



LUDWIG-
MAXIMILIANS-
UNIVERSITÄT
MÜNCHEN

MUNICH CENTER OF THE LEARNING SCIENCES
MCLS REPORTS



*Zellner, Judith; Koch, Jakob; Fink, Maximilian C.; Ruhl, Maximilian;
Rüppel, Jana; Schuler, Rebecca und Gebhardt, Markus*

Avatar Research

Technical Report. Avatar-Research: Simulationsbasiertes Lernen mit dem GPT-Avatar von avatar-research.com. Erfahrungen, Stolpersteine und Best Practices

MCLS Report No. 4, 2025

Munich Center of the Learning Sciences
University of Munich

<http://www.en.mcls.lmu.de>

Author affiliations

Judith Zellner¹, Jakob Koch¹, Maximilian C. Fink², Maximilian Ruhl³, Jana Rüppel³, Rebecca Schuler³ & Markus Gebhardt¹

¹Department Pädagogik und Psychologie, Ludwig-Maximilians-Universität München

² Institut für Bildungswissenschaft, Universität der Bundeswehr München

³Department für Sprach- und Literaturwissenschaften, Ludwig-Maximilians-Universität München

Author Note

Judith Zellner <https://orcid.org/0009-0006-5113-9872>

Jakob Koch <https://orcid.org/0009-0008-8200-1977>

Maximilian Fink <https://orcid.org/0000-0002-4269-4157>

Maximilian Ruhl

Jana Rüppel <https://orcid.org/0009-0002-1602-3111>

Rebecca Schuler <https://orcid.org/0009-0005-3467-8869>

Markus Gebhardt <https://orcid.org/0000-0002-9122-0556>

We have no known conflict of interest to disclose.

Corresponding concerning this article should be addressed to Judith Zellner, Department of Pedagogy and Psychology, University of Munich. Email: judith.zellner@edu.lmu.de

Review process

This manuscript was reviewed informally by a reviewer from the MCLS.

Inhalt

1	Hintergrund und Potenziale von KI-Avataren.....	3
2	Planung und Umsetzung eines Avatar-Trainings am Beispiel des GPT-Avatars.....	4
2.1	Technische Voraussetzungen.....	4
2.2	Didaktische Konzeption	5
2.3	Prompting – Schlüssel zur effektiven Avatar-Nutzung.....	6
3	Erfahrungsberichte aus der Praxis.....	8
3.1	Was hat gut funktioniert? – Erfolgsfaktoren.....	8
3.2	Wo gab es Schwierigkeiten? – Herausforderungen	9
4	Good Practices: Empfehlungen für die Praxis.....	11
4.1	Technische Vorbereitung	11
4.2	Didaktisches Setup und Framing.....	11
4.3	Prompting: Struktur und Steuerung.....	12
4.4	Unterstützungsangebote für Teilnehmende.....	12
4.5	Ablaufplan mit Beispielsätzen.....	12
4.6	Rollenbeschreibung über den Prompt	12
4.7	Automatischer Start durch die Plattform.....	13
4.8	Tutorial zur Vorbereitung.....	13
5	Reflexion und Ausblick.....	13
6	Literatur	15
	Anhang	17

1 Hintergrund und Potenziale von KI-Avataren

Simulationen gelten in der Hochschullehre als effektives Mittel, um Theorie und Praxis miteinander zu verbinden. Sie verringern die Komplexität realer Situationen und ermöglichen authentische Übungsszenarien, die sich schrittweise steigern lassen ([Chernikova et al., 2020](#); [Heitzmann et al., 2019](#)). Besonders im Lehramtsstudium können solche Settings dabei helfen, professionelle Handlungskompetenzen in einem geschützten Rahmen aufzubauen und zu reflektieren ([Grossman et al., 2009](#)).

Digitale Avatare, die auf Sprachmodellen wie ChatGPT basieren, eröffnen in diesem Kontext neue Möglichkeiten. Sie können beispielsweise als Tutor:innen agieren, Rückfragen stellen und auf Antworten der Lernenden reagieren ([Fink et al., 2024](#)). KI-basierte Avatare sind digitale Repräsentationen von Personen, die durch Large Language Models und weitere maschinelle Lernverfahren gesteuert werden. Die Darstellung über dreidimensionale Modelle oder KI-generierte Echtzeitvideos ermöglichen eine realistische Darstellung mit authentischer Mimik, Gestik und Sprachsynchronisation. Neben der äußeren Erscheinung verfügen KI-basierte Avatare über eine definierte Persönlichkeit, die das Interaktionsverhalten bestimmt und ihnen eine konsistente kommunikative Identität verleiht ([Fink et al., 2025](#)). In diesem Zusammenspiel aus technischer Steuerung, visueller Authentizität und personalisierter Charaktergestaltung lassen sich KI-basierte Avatare als virtuelle Agenten verstehen, die Lernende in Echtzeit unterstützen, begleiten und mit ihnen in einen realitätsnahen Dialog treten. Während frühe Ansätze häufig darauf beschränkt waren, dass Studierende der KI-Fragen stellen, geht das dialogorientierte Format von KI-Avataren, hier dargestellt am Beispiel des GPT-Avatars ([Fink et al., 2024](#)), einen Schritt weiter. Der Avatar eröffnet selbst Gespräche, stellt gezielte Rückfragen und fördert auf diese Weise das Mitdenken ([Koch et al., 2025](#); [Zellner et al., 2024b](#)). Zukünftige Entwicklungen werden zunehmend auch die visuelle Repräsentation der Nutzerinnen und Nutzer selbst integrieren, etwa durch Einbindung von Video-Feeds in Echtzeit.

Studien zu effektivem Tutoring und zu professionellen Gesprächsführungen im Bildungskontext betonen die Bedeutung eines verbalen, sprachlichen Austauschs. Lernen gelingt besonders dann, wenn Probleme gemeinsam analysiert, Verständnisfragen gestellt und Rückmeldungen gegeben werden ([Carmon et al., 2023](#)). Diese dialogischen Prinzipien sollten auch in digitalen Lernszenarien berücksichtigt werden.

Durch intelligentes Prompting, also durch gezielt formulierte Eingabetexte, lässt sich das Verhalten des GPT-Avatars so gestalten, dass es didaktisch sinnvoll und unterstützend wirkt. Lehrende können damit realitätsnahe, aber zugleich gut strukturierte Lernsettings aufbauen. Studierende können beispielsweise diagnostische Gespräche üben oder pädagogische Entscheidungen vorbereiten. Der Avatar fungiert in diesem Fall als moderierender Gesprächspartner und begleitet individuelle Lernprozesse auf nachvollziehbare Weise ([Chernikova et al., 2020](#)). Im Kontext diskriminierungskritischer Bildung kann der Avatar als interaktiver Gesprächspartner fungieren, der Lernende mit herausfordernden Situationen konfrontiert und zugleich reflexive Lernprozesse anstößt.

Solche KI-gestützten Formate ermöglichen es, komplexe Lernaufgaben auch ohne reale Gesprächspartner einzuüben. Gleichzeitig bieten sie die Chance, Lernverläufe systematisch zu beobachten und zu analysieren ([Zellner et al., 2024a](#)). Wie ein solches digitales Training konkret

aufgesetzt werden kann, zeigen wir im nächsten Abschnitt anhand unserer praktischen Erfahrungen.

2 Planung und Umsetzung eines Avatar-Trainings am Beispiel des GPT-Avatars

2.1 Technische Voraussetzungen

Damit ein Gespräch mit dem GPT-Avatar reibungslos ablaufen kann, müssen einige technische Grundlagen erfüllt sein. Die Durchführung erfordert einen internetfähigen PC oder Laptop, ein funktionierendes Mikrofon sowie gegebenenfalls Kopfhörer oder Lautsprecher. Besonders wichtig ist, dass der verwendete Browser Zugriff auf das Mikrofon erhält.

Der Zugang zum Avatar erfolgt über einen Link, der direkt zur Benutzeroberfläche (siehe Abbildung 1) und somit zur Konversation führt. Um technische Einstiegshürden zu minimieren, empfiehlt es sich, vor dem Einsatz ein kurzes Einführungsvideo oder eine schriftliche Anleitung bereitzustellen. Dies erleichtert es den Teilnehmenden, sich im Format zurechtzufinden.

Abbildung 1

Benutzeroberfläche des GPT-Avatars, Herr Huber, im fiktiven Klassenzimmer



Die Plattform erlaubt parallellaufende Gespräche, sodass auch Übungen mehrerer Studierender parallel möglich sind. Jede:r Teilnehmende:r öffnet dazu an seinem individuellen digitalen Endgerät, bevorzugt Laptop oder Computer, mittels des obig genannten Links den Avatar. In unseren Tests konnten bis zu zwanzig Gespräche gleichzeitig durchgeführt werden. Die technische Stabilität hängt dabei maßgeblich von der vorhandenen Internetverbindung und in Seminarräumen von der WLAN-Kapazität ab.

Vor Beginn des Trainings ist eine technische Checkliste hilfreich: Sind Kopfhörer angeschlossen? Funktioniert das Mikrofon? Ist der Browser aktuell und die Internetverbindung stabil? Solche vorbereitenden Schritte haben sich als entscheidend erwiesen, um technische Komplikationen während der Übung zu vermeiden.

2.2 Didaktische Konzeption

Neben der technische Funktionstüchtigkeit ist die didaktische Einbettung des Avatartrainings zentral, um verschiedene Lernniveaus zu adressieren ([Zellner et al., 2024a](#)). Eine Checkliste dazu findet sich im Anhang des Beitrags.

2.2.1 Einbettung in die Hochschullehre

Das Avatartraining eignet sich sowohl als Lehr- als auch als Prüfungsformat (Zellner et al., Review), da das definierte Szenario für alle Teilnehmenden gleiche Bedingungen schafft und dezentral eingesetzt werden kann. Im Seminarkonzept des Lehrstuhls für Sonderpädagogik Schwerpunkt Lernen einschließlich inklusiver Pädagogik wird der Avatar aktuell als Übung eingesetzt ([Zellner et al., 2025b](#)). Studierende des Lehramtes Sonderpädagogik mit Schwerpunkt Lernen wenden ihr erworbenes Wissen zur pädagogischen Diagnostik und zum Ablauf diagnostischer Prozesse in einem diskursiven Lehrkräfte-Gespräch mit dem Avatar an und automatisieren die Abläufe. Dieses Gespräch ist aktuell am Ende des Praxisseminars zur pädagogischen Diagnostik angesiedelt, da davon ausgegangen wird, dass eine Wissensgrundlage vorausgesetzt wird, um am Gespräch erfolgreich teilzunehmen. Dem Avatartraining voraus gehen verschiedene Anwendungsübungen an analogen und digitalen Fallvignetten, beispielsweise in Form von strukturierten, interaktiven Fragebögen und Klickspielen ([Zellner et al., 2024c](#); [Zellner & Gebhardt, 2025](#)). Unterstützend kann ein analoger Ablaufplan zur Erinnerung an den Ablauf diagnostischer Prozesse an die Teilnehmenden gegeben werden. In einer ersten Studie nutzten etwas 2/3 der Teilnehmenden diese Hilfestellung, um von einem Prozessschritt zum nächsten zu gelangen ([Zellner et al., 2024a](#)).

Bei der Durchführung des Avatars mit Novizen der Diagnostik (Studierende zu Beginn des 4. Semesters, bevor sie grundlegendes Wissen zur pädagogischen Diagnostik vermittelt bekommen) äußerten die Teilnehmenden, dass sie das Übungsformat im Vergleich zu stärker strukturierten Formaten stark kognitiv beanspruchend wahrnehmen. Studierende am Ende des 5. Semesters, die das gesamte Diagnostik-Modul durchlaufen hatten, berichteten hingegen von großen Vorteilen des Avatargesprächs, insbesondere durch die eingesparte Zeit.

2.2.2 Definition des Szenarios

Um den Gesprächsprozess erfolgreich zu durchlaufen, sollte zunächst das Szenario mit einem konkreten Lernziel definiert werden – sowohl für den Avatar als auch für die Teilnehmenden: Geht es um die Automatisierung diagnostischer Kompetenzen? Um das explorative Erkennen von Handlungsmustern? Oder um kommunikative Strategien in pädagogischen Situationen?

Davon ausgehend muss entschieden werden, wie der Avatar gesteuert wird. Hier liegt der Schlüssel im sogenannten Prompting – also in der genauen Beschreibung, wie sich der Avatar verhalten soll. Offene, wenig strukturierte Prompts überlassen dem Avatar größere Entscheidungsspielräume, was kreative oder explorative Szenarien ermöglichen kann. Eng geführte Prompts hingegen geben dem Avatar klare Rollen, Handlungsschritte und Sprachmuster vor. Sie eignen sich besonders für

strukturierte Übungen oder Prüfungsformate, in denen der Avatar die Teilnehmenden durch das Gespräch leitet.

Auch für die Teilnehmenden ist es hilfreich, das Szenario klar zu rahmen. Dazu gehört die Information, welche Rolle sie selbst im Gespräch einnehmen sollen und welche Funktion der Avatar hat. Ein gut vorbereiteter Einstiegssatz, wie zum Beispiel: „Du bist Herr Huber, Lehrer an einem Förderzentrum...“, hilft dem Avatar, seine Rolle konsistent durchzuhalten. Gleichzeitig erleichtert es den Studierenden, sich in die Situation hineinzusetzen und zielgerichtet zu agieren. Grundlegend und besonders wichtig ist eine klare Festlegung beider Rollen, etwa: „Du bist Schüler, ich bin Erzieher.“ Da der konsequente Verbleib in dieser Rolle für den Avatar gelegentlich eine Herausforderung darstellt, sollte die Rollenbeschreibung mehrfach und explizit wiederholt werden – insbesondere am Ende des Prompts. Ebenso zweckmäßig ist es, Erwartungen an das Sprachregister oder den Wortschatz des Avatars auf einer Meta-Ebene zu definieren. Da die KI häufig zu einer übermäßig elaborierten, wissenschaftlichen Ausdrucksweise neigt – auch bei kindlichen Figuren – ist es sinnvoll, gezielt um einfachere Sprache zu bitten und dies zu begründen. Solche Hinweise erhöhen die Wahrscheinlichkeit, dass der Avatar sprachlich und situativ authentisch agiert.

Je nach Szenario kann es sinnvoll sein, das Gespräch in einzelne Schritte zu gliedern. Diese „Steps“ und Verknüpfungen mit Entscheidungsbaumstruktur helfen, das Gespräch zu strukturieren und keine Handlungsschritte auszulassen. Zwischenfragen oder Feedbackschleifen des Avatars sichern das Verständnis der Teilnehmenden und erlauben eine flexible Anpassung des Gesprächsverlaufs. Bewährt haben sich, kurze, präzise Antworten des Avatars, wenn diese im Prompting klar als Übergang zwischen den Teilschritten definiert wurden.

2.3 Prompting – Schlüssel zur effektiven Avatar-Nutzung

Die Interaktion mit einem KI-basierten Avatar steht und fällt mit der Qualität des Promptings. Prompting beschreibt die gezielte Formulierung von Eingabetexten, die das Verhalten des Large Language Models steuern ([Fink et al., 2024](#)). In diesem Prozess übernimmt der Prompt die Rolle einer Schnittstelle zwischen Mensch und Maschine ([Strobelt et al., 2022](#)). Er definiert, welche Inhalte der Avatar ausgibt, welche Rolle er einnimmt, welche Informationen er nutzen darf und was er nicht. Neben den Prompts bestimmt das verwendete LLM selbst, bestimmte Parameter wie die *Temperature* (Kreativität) oder die Angabe der *Output-Tokens* (Für die Länge der Antwort) die ausgegebene Antwort des Avatars. Ein weiterer technischer Parameter, der das Verhalten und die Konsistenz des KI-Avatars maßgeblich beeinflusst ist, der *TokenMemory*. Dieser definiert den Umfang des Gesprächskontextes, den das Sprachmodell bei der Antwortgenerierung berücksichtigen kann. Eine zu geringe Speicherkapazität führt dazu, dass frühere Gesprächsinhalte „vergessen“ werden, während eine zu große zu einer Überlastung oder inkonsistenten Antworten führen kann.

In der Praxis zeigte sich, dass bereits kleine Veränderungen im Prompt große Auswirkungen auf den Gesprächsverlauf und die Relevanz der Antworten haben. Studien unterstreichen, dass die Formulierung, Struktur und Länge des Prompts die Qualität der KI-Antworten signifikant beeinflussen ([Holtzman et al., 2020](#); [Steinmann & Piazza, 2024](#)). Promptdesign ist damit ein zentrales Element didaktischer Steuerung – insbesondere bei dialogischen KI-Formaten, die auf sprachlich komplexe Aufgaben wie Diagnostik oder Fallanalyse ausgerichtet sind. Im Kontext

diskriminierungskritischer Bildung zeigen sich spezielle Herausforderungen: In Gesprächsszenarien mit sensiblen oder vorbelasteten Begriffen greifen häufig Schutzmechanismen der KI, die bestimmte Ausdrücke pauschal blockieren. Um dennoch authentische Situationen zu gestalten, ist eine semantische Umschreibung erforderlich – etwa wenn eine Beschimpfung wie „stinkt nach ...“ in eine abgeschwächte, aber funktional äquivalente Formulierung überführt wird („sagt unfreundlich, jemand rieche nicht gut“). Auffällig ist, dass die KI in der Rolle des Opfers diskriminierender Äußerungen flexibler reagiert: Wenn sie beispielsweise auf antisemitische Aussagen antwortet, gelingt dies inhaltlich und sprachlich uneingeschränkt. Dies verdeutlicht, dass das Prompting auf einer Meta-Ebene ansetzen sollte: Ziel ist nicht, den Gesprächsverlauf wortwörtlich vorzugeben, sondern den Avatar mit ausreichendem Kontext und klaren Handlungsanweisungen auszustatten, sodass er flexibel und konsistent reagieren kann.

Allgemeiner betrachtet begannen unsere ersten Testläufe mit kurzen Prompts von etwa 150 Zeichen. Diese führten jedoch oft zu unstrukturierten Gesprächen, in denen der Avatar entweder zu wenig Kontext verstand oder zu viel Wissen vorwegnahm. Nach vielen Versuchen und der gezielten Anwendung von Prinzipien des Prompt-Engineering ([Liu & Chilton, 2023](#); [Oppenlaender, 2024](#)) arbeiteten wir schließlich mit Fließtexten von über 4000 Zeichen – ohne Leerzeichen gerechnet. Diese enthielten neben Rollenbeschreibungen auch explizite Handlungsanweisungen, klare Gesprächsschritte sowie Hinweise zur gewünschten Sprachform, Tonalität und Antwortlänge.

Ein gelungenes Prompting berücksichtigt mehrere Ebenen:

- **Rolle und Selbstbeschreibung:** Der Avatar erhält eine eindeutige Rollenbeschreibung, etwa: „Du bist Herr Huber, Lehrer an einer inklusiven Grundschule...“
- **Strukturierung des Gesprächs:** Die Konversation wird in nummerierte Schritte gegliedert (z. B. Step 1, Step 2...), wobei der Avatar explizit aufgefordert wird, keinen Schritt zu überspringen und auf ein „Okay“ der Teilnehmenden zu warten.
- **Sprachstil und Antwortlänge:** Vorgaben wie „Antworten in kurzen Sätzen“ oder technische Einstellungen wie eine Begrenzung der Tokens auf 100 verbessern die Verständlichkeit.
- **Inhaltliche Grenzen:** Es ist hilfreich, dem Avatar klar zu untersagen, Inhalte vorwegzunehmen oder Lösungsvorschläge zu machen, wenn dies nicht gewünscht ist.

Dieses präzise Steuerungskonzept erforderte anfangs viel Zeit zur Entwicklung, hat sich aber als lohnend erwiesen. Ein strukturierter Prompt schafft eine realitätsnahe, aber kontrollierte Lernsituation, die für Studierende nachvollziehbar bleibt. Gleichzeitig wird der Avatar verlässlich in seiner Rolle gehalten, ohne unerwünschte Themenwechsel oder unpassende Vorschläge zu machen. Durch diese gezielte Steuerung kann der Avatar zu einem echten Tutoring-Partner werden, der die Lernenden durch komplexe Aufgaben begleitet und dabei aktiv zu ihrem Verständnis beiträgt.

3 Erfahrungsberichte aus der Praxis

3.1 Was hat gut funktioniert? – Erfolgsfaktoren

Die Erprobung des GPT-Avatars in der Lehre hat eine Reihe von Vorteilen und Potenzialen aufgezeigt, die sowohl von Lehrenden als auch von Studierenden als gewinnbringend wahrgenommen wurden ([Zellner et al., 2025a](#)). Diese Vorteile beziehen sich insbesondere auf die Adaptivität des Avatars als Übungsformat an das Niveau der Lernenden und zum anderen auf die Möglichkeiten, das Avatartraining als objektives, diskursives Prüfungsformat im Sinne einer veränderten Lern- und Prüfungskultur zu etablieren. Im Folgenden werden die zentralen Erfolgsfaktoren zusammengefasst, die sich in unseren Testläufen als besonders bedeutsam erwiesen haben.

3.1.1 Anpassungsfähigkeit der Sprache

Ein wesentliches Merkmal des Avatars war seine Fähigkeit, sich sprachlich flexibel auf die Teilnehmenden einzustellen. In einem Fall wechselte der Avatar aufgrund anhaltender Missverständnisse automatisch von Deutsch zu Spanisch, als er den Akzent einer Studierenden erkannte. Diese Anpassung wurde von der betroffenen Person als klare Erleichterung wahrgenommen und trug zur besseren inhaltlichen Verständigung bei.

3.1.2 Rückfragen auf unterschiedlichen Niveaus

Der Avatar reagierte sowohl auf konkrete als auch auf offen formulierte Fragen sinnvoll. Chernikova et al. ([2020](#)) gehen davon aus, dass Novizen eher offene Fragen stellen („Wie geht es weiter?“) und Fortgeschrittene Fragen stellen, um konkrete Wissenslücken zu schließen („Kannst du mir nochmal erklären, was ein Prozentrang bedeutet?“). Beide Fragetypen zeigten die Teilnehmenden in unseren Studien ([Zellner et al., 2024a; 2024b](#)). In weiteren Gesprächsauswertungen könnten diese Fragetypen und der potenzielle Zusammenhang zwischen Kompetenzniveau und gestellter Frage genauer analysiert werden. Die Flexibilität des Avatars, sowohl auf offenen wie auch konkrete Fragen zu antworten, ermöglichte es Teilnehmenden mit unterschiedlichem Vorwissen, konstruktiv mit dem Avatar zu arbeiten. Fachliche Rückfragen – beispielsweise zu statistischen Kennwerten wie T-Werten oder Prozenträngen – wurden zuverlässig beantwortet. Gleichzeitig war es möglich, Verständnisfragen zu früheren Gesprächsschritten zu stellen, ohne den Gesprächsverlauf zu verlieren. Diese Eigenschaft unterstützte insbesondere die reflexive Bearbeitung komplexer diagnostischer Prozesse.

3.1.3 Objektivität und Vergleichbarkeit

Im Gegensatz zu menschlichen Prüfer:innen agiert der Avatar konsistent und ohne subjektive Bewertung. Das schafft vergleichbare Bedingungen für alle Teilnehmenden, insbesondere in Prüfungsszenarien. Studierende berichteten, dass sie das ruhige, nicht-wertende Verhalten des Avatars als angenehm empfanden, gerade wenn Unsicherheiten im eigenen Vorgehen bestanden.

3.1.4 Effizienz und Parallelität

Die Gespräche mit dem Avatar erwiesen sich als effizient und gut skalierbar. Mehrere Studierende konnten zeitgleich mit eigenen Avataren arbeiten, was in der Präsenzveranstaltung eine flexible

Raum- und Zeitplanung ermöglichte. Zudem verliefen die Gespräche häufig schneller als schriftbasierte Fragebogenformate, ohne dabei an Qualität zu verlieren.

3.1.5 Annäherung an realitätsnahe Szenarien

Die Möglichkeit, mit dem Avatar reale Fallbeispiele dialogisch zu bearbeiten, trug entscheidend zur Authentizität bei. Teilnehmende konnten eigene Gedanken einbringen, Rückfragen stellen und Vorschläge prüfen lassen. Auf Wunsch ließen sich eigene Fallbeispiele einbinden, was eine allmähliche Steigerung der Übungskomplexität erlaubte.

3.1.6 Lernprozessdokumentation durch Logdaten

Ein großer Vorteil bestand in der Möglichkeit, die Gespräche im Nachgang anhand von Logdaten auszuwerten. Diese enthielten neben den Gesprächsinhalten auch Zeitstempel, mit denen sich Bearbeitungsverläufe nachvollziehen ließen. Dadurch war es möglich, nicht nur das Ergebnis, sondern auch den Weg dorthin zu analysieren – ein klarer Vorteil gegenüber klassischen Tests.

3.1.7 Technik: einfache Bedienung trotz KI-Komplexität

Trotz der anspruchsvollen Technologie im Hintergrund benötigten die Teilnehmenden selbst keine besonderen technischen Vorkenntnisse. Die Steuerung des Avatars über die Oberfläche war intuitiv. Auch Personen mit geringer Selbsteinschätzung in Bezug auf technische oder diagnostische Fähigkeiten kamen gut mit dem Format zurecht. Dies spricht für die niederschwellige Zugänglichkeit des Tools ([Koch et al., 2025](#)).

3.2 Wo gab es Schwierigkeiten? – Herausforderungen

Neben den vielen positiven Erfahrungen zeigte sich in der praktischen Umsetzung des Avatartrainings auch eine Reihe von Herausforderungen. Diese betrafen sowohl technische als auch didaktische Aspekte und lieferten wichtige Hinweise darauf, worauf bei künftigen Einsätzen geachtet werden sollte.

3.2.1 Technische Schwierigkeiten

Ein wiederkehrendes Problem war die Tonqualität. Schlechte oder falsch verbundene Kopfhörer führten teilweise zu verrauschten oder abgehackten Sprachsignalen, die die Spracherkennungssoftware fehlerhaft interpretierte. Auch Dialekte, etwa ein starker bayerischer Akzent, führten vereinzelt zu Missverständnissen. In einem Fall interpretierte der Avatar die Begrüßung „Gute Nacht“ als Gesprächsende, woraufhin das Gespräch unerwartet abbrach.

3.2.2 Überforderung und Gesprächsabbrüche

In einer der ersten Pilotstudien gab es eine hohe Abbruchquote von rund 70 %, da die Studierende unvermittelt zu Beginn ein Avatar-Gespräch führen sollten. Daher wurde das Format verändert, um nicht zu Beginn überfordernd oder ungewohnt zu wirken. Besonders Studierende in niedrigen Semestern empfanden das gesprochene Format als anstrengender als textbasierte Aufgaben. Der Dialog selbst stellte für einige Studierende eine zusätzliche kognitive Belastung dar, da man unmittelbar antworten musste und es keinen Pausenknopf gab.

3.2.3 *Promptingfehler: zu vage oder zu starr*

Ein häufiger Stolperstein lag im Promptdesign. Prompts, die zu offen formuliert waren, führten dazu, dass der Avatar Inhalte vorwegnahm oder sich nicht an die vorgegebene Rolle hielt. Umgekehrt bewirkten zu starre Prompts, dass der Avatar kaum flexibel reagieren konnte. Auch das Gesprächsende war eine Herausforderung: Ohne klar definiertes Ausstiegsszenario blieb unklar, wann das Gespräch abgeschlossen war. Der Avatar redete weiter oder beendete das Gespräch zu früh, was den Lernprozess störte. Ein explizites „Wenn Schritt 5 abgeschlossen ist, sage: ‚Bitte fülle jetzt den Fragebogen weiter aus‘“ wurde vom System teilweise nicht zuverlässig umgesetzt.

3.2.4 *Antwortlänge und Informationsdichte*

Unpräzise Einstellungen zur Antwortlänge führten dazu, dass der Avatar entweder ausschweifend oder zu stichpunktartig antwortete. Erst durch die gezielte Begrenzung der *Tokens* (z. B. *TokensToGenerate* = 100) und eine klare sprachliche Vorgabe („Antworte in kurzen Sätzen“) wurde eine angemessene Balance gefunden. Auch der Einsatz von *TokenMemory* musste angepasst werden, um einen flüssigen Gesprächsverlauf mit Rückbezug auf frühere Inhalte zu ermöglichen.

3.2.5 *Inhaltliche Kontrollverluste*

Ohne klare Anweisungen begann der Avatar teilweise, Informationen preiszugeben, die eigentlich erst durch gezielte Nachfragen erarbeitet werden sollten. So „verriet“ er etwa Diagnosen oder Testauswertungen, obwohl diese zunächst gemeinsam erarbeitet werden sollten. Erst durch eine präzise Gliederung in „persönliche Informationen“, „Ablauf“, „Fragen“ etc. ließ sich das Verhalten des Avatars verlässlich steuern.

3.2.6 *Sprachverwirrung durch inkonsistente Einstellungen*

Ein weiteres Problem trat auf, wenn sich die Spracheinstellung im System (z. B. Deutsch) von der im Configfile (z. B. Französisch) unterschied. Der Avatar reagierte dann mit einer Mischung aus Sprachen oder sprach deutschen Text mit französischem Akzent, was die Verständlichkeit erheblich beeinträchtigte.

3.2.7 *Logdaten: hoher Auswertungsaufwand*

Zwar boten die Logdaten wertvolle Einblicke in den Lernverlauf, ihre Auswertung war jedoch mit hohem Aufwand verbunden. Die Daten lagen als unstrukturierter Fließtext vor und mussten händisch nachverfolgt werden, um einzelne Antwortverläufe nachvollziehen zu können.

3.2.8 *Fehlende pädagogische Tiefe im Avatarverhalten*

Einige Teilnehmende wiesen darauf hin, dass der Avatar rein inhaltlich argumentierte, aber keine pädagogische Sensibilität zeigte. Zukünftig könnte das Prompting erweitert werden, um Aspekte wie aktives Zuhören, empathische Rückmeldung oder die ganzheitliche Sicht auf ein Kind stärker in die Antworten zu integrieren. Der Avatar wäre so nicht nur fachlich kompetent, sondern würde auch der Rolle einer guten pädagogischen Fachkraft gerechter werden.

3.2.9 Herausforderungen beim Ethikantrag

Ein bislang wenig beachteter Aspekt war die Einreichung des Ethikantrags für Studien mit dem GPT-Avatar. Hier ergaben sich Unsicherheiten bei der Bewertung des KI-Einsatzes im Bildungskontext, insbesondere im Hinblick auf Datenschutz, Verarbeitung von Logdaten und nicht vorhersehbare Systemantworten. Wir empfehlen, potenzielle ethische Risiken frühzeitig zu identifizieren, insbesondere wenn personenbezogene Daten verarbeitet oder die Interaktion aufgezeichnet wird. Eine enge Abstimmung mit der Ethikkommission und eine transparente Kommunikation im Informationsblatt für Teilnehmende sind essenziell.

Insgesamt beziehen sich die aufgetretenen Schwierigkeiten primär auf technische und Prompt-Einstellungen. Entsprechend lassen sich diese durch good practices beheben.

4 Good Practices: Empfehlungen für die Praxis

Aus den zahlreichen Versuchen mit dem GPT-Avatar lassen sich konkrete Empfehlungen ableiten, die dazu beitragen können, das Format effizient, lernwirksam und stabil umzusetzen. Diese Good Practices beziehen sich auf technische Vorbereitung, didaktische Gestaltung sowie das Prompting selbst.

4.1 Technische Vorbereitung

Ein reibungsloser Gesprächsverlauf beginnt mit einer stabilen technischen Basis. Vor dem Einsatz empfiehlt sich die Nutzung einer Checkliste, die folgende Punkte abdeckt:

- Sind Kopfhörer richtig angeschlossen?
- Funktioniert das Mikrofon zuverlässig?
- Ist eine stabile Internetverbindung vorhanden?
- Ist der verwendete Browser freigegeben für den Mikrofonzugriff?

Da Firefox sich als langsam erwies, sollten bevorzugt Chrome, Edge oder Safari verwendet werden. Zur Orientierung kann ein kurzes Einführungsvideo helfen, in dem gezeigt wird, wie man mit dem Avatar interagiert und worauf zu achten ist. Zusätzlich empfiehlt es sich, die Studierenden vorab mit einem kurzen Tutorial vertraut zu machen, etwa durch einen Beispiel-Avatar oder eine Einführungsphase ohne Leistungsdruck.

4.2 Didaktisches Setup und Framing

Für die Lernenden ist es essenziell zu wissen, in welchem Szenario sie sich befinden und welche Rolle sie einnehmen sollen. Auch der Avatar muss klar „gebrieft“ werden. Dazu hat sich bewährt:

- Den Avatar zu Beginn in der Du-Form direkt ansprechen: „Du bist...“
- Den Ablauf in konkrete Schritte (Step 1, Step 2 usw.) unterteilen
- Nach jedem Schritt eine Bestätigung oder Rückfrage einbauen

- Deutlich anzugeben, wann ein Schritt abgeschlossen ist, und erst dann zum nächsten überzugehen

Auch ein Ausstiegsszenario ist wichtig. Der Avatar sollte klar instruiert werden, das Gespräch am Ende zu beenden, z. B. mit: „Bitte kehre nun zum Fragebogen zurück.“

4.3 Prompting: Struktur und Steuerung

Ein gelungener Prompt kombiniert Klarheit, Struktur und didaktische Intention. Hilfreiche Elemente sind:

- Eine klare Rollenbeschreibung am Anfang
- Überschriften wie „Persönliche Informationen“ oder „Anleitung“ zur Orientierung für das Modell
- Hinweise wie „Antworten in kurzen Sätzen“ zur Steuerung der Sprachlänge
- Technische Einstellungen, z. B. TokensToGenerate = 100 und TokenMemory = 10.000, um Antwortverhalten und Kontexttiefe auszubalancieren

Wichtig ist, nicht zu viel Freiheit zu lassen, um zu vermeiden, dass der Avatar falsche Rollen einnimmt oder Inhalte vorwegnimmt. Ebenso sollten Beispielsätze hinterlegt werden, wenn bestimmte Formulierungen notwendig sind, z. B. bei diagnostischen Rückfragen.

4.4 Unterstützungsangebote für Teilnehmende

Damit sich Studierende sicher im Gespräch mit dem Avatar bewegen können, sind vorbereitende Maßnahmen hilfreich. Diese senken die Einstiegshürde und fördern eine zielgerichtete Nutzung.

4.5 Ablaufplan mit Beispielsätzen

Bereitstellung eines strukturierten Gesprächsleitfadens mit typischen Fragen und Hinweisen zur Gesprächsführung. Das gibt Orientierung im Gespräch und unterstützt insbesondere weniger erfahrene Teilnehmende.

4.6 Rollenbeschreibung über den Prompt

Die Rolle des Avatars (z. B. „Du bist Lehrer an einer inklusiven Schule...“) wird über das Prompting definiert. Damit startet der Avatar direkt im Szenario und auch die Teilnehmenden müssen keine eigene Einführung sprechen, sondern agieren direkt im vorgegebenen Szenario.

Dies bringt zwei Vorteile mit sich: einerseits ist es im Umgang mit Avatar Research sinnvoll, hier eine Festlegung und damit Grenze zu setzen, da das Programm sonst bisweilen zu einer eigensinnigen Interpretation der eigenen Rolle neigt. Andererseits ist dadurch auch für die Benutzer:innen bereits ein Teil der Gesprächsstruktur geschaffen.

4.7 Automatischer Start durch die Plattform

Das Gespräch beginnt durch das Drücken der „Start“-Schaltfläche. Der Avatar spricht daraufhin automatisch denselben einleitenden Satz. Dies schafft Konsistenz und erspart zusätzliche Instruktionen für den Gesprächsbeginn.

4.8 Tutorial zur Vorbereitung

Ein kurzes Einführungsvideo oder eine betreute Testphase helfen, sich mit der Benutzeroberfläche vertraut zu machen. Wichtig ist dabei:

- Die Funktionsweise des Gesprächs wird erklärt
- Der Start-Button wird gemeinsam ausprobiert
- Der erste Satz des Avatars wird vorab gehört, um die Sprechweise kennenzulernen

Diese vorbereitenden Elemente tragen dazu bei, technische Unsicherheiten abzubauen, den inhaltlichen Fokus zu stärken und die kognitive Belastung während der Übung zu reduzieren.

5 Reflexion und Ausblick

Die Arbeit mit dem GPT-basierten Avatar hat gezeigt, dass simulationsbasiertes Lernen durch KI-gestützte Dialogformate nicht nur technisch realisierbar, sondern auch didaktisch wertvoll ist. Der Avatar kann sowohl in der Lehre als auch in Prüfungsformaten dazu beitragen, Diagnostik-, Gesprächs- und Analysekompetenzen zu fördern – vorausgesetzt, er wird sorgfältig vorbereitet und begleitet.

In der Reflexion unserer bisherigen Einsätze zeigt sich, dass der größte didaktische Mehrwert in der aktiven Auseinandersetzung mit komplexen Situationen liegt. Studierende sind gefordert, sich in Rollen hineinzuversetzen, Hypothesen zu bilden, Rückfragen zu stellen und Entscheidungen zu begründen. Die KI übernimmt dabei nicht die Lösung, sondern moderiert und strukturiert den Prozess. Besonders in der Lehrer:innenbildung, wo professionelles Handeln auf Kommunikation, Differenzierung und Reflexion basiert, bietet der Avatar eine Brücke zwischen theoretischem Wissen und anwendungsorientierter Praxis.

Zugleich wird deutlich, dass die Nutzung solcher Tools eine neue Form der Lehrkompetenz erfordert. Lehrende müssen sich nicht nur mit Prompting-Techniken auskennen, sondern auch in der Lage sein, Gesprächsverläufe zu antizipieren, technische Settings zu gestalten und den Lernprozess analytisch zu begleiten. Auch Fragen der Ethik, Fairness und Zugänglichkeit sollten bei der Weiterentwicklung solcher Formate mitgedacht werden.

Für die Zukunft sehen wir großes Potenzial in einer noch differenzierteren Gestaltung der Avatare. Denkbar sind Szenarien, in denen pädagogische Haltung, emotionale Rückmeldung oder gar nonverbale Elemente (z. B. durch Mimik oder Gestik im Videobild) eine Rolle spielen. Auch adaptive Systeme, die ihr Antwortverhalten in Abhängigkeit vom Lernstand anpassen, könnten die Lernwirksamkeit weiter erhöhen. Erste Forschungsansätze dazu liegen bereits vor (vgl. [Bauer et al., 2025](#); [Rücker & Becker-Genschow, 2025](#)).

Schließlich eröffnet der Einsatz des Avatars neue Möglichkeiten für das forschende Lernen und die Learning Analytics: Die Logdaten liefern Einblicke in Denkprozesse, Strategieänderungen und Gesprächsverläufe, die sonst schwer zugänglich wären. Diese Daten könnten in Zukunft genutzt werden, um Lernpfade besser zu verstehen und gezielt zu unterstützen.

Die zentrale Herausforderung bleibt: Wie kann KI in der Lehre so gestaltet werden, dass sie menschliches Lernen unterstützt, ohne es zu ersetzen? Unsere Erfahrungen zeigen: Mit didaktischer Einbettung und Instruktion sowie technischer Sorgfalt ist dies umsetzbar.

6 Literatur

- Bauer, E., Heitzmann, N., Bannert, M., Chernikova, O., Fischer, M. R., Frenzel, A. C., Gartmeier, M., Hofer, S. I., Holzberger, D., Kasneci, E., Koenen, J., Kosel, C., Küchemann, S., Kuhn, J., Michaeli, T., Neuhaus, B. J., Niklas, F., Obersteiner, A., Pfeffer, J., ... Fischer, F. (2025). Personalizing simulation-based learning in higher education. *Learning and Individual Differences*, 122, 102746. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2025.102746>
- Carmon, C. M., Morgan, B., Hu, X., & Graesser, A. C. (2023). Automated Assessment of Initial Answers to Questions in Conversational Intelligent Tutoring Systems: Are Contextual Embedding Models Really Better? *Electronics*, 12(17), 3654. <https://doi.org/10.3390/electronics12173654>
- Chernikova, O., Heitzmann, N., Fink, M. C., Timothy, V., Seidel, T., Fischer, F., & DFG Research group COSIMA. (2020). Facilitating Diagnostic Competences in Higher Education—A Meta-Analysis in Medical and Teacher Education. *Educational Psychology Review*, 32(1), 157–196. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09492-2>
- Fink, M. C., Robinson, S. A., & Ertl, B. (2024). AI-based avatars are changing the way we learn and teach: Benefits and challenges. *Frontiers in Education*, 9. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1416307>
- Fink, M.C., Walter, L., Eska, B., Ertl, B. (2025). A Web Application and Authoring Tool for Supporting the Generation of Ai-Based Avatars for Communication Scenarios. In: Tammets, K., Sosnovsky, S., Ferreira Mello, R., Pishtari, G., Nazaretsky, T. (eds) Two Decades of TEL. From Lessons Learnt to Challenges Ahead. EC-TEL 2025. Lecture Notes in Computer Science, vol 16064. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-032-03873-9_2
- Grossman, P., Compton, C., Igra, D., Ronfeldt, M., Shahan, E., & Williamson, P. W. (2009). Teaching Practice: A Cross-Professional Perspective. *Teachers College Record*, 111(9), 2055–2100. <https://doi.org/10.1177/016146810911100905>
- Heitzmann, N., Seidel, T., Opitz, A., Hetmanek, A., Wecker, C., Fischer, M. R., Ufer, S., Schmidmaier, R., Neuhaus, B., Siebeck, M., Stürmer, K., Obersteiner, A., Reiss, K., Girwidz, R., & Fischer, F. (2019). Facilitating Diagnostic Competences in Simulations in Higher Education: A Framework and a Research Agenda. *Frontline Learning Research*, 7(4), 1–24. <https://doi.org/10.14786/flr.v7i4.384>
- Holtzman, A., Buys, J., Du, L., Forbes, M., & Choi, Y. (2020, Februar). *The Curious Case of Neural Text Degeneration*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.1904.09751>
- Koch, J., Hagmann-von Arx, P., Zellner, J., Tönnissen, L., Link, P.-C., & Gebhardt, M. (2025). *Einfluss des technischen Vorwissens auf die Bearbeitung von Simulationen: Vergleich eines GPTAvatar-Lernspiels mit einem strukturierten Klickspiel bei Expert:innen und Noviz:innen*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33240.61449>
- Liu, V., & Chilton, L. B. (2023, September). *Design Guidelines for Prompt Engineering Text-to-Image Generative Models*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2109.06977>
- Oppenlaender, J. (2024). A Taxonomy of Prompt Modifiers for Text-To-Image Generation. *Behaviour & Information Technology*, 43(15), 3763–3776. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2286532>
- Rücker, C., & Becker-Genschow, S. (2025). Geschlechtergerechtigkeit durch KI fördern: Einblicke in das Projekt ADA MINToring. *Blog Interdisziplinäre Geschlechterforschung*. <https://doi.org/10.17185/gender/20250225>

- Steinmann, N., & Piazza, A. (2024). KI-basierte Textkreation im Content Marketing: Design und Evaluation eines effektiven Prompts. *HMD Praxis der Wirtschaftsinformatik*, 61(2), 402–417. <https://doi.org/10.1365/s40702-024-01058-3>
- Strobelt, H., Webson, A., Sanh, V., Hoover, B., Beyer, J., Pfister, H., & Rush, A. M. (2022). *Interactive and Visual Prompt Engineering for Ad-hoc Task Adaptation with Large Language Models* (No. arXiv:2208.07852). arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2208.07852>
- Zellner, J., Koch, J., Fink, M., & Gebhardt, M. (2024a). *Decision making process supported by AI. A teaching study for special education teachers in a discursive conversation with an AI-based agent.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.16858.15048>
- Zellner, J., Koch, J., & Gebhardt, M. (2024b). *Schulung der diagnostischen Kompetenz in diskursiven Gesprächen mit einem KI-generierten Avatar.* Beitrag präsentiert auf der Herbsttagung der Arbeitsgemeinschaft Empirischer Sonderpädagogischer Forschung (AESF) 2024. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36015.14240>
- Zellner, J., Ebenbeck, N., & Gebhardt, M. (2024c). Entwicklung digitaler Simulationsspiele mit integrierten Entscheidungsbäumen zur Förderung der diagnostischen Entscheidungskompetenzen in der sonderpädagogischen Lehrkräfteausbildung: Development of digital case-based simulation games with integrated decision trees to improve diagnostic decision-making skills in special education teacher training programs. *Qfi - Qualifizierung für Inklusion. Online-Zeitschrift zur Forschung über Aus-, Fort- und Weiterbildung pädagogischer Fachkräfte*, 6(2). <https://doi.org/10.21248/qfi.162>
- Zellner, J. & Gebhardt, M. (2025). Scenario-Based Case Game to Promote Diagnostic Decision-Making in Inclusive Teacher Education. *Empirische Sonderpädagogik* 17(2). S. 124-141.
- Zellner, J., Hagmann-von Arx, P., Koch, J., Tönnissen, L., Link, P.-C., & Gebhardt, M. (2025a). *Simulationen zur Förderung der diagnostischen Kompetenzen in der heil- und sonderpädagogischen Hochschulbildung: Strukturiertes Klickspiel oder Einsatz GPTAvatar - ein Vergleich mit Noviz:innen und Expert:innen.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.31321.22886>
- Zellner, J., Giering, S., Ebenbeck, N., & Gebhardt, M. (2025b). *Von Statusdiagnostik zur prozessorientierten Förderdiagnostik. Pädagogisches Konzept für Seminare und Praktikum zur Diagnostik im Lehramt Sonderpädagogik—Förderschwerpunkt Lernen.* München: Ludwig-Maximilians-Universität München.

Anhang

Beispielprompt: Diagnostisches Gespräch mit dem Avatar (Fallbeispiel Derek)

Rollenbeschreibung und Kontext

Du bist Herr Huber. Du bist Lehrer an einer inklusiven Schule. Du unterrichtest eine vierte Klasse. In deiner Klasse ist Derek. Derek hat Schwierigkeiten im Fach Deutsch. Du möchtest ihm passende Fördermöglichkeiten zur Verfügung stellen und führst dazu ein Anamnesegespräch mit einer Kollegin bzw. einem Kollegen.

- Antworte in kurzen Sätzen.
- Ihr kooperiert, aber du leitest das Gespräch.
- Starte mit Step 1, dann Step 2, dann Step 3.
- Überspringe keinen Schritt.

Step 1: Erörterung der Fallbeschreibung / Untersuchungsanlass

Beginne mit: „Ich stelle dir den Schüler Derek vor. Derek tut sich schwer im Fach Deutsch. Ich brauche Unterstützung dabei, wie ich ihm helfen kann.“

Wenn Rückfragen kommen, kannst du folgende Informationen nennen:

- Derek liest bei unbekannten, längeren Texten stockend und mit geringer

Sinnentnahme

- Auf Wort- und Satzebene zeigt sich durch Förderung eine Verbesserung
- Er hat einen altersgemäßen Wortschatz
- Die Eltern sind engagiert und unterstützen zu Hause
- Derek ist eher ruhig, sozial integriert, spielt gerne Computer
- Schulnoten sind knapp genügend, drohen sich zu verschlechtern

Step 2: Diagnostische Testung

Frage: „Hast du noch weitere Fragen zu Derek oder willst du einen passenden Test durchführen?“

Testoptionen (werden von der Schule angeboten, aber keine Empfehlungen geben):

- Standardisierter Test zum Leseverständnis
- Visuelles Wahrnehmungsscreening

- Standardisierter Fragebogen zur Motivation
- Anmeldung zur schulpsychologischen Abklärung
- Abwarten

Nenne direkt das Ergebnis des gewählten Tests:

- Leseverständnis: PR = 11, t-Wert = 38
- Visuelle Wahrnehmung: PR = 68, t-Wert = 52
- Motivation: PR = 49, t-Wert = 50
- Psychologische Abklärung: zeitnahe Termin wird ermöglicht

Step 3: Abschluss des diagnostischen Gesprächs

Beginne erst, wenn kein weiterer Test mehr gewünscht ist.

Sage: „Bitte fülle jetzt den Fragebogen weiter aus.“

Beende dann das Gespräch.

Technische Checkliste vor dem Start mit dem Avatar

Prüfpunkte	Erledigt?
Ist der richtige Browser geöffnet? (Chrome, Edge oder Safari empfohlen)	<input type="checkbox"/>
Funktionieren Mikrofon und Kopfhörer?	<input type="checkbox"/>
Wurde dem Browser der Zugriff auf das Mikrofon erlaubt?	<input type="checkbox"/>
Ist die Internetverbindung stabil?	<input type="checkbox"/>
Wurde die Umgebung vorab getestet? (ggf. mit dem Tutorial)	<input type="checkbox"/>
Ist der Raum ruhig und ohne Störgeräusche?	<input type="checkbox"/>
Wurden die Rollen und das Szenario geklärt?	<input type="checkbox"/>
Ist klar, wie das Gespräch gestartet wird („Start“-Button)?	<input type="checkbox"/>
Wurde der erste Satz des Avatars schon einmal gehört (im Tutorial)?	<input type="checkbox"/>

Checkliste: Prompting & Einrichtung des Avatars (für Lehrende)

Bereich	Prüfpunkte	Erledigt?
Allgemeine Vorbereitung	Ziel des Avatartrainings klar definieren (z. B. Diagnostik, Gesprächsführung, Fallanalyse)?	<input type="checkbox"/>
	Inhaltliches Szenario formulieren (z. B. Fallbeispiel wie „Derek“)?	<input type="checkbox"/>
	Konkrete Rollenverteilung definieren (Was tut der Avatar? Was die Teilnehmenden?)	<input type="checkbox"/>
	Sollen Testoptionen, Entscheidungen oder offene Gesprächsphasen enthalten sein?	<input type="checkbox"/>

	Ist ein Tutorial oder eine Einführung geplant?	<input type="checkbox"/>
Prompting (Textgestaltung)	Rolle des Avatars klar formulieren („Du bist...“)	<input type="checkbox"/>
	Gespräch in nummerierte Schritte (Step 1, Step 2...) unterteilt?	<input type="checkbox"/>
	Jedes Step enthält klare Aufgaben und ggf. Beispielformulierungen?	<input type="checkbox"/>
	Abschluss-Formulierung enthalten („Bitte fülle nun den Fragebogen aus“)?	<input type="checkbox"/>
	Unerwünschte Verhaltensweisen explizit ausgeschlossen („Keine Lösungsvorschläge geben“)?	<input type="checkbox"/>
Sprach- und Systemverhalten	Antwortlänge definiert? (z. B. „Antworten in kurzen Sätzen“)	<input type="checkbox"/>
	TokensToGenerate angepasst? (z. B. auf 100)	<input type="checkbox"/>
	TokenMemory gesetzt? (z. B. auf 10.000 für längere Gesprächskontexte)	<input type="checkbox"/>
	Sprache und Akzent im Configfile und in den Voreinstellungen abgestimmt?	<input type="checkbox"/>
	Begriffe strukturiert (z. B. „Persönliche Informationen“, „Testoptionen“)?	<input type="checkbox"/>
Test & Feinschliff	Funktion des Prompts im Testlauf geprüft?	<input type="checkbox"/>
	Avatar bleibt in Rolle und folgt den vorgegebenen Steps?	<input type="checkbox"/>
	Gesprächsverlauf nachvollziehbar und realitätsnah?	<input type="checkbox"/>
	Ausstiegsszenario funktioniert zuverlässig?	<input type="checkbox"/>

Weiterführende Materialien & Links

- Plattform: <https://avatar-research.com/>
- Beispiel-Tutorial (Video): <https://youtu.be/3mcjRUGndFk>