



Erasmus+



ROLEPL-ai

PILOTTESTS 1 OG 2 ORGANISERING

ROLEPL-AI

ROLEPL-AI

*Projekt finansieret af Europa-Kommissionen inden for ERASMUS+-programmet
under aftale nr. 2023-1-FR01-KA220-VET-000157570*

Leverance 5.2 – Version 1

Type af aktivitet		
IO	Intellectuel produktion	X
A	Projektledelse og implementering	
M	Tværnationalt projektmøde	
E	Multiplikator-begivenhed	

Produktets art		
	Feedback fra deltagerne	
	Direkte virkning på deltagere og projektpartnere	
	Praktiske og genanvendelige ressourcer til praktikerne	
	Forskningsmateriale, der fremmer refleksionen i sektoren	
	Værktøjer til opbygning af fællesskaber	
	Partnerskaber og samarbejde	
	Formidlingsmateriale	X
	Organisations- og arbejdsdokumenter	

Formidlingsniveau		
PU	Public	X
CO	Confidential, only for members of the consortium (including the Commission Services)	

ANERKENDELSE

Denne rapport er en del af resultaterne fra projektet kaldet "ROLEPL-AI", som har modtaget støtte fra EU's ERASMUS+-program under tilskudsaf tale nr. 2023-1-FR01-KA220-VET-000157570. Fællesskabet er ikke ansvarlig for eventuel brug af indholdet af denne publikation.

Dette projekt har til formål at træne soft skills på afstand ved at skubbe praksis gennem implementering af AI-baseret simulering.

Projektet løber fra 1. september 2023 til 31. august 2025 (24 måneder), det involverer 5 partnere (Manzalab, Manzavision og Inceptive, Frankrig; VUC Storstrøm, Danmark; Fachhochschule Dresden, Tyskland) og koordineres af Manzalab.

Deltagerliste

Deltager nr.	Deltager organisation navn	Acronym	Land
1 (coord)	Manzalab	MZL	Frankrig
2	Inceptive	ICV	Frankrig
3	VUC Storstrøm	VUC	Danmark
4	Fachhochschule Dresden	FHD	Tyskland

INDHOLD

Indhold	3
1 Introduktion.....	5
1.1 Overblik.....	5
1.2 Positionering af Leverance	5
1.3 Præsentation.....	5
2 Første Testpilot session	6
1.1 ECOSUP	6
1.1.1 Setup	6
1.1.2 Program	6
1.1.3 Beskrivelse af Gruppen	6
1.1.4 Feedback	7
1.1.5 Konklusion	7
1.2 FHD.....	7
1.2.1 Setup	7
1.2.2 Tidsforbrug	9
1.2.3 Gruppe beskrivelse	10
1.2.4 Feedback	10
1.2.5 Konklusion	12
1.3 VUC.....	13
1.3.1 Setup	13
1.3.2 Tidsplan.....	13
1.3.3 Gruppe beskrivelse	13
1.3.4 Feedback	14
1.3.5 Konklusion	14
2 Anden Testpilot session.....	16
FHD.....	16
2.1.1 Setup	16
2.1.2 Tidsplan.....	16
2.1.3 Gruppe beskrivelse	16
2.1.4 Feedback	17
2.1.5 Konklusion	17
VUC	18
2.1.6 Setup	18
2.1.7 Tidsplan.....	18
2.1.8 Gruppe beskrivelse	18

2.1.9	Feedback	18
2.1.10	Konklusion	19
3	Konklusion.....	20

Forkortelser

[AI] Artificial Intelligence

1 INTRODUKTION

1.1 OVERBLIK

Denne rapport giver et overblik over de eksperimentelle aktiviteter, der er gennemført i **Arbejdspakke 5**. Selvom den oprindelige planlagte tilgang indebar to pilotforløb af en måneds varighed, blev den endelige implementering tilpasset til en mere koncentreret testmetode.

Eksperimenterne blev udført med teknisk støtte fra Manzalab og Inceptive, som bistod de uddannelsesmæssige partnere under opsætningsfasen og gennem hele testforløbet.

Testene blev organiseret som **to dedikerede begivenheder**, hver med en varighed på 1–2 dage, hvilket gav deltagerne mulighed for at anvende ROLEPL-AI simuleringsværktøjerne i et kontrolleret miljø og afgive struktureret feedback. Disse sessioner muliggjorde intensiv interaktion med den AI-drevne platform og gav værdifulde indsigter til videreudviklingen af overførselskonceptet.

1.2 POSITIONERING AF LEVERAGE

D5.2 er en del af Arbejdspakke 5 “Test af anvendelsestilfælde, analyse og anbefalinger”. Dette leveragebidrag understøtter T5.2 “Pilotbegivenhed”. Rapporten fungerer også som en kilde til indsigt og en prototyping-loop for WP4 “Udvikling af AI-baseret simuleringsapplikation” og leverer indholdet til den anden gennemgang i Advisory Board.

1.3 PRÆSENTATION

Efter udviklingen af AI-træningen og gennemførelsen af flere fortests blev pilotforløbene med studerende gennemført, hvor applikationen blev testet i de tilsigtede skole- og universitetsmiljøer med relevante målgrupper for at generere resultater til videre udvikling og forbedring.

Sessionerne hos ECOSUP, FHD og VUC fandt sted i november 2024 og blev gennemført selvstændigt af hver partner. MZL- og ICV-teamsene ydede teknisk support efter behov.

Den følgende rapport giver detaljeret indsigt i den tekniske og fysiske opsætning, tidsplaner, involverede elevgrupper, feedback og afledte konklusioner for hver partner. Resultaterne danner grundlag for den videre udvikling af applikationen og giver vejledning til forberedelse og gennemførelse af træningen med studerende.

2 FØRSTE TESTPILOT SESSION

1.1 ECOSUP

1.1.1 Setup

Den første pilot-session med ROLEPL-AI-applikationen fandt sted den 14. oktober 2024 på ECOSUP Tourisme i Tourcoing, Frankrig, som en del af Erasmus Days, organiseret af Manzalab.

Sessionerne blev afholdt i et klasselokale indrettet til digital læring, hvilket sikrede, at deltagerne havde adgang til:

- Individuelle computere/bærbare,
- Headsets med mikrofon for lydmæssig immersion,
- En stabil internetforbindelse til at understøtte det virtuelle træningsmiljø.

To sessioner blev superviseret af en underviser og Manzalabs team, med delvis tilstedeværelse af lederen for afdelingen for turisme og ejendom, hvilket sikrede både akademisk og teknisk kvalitetssikring.

1.1.2 Program

Pilottesten blev opdelt i to sessioner:

- Formiddagssession (10:00–13:00): Rettet mod 13 studerende på andet år af BTS Turisme-uddannelsen.
- Eftermiddagssession (14:00–16:00): Tilpasset 8 studerende på tredje år af bacheloruddannelsen i turisme og hospitality.

Hver session fulgte en struktureret dagsorden:

- Introduktion til Manzalab, ROLEPL-AI-projektet og centrale begreber inden for AI og metaverset.
- Gennemførelse af testprotokollen, herunder spørgeskemaer før og efter testen samt interaktion med ROLEPL-AI-scenarier.
- Afslutning og indsamling af mundtlig/skriftlig feedback.

1.1.3 Beskrivelse af Gruppen

Formiddagsgruppen bestod af 13 BTS-studerende på andet år, som stadig er tidligt i deres turismeuddannelse, men allerede har kendskab til centrale branchebegreber.

Eftermiddagsgruppen omfattede 8 bachelorstuderende på tredje år, med mere avanceret viden og en vis erhvervserfaring inden for turisme og service.

Begge grupper blev udvalgt for at give et bredt perspektiv på anvendelighed, engagement og potentialet for ROLEPL-AI som træningsværktøj.

1.1.4 Feedback

Teknologi & AI samtale

Studerende udtrykte begejstring for brugen af immersive miljøer og AI-drevne samtaler som et værktøj til at øve og simulere virkelige scenarier inden for turisme.

Værktøjet fungerede problemfrit på det udleverede udstyr. Der blev ikke rapporteret om større tekniske problemer, hvilket bidrog til en fokuseret og uforstyrret læringsoplevelse.

Nogle deltagere foreslog øget interaktivitet og mere målrettede rollespilsscenarier for bedre at afspejle forskellige virkelige situationer inden for turisme.

Questionnaires & Evaluation

Studerende udfyldte detaljerede spørgeskemaer om oplevet forbedring af bløde kompetencer, immersion og brugeroplevelse.

De indsamlede data via værktøjer som Multimodal Presence Scale (MPS), Flow State Scale (FSS) og User Experience Questionnaire (UEQ) vil understøtte iterative forbedringer af ROLEPL-AI-værktøjet.

De første indsigter peger på et lovende potentiale for at integrere ROLEPL-AI i erhvervsrettede uddannelsesforløb – især med fokus på udvikling af interpersonelle kompetencer inden for turisme.

1.1.5 Konklusion

Den første pilot-session på ECOSUP var en vellykket og lærerig lancering af ROLEPL-AI-projektet. Den strukturerede testprotokol, de studerendes forskellige baggrunde og det høje engagementsniveau bidrog til værdifuld feedback, som vil informere den videre udvikling af værktøjet.

Deltagerne udforskede ikke blot potentialet i AI til turismeuddannelse, men kom også med reflekterede input til, hvordan ROLEPL-AI kan udvikle sig til at blive en central del af digital undervisning. Samarbejdet med ECOSUP Tourisme var afgørende, og deres aktive deltagelse markerede et vigtigt skridt fremad i ROLEPL-AI's eksperimentelle fase.

1.2 FHD

1.2.1 Setup

Teknisk Setup:

FHD stillede bærbare computere med standardhardware og Windows som operativsystem til rådighed for de studerende. Den nyeste version af Chrome-browseren var installeret på enhederne. Ud over de bærbare computere fik de studerende enkle headsets med høretelefoner og mikrofon.

Da applikationerne er browserbaserede, fik de studerende også lov til at bruge deres egne bærbare computere og earpods. Da mange arbejder med tablets, som på daværende tidspunkt endnu ikke var understøttet, benyttede de fleste studerende det udstyr, der blev stillet til rådighed.

Figur 1 Teknisk Setup – FHD



Fysisk Setup:

Flere lokaler blev reserveret til pilotafprøvningerne, og de var placeret tæt på hinanden på samme etage. Et større lokale med plads til omkring 15 personer blev brugt til introduktion og præsentation af projektet samt introduktion til applikationen. Lokalet var udstyret med standard præsentationsteknologi, såsom en projektor. Det samme lokale blev også brugt til feedbacksessionen i form af en gruppediskussion.

Tre mindre grupperum blev reserveret til individuel afprøvning af applikationen, hvor én til tre studerende sad med stor afstand mellem sig. Adskillelsen og afstanden var nødvendig for at sikre koncentration og for at undgå overlappende lydoptagelser via mikrofonerne, når flere talte med AI-avataren samtidig.

Figur 2 Fysisk Setup – FHD



1.2.2 Tidsforbrug

Indledende prætests har vist, at der bør afsættes tilstrækkelig tid til følgende aspekter: a) introduktion og forklaring af projektet og ansøgningen for at imødegå forbehold og bekymringer samt øge interesse og motivation, b) teknisk opsætning, da login eller enhedsgenkendelse i nogle tilfælde tog længere tid, c) en længere pause, da den nye viden skal fordøjes, og der kræves fuld energi til selve testningen, d) tid til orientering, at tilegne sig funktionerne, afprøve ting og reducere barrierer, e) gruppefeedback som supplement til det standardiserede spørgeskema. Dette resulterede i en samlet varighed på ca. 3 til 3,5 timer pr. eksperiment, hvorfor disse blev planlagt som halvdagsformater.

Tabel 1 Tidstabel Test 12. & 13. november 2025 – FHD

Tid	Aktivitet
15 minutter	Introduktion
30 til 45 minutter	Projekt Præsentation
15 minutter	Spørgeskema del A
30 minutter	Pause
60 minutter	Grupperopdeling, Login & Test
10 minutter	Spørgeskema del B
20 minutter	Gruppe Feedback

1.2.3 Gruppe beskrivelse

I alt blev tre studiegrupper på FHD udvalgt til testen: Turisme & Event Management (B.A.), Ledelse, Entreprenørskab & Innovation (M.A.) og Spil & XR Management (M.A.). Alle tre studiegrupper har en ledelsesorientering, deltager i kurser fra Fakultetet for Business Management, og viden om events samt bløde færdigheder til konflikthåndtering er en del af kursusindholdet. Én gruppe er på bachelorniveau i andet semester, og to er på masterniveau i andet og tredje semester. I alt deltog 15 studerende fra disse grupper i testene (se bilag 6.1.2). Aldersgruppen ligger primært mellem 20 og 25 år, og fordelingen mellem køn var stort set lige fordelt.

1.2.4 Feedback

Feedbacken blev samlet på baggrund af observationer fra underviserne under testen og i en gruppediskussion ved afslutningen af testen. Grundlæggende kan der skelnes mellem fire områder: a) generel feedback om projektet og applikationen, b) teknisk implementering af applikationen, c) implementering af konfliktscenarierne og d) observation af brugen af applikationerne.

a) Generel Feedback: Grupperne blev hver især bedt om at dele deres overordnede indtryk ved at give tommelfinger op, ned eller midt imellem. Alle studerende gav "tommel" op. Da de blev spurgt om årsagerne, blev den innovative tilgang, det nye miljø og den legende karakter nævnt. Manglen på eksisterende fejl blev betragtet som mindre kritisk, da dette er en prototype og kun ville blive vægtet højere som negative punkter, når en markedsmoden version blev frigivet. Næsten alle studerende ville gerne bruge denne type træning oftere. Da det endnu ikke er muligt at fastsætte og demonstrere større læringsudbytte i én træningssession, og derfor kræves et større antal træningssessioner til dette, er dette en vigtig forudsætning for senere implementering.

b) Tekniske problemstillinger: Med hensyn til navigationen af deres egen karakter blev der rapporteret enkelte problemer med clipping-fejl (f.eks. at

karakteren sad fast i en væg) og kollisionskontrol (f.eks. at karakteren kunne se gennem væggen). Studerende med spil-erfaring efterspurgte yderligere navigationsmuligheder med WASD-tasterne på tastaturet samt en førstepersonsvisning. Talegenkendelse samt hurtig behandling og respons blev fremhævet positivt.

c) konflikt Scenarier: Især det realistiske messemiljø og de typiske konflikter blev fremhævet positivt og bekræftet af studerende, der selv har arbejdet på messer. Når de forsøgte at finde en løsning i konflikt Diskussionerne, oplevede nogle studerende, at det ikke var helt klart, hvornår sagen blev betragtet som løst. Her blev der udtrykt ønske om et symbol eller en belønning, der tydeligt signalerede, at problemet var tilstrækkeligt håndteret eller måske endda løst. Lejlighedsvis rapporterede studerende, at AI'en gav aggressive svar, blev fornærmende eller ignorerede forsøg på at finde en løsning. Nogle i gruppen mente, at dette var upassende, men en større del af de studerende – hvoraf de fleste allerede havde omfattende erhvervserfaring – sagde, at dette var realistisk, da man i praksis også møder aggressive og utilfredsstillende personligheder, og at dette er en del af at gøre træningen realistisk.

d) Observation af brugen: Ved ledsagelse af de studerende blev det observeret, at mange i starten var tilbageholdende med at tale direkte til AI'en og foretrak at bruge tastaturet. Dog er en tydelig opfordring til at tale til AI'en via mikrofonen en vigtig faktor for indlevelse og realisme. Da de blev spurgt, blev årsagerne til hævningerne nævnt. Nogle studerende følte, at de blev overvåget, når underviserne var i rummet. Andre syntes, det var pinligt at tale engelsk foran andre. Kun få syntes, det var lidt uhyggeligt at tale til en AI. Nogle studerende brugte telefonfunktionen i det virtuelle miljø til at ringe til medstuderende og hjælpe hinanden. Dette blev ikke nævnt i introduktionen, hvilket gjorde det endnu mere overraskende, at de studerende havde en tendens til at søge gensidig støtte og vurderede selve muligheden meget positivt.

Figur 3 Opdeling og Supervision – FHD



1.2.5 Konklusion

Samlet set fungerede den første pilotsession meget godt og som planlagt og gav vigtig indsigt til yderligere udvikling og forbedring. Følgende aspekter blev udledt:

- Udvikling af et symbol, der angiver, hvornår en konfliktdiskussion er blevet tilstrækkeligt adresseret eller løst
- Udvikling af en evaluering for at få feedback på egen præstation og en belønning
- Tilvejebringelse af applikationen til tabletter
- Lille reduktion i AI'ens aggressivitetsniveau
- Mulighed for WASD-kontrol og førstepersonsperspektiv
- Reducere observation af studerende og tilstedeværelse af undervisere til et minimum
- Ideelt set skal du adskille studerende for sig selv og udvikle fjernworkshops, hvis det er nødvendigt

1.3 VUC

1.3.1 Setup

Teknisk Setup:

VUC havde forsynet kursisterne med bærbare computere med standard hardwareudstyr og Windows som styresystem. Den seneste version af Chrome-browseren var installeret på enhederne. Ud over de bærbare computere fik kursisterne udleveret simple headset med hovedtelefoner men uden mikrofoner. En del af kursisterne brugte også deres mobiltelefon med Google Lens til at oversætte samtalen med AI'en. Underviseren havde forberedt sessionen med links til spørgeskemaet og platformen i LMS-systemet Canvas.

Spatial Setup:

Kursisterne var placeret i deres eget klasseværelse på VUCs campus. De sad i grupper på 4-6 personer. Den generelle introduktion blev præsenteret på Smartboardet. Ingen kursister forlod lokalet under testen.

1.3.2 Tidsplan

Tabel 2 Tidsplan for test 10. december 2024 – VUC

Tidspunkt	Køreplan
15 minutter	Introduktion
15 minutter	Præsentation af projektet
15 minutter	Spørgeskema del A
60 minutter	Break-out, login og test
10 minutter	Spørgeskema del B
20 minutter	Feedback fra grupper
	Pauser efter behov

1.3.3 Gruppe beskrivelse

Gruppen, der blev udvalgt til at tage testen, var kursister, der var tilmeldt to virksomhedskurser i Forberedende Voksen Undervisning (FVU), FVU Digital og FVU Engelsk (EQF niveau 1-2). Alle kursister var fra virksomheden Alfa Laval. Virksomheden er specialiseret i at lave udstyr til industrier som Energi, Sundhed, Marine, Vand, Pharma osv. Læseplanen for det digitale kursus aftales med virksomheden, og de vigtigste læringsresultater er digitale færdigheder og kompetencer til at hjælpe medarbejderne med at læse, skrive, præsentere daglige programmer i virksomheden. Kurset basis engelsk har et særligt fokus på elementer fra produktionen af Alfa Laval og støtter de studerende i at bruge engelsk på deres arbejdsplads.

Kursisternes gennemsnitsalder var 47 år og aldersgruppen mellem 21 og 62 år.

1.3.4 Feedback

På trods af indledende skepsis fandt mange kursister applikationen mere effektiv eller engagerende end forventet.

Skepsis blandt ældre kursister:

De ældre kursister virkede mere modstandsdygtige eller tøvende med at interagere med AI, i modsætning hertil var yngre kursister mere åbne og engagerede. De tilpassede sig lettere til det digitale miljø og stødte på færre tekniske problemer, muligvis på grund af større eksponering for digitale værktøjer i deres dagligdag.

Kompleksitets- og forståelsesproblemer:

Mange kursister fandt spørgeskemaet svært at forstå, især det sidste afsnit. Dette tyder på, at det eller de anvendte begreber (f.eks. "virtual reality") ikke var en del af deres aktive ordforråd.

Problemer med tekststørrelsen:

Skriftstørrelsen blev rapporteret som for lille, hvilket kunne hæmme læsbarheden og øge den kognitive belastning, især for kursister med synshandicap eller læsevanskeligheder.

De fleste kursister læste ikke de indledende eller instruerende oplysninger.

Fysiske distraktioner:

Støj og samtaler fra andre blev noteret som forstyrrende.

Onboarding-udfordringer:

Kursisterne kæmpede med de første trin – at finde ud af, hvor de skulle gå hen, og hvordan de skulle begynde.

Uklar problemløsning:

Da AI-karakteren fortsatte med at stille spørgsmål, var kursisterne usikre på, om de havde udført en opgave eller løst et problem.

AI-karakteren blev set som negativ eller svær at behage, især sammenlignet med menneskelige interaktioner. Dette kan skyldes tone, frasering eller mangel på empatiske svar fra AI'en.

1.3.5 Konklusion

Den AI-baserede testsession på VUC, der blev gennemført med voksne kursister fra Alfa Laval, gav værdifuld indsigt i integrationen af digitale værktøjer i voksenuddannelse. På trods af et velforberedt teknisk og rumligt setup dukkede der flere udfordringer op, især relateret til brugeroplevelse og digitale færdigheder.

Deltagernes ældre aldersprofil (gennemsnitsalder 47) påvirkede deres engagement, hvor mange udtrykte skepsis og ubehag ved at interagere med AI. I modsætning hertil tilpassede yngre deltagere sig lettere og viste større digitale færdigheder og færre tekniske problemer.

De vigtigste barrierer omfattede komplekst sprog i spørgeskemaerne, lille tekststørrelse og uklare instruktioner, som hindrede forståelse og opgaveudførelse. Derudover kan miljømæssige distraktioner og gruppesiddearrangementer have påvirket koncentrationen og ydeevnen.

Mens AI-applikationen overgik forventningerne for nogle, fandt andre, at AI-karakterens tone var nedslående og manglen på klar opgaveløsning frustrerende. Samlet set fremhævede sessionen vigtigheden af brugervenligt design, klar onboarding og empatisk AI-interaktion – især når man arbejder med forskellige voksne kursister i erhvervsmæssige sammenhænge. Fremtidige implementeringer bør fokusere på at forenkle sproget, forbedre tilgængeligheden og skabe et mere understøttende digitalt miljø for at forbedre læringsresultaterne.

2 ANDEN TESTPILOT SESSION

FHD

2.1.1 Setup

Som i den første testfase blev den samme opsætning anvendt under den anden runde af eksperimenter. FHD forsynede bærbare computere med standard hardware og Windows som operativsystem. Alle enheder var udstyret med den nyeste version af Chrome-browseren for at sikre kompatibilitet med ROLEPL-AI-applikationerne.

For at forbedre fordybelsen og interaktionskvaliteten modtog studerende enkle headset med hovedtelefoner og mikrofoner. Da applikationerne er browserbaserede, fik de studerende også lov til at bruge deres egne bærbare computere og earpods, hvis de foretrak. Men da mange studerende primært arbejdede med tablets, som endnu ikke var understøttet på testtidspunktet, var størstedelen afhængige af teknologien leveret af FHD.

Denne opsætning sikrede et stabilt og ensartet teknisk miljø, samtidig med at den gav mulighed for fleksibilitet i tilfælde, hvor de studerende ønskede at bruge deres personlige enheder.

En vigtig forskel i forhold til den første testfase var tilgængeligheden af træningssessioner. I stedet for faste tidsintervaller fulgte anden fase et "åben dør"-format. Inden for et tidsvindue på otte timer kunne de studerende frit vælge, hvornår de ville gennemføre deres træning med ROLEPL-AI-applikationen. Denne fleksible ordning gjorde det lettere for deltagerne at integrere simuleringen i deres individuelle tidsplaner og bidrog til et mere naturligt testmiljø.

2.1.2 Tidsplan

Da deltagerne startede træningen, fulgte de en struktureret dagsorden, der skulle sikre både en smidig introduktion og effektiv brug af ROLEPL-AI-platformen.

Tabel 3 Tidsplan for test 28. og 29. april 2025 – FHD og tidsplan for test 23. og 24. juni 2025 – FHD

Tidspunkt	Køreplan
15 minutter	Introduktion
15 minutter	Præsentation af projektet
15 minutter	Spørgeskema del A
60 minutter	Break-out, login og test
10 minutter	Spørgeskema del B
10 minutter	Individuel feedback

2.1.3 Gruppe beskrivelse

Deltagerne i forsøget var primært studerende fra uddannelserne Erhvervsøkonomi, Turisme og Event Management. Derudover var der individuelle

deltagere fra områderne grafisk design og digitalt mediedesign, der deltog i sessionerne som en del af deres innovationsmodul.

Aldersgruppen for gruppen var mellem 18 og 25 år, hvilket repræsenterer en typisk kohorte af unge studerende på videregående uddannelser. Denne sammensætning gav et forskelligartet, men sammenhængende udsnit, der kombinerede forretningsorienterede studerende med kreative discipliner, hvilket gav indsigt i anvendeligheden af ROLEPL-AI på tværs af forskellige studieretninger.

2.1.4 Feedback

Den feedback, der blev indsamlet under testsessionerne, var meget positiv. Deltagerne rapporterede, at træningen var engagerende og underholdende, og de roste platformens brugervenlighed. Interaktionen med de AI-drevne avatarer blev oplevet som realistisk og motiverende, hvilket tilbød en ny måde at øve kommunikation og konflikthåndtering på.

Der opstod også en kort diskussion om brugen af AI i undervisningen, hvor deltagerne rejste spørgsmål om muligheder og udfordringer ved at integrere AI-drevne værktøjer i undervisningen. Denne reflekterende udveksling viste både nysgerrighed og åbenhed over for innovation.

Samtidig udtrykte deltagerne et ønske om flere konfliktsituationer for at skabe endnu rigere læringsscenarier. Der blev også bemærket nogle få tekniske problemer, som gav værdifulde input til yderligere forfining af platformen.

2.1.5 Konklusion

De to eksperimenteringsrunder på FHD bekræftede gennemførligheden og den pædagogiske værdi af ROLEPL-AI-plattformen under realistiske træningsforhold. Den tekniske opsætning viste sig at være stabil og brugervenlig og gav et pålideligt miljø til test, samtidig med at den gav de studerende fleksibilitet til at bruge deres egne enheder. Indførelsen af et "åben dør"-format i den anden testfase øgede tilgængeligheden yderligere og gjorde det muligt for deltagerne at integrere træningen mere naturligt i deres individuelle tidsplaner.

Den strukturerede tidsplan sikrede, at hver session kombinerede teknisk orientering, aktiv simulationsøvelse og muligheder for refleksion og feedback. Dette design understøttede både en gnidningsløs afvikling af uddannelsen og den systematiske indsamling af evalueringsdata.

Tilbagemeldingerne fra deltagerne var meget positive. De studerende rapporterede, at træningen var motiverende og underholdende, og de fremhævede brugervenligheden og realismen af de AI-drevne simuleringer. De korte diskussioner om AI's rolle i uddannelse illustrerede nysgerrighed og åbenhed, samtidig med at de pegede på vigtigheden af etiske og didaktiske overvejelser. Konstruktive forslag, såsom inddragelse af mere forskelligartede konfliktscenarier, gav værdifulde input til fremtidig udvikling.

Samlet set viste eksperimenterne, at ROLEPL-AI er både teknisk pålidelig og pædagogisk meningsfuld, idet den tilbyder et stærkt potentiale for integration i

forskellige uddannelsesmæssige sammenhænge og for yderligere forfining baseret på brugeren feedback.

VUC

2.1.6 Setup

Kursisterne sad i et almindeligt klasseværelse. De havde mulighed for at dele sig op og sidde i fællesområdet, men de fleste udnyttede ikke dette. Der var dog relativt få deltagere, omkring 10, så det var ikke et problem. Programmet fungerede fint på deres computere sammen med headsettene.

2.1.7 Tidsplan

Tabel 4 Tidsplan for test 23. april 2025 – VUC

Tidspunkt	Tidsplan
15 minutter	Introduktion
15 minutter	Præsentation af projektet
15 minutter	Spørgeskema del A
60 minutter	Break-out, login og test
10 minutter	Spørgeskema del B
20 minutter	Feedback fra grupper
	Pauser efter behov

Læreren afsatte to lektioner til aktiviteten. Læreren og en hjælpelærer brugte omkring 20 minutter på at forklare programmet og formålet med øvelsen for de studerende. Derefter fik lærerne dem til at finde programmet og sætte deres headset op. De startede med det indledende spørgeskema, hvorefter de kunne begynde spillet, når de var klar. Selve testen tog omkring 50-60 minutter.

2.1.8 Gruppe beskrivelse

Kursisterne er tilmeldt et etårigt HF-program. Deres alder spænder fra 20 til 60 med et gennemsnit på omkring 35. De har været undervist i engelsk på B-niveau (DK). Deres individuelle niveauer varierede lidt, men generelt var de ret stærke. Ingen af dem havde større problemer med at skrive på engelsk i programmet (heldigvis tillod programmet også stavefejl osv.).

2.1.9 Feedback

Samlet set reagerede kursisterne positivt på muligheden for at interagere med en AI-robot. En kursist nægtede dog at deltage, fordi hun var bange for at dele personlige data med en AI.

For de fleste var det en sjov og lærerig oplevelse, hvor de kunne bruge engelsk på en mere alsidig og uforudsigelig måde end normalt i klassen. Det virkede som om, at formålet med spillet (at hjælpe AI'en med opgaver) var meget ligetil og let tilgængeligt for de studerende.

De kommunikerede udelukkende via tekst (underviseren tror, de var nervøse for at tale engelsk med AI'en, især foran deres kammerater – hvis underviseren havde ønsket, at det skulle være anderledes, ville det have været et krav fra hans side. Som det var, lod han dem vælge, men opfordrede dem til at prøve både tale og tekst).

Der var ingen reel kritik. AI-karaktererne fungerede godt og føltes meget realistiske/troværdige som rigtige mennesker. Det var til tider lidt svært at kontrollere avataren (den funktion kunne forbedres).

MEN de studerende var virkelig glade for den feedback, de fik efter at have afsluttet samtalen med AI-karaktererne. Det gav dem noget at reflektere over og hjalp dem faktisk med at forbedre deres præstationer.

2.1.10 Konklusion

Aktiviteten viste, at integration af AI-baserede værktøjer i sprogindlæring kan øge kursisternes engagement betydeligt og give autentiske muligheder for kommunikation. Kursisterne tog generelt oplevelsen til sig og fandt den både fornøjelig og lærerig, da den gav dem mulighed for at bruge engelsk i en dynamisk og uforudsigelig kontekst. Mens der blev observeret en vis indledende tøven – især med hensyn til privatlivets fred og at tale højt – hjalp fleksibiliteten til at vælge mellem tekst og tale med at opretholde et positivt læringsmiljø.

AI-karaktererne blev opfattet som realistiske og troværdige, og den feedback, der blev givet efter interaktionerne, blev højt værdsat af kursisterne, hvilket bidrog til deres sproglige udvikling og selvrefleksion. Mindre tekniske udfordringer, såsom avatarkontrol, blev bemærket, men forhindrede ikke aktivitetens overordnede succes.

Samlet set bekræftede sessionen, at AI-drevne applikationer kan tjene som et effektivt supplement til traditionel sprogundervisning og fremme både sproglig kompetence og digitale færdigheder på en motiverende og interaktiv måde.

3 KONKLUSION

De to testsessioner, der blev gennemført inden for arbejdspakke 5, gav omfattende indsigt i brugervenligheden, den pædagogiske relevans og tilpasningsevnen af ROLEPL-AI-plattformen. På tværs af partnerinstitutionerne bekræftede eksperimenter, at AI-drevne rollespilssimuleringer kan tjene som et effektivt værktøj til kompetenceudvikling, især inden for kommunikation og konflikthåndtering.

Fra et teknisk perspektiv viste testene, at platformen kan implementeres med standard hardware og grundlæggende infrastruktur, hvilket sikrer tilgængelighed for en bred vifte af institutioner. Der blev rapporteret om mindre tekniske problemer, såsom navigationsvanskeligheder og lejlighedsvis AI-uoverensstemmelser, men disse hindrede ikke den samlede positive læringsoplevelse. Feedback fra studerende understregede vigtigheden af klar opgaveløsning, intuitiv navigation og yderligere forfining af avataradfærd.

Pædagogisk fremhævede testprojekterne platformens evne til at fremme fordybelse, engagement og refleksion. Studerende på tværs af forskellige aldersgrupper og uddannelsesmæssige baggrunde bekræftede simuleringernes motivationsværdi, samtidig med at de udtrykte et ønske om mere varierede scenarier og rigere konfliktsituationer. De strukturerede testformater, herunder før- og efterspørgeskemaer, gruppefeedbacksessioner og observation, viste sig at være værdifulde til at indsamle data og styre iterativ udvikling.

Det er vigtigt at bemærke, at eksperimenterne understregede overførbarheden af ROLEPL-AI på tværs af sektorer. Mens yngre studerende hurtigt tilpassede sig det digitale miljø, havde ældre deltagere brug for mere støtte, hvilket pegede på behovet for forenklet onboarding og brugervenligt design. Dette indikerer, at ROLEPL-AI ikke kun er velegnet til videregående uddannelser, men også til erhvervs- og voksenuddannelse, forudsat at tilgængelighed og didaktiske stilladser overvejes nøje.

Sammenfattende validerede pilotsessionerne ROLEPL-AI-tilgangen som både teknisk pålidelig og pædagogisk meningsfuld. Den indsamlede feedback danner et stærkt grundlag for løbende forfining, især med hensyn til at udvide scenariediversiteten, forbedre brugervejledningen og sikre inkluderende design. Denne indsigt bidrager direkte til den videre udvikling af applikationen og til at forme anbefalinger til bæredygtig integration i forskellige uddannelsesmæssige sammenhænge.