

CoSpaces – Mitschrift aus dem Workshop



Der Workshop zu CoSpaces wurde von Benjamin Singh und Xaver Loeffelholz durchgeführt, die beide bei Delightex CoSpaces entwickeln. Nach der Vorstellung der Leiter und Teilnehmenden wurden kurze Infos zu CoSpaces gegeben. CoSpaces ist eine Plattform für virtuelle Realität (auch ohne Programmiererfahrung). Man muss nichts installieren, um das Tool nutzen zu können.

Um selbst mit dem Tool zu arbeiten, durften sich die Teilnehmenden auf der Website (<https://cospaces.io/>) mit Namen und Passwort registrieren und ihre ersten Schritte in der neuen Welt machen. Ein „New Space“ ist eine neue Welt, die man sich auf der Plattform erstellen kann und die befüllt werden sollte. Die Teilnehmer konnten spielerisch die Oberfläche erkunden und Hintergründe oder Gegenstände in ihre Welt einbauen.

Um aus der statischen Welt eine lebendige zu machen, zeigten die Workshopleiter, wie man mit der einfach visuellen Programmiersprache „Blockly“ (ähnlich wie Scratch) einzelne Objekte zum Bewegen bringen kann. So lernten die Teilnehmenden zum Beispiel, wie sie eine Rakete zum Fliegen bringen können. Außerdem wurde ihnen gezeigt, dass jeder „Space“ aus verschiedenen Szenen bestehen kann und man dadurch die Möglichkeit bekommt, ganze Geschichten zu erzählen.



Auch die Nutzung von CoSpaces in der Schule wurde von Benjamin und Xaver erläutert. So könnte man zum Beispiel geschichtliche Ereignisse oder das Sonnensystem in CoSpaces nachbauen und mit einer VR-Brille erkunden. In diesem Szenario könnten Lehrer die Arbeit von Schülern sehen, kommentieren und überarbeiten. Und das alles in Echtzeit.

Nachdem die Teilnehmenden die Funktionen in CoSpaces kennengelernt haben, dürfen sie komplexere Welten bzw. sogar Spiele erschaffen. So konnten die Teilnehmer das eigene Sonnensystem in einer 3D Welt nachbauen oder die Spiele Ballon Shooter und Jenga.

Zum Schluss des Workshops wurden die einzelnen Welten in der Gruppe noch einmal vorgestellt.

Beispielablauf Cospaces Workshop

1. Vorstellung Trainer und Teilnehmer
2. Kurze Einführung zu CoSpaces
3. Registrierung und erste Schritte bei CoSpaces Edu
4. Ausprobieren von CoSpaces Edu
5. Erstellung komplexer Welten
 - a. Sonnensystem erstellen
 - b. Ballon Shooter
 - c. Jenga Spiel
6. Abschluss und Vorstellung der Welten

Benötigte Materialien

- Laptops mit Internetzugang
- VR-Brillen (Google Cardboard)
- Handy mit Gyrosensor (aktuelle Smartphones haben das)

Tipps & Tricks

- Objekt anklicken und dann "V" drücken → man springt in der Welt zum ausgewählten Objekt
- Doppelklick auf die Kamera, um die Geschwindigkeit zu verändern
- Durch Knopf an der Seite der Brille kann man Aktionen auslösen und in der Welt umhergehen
- Block beim Programmieren kann man kopieren und einfügen
- Jedes Objekt muss einen einzigartigen Namen haben, auch wenn es sich beispielsweise um das gleiche Tier handelt → Grund: Beim Programmieren muss jedes Objekt benannt sein
- Programmierte Blöcke werden der Reihe nach ausgeführt → dies kann durch den Befehl "führe gleichzeitig aus" aufgehoben werden
- Mit Hilfe eines Links können die Welten geteilt werden (z. B. durch den Lehrer). Aktuell können nur Lehrkräfte diese Links erstellen, in Zukunft können das aber auch Schüler, kontrolliert vom Lehrer
- Alt gedrückt halten und Objekt wegziehen, um es zu duplizieren
- Auf eigenen YouTube Kanal gibt's ganz viele Tipps und Tricks

Fragen

- Wofür ist der Button Einrasten? → Dadurch können Objekte im Raster verschoben werden. Das Raster kann aber auch ausgeschaltet werden. Das Raster gilt nicht nur für das Verschieben, sondern auch für das Vergrößern und Drehen. Dies ist ein Hilfsmittel zum genauen Bauen.
- Kann man Java integrieren? Ja man kann Java mit Blockly verbinden. Man kann ebenfalls Java Script in Blockly schreiben.

Links

Homepage: <https://cospaces.io/>

YouTube Kanal: <https://www.youtube.com/channel/UC6VsnmaKQ9MNRpJbFslhoGw>

Forum Cospaces Edu (Tutorials): <http://forum.edu.cospaces.io/>

Hour of Code (Activities): <https://hourofcode.com/de>

in Kooperation mit

