

Szenarienbaukasten

Funktionen, Tipps und Tricks

Inhaltsverzeichnis

1. Was ist der Szenarienbaukasten?
2. Erstellung eines Szenarios
3. Weitere Optionen rund um die Erstellung
4. Globaler Szenarienpool
5. Beispiele zur kreativen Gestaltung

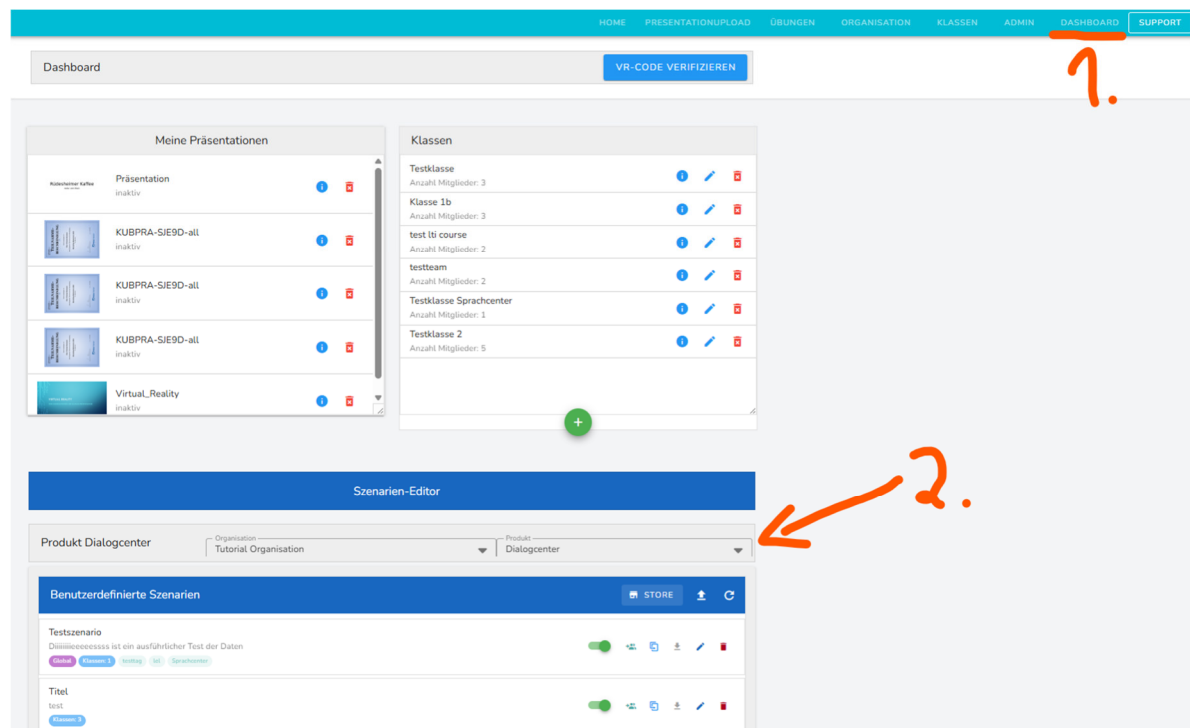
1) Was ist der Szenarienbaukasten?

Der Szenarienbaukasten ermöglicht es Lehrkräften, eigene KI-gestützte Gespräche im Dialog- und SprachCenter als VR-Lernszenarien ohne Programmierkenntnisse zu erstellen und anzupassen. Inhalte wie Dialoge, Rollen, Aufgabenstellungen und Schwierigkeitsstufen können strukturiert definiert und direkt in der Anwendung genutzt werden. Dadurch lassen sich Unterrichtssituationen gezielt abbilden, variieren und an unterschiedliche Lernniveaus anpassen.

Es stehen vorgegebene visuelle Umgebungen (z. B. Baustelle, Rezeption, Küche) zur Auswahl. Zusätzlich kann ein männlicher oder weiblicher Charakter mit individuellen Eigenschaften beschrieben werden.

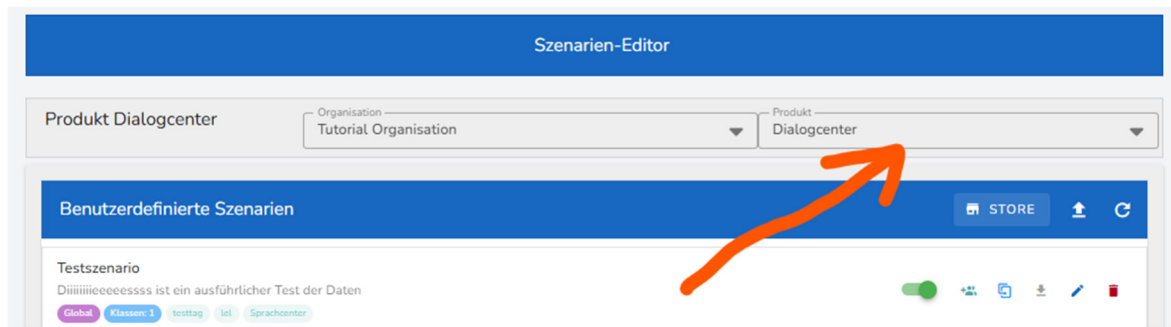
Achtung: Eigene 3D-Modelle oder Interaktionen mit Objekten sind **nicht** Bestandteil des Baukastens.

Die Maske findest du unter portal.vreedback.de direkt im Dashboard.

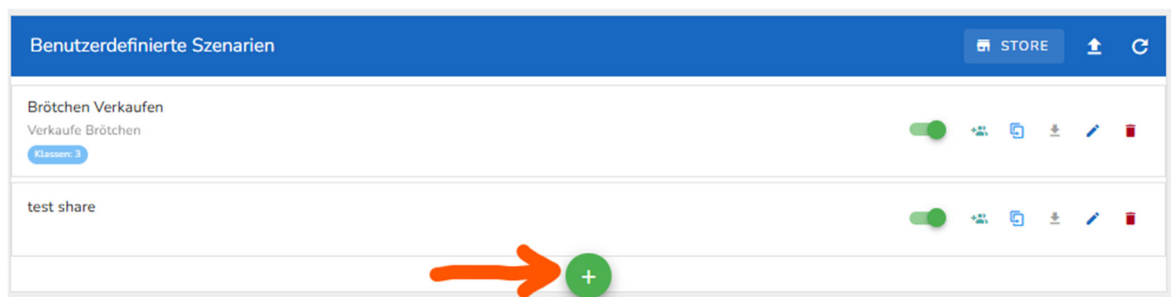


2) Erstellung eines Szenarios

Wähle zuerst aus, ob du ein Szenario für das Sprach- oder das DialogCenter erstellen möchtest, falls du auf beide Softwares Zugriff hast.



Klicke danach auf das +, um ein neues Szenario anzulegen.



Die Erstellung erfolgt in drei Schritten:

1. Szenariodaten

Hier werden die grundlegenden Parameter definiert.

- Titel:** Der Titel erscheint auf dem Knopf in VR, mit dem das Szenario gestartet werden kann.
- Beschreibung:** Die Beschreibung dient anderen Lehrkräften im Portal als Orientierung, was der Inhalt des Szenarios ist. Außerdem erscheint die Beschreibung vor dem Start des jeweiligen Szenarios in VR auf der Landkarte.
- Umgebung:** Die Umgebung ist das visuelle Umfeld für das Szenario.
- Erwartungshorizont:** Hier kann frei definiert werden, nach welchen Maßstäben die Feedback-KI den Gesprächsinhalt bewertet. Das kann auf sprachlicher Ebene (z.B. „es wurde gesiezt, nicht geduzt“ oder „das Gespräch war grammatikalisch sauber“), auf inhaltlicher Ebene (z.B. „es wurden drei Anlageoptionen genannt“ oder „der Kundenwunsch wurde beachtet“) oder auf jedweder anderen Ebene (z.B. „der Vibe war chillig“) gestaltet werden. Der Erwartungshorizont darf auch viele Zeilen lang sein. Aber: Zu lang und die KI wird den Inhalt nicht mehr korrekt erfassen.

ACHTUNG: Die Feedback-KI ist nur eine der KI-Instanzen. Die anderen Analysen zu Grammatik, Professionalität, Füllwörtern etc. laufen wie gewohnt weiter. Hier geht es um eine Bewertung des gesamten Gesprächs im Kontext.

- e. Start aus Kundensicht: Durch das Einschalten startet der VR-User an der Position des Kunden, also z.B. vor der Kasse im Supermarkt, anstatt dahinter. Der Standardfall ist, dass der User aus Verkäufersicht bzw. Autoritätsperson startet. (Achtung: Möglicherweise noch nicht in allen Umgebungen verfügbar)
- f. Sichtbarkeit: Hier wird entschieden, wer alles Zugriff auf dieses Szenario hat.
 - i. Nur ich: Nur der Ersteller und alle zugewiesenen Klassen können das Szenario sehen und nutzen.
 - ii. Organisation: Alle Lehrkräfte der Organisation und alle zugewiesenen Klassen können das Szenario sehen und nutzen.
 - iii. Global: Das Szenario steht im globalen Szenarienpool allen Lehrkräften zur Verfügung
- g. Klassen zuweisen: Wähle hier die Klassen aus, die das Szenario in VR nutzen sollen. Wählst du keine Klasse aus, erscheint das Szenario auch nicht in VR. Du musst also selbst auch in der Klasse sein, um das Szenario zu testen.

Neues Szenario erstellen

1. SZENARIODATEN

2. CHARAKTERBESCHREIBUNG

3. GESPRÄCHSABLAUF

Allgemeines

Titel

Brötchen verkaufen

Beschreibung

In diesem Gespräch muss ein Brötchen erfolgreich an einen Kunden verkauft werden.

Umgebung

Cafe

Erwartungshorizont

Das Gespräch erfordert eine freundliche und serviceorientierte Kommunikation. Der Kunde wird angemessen begrüßt und sein Wunsch nach einem Brötchen wird verstanden oder erfragt. Die Kommunikation ist klar, höflich und situativ passend. Der Verkauf wird sprachlich korrekt bestätigt und das Gespräch wird angemessen abgeschlossen. Ziel ist eine natürliche, alltagsnahe Interaktion, die erfolgreich zum Kauf eines Brötchens führt.

☐

Start aus Kundensicht

Freigabe & Zuweisung

Sichtbarkeit

☒ Nur ich
 ☐ Organisation
 ☐ Global

Klassen zuweisen

Testklasse

WEITER

Hinweis:

In Szenarien für das SprachCenter gibt es einen Standard-Erwartungshorizont den du gut nutzen kannst:

„Im Gespräch geht es um [HIER SZENARIBESCHREIBUNG].

Die Aussagen des Users sollen verständlich und inhaltlich klar sein.

Der User soll auf vorherige Aussagen sinnvoll reagieren.

Der User soll eigene Inhalte einbringen und das Gespräch aktiv mitgestalten.

Das Gesprächsverhalten soll realistisch und kooperativ wirken.

Der User soll Sätze nicht mehrfach neu beginnen.“

2. Charakterbeschreibung

Hier muss der Charakter mit einem Prompt beschrieben werden.

- Name / Label: Wie soll der Charakter heißen?
- Kurzbeschreibung: Die Kurzbeschreibung dient anderen Lehrkräften im Portal als Orientierung, was den Charakter ausmacht.
- Geschlecht: Bestimmt, ob der VR-Avatar männlich oder weiblich aussieht.
- AI-Prompt: Beschreibe hier den Charakter in „Du“-Form. Beispiel:

„Du bist Peter, 50 Jahre alt, ledig und hast ein Kind. Du bist höflich aber kurz angebunden und hattest einen schlechten Tag. Du sprichst nun mit deinem Anlageberater über deine Altersvorsorge, hast aber kein konkretes Bild vor Augen. Dein Gegenüber befindet sich gerade in der Ausbildung zur Bankfachkraft. Sprich ausschliesslich aus der Perspektive von Peter. Dein aktuelles Gesprächsthema folgt.“

Du kannst hier jegliches Verhalten vorgeben, auch, ob die Aussagen der VR-User korrigiert oder mit direktem Feedback kommentiert werden sollen.

Aber Achtung:

- Die Sprache wird für gewöhnlich über die Spracheinstellungen der VR-Nutzer eingestellt!
- Hier wird **nur** allgemeingültiges Verhalten beschrieben. Gesprächsphasenabhängiges Verhalten wird erst im nächsten Unterpunkt beschrieben!

Hinweis: Diese Formulierungen „Sprich ausschliesslich aus der Perspektive von XYZ“ sowie „Dein aktuelles Gesprächsthema folgt“ helfen erfahrungsgemäß stark, den KI-Charakter in ihrer Rolle festzuhalten.

1. SZENARIODATEN
2. CHARAKTERBESCHREIBUNG
3. GESPRÄCHSABLAUF

Charakter Beschreibung

KOPIEREN AUS ANDEREN SZENARIO

Name / Label
Peter

Kurzbeschreibung
Peter kauft Brötchen

Geschlecht
☐ Weiblich ☒ Männlich

AI-Prompt
Der zentrale AI-Prompt für den Charakter.
Prompt Text
Du bist Peter, 50 Jahre alt, ledig und hast ein Kind. Du bist höflich aber kurz angebunden und hattest einen schlechten Tag. Du sprichst nun mit deinem Brötchenberater über deine Brötchenvorsorge, hast aber kein konkretes Bild vor Augen. Dein Gegenüber befindet sich gerade in der Ausbildung zur Brötchenfachkraft. Sprich ausschliesslich aus der Perspektive von Peter. Dein aktuelles Gesprächsthema folgt.

ZURÜCK
WEITER

3. Gesprächsablauf

Hier kannst du nun deinen Gesprächsleitfaden aufbauen.

- a. Benennung: Der Name der Gesprächsphase dient zur Übersicht.
- b. Hilfetext: Dieser Text taucht neben dem Kopf des KI-Avatars auf und gibt dem VR-User einen Hinweis, wie diese Gesprächsphase zu schaffen ist bzw. beschreibt das aktuelle Thema.
- c. Verhalten KI-Charakter: Hier sagst du dem KI-Charakter wieder in „Du“-Form, welches Thema in genau dieser Phase besprochen werden soll bzw. wie dieser sich in dieser Phase verhalten soll.
- d. Aufgaben: Die Aufgaben werden von einer anderen KI-Instanz abgeprüft, um die Gesprächsphase als „geschafft“ zu markieren. Du kannst über „Aufgabe hinzufügen“ auch mehrere Aufgaben zu einer Gesprächsphase beschreiben. Diese sollten jeweils immer als Frage formuliert werden. Du hast die komplette Freiheit, was genau als Aufgabe gilt.
Beispiele: Wurden 3 Farben genannt? Wurde eine Vorsorgeoption beschrieben? Wurde ein Verb im Präteritum verwendet? Wurde ein Glas Wasser angeboten? Wurden Ziele klar benannt?
Achtung: Die meisten Gespräche funktionieren flüssiger, wenn nur eine oder wenige Aufgaben pro Gesprächsphase definiert werden.
- e. Schwellwert: Trage hier die Teilmenge von Aufgaben ein, die geschafft werden müssen, damit die Gesprächsphase als geschafft gilt. Wenn du 5 Aufgaben definiert hast, aber nur 3 davon geschafft werden müssen, um weiterzukommen, kannst du hier die Zahl 3 eintragen.
- f. Phasenende nach Zeitablauf: Wenn du das bestätigst, wird die Gesprächsphase **nicht** auf die Erfüllung von Aufgaben geprüft, sondern läuft für eine fest vorgegebene Zeit. Damit kannst du offene Gespräche bzw. Gesprächsphasen besser umsetzen und ein Thema für mehrere Minuten laufen lassen.
- g. Maximale Zeit: Trage hier die Zeit in Sekunden ein, die diese Gesprächsphase dauert **wenn** du vorher das Phasenende nach Zeitablauf aktiviert hast.
- h. Szenario beenden: Wenn du das aktivierst, endet das Szenario nach dieser Gesprächsphase. Die letzte angelegte Gesprächsphase **MUSS** diese Option aktiviert haben.
- i. Positive Reaktion: Wenn du das aktivierst, kannst du im folgenden Freitextfeld eine konkrete oder abstrakte Reaktion des KI-Avatars auf das Ende der Gesprächsphase bestimmen, z.B. „Bedanke dich für das Gespräch und wünsche noch einen schönen Tag“. Hier empfehlen wir, die Aussage indirekt anzufordern, damit die KI-Reaktion natürlich in das Gespräch passt.
- j. Speichere die Phase mit „Phase Übernehmen“
- k. Füge weitere Gesprächsphasen hinzu über „Phase hinzufügen“.
- l. Wenn du alle Gesprächsphasen definiert und die letzte Phase mit „Szenario beenden“ markiert hast, klicke auf „Speichern & Schließen“.

1. SZENARIODATEN

2. CHARAKTERBESCHREIBUNG

3. GESPRÄCHSABLAUF

Aufgaben & Ablauf

Phasen

+ PHASE HINZUFÜGEN

Reihenfolge	Benennung	Phasenbeschreibung	Aktionen
1	test	Phase	 

Phase bearbeiten

Reihenfolge

2

Benennung

Test2

Hilfetext für den VR-User

Brötchen verabschieden

Wie soll sich der KI-Charakter nun konkret verhalten? Beispiel: "Du verlangst nun eine Auskunft."

Jetzt bezahlst du dein Brötchen.

Wurde eine Quittung erwähnt?

Wurde ein Geldbetrag genannt?

Wurde sich freundlich verabschiedet?

Wurde ein Satz mit 2 Verben gebildet?

AUFGABE HINZUFÜGEN

Wie viele der Aufgaben müssen erfüllt werden, damit die Phase endet?

3

☐ Phase nach Zeitablauf beenden?

Maximale Zeit (Sekunden)

0

Nachdem die Phase geschafft wurde:

☒ Szenario beenden☒ Positive Reaktion der KI

KI-Anweisung nach der geschafften Phase. Beispiel: "Bedanke dich für das gute Gespräch."

Bedanke dich für die Brötchen.

SCHLIESSEN

PHASE ÜBERNEHMEN

Hinweis: Die

Phasenbeschreibung für den KI-Charakter kannst du beliebig lang gestalten. Je länger, desto länger dauert jedoch auch die nächste Reaktion.

Für ein 8-minütiges Gespräch empfehlen wir rund 12 Gesprächsphasen mit je ein bis zwei Aufgaben.

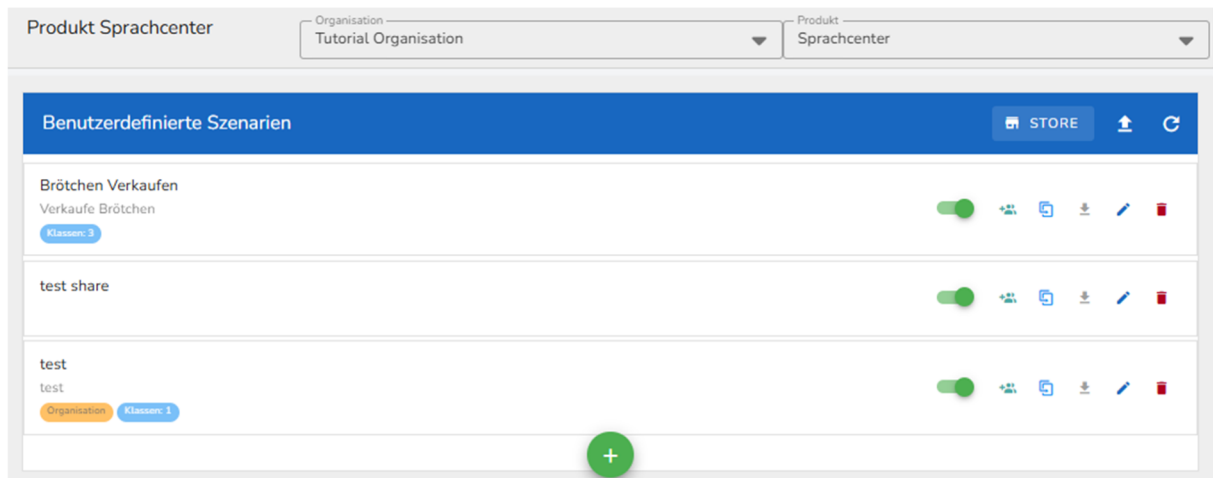
Je abstrakter die Aufgaben gestaltet sind, umso flüssiger läuft die Phase. Damit konkrete Aufgaben bearbeitet werden können, muss die Erwartung an das Verhalten klar im Unterricht vorher oder im Hilfetext definiert werden.

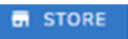
Die Erfüllung aller Phasen im Gesprächsablauf existiert als separate Auswertung in der Analyse mit 0 bis 10 Sternen.

Inhaltliche Schwerpunkte empfehlen wir, über den Erwartungshorizont vorher zu definieren anstatt allzu konkret in den Gesprächsphasen

3) Weitere Optionen rund um die Erstellung

Im Dashboard hast du noch folgende Optionen:



1. Über  kannst du ein Szenario für alle zugewiesenen Klassen und Ebenen sperren.
2. Über  kannst du im Schnellzugriff ein Szenario einer Klasse zuordnen.
3. Über  kannst du ein Szenario duplizieren.
4. Mit  kannst du ein Szenario als JSON-Datei herunterladen oder kopieren.
Ein kopiertes oder heruntergeladenes Szenario kannst du hier  hochladen oder einfügen.
5. Über  kannst du ein Szenario bearbeiten.
6. Mit  kannst du ein Szenario löschen
7. Unter  findest du den globalen Szenarienpool. Diesen schauen wir uns im nächsten Kapitel genauer an.

5) Beispiele zur kreativen Gestaltung

Sowohl in der Charakterbeschreibung als auch in der Beschreibung der Phasen kannst du sehr frei dein Gespräch konzipieren. Hier ein paar Inspirationen:

- Gebe dem KI-Charakter die Anweisung, als Coach Feedback zu jeder Aussage des VR-Nutzers zu geben.
- Mische ein Gespräch mit Gesprächsphasen mit konkreten Aufgaben sowie Gesprächsphasen, die für eine begrenzte Zeit laufen, um Evaluations- oder Smalltalk-Phasen und konkrete Aufgaben, wie Zielformulierung, Gesprächsabschluss etc. im Gespräch unterzukriegen.
- Erstelle das gleiche Gespräch aus zwei Perspektiven, sodass die Lernenden z.B. ein Feedbackgespräch aus beiden Sichtweisen kennenlernen.
- Lasse den KI-Charakter bewusst schwieriges Verhalten zeigen (z. B. ungeduldig, unsicher oder unhöflich), sodass der Lernende den Umgang mit herausfordernden Gesprächssituationen trainiert. Auch schwierige Rückfragen kannst du stellen lassen.
- Definiere für einzelne Phasen klare sprachliche Ziele (z. B. bestimmte Satzstrukturen oder Fachbegriffe), die im Gespräch aktiv verwendet werden müssen. Definiere diese Ziele dafür auch im Hilfetext.
- Baue Frage & Antwort-Szenarien zu spezifischen Themen auf, die sonst mit Lehrkräften geführt werden, als offene Gespräche ein, um den Lernenden eine virtuelle KI-Lehrkraft zur Seite zu stellen.
- Lasse einen Charakter fachliche Nachfragen in einem Prüfungsformat stellen, um auf mündliche Prüfungen vorzubereiten. Hinterlege die korrekten Antworten im Erwartungshorizont, um die passende Auswertung automatisiert zu erhalten.

Nutze außerdem den KI-Prompt von VReedback, mit dem dir z.B. durch ChatGPT ein Szenario erstellt wird, welches du über die Upload-Funktion    direkt einbinden kannst. Den KI-Prompt erhältst du in der Online-Schulung unter moodle.vreedback.de oder per Anfrage an info@vreedback.de.