

Projekttitel	Technikförderung durch Spielprogrammierung
Projektnummer	09 s 00 01
Projektleitung	Jarka Arnold PHBern, Institut Sekundarstufe Muesmattstrasse 29, 3012 Bern Telefon 032 309 24 67 E-Mail jarka.arnold@phbern.ch
Projektteam	Prof. Dr. Aegidius Plüss Stefan Moser Adrian Marthaler Lukas Buser
Abstract	Die Entwicklung eigener Computerspiele ist für die Schülerinnen und Schüler spannend und motivierend. Wir nutzen Computerspiele für die Einführung ins Programmieren und möchten dadurch das Interesse an der Technik fördern. Im Rahmen des Entwicklungsprojektes wurde eine webbasierte Lernumgebung www.spielprogrammierung.ch entwickelt. Auf Basis der Programmiersprache Java stellt diese Softwarewerkzeuge zur Verfügung, die es erlauben, ohne Programmiererfahrung Computerspiele und Computersimulationen zu erstellen. Die Lernumgebung ist technisch so konzipiert, dass sie unmittelbar im Unterricht eingesetzt werden kann. Die Benutzer können für die Entwicklung der Java-Programme unseren Online-Editor und webbasierten Java-Compiler verwenden. Spezielle Java-Klassenbibliotheken und viele lauffähige Musterbeispiele ermöglichen den Programmieranfängern einen leichten Zugang, bieten aber auch für erfahrene Programmierer anspruchsvolle Problemstellungen mit Elementen der künstlichen Intelligenz.
Schlagworte	Computerspiele, Objektorientiertes Programmieren mit Java, Computersimulation, TCP/IP-Kommunikation, Technikförderung
Laufzeit	01.03.2010 – 31.12.2011
Publikationen	Jarka Arnold, Aegidius Plüss: Spiele als Einstieg in das Objektorientierte Programmieren, Zeitschrift für Didaktik der Informatik (2010/1) (http://www.zfdi.info/fileadmin/zfdi/Hefte/ZfDI_01_2010_Web.pdf) Website: www.spielprogrammierung.ch