



Contribution ID: 44 Contribution code: WS.2.17

Type: **Workshop-Abstract**

Spielkonsolen im Unterricht

Monday 27 March 2023 15:00 (1h 30m)

Spielkonsolen prägen nach wie vor die Wohn- und Kinderzimmer unserer Zeit und werden von allen Jugendlichen mit Spaß assoziiert. Des Weiteren belegen Studien, dass die Spielentwicklung im Informatikunterricht für Lernende spannend und motivierend ist. In diesem Projekt bauen die Lernenden Spielkonsolen. In der Mittelstufe entsteht aus einem Arduino und einem Smartphone eine Spielkonsole. Mit Hilfe eines Arduinos wird ein individueller Controller realisiert und das Smartphone mit Hilfe des MIT App Inventors zur Konsole umfunktioniert. In der Oberstufe wird der Arduino mit einem Joystickshield schnell zum Controller. Mit der jssc- und der didaktischen Shapes-and-Sprites-Bibliothek, können damit schnell Spiele entworfen und mit dem Controller gesteuert werden. Um das Mitbringen eines Laptops mit BlueJ und der Arduino IDE wird gebeten.

Was bringe ich mit?

- eine Anleitung zum Nachbauen
- erste Erfahrungen aus der Praxis

Was fehlt aktuell?

- Ausführliches Unterrichtsmaterial

Primary author: GIRNTH, Oliver

Presenters: GIRNTH, Oliver; MAY, Michael

Session Classification: Workshop-Schiene II

Track Classification: Sek1 Sek2 BK