Die Webseite von Stefan Dinter setzt sich mit den Möglichkeiten der Gestaltung im digitalen Zeitalter auseinander.

Hier werden Projekte und Experimente rund um neue und innovative Medien vorgestellt, die sich mit dem Thema Mensch-Maschine-Schnittstelle befassen. Es werden Anleitungen für den Nachbau von Experimenten vorgestellt. Und es sind auch Beschreibungen und Beispiele für Programmiersprachen, die für Gestalter entwickelt wurden sowie Link-Sammlungen zu weiterführenden Informationen zu finden.

Multitouch-Tisch für den Unterricht

Ein Multitouch-Tisch ist eine Mensch-Maschine-Schnittstelle, die einem Computerbenutzer die Interaktion mit der Maschine direkt erlaubt. Das Eingabemedium ist gleich dem Ausgabemedium. Mit einem oder mehreren Fingern wird der Computer über den Bildschirm gesteuert; eine Maus oder Tastatur ist obsolet. Durch die Beschaffenheit eines Tisches können kleine Gruppen gemeinsam diese Benutzerschnittstelle nutzen und mittels physikalischen Gegenständen (zum Beispiel: Würfel) mit dem Computer interagieren. Daher kann der Tisch auch als „Tangible User Interface“ (anfassbare Benutzerschnittstelle) bezeichnet werden.

Die digitalen Medien erweitern den Möglichkeitsraum von Didaktik und Methodik im Unterricht hin zu neuen Lernmethoden. Gerade bei der Lernwerkstatt fällt den neuen Medien bei der Vermittlung eine Schlüsselrolle zu.

Um dies zu untersuchen und praktisch zu erproben wurde im Sommersemester 2010 für das Medienlabor ein Multitouch-Tisch im Rahmen einer Lehrveranstaltung gebaut. Momentan wird geprüft wie dieser Tisch in Unterrichts-Szenarien integriert werden kann und wie eine geeignete Oberfläche aussehen könnte.

Stefan Dinter