



Digitale
Spielewelten

Kurzanleitung zur Erstellung von Methoden und Projekten auf Digitale- Spielewelten.de (DSW)



SPIELRAUM
Medienpädagogik in der
digitalen Spielekultur

**Technology
Arts Sciences
TH Köln**



Inhalt

Erstellung eines Nutzer*innen-Kontos

Einstellen einer Methode / eines Projektes

1. Methoden- und Kurzbeschreibung
2. Methodendetails
3. Methodenmedien
4. Sponsoren und Förderer
5. Anbieter-Informationen
6. Methodenlizenz

Veröffentlichen!

Erstellung eines Nutzer*innen-Kontos

Für ein Konto auf DSW werden keine Kosten fällig. Alle Inhalte und Funktionen sind und bleiben kostenlos.

Die Registrierung erfordert nur einen Namen, ein Passwort und eine E-Mail-Adresse. Diese können Sie hier anlegen: <https://digitale-spielewelten.de/auth/login>

Die Registrierung ist als **Institution** (Verein, Verband, Organisation, ...) oder als **Einzelperson** möglich. In jedem Fall kann auf vielfältige Weise die eigene Arbeit dargestellt und verlinkt werden.

Anschließend können sofort Methoden und/oder Projekte im übersichtlichen Back-End erstellt werden.

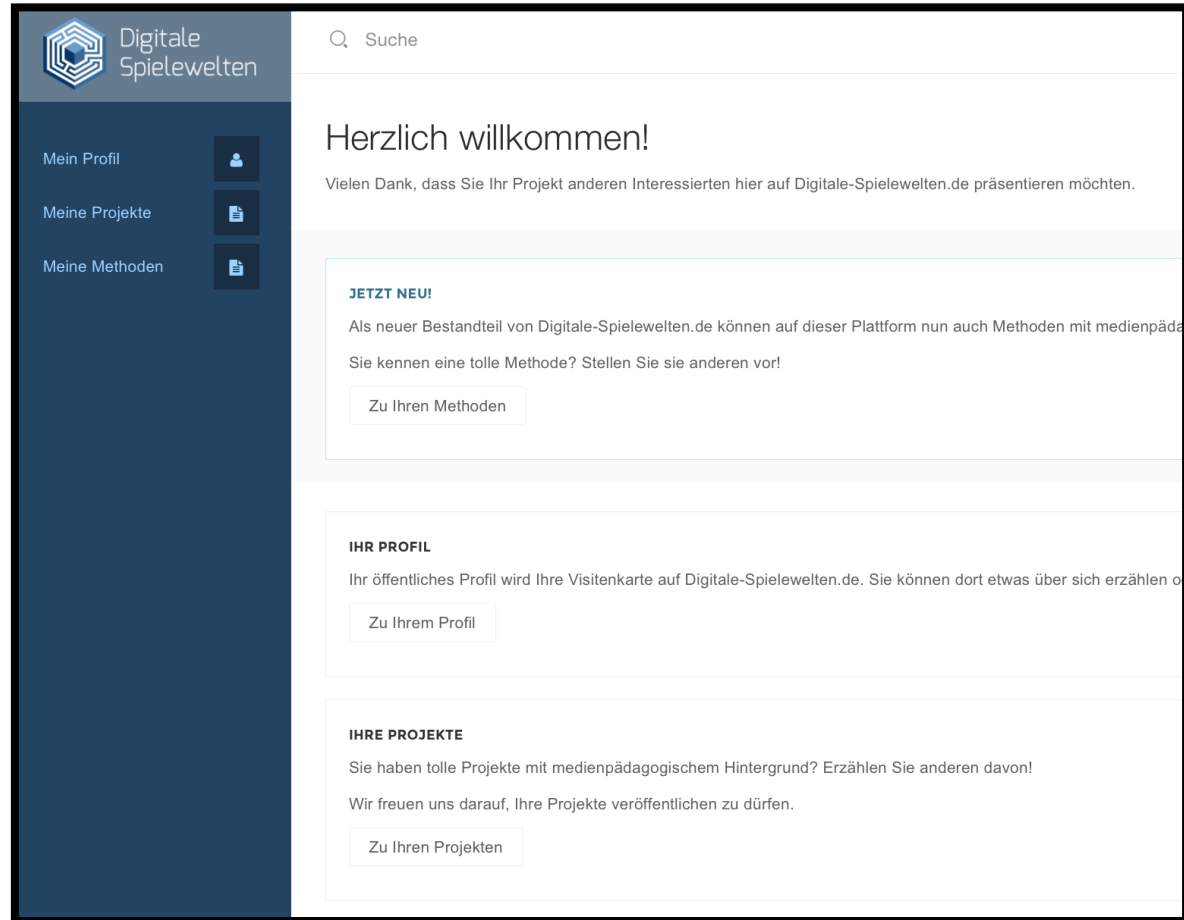
Weitere Fragen dazu werden auch im FAQ der Seite beantwortet: <https://digitale-spielewelten.de/faq>

Einstellen einer Methode / eines Projektes

Im so genannten Backend der Website, finden Sie eine Übersicht über ihre Projekte und Methoden.

Über „**Meine Methoden**“ (links) können Sie eine Neue anlegen und einen Namen festlegen. Dieser kann nachträglich geändert werden.

Projekte zu erstellen funktioniert ebenso.



The screenshot shows the user interface of the 'Digitale Spielewelten' website. On the left is a dark blue sidebar with the logo and three menu items: 'Mein Profil' (with a person icon), 'Meine Projekte' (with a document icon), and 'Meine Methoden' (with a document icon). The main content area is white and features a search bar at the top. Below the search bar, a welcome message reads 'Herzlich willkommen!' followed by a thank-you note. A 'JETZT NEU!' section highlights a new feature: 'Als neuer Bestandteil von Digitale-Spielewelten.de können auf dieser Plattform nun auch Methoden mit medienpädagogischem Hintergrund erstellt werden. Sie kennen eine tolle Methode? Stellen Sie sie anderen vor!' with a 'Zu Ihren Methoden' button. Below this is the 'IHR PROFIL' section, stating 'Ihr öffentliches Profil wird Ihre Visitenkarte auf Digitale-Spielewelten.de. Sie können dort etwas über sich erzählen oder Ihre Projekte vorstellen.' with a 'Zu Ihrem Profil' button. The final section is 'IHRE PROJEKTE', which says 'Sie haben tolle Projekte mit medienpädagogischem Hintergrund? Erzählen Sie anderen davon! Wir freuen uns darauf, Ihre Projekte veröffentlichen zu dürfen.' with a 'Zu Ihren Projekten' button.

Einstellen einer Methode / eines Projektes

Auf der entstehenden Methodenseite können viele Einstellungen vorgenommen werden:

1. Methoden- und Kurzbeschreibung
2. Methodendetails
3. Methodenmedien
4. Sponsoren und Förderer
5. Anbieter-Informationen
6. Methodenlizenz

Name des Methodenbeispiels Nicht öffentlich

Hier finden Sie die Übersicht der Daten zu Ihrem Projekt.
Informationen zur Vorgehensweise...

METHODEN-STATUS

Methodenbeschreibungen

Methoden-Banner

Autoren-Profil

Ihre Methode kann noch nicht veröffentlicht werden, bitte erfüllen Sie zunächst die obigen Kriterien.

Methodenbeschreibung
Hier wird die Methode ausführlicher beschrieben.

Kurzbeschreibung
Hier ist eine knappe und übersichtliche Darstellung gefragt.

[Bearbeiten](#)

METHODENDetails

Es wurden noch keine Methodendetails angegeben.

[Bearbeiten](#)

Methodenmedien ⌵

Sponsoren und Förderer ⌵

Anbieter*innen-Informationen ⌵

Methodenlizenz ⌵

1. Methoden- und Kurzbeschreibung

Sie können ihre Methodenbeschreibung verändern und formatieren.

Wir empfehlen hier eine kurz Beschreibung mit einer Übersicht über den Ablauf.

Detaillierte Schilderungen und Arbeitsblätter können Sie am Besten als Arbeitsmaterial hoch laden („3. Methoden-medien“).

Die Kurzbeschreibung findet sich später als Teaser auf der Hauptseite von DSW wieder.

The screenshot shows the 'Digitale Spielwelten' user interface. On the left is a dark blue sidebar with the logo and navigation links: 'Mein Profil', 'Meine Projekte', and 'Meine Methoden'. The main content area has a search bar at the top. Below it is a form for editing a method description. The form includes a title field 'Name des Methodenbeispiels', a main text area 'Methodenbeschreibung' with a rich text editor toolbar (bold, italic, list, link, unlink, undo, redo) and a placeholder 'Hier wird die Methode ausführlicher beschrieben.', and a 'Kurzbeschreibungen' section with a placeholder 'Hier ist eine knappe und übersichtliche Darstellung gefragt.' At the bottom are 'Abbrechen' and 'Beschreibungen speichern' buttons.

2. Methodendetails

In den Methodendetails können Sie mit einfachen Auswahlmöglichkeiten zum Ankreuzen Suchfilter und grundlegende Informationen (wie z.B. technische Voraussetzungen) für Ihre Methode hinzufügen.

DETAILS DAUER z.B.: 15 Minuten WEITERE ANMERKUNGEN Weitere Anmerkungen, die bei der Anwendung der Methode hilfreich sein können. PROJEKT-WEBSEITE z.B.: http://www.beispiel.de	SOZIALFORM Bitte geben Sie hier an, für welche Sozialform Ihre Methode (ggf. mit kleineren Anpassungen) geeignet ist. <input type="checkbox"/> Einzelarbeit <input type="checkbox"/> Gruppenarbeit <input type="checkbox"/> Plenum WEITERE Falls benötigt	METHODEN-ZIELE Bitte geben Sie hier an, welche Ziele mit Ihrer Methode erreicht werden können. <input type="checkbox"/> Einstieg / Auflockerung <input type="checkbox"/> Wissensvermittlung <input type="checkbox"/> Sensibilisierung <input type="checkbox"/> Reflexion <input type="checkbox"/> Feedback / Abschluss WEITERE Falls benötigt
ZIELGRUPPEN Bitte geben Sie hier an, für welche Zielgruppen Ihre Methode (ggf. mit kleineren Anpassungen) geeignet ist. <input type="checkbox"/> Kinder <input type="checkbox"/> Jugendliche <input type="checkbox"/> Erwachsene <input type="checkbox"/> Senior*innen <input type="checkbox"/> Eltern <input type="checkbox"/> Lehrer*innen <input type="checkbox"/> Pädagog*innen <input type="checkbox"/> Studierende <input type="checkbox"/> Hochschullehrende <input type="checkbox"/> Multiplikator*innen WEITERE Falls benötigt	PÄDAGOGISCHE BESONDERHEITEN Hat Ihre Methode einen besonderen pädagogischen Schwerpunkt? <input type="checkbox"/> Intergenerativ <input type="checkbox"/> Inklusiv <input type="checkbox"/> Interkulturell <input type="checkbox"/> Gender <input type="checkbox"/> Peer-to-Peer WEITERE Falls benötigt	TECHNIK Welche Technik wurde benötigt, um die Methode durchführen zu können? <input type="checkbox"/> Computer <input type="checkbox"/> Anwendungssoftware <input type="checkbox"/> Spielekonsole <input type="checkbox"/> Spielesoftware <input type="checkbox"/> Smartphone <input type="checkbox"/> Tablet <input type="checkbox"/> Apps <input type="checkbox"/> Beamer <input type="checkbox"/> Drucker <input type="checkbox"/> 3D-Drucker <input type="checkbox"/> Audio-Aufnahmegerät <input type="checkbox"/> Mikrofon <input type="checkbox"/> Kopfhörer / Headset <input type="checkbox"/> Lautsprecher <input type="checkbox"/> Webcam <input type="checkbox"/> Fotokamera <input type="checkbox"/> Videokamera <input type="checkbox"/> Stativ <input type="checkbox"/> Lichtkoffer <input type="checkbox"/> Greenscreen
PRAXISFELD Bitte geben Sie hier an, für welche Praxisfelder Ihre Methode (ggf. mit kleineren Anpassungen) geeignet ist. <input type="checkbox"/> Kindertagesstätte	BENÖTIGTE MATERIALIEN Welche der folgenden Materialien wurden benötigt, um die Methode durchführen zu können? <input type="checkbox"/> Moderationskoffer <input type="checkbox"/> Flipchart <input type="checkbox"/> Pinnwand <input type="checkbox"/> Bastelmaterialien <input type="checkbox"/> Stifte und Papier <input type="checkbox"/> Tafel <input type="checkbox"/> Whiteboard	

3. Methodenmedien

Methodenmedien

METHODEN-BANNER

Banner festlegen

Das Banner-Bild ist die „Visitenkarte Ihrer Methode und wird mit ihrer Methode in der Methodenübersicht dargestellt.

Auf der Seite der Methode wird das Bild oben angezeigt und ein Algorithmus bestimmt aus den Farben des Bildes die weitere farbliche Gestaltung der Seite.

Fehlt Ihnen aktuell ein passendes Bild, können Sie eines der von uns zur Verfügung gestellten Bilder nutzen und später gegen ein eigenes Bild austauschen.

BILDER UND VIDEOS

Bild hinzufügen

Video hinzufügen

MATERIALIEN

Arbeitsmaterial hinzufügen

Banner: Bei den Medien müssen Sie zur Veröffentlichung der Methode ein Banner festlegen. Das Banner muss mindestens 1500x600 Pixel groß sein und sollte wenn möglich JPG als Format haben.

Es gibt auch die Möglichkeit, ein von uns vorgeschlagenes Banner zu verwenden.

Bilder und Videos: Diese können verlinkt oder hoch geladen werden. Links (wie z.B. zu YouTube) werden automatisch in die Seite eingebaut.

Materialien: Hier können Sie eigene Materialien hoch laden (z.B. Word- oder PDF-Dokumente), detailliertere Schilderungen zum Ablauf oder Arbeitsblätter. Wir begrüßen Formate, die mit kostenlosen Programmen zu öffnen sind.

Bitte immer Copyright Angaben beachten!

4. Sponsoren und Förderer, sowie 5. Anbieterinformationen

Sponsoren und Förderer ⌵

Die Methode wurde von öffentlicher Stelle gefördert oder privat gesponsort? Fügen Sie die Partner hier mit oder ohne Logo hinzu.

TRÄGER + Träger hinzufügen	FÖRDERUNGEN + Förderung hinzufügen	KOOPERATIONEN + Kooperation hinzufügen	SPONSOREN + Sponsor hinzufügen
--------------------------------------	--	--	--

Anbieter*innen-Informationen ⌵

In diesen beiden Spalten können Sie Informationen über sich, Ihr Projekt oder finanziell unterstützende Organisationen hinterlegen. Dabei gibt es die Möglichkeit Logos hoch zu laden und Websites zu verlinken.

6. Lizenz

Abschließend können Sie eine Methodenlizenz festlegen.

Da sich „Digitale Spielewelten“ als Methode für Open Educational Ressources (OER) versteht, begrüßen wir eine Lizenzierung unter CC-Lizenzen, damit andere problemlos und rechtlich geklärt mit den Methoden arbeiten können.

Wir empfehlen daher die CC-BY oder die CC-BY-SA Lizenzen. So ist auch abgesichert, dass Sie, bzw. Ihre Einrichtung als Urheber*in klar erkenntlich sind und bleiben.

Methodenlizenz

Um für alle Beteiligten in höchstmöglichem Umfang Rechtssicherheit bei der Nutzung der auf Digitale-Spielewelten.de veröffentlichten Methoden zu ermöglichen, bitten wir Sie, Lizenz-Angaben zu Ihrer Methode zu machen.

Das Team von Digitale-Spielewelten.de würde es sehr begrüßen, wenn die kommerzielle Nutzung erlaubt wird, weil nur dann unter anderem auch selbstständig arbeitenden pädagogischen Fachkräfte die Methode nutzen können. Weitere Informationen finden Sie im Netz, z.B. auf [iRights.info](https://www.iriights.info).

Unter welcher Lizenz soll Ihre Methode veröffentlicht werden?

Creative Commons

Keine Angabe

Creative Commons

Public Domain

Eigene Lizenz

Ja, solange andere unter denselben Bedingungen weitergeben

Ja

Möchten Sie eine kommerzielle Nutzung Ihrer Methode erlauben? (Was heißt "kommerziell"?)

Nein Ja

Lizenz speichern

... Und nun noch:

METHODEN-STATUS

Ihre Methode kann nun veröffentlicht werden.

Sobald Sie Ihre Methode zur Veröffentlichung freigeben, werden die Inhalte von uns überprüft und nach Abschluss der Prüfung freigegeben. Bis zum Abschluss der Prüfung können Sie keine weiteren Änderungen an der Methode vornehmen.

Zur Veröffentlichung freigeben

Unsere Admins schauen dann nur noch einmal kurz rüber und melden sich gegebenenfalls bei rechtlichen oder inhaltlichen Fragen.

Bei Fragen Ihrerseits scheuen Sie sich bitte nie uns zu kontaktieren!

Vielen Dank!