



Diplomanden- und Doktorandenseminar  
des Instituts für Informatik

## Entwicklung eines Konzeptes und prototypische Implementierung einer Lernanwendung für die Grundschule unter Nutzung eines Multi-Touch-Tisches

Tim Warnecke, TU Clausthal

Die meisten Klassenräume sind heutzutage meist noch mit klassischen Kreidetafeln und gegebenenfalls Overhead-Projektoren ausgestattet. Computer-Pools, in denen mehrere Schüler gleichzeitig auf interaktive Medien, z. B. Lernapplikationen, zugreifen können, befinden sich meist in den Schulbibliotheken und sind stark ausgelastet.

Die Firma SMART, bekannt für ihre digitalen Whiteboards, hat den SMART Table entwickelt, um den normalen Tafelunterricht auf einen multi-touch-fähigen Computertisch (Abb.1) zu übertragen, der mit Fingerberührungen bedient werden kann.



*Der SMART Table*

Hierfür schreibt SMART regelmäßig einen Wettbewerb aus, der Universitäten aufruft, Lernanwendungen für den Einsatz der SMART Table an Grundschulen zu entwickeln.

Im Rahmen dieses Kontextes wurde prototypisch die Lernspielanwendung „Parcours“ zusammen mit einem Pädagogen der Grundschule Hahndorf konzipiert und implementiert. Die Anwendung soll das logische Denken und die Koordination der Spielenden schulen. Die Multi-touch-Technologie ermöglicht es, dass die Schüler gemeinsam und gleichzeitig das Lernspiel bedienen können und sich gegenseitig absprechen müssen.

In Parcours müssen die Schüler gemeinsam einen Pfad mit vorgegebenen Spielsteinen bauen, damit eine Spielfigur von einem Startfeld zu einem Zielfeld bewegt werden kann. Dabei erschweren Hindernisse das Bauen des Pfades. Im Lernspiel finden spezielle Spielsteine Einsatz, die die Kooperation unter den Schülern verlangt.

**Montag, den 01.11.20**  
**16 Uhr s.t. in Raum 203, Hörsaalgebäude**  
**Albrecht-von-Groddeck-Straße 7**