

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



ELISE

LEBENS-LANGES LERNEN
MIT GEFÜHL, SPASS
UND TECHNIK

→ ERFAHREN SIE MEHR → 

Projektpartner



Projektträger



→ MIT ELISE LERNHERAUSFORDERUNGEN BEGEGNEN

„Lebenslanges Lernen“ ist für viele Berufe heutzutage eine zwingende Voraussetzung. Derzeit mangelt es jedoch häufig an der passenden individuellen Unterstützung für jeden Einzelnen. Bildung und Weiterbildung finden überwiegend nach dem „klassischen“ Schema statt: ein Raum, ein Lehrender und 30 Lernende mit unterschiedlichem Hintergrund und Vorwissen. Das Projekt ELISE möchte diese Defizite klassischer Lernkonzepte beheben.

→ DIE ZIELE VON ELISE

Im Forschungsprojekt ELISE wird ein interaktives und emotionssensitives Lernsystem zur Kompetenzentwicklung im Geschäftsprozessmanagement (BPM) erarbeitet. Das integrierte Hardware-Software-System ELISE ist als „Serious Game“ gestaltet, das Lernenden das spielerische Durchlaufen dreidimensional und multimedial visualisierter Geschäftsprozesse („Process Walkthroughs“) ermöglicht. Das Projekt verbindet Innovationen der Mensch-Technik-Interaktion und Innovationen der Didaktik im Bereich von „Gamification“ und „Embodiment“ – und das für unterschiedliche demografische Zielgruppen.

→ ELISE ERMÖGLICHT

- Die spielerische Vermittlung von Geschäftsprozessmanagement-Fähigkeiten und -Wissen
- Die individuelle Gestaltung von Lernprozessen innerhalb eines interaktiven, emotions-sensitiven, spielerischen und virtuellen Lernsystems
- Anpassungen an die Gemütslage der Lernenden auf Basis biomedizinischer Daten zur Optimierung des Lernverhaltens
- Die Berücksichtigung ethischer und gesellschaftlicher Aspekte

