Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 64, Nr. 2, 2026
doi: 10.21243/mi-02-26-18
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Vibe Coding – Schooltools-Beispiele. Mit genKI zu maßgeschneiderten (Unterrichts-)Tools

Jasmin Wallner

Helmut Pecher

Wenn kein digitales Tool zum Unterricht passt, kann generative KI selbst zur Werkstatt werden. Unter dem Begriff „Vibe Coding“ können mithilfe einfacher Prompts Mini-Anwendungen, beispielsweise für den Unterricht, entstehen. Die Beispiele von Schooltools zeigen das Potenzial solcher Tools, machen aber auch deutlich, dass sie fachlich, didaktisch und technisch sorgfältig geprüft werden müssen.

If no digital tool is suitable for a lesson, generative AI can itself become a workshop. Under the term "Vibe Coding," mini-applications, for example for classroom use, can be created using

simple prompts. The examples from Schooltools demonstrate the potential of such tools, but also make it clear that they must be carefully evaluated from a subject-matter, pedagogical, and technical perspective.

1. Unterrichtsplanung zwischen Anspruch und Angebot: Wenn das passende digitale Tool fehlt!

Es ist Unterrichtsende und in der Schule ist es ruhiger geworden. Nur vereinzelt sind Schritte und Stimmen in den Gängen zu hören. Die Lehrperson sitzt am Schreibtisch im Klassenzimmer und bereitet noch die Doppelstunde für morgen vor. Das Thema und die Lernziele sind klar, jedoch wird noch ein passendes digitales Tool benötigt, das die geplante Arbeitsphase sinnvoll unterstützt. Die Suche beginnt. Plattformen und Tools werden gesichtet, durchgeklickt und ausprobiert. Die eine digitale Anwendung ist zu komplex, die andere bietet nicht die gewünschten Funktionen und die nächste liefert nicht die gewünschte Differenzierung. Immer wieder macht sich das Gefühl breit: Die ausprobierten digitalen Tools passen nur mäßig zu den didaktischen Überlegungen. Aber auch eine analoge Herangehensweise ist keine sinnvolle Option.

Die Lehrperson lehnt sich zurück, blickt noch einmal auf die Notizen zur Stunde, öffnet ein neues Browserfenster und beginnt, mit dem *DuckDuckGo AI Chat* zu arbeiten. Der erste Prompt ist zunächst grob formuliert und es werden digitale Tools ausgegeben, die bereits zuvor auch ausprobiert wurden. Im KI-Output war zudem die Idee zu lesen: „Lasse dir einen Programmiercode für das

gewünschte Tool generieren!“. Diese Idee greift die Lehrperson auf. Nach Eingabe eines Prompts erscheint ein erster Vorschlag, der brauchbar, aber ebenfalls noch nicht stimmig ist. Schritt für Schritt werden mit weiteren Prompts Anpassungen vorgenommen und so ein einfaches digitales Tool erstellt, das auf die konkrete Unterrichtssituation zugeschnitten ist. In dieser Unterrichtsplanung hat sich damit die Suche nach dem passenden digitalen Tool zur gezielten Generierung mittels generativer KI hinbewegt.

2. Vibe Coding

Der gezielte Einsatz generativer KI zur Generierung digitaler Tools fällt unter den von Karpathy (2025) eingeführten Begriff „Vibe Coding“. Damit wird eine KI-gestützte, intuitive Praxis der Softwareentwicklung beschrieben (Karpathy, 2025). Nutzende erzeugen über dialogische Eingaben in *Large Language Models* (LLM), wie beispielsweise ChatGPT, Gemini, Claude oder ähnliche KI-Systeme, Anwendungen, ohne den generierten Code im Detail nachzuvollziehen und sie beschreiben Änderungen, übernehmen Vorschläge und gelangen meistens durch Ausprobieren, Rückmeldung und Anpassung iterativ zu funktionierenden Ergebnissen (Karpathy, 2025).

2.1 Zur Generierung von (Unterrichts-)Tools

Vibe Coding basiert also auf dialogischer, natürlichsprachlicher Interaktion und ko-kreativer Zusammenarbeit zwischen Mensch und KI, die Meske et al. (2025) in Abgrenzung zur herkömmlichen

Programmierung in fünf Kernpunkte abgrenzen: zielorientierte Absichtsäußerung, schnelle dialogische Interaktion, Implementierungsabstraktion, dynamische semantische Verfeinerung und kokreative Flow-Zustände (Meske et al., 2025). Nutzende beschreiben also möglichst gezielt, was ein Programm können soll, während die generative KI die technische Umsetzung übernimmt und der Entwicklungsprozess über einen schnellen, dialogischen Austausch statt über klassische Programmierzyklen läuft. Dabei entstehen durch schrittweise Anpassungen und Zusammenarbeit mit der KI oft flüssige, kreative Arbeitsprozesse – auch ohne vollständiges Verständnis des Codes.

Diesen Zusammenhang der fünf Kernaspekte nach Meske et al. (2025) greift auch Dilling (2026) in seinem Artikel *Programmieren mit KI für den Mathematikunterricht. Kann Vibe Coding die Entwicklung digitaler Unterrichtsressourcen revolutionieren?* auf. Dilling (2026) weist zudem auf die Möglichkeit hin, mittels generativer KI schnell interaktive HTML-Applets – also kleine, direkt im Browser lauffähige Mini-Anwendungen auf Basis von HTML, CSS und JavaScript – für unterschiedliche mathematische Inhalte wie Geometrie, Analysis, Stochastik oder Arithmetik zu erstellen.

2.2 Vibe-Coding-Herausforderungen von (Unterrichts-)Tools

Durch die Möglichkeit der Erstellung eigener Unterrichtstools eröffnen sich für Lehrpersonen also neue Handlungsspielräume. Neue Handlungsspielräume bedeuten wiederum gleichzeitig nicht nur Chancen, sondern auch Herausforderungen. Dilling (2026) verweist auf die steigende Fehleranfälligkeit bei komplexeren An-

wendungen, die Gefahr, didaktische Entscheidungen an die KI abzugeben, sowie auf die weiterhin notwendige Rolle fachlich fundierter, professionell entwickelter Programme, denn Vibe Coding ersetzt Dilling (2026) zufolge (noch?) keine professionelle Programmierung.

Papadakis (2026) bezieht sich zudem auf die notwendige Prüfung der inhaltlichen Qualität, den zusätzlichen Zeitaufwand und mögliche Ungleichheiten durch unterschiedliche technische Ausstattung, die durch Vibe Coding im Schulkontext entstehen können. Gleichzeitig verändert sich die Rolle von Lehrpersonen, da sie mehr Verantwortung für selbst entwickelte Materialien und Tools übernehmen (Papdakis, 2026). Papadakis (2026) zufolge sind daher gezielte Fortbildungen und ein reflektierter Einsatz, einschließlich der Entscheidung, wann analoge oder bestehende Lösungen sinnvoller sind, wichtig.

3. Schooltools: Vibe Coding Beispiele

Auf der Plattform Schooltools (https://www.schooltools.at/) werden nicht nur digitale Anwendungen für Unterricht, Schule und Studium gesammelt, sondern mittlerweile auch Vibe-Coding-Tools bereitgestellt. Dabei wurden Tools für den Unterrichtskontext mittels generativer KI generiert, die auf Ideen von Lehrkräften basieren und die wir in dieser Form im World Wide Web bisher noch nicht gefunden haben. Bisher sind im Rahmen von Schooltools verschiedene Vibe-Coding-Tools entstanden; die folgenden Links

stellen eine Auswahl kostenlos webbasierter und zugänglicher Beispiele dar:

- Leseprompter: https://leseprompter.at/ oder https://www.-schooltools.at/leseprompter/
- Satzbau-Tool: https://www.schooltools.at/satzbau/
- Mini-KI-Trainer: https://www.schooltools.at/miniki/
- Klassenvertrag-Generator: https://www.schooltools.at/klassen-vertrag/
- Schulkalender: https://www.schooltools.at/schulkalender/
- Checklisten-Generator: https://www.schooltools.at/checkliste/
- Modularer KI-Prompt-Generator: https://www.schooltools.at/promptgenerator/
- Handytagebuch: https://www.schooltools.at/handytagebuch/
- Soziogramm-Tool: https://www.schooltools.at/soziogramm/
- Gruppentool: https://www.schooltools.at/gruppentool/
- Musikstopp: https://www.schooltools.at/musikstopp/
- Leistungsbeurteilungsgenerator: https://www.schooltools.at/leistungsbeurteilung/
- Schuluhr: https://www.schooltools.at/schuluhr/
- Euro-Werkstatt: https://www.schooltools.at/eurowerkstatt/
- Digitales Anlautband: https://www.schooltools.at/anlautband/

Folgend werden der Leseprompter, der Klassenvertrag-Generator, der modulare KI-Prompt-Generator sowie Musikstopp vorgestellt.

3.1 Leseprompter

Der Leseprompter ist ein Tool zur Leseförderung. Er stellt Texte scrollend dar und kann durch verschiedene anpassbare Einstellungen, wie beispielsweise Tempo, Schriftgröße oder Silbenmarkierung, das flüssige, gestaltende und sinnerfassende Lesen unterstützen. Abbildung 1 bietet einen visuellen Eindruck vom Aufbau des Leseprompters und den verfügbaren Funktionen. Im oberen Textfeld kann ein eigener Text eingegeben werden. Alternativ kann im darunterliegenden Funktionsbereich auch ein Mustertext ausgewählt werden. Darunter befindet sich der große Lesebereich:

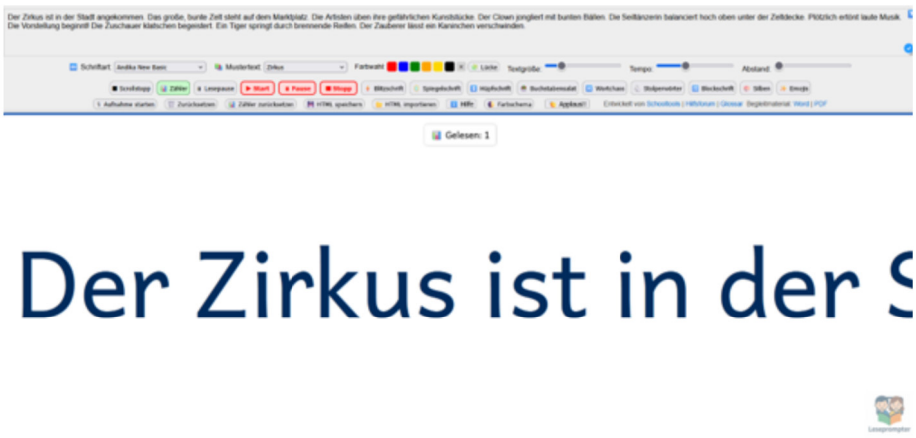

Abbildung 1: Screenshot Leseprompter (https://leseprompter.at/) am 05.05.2026 (CC-BY-SA]

Das Tool kann im Unterricht unter anderem eingesetzt werden, um Leseflüssigkeit und Betonung gezielt zu fördern, beispielsweise durch gemeinsames Vorlesen oder individuelle Übungsphasen. Zudem eignet sich der Leseprompter zur Differenzierung, da sich Texte und Einstellungen flexibel an verschiedene Leistungsni-

veaus anpassen lassen und auch spielerische Zugänge zum Lesen ermöglicht werden. Abbildung 1 bietet einen visuellen Eindruck vom Aufbau des Leseprompters und den verfügbaren Funktionen.

Einige wichtige Funktionen des Leseprompters werden folgend aufgelistet:

- *Steuerung der Lesegeschwindigkeit*: Ein einstellbares Scrolltempo ermöglicht einen gleichmäßigen Lesefluss.
- *Textdarstellung und Hervorhebung*: Die Möglichkeit, Schriftgröße, Schriftart, Farbe und Abstand zu verändern sowie visuelle Markierungen zu setzen, erleichtert die Orientierung im Text.
- *Unterstützung von Lesestrategien*: Funktionen wie Silbenmarkierung oder segmentierte Darstellung können das verstehende Lesen fördern.
- *Alternative Textdarstellungsformen*: Unter anderem dienen Blitz-, Spiegel-, Hüpfschrift, Buchstabensalat, Wortchaos und Stolperwörter einem spielerischen Zugang zur Leseförderung.
- *Individuelle Einstellungsmöglichkeiten*: Texte und Einstellungen können flexibel kombiniert und angepasst werden.
- *Zusatzfeature:* Der digitale Applaus kann die Lernende bei richtigem Lesen weiter motivieren.

Weitere Funktionen sowie Einsatzmöglichkeiten und beispielhafte Anwendungsszenarien werden auf folgender Webseite beschrieben: https://www.schooltools.at/glossary/leseprompter/

Außerdem steht ein didaktisches Begleitmaterial zum Download für den Leseprompter bereit: https://www.schooltools.at/leseprompter/begleitmaterial.pdf

3.2 Klassenvertrag-Generator

Um Klassenregeln strukturiert zu erfassen, kann der Klassenvertrag-Generator genutzt werden. Wie in Abbildung 2 ersichtlich, eignet sich dieses Tool zur Gestaltung eines Posters mit unterschiedlichen Kategorien, Symbolen und Unterschriftenfeldern:

Abbildung 2: Screenshot Klassenvertrag-Generator (https://www.schooltools.at/2025/08/25/klassenvertrag-generator/) am 05.05.2026 (CC-BY-SA)

Das Tool kann im Unterrichtskontext beispielsweise genutzt werden, um zu Schulbeginn oder bei neuen Gruppen einen partizipativ entwickelten Klassenvertrag zu erstellen. Dadurch werden Verbindlichkeit und ein gemeinsames Verständnis von Regeln gefördert. Zudem unterstützt es die Reflexion des Klassenklimas und

des Sozialverhaltens, indem die Regeln gemeinsam formuliert, angepasst und im Klassenzimmer sichtbar gemacht werden.

Der Klassenvertrag-Generator bietet unter anderem die folgenden Möglichkeiten:

- *Strukturierte Regelkategorien*: Regeln können thematisch geordnet und erfasst werden (Umgang und Kommunikation, Sauberkeit und Umwelt, Digitales und Geräte, Handnutzung, Bewegung und Pausen, Sicherheit, Werken, Sport, Garderobe, Ausflüge, Bibliothek, Schulweg).
- *Regeln*: Es kann zwischen vorgefertigten Regeln gewählt oder eigene hinzugefügt werden.
- *Visuelle Unterstützung*: Die Auswahl von Icons hilft dabei, Regeln anschaulich und leicht verständlich darzustellen.
- *Individualisierbare Gestaltung*: Layout, Texte und Icons können angepasst werden.
- *Struktur*: Der fertige Klassenvertrag wird strukturiert aufbereitet.
- *Export-, Import- und Druckfunktion*: Die Ergebnisse können als Poster oder Dokument gespeichert und im Klassenraum sichtbar gemacht sowie mit dem Tool jederzeit wieder aufgerufen werden.

3.3 Modularer KI-Prompt-Generator#

Der modulare KI-Prompt-Generator unterstützt mit strukturierten Eingabefeldern und Voreinstellungen dabei, präzise und sofort nutzbare Prompts für generative KI-Anwendungen zu erstellen. Prompten bezeichnet dabei das gezielte Formulieren von Anweisungen, Kontext und Rahmenbedingungen, um ein LLM wie z. B.

ChatGPT oder Gemini in seiner Antwortentwicklung zu steuern und die gewünschten Ergebnisse zu erzeugen (Devi, 2025).

Wie in Abbildung 3 ersichtlich, ist dieser modulare KI-Prompt-Generator speziell für den Bildungskontext ausgerichtet. Um den KI-Output möglichst an die Bedürfnisse anzupassen, müssen im Rahmen eines Prompts unterschiedliche Aspekte berücksichtigt werden:

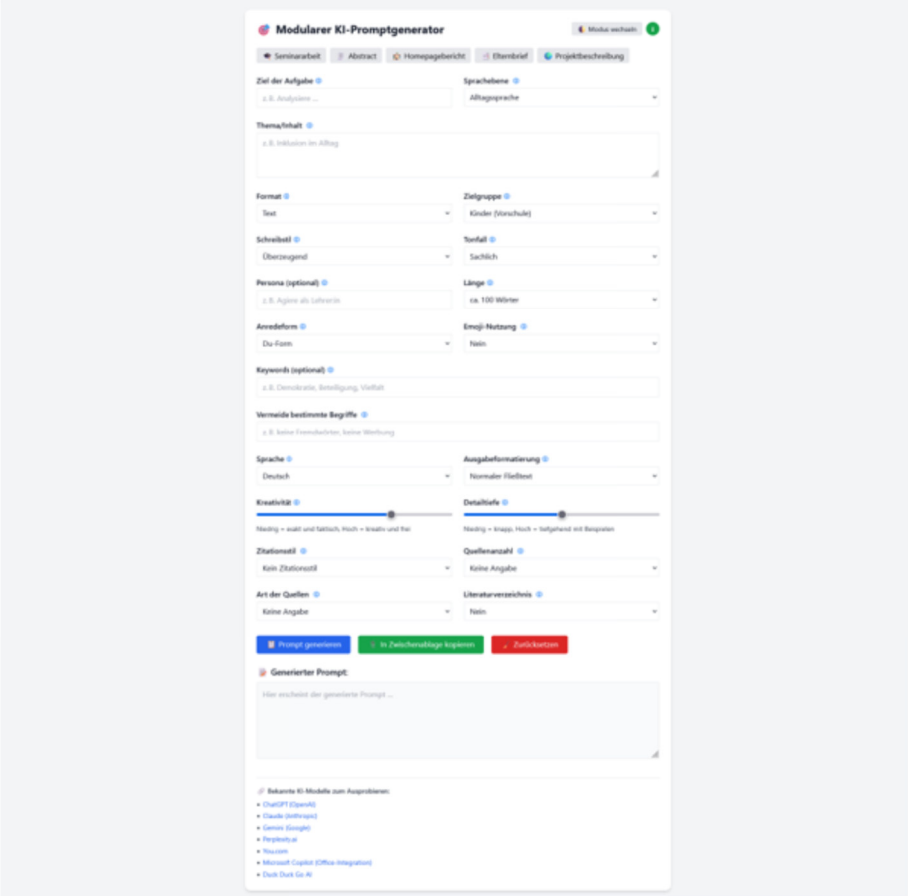

Abbildung 3: Screenshot Modularer KI-Promptgenerator (https://www.schooltools.at/promptgenerator/) am 05.05.2026 (CC-BY-SA)

Lehrpersonen können das Vibe-Coding-Tool unter anderem dazu nutzen, um passgenaue Prompts für das eigene Vorhaben generieren zu lassen und gleichzeitig die eigene Prompt-Kompetenz systematisch zu entwickeln.

Darüber hinaus eignet es sich auch zur Förderung von Medien- und KI-Kompetenz, indem Nutzende ausprobieren und nachvollziehen können, wie präzise formulierte Eingaben die Qualität von KI-Output beeinflussen.

Der modulare KI-Prompt-Generator bietet dabei folgende zentrale Elemente:

- *Vordefinierte Prompt-Komponenten*: Typische Elemente und mögliche Einschränkungen sind bereits angelegt (z. B. Ziel, Zielgruppe, Thema/Inhalt, Sprachebene, Format, Schreibstil, Tonfall, Länge, Vermeidung bestimmter Begriffe, Sprache, Ausgabeformatierung).
- *Schrittweise Anleitung*: Der Generator führt strukturiert durch den Prozess der Prompt-Erstellung.
- *Anpassbare Eingabefelder*: Inhalte können flexibel formuliert und auf konkrete Unterrichtssituationen zugeschnitten werden.
- *Vorlagen*: Es gibt vorgefertigte Prompt-Vorlagen für Seminararbeiten, Abstracts, Homepageberichte, Elternbriefe und Projektbeschreibungen, in die nur noch die inhaltlichen Details ergänzt werden müssen.
- *Iterative Verfeinerung*: Prompts können leicht angepasst und weiterentwickelt werden.

3.4 Modularer KI-Prompt-Generator#

Mit dem Spiel *Reise nach Jerusalem* verbinden viele bestimmt noch Erinnerungen aus der eigenen Schulzeit. Früher wurde dafür Mu-

sik von Kassetten oder CDs über ein Radio abgespielt, die mittlerweile durch Musik von YouTube oder Spotify abgelöst wurden. Mit dem Vibe-Coding-Tool Musikstopp ist eine noch gezieltere Musiksteuerung möglich.

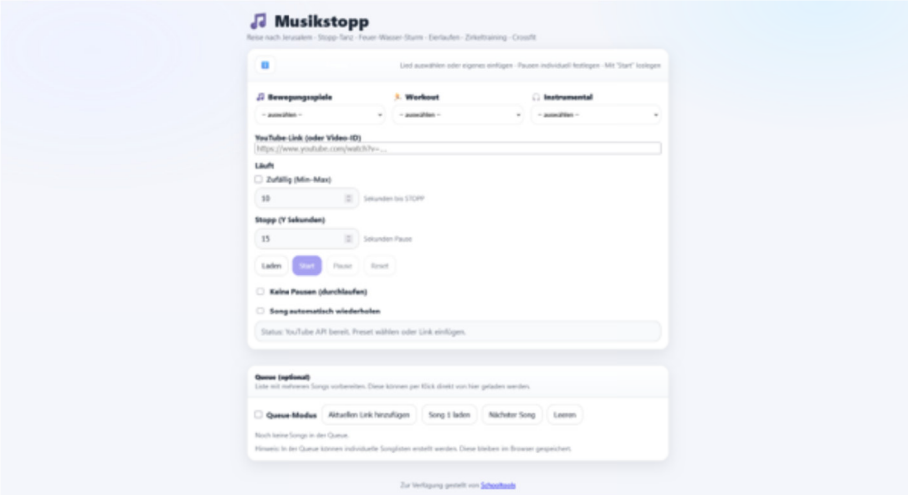

Abbildung 4: Screenshot Musikstopp (https://www.schooltools.at/musikstopp/) am 05.05.2026 (CC-BY-SA)

Abbildung 4 zeigt die Steuerungsoberfläche des Tools. Nach einer einmaligen Einstellung können Spiele und sportliche Aktivitäten wie beispielsweise „Reise nach Jerusalem“, „Stopp-Tanz“, „Feuer, Wasser, Sturm“, „Eierlaufen“, „Zirkeltraining“ oder „Crossfit“ losgehen:

Ob für Bewegungs- und Aktivierungsspiele, zur Rhythmisierung von Unterrichtsphasen mit Arbeits- und Pausenintervallen oder als kurzer Energizer: Musikstopp kann Struktur bieten und die Aufmerksamkeit sowie die Reaktionsfähigkeit fördern.

Dies ist durch folgende Einstellungsmöglichkeiten möglich:

- *Automatische Start-/Stopp-Funktion*: Die Musik wird entweder zeitgesteuert oder zufällig unterbrochen. Die Zeiteinstellungen sind dabei frei wählbar.
- *Zufallsmechanismus*: Die Stopps erfolgen unvorhersehbar und erhöhen damit die Spannung sowie die Aufmerksamkeit.
- *Einfache Steuerung*: Start, Pause und Reset sind intuitiv bedienbar.
- *Flexible Einsatzdauer*: Dauer und Intervalle können an die jeweilige Unterrichtssituation angepasst werden, ohne dass eine laufende analoge Steuerung erforderlich ist.
- *Musikwahl*: Die Musik kann via YouTube-Link frei gewählt werden.
- *Visuelle Rückmeldung*: Eine Anzeige signalisiert, wenn die Musik gestoppt wird und wieder weiterläuft.

3.5 Mögliche Vibe Coding Einsatzszenarien

Die eigentliche Stärke von Vibe Coding besteht darin, dass innerhalb weniger Minuten funktionale, auf den Unterricht zugeschnittene Mini-Tools generiert werden können. Anstatt viel Zeit in die Suche nach passenden Tools zu investieren, können Lehrkräfte ihre didaktische Idee direkt als Prompt in ein LLM eingeben. Auf diese Weise erhalten sie ein erstes Ergebnis, das sie schrittweise und iterativ in dialogorientierter Form zwischen Mensch und KI anpassen können.

So können beispielsweise kleine Programme erstellt (z. B. „Schreibe ein HTML-Applet, das ...“), verständliche Erklärungen zu bestehendem Code generiert (z. B. „Was macht dieser Code?“) oder

konkrete Verbesserungen angefragt werden (z. B. „Finde den Fehler und optimiere ihn“). Darüber hinaus ermöglicht Vibe Coding flexible Transformationen und Anpassungen: Code kann zwischen Formaten übersetzt, bestehende Materialien (z. B. H5P-Inhalte) modifiziert oder neue Aufgabenformate passgenau generiert werden. Zusätzlich können LLMs auch genutzt werden, um zu lernen, wie solche Tools programmiert werden können. Ein Beispiel dafür wäre: „Erkläre mir Schritt-für-Schritt, wie ich ein einfaches Programm in Python schreiben kann“.

Das Mini-Tool *Think – Pair – Share* wurde beispielsweise innerhalb von fünf Minuten mit dem LLM ChatGPT 5.4 generiert. Dazu wurde der Prompt „Schreibe ein HTML-Applet, das die Methode Think-Pair-Share erleichtert!“ verwendet. Ausgegeben wurde ein HTML-Code:

Abbildung 5: Screenshot Think – Pair – Share der HTML-Datei im Firefox am 05.05.2026 (CC-BY-SA)

Nach dem Öffnen der HTML-Datei in einem Webbrowser erscheint das Tool, wie in Abbildung 5 dargestellt. Es handelt sich hierbei tatsächlich um das erste Ergebnis, das im KI-Output generiert wurde. Weitere Anpassungen hinsichtlich des Layouts, weiterer Funktionen oder sonstiger Änderungswünsche müssten dann schrittweise mit weiteren Prompts erfolgen:

4. Conclusio

Durch Vibe Coding können also bei Mini-Tools technische Hürden reduziert werden und der Fokus auf die didaktische Gestaltung gelegt werden. Lehrpersonen können dadurch Handlungsspielräume nutzen, um schnell, situativ und kreativ auf Unterrichtsanforderungen zu reagieren – vorausgesetzt, der KI-Output wird reflektiert geprüft und gezielt eingesetzt.

Es muss auch auf mögliche Einschränkungen von Vibe Coding verwiesen werden. Diese liegen vor allem darin, dass die erzeugten Anwendungen nicht automatisch fehlerfrei, barrierefrei, datenschutzkonform oder didaktisch sinnvoll sind. Gerade bei komplexeren Funktionen können unerwartete Fehler auftreten, Sicherheitsaspekte übersehen werden oder der Code schwer nachvollziehbar bleiben. Zudem besteht die Gefahr, dass Lehrpersonen technische oder didaktische Entscheidungen zu stark an die KI auslagern. Vibe Coding sollte daher eher als Möglichkeit zur schnellen Entwicklung und Erprobung von Prototypen verstanden werden, nicht als Ersatz für fachliche Prüfung, pädagogische Reflexion und professionelle Softwareentwicklung.

Eine zentrale Anschlussfrage betrifft schließlich die Bereitstellung der durch Vibe Coding erstellten Dateien und Anwendungen. Je nach Zielgruppe, technischer Ausstattung und gewünschtem Grad an Zugänglichkeit bieten sich unterschiedliche Möglichkeiten an. Sehr einfache HTML-Applets können beispielsweise als einzelne HTML-Datei gespeichert, geteilt und lokal im Browser geöffnet werden. Dies eignet sich besonders für den eigenen Unterricht oder für die Weitergabe innerhalb eines Kollegiums. Zudem können erstellte Anwendungen zumindest innerhalb der jeweiligen KI-Toolumgebung präsentiert, gemeinsam betrachtet und in vielen Fällen auch direkt getestet werden, bevor sie anschließend in einer stabileren Form veröffentlicht oder weitergegeben werden. Soll ein Tool breiter zugänglich sein, kann es auf einer Schulhomepage, einer Lernplattform, einem Webspace oder über Plattformen wie GitHub Pages veröffentlicht werden. Für schulinterne Zwecke kommen auch geschützte Bereiche wie Moodle, Microsoft Teams, Google Classroom oder ein schulisches Intranet infrage. Bei umfangreicheren Anwendungen kann eine strukturierte Bereitstellung als ZIP-Datei sinnvoll sein, in der HTML-, CSS-, JavaScript- und Mediendateien gemeinsam abgelegt sind. Zusätzlich können Begleitmaterialien, kurze Bedienungsanleitungen, Hinweise zu Datenschutz und Urheberrecht sowie Versionsangaben bereitgestellt werden. Gerade bei Vibe-Coding-Anwendungen ist es wichtig, nicht nur die technische Datei zu teilen, sondern auch transparent zu machen, wofür das Tool gedacht ist, wie es erstellt und geprüft wurde, welche Grenzen es hat und unter welchen Bedingungen es im Unterricht sinnvoll eingesetzt werden

kann. Damit wird aus einem schnell generierten Prototyp nicht automatisch ein fertiges Bildungsangebot, aber ein nachvollziehbar dokumentiertes und verantwortungsvoll bereitgestelltes Unterrichtswerkzeug.

Als Fazit lässt sich festhalten, dass Vibe Coding für Lehrpersonen keine fertige Universallösung darstellt, aber einen bedeutsamen Perspektivwechsel ermöglicht: Digitale Unterrichtswerkzeuge müssen nicht mehr ausschließlich gesucht, übernommen oder an bestehende Angebote angepasst werden, sondern können zunehmend aus konkreten didaktischen Bedürfnissen heraus entstehen. Entscheidend bleibt dabei, dass der Einsatz generativer KI nicht unreflektiert erfolgt, sondern pädagogisch, fachlich und technisch geprüft wird. Werden selbst erstellte Mini-Tools sorgfältig getestet, an Lernziele angebunden und verantwortungsvoll eingesetzt, kann Vibe Coding dazu beitragen, Unterricht flexibler, situationsnäher und kreativer zu gestalten. Damit eröffnet sich für Lehrpersonen ein zusätzlicher Handlungsspielraum zwischen analogem Material, bestehenden digitalen Angeboten und selbst generierten Anwendungen.

Ergänzende Literatur

Devi, V. A. (2025). *Prompt engineering: Empowering communication* (1st ed.). CRC Press. https://doi.org/10.1201/9781032692319

Dilling, F. (2026). Programmieren mit KI für den Mathematikunterricht: Kann Vibe Coding die Entwicklung digitaler Unterrichtsres-

sourcen revolutionieren? *Mitteilungen der Gesellschaft für Didaktik der Mathematik*, *120*, 13–19.

Karpathy, A. [@karpathy]. (2025, February 3). *There's a new kind of coding I call "vibe coding," where you fully give in to the vibes, embrace exponentials, and forget…* [Post]. X. https://x.com/karpathy/status/1886192184808149383

Meske, C., Hermanns, T., Von Der Weiden, E., Loser, K.-U., & Berger, T. (2025). Vibe coding as a reconfiguration of intent mediation in software development: Definition, implications, and research agenda. *IEEE Access*, *13*, 213242–213259. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2025.3645466

Papadakis, S. (2026). From consumers to creators: Vibe coding as a professional competency for early childhood and primary school teachers. *Natural Science Education in a Comprehensive School*, *32*(1), 89–101. https://doi.org/10.48127/gu/26.32.89

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Screenshot Leseprompter
(Link: https://leseprompter.at/)

Abbildung 2: Screenshot Klassenvertrag-Generator (Link: https://www.schooltools.at/2025/08/25/klassenvertrag-generator/

Abbildung 3: Screenshot Modularer KI-Promptgenerator
(Link: https://www.schooltools.at/promptgenerator/)

Abbildung 4: Screenshot Musikstopp
(Link: https://www.schooltools.at/musikstopp/)

Abbildung 5: Screenshot Think – Pair – Share der HTML-Datei im Firefox