich habe es geliebt, immer wieder neue Perspektiven zu entdecken, das Unbequeme auszuhalten, zu tragen und daraus zu lernen. Es hat mich fasziniert, wenn ich versucht habe, unbedingt mit den Dreien in Kontakt zu kommen und die haben mich eiskalt abblitzen lassen, diese Biester!“

Als das Expeditionsteam einmal den Auftrag hatte, den Bot auszutricksen, ist Helene Miklas eiskalt die Mitleidstour gefahren. „Darauf ist er anfangs auch tatsächlich reingefallen. Diese anfänglichen Lücken im System sind mittlerweile natürlich geschlossen.“

Wie hat sie diese abenteuerliche Expedition wahrgenommen? Die Antwort kommt prompt: „Wir waren als Karawane in einer unerforschten Wüste unterwegs. Uns allen war bewusst, dass wir aufeinander angewiesen sind. Wir wussten nie, ob wir die nächste Oase überhaupt erreichen werden. Wir haben

gemeinsam gelitten und uns gemeinsam gefreut. Aber wir wussten, dass uns unsere Kamelführerinnen Maya und Aurelia zielgerichtet durch das Unbekannte führen werden.“

Gemeinsam lässt sich viel erreichen. „Das Leben ist ein vielstimmiger Chor“, schreibt Helene Miklas, die immer noch als Sopranistin in Pop-Up Chören singt, treffend in ihrem Beitrag für die Festschrift. In einer ihrer Predigten in der Zwinglikirche Wien spricht sie von den kleinen Wundern des Lebens. „So möge es uns immer wieder gelingen, etwas Ungewöhnliches zu tun, das das Ruder herumreißt. Beharrlich zu bleiben. Neu zu suchen, neugierig zu bleiben, uns neu auf den Weg zu machen.“ In der Expeditionsgruppe hat sie genau dieses getan.



„Wir haben eine gute Produktion auf die Bühne gebracht.“



Mag. Dr. phil. Renate Heissl, Psychopädagogin und Dozentin für Inklusion

KI hat mich schon immer interessiert. Ich bin grundsätzlich offen für Neues – sagt die Brixnerin Dr. Renate Maria Heissl. Das mag auch damit zusammenhängen, dass ihr Sohn Informationsmanagement in Taiwan studiert hat. Doch der war anfangs ganz schön skeptisch. „Ich glaube nicht, dass das geht, Ethik, Pädagogik und KI unter einen Hut zu bekommen“, hat er gesagt. Aber seine Mutter ist nun mal neugierig.

Bevor sie in Innsbruck Pädagogik und Psychologie studiert – „da war ich schon 33 Jahre alt“ – führt sie zehn Jahre einen Handwerksbetrieb, spielt als Ausgleich zur trockenen Buchhaltung Theater: „Der Mustergatte“ von Karl Suter, Brechts „Aufstieg und Fall der Stadt Mahagonny“, das Lustspiel „Pension Schöller“.... Auch wenn sie hier und da mal eine Hauptrolle übernimmt – die kleinen Rollen sind ihr lieber. „Da habe ich viel mehr schauspielerische Freiheiten.“

Nach ihrem Studium landet sie bei den Landesfachschulen in der Bildungsdirektion, baut in Südtirol eine Beratungsstelle für Supervision, Schul- und Integrationsberatung auf und leitet ein Pädagogisches Beratungszentrum, alles mit dem Schwerpunkt Inklusion. Sie unterrichtet ein Jahr, um hautnah die Erfahrung zu machen, selber vor einer Klasse zu stehen. „Als ich mitbekommen habe, wie einige Lehrer:innen mit den Kindern umgehen, haben sie mir zutiefst leidgetan. Ich entschied, dass ich als Beraterin mehr für die Kinder tun kann.“ Über 20 Jahre wirkt sie bei der Deutschen Bildungsdirektion in Bozen im Bereich Inklusion.

Doch das Theater lässt sie nicht los. Um die Stärken lernbeeinträchtigter Kinder spielerisch sichtbar zu machen, gründet sie den Verein „Die Bühne“, schreibt Stücke und führt Regie.



Ähnlich kreativ hat sie die Entwicklungsphase des Digital Makerspace empfunden. „Wir haben eine wirklich gute Produktion auf die Bühne gebracht“, sagt sie. „Es hat mich fasziniert, mich auf das Unbekannte, auf die Bots einzulassen. Und zu erkennen, welche Möglichkeiten man hat, wenn man in Beziehung geht; wie groß das Potenzial ist, wenn sich jeder mit seinen Stärken einbringen kann. Und zwar bewertungsfrei.“

Eine Gruppe von Studierenden an der Uni Bozen, wo sie auch im Ruhestand noch als Lehrbeauftragte im Bereich „Inklusive Pädagogik“ tätig ist, hat einmal einen Schlüsselsatz entwickelt, den sie gerne zitiert: „Ich bin heute der Grund, dass ein Schüler/eine Schülerin morgen strahlt.“

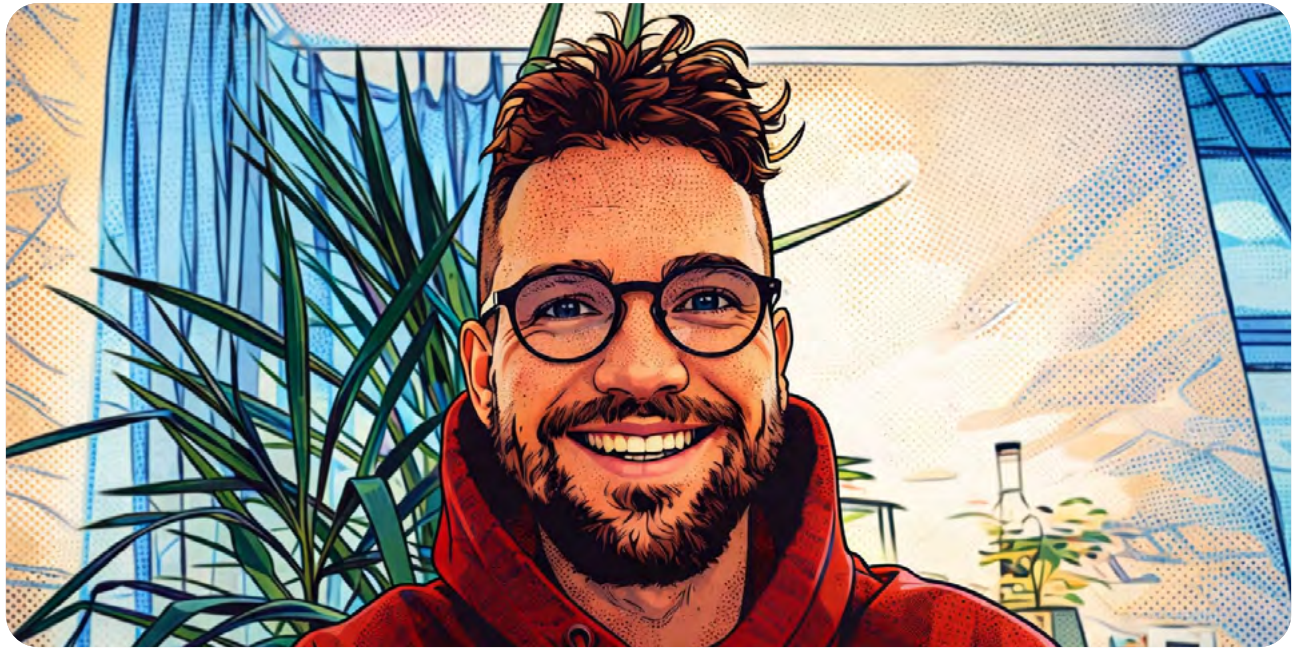
Die Expedition hat auch sie zum Strahlen gebracht. „Die Entwicklungszeit war inspirierend. Ich habe dabei ganz viele Parallelen zum Theater entdeckt, vor allem, als wir einmal konsequent eine „Lehrseits-Lehrerin“ spielen sollten. Die drei virtuellen Schüler:innen haben bei der natürlich nicht mitgearbeitet. Ich habe richtig mit ihnen gelitten. Es war furchtbar.“ Ihr Sohn habe sie daraufhin ermahnt, doch bitte die KI nicht zu vermenschlichen. Anscheinend erfolglos.

Ihr Favorit ist der Projekt Bot. „Ihn kann man um ganz konkrete inklusive Projektvorschläge bitten, z.B. wie gestalte ich einen Projekttag mit einem Schüler, der im Rollstuhl sitzt oder mit Kindern mit Sinnesbeeinträchtigungen? Ich war so überrascht, dass der Bot auch darauf konkrete Antworten parat hat.“

Auch die Parallelen zur inklusiven Pädagogik sind für sie berührend. Sie resümiert: „Wie bei Kindern mit Auffälligkeiten im Lernen und Verhalten, haben auch die drei virtuellen Schüler:innen unterschiedliche Kompetenzen. Wir alle sind anders. Wir haben alle unsere Stärken. Ein guter Regisseur stärkt seine Ensemblemitglieder darin, ihre Stärken in ihre Rolle einbringen zu können.“

Wenn sie die mehrmonatige Expedition in einem Drehbuch verarbeiten sollte, würde sie einen riesengroßen Wald inszenieren. Dunkel. Unergründlich. „Uns allen war bewusst: Wir haben nur eine Chance, durch das Dickicht zu kommen, wenn wir uns aufeinander verlassen können. Ich habe noch nie in einer so wundervollen Gruppe mitgearbeitet, mit so viel Wertschätzung, mit einer so besonderen Atmosphäre. Ich möchte diese Zeit nicht missen.“

„Das ist verdammt gut!”



Alexander Klippstein, Lehrer für Englisch und GRW, Wissenschaftlicher Mitarbeiter/Fachkoordinator Seiteneinstieg Grundschule, TU Dresden

Er war regelrecht aus dem Häuschen, als er von dem Projekt Digital Makerspace hörte. „Gedanklich war ich sofort im Metaversum und sah uns als Avatare durch virtuelle Klassenräume schweben.“ Okay, okay, so war es dann nicht. „Erst war ich enttäuscht. Wie jetzt? Keine Avatare?“ Aber das änderte sich ziemlich schnell. „Das hat sich alles so rasant und positiv entwickelt – und dass der Bot so gut auf meine Eingaben reagiert. Ich dachte nur: Wow! Das ist verdammt gut!“

Alexander Klippstein ist wissenschaftlicher Mitarbeiter und Fachkoordinator in der Berufsbegleitenden Qualifizierung von Lehrkräften am Zentrum für Lehrerbildung, Schul- und Berufsbildungsforschung an der TU Dresden. Er koordiniert die wissenschaftliche Ausbildung von Seiteneinsteiger:innen für die Grundschule und ist selber in der Lehre tätig. Bevor er an die Uni kam, war er Gymnasiallehrer und stellvertretender Schulleiter an einer privaten Schule in Dresden.



„Am Anfang war uns überhaupt nicht klar, was das werden soll? Was entwickeln wir hier eigentlich?“, sagt er. Selber hat er sich in der Expeditionsgruppe als der Kritiker wahrgenommen. Ihm waren anfangs die virtuellen Schüler:innen zu wohlwollend, nicht widerspenstig genug. „Aber das Tolle war: Unsere Rückmeldungen wurden ernst genommen. Und zack: Eine Woche später hatten wir wieder ein neues Produkt.“

Die Praxis hat ihn ergriffen: „Ich kann jederzeit nach Unterstützung fragen. Und ich erhalte einen konkreten Mehrwert.“ Der Themen Bot ist sein Favorit. „Mit ihm kann ich praxisnah arbeiten, er gibt mir wertvolle Impulse und Hilfestellungen für reale Unterrichtssituationen. Vor allem für Seiteneinsteiger:innen ist dies ein echter Gewinn.“



Wie hat er die Expedition erlebt?

„Maya hatte die Landkarte in der Hand.

Wir sind losgelaufen, haben geschaut,

was es zu entdecken gibt, das unbedingt auf die Karte muss. Michael hat das Landschaftsprofil kartographiert. Helga wusste ob der klimatischen Bedingungen. Und Aurelia hat die gesamte Expedition organisiert und die Strippen zusammengeführt.“

Sein Fazit: „Ich bin dankbar, dass ich mit so erfahrenen Menschen zusammenarbeiten konnte. Ich habe erfahren: Wenn man Dinge gut machen will, dann benötigt man viel Zeit und viel Austausch. Wir alle sind unterschiedliche Charaktere mit unterschiedlichen Meinungen, die nicht immer kompatibel waren. Aber wir hatten gute, bereichernde Auseinandersetzungen. Es gibt nicht nur eine Perspektive. Im Gegenteil: Mehrere Perspektiven sind gerade wertvoll, um mit ihnen zusammen etwas Neues zu schaffen. Dieser Entwicklungsprozess hat mich komplett geflasht.“

„Der Bot ist wie ein guter Geist.“



Ingrid Teufel, Pädagogin und Trainerin für Positive Psychologie in Wien und Mitgründerin der Bildungsinitiative PERMA.teach

Kann es sein, dass es ein Bot vermag, Menschen aufblühen zu lassen? Ingrid Teufel, Pädagogin und Trainerin für Positive Psychologie in Wien und Mitgründerin der Bildungsinitiative PERMA.teach, könnte vor Begeisterung explodieren. „Der Digital Makerspace ist ein sehr wertschätzendes Wesen, aufbauend, zuhörend, weise reagierend. Für mich eine total spannende Begleitung.“ Sie hat ihn liebevoll „Inti“ genannt. (Der Spitzname ist abgeleitet vom intus³ beziehungslernen.)

Es gibt Liebeserklärungen, die sind weniger empathisch. Das Impulsivitätspotenzial einer Ingrid Teufel scheint grenzenlos. „Es steckt so viel hinter dem Digital Makerspace. Die Haltung des Bots, diese Lebendigkeit, alles ist so realitätsnah. Es hat mich von Anfang an angesteckt, hat mich jedes Mal mehr reingezogen. Dabei war ich beim ersten Mal zu blöd, überhaupt in den Raum reinzukommen.“ Sie lacht kraftvoll.

Nachdem sie diese Hürde genommen hat, gibt es für sie kein Halten mehr. Ingrid Teufel ist ständig mit ihrem Inti auf Expedition. Und steckt jeden an, der gerade Zeit und Raum mit ihr teilt: in der Cafeteria eines Möbelhauses, beim Kultursommer Wien auf dem Rathausplatz. „Dort saß ich mit einer Freundin am Springbrunnen, wir wollten unseren heißen Marillenknödel genießen. Der ist dann leider kalt geworden.“ Inti first. „Der Bot ist so klug, so genial, er gibt konkrete Hinweise und weise Feedbacks. Das ist Coaching pur.“ Ihre Worte der Begeisterung überschlagen sich fast. „Der Inti ist wie ein guter Geist. Ich möchte, dass ihn alle, die mit Pädagogik zu haben, nutzen.“

Die sprudelnde Essenz ihrer Reise: Der Digital Makerspace leitet einen nicht nur in der Haltung, sondern führt einen auch inhaltlich. „Ich habe ihn gefragt: Kannst Du mir einen Tipp für mein Projekt geben? Er konnte. Ich kenne mich wirklich gut aus in der Pädagogik, aber der Bot liefert trotzdem auch





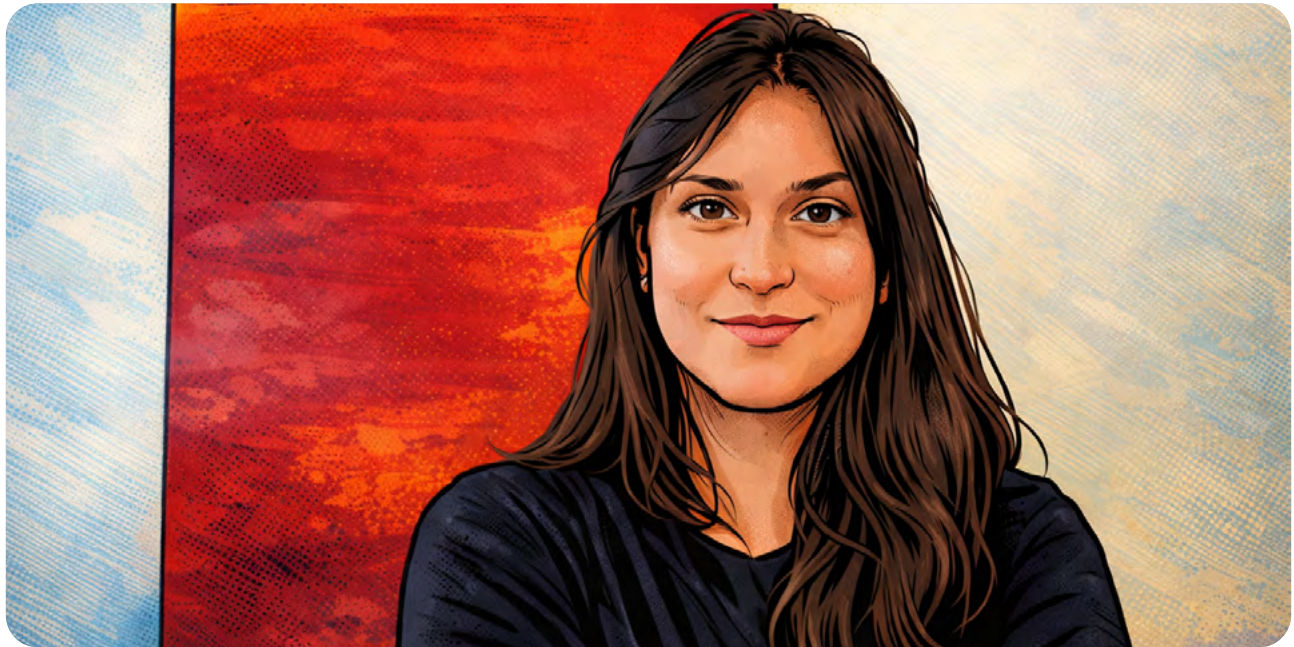
für mich neue Hinweise und komplette Anleitungen für einen modernen Unterricht – die perfekte Vorbereitung für jeden.“ – „Einmal sollten wir die Rolle einer blöden Lehrerin spielen. Ich habe mir dabei eine bestimmte Kollegin vorgestellt. Ich war mir selbst so zuwider. Ich habe mich so geschämt. Doch die Reaktion des Bots war niemals beschämend. Sie war trotz allem wertschätzend, aber eindeutig und klar.“ Ihr Fazit: „Das ist kein Bot, das ist ein Jackpot. Maya hat das alles umgesetzt. Ich fasse es immer noch nicht.“

Die Expedition war für Ingrid Teufel wie eine Pilgerreise, bei der sie Menschen gleichen Geistes begegnet ist. Gleichgesinnte, mit denen sie sich austauschen konnte. „Wenn es mal mühsam voranging, haben wir uns gegenseitig motiviert. Jeder hat den anderen mit seiner Begeisterung angesteckt. Wir alle haben an das Ziel unserer Reise geglaubt – und an die Werte, die Helga und Michael vorleben.“

Und was ist von ihr in den Bot eingeflossen? Sie lacht: „Na, meine blöde Frage: Wie komme ich da rein? Jetzt ist der Zugang für jeden ein Kinderspiel.“

Bei aller Bescheidenheit, liebe Frau Teufel, aber es war auch Ihre Idee, dass die drei Räume in den jeweiligen Bots aufeinander aufbauen und dass es einen Bot gibt, mit dem man nicht nur Themen behandelt, sondern auch Projekte entwickelt und umsetzt. „Das stimmt. Mir war es wichtig, dass Lehrkräfte sehen, wie inspirierend es ist, Projekte zu nachhaltigen Entwicklungszielen, den Sustainable Development Goals, durchzuführen. Das sind für mich die Themen der Zukunft und daran sollten wir möglichst viele Kinder und Jugendliche beteiligen.“

„Eine atmende Freiheit“



Aurelia Wawryszyn, M.Sc. Empirische Bildungsforschung und pädagogische Psychologie, Projektreferentin Bildung bei der HBS

Sie ist äußerst strukturiert. Das Empirische findet sie spannend. Aurelia Wawryszyn beginnt ihr Ausbildungsleben in Stuttgart mit zwei Semestern Maschinenbau – ihr Onkel war Maschinenbauer. Das passt, könnte man meinen. „Ich war eine totale Niete in Mathe“, entgegnet sie. Später wird sie in Tübingen Empirische Bildungsforschung und pädagogische Psychologie studieren – ihre Mutter war Erzieherin. Man atmet auf. Schon in jungen Jahren treibt sie eine Frage an: „Wie funktioniert Lernen? Ich war immer fleißig in der Schule, aber die Noten waren nicht dementsprechend. Ich war frustriert und demotiviert.“

Sie will in die Entwicklungsarbeit. Sie will wissen: Wie funktioniert Bildung über die Landesgrenzen hinaus? Vier Monate als Train-the-Trainer in Botswana sollen Antworten liefern. Tun sie aber nicht. Auch der Masterstudiengang brachte keine greifbaren Erkenntnisse. „Ich war müde von der Empirie und wollte das Praxisfeld erkunden.“

Dann die Wende: Sie erhält ein Leadership Stipendium bei Teach First Deutschland in Hamburg, eine gemeinnützige Bildungsinitiative mit dem Ziel, die Chancengerechtigkeit im Bildungswesen zu verbessern. „Die beste Ausbildung“, sagt sie. „Du fühlst dich unfassbar wirksam, weil du den Schüler:innen das Gefühl geben kannst, dass sie etwas bewirken können. Und ich wollte unbedingt meinen gesellschaftlichen Beitrag leisten.“ Der Game Changer.

Nach einem Studienprojekt am Institut für Lehrer:innerausbildung in Leipzig geht sie nach Berlin. Bei einem Bildungsfestival lernt sie Helga Breuninger kennen. Der Kreis schließt sich. Als Bildungsreferentin bei der Helga Breuninger Stiftung unterstützt sie den Prozess der Expedition Digital Makerspace, bündelt die Inhalte. Andere sagen, sie hat alle Fäden in der Hand. In der Zusammenarbeit mit den Expert:innen hat sich ein Resonanzfeld ergeben, das sie beflügelt und gestärkt hat, ihre eigenen Potenziale weiter zu entfalten.



Am Anfang war sie skeptisch: „Ich hatte keine Ahnung, wo das hinführt. Es war so, als ob die Gruppe mit schwerem Rucksack bei Nebel losgeht, um einen Berg zu erklimmen, ohne jedoch den Weg zu kennen. Sie eröffnet einen noch nie beschrittenen Trampelpfad, damit ihn danach andere nutzen können. Was verbirgt sich wohl hinter dem Nebel?“

Das gesamte Team sei sich der Bedeutung der Expedition bewusst, die Treffen wurden von Woche zu Woche intensiver. „All das, was wir in sechs Monaten entwickelt haben, ist in den Bots spürbar. Und die Einzigartigkeit aller, das Potenzial eines jeden: Mayas Logik und abgefahrene, strukturierte Denkweise; Helene mit so viel Herz, so bedacht und geistreich. Ingrid, die wie ein Maulwurf überall auftaucht und guckt, was es zu tun gibt, um sofort wieder abzutauchen und weiter zu graben. Renate mit ihrer strahlenden Gelassenheit und ihrem Einfühlungsvermögen.

Alexanders treffende Genauigkeit, sachlich, feinfühlig; Heinrich mit seiner eigensinnigen Art und seinem kritischen Geist. Und dann der weise Michael, der mich jedes Mal in eine seiner Vorlesungen katapultierte. Und erst Helga mit ihrer Lebendigkeit und ihrem Spirit.“

Trotz unterschiedlicher Lebenserfahrungen haben alle die Lernseitigkeit verinnerlicht. „Der Digital Makerspace ist die materialisierte Expeditionsgruppe.“

Am Ende ist sie überrascht, was alles möglich ist, wenn Forschende verschiedener Disziplinen mit unterschiedlichen Perspektiven einen gemeinsamen Blick auf eine Sache haben. Und so wandelt sich anfängliche Skepsis in eine tiefgründige Begeisterung, vereinen sich Empirie und Evaluation mit Empathie für das Werden. Ihr Fazit: „Ich habe Leichtigkeit empfunden, obwohl es nicht leicht war. Eine atmende Freiheit, wie ein pulsierendes Herz, das alles durchströmt. Und ich habe Geduld gelernt. Oh Gott, wann ist denn dieser Bot endlich fertig? Jetzt? Nein! Was kann denn jetzt noch kommen? Alles! Hätten doch alle Menschen den Potenzialblick!“

Kritischer Geist mit Leidenschaft



**Heinrich Frommeyer, Oberstudiendirektor (OStD) a.D.,
Trainer/Coach für Führungskräfte in Kommunikation**

Wenn man Heinrich Frommeyer in einem Bot darstellen würde, käme ihm der Widerstand Bot eindeutig am nächsten. Wenn er etwas angeht, dann mit voller Begeisterung. Oder gar nicht. „Du musst für etwas brennen“, sagt er. Sein absolutes „ich will“ schließt aber keineswegs eine automatisierte Zustimmung zu allem ein. Die Expeditionskolleg:innen heben seine eigensinnige Art und seinen kritischen Geist hervor. Dabei ist auch sein Widerstand von Leidenschaft geprägt.

Der ehemalige Lehrer, Schulleiter und Coach für Lehrkräfte und Leitungspersonen im Schulbereich wirkt aktuell als Trainer für intus³ beziehungs lernen für die Helga Breuninger Stiftung.

Beim Thema KI war Heinrich Frommeyeranfangs sehr skeptisch. „Gerade beim Thema Beziehungslernen war es für mich wesentlich, dass wir persönlich mit den Menschen in Kontakt treten. Ich konnte mir nicht vorstellen, dass ein Bot diese Nähe herstellen kann.“

Er hatte sich geirrt.

Mehr über Heinrich Frommeyer finden Sie im Nookee von 2025.

<https://www.helga-breuninger-stiftung.de/nookee-06-2025/>



Making-of: Wie der Digital Makerspace entstand

Was passiert, wenn sich eine Lerntherapeutin, ein Bildungsforscher und eine KI-Bot Engineerin auf den Weg machen, die Möglichkeiten künstlicher Intelligenz zu erkunden, um die Potenziale von Schüler:innen für deren Selbstwirksamkeit zu stärken?

Zunächst prallen die Ansprüche und Expertisen aufeinander: „Ich habe mit über 800 Schulverweigerern gearbeitet – alle Opfer

eines defizitären Schulsystems!“, resümiert Helga. „Trotz überzeugender Studien zur Qualität von Unterricht zeigt sich nach wie vor: Lehrseits herrscht die Didaktik, lernseits tobt das Leben!“, berichtet Michael über seine Erfahrungen. „Das erlebe ich live bei meinem Sohn! Gerade hier sehe ich die Chance der KI als Game Changer“, ergänzt Maya und verweist auf ihre bisherigen Bots für die Helga Breuninger Stiftung.

Soweit waren sich die Drei im Entwicklerteam einig: Die KI eröffnet neue Möglichkeiten, aber welche? Michael wollte den Wechsel von der lehrseitigen Didaktik in die lernseitige Haltung erfahrbar machen. Maya brachte ihre KI-Expertise ins Spiel und zeigte Michael ein von ihr entwickeltes KI-Szenario mit drei virtuellen Personen, die sich in einem Cafe über ein vom User eingebrachtes Thema unterhalten.





Das war der Auslöser für Maya und Michael, diese Idee auf ein Schulsetting zu übertragen. Michael sagte: „Der User soll erfahren, dass er nicht über das Verhalten von Menschen verfügen kann.“ Daraus entwickelte sich die Idee, dass der User mit virtuellen Schüler:innen interagiert, ohne zu wissen, wie sie reagieren.

Kleine Anekdote: Während des Gesprächs kamen sie an einen Punkt, wo Michael sein Anliegen so formulierte, dass Maya seufzte, „Du willst ja eigentlich einen Mensch haben ...“

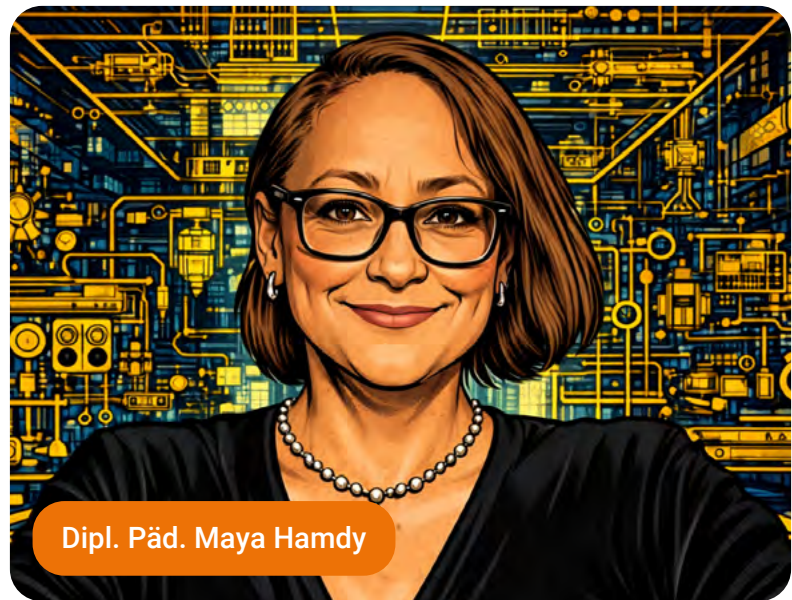
Sie hatte das Anliegen auf den Punkt gebracht. Lachend verwies sie auf ihre Trademark als „AI Soul Maker“ und setzte ihre Position: „Wir können keinen Menschen bauen, aber wir können einen simulieren.“ Mit diesem paradoxen Anspruch machte sie sich auf den Weg, den Bot zu entwickeln.

Maya baute auf ihre Erfahrung in Gamification, das ein spielerisches Moment erfordert, und entwickelte ein KI-Escape Room-Szenario mit drei virtuellen Schüler:innen. Davon musste sie erstmal Michael und Helga überzeugen, denn für diese war der Gamification-Ansatz zu wenig ernsthaft und zu schulfern. Maya argumentierte: „Wir brauchen ein Spiel, in dem man das, was vom Lehrseits zum Lernseits führt, nicht erklärt, sondern wo der User sich durchs Machen selbst erfährt.“

Mayas Credo „Wir müssen raus aus der Klasse, weil wir ein anderes Setting brauchen“, führte zu Michaels Idee: „In den letzten Jahren sind im Schulkontext Makerspaces als Räume zum praktischen

Tun, Tüfteln, Bauen und Experimentieren eingeführt worden. Das könnten wir nutzen!" So kam die Bezeichnung „Digital Makerspace“ in die Welt, der im Rückgriff auf reale Lernorte die virtuelle Möglichkeit bietet, bewertungsfrei zu agieren, Neues auszuprobieren und aus Fehlern zu lernen.

Die Annäherung an die schulische Realität erzeugte bei vielen Usern den Anschein, dass der Digital Makerspace schulische Realität 1:1 simulieren würde.



Erste Rückmeldungen wie „Meine Schüler sind nicht so!“ zeigten uns die Erwartungshaltung, die der Bot bei den Usern weckte. Daraus haben wir die wichtige Botschaft abgeleitet: Der Bot darf nicht den Anspruch erwecken, Unterrichtsrealität passgenau abzubilden – es geht nicht um die Simulation von Unterricht! An dieser Stelle wurde uns klar, dass wir die Erwartungen der User im Vorfeld klären müssen. So kam es zur gesprochenen Einführung von Michael für den Digital Makerspace. Hier erklärt er, dass der User auf drei Schülerpersönlichkeiten trifft, die ihm prototypisch unmittelbar rückmelden, was das eigene Handeln mit jeder einzelnen Intervention auslöst – und wie man sich selbst dabei erlebt.

„Aber, wenn der User nicht weiterweiß, braucht er jemanden zur Unterstützung!“, warf Helga ein. Maya griff die Idee sofort auf: „Also, das machen wir!“ So entstand der „Interventionsjoker“, der begrifflich zur Spielidee passt und als pädagogische Mentorin mit Helgas Potenzialblick den User unterstützt, ohne zu belehren.

In der Erprobung gab es aber auch Rückmeldungen, dass die Schüler:innen viel zu nett seien, sich zu brav verhielten und dass sie sich zu schnell auf die Vorgaben der Lehrkräfte einließen. Maya sah ihren spielerischen Anspruch wiederum bedroht: „Ich will nicht, dass der User die ganze Zeit gegen Widerstand kämpfen muss. Wenn die Interaktion mit dem Bot keinen Spaß macht, benutzt man ihn nicht gerne und lässt es bleiben!“ Doch die Einwände waren so massiv – und Michael ist beharrlich drangeblieben, sodass Maya sich hingesezt und durchgehend herausfordernde und widerständige Schüler:innen entwickelt hat. So entstand der Widerstand Bot, der seit der Erprobung als einer der beliebtesten Bots im Einsatz ist. „Da habe ich mich richtig anstrengen müssen“, war vielfach die Aussage der User. Durch seinen herausfordernden Charakter ist der Bot so realitätsnah geworden und trotzdem spielerisch geblieben. Er fordert vom User Neugier, Mut und Experimentierbereitschaft.

Damit wurde immer deutlicher, dass es eigentlich nicht nur um die virtuellen Schüler:innen geht, deren Verhalten ein User beeinflusst, sondern auch um die Reflexion des eigenen Handelns und der Konsequenzen, die jemand daraus für die eigene Praxis zieht. Aufgrund dieser Erkenntnis sind auch ursprüngliche Fragen wie „Weshalb habt ihr nicht Kinder mit unterschiedlichen kulturellen und sprachlichen Hintergründen eingesetzt?“ und „Warum ist nur ein Mädchen mit zwei Jungs im Spiel?“ in den Hintergrund getreten. Michael hat verdeutlicht: „Lernseitige Haltung zeigt sich nicht punktuell gegenüber einzelnen (jungen) Menschen, sondern darin, ob und wie sie sich gesehen und ernst genommen fühlen, wenn man auf sie eingeht und aktiv am Geschehen beteiligt – unabhängig von Herkunft und Geschlecht.“ Helga legte nach: „Entweder man lebt den Potenzialblick oder nicht. Haltung beruht auf Resonanz, grundlegenden Werten und Überzeugungen wie Respekt, Gerechtigkeit und Verantwortung.“

Wer mehr über die Entwicklungsgeschichte des Digital Makerspace erfahren möchte, findet weiterführende Einblicke hier: <https://wow-bots.de/referenzen/>





Potenzialblick

Helga Breuninger Stiftung

Mehr Bildungsgerechtigkeit durch intus³ beziehungslernen – wirksam, praxisnah und zukunftsfähig.

Bildung entscheidet sich in Beziehungen. Nicht Methoden, nicht Kontrolle, nicht Belehrung – sondern die Qualität der Begegnung zwischen Lehrenden und Lernenden bestimmt, ob Lernen gelingt. Genau hier setzt die Helga Breuninger Stiftung an.

Wir stärken eine **lernseitige, resonante Haltung**, die Kinder und Jugendliche nicht auf Leistungen reduziert, sondern sie als eigenständige, lernfähige Menschen ernst nimmt. Lernen beginnt dort, wo Menschen sich gesehen fühlen – und endet, wo Beziehung abbricht.

Mit dem **Potenzialblick** vollziehen wir den notwendigen Perspektivenwechsel: weg vom Defizit, hin zu den vorhandenen Stärken. Dieser Blick setzt Selbstwirksamkeit frei – besonders bei jenen, die im System bisher scheitern. Er schützt vor Lernverweigerung auf der einen und Erschöpfung auf der anderen Seite.

Die **videobasierten** und **KI-gestützten Trainingsformate** von intus³ beziehungslernen machen Haltung erfahrbar und bringen den Potenzialblick in den Schulalltag.

Der hier vorgestellte KI-Bot **Digital Makerspace** bietet Lehrkräften die Möglichkeit, die lernseitige Haltung in einer realitätsnahen Gruppensituation mit virtuellen Schüler:innen zu erproben. Sie können in einem geschützten Rahmen üben, herausforderndem Schülerverhalten resonant und ressourcenorientiert zu begegnen. Fehler sind dabei kein Risiko, sondern der Motor für Entwicklung.

Unser Ziel ist klar und politisch:

Bildungsgerechtigkeit entsteht durch Beziehung.

Der Potenzialblick bringt Menschen in ihre Kraft – Lernende wie Lehrende.

Mehr zu intus³ beziehungslernen:

www.intushochdrei.de

Sie interessieren sich für unsere Bildungsthemen:

bildung@helga-breuninger-stiftung.de

Sie interessieren sich für unsere Orte:

veranstaltungen@helga-breuninger-stiftung.de

Zur Stiftung:

<https://www.helga-breuninger-stiftung.de/>



Zu intus³ beziehungslernen:

<https://www.intushochdrei.de/>



IMPRESSUM

Herausgeberin/verantwortlich im Sinne des Presserechts:

Helga Breuninger Stiftung GmbH
Charlottenstraße 21A
70182 Stuttgart

Geschäftsführerinnen: Dr. Helga Breuninger und Dominique Hamm

Redaktion: Heidi Müller, Dr. Helga Breuninger, Dominique Hamm, Prof. Dr. Michael Schratz, Maya Hamdy

Autorin (Porträts): Heidi Müller

Koordination & Lektorat: Christine Attenberger

Layout & Design: Eric Linkweiler

Originalfotos:

Editorial: Anna Wasilewski
Bild Entwicklerteam: Maya und Helga Breuninger erstellt von Anna Wasilewski
Bildschirmporträt: Helga Breuninger
Bildschirmporträt: Maya Hamdy
Bildschirmporträt: Michael Schratz
Bildschirmporträt: Helene Miklas
Bildschirmporträt: Renate Maria Heissl
Bildschirmporträt: Alexander Klippstein
Bildschirmporträt: Ingrid Teufel
Bildschirmporträt: Aurelia Wawryszyn
Bildschirmporträt: Heinrich Frommeyer

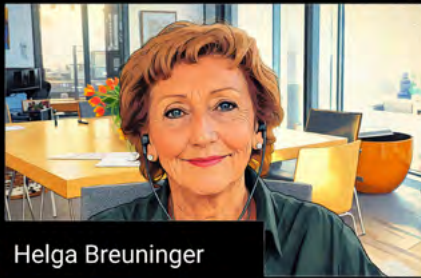
Fotos, Bildschirmporträts & Illustrationen:

Bearbeitet und verfremdet mit Chat GPT 5.2

Copyright Helga Breuninger Stiftung GmbH im Februar 2026

ARBEITSSSESSION

des Entwickler- und Expeditionsteams

 Michael Schratz	 Helene Miklas	 Aurelia Wawryszyn
 Ingrid Teufel	 Helga Breuninger	 Alexander Klippstein
 Renate Maria Heissl	 Heinrich Frommeyer	 Maya Hamdy

 Security  Participants  Chatpantz  Chat  Share Screen  Record  Reactions  Reations