

## Cornelia Pläsken: Kompetent in digitale Spielwelten abtauchen

Beitrag aus Heft »2015/04: smart fernsehen«

Mitte Juni 2015 ist der Startschuss für die Online-Kompetenzplattform digitale-spielwelten.de gefallen – ein Projekt des Instituts Spielraum der Fachhochschule Köln in Kooperation mit der Stiftung Digitale Spielekultur. Unterstützt wird die Plattform vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. Ziel der Plattform ist es, Erfahrungen, Materialien und alles Weitere rund um die digitale Spielekultur zu sammeln und interessierten Akteurinnen und Akteuren zur Verfügung zu stellen. Das Besondere an diesem Online-Angebot: Nicht nur Institutionen, sondern jede bzw. jeder kann seine Erfahrungen teilen. Es sind bereits jetzt zahlreiche medienpädagogische Projekte und Materialien online. Diese sind sowohl inhaltlich als auch institutionell betrachtet unterschiedlich und decken damit eine große Bandbreite ab.

Beispielprojekte sind GamesLab vom JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Lego®+Minecraft vom Infocafe Neu-Isenburg und PLAY – Festival für kreatives Computerspielen von der Initiative Creative Gaming e. V. Im Bereich ‚Materialien‘ stehen Unterrichtseinheiten, Arbeitsblätter und Infomaterial zur Verfügung, wie Dateien des Projekts Dein Spiel. Dein Leben– Find your level! oder Buttonvorlagen zum Rollenspiel auf der gamescom. Unter ‚Magazin‘ sind Rezensionen, Termine oder auch Beiträge zum Thema digitale Spielekultur zu finden.

[www.digitale-spielwelten.de](http://www.digitale-spielwelten.de)