<table>
<tr><th colspan="2">Unterlagen für die Schülerinnen und Schüler</th></tr>
<tr><td colspan="2">Gleichwertiger komplexer Leistungsnachweis im Fach Deutsch (GK, Q-Phase)
zur Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann</td></tr>
<tr><td>Komplexe fachspezifische Fragestellung</td><td>Wie lässt sich das Automatenmotiv aus der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann in die heutige Zeit und in ein anderes Format übertragen?</td></tr>
<tr><td>Aufgabenstellung</td><td>Gestalten Sie ein Storyboard für einen Trailer zu einem Film, der das Automatenmotiv aus der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann in die heutige Zeit überträgt. Beziehen Sie sich dabei auf die Figuren Nathanael und Olimpia sowie zentrale Aspekte der Handlung in Hoffmanns Erzählung.
Begründen Sie Ihr Gestaltungskonzept und Ihre Ausgestaltung des Storyboards.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Anforderungen (Hinweise zum Produkt und zum Prozess)</td><td>Informieren Sie sich mithilfe der Materialien 1-6 über die Geschichte der Automaten, die Leistungen moderner Maschinen und das Verhältnis Ihrer Generation zu Maschinen und Avataren.
Erstellen Sie ca. acht bis zwölf Bilder für die Bilderfolge eines Storyboards zu dem Trailer, der die Entwicklung der Handlung an zentrale Stationen zeigt. Nutzen Sie dazu bildgenerierende KI oder alternativ eigene Skizzen oder Fotografien.
Beziehen Sie sich in der Gestaltung Ihres Storyboards stimmig auf zentrale inhaltliche, formale und sprachliche Aspekte des Ausgangstextes. Berücksichtigen Sie dabei
die Kameraführung,
den Handlungsaufbaus des Trailers,
die Figurengestaltung (Kostüme, Requisiten, Körperhaltung, Gestik und Mimik),
die Dialoggestaltung und sprachlichen Gestaltung,
die Raumgestaltung (Ort, Ausstattung),
die Geräusche (Hintergrundgeräusche, Töne, Musik).
Interpretieren Sie den Ausgangstext durch eine nachvollziehbare und stimmige Gestaltung Ihres Storyboards.
Beziehen Sie sich bei ihrer Begründung auf die Erzählung von E.T.A. Hoffmann und integrieren Sie Ihr Wissen über das kultur- und geistesgeschichtliche Motiv „Mensch liebt Maschine“ sowie die Leistungen moderner KI-Maschinen.</td></tr>
<tr><td>Eine Einzelleistung oder ein kooperativ-kollaboratives Format sind möglich, wobei die zweite Teilaufgabe stets eine Einzelleistung sein muss.
In dem Storyboard ist die Nutzung von bildgenerierender KI für Teilergebnisse ausdrücklich erwünscht. Diese muss nachgewiesen werden, indem Prompts, die bei der Erstellung der einzelnen Bilder genutzt wurden, mit abgegeben werden. Die Prompts und die Einbindung oder Überarbeitung des KI-Vorschlags werden dann in der schriftlichen Reflexion begründet bzw. kritisch reflektiert.</td></tr>
</table>

Materialdossier

Material 1

Lisa Dasse

Kurze Geschichte der Automaten

[…]

Anmerkung:

Lisa Dasse (* 1998) verfasste diesen Beitrag als Studentin der Germanistik im Rahmen des Seminars „Romantik im E.T.A. Hoffmann Portal – Texten fürs Web“ im Wintersemester 2019/2020 am Institut für Deutsche und Niederländische Philologie der Freien Universität Berlin. Mit dem E.T.A. Hoffmann Portal bereitet die Staatsbibliothek zu Berlin ein großes Spektrum an Themen zu E.T.A. Hoffmann und seinem Umfeld auf.

Quelle:

Dasse, Lisa: „Kurze Geschichte der Automaten“. In: *E.T.A. Hoffmann Portal der Staatsbibliothek zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz*. URL: https://etahoffmann.staatsbibliothek-berlin.de/erforschen/romantik/automaten-romantik/#Geschichte, zuletzt aufgerufen am 17.06.2026.

Material 2

Martina Kammermann im Gespräch mit David Levy (2018; Zusammenfassung)

Menschen verlieben sich in Maschinen

Computerexperte David Levy sagt, dass Liebesbeziehungen zwischen Menschen und Robotern in 30 Jahren völlig normal sein werden.

[…]

Anmerkung:

Martina Kammermann (* 1984) arbeitete als freie Journalistin in der Schweiz und ist seit 2025 Redaktionsleiterin der Luzerner Zeitschrift «041 – Das Kulturmagazin». Ihr Interview mit dem Computerexperten David Levy (* 1945), welches hier zusammengefasst wird, wurde am 05.02.2018 in der Berner Zeitung publiziert.

Quelle:

Nach: Kammermann, Martina: „Menschen verlieben sich in Maschinen“. Interview mit David Levy. In: *Berner Zeitung*, 05.02.2018. URL: https://www.bernerzeitung.ch/menschen-verlieben-sich-in-maschinen-346109319669, zuletzt aufgerufen am 17.06.2026.

Material 3

Frank Seibert (2025; Auszug)

Können wir uns in eine KI verlieben?

Schmetterlinge im Bauch, der erste Kuss: Geht das auch mit einer KI?

[…]

Anmerkung:

Frank Seibert ist Journalist und geht in der ARD WISSEN-Dokumentation „Mein Mann lebt als KI weiter“ der Frage nach, wie sich Liebe und Partnerschaft durch KI verändern.

Quelle:

MDR Wissen: „Können wir uns in eine KI verlieben?“. 11.04.2025. URL: https://www.mdr.de/wissen/psychologie-sozialwissenschaften/verliebt-in-eine-ki-100.html, zuletzt aufgerufen am 17.06.2026.

Weitere multimodale Materialien

QR-Code

Material 4

DLF Nova, Podcast: Nicht ohne mein Smartphone! (2014)
(ca. 6 min)
https://www.deutschlandfunknova.de/beitrag/computerliebe-die-liebe-zum-smartphone, letzter Zugriff am 19.05.2025.

Material 5

ARD, Kulturmagazin: Titel, Thesen, Temperamente. Mensch liebt Maschine (2024)
(ca. 9 min)
https://bit.ly/3Gq2gyW, letzter Zugriff am 22.05.2025.

Material 6

Trailer zum Film „Ich bin dein Mensch“ von Maria Schrader (2021)
(ca. 2 min)
https://www.youtube.com/watch?v=eXC4t8EbKTo, letzter Zugriff am 07.07.2025.

Material 7

Storyboard

Ein Storyboard ist ein Bilderbogen mit einer angeordneten Bilderfolge und kombiniert meist Bild und Text. Mit Hilfe eines Storyboards planen Sie, was im Video gezeigt und gesagt werden soll. Das Storyboard ist damit eine visuelle Übersetzung eines Drehbuchs und passt sich den technischen und dramaturgischen Bedingungen des Films an.

In ca. acht bis zwölf Bildern (alternativ Skizzen oder Fotos) sollen Sie festhalten, wie sich die Handlung der Erzählung „Der Sandmann“ an zentralen Stationen entwickelt. Jedes Bild soll der Kameraeinstellung eines zentralen Handlungsschrittes entsprechen.
In der Spalte „Erläuterungen“ können Sie z. B. Hinweise zur Einstellungsgröße, Kameraperspektive und Kamerabewegung geben.
In der Spalte „Sprechtext“ notieren Sie den ggf. gesprochenen Text oder Töne.

Nr.	**KI-generiertes Bild** (alternativ: Skizze oder Foto)	**Erläuterungen**	**Sprechtext / Ton**
1			
2			
3			
4			
…			

<table>
<tr><th colspan="2">Unterlagen für die Lehrkraft</th></tr>
<tr><th colspan="2">Gleichwertiger komplexer Leistungsnachweis im Fach Deutsch (GK, Q-Phase)
zur Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann</th></tr>
<tr><th colspan="2">Anbindung an den Kernlehrplan GOSt Deutsch</th></tr>
<tr><td>Vermittlungsform und Format</td><td>praktisch: komplexe fachspezifische Gestaltung (ggf. multimodal) mit fachspezifischer Begründung</td></tr>
<tr><td>Verknüpfte Überprüfungsformen</td><td>Gestaltungsaufgabe und Metareflexionsaufgabe</td></tr>
<tr><td>Inhaltsfelder
(GK, Q-Phase)</td><td>Inhaltsfeld Texte
strukturell unterschiedliche Erzähltexte aus unterschiedlichen historischen Kontexten: Figurengestaltung, Handlungsaufbau, erzählerische und sprachliche Gestaltung
literarische und pragmatische Texte im Zusammenhang: motivische und thematische, diachrone und synchrone Bezüge
Inhaltsfeld Medien
multimodales Erzählen: Figurengestaltung, Handlungsaufbau, erzählerische und ästhetische Gestaltung
Umsetzung von Literatur: filmische Umsetzung einer Textvorlage</td></tr>
<tr><td>Zentral angesteuerte Kompetenzerwartungen</td><td>Rezeption
Die Schülerinnen und Schüler
setzen einen literarischen Text zu anderen Texten (Aussagen von Autorinnen und Autoren, literaturwissenschaftliche Texte) in Beziehung,
entnehmen Texten und Materialdossiers zielgerichtet relevante Informationen und Argumente (Identifizieren, Ordnen, Auswählen).
Produktion
Die Schülerinnen und Schüler
stellen ihr Textverständnis durch Formen produktionsorientierten Schreibens dar,
gestalten Beiträge in unterschiedlichen medialen Formen situations- und adressatengerecht unter Berücksichtigung von Urheberrechten.</td></tr>
<tr><td>Anbindung an Abiturvorgaben
(fakultativ)</td><td>Fokussierung Abitur 2027-2029
Literatur um 1800
Spiegelung kultur- und geistesgeschichtlicher Entwicklungen in der Literatur
literaturgeschichtliche Entwicklungen der Zeit unter besonderer Berücksichtigung der Romantik
zentrale Themen und Motive der Romantik, exemplarisch auch deren Verarbeitung in Texten des 20./21. Jahrhunderts</td></tr>
</table>

Einbettung in den Unterrichtskontext	
Anbindung an den SiLP hier in Bezug auf den Beispiel-SiLP auf den Seiten der Standardsicherung	**Qualifikationsphase 1, 1. Halbjahr: Die Vernunft und ihre Grenzen** • Unterrichtsvorhaben II: „Schläft ein Lied in allen Dingen“ – Poetische und irrationale Zugänge zur Welt in lyrischen, epischen und pragmatischen Texten aus der Zeit der Romantik
Unterrichtliche Voraussetzungen	Die Unterrichtsreihe setzt sich mit den Grenzen der Vernunft am Beispiel der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann auseinander. Zur Bewältigung der Aufgabe wird die Textkenntnis vorausgesetzt. Zuvor im Unterricht behandelte Aspekte: • Inhalt und der Aufbau der Erzählung, • Figuren und Figurenkonstellation, • erzählerische Gestaltung und verschiedene Motive wie das Augenmotiv, • „Ich bin dein Mensch“ von Maria Schrader (2021) und Methode Storyboard (siehe Materialdossier).
Hinweise zur Eigenständigkeit der Leistung	
KI-Einsatz	Im Sinne eines eigenständigen und verantwortlichen Umgangs mit text-, ton- und bildgenerierenden Anwendungen muss ihre Verwendung offengelegt und kritisch reflektiert werden. Die eigene Schreibkompetenz und das eigene Gestalten müssen erkennbar sein. Die Möglichkeit zur gezielten Reflexion der KI-Nutzung bietet sich vor allem bei der vorgeschlagenen produktionsorientierten Aufgabe an: Die Lernenden lassen Bilder für das Storyboard durch eine KI generieren. Die Prompts und die Einbindung oder Überarbeitung des KI-Vorschlags werden dann in Form einer schriftlichen Prozessreflexion begründet bzw. kritisch reflektiert.
Einzelleistung und/oder kooperativ-kollaboratives Format	Einzelleistung oder kooperativ-kollaboratives Format
Reflexionsform	In der 2. Teilaufgabe ist eine Metareflexionsaufgabe enthalten. Bei kollaborativ-kooperativen Formaten ist die Reflexionsleistung individuell zu erbringen.

Erwartungshorizont

Format (praktisch): Komplexe fachspezifische Gestaltung (ggf. multimodal) mit fachspezifischer Begründung

Zentraler Auftrag

- Gestalten Sie ein Storyboard für einen Trailer zu einem Film, der das Automatenmotiv aus der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann in die heutige Zeit überträgt. Beziehen Sie sich dabei auf die Figuren Nathanael und Olimpia sowie zentrale Aspekte der Handlung in Hoffmanns Erzählung.
- Begründen Sie Ihr Gestaltungskonzept und Ihre Ausgestaltung des Storyboards.

Erwartungshorizont

Inhalt und Reflexion (70 %)

	Die Schülerin bzw. der Schüler	maximale Punktzahl
	Inhalt	
1	berücksichtigt in der Gestaltung die Aufgabenstellung und das Zielformat sowie den Adressatenbezug.	5

2	bezieht sich in der Gestaltung stimmig auf zentrale inhaltliche Aspekte (Motive, Handlungsstrukturen, Themen, Figurengestaltung) *der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann*, z. B.:
	• *zentrale Handlungsschritte hinsichtlich des Automatenmotivs:*
	  ○ *Wandel der Beziehung Nathanaels zu Clara seit der Beobachtung Olimpias mit dem Fernglas,*
	  ○ *Nathanaels Verliebtsein in Olimpia auf dem Ball,*
	  ○ *Zerreißen der Holzpuppe Olimpia während des Streits zwischen Coppola und Spalanzani, danach Krankheit, Anfall und Tod Nathanaels,*
	• *zentrale Aspekte der Figurengestaltung:*
	  ○ *mechanischer Automat Olimpia unter Berücksichtigung der Leistungen moderner KI-Maschinen,*
	  ○ *dazu im Kontrast Darstellung der menschlichen Clara,*
	  ○ *zwischen Fiktion und Realität schwankende Figur Nathanael.*
		15

3	bezieht sich in der Gestaltung stimmig auf zentrale formale und sprachliche Aspekte *des Automatenmotivs in der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann*, z. B.: • *Auswahl geeigneter Dialoge und Textstellen, z. B. während des Balls,* • *Auswahl ggf. wiederkehrender Aussagen, Sätze, Ellipsen aus der Textvorlage, die das Thema „Mensch liebt Maschine“ verdeutlichen,* • *bewusste sprachliche Gestaltung der Dialoge entweder durch die Orientierung an oder in bewusster Abgrenzung von der Vorlage.*	15
4	interpretiert *die Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann* durch eine nachvollziehbare und stimmige Gestaltung, z. B. • *Widerstreit zwischen Vernunft und Fantasie, Rationalität und Imagination,*	10

	• *anthropomorphe Gründe für das Phänomen „Mensch liebt Maschine“,* • *Realitätsgehalt des Dargestellten, gerade vor dem Hintergrund der Leistungen moderner KI-Maschinen und Avatare,* • *Wirkung des Unheimlichen.*	

5	begründet das Gestaltungskonzept mit einer kohärenten Deutung *der Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann*, z. B.:
	• *Integration des Unterrichtswissens über*
	  ○ *die Erzählung „Der Sandmann“,*
	  ○ *das kultur- und geistesgeschichtliche Motiv „Mensch liebt Maschine“,*
	  ○ *die Leistungen moderner KI-Maschinen und Avatare,*
	• *Konzentration auf das Automatenmotiv aus der Erzählung „Der Sandmann“,*
	• *Übertragung des Automatenmotivs in das 21. Jahrhundert und damit Aufgreifen des Motivs „Mensch liebt Maschine“,*
	  ○ *Aktualität der Erzählung durch die Weiterentwicklung des Automaten „Olimpia“ durch die Künstliche Intelligenz,*
	  ○ *Integration des aktuellen Stands der Wissenschaft zu menschenähnlichen, humanoiden Robotern, die mit KI arbeiten, oder Avataren von KI-Sprachmodellen.*
		10

	Reflexion	
6	reflektiert das Produkt und den Prozess, *indem sie bzw. er* • *die ästhetische Gestaltung auf der Grundlage einer schlüssigen Deutung des Ausgangstextes und ggf. weiterer Materialien erläutert,* • *bei der Begründung textimmanente und textübergreifende Aspekte berücksichtigt,* • *ein vertieftes Textverständnis durch die Orientierung an oder die bewusste Distanzierung von der inhaltlichen und ästhetischen Gestaltung des Ausgangstextes verdeutlicht,* • *die Passung der gewählten Gestaltungsmittel zueinander im Sinne eines gelungen Gesamtprodukts beurteilt,* • *den Nutzen von KI-Anwendungen für den Arbeitsprozess sowie das Gestaltungsergebnis beurteilt.*	15
7	erfüllt ein weiteres aufgabenbezogenes Kriterium. (6)	
	Summe	**70**

Darstellung (30 %)

	Die Schülerin bzw. der Schüler	**Maximale Punktzahl**
1	strukturiert die Ausarbeitung entsprechend der Aufgabenstellung kohärent, schlüssig, stringent und gedanklich klar: • sinnvoll gegliederte und angemessen gewichtete Anlage der Ausarbeitung, • schlüssige gedankliche Verknüpfung der Teile, • eigenständige und klare Gedankenführung.	8
2	wählt geeignete ästhetische Gestaltungsmittel passend zur intendierten Wirkung, *z. B.:*	8

	• *stimmig ausgewählte Bildfolgen, Rückblicke, Dehnungen und Raffungen,* • *gezielt eingesetzte, ggf. wiederkehrende Kameraführung,* • *gezielt ausgewählte Kostüme und Requisiten,* • *Gestik und Mimik der Figuren, z. B. maschinenhafte oder bewusst menschliche Körperhaltung einer modernen KI-Olimpia,* • *Wahl geeigneter Innen- und Außenräume und deren Ausstattung.*	
3	setzt einzelne Gestaltungsmittel zielführend mit Blick auf das Gesamtkonzept ein.	5
4	kombiniert verschiedene Gestaltungsmittel stimmig (in multimodalen Gestaltungen Kombinationen in verschiedenen Modi, z. B. Bild, Text).	6
5	macht Übernahmen aus KI-Ergebnissen oder anderen Quellen im Sinne eines verantwortlichen Umgangs mit Fragen der Autorenschaft kenntlich.	3
	Summe	**30**

	Summe (inhaltliche, reflexive und Darstellungsleistung)	**100**
	aus der Punktsumme resultierende Note gemäß nachfolgender Tabelle	
	Note ggf. unter Absenkung um bis zu zwei Notenpunkte gemäß § 13 Abs. 2 APO-GOSt	

Notentabelle

Note	Punkte	Erreichte Punktzahl
sehr gut plus	15	100 – 95
sehr gut	14	94 – 90
sehr gut minus	13	89 – 85
gut plus	12	84 – 80
gut	11	79 – 75
gut minus	10	74 – 70
befriedigend plus	9	69 – 65
befriedigend	8	64 – 60
befriedigend minus	7	59 – 55
ausreichend plus	6	54 – 50
ausreichend	5	49 – 45
ausreichend minus	4	44 – 40

mangelhaft plus	3	39 – 33
mangelhaft	2	32 – 27
mangelhaft minus	1	26 – 20
ungenügend	0	19 – 0

Aufgabenvarianten (gleiche unterrichtliche Voraussetzungen)

Alternative 1: digitales Portfolio als multimodale Dokumentation von Arbeitsergebnissen

<table>
<tr><th colspan="2">Unterlagen für die Schülerinnen und Schüler</th></tr>
<tr><td colspan="2">Gleichwertiger komplexer Leistungsnachweis im Fach Deutsch (GK, Q-Phase)
zur Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann</td></tr>
<tr><td>Aufgabenstellung</td><td>Erstellen Sie kollaborativ ein digitales, multimodales Portfolio zu der Fragestellung, ob und inwiefern Menschen Maschinen lieben können.
Nehmen Sie dabei abwägend Stellung zu der Frage, ob und inwiefern die Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann im Zeitalter der KI noch aktuell ist.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Anforderungen
(Hinweise
zum Produkt und
zum Prozess)</td><td>Informieren Sie sich mithilfe der Materialien 1-6 über die Geschichte der Automaten, die Leistungen moderner Maschinen und das Verhältnis Ihrer Generation zu Maschinen und Avataren.
Gliedern Sie das Thema des digitalen Portfolios in sinnvolle Teilthemen und teilen Sie die Themen in Ihrer Gruppe auf.
Gehen Sie in Ihrem digitalen Portfolio auf die im Unterricht behandelte Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann und das Automatenmotiv ein.
Integrieren Sie Ihr Wissen über das kultur- und geistesgeschichtliche Motiv „Mensch liebt Maschine“ sowie die Leistungen moderner KI-Maschinen und Avatare.
Integrieren Sie sinnvoll eigene Texte sowie eigene, ggf. KI-generierte Fotos, Videos oder Audiodateien, die Aufschluss über das Verhältnis Ihrer Generation zu Maschinen geben.
Arbeiten Sie unter Berücksichtigung des Urheberrechts mit den Materialien aus dem Unterricht.</td></tr>
<tr><td>Ein kooperativ-kollaboratives Format ist ausdrücklich erwünscht, wobei die Stellungnahme stets eine Einzelleistung sein muss.
In dem multimodalen Produkt ist die Nutzung von text-, ton- und bildgenerierenden KI für Teilergebnisse grundsätzlich möglich. Diese muss nachgewiesen werden, indem die Prompts, die bei der Erstellung genutzt wurden, mit abgegeben werden. Die Prompts und die Einbindung oder Überarbeitung des KI-Vorschlags werden dann in der schriftlichen Reflexion begründet bzw. kritisch reflektiert.</td></tr>
</table>

<u>Hinweise für die Lehrkraft: mögliche Impulse für ein Reflexionsgespräch</u>

- *Erläutern Sie Ihren Anteil an dem digitalen Portfolio.*
- *Erläutern Sie das eigene methodische Vorgehen bei der Erstellung Ihrer Beiträge für das Portfolio und stellen Sie dar, wie Sie die verschiedenen Inhalte strukturiert und aufbereitet haben.*
- *Erläutern Sie an ein bis zwei Beispielen, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede Sie zwischen der Liebe Nathanaels zum Automaten Olimpia und heutigem Verhalten bei der Nutzung digitaler Geräte im Zeitalter der KI sehen.*

Alternative 2: Essay als schriftliche Ausarbeitung zu einer komplexen fachspezifischen Fragestellung

Unterlagen für die Schülerinnen und Schüler	
Gleichwertiger komplexer Leistungsnachweis im Fach Deutsch (GK, Q-Phase) zur Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann	
Aufgabenstellung	• Verfassen Sie einen Essay zu der Fragestellung, ob und inwiefern Menschen Maschinen lieben können. • Nehmen Sie dabei abwägend Stellung zu der Frage, ob und inwiefern die Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann im Zeitalter der KI noch aktuell ist.
Anforderungen (Hinweise zum Produkt und zum Prozess)	• Informieren Sie sich mithilfe der Materialien 1-6 über die Geschichte der Automaten, die Leistungen moderner KI-Maschinen und das Verhältnis Ihrer Generation zu Maschinen und Avataren. • Gliedern Sie den Essay sinnvoll, indem sie nach einem motivierenden Einstieg die einzelnen Abschnitte des Hauptteils durch eine thematisch relevante Rahmenerzählung verknüpfen und in einem pointierten Schluss den Einstieg wieder aufgreifen. Dabei kann die Gedankenführung im Hauptteil sprunghaft assoziativ sein und Denkansätze zu der gestellten Frage in pointierter, ironischer oder provokativer Weise erörtern. • Verwenden Sie dabei Stilfiguren zur Erhöhung der Ausdruckskraft, zur Steigerung der Wirkung oder auch nur zur Verschönerung des Textes. • Verwenden Sie in Ihrem Essay Ihr unterrichtliches Wissen über die Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann, das kultur- und geistesgeschichtliche Motiv „Mensch liebt Maschine“ sowie die Leistungen moderner KI-Maschinen und Avatare. • Formulieren Sie in Ihrem Essay eine eigenständige Positionierung zu den Fragen, ob und inwiefern Menschen Maschinen lieben können sowie ob und inwiefern die Erzählung „Der Sandmann“ von E.T.A. Hoffmann im Zeitalter der KI noch aktuell ist. • Arbeiten Sie unter Berücksichtigung des Urheberrechts mit den Materialien aus dem Unterricht.
	Die Aufgabe sollte als Einzelleistung erbracht werden. In dem Essay ist die Nutzung von text-, ton- und bildgenerierenden KI grundsätzlich nicht möglich.

<u>Hinweise für die Lehrkraft: mögliche Impulse für ein Reflexionsgespräch</u>

- *Erläutern Sie das eigene methodische Vorgehen bei der Erstellung Ihres Essays und begründen Sie den Aufbau Ihres Essays auf der Grundlage des Materialdossiers, der Lektüre und der recherchierten Informationen.*
- *Erläutern und begründen Sie das eigene methodische Vorgehen bei der Erschließung des Materialdossiers, bei der Nutzung textimmanenter und textübergreifender Verfahren der Textinterpretation, bei der Recherche sowie bei der Herstellung von Bezügen zwischen den Materialen, den Rechercheergebnissen und der Erzählung von E.T.A. Hoffmann.*

- *Erläutern Sie an ein bis zwei Beispielen, welche Gemeinsamkeiten und Unterschiede Sie zwischen der Liebe Nathanaels zum Automaten Olimpia und heutigem Verhalten bei der Nutzung digitaler Geräte im Zeitalter der KI sehen.*