

Vom Prompt zum Ablauf

Kurz fragen. Einmal festlegen. Selbst freigeben.

Band 3 des Praxis-Handbuchs: wo das landet, was früher in den langen Prompt musste

Vor der eigentlichen Frage stehen drei Absätze Vorrede: eine Rolle, ein Tonfall, eine Liste von Wünschen. Dieser Band zeigt, wohin diese Absätze gehören, und wie wenig davor übrigbleibt, wenn jeder Teil seinen Platz hat.

Ein langer Prompt ist keine Regel. Er ist eine Regel, die du jedes Mal neu tippst.

00

Wo du hier einsteigst

Dieser Band ist der dritte. Die beiden davor liegenden musst du nicht gelesen haben, aber es hilft zu wissen, was in ihnen steht.

Band	Worum es geht
1 · KI-Workflows für Lehrkräfte	die Methode: einen Ablauf einmal gemeinsam durchspielen, verdichten, sichern — dazu die sechs Grundbegriffe
2 · Unterrichtsmaterial selbst bauen	der Ort: ein Ordner auf deinem Rechner, in dem Kontext liegen bleibt und Material entsteht
3 · dieser Band	die Bausteine: Ankerdatei, Skill, Agent, Ablauf — und was vom Prompt übrig bleibt

Band 1 hat *Skill* und *Agent* als Begriffe eingeführt, Band 2 die *Ankerdatei* gebaut. Hier stehen sie zum ersten Mal nebeneinander, sortiert danach, wofür jeder gilt, und dazu kommt das Wort, das in beiden Bänden nur nebenbei vorkam: der Ablauf.

Für wen das nichts ist

Wer KI zweimal im Monat für eine schnelle Frage benutzt, braucht keinen dieser Bausteine. Alles, was hier steht, rechnet sich über Wiederholung. Kommt eine Aufgabe nicht wieder, ist der lange Prompt nicht das Problem. Dann ist er die richtige Lösung.

Die Grenze

Ankerdatei, *Skill*, *Agent* und *Ablauf* sind Arbeitsbegriffe dieses Handbuchs, keine Fachterminologie. Jedes Werkzeug benutzt sie ein wenig anders, manche gar nicht: Was hier Ankerdatei heißt, heißt anderswo Projektanweisung, Systemprompt oder einfach „Einstellungen“. Was hier zählt, ist nicht das Wort, sondern die Frage dahinter, und die steht in Kapitel 02.

01

Der lange Prompt war ein Notbehelf

Der lange Prompt ist nicht aus Übermut entstanden. Er war die einzige Stelle, an der man etwas unterbringen konnte. Es gab ein Textfeld und sonst nichts: kein Profil, keinen Ordner, keinen gespeicherten Ablauf. Also kam alles in dieses eine Feld: die Rolle, die Standards, das Format, die Kriterien, das Thema von heute. Und weil das Feld nach jedem Gespräch leer war, kam alles beim nächsten Mal noch einmal hinein.

Was in so einem Prompt tatsächlich steht

Zerleg einmal einen deiner langen Prompts. Fast immer fallen vier Sorten Text heraus:

- **Höflichkeit und Rollenzuweisung** — „Du bist eine erfahrene Lehrkraft mit langjähriger Erfahrung.“
- **Wünsche ohne Prüfstelle** — „motivierend“, „ansprechend“, „modern“, „altersgerecht“.
- **Standards, die immer gelten** — „Lösungsblatt getrennt“, „höchstens vier Aufgaben“, „Buchbezug mit Seitenangabe“.
- **Die Angaben von heute** — Fach, Jahrgang, Thema, Zeit, Material.

Nur die vierte Sorte gehört wirklich in den Auftrag. Die dritte gehört an einen festen Platz, weil sie sich nicht ändert. Und die ersten beiden sind der interessante Fall.

Warum die ersten beiden Sorten wenig ausrichten

Das Problem an „motivierend“ ist nicht, dass es zu allgemein wäre. Das Problem ist, dass du hinterher nicht nachsehen kannst, ob es eingehalten wurde. Band 1 hat daraus eine Regel gemacht, und sie ist der Kern dieses Kapitels:

Ein Satz, dessen Einhaltung du am fertigen Blatt zeigen kannst, steuert. Ein Satz, bei dem du nur nicken oder den Kopf schütteln kannst, steuert nicht. Er beruhigt beim Schreiben. Nach diesem Maßstab ist ein langer Prompt selten zu lang. Er ist an der falschen Stelle lang.

Sag, woran du es erkennst.
Nicht, dass es gut sein soll.

Die Rechnung

Nimm einen Prompt, den du wöchentlich verwendest. Der Teil, der jede Woche gleich ist, wird jede Woche neu getippt, oder, was

häufiger vorkommt, aus dem letzten Chat kopiert und dabei leicht verändert. Genau daher kommt ein Teil der Schwankung, die man dem Modell zuschreibt: Sie stammt aus der Eingabe. Was einmal geschrieben dasteht, schwankt nicht.

Die Grenze

Kurz ist nicht automatisch besser. Ein Prompt, der die Hälfte weglässt, führt zu einem Ergebnis, das die andere Hälfte errät. Dieses Kapitel behauptet nicht, dass wenige Wörter genügen. Es behauptet, dass der wiederkehrende Teil woandershin gehört. Solange er nirgends steht, muss er im Prompt stehen.

Die Stolperstelle. Beim Kürzen fliegt zuerst das Falsche heraus. Die Rollenzuweisung bleibt, weil sie oben steht und vertraut aussieht; die Zeitangabe fällt weg, weil sie am Ende in einem Nebensatz stand. Das Ergebnis wird dann tatsächlich schlechter, und daraus zieht man den Schluss, dass lange Prompts eben doch nötig seien. Geprüft wird deshalb nicht die Länge, sondern jeder Satz einzeln: Könnte ich am fertigen Ergebnis zeigen, ob dieser Satz befolgt wurde?

Was du zweimal tippst, ist kein Prompt. Es ist ein Ablauf ohne Ort.

02

Anker, Skill, Agent, Ablauf

Vier Wörter, die im Alltag durcheinandergehen. Sie liegen nicht auf derselben Ebene: eines ist der Rahmen, zwei sind Bauteile, und das vierte ist der Bauplan, in dem die anderen drei vorkommen.

Ankerdatei · der Rahmen, der immer gilt

Die Ankerdatei ist eine gewöhnliche Textdatei, in der steht, was in deinem Unterricht immer gilt: Schulform und Bundesland, deine Fächer und Jahrgänge, deine Standards für ein Blatt, deine Verbote. Sie wird bei jedem Auftrag mitgelesen. Deshalb steht in ihr nur Stabiles.

Der Test, ob eine Angabe hineingehört, ist eine einzige Frage: *Stimmt dieser Satz in zwei Jahren noch?* „Ich unterrichte an einem Gymnasium in Niedersachsen“ hält zwei Jahre. „Ich habe die 8d“ hält bis zum Sommer und gehört woandershin. Band 2, Kapitel 06 baut sie im Einzelnen.

Für dieses Handbuch zählt vor allem, was sie ersetzt: die ersten zwei Drittel deines langen Prompts.

Skill · der geschriebene Ablauf

Ein Skill ist die Anleitung, die neben dem Kopierer hängt: Sie steht einmal da, sie gilt für jeden, und niemand erklärt das Verfahren jedes Mal neu. Hinein kommt, was sich über mehrere Durchläufe als nötig erwiesen hat. Die Schritte in der Reihenfolge, die funktioniert hat, das Ausgabeformat, die Kriterien, die Stoppregeln.

Zwei Dinge tut ein Skill nicht. Er wächst nicht von allein, und er startet nicht von allein. Er wartet auf deinen Aufruf und käme nie auf die Idee, dass jetzt der richtige Zeitpunkt wäre.

Agent · die Erlaubnis zu handeln

Ein Agent ist dasselbe Modell mit Werkzeugen und einer Erlaubnis in der Hand. Er öffnet Dateien, schreibt welche, ruft etwas auf, arbeitet mehrere Schritte am Stück ab. Klüger ist er dadurch nicht. Anders ist nur, wo seine Fehler passieren: nicht mehr in einem Textfeld, sondern in deinem Ordner, und zwar, während niemand hinsieht.

Deshalb steht in jedem Bauplan dieses Handbuchs eine Stoppregel. Nicht weil KI gefährlich wäre, sondern weil eine

Anweisung, die ohne Aufsicht läuft, ihre Grenzen selbst kennen muss.

Ablauf · die Kette drumherum

Der Ablauf — englisch *Workflow* — ist kein weiteres Bauteil, sondern der Bauplan, in dem die anderen drei vorkommen. Er beantwortet vier Fragen:

Teil	Frage
Auslöser	Wann geht es los, und wer drückt den Startknopf?
Schritte	Was passiert in welcher Reihenfolge?
Prüfung	Woran erkennst du, dass ein Zwischenergebnis taugt?
Freigabe	Wer entscheidet am Ende, und woran hält sich das fest?

Die Ankerdatei liegt darunter und gilt für jeden Schritt. Ein Skill kann ein einzelner Schritt sein. Ein Agent kann mehrere Schritte am Stück übernehmen. Der Ablauf sagt, welche das sind und wo trotzdem jemand hinsieht.

Baustein	Gilt für	Wer ruft ihn auf
Ankerdatei	alles, dauerhaft	niemand — sie wird immer mitgelesen
Skill	eine wiederkehrende Aufgabe	du
Agent	mehrere Schritte innerhalb eines Laufs	du startest, danach entscheidet er
Ablauf	die ganze Kette	er ist der Plan, kein Aufruf

Die eine Frage, die alles sortiert

Band 1 endet mit einer Prüffrage, und sie ist hier noch nützlicher als dort:

Bei einem Skill lautet die Antwort: einen Ablauf, dann bist du dran. Bei einem Agenten: so viele, wie du erlaubt hast. Beim Ablauf ist es keine Eigenschaft, sondern deine Entscheidung, und genau deshalb lohnt es sich, ihn aufzuschreiben, statt ihn sich ergeben zu lassen.

Wie viele Schritte tut es, bevor es mich wieder fragt?

Die Grenze

Nicht jeder Ablauf braucht alle Bausteine. Die meisten wiederkehrenden Lehreraufgaben kommen mit einem Skill aus, den du selbst startest und dessen Ergebnis du liest. Ein Agent lohnt sich erst, wenn ein einzelner Auftrag mehrere Dateien berührt, und dann kostet er dich die Zwischenkontrolle, die du an anderer Stelle wieder einbauen musst.

Die Stolperstelle. Verwirrung zeigt sich selten als Frage. Sie zeigt sich daran, dass zwei Leute dasselbe Wort benutzen und Verschiedenes bauen: Der eine legt einen gespeicherten Prompt an, der andere richtet etwas ein, das eine ganze Ordnerladung durcharbeitet, und beide nennen es Skill. Wer prüfen will, ob ein Begriff sitzt, fragt deshalb nicht nach der Definition, sondern: Wo hältst du an?

03

Was du noch selbst schreibst

Wenn der wiederkehrende Teil einen Ort hat, bleibt für den Auftrag wenig übrig. Dieses Kapitel zeigt an einem Fall, wie wenig.

Vorher

Mathematik, Jahrgang 7, ein Übungsblatt zu linearen Gleichungen. Der Prompt, den man in dieser Lage schreibt:

```
Du bist eine erfahrene Mathematik Lehrkraft mit  
langjähriger Unterrichts-  
erfahrung. Erstelle ein motivierendes, ansprechendes und  
differenziertes  
Arbeitsblatt, das alle Lernenden abholt und modernen  
didaktischen Standards  
entspricht. Achte auf eine klare Struktur,  
altersgerechte Sprache und einen  
sinnvollen Aufbau. Thema: lineare Gleichungen, Klasse 7.
```

Fünf Zeilen, und keine davon lässt sich am fertigen Blatt nachsehen. Was fehlt, steht nicht drin: wie lange die Phase dauert, was die Klasse schon kann, wie viele Aufgaben es sein sollen, ob ein Lösungsblatt dazugehört.

Nachher

```
Übungsblatt, Klasse 7, lineare Gleichungen, 20 Minuten  
Stillarbeit.  
Klammern hatten wir noch nicht. Höchstens vier Aufgaben,  
Lösungsblatt  
als eigene Datei.
```

Drei Zeilen, und jede einzelne kannst du am Ergebnis prüfen. Der wichtigste Satz ist der kürzeste: „Klammern hatten wir noch nicht.“ Er steuert mehr als die ganze Vorrede, weil ihn außer dir niemand kennt.

Und mit einem Skill dahinter

Sobald „höchstens vier Aufgaben“ und „Lösungsblatt als eigene Datei“ im Skill stehen — sie gelten ja immer —, bleibt das hier:

```
Übungsblatt, 7b, lineare Gleichungen, 20 Minuten  
Stillarbeit.  
Klammern hatten wir noch nicht.
```

Das ist der ganze Prompt. Nicht, weil das Modell die restlichen Angaben errät, sondern weil sie an einer Stelle stehen, an der sie nicht jedes Mal neu geschrieben werden.

Die drei Sorten, die im Auftrag bleiben

- **Heute:** Thema, Zeit, Phase, Umfang.
- **Das Material:** was vorliegt, mit Seitenangabe statt Inhalt.
- **Die Abweichung:** was diesmal anders ist als sonst.

Die dritte Sorte wird am häufigsten vergessen und ist die wertvollste. Ein Skill kennt den Regelfall; dass heute eine Stunde ausgefallen ist, kennt nur du.

Die Grenze

Der kurze Prompt macht eine unklare Aufgabe nicht klar. Was du selbst nicht beschreiben kannst, trifft auch ein Skill nicht, und für Aufgaben, deren gutes Ergebnis du nicht benennen kannst, ist keiner dieser Bausteine zuständig. Das ist Denkarbeit, und sie kommt vorher.

Die Stolperstelle. Nach dem Kürzen fühlt sich der Auftrag zu dünn an, und man schreibt aus Unbehagen wieder etwas dazu. Meistens ist es eine Qualitätsbeteuerung, denn die fällt einem zuerst ein. Erkennbar ist der Rückfall daran, dass der Prompt über Wochen wächst, ohne dass eine einzige Regel im Skill dazukommt: Was dort landen müsste, sammelt sich stattdessen wieder im Textfeld an.

04

Grenzen, Datenschutz, Quellen

Was ein Skill mit Daten macht

Ein Skill sammelt Kontext über viele Einsätze, und was einmal drinsteht, ist bei jedem Aufruf dabei. Auch bei dem, an den du beim Schreiben nicht gedacht hast. Das ist der Grund, warum diese Zeile in jeden Skill gehört und nicht in eine Fußnote:

Stoppe, wenn der Auftrag oder das mitgegebene Material personenbezogene, vertrauliche oder nicht eindeutig freigegebene Daten enthält. Benenne die Kategorie, verarbeite sie nicht weiter und schlag eine datensparsame Alternative vor.

Namen, Noten, Diagnosen und Elternkommunikation gehören in keinen dieser Bausteine. Die ausführliche Ampel steht in Band 1, Kapitel 04, und in Band 2, Kapitel 03. Sie ist eine Arbeitshilfe und keine Rechtsauskunft: Was an deiner Schule zulässig ist, steht in der Dienstanweisung.

Was dieser Band nicht behauptet

- Nicht, dass kurze Prompts bessere Ergebnisse liefern als lange. Behauptet wird, dass der wiederkehrende Teil an einen anderen Ort gehört.
- Nicht, dass sich der Aufbau lohnt. Ob er das tut, hängt daran, wie oft die Aufgabe wiederkommt. Eine Zahl dazu steht hier bewusst nicht, sie wäre geraten.
- Nicht, dass die Begriffe in deinem Werkzeug genauso heißen.

Quellen

- Anthropic Help Center: *What are skills?* — Skills als Ordner mit Anweisungen, die bei Bedarf geladen werden.
<https://support.claude.com/en/articles/12512176-what-are-skills>
- Kultusministerkonferenz: *Handlungsempfehlung für die Bildungsverwaltung zum Umgang mit Künstlicher Intelligenz in schulischen Bildungsprozessen* (2024).
https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/veroeffentlichungen_beschluesse/2024/2024_10_10-Handlungsempfehlung-KI.pdf
- Datenschutzkonferenz: *Künstliche Intelligenz und Datenschutz*, Version 1.0 vom 6. Mai 2024.

https://www.datenschutzkonferenz-online.de/media/oh/20240506_DSK_Orientierungshilfe_KI_und_Datenschutz.pdf

Woher das kommt

Die Einteilung in diesem Band stammt aus einem tatsächlich betriebenen Setup für die Unterrichtsvorbereitung, nicht aus der Fachdidaktik und nicht aus einer Untersuchung. Sie hat sich in der Praxis bewährt, ist aber nicht gemessen worden.

Die Idee in einem Satz

Schreib in den Auftrag nur, was heute gilt. Alles, was wiederkommt, schreibst du einmal auf und rufst es danach nur noch.

Band 3 · Ausgabe 1 · Redaktionsstand: 10. August 2026

Kurz fragen. Einmal
festlegen. Selbst freigeben.