



Contribution ID: 50 Contribution code: WS.2.09

Type: Workshop-Abstract

Gestaltung und Programmierung einer 3D Szenerie mithilfe einer webbasierten Entwicklungsumgebung

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

Informatikunterricht in der Sekundarstufe I ist vor allen dann nachhaltig, wenn Schülerinnen und Schüler in kreativen Prozessen fachspezifische Kompetenzen erlernen und weiterentwickeln können. Eine Vielzahl von Entwicklungsumgebungen greifen diesen Ansatz auf. Sie sind ansprechend gestaltet, ermöglichen schnelle, sichtbare Erfolge und bieten einen großen individuellen Gestaltungsspielraum.

In diesem Workshop wird eine webbasierte Entwicklungsumgebung vorgestellt, mit deren Hilfe sich dreidimensionale Szenerien gestalten und programmieren lassen. Dabei können 3D Elemente aus einer frei verfügbaren Bibliothek genutzt oder neue Objekte importiert werden. Die so erstellte Umgebung kann mittels einer visuellen oder textbasierten Programmiersprache animiert werden.

Primary author: KEMPER, Tobias (Westermann)

Co-author: GREINER, Andrea (Westermann)

Presenter: KEMPER, Tobias (Westermann)

Session Classification: Workshop-Schiene II

Track Classification: Sek1 Sek2