

# Zum Anfassen – wie beeinflussen greifbare Objekte auf Multi-Touch-Bildschirmen das Lernen?

**TABULA macht das Erlernen von Informatikkonzepten anfassbar. Primäre Zielgruppe sind Lernende in der praxisorientierten Informatik-Ausbildung sowie in der betrieblichen Weiterbildung. Dazu wird eine Kombination aus zwei innovativen Hardwarekomponenten Multitouch-Tische und Tangibles eingesetzt.**

TABULA verwendet zum Erreichen des Gesamtziels – das Erlernen von Informatikkonzepten anfassbar zu machen – eine Kombination aus innovativen Hardwarekomponenten für die Mensch-Technik-Schnittstelle: Tangibles (anfassbare Eingabegeräte) und eine neue Generation von Multitouch-Tischen. Letztere kombinieren einen LCD-Flachbildschirm und die von Smartphones bekannte kapazitive Toucherkennung. Auf diesen laufen am Lehrstuhl Lerntechnologien der RWTH Aachen entworfene und von der Inside-Unternehmensgruppe entwickelte E-Learning-Anwendungen.

Das Detektieren von Tangibles auf den Multitouch-Tischen ist bislang eine Herausforderung. Der Lehrstuhl Medieninformatik, der das Projekt koordiniert, hat dies im Projekt PUCS gelöst und bringt diese Technologie mit dem Elektor-Verlag mit ein.

Im Forschungsfokus stehen Feedbackformate und leistungsmotivierende Komponenten entlang von ELSI-Kriterien im Einklang mit Lernprofilen. Dies wird maßgeblich vom Lehrstuhl für Kommunikationswissenschaft begleitet.



© TABULA



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung