

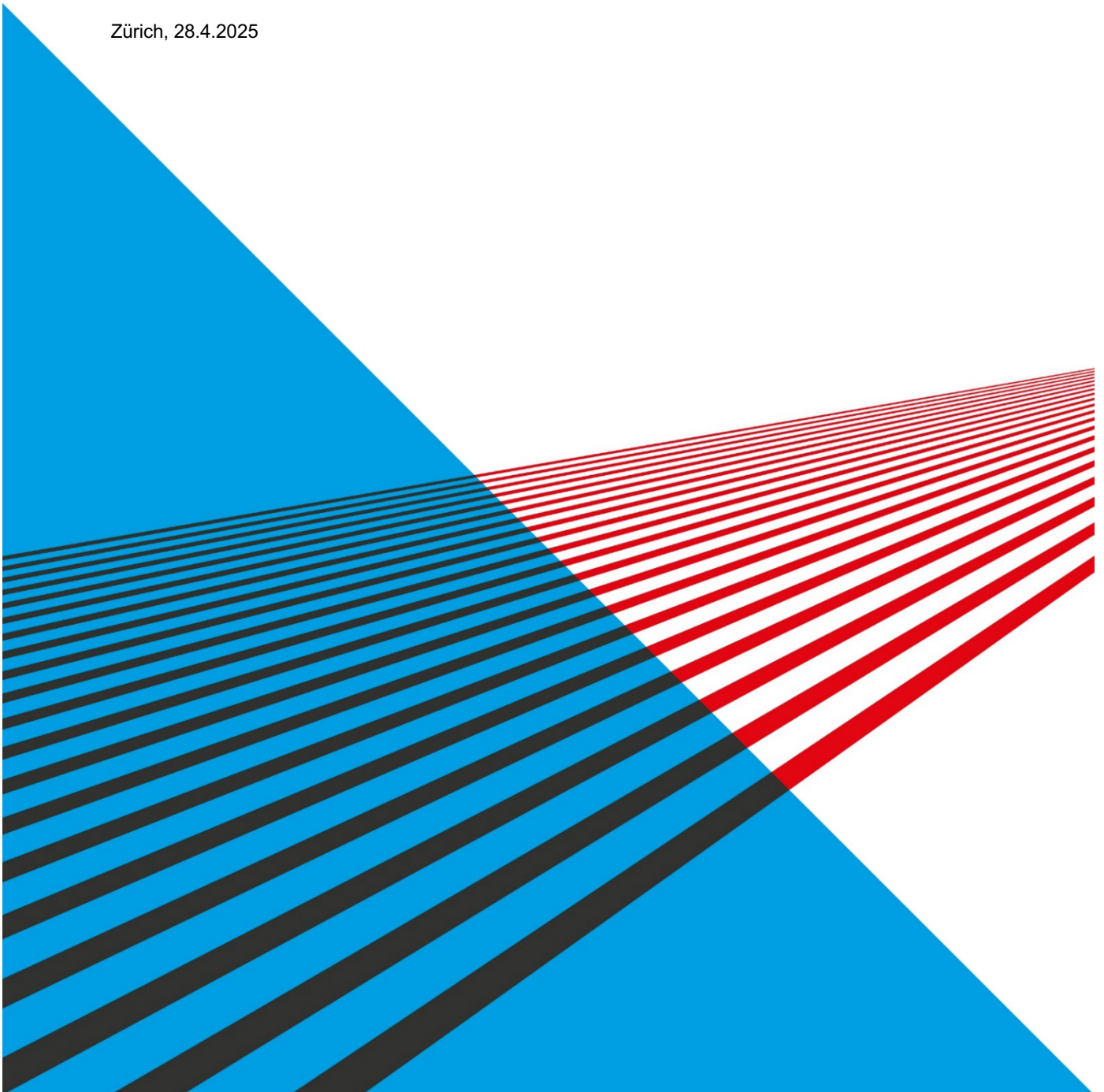
**EB Zürich**

Kantonale Schule für Berufsbildung
Riesbachstrasse 11
8090 Zürich
Telefon 0843 843 844
www.eb-zuerich.ch

Unterlagen Softskills

Auftretenskompetenz und Kommunikation

Zürich, 28.4.2025



Virtual Reality (VR), Künstliche Intelligenz (KI) und Social Interactive Agents eröffnen enorme Chancen für die Vermittlung von Softskills, insbesondere Kommunikation und Auftretenskompetenz. Diese Technologien bieten neue Wege, praxisnah, interaktiv und personalisiert zu lernen und dabei Schlüsselkompetenzen zu entwickeln.

Authentische Übungssituationen:

VR schafft realistische und immersive Szenarien, in denen Lernende ihre Softskills direkt anwenden und üben können. So lassen sich beispielsweise schwierige Kommunikationssituationen wie Konfliktgespräche, Präsentationen oder Vorstellungsgespräche authentisch simulieren. Durch wiederholtes Üben in sicherer Umgebung werden Ängste reduziert, und Lernende gewinnen zunehmend Sicherheit und Kompetenz in ihrem Auftreten.

Sofortiges, personalisiertes Feedback:

Die Integration von KI ermöglicht unmittelbares Feedback auf kommunikative Interaktionen. KI-Algorithmen analysieren Sprache, Mimik, Gestik und Verhalten in Echtzeit und liefern differenzierte Rückmeldungen zu Stärken und Verbesserungsmöglichkeiten. Lernende profitieren von objektivem und unmittelbar nutzbarem Feedback, das ihnen dabei hilft, ihr Verhalten gezielt zu reflektieren und weiterzuentwickeln.

Interaktives Lernen durch Social Interactive Agents:

Social Interactive Agents (virtuelle Avatare mit sozialer Interaktionsfähigkeit) ermöglichen eine realistische, dialogbasierte Interaktion. Sie reagieren dynamisch auf das Verhalten der Lernenden, wodurch echte Gesprächssituationen simuliert werden. Die Lernenden entwickeln soziale Kompetenz, Empathie und interkulturelle Sensibilität, da die virtuellen Agenten flexibel gestaltet und kulturell sowie situativ angepasst werden können.

Reduktion emotionaler Barrieren:

Gerade in der Vermittlung von Kommunikations- und Auftretenskompetenzen sind emotionale Barrieren (wie Ängste, Hemmungen oder Nervosität) oft hinderlich. VR und interaktive Agenten bieten einen geschützten Raum, in dem Lernende ohne Angst vor Fehlern experimentieren können. Das steigert das Selbstvertrauen, reduziert Ängste und verbessert langfristig die reale Handlungskompetenz.

Individualisierung und adaptive Lernpfade:

Durch KI-basierte Analysen kann das Training individuell an die Bedürfnisse der Lernenden angepasst werden. KI erkennt automatisch Wissensstände und Kompetenzlücken, wodurch personalisierte Lernpfade erstellt werden. Lerninhalte, Schwierigkeitsgrade und Trainingsszenarien können dynamisch verändert werden, sodass Lernende passgenau dort unterstützt werden, wo Entwicklungsbedarf besteht.

Motivation und Engagement:

Die immersive, spielerische Natur von VR- und KI-basierten Lernumgebungen erhöht die intrinsische Motivation. Lernende erleben die Trainingssituationen oft als spannend und motivierend, was ihre Bereitschaft zur intensiven Auseinandersetzung mit Softskills deutlich erhöht. Hohe Motivation fördert die Ausdauer beim Üben und unterstützt nachhaltiges Lernen.

Skalierbarkeit und ortsunabhängiges Lernen:

Ein weiterer Vorteil liegt in der Skalierbarkeit. VR-, KI- und agentenbasierte Trainings können orts- und zeitunabhängig angeboten werden. Das eröffnet Bildungseinrichtungen und Unternehmen flexible Trainingsmöglichkeiten, unabhängig von räumlichen oder zeitlichen Begrenzungen. Diese Flexibilität fördert auch die kontinuierliche Weiterbildung und die regelmäßige Auffrischung der erworbenen Softskills.

Zusammenfassung:

Die Kombination aus VR, KI und Social Interactive Agents schafft einzigartige Möglichkeiten, Kommunikations- und Auftretenskompetenzen realitätsnah, individuell und wirksam zu trainieren. Authentische Übungssituationen, sofortiges personalisiertes Feedback, Reduktion emotionaler Barrieren und flexible Nutzungsmöglichkeiten eröffnen neue Wege in der Vermittlung von Softskills. Lernende profitieren von erhöhter Handlungssicherheit, Motivation und nachhaltiger Kompetenzentwicklung, während Bildungseinrichtungen innovative, effektive und skalierbare Lernlösungen anbieten können.

Studien, die sich mit der Wirksamkeit des immersiven Lernens und Lehrens befassen findet man auf ERIC

Studien zu diesem Thema:

<https://eric.ed.gov/?q=immersive+learning+soft-skills>

APP Liste

Virtual Speech Demoverision reduzierter Funktionsumfang / Vollversion 49.-\$ / Monat

VirtualSpeech ist ein Weiterbildungsanbieter, der sich auf die Verbesserung von Soft Skills wie Präsentationsfähigkeit, Führungskompetenz und Verkaufsgeschick spezialisiert hat. Durch den Einsatz von Virtual Reality (VR) und Künstlicher Intelligenz (KI) ermöglicht VirtualSpeech ein immersives und interaktives Trainingserlebnis.

In über 40 realistischen VR-Umgebungen können Nutzer verschiedene Szenarien durchspielen, darunter öffentliche Reden, Vorstellungsgespräche oder schwierige Kundengespräche. Diese virtuellen Trainingsräume bieten eine sichere Umgebung, in der Anwender ihre Fähigkeiten ohne reale Konsequenzen erproben und verbessern können. virtualspeech.com

Die Integration von KI in das Trainingsprogramm ermöglicht es, dass Nutzer nach jeder Übungseinheit sofortiges, personalisiertes Feedback erhalten. Dieses Feedback umfasst Aspekte wie Sprechgeschwindigkeit, Blickkontakt und Verwendung von Füllwörtern, wodurch Lernende gezielt an ihren Schwächen arbeiten können. Zudem analysiert die KI nonverbale Kommunikationsmerkmale wie Körpersprache und Gestik, um ein umfassendes Bild der Präsentationsleistung zu vermitteln.

Ein besonderes Merkmal von VirtualSpeech ist die Möglichkeit, eigene Präsentationsfolien in die VR-Umgebung zu integrieren. Dadurch können Nutzer ihre tatsächlichen Präsentationen in einer simulierten Umgebung vortragen und optimieren. Darüber hinaus bietet die Plattform geführte Trainingseinheiten zu spezifischen Themen an, die durch interaktive Übungen und sofortiges Feedback das Lernen effektiver gestalten.

Die Wirksamkeit des Trainingsansatzes von VirtualSpeech wird durch Nutzerstatistiken untermauert:

- 86 % der Anwender fühlten sich nach dem Training selbstbewusster.
- 95 % der Nutzer gaben an, ihre Soft Skills verbessert zu haben. virtualspeech.com
- 93 % der Lernenden würden VirtualSpeech einem Kollegen empfehlen. virtualspeech.com
- 95 % der Anwender berichteten, dass das Üben in VR ihnen half, sich besser auf reale Situationen vorzubereiten.

Zusätzlich zu den individuellen Trainingsmöglichkeiten bietet VirtualSpeech Lösungen für Unternehmen und Bildungseinrichtungen an. Diese ermöglichen es Organisationen, ihre Mitarbeiter oder Studierenden gezielt in wichtigen Soft Skills zu schulen und deren Fortschritte zu verfolgen.

Durch die Kombination von VR und KI schafft VirtualSpeech eine innovative Lernumgebung, die es Nutzern ermöglicht, ihre Kommunikationsfähigkeiten praxisnah und effektiv zu verbessern.

Vorgehen:

1. Mit der Gratisversion, lasse sich bereits erste Erfahrungen sammeln, was die Kommunikation anbelangt mit den KI gesteuerten Avataren:
 - a. Schwierige Kundengespräche
 - b. Gespräche mit Mitarbeitern
 - c. Die Sprache lässt sich jeweils frei wählen, es wären auch Englisch oder Französisch möglich, wenn man Konversation üben möchte.
2. Mit der Bezahl-Version (49.-\$/Monat) lässt sich die Auftretenskompetenz nutzen.
 - a. Account erstellen
 - b. Auf Brille mit Account anmelden
 - c. Auf Website virtualspeech.com/uploads eigene Präsentationen und Interviewfragen raupladen.
 - d. In der Brille die gewünschte Präsentation aufrufen und präsentieren.

AI Avatars (kostenlos)

AI Avatars ist eine AR/MR Anwendung, mit der Avatare oder SIAs Soziale Interaktive Agenten erstellt werden können. Sie setzen sich aus folgenden Komponenten zusammen:

1. Anbindung an ein generatives KI System, zur Zeit OpenAi via API
2. Definition des Charakters und der Rolle, z.B. als Berufsbildner oder Expertin für Vegane Küche.
3. Definition des Aussehens (Erscheinungsbild, Kleidung, Accessoires etc.)

Die App ist zur Zeit gratis, sie erfordert aber für die Einbindung von OpenAI einen solchen Account, dieser kostet zur Zeit ca. 20\$ im Monat.

Vorgehen:

1. Via Website ein Login erstellen und einen Avatar definieren
2. API zu OpenAI einrichten
 - a. Z.B. OpenAI neues Projekt AI Avatars
 - b.

Beispiel für einen Prompt: Lastwagen Tschüge

Lastwagen Tschüge:

<https://models.readyplayer.me/671a5214f6a763f2e07af709.glb>

Prompt: Handle als Lastwagen Chaffeur. Du bildest in Deinem Betrieb Strassentransportfachleute aus. Mit den angehenden Lastwagenchaffeurs pflegst Du eher einen rauen Umgang. Deine Sprache ist hart und manchmal benutzt Du auch Fluchworte. Du motivierst die Lernenden das Beste aus sich herauszuholen. Deine Antworten sind jeweils kurz und gehen über zwei bis drei Sätze. Am Schluss Deiner Antwort stellst Du manchmal eine Frage.

Evaluationsbogen: Erste Erfahrungen mit Virtual Speech

Persönliche Evaluation

1. Virtual Speech:

- Wie hast du das immersive Kommunikationstraining erlebt? Beschreibe deine Eindränge kurz.
- Welche Kommunikationssituationen hast du ausprobiert (z.B. Kundengespräch, Gespräch mit Mitarbeiter)?
- Wie hilfreich war das KI-basierte Feedback für dich?
- Welche konkreten Verbesserungen konntest du feststellen?

Transfer in den eigenen Unterricht

1. Virtual Speech:

- Welche Unterrichtsthemen oder Kompetenzen kannst du mithilfe dieser App unterstützen oder erweitern?
- Skizziere eine kurze Unterrichtseinheit, in der Virtual Speech eingesetzt wird (z.B. Präsentationstraining, Bewerbungsgespräch).
- Welche Vorbereitung benötigen deine Schülerinnen und Schüler, um von der App bestmöglich zu profitieren?

Organisatorische Überlegungen

- Welche technischen oder organisatorischen Voraussetzungen sind nötig, um die App erfolgreich in deinem Unterricht einzusetzen?
- Wie könnten mögliche Schwierigkeiten (technische Probleme, Datenschutz, Zugänglichkeit) adressiert werden?

Gesamtfazit

- Welche Chancen siehst du generell für VR und KI-basierte Apps in deinem Unterricht?
- Benötigst du weitere Unterstützung oder Weiterbildung, um die Technologien effektiv einzusetzen?