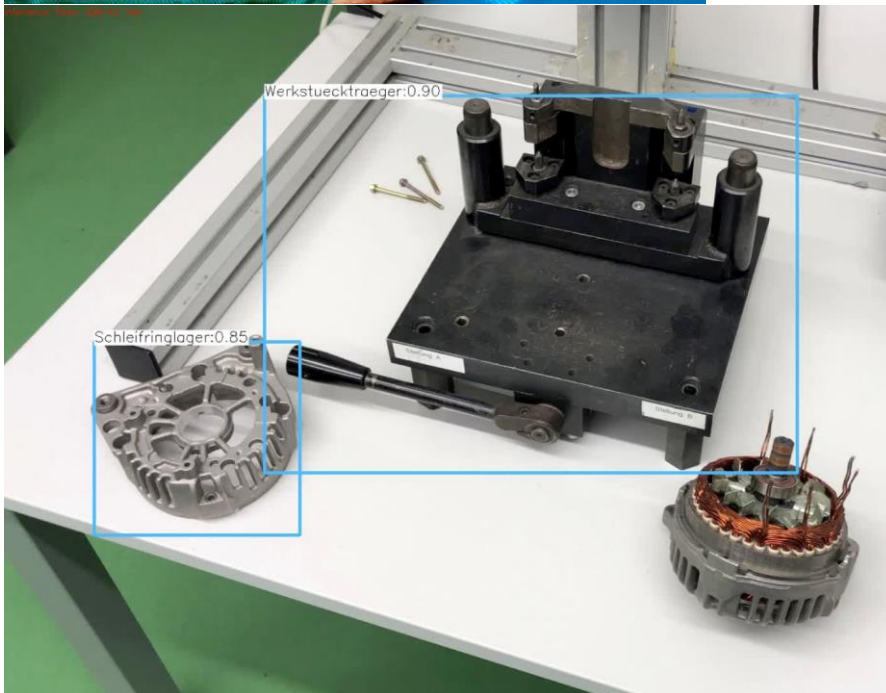


KoBeLu

Kontextbewusste Lernumgebung für die Aus- und Weiterbildung



Bildquelle: ©UID, <http://www.kobelu.de/>

Im Projekt KoBeLu wurde eine praxisorientierte und kostengünstige Lern- und Anleitungsumgebung für die Aus- und Weiterbildung entwickelt, in der individuell angepasste Informationen, z.B. zu Elektronikbauteilen, sobald man sie berührt, direkt in den Arbeitsbereich projiziert werden. Durch Gamification-Ansätze (spielerische Anreicherung der Aufgaben) wird zusätzliche Motivation geschaffen. Die Kombination von interaktiver Projektion, Gestensteuerung, Emotions- bzw. Stresserkennung - unter Berücksichtigung des Datenschutzes - sowie Handlungsorientierung und spielerischem Ansatz macht Lerninhalte tatsächlich „begreifbar“.

Aufgabengruppe:	Lernunterstützung
Technologische Voraussetzungen:	Kamera, Bewegungssensoren
KI-Komponente(n):	Sensorbasierte Objekt- und Bewegungserkennung
Unterstützung bei Beeinträchtigungen:	Lernbehinderung, evtl. psychische Behinderung
Grundvoraussetzungen bei Nutzer*innen:	Lesefähigkeit, kognitive Kompetenzen
Einsatzart:	Arbeitsplatzgebunden, stationär
Aneignungs-/ Lernaufwand:	Keine expliziten Angaben, eher gering und intuitiv erlernbar
Selbstbestimmung und Autonomie:	Selbstständige, unbegleitete Anwendung
Persönlicher Mehrwert:	Verbesserung von Lernprozessen, Spaß beim Lernen, persönliche Unabhängigkeit und Selbstbestimmung
Mögliche Einsatzgebiete:	Aus- und Weiterbildung (branchenübergreifend)
Reifegrad:	Abgeschlossenes Projekt, keine Angabe zur Verfügbarkeit
Kosten:	Keine Angabe zu Verfügbarkeit und Kosten
Weitere Informationen:	http://www.kobelu.de/