

Erfolgreich präsentieren und überzeugen

VR Speech Trainer

Präsentationskompetenz trainieren mit KI-gestützter Virtual Reality

im Schulversuch KI@school

Forschungstagung München, 9. Juli 2026

Marco Bütterich | GMS Bad Rodach | KI@school-Referent | m.buetterich@gmsbr.de



HINTERGRUND & AUSGANGSLAGE

Sich klar ausdrücken und überzeugend präsentieren sind Schlüsselkompetenzen für Beruf, Studium und Alltag. Rückmeldungen zu Sprechtempo, Stimmmodulation oder Blickkontakt erhalten Schüler/innen jedoch nur selten. Freies Sprechen spielt im Unterricht oft nur eine untergeordnete Rolle.

Soziale Ängste verhindern echtes Üben – der VR Speech Trainer schafft den Übungsraum, den Schule sonst nicht bietet: kontrolliert, sicher, messbar.

"Reden lernt man nur durch Reden."

– Marcus Tullius Cicero

Der VR Speech Trainer überbrückt die Lücke zwischen Theorie und gelebter Präsentationspraxis – mit KI-gestütztem, sachlichem Feedback ohne soziale Konsequenzen.



ABLAUF EINER TRAININGSSITZUNG



WAS WIRD GEMESSEN? – 5 KRITERIEN



Bewertungslogik:

Das schlechteste Einzelergebnis zieht die Gesamtbewertung am stärksten nach unten – weil auch in realen Präsentationen der schwächste Eindruck im Gedächtnis bleibt.

Beispiel: 4 Sterne in allem, aber 1 Stern im Zeitmanagement => Gesamtergebnis max. 3 Sterne.

DIE PLATTFORM – BERICHTE & METRIKEN

10 Metriken im Bericht

- Transkript & Füllwort-Analyse

- Augenkontakt (Blickverteilung)

- Lautstärke (Timeline)

- Selbstvertrauen

- Sprechtempo (WPM)

- Position im Raum

- Ausrichtung zum Publikum

- Blickrichtung

- Gestik

- Resonanz-Analyse (Aufmerksamkeit)

Interaktive Diagramme

Klickbar, Timeline-Hover

Druckbare Berichte

Individuell konfigurierbar, als PDF

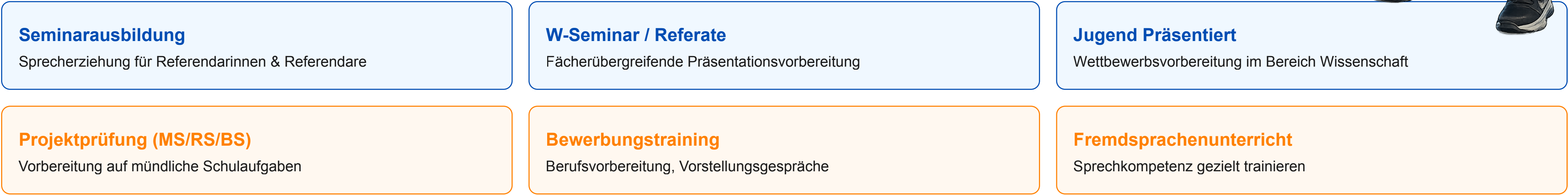
Verlaufsanalyse

Trendvergleich über mehrere Sitzungen

Feedbackgespräch

Basis für zielgerichtete Reflexion

EINSATZSZENARIEN



ERFAHRUNGEN DER MODELLSCHULEN & AUSBLICK

Organisatorisch & pädagogisch

+ Gruppen von 2-4 Personen optimal

+ Zweite Lehrkraft beim Einstieg hilfreich

+ Hohe Motivation bei Schülerinnen und Schülern

+ Ausreichend Zeit für Einführung einplanen

+ Zielgerichtete Feedbackgespräche führen

+ Stärken & Entwicklungsfelder reflektieren

+ Fortschritt sichtbar machen - Einblick ins eigene Dashboard ermöglichen

Weiterentwicklung & Ausblick

-> Interaktion mit virtuellem Auditorium

-> Einzelgespräche für verschiedene Szenarien

-> Elterngespräche & Bewerbungssimulation

-> Kommunikationstraining Berufsvorbereitung

Hardware:

Meta Quest 3 | PC nötig zur Administration | Platzbedarf min. 3m x 3m | WLAN

Fußnoten / Hinweis

Hinweis: Die Nennung von Technologien dient der Orientierung, ist als exemplarisch anzusehen und nicht mit einer Empfehlung oder Freigabe gleichzusetzen. Bei der Implementierung von KI-basierten Anwendungen sollten stets die Einhaltung der Datenschutzbestimmungen sowie die für die Schulen vorgegebenen Regelungen beachtet werden.