



# CoSpaces: Virtuelle Welten mit CoSpaces

Art: Übung



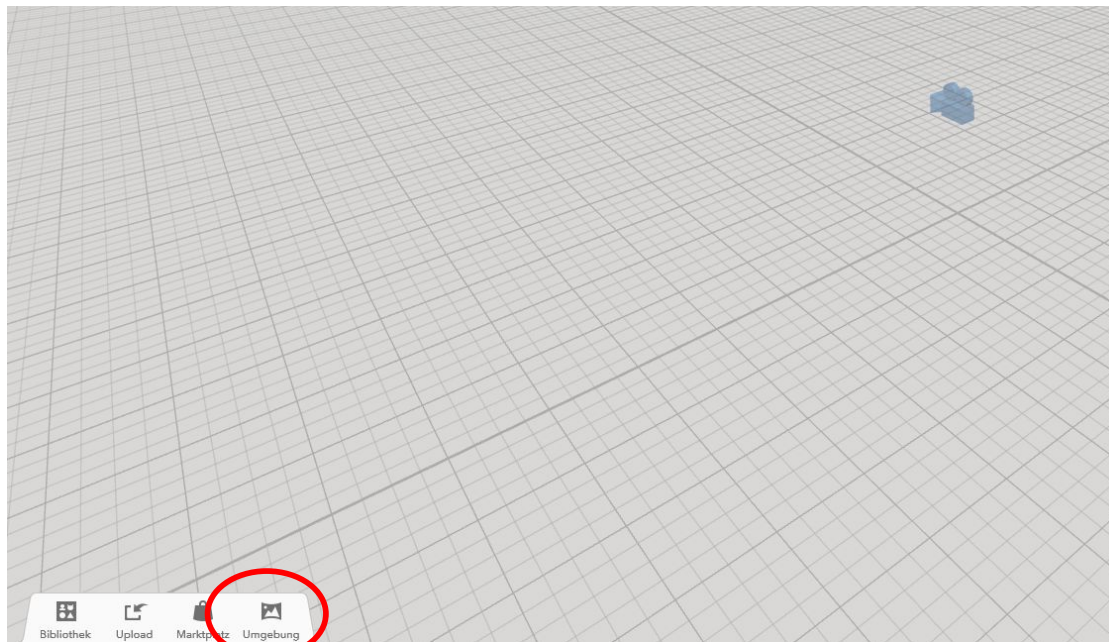
CoSpaces ist ein Onlinetool, bei dem Schülerinnen und Schüler virtuelle Welten gestalten und programmieren können. Die Lernkarten dienen als Einstieg in das Tool und können ohne Vorkenntnisse angewandt werden. Für CoSpaces benötigen Sie zuvor einen Zugang.



Je nach gewünschter Größe 2 (A5) oder 4 (A6) Seiten pro Blatt drucken. Anschließend falten, sodass eine Vorder- und Rückseite entsteht (achten Sie dabei auf die Zahlen in der Ecke der Lernkarte). Wir empfehlen die Lernkarten zu laminieren.



# Gib deiner VR-Welt einen Umgebungs-Hintergrund

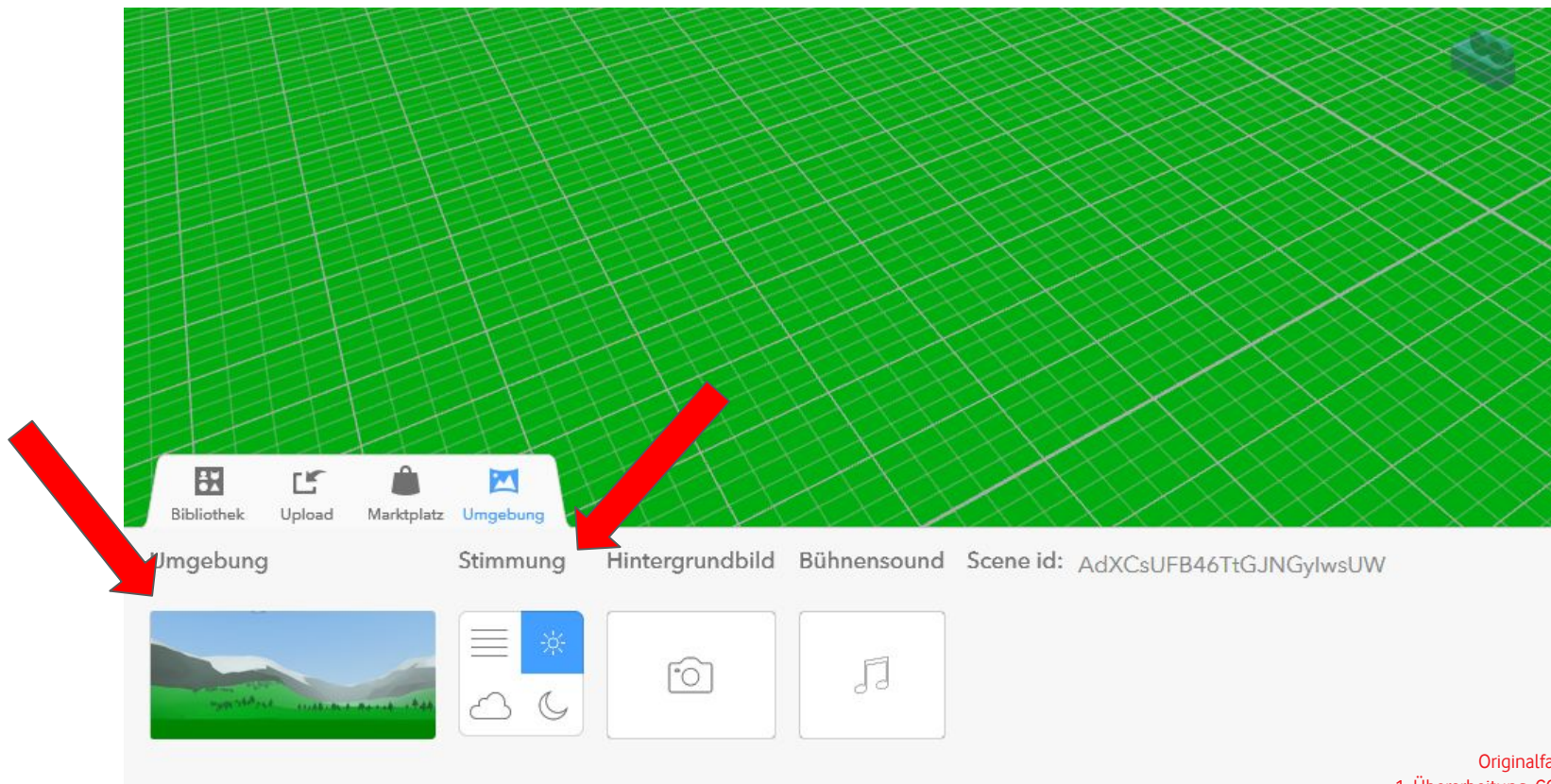


Tipp 1: Benutze erstmal die fertigen Umgebungen

Tipp 2: Unter Stimmung kannst du auch schönes Wetter oder Nacht einstellen

#1  
Lösung  
Figur einfügen

# Lösungsvorschlag: Gib deiner VR-Welt einen Umgebungs-Hintergrund





# Gib deiner VR-Welt einen Umgebungs-Hintergrund



Tipp 1: Benutze erstmal die fertigen Umgebungen

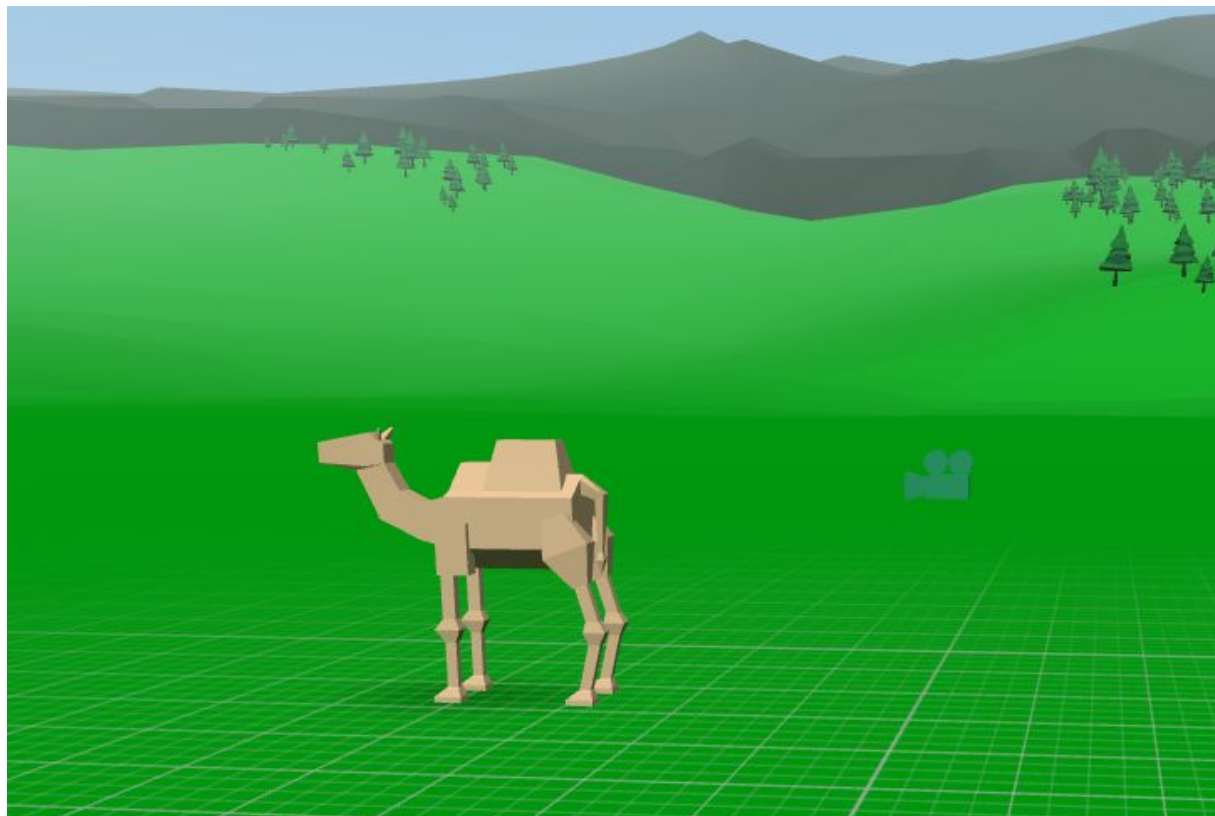
Tipp 2: Unter Stimmung kannst du auch schönes Wetter oder Nacht einstellen

#2  
Lösung

Figur einfügen



# Lösungsvorschlag: Setze eine Figur in deine VR-Welt





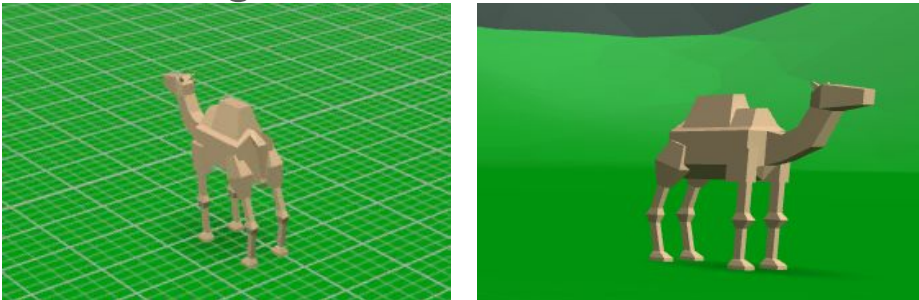
# Schau dich am PC in deiner Welt um

Findest du heraus, wie du in alle Richtungen schauen kannst,  
oder auch zoomen?

Tipp: Du kannst sowohl die  
Ansicht (Richtung ändern und  
zoomen) mit der Maus, als auch  
mit der Tastatur ändern.

# Lösungsvorschlag: Schau dich am PC in deiner Welt um

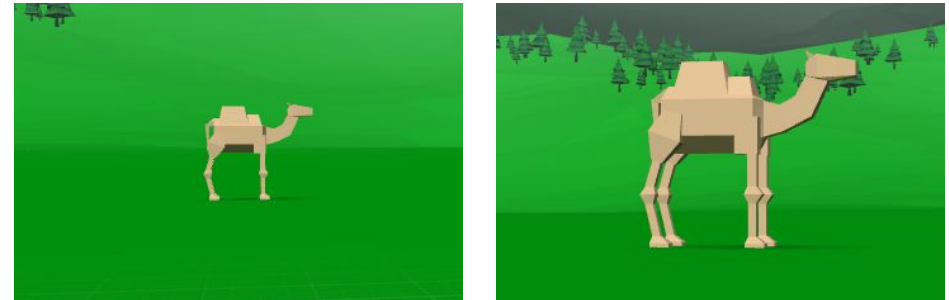
## Richtung der Ansicht ändern



Maus: In die Umgebung klicken  
und mit gedrückter Taste die  
Maus bewegen

Tastatur: Pfeil-Tasten

## Zoomen



Maus: Mausekranz nach vorne und  
hinten drehen

Tastatur: Plus- und Minustaste



# Verändere die Größe deiner Figur

Du kannst deine Figur größer und kleiner machen:


Benutze dafür dieses Symbol:



Tipp: Du kannst das Symbol nur sehen, wenn du deine Figur auswählst.



# Lösungsvorschlag: Verändere die Größe deiner Figur

1. Wähle deine Figur aus
2. Drücke das -Symbol und lass es gedrückt
3. Ziehe die Maus nach unten und oben



# Lass deine Figur schweben


Du kannst deine Figur in der Luft schweben lassen:

Benutze dafür dieses Symbol:



Tipp: Du kannst das Symbol nur sehen, wenn du deine Figur auswählst.

# Lösungsvorschlag: Lass deine Figur schweben

1. Wähle deine Figur aus
2. Drücke das -Symbol und lass es gedrückt
3. Ziehe die Maus nach unten und oben



#6  
Figur einfügen

# Drehe und kippe deine Figur

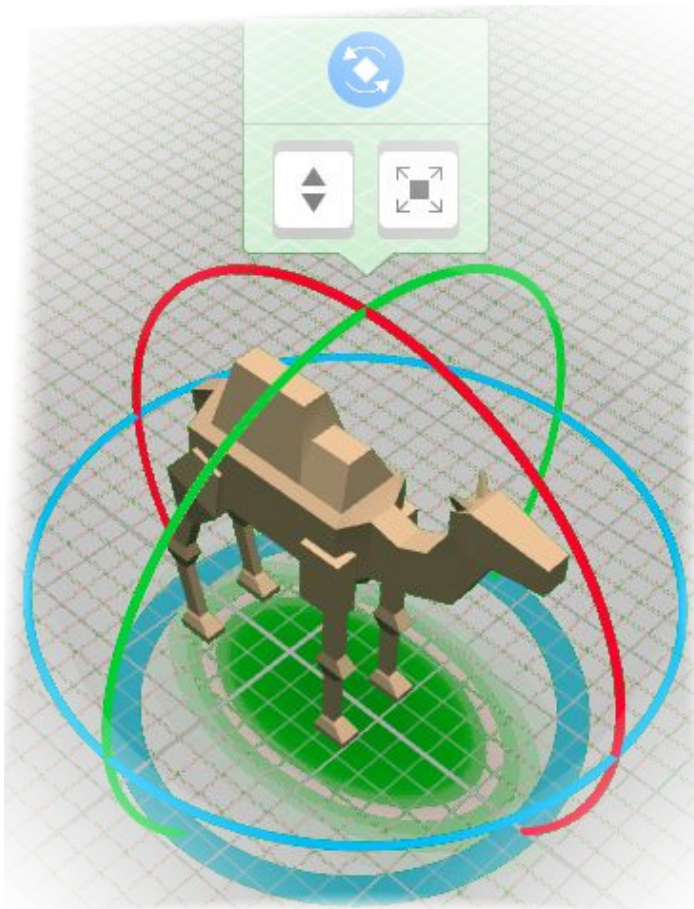
Du kannst deine Figur Kippen und drehen:

Benutze dafür dieses Symbol:



Tipp: Du kannst das Symbol nur sehen, wenn du deine Figur auswählst.

# Lösungsvorschlag: Drehe und kippe deine Figur



Rot: Blickrichtung der Figur nach oben und unten ändern

Blau: Blickrichtung der Figur nach links und rechts ändern

Grün: Figur links und rechts kippen



# Gib deiner Figur einen Namen

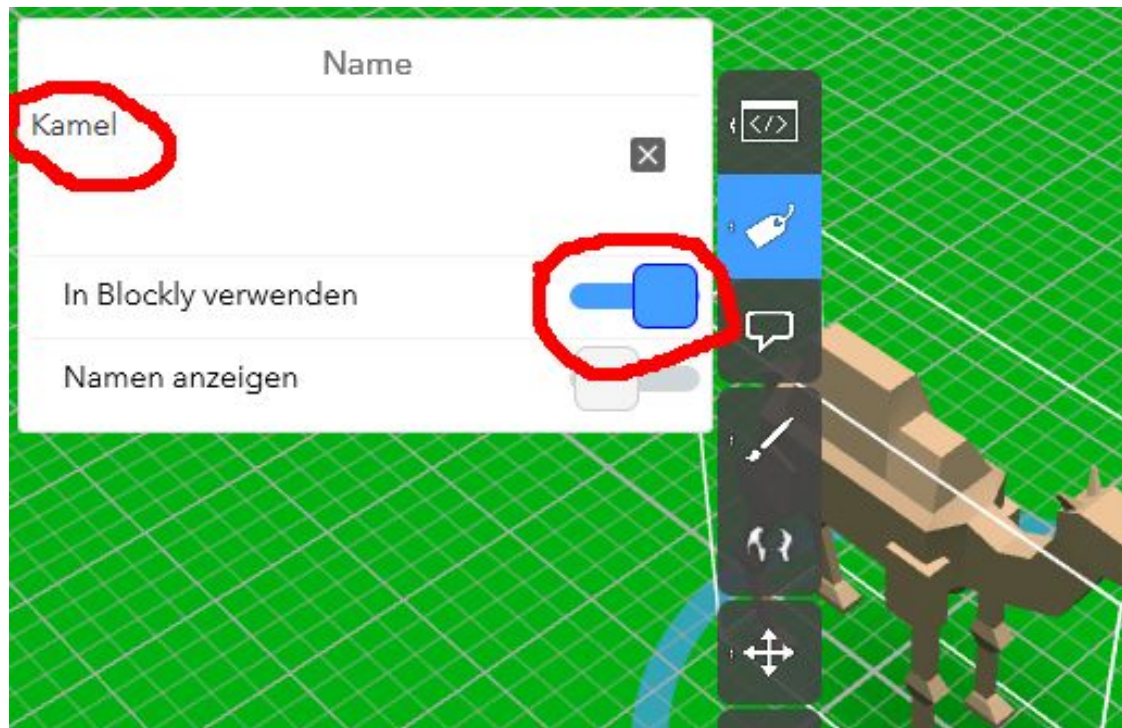
Der Name sollte möglichst eindeutig sein, da du ihn später für die Programmierung verwenden musst.

Benutze dafür dieses Symbol:



Tipp: Wähle zuerst deine Figur mit einem Doppelklick aus.

# Lösungsvorschlag: Gib deiner Figur einen Namen



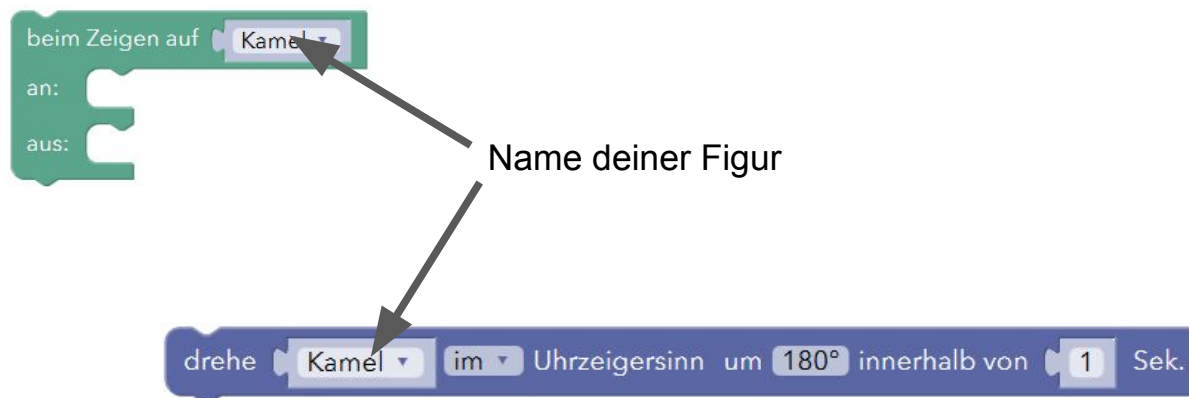
Wichtig: Stelle den Schalter “In Blockly verwenden” auf “ein” (siehe Bild).



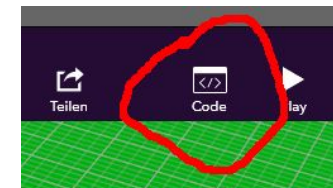
# Lass deine Figur sich drehen, wenn man darauf zeigt

Du kannst die Blöcke einfach aneinander stecken, sie schnappen wie Magneten zusammen.

Benutze dafür diese Blöcke:

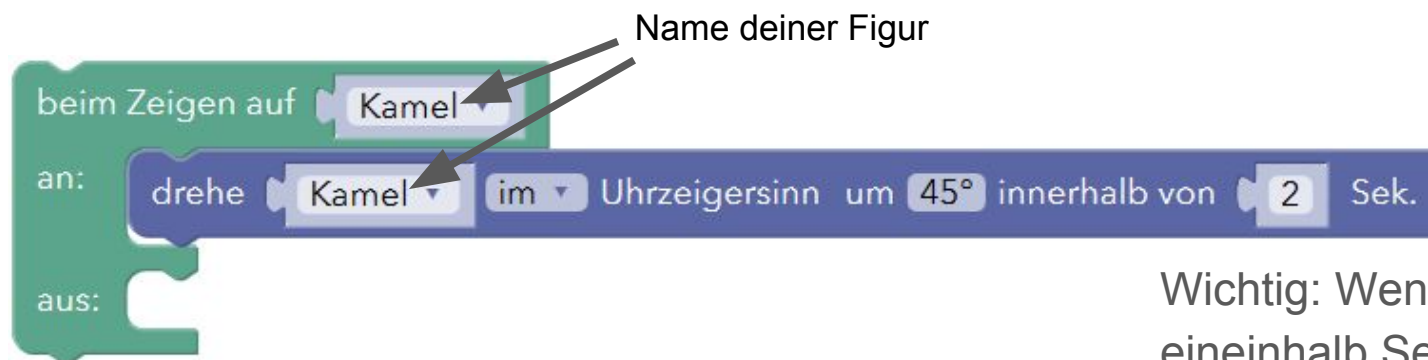


Tipp: Du musst zuerst die Programmieransicht öffnen!





# Lösungsvorschlag: Lass deine Figur sich drehen, wenn man darauf zeigt



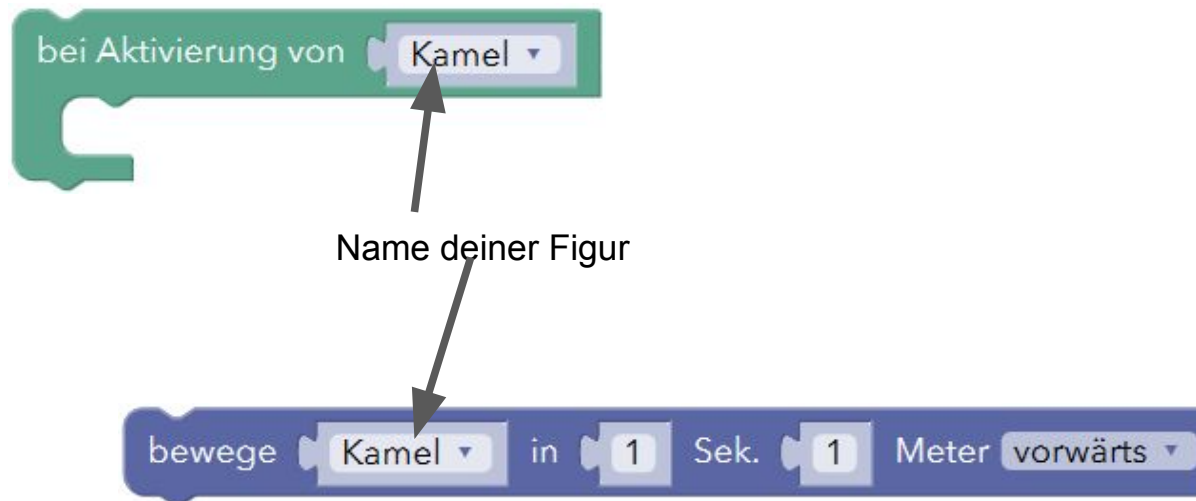
Wichtig: Wenn du zum Beispiel  
eineinhalb Sekunden angeben  
willst, musst du wie im Englischen  
einen Punkt statt einem Komma  
verwenden: **1.5**

**Teste dein Programm in der App!**

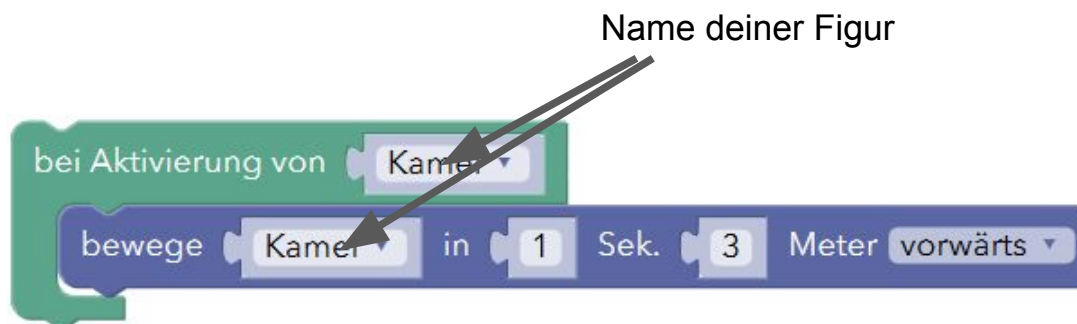


# Lass deine Figur vorwärts laufen, wenn sie angeklickt wird

Benutze dafür diese Blöcke:



# Lösungsvorschlag: Lass deine Figur sich drehen, wenn man darauf zeigt



Wichtig: Wenn du zum Beispiel eineinhalb Meter angeben willst, musst du wie im Englischen einen Punkt statt einem Komma verwenden: **1.5**

Teste dein Programm in der App!

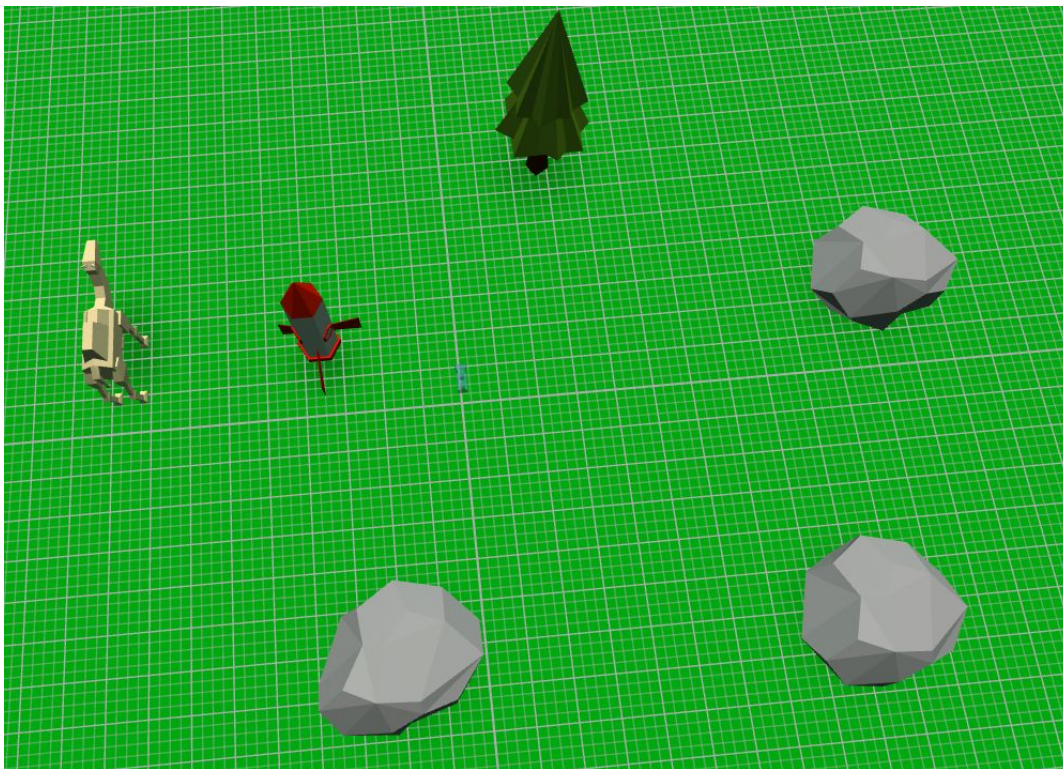


# Baue eine Rennstrecke

Platziere weitere Figuren in deiner Welt



# Lösungsvorschlag: Baue eine Rennstrecke



Fertig für das Rennen:

Wer kann am schnellsten die Figur  
um alle Hindernisse steuern?

**Teste dein Programm in der App!**

#1  
Lösung  
Figur einfügen

# Lösungsvorschlag: Gib deiner VR-Welt einen Umgebungs-Hintergrund

