

Tamara Rachbauer

Universität Passau, Passau

Manfred Rachbauer

Grafik-Designer, Simbach

Führungskultur als Nachhaltigkeit

Potenziale entfalten durch Coaching und KI-Prompts

DOI: <https://doi.org/10.53349/schuleverantworten.2026.i2.a680>

Dieser Beitrag entwirft das Leitbild einer nachhaltigen Führungskultur, die auf der Synergie von menschlichem Coaching und technologischer Innovation durch Künstliche Intelligenz (KI) basiert. Führung wird hier als das Schaffen von Möglichkeitsräumen verstanden, in denen Vertrauen die Kontrolle ersetzt und Fehler als wertvolle Rohstoffe für Lernprozesse genutzt werden. Ein besonderer Schwerpunkt liegt auf der praktischen Anwendung von KI-Prompts, um adaptive Lernumgebungen zu gestalten, die Schüler*innen individuell fördern, ohne sie zu überfordern. Durch die Integration von Coaching-Methoden zur Resilienzstärkung wird eine Bildungsumgebung geschaffen, die „Wissen mit Gewissen“ verbindet und zu einem zukunftsgewandten Kulturoptimismus befähigt.

Führungskultur, Coaching, KI-Prompts, adaptive Lernsysteme, Nachhaltigkeit

Führung als kulturelle Gestaltung

Nachhaltigkeit in der Führung bedeutet, Möglichkeiten zu entzünden und Menschen wachsen zu lassen, ohne sie auszubrennen. Eine nachhaltige Führungskultur stärkt Individuen, ohne sie zu verbrauchen, und vermehrt Vertrauen, statt Misstrauen zu kontrollieren. In einer Zeit, in der technologische Umbrüche die Arbeitswelt radikal verändern, müssen Schulen zu Orten werden, die Zukünfte ermöglichen, ohne die Gegenwart zu zerstören (Rachbauer & Kolbeck, 2024a). Dies gelingt durch eine Verbindung von empathischem Coaching und dem präzisen Einsatz von Künstlicher Intelligenz (KI), um Bildungsprozesse proaktiv mitzugestalten (Börner & Wallraff, 2022; Rachbauer & Kolbeck, 2024b).

Coaching: Die Basis für Resilienz und Selbstwirksamkeit

Eine nachhaltige Führungskultur ist zutiefst coachingorientiert. Coaching basiert auf der Annahme, dass die Fähigkeiten zur Problemlösung bereits im Menschen selbst liegen (Kolbeck, 2024; Kolbeck & Rachbauer, 2022). Lehrkräfte, die in die Rolle des Coaches schlüpfen, bieten Hilfe zur Selbsthilfe an und stärken so die Resilienz und damit die Fähigkeit, erfolgreich mit belastenden Lebensumständen und Stress umzugehen (Wustmann, 2005).

Innerhalb der Schulentwicklung ist hierbei eine scharfe Konturierung zwischen dem Coaching als Schulleitungshandeln und dem Coaching als Lehrer*innenhandeln vonnöten. Während die Schulleitung Coaching primär als Instrument der Systemsteuerung und Personalentwicklung nutzt, um die Professionalität des Kollegiums in einem spannungsreichen Umfeld zwischen administrativer Kontrolle und pädagogischer Autonomie zu stärken, fokussiert das Lehrer*innenhandeln als Lerncoaching die unmittelbare Begleitung individueller Bildungsprozesse der Schülerinnen und Schüler. Schulleitungshandeln zielt somit auf die Gestaltung der organisationalen Lernumgebung ab (Leadership for Learning), während Lehrer*innenhandeln die diagnostische und beratende Unterstützung bei der Aneignung von Welt in den Mittelpunkt stellt (Anderegg et al., 2023; Kiel, 2022; Rachbauer & Kolbeck, 2024a).

Durch Übungen wie den „Lebensbaum“, der persönliche Stärken visualisiert, oder die „Warme Dusche“, die Wertschätzung im Klassenklima verankert, wird ein Umfeld geschaffen, das Güte bedenkt und Würde zuerkennt (Kolbeck, 2024). Diese menschliche Komponente ist die notwendige Basis, um technologische Werkzeuge sinnvoll zu integrieren, da sie das soziale Miteinander und das Selbstwertgefühl der Schüler*innen fördert (Kolbeck, 2024; Rachbauer & Kolbeck, 2024a, 2024b).

Die technologische Synergie: KI-Prompts als Werkzeuge der Befreiung

Um den Anspruch „zuzutrauen statt einzufordern“ technologisch einzulösen, können adaptive digitale Lernräume genutzt werden. Diese passen das Schwierigkeitsniveau in Echtzeit an den individuellen Leistungsstand an (Rachbauer, 2026). Entscheidend für den Erfolg solcher Systeme sind die gezielten Prompts, mit denen die KI gesteuert wird.

Hier ist beispielsweise der zentrale Prompt sowie entsprechende Erweiterungen und Anpassungen, um ein solches adaptives System für die vier Grundrechenarten in der Grundschule mit z.B. Canva for Education oder ChatGPT zu erstellen (Rachbauer, 2026):

PROMPT 1 : Eingabe in Canva AI: Basis für ein adaptives Mathe-Lernspiel

„Erstelle mir ein interaktives Lernspiel für die vier Grundrechnungsarten, das sich adaptiv an den Leistungsstand der jeweiligen Schüler*innen anpasst. Ermögliche es auch, dass die Schüler*innen die Sprache wählen können, in welcher die Aufgabe gestellt wird. Berücksichtige hierzu die nachfolgenden Mathematik – Anforderungsbereiche I bis III – beginne bei den Aufgaben mit Anforderungsbereich I.“

rungsbereich I und steigere den Schwierigkeitsgrad der Aufgaben Schritt für Schritt adaptiv an den Leistungsstand des Schülers angepasst. Am Ende des Lernspiels sollen die Schüler*innen den Anforderungsbereich III erreicht haben. Anforderungsbereich I (Reproduzieren): Wiedergabe von Grundwissen, Ausführung von Routinetätigkeiten. Anforderungsbereich II (Zusammenhänge herstellen): Erkennen mathematischer Verbindungen, Verknüpfung von Kenntnissen und Fertigkeiten. Anforderungsbereich III (Verallgemeinern und Reflektieren): Höchste kognitive Anforderung, Transfer auf neue Kontexte, Begründung von Lösungsansätzen.“

Ergebnis Canva AI: Ich habe ein interaktives, adaptives Mathe-Lernspiel erstellt!

Hauptfunktionen:

- **5 Sprachen:** Deutsch, Englisch, Türkisch, Arabisch und Ukrainisch
- **4 Grundrechenarten:** Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division – einzeln oder gemischt
- **3 Anforderungsbereiche** mit je 5 Leveln:
 - **AB I:** Einfache Rechenaufgaben ($5+3=?$)
 - **AB II:** Textaufgaben mit Lebensweltbezug (Anna hat 12 Äpfel ...)
 - **AB III:** Muster erkennen, mehrstufige Probleme, Begründungen

Adaptives System:

- 3 richtige Antworten → Level steigt
- 2 falsche Antworten → Level sinkt
- Punkte-Multiplikator je nach Anforderungsbereich

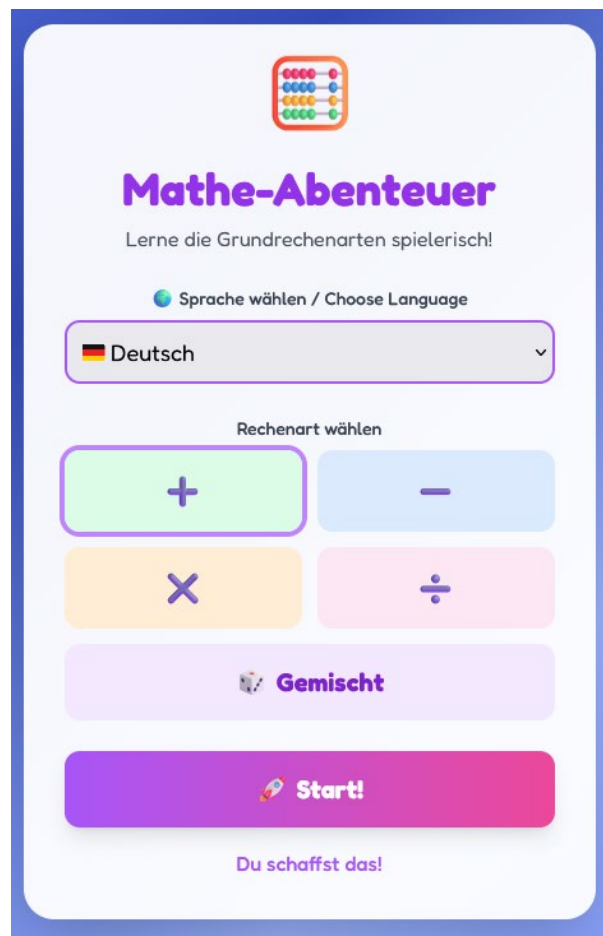


Abbildung 1: Online-Spiel: Mathe-Abenteuer, umgesetzt mit Canva AI (Prompt 1) – abrufbar unter <https://matheabenteuer.my.canva.site/basic> | Screenshot: Tamara Rachbauer

Individualisierung durch „Intelligente Erkennung“

Nachhaltige Führung bedeutet auch, Unterforderung zu vermeiden und Talente gezielt zu fördern (Rachbauer, 2024). Ein adaptives System sollte daher in der Lage sein, „Sprünge“ zwischen den Jahrgangsstufen zu erlauben. Dies kann durch eine Erweiterung des vorherigen Prompts realisiert werden:

PROMPT 2: Erweiterung für Klassenstufenwechsel „Kannst du das Spiel so erweitern, dass die Schüler*innen auch auswählen können, in welcher Jahrgangsstufe sie sind? Und wenn du siehst, dass sie mit den Aufgaben unterfordert sind und eigentlich schon Aufgaben der nächsthöheren Klassenstufe lösen können, kannst du dann entsprechende Aufgaben stellen?“

Durch diesen Befehl erkennt das System eine konstante Überleistung und passt die Aufgaben automatisch an die höhere Klassenstufe an, was das Arbeitsgedächtnis entlastet und die Motivation steigert (Rachbauer, 2026).

Ergebnis Canva AI: Neue Funktionen:

Klassenstufenauswahl (1–4)

- Schüler*innen können ihre aktuelle Klassenstufe wählen.
- Die Aufgabenschwierigkeit passt sich entsprechend an:
 - **Klasse 1:** Zahlen bis 20
 - **Klasse 2:** Zahlen bis 100
 - **Klasse 3:** Zahlen bis 1000
 - **Klasse 4:** Zahlen bis 10000

Intelligentes Stufensystem

- Das Spiel beobachtet die Leistung der Schüler*innen
- Nach **8 aufeinanderfolgenden richtigen Antworten** wird automatisch erkannt, dass die Schül*innen unterfordert sind
- Das System steigert dann automatisch die Schwierigkeit auf die nächsthöhere Klassenstufe
- Die Schüler*innen erhalten eine motivierende Nachricht: „**Super! Du schaffst auch Aufgaben der X. Klasse!**“
- Der Fortschritt wird nahtlos bis zur 4. Klasse weitergeführt

Adaptive Anpassung

- Die Aufgaben werden dynamisch schwieriger, wenn die Schüler*innen konstant gute Leistungen zeigen
- Bei Fehlern bleibt die Schwierigkeit auf dem aktuellen Niveau
- Alle Anforderungsbereiche (I-III) berücksichtigen die Klassenstufe

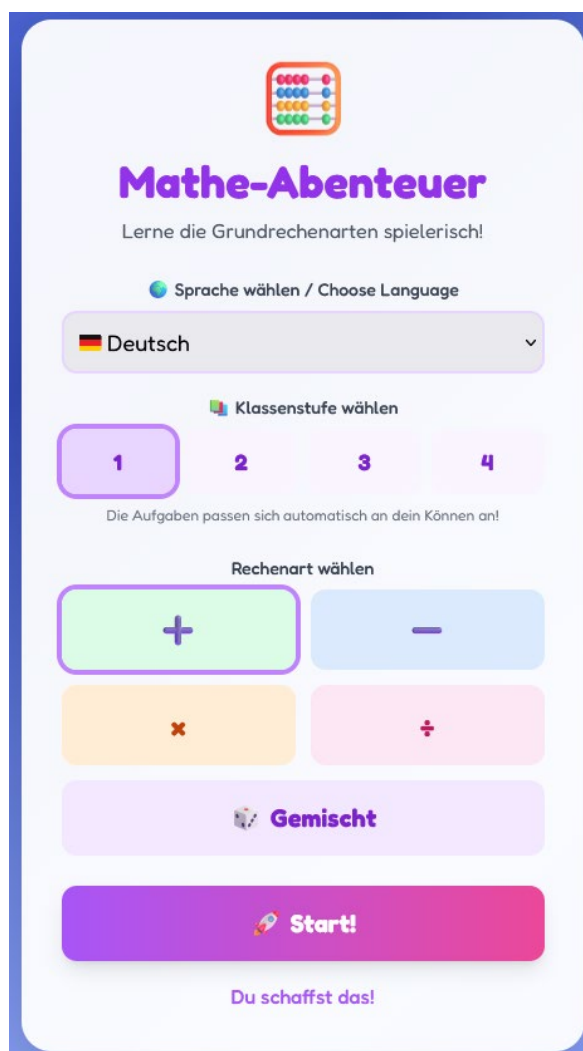


Abbildung 2: Online-Spiel: Mathe-Abenteuer, umgesetzt mit Canva AI (Prompt 2) – abrufbar unter <https://matheabenteuer.my.canva.site/erweiterung> | Screenshot: Tamra Rachbauer

Wissen mit Gewissen: Literale und sprachliche Kompetenz

Die Vision, Wissen mit Gewissen zu verbinden, zeigt sich besonders im Bereich der Sprachförderung. Es geht darum, Sprachen nicht nur als Codes zu begreifen, sondern als Ausdruck von Identität. Ein nachhaltiger Unterricht nutzt KI, um die Erstsprachen von Kindern mit Migrationshintergrund wertzuschätzen (Rachbauer, 2026).

Für den Bereich Deutsch und sprachliche Vielfalt empfiehlt sich dieser Prompt:

PROMPT 3: Sprachen entdecken und Wertschätzung fördern „Erstelle mir ein interaktives Lernspiel zum Thema ‚Sprachen entdecken‘ mit Fokus auf Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Sprachen, Rechtschreibung und sprachliche Strukturen. Berücksichtige dabei: Vergleich zwischen

Deutsch, Englisch, Spanisch, Türkisch, etc. So wird auch das Selbstbewusstsein von Kindern mit Migrationshintergrund gestärkt, die eine besondere Wertschätzung ihrer Erstsprache erfahren. Und die Fragen und Antworten sollen auf Deutsch sein, aber das Kind soll dann bei Bedarf eine Übersetzung in seiner gewählten Zielsprache auswählen können?“

Ergebnis Canva AI:

- **3 Stufen:** Wortschatz, Sprachstrukturen, Schriftsysteme
- **Mehrsprachigkeit:** 10 Familiensprachen zur Auswahl
- **Pädagogisch wertvoll:** Vergleicht Sprachen, fördert Sprachbewusstheit
- **Wertschätzung:** Stärkt Selbstbewusstsein mehrsprachiger Kinder
- **Fortschritt speichern:** Alle Ergebnisse werden gespeichert
- **Alle Fragen sind auf Deutsch** - Das Spiel ist komplett in deutscher Sprache
- **Übersetzungsbutton bei jeder Frage** - Wenn eine Übersetzungssprache gewählt wurde, erscheint ein Button "Übersetzen"
- **Auf Klick wird übersetzt** - Das Kind kann bei Bedarf die deutsche Frage in die gewählte Sprache übersetzen lassen (Türkisch, Arabisch, Polnisch, Russisch, Englisch, Italienisch, Spanisch, Rumänisch, Ukrainisch)
- **Hin und her wechseln** - Mit dem Button kann man zwischen Deutsch und der Übersetzung wechseln
- Die Kinder lernen also immer auf Deutsch, können aber bei Verständnisschwierigkeiten jederzeit in ihre Familiensprache wechseln!

The screenshot shows the 'Sprachentdecker' interface. At the top, there is a logo with a globe and a speech bubble. Below the logo, the title 'Sprachentdecker' is displayed in a bold, black font, followed by the subtitle 'Entdecke die Welt der Sprachen!'. The form consists of three input fields: a text field for 'Dein Name' with the placeholder 'Gib deinen Namen ein...', a dropdown menu for 'Jahrgangsstufe' currently showing '3. Klasse', and another dropdown menu for 'Welche Sprache sprichst du zu Hause?' currently showing 'Deutsch' with a German flag icon. Below the form, there is a small text block: 'Deine Sprache ist wertvoll! Wir entdecken gemeinsam Unterschiede und Gemeinsamkeiten.' At the bottom, there is a large, rounded rectangular button with a purple-to-blue gradient, containing a rocket icon and the text 'Los geht's!'.

Abb. 3: Online-Spiel: Sprachentdecker umgesetzt mit Canva AI (Prompt 3) – abrufbar unter <https://matheabenteuer.my.canva.site/sprachentdecker> | Screenshot: Tamra Rachbauer

Bei aller technologischen Euphorie darf die Relevanz dieser Werkzeuge jedoch nicht den Blick auf ihre systemimmanenten Grenzen verstellen. Ein verantwortungsvoller Einsatz von KI im Bildungsraum setzt zwingend die Einhaltung strenger Datenschutzvorgaben (DSGVO) voraus, die eine Eingabe personenbezogener Schülerdaten strikt untersagt. Zudem ist die menschliche Validierung KI-generierter Inhalte unverzichtbar, um dem Phänomen der Halluzinationen, d.h. faktisch falscher, aber plausibel erscheinender Informationen, professionell zu begegnen. Eine nachhaltige Führungskultur begreift KI daher stets als Assistenzsystem, das den diagnostischen Blick der Lehrkraft ergänzt, aber niemals die ethische Verantwortung und die fachliche Letztentscheidung des pädagogischen Personals ersetzt (Datenschutz-Schule.info, 2024; Europäische Schulen, 2025; SWK, 2024)

Fazit: Wir alle gemeinsam

Führungskultur als Nachhaltigkeit ersetzt das isolierte „Ich und Du“ durch ein kraftvolles „Wir alle gemeinsam“. In der Verbindung von menschlichem Coaching und technologischen Möglichkeiten liegt die Chance, das Bildungswesen grundlegend zu transformieren (Börner & Wallraff, 2022; Rachbauer & Kolbeck, 2024a, 2024b). Es ist eine Einladung, Visionen zu teilen, statt Regeln zuzuteilen, und in jedem Kind die Flamme der Möglichkeit zu entzünden.

Literaturverzeichnis

- Anderegg, N., Knies, A., Jesacher-Röblier, L., & Breitschaft, J. (Hrsg.). (2023). *Leadership for learning – Gemeinsam Schulen lernwirksam gestalten*. hep Verlag. <https://doi.org/10.36933/9783035523010>
- Börner, N., & Wallraff, B. (2022). Künstliche Intelligenz im Coaching. *Coaching-Magazin*, 4, 44–49.
- Datenschutz-Schule.info. (2024). *Schulische Nutzung von KI Plattformen*. <https://datenschutzschule.info/2024/02/11/schulische-nutzung-von-ki-plattformen/datenschutz-schule>
- Europäische Schulen. (2025). *Rechtliche und pädagogische Leitlinien für den Einsatz generativer KI an den Europäischen Schulen*. <https://www.eursc.eu/BasicTexts/2025-01-D-66-de-2.pdf#eusc>
- Kiel, E. (2022). *Schulpädagogik: Normen, Theorien, Empirie*. utb. <https://doi.org/10.36198/9783838558219>
- Kolbeck, A. & Rachbauer, T. (2022). Coaching-Konzepte im Kontext von Schule und Schulentwicklung. *#schuleverantworten*, 2022(4), 71–77.
- Rachbauer, T. & Kolbeck, A. (2024a). KI und Coaching in der Schule. *#schuleverantworten*, 2024(2), 17–25.
- Rachbauer, T. & Kolbeck, A. (2024b). Auswirkungen von Coaching und KI auf die Health Literacy und das Wohlbefinden von Jugendlichen. *#schuleverantworten*, 2024(4), 36–42.
- Rachbauer, T. (2024). Chancen und Potenziale von Künstlicher Intelligenz (KI) und Learning Analytics (LA) auf inklusive Begabungsförderung. *#schuleverantworten*, 2024(1), 75–81.
- Rachbauer, T. (2026). *Adaptive (digitale) Lernräume schaffen*. Fortbildung für Lehrkräfte.
- Ständige Wissenschaftliche Kommission der Kultusministerkonferenz (SWK). (2024). *Impulspapier: Large Language Models und ihre Potenziale im Bildungssystem*. <https://www.swk-bildung.org/veroeffentlichungen/115-2/>
- Wustmann, C. (2005). Die Blickrichtung der neueren Resilienzforschung: Wie Kinder Lebensbelastungen bewältigen. *Zeitschrift für Pädagogik*, 51(2), 192–206.

Autor*innen

Tamara Rachbauer, Dr. phil., MA, BSc

Seit 2021 akademische Rätin an der Universität Passau am Lehrstuhl für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Diversitätsforschung und Bildungsräume der Mittleren Kindheit, davor von 2013 bis 2020 Lehrbeauftragte und wissenschaftliche Mitarbeiterin am Lehrstuhl für Erziehungswissenschaft mit dem Schwerpunkt Diversitätsforschung und Bildungsräume der Mittleren Kindheit; Bücher und Zeitschriftenpublikationen zum Thema Digital Literacy, KI-Literacy, E-Portfolio und Reflexionsfähigkeit unter <https://www.researchgate.net/profile/Tamara-Rachbauer/publications> und <https://www.tamara-rachbauer.info/>

Kontakt: tamara.rachbauer@uni-passau.de



Manfred Rachbauer

Freier Journalist und ausgebildeter Grafik- und Web-Designer mit aktuellem Schwerpunkt auf Bild-KI. Bis 2021 im Bezirksmuseum Herzogsburg Braunau unter anderem für die digitalen museums-pädagogischen Angebote zuständig
Kontakt: manfred.rachbauer@onlinehome.de