KONFLIKT SIMULATOR
Gefördert vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend
im Rahmen des Bundesprogramms Demokratie leben!
CRISP

VIRTUELLE KONFLIKTBEARBEITUNG

Häufig gestellte Fragen (FAQs)

Was ist das Problem, das wir lösen wollen? 2
Was ist ein VR-Konflikttraining? 2
Was unterscheidet unser VR-Training von klassischen Seminaren zur Konfliktbearbeitung? 2
Was kann mit den VR-Trainings erlernt werden? 2
Wie funktioniert das Training? 2
Welche Konfliktthemen werden in den VR-Simulationen abgebildet? 3
An wen richten ich die VR-Trainings? 3
Wie kann ich mitmachen? 3
Wie profitiere ich von einer aktiven Teilnahme am Projekt? 3
Welche Vorteile bringt eine Teilnahme für Schulen oder Jugendzentren konkret? 3
Wie kann ich Feedback zu einem Training geben oder Verbesserungsvorschläge einreichen? 4
Brauche ich eine eigene VR-Brille? 4
Wie barrierefrei sind die VR-Trainings gestaltet? (z.B. für Menschen mit Behinderungen) 4
Können auch Jugendliche und Kinder die Trainingsmodule nutzen? 4
Wann startet das Angebot? 4
Was passiert mit den Ergebnissen der Umfragen und Beteiligungen? 4
Was ist mit dem Datenschutz? Welche persönlichen Daten muss ich preisgeben? 5
Welche Sicherheitsvorkehrungen gibt es beim Umgang mit sensiblen Konfliktthemen in der Simulation? 5
Gibt es Zertifikate oder Nachweise nach dem Absolvieren eines Trainings? 5
Wie kann ich mein eigenes Konfliktszenario für eine VR-Simulation einreichen? 5
Werden auch Themen wie Cybermobbing oder digitale Konflikte behandelt? 5
Ist das Angebot kostenpflichtig? 5
Welche technischen Voraussetzungen gibt es? 6
Wer steht hinter dem Projekt (Team/Träger)? 6
Welche Rolle nimmt Künstliche Intelligenz (KI) im Projekt ein? 6
Welche Risiken gibt es im Zuge der Anwendung von KI beim Projekt? 6
Nutzt die KI meine Handlungsentscheidungen aus dem Training, um sich weiter zu entwickeln? 7
Wie kann ich Kontakt aufnehmen? 7

Was ist das Problem, das wir lösen wollen?

Gewalt und Konflikte im schulischen und sozialen Umfeld nehmen zu – ob in der Klasse, im digitalen Raum oder im privaten Umfeld von Jugendlichen. Multiplikator:innen stehen unter Druck, aber es fehlt oft an konkretem, niedrigschwelligem Training. Unser Projekt schafft ein innovatives, anpassbares Angebot, das echte Fallbeispiele nutzt und durch hohe Flexibilität überzeugt.

Was ist ein VR-Konflikttraining?

Das VR-Konflikttraining ist ein digitales Weiterbildungsangebot für Fachkräfte, die mit jungen Menschen arbeiten. In immersiven 15-minütigen Modulen trainieren Nutzer:innen in realitätsnahen Konfliktsituationen, z. B. Eskalationen im Klassenzimmer, respektloses Verhalten oder schwierige Gespräche mit Eltern. Ziel ist es, durch Übung in einem sicheren, simulierten Raum, die eigene Konfliktkompetenz nachhaltig zu stärken.

Der Clou: Ein KI-gestützter Trainer begleitet individuell und gibt direktes Feedback. So werden Handlungssicherheit und Konfliktkompetenz gestärkt – effektiv, flexibel und praxisnah.

Was unterscheidet unser VR-Training von klassischen Seminaren zur Konfliktbearbeitung?

Unser VR-Training bietet Ihnen im Gegensatz zu klassischen Seminaren absolute Flexibilität und Wiederholbarkeit. Unser VR-Training ist jederzeit und überall verfügbar. Alles, was Sie brauchen, ist eine VR-Brille oder einen Browser. Sie können Module so oft wiederholen, wie Sie möchten, um Ihre Fähigkeiten zu festigen und sich in verschiedenen Szenarien zu üben. Das Training passt sich Ihrem Zeitplan und Ihrem individuellen Lernfortschritt an. Ein weiterer wichtiger Unterschied ist Ihre aktive Rolle als Mitgestalter:in: Ihr Feedback fließt direkt in die Weiterentwicklung unserer Trainingsmodule ein.

Was kann mit den VR-Trainings erlernt werden?

Die Nutzer:innen trainieren, Konflikte frühzeitig zu erkennen, deeskalierend zu handeln und gewaltfrei zu kommunizieren. Dafür lernen sie in einem sicheren Raum und an interaktiven Szenarien Methoden, Techniken und Strategien der der Konfliktbearbeitung und können ihre Konfliktkompetenzen dort gezielt trainieren und weiterentwickeln.

Wie funktioniert das Training?

Das Training besteht aus interaktiven, 20- bis 30-minütigen Modulen, die mit einer VR-Brille oder im Browser durchgeführt werden. In realitätsnahen Szenarien treffen die Teilnehmenden Entscheidungen, reagieren auf Veränderungen und reflektieren ihr Verhalten. Sie interagieren dabei in Echtzeit mit virtuellen Avataren (Agenten). Die Module sind wiederholbar und anpassbar. Ein KI-gestützter Personal-Trainer gibt Tipps, um den Lernprozess zu optimieren und Konfliktkompetenzen effektiv zu entwickeln.

Welche Konfliktthemen werden in den VR-Simulationen abgebildet?

Unsere VR-Trainings decken eine Vielzahl realitätsnaher Konfliktsituationen ab, darunter Eskalationen im Klassenzimmer, respektloses Verhalten, schwierige Gespräche mit Eltern sowie digitale Konflikte wie Cybermobbing. Die Szenarien basieren auf echten Fallbeispielen und werden kontinuierlich erweitert, um aktuelle Herausforderungen in der Jugendarbeit abzubilden.

An wen richten ich die VR-Trainings?

Die VR-Trainings richten sich an alle, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten – ganz gleich, ob in der Schule, in der offenen Jugendarbeit oder in sozialen Projekten. Konkret: Lehrkräfte, Schulsozialarbeiter:innen, Fachkräfte in Jugendzentren, Berufsschulen oder Wohngruppen, aber auch Auszubildende im sozialen Bereich oder freiberufliche Trainer:innen und Coaches.

Wenn Sie im Kontext der Arbeit mit Jugendlichen Konflikte begleiten, Gespräche führen oder Gruppenprozesse moderieren, ist dieses Angebot optimal auf Ihre Bedürfnisse zugeschnitten. Egal ob als erfahrene Fachkraft oder Berufseinsteiger:in – das Training stärkt Ihre Konfliktkompetenz praxisnah und innovativ.

Wie kann ich mitmachen?

In der ersten Phase möchten wir gemeinsam mit Ihnen ermitteln, welche Konflikte in der Jugendarbeit besonders herausfordernd sind. Auf diese Weise entwickeln wir VR-Trainings, die wirklich passen.

Registrieren Sie sich jetzt und unterstützen Sie uns, realitätsnahe und praxistaugliche Trainingsmodule zu entwerfen. Ihr Feedback fließt direkt in die Entwicklung ein. Zur Anmeldung im Entwicklungsnetzwerk schreiben Sie uns gerne an: konfliktsimulator@crisp-berlin.org

Sie können sich durch Online-Umfragen, digitale Tools für Jugendliche, Webinare, Netzwerktreffen und Gesprächsrunden einbringen – je nach Zeit und Interesse. Als Tester:in der ersten Module gestalten Sie die Lerninhalte aktiv mit. Auch längerfristige Partnerschaften sind möglich.

Wie profitiere ich von einer aktiven Teilnahme am Projekt?

Sie bekommen exklusiven Zugang zu modernster technologiegetriebener Weiterbildung, stärken Ihre Konfliktfähigkeit und können neue Methoden in Ihrem Arbeitsfeld einsetzen. Zudem werden Sie Teil einer Community of Practice, die sich gemeinsam weiterentwickelt sowie Wissen und Erfahrungen austauscht. Ihr Input fließt direkt in die Gestaltung und Weiterentwicklung der Module ein – Sie werden zur Mitgestalter:in und zum Lernpionier:in.

Welche Vorteile bringt eine Teilnahme für Schulen oder Jugendzentren konkret?

Durch die Teilnahme erhalten Schulen und Jugendzentren Zugang zu innovativen Trainingsmethoden, die die Konfliktkompetenz ihrer Fachkräfte stärken. Dies führt zu einem besseren Umgang mit Konflikten im Alltag und fördert ein positives Miteinander in der Einrichtung.

Wie kann ich Feedback zu einem Training geben oder Verbesserungsvorschläge einreichen?

Ihr Feedback ist uns wichtig! Nach jedem Training haben Sie die Möglichkeit, direkt über ein integriertes Tool Rückmeldungen zu geben. Alternativ können Sie uns jederzeit per E-Mail unter konfliktsimulator@crisp-berlin.org kontaktieren. Ihre Anregungen fließen direkt in die Weiterentwicklung der Module ein.

Brauche ich eine eigene VR-Brille?

Nein! Die Module können auch ganz einfach über einen Internet-Browser genutzt werden. Falls Sie eine gängige VR-Brille (z. B. Meta Quest) besitzen, können Sie die VR-Trainingseinheiten dort über den jeweiligen App-Shop installieren.

Wie barrierefrei sind die VR-Trainings gestaltet?

Wir legen großen Wert auf Barrierefreiheit. Die Trainings sind über einen Browser zugänglich. Wir arbeiten kontinuierlich daran, die Module für Menschen mit unterschiedlichen Bedürfnissen zu optimieren. Bei spezifischen Anforderungen kontaktieren Sie uns bitte, damit wir individuelle Lösungen finden können.

Können auch Jugendliche und Kinder die Trainingsmodule nutzen?

Die Trainingsmodule sind primär für Multiplikator:innen konzipiert, also für Fachkräfte, die mit jungen Menschen arbeiten und Konflikte begleiten, Gespräche führen oder Gruppenprozesse moderieren. Perspektivisch, ab 2027, soll es auch Angebote für die Kinder und Jugendliche geben.

Wann startet das Angebot?

Die ersten VR-Trainingsmodule sind voraussichtlich ab Frühjahr 2026 verfügbar. Bereits vorher können interessierte Fachkräfte Teil unseres Entwicklungsnetzwerks werden, um Szenarien mitzugestalten und eigene Bedarfe einzubringen.

Registrieren Sie sich jetzt und unterstützen Sie uns, realitätsnahe und praxistaugliche Trainingsmodule zu entwerfen. Ihr Feedback fließt direkt in die Entwicklung ein. Zur Anmeldung im Entwicklungsnetzwerk schreiben Sie uns gerne an: konfliktsimulator@crisp-berlin.org

Was passiert mit den Ergebnissen der Umfragen und Beteiligungen?

Die gesammelten Daten aus Umfragen und Beteiligungen werden anonymisiert ausgewertet und dienen ausschließlich der Verbesserung unserer Trainingsmodule. Die Ergebnisse werden auf der Projektwebseite veröffentlicht und anonymisiert anderen Forschungsinstitutionen zugänglich gemacht. Ihre Rückmeldungen helfen uns, die Inhalte praxisnah und bedarfsgerecht zu gestalten.

Was ist mit dem Datenschutz? Welche persönlichen Daten muss ich preisgeben?

Der Schutz Ihrer Daten ist uns ein wichtiges Anliegen. Für die Nutzung der Trainingsmodule erfassen wir nur die notwendigsten Informationen, wie z. B. Ihre E-Mail-Adresse für die Registrierung. Alle Daten werden gemäß der Datenschutz-Grundverordnung (DSGVO) verarbeitet und nicht an Dritte weitergegeben. Weitere Informationen finden Sie in unserer Datenschutzerklärung.

Welche Sicherheitsvorkehrungen gibt es beim Umgang mit sensiblen Konfliktthemen in der Simulation?

Unsere VR-Trainings sind so konzipiert, dass sie einen sicheren Raum für die Auseinandersetzung mit sensiblen Themen bieten. Die Szenarien sind pädagogisch aufbereitet und ermöglichen eine reflektierte Auseinandersetzung ohne reale Konsequenzen. Bei Bedarf stehen begleitende Materialien und Ansprechpartner:innen zur Verfügung.

Gibt es Zertifikate oder Nachweise nach dem Absolvieren eines Trainings?

Ja, nach Abschluss eines Trainingsmoduls erhalten Sie auf Wunsch ein Teilnahmezertifikat. Dieses dokumentiert Ihre Auseinandersetzung mit den behandelten Konfliktthemen und kann beispielsweise für Fortbildungsnachweise genutzt werden.

Wie kann ich mein eigenes Konfliktszenario für eine VR-Simulation einreichen?

Wir freuen uns über Ihre Praxisbeispiele! Wenn Sie ein spezifisches Konfliktszenario aus Ihrem Arbeitsalltag haben, das Sie für ein VR-Training geeignet halten, senden Sie uns bitte eine Beschreibung an konfliktsimulator@crisp-berlin.org. Wir prüfen die Möglichkeit einer Integration in unsere Module.

Werden auch Themen wie Cybermobbing oder digitale Konflikte behandelt?

Ja, digitale Konflikte sind ein zentraler Bestandteil unserer VR-Trainings. Wir behandeln Themen wie Cybermobbing, Hass und Hetze im Netz und Konflikte in sozialen Netzwerken, um Fachkräfte auf die Herausforderungen der digitalen Lebenswelt von Jugendlichen vorzubereiten.

Ist das Angebot kostenpflichtig?

Die Teilnahme an der Pilot- und Entwicklungsphase ist kostenfrei. Informationen zu Preisen und Lizenzen für die reguläre Nutzung ab 2026 werden rechtzeitig bekanntgegeben.

Welche technischen Voraussetzungen gibt es?

Das Training ist mit handelsüblichen VR-Brillen (z. B. Meta Quest) oder im Internet-Browser nutzbar. Benötigt werden eine stabile Internetverbindung und ein Endgerät mit Lautsprecher und Mikrofon.

Wer steht hinter dem Projekt (Team/Träger)?

Hinter dem VR-Konflikttraining steht CRISP e.V., ein gemeinnütziger Verein, der sich in den Bereichen zivile Konfliktbearbeitung und politische Bildung engagiert. CRISP e.V. fördert eine kritische, transnationale demokratische Kultur und unterstützt den konstruktiven Dialog zwischen verschiedenen Gruppen. Ziel aller Aktivitäten ist die internationale und interkulturelle Verständigung, die Förderung von Toleranz und demokratischen Werten sowie eine Kultur der gewaltfreien Konfliktbearbeitung. Das Projekt ist eines der Innovationsprojekte im Rahmen des Bundesprogramms *„Demokratie leben!“*, gefördert vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend und läuft hier unter dem offiziellen Projekttitel *„Virtuelle Konfliktbearbeitung: Praxisnahe Schulung durch KI-unterstützte VR-Simulationen“*.

Welche Rolle nimmt Künstliche Intelligenz (KI) im Projekt ein?

Im VR-Konflikttraining fungiert KI als „Personal-Trainer“: Sie wertet in Echtzeit die Handlungsentscheidungen der Teilnehmenden in den Simulationen aus und gibt individuelles Feedback. Die KI analysiert sowohl verbale als auch non-verbale Signale und empfiehlt gezielt Deeskalationsstrategien, Fragen und Verhaltensweisen, um Konfliktsituationen konstruktiv zu bearbeiten.

Die Avatare (Agenten), mit denen die Teilnehmenden interagieren, sind KI-gestützt. Das bedeutet, dass Gespräche, Reaktionen und Verhaltensweisen der virtuellen Gegenüber durch KI-Modelle gesteuert werden, um realitätsnahe und adaptive Konfliktszenarien abzubilden.

Welche Risiken gibt es im Zuge der Anwendung von KI beim Projekt?

Der Einsatz von KI im Projekt bietet viele Chancen zur Optimierung von Lern- und Trainingsprozessen, birgt jedoch gleichzeitig spezifische Herausforderungen. Im Folgenden werden die wichtigsten potenziellen Risiken und ihre Bedeutung für Datenschutz, Fairness und Systemstabilität erläutert.

Datenschutz und Privatsphäre

Da die KI persönliche Handlungsdaten und optional auch Sprach- bzw. Korrekturinformationen auswertet, ist eine strikte Einhaltung der DSGVO-Vorgaben essenziell. Es werden nur pseudonymisierte Nutzungsdaten erhoben; biometrische Profile werden nicht gespeichert. Teilnehmende können jederzeit nachvollziehen, welche Daten verarbeitet werden, und deren Löschung verlangen.

Algorithmische Verzerrung (Bias)

Die KI-Entscheidungen basieren auf Trainingsdaten, in denen bestimmte Verhaltensweisen und Reaktionsmuster enthalten sind. Sind diese Datensätze nicht divers genug (z. B. hinsichtlich Geschlecht, Herkunft oder Rollenszenarien), kann die KI verzerrte Empfehlungen aussprechen. Dieses Risiko wird durch kontinuierliches Hinzufügen verschiedener Perspektiven und regelmäßige Fairness-Prüfungen geöffnet.

Technische Ausfälle / Fehlkalibrierungen

Wie bei jeder Software können KI-Modelle gelegentlich fehlerhaft klassifizieren oder temporär ausfallen. In solchen Fällen greift ein Fallback-System: Ein zusätzlicher Lernabschnitt im Browser-Modus (ohne VR) enthält grundlegende Konfliktprinzipien, sodass die Weiterbildung nicht unterbrochen wird.

Nutzt die KI meine Handlungsentscheidungen aus dem Training, um sich weiter zu entwickeln?

Die KI lernt nicht in Echtzeit eigenständig aus Ihren Einzeleingaben. Stattdessen werden alle Interaktionen (Entscheidungsdaten, Feedback-Skalen, Zeitabläufe) pseudonymisiert gesammelt. In regelmäßigen Review-Zyklen wertet das Entwicklerteam diese Daten aus und passt Schlagworte, Reaktionsvorschläge und Gewichtungen im Modell an. Die KI verändert sich also nicht dynamisch während des Trainings, sondern erhält Updates im Rahmen geplanter Versionen.

- Ihre Handlungen helfen, Lücken oder unzureichende Gewichtungen im Modell zu erkennen.
- Das Team nutzt diese Erkenntnisse im „Offline-Retraining“, um Modelle und Szenarien zu optimieren.
- Mit der nächsten Version steht Ihnen ein aktualisierter KI-Trainer zur Verfügung, der verbesserte Empfehlungen liefert und neue Konfliktkontexte abdeckt.

So fließt Ihre Teilnahme in die Weiterentwicklung der KI ein, ohne dass sie im Live-Modus Ihre Daten direkt modifiziert.

Wie kann ich Kontakt aufnehmen?

Für Fragen oder zur Anmeldung im Entwicklungsnetzwerk schreiben Sie uns gerne an:
konfliktsimulator@crisp-berlin.org