

Schule mit Games gestalten NRW

Demokratie und Teilhabe spielend fördern

00 Einführung

Methodenbox

00 Einführung | Methodenbox

Informationen zur Methodenbox

Die vorliegende Methodenbox entstand 2025 im Rahmen des Projekts [„Schule mit Games gestalten – Demokratie und Teilhabe spielend fördern“](#) und bietet Schulen in Nordrhein-Westfalen praxisnahe Unterstützung beim Einsatz digitaler Spiele im Unterricht zum Thema Inklusion.

Informationen zum Projekt:



Das Projekt wurde gemeinsam von der Stiftung Digitale Spielekultur, Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung, der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW und der Medienberatung NRW realisiert. Die Beratung zur Barrierefreiheit und die Übersetzung von Inhalten in leichter Sprache wurde vom Assistenz Kollektiv Köln e.V. in Kooperation mit der Prüfgruppe der Lebenshilfe Rhein-Kreis Neuss e.V. durchgeführt. Gefördert wurde das Projekt vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen.



Diese Unterrichtseinheit steht unter der [Creative-Commons-Lizenz BY-NC 4.0](#). Urheberrechtlich geschützte Inhalte sind mit einer Quellenangabe gekennzeichnet und werden zur Veranschaulichung des Unterrichts und der Lehre an Bildungseinrichtungen gemäß § 51 UrhG sowie § 60a und § 60b UrhG verwendet.

Ein gemeinsames Projekt von:



Gefördert von:

Ministerium für
Schule und Bildung
des Landes Nordrhein-Westfalen



Umsetzung der Barrierefreiheit durch:



Methodenbox „Inklusion und Gaming“

Die vorliegende Methodenbox enthält fünf Methoden, die als Bausteine einzeln oder aufeinander aufbauend im Unterricht durchgeführt werden können. Diese Methoden wurden gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen im Rahmen medienpädagogischer Arbeit entwickelt und praxisnah erprobt.

Diese Methodenbox befähigt Lehrkräfte dazu, Werte von Inklusion und gesellschaftlicher Teilhabe durch digitale Spiele im Unterricht zu vermitteln. Die Zielsetzung ist, die interaktive und immersive Kraft digitaler Spiele zu nutzen, um Schülerinnen und Schüler ganzheitlich in den Lernprozess einzubinden und für die Werte einer inklusiven Gesellschaft zu sensibilisieren und Vielfalt und ihre Potenziale hervorzuheben. Die Schülerinnen und Schüler entwickeln ein Bewusstsein dafür, dass digitale Spiele gesellschaftliche Werte transportieren und ein Werkzeug für Inklusion und Teilhabe sein können.

Bedeutung Digitale Spiele

Digitale Spiele sind integraler Bestandteil der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen. Sie dienen nicht nur der Unterhaltung, sondern bilden einen Erfahrungs- und Entwicklungsraum, in dem zentrale Prozesse wie die Identitätsbildung oder Perspektivübernahmen stattfinden können und ermöglichen Selbstreflektion sowie Ausprobieren in besonderem Maße. Digitale Spiele ermöglichen aktives Handeln sowie multiperspektivisches Denken, wodurch sie auch kritisches Denken und Empathie fördern, indem sie gesellschaftliche Prozesse interaktiv erlebbar machen und letztlich auch Einfluss auf die Realitätswahrnehmung junger Menschen haben.

Digitale Spiele eignen sich als kulturelles und künstlerisches Medium für den Bildungsbereich, da sie interaktive Narration, audiovisuelle Kunst und Game-Design zu einem Medium vereinen, das gesellschaftliche, historische und politische Themen auf einzigartige Weise erfahrbar macht. Trotzdem sind Digitale Spiele in der schulischen Bildung noch unterrepräsentiert. Das Projekt zeigt daher, dass Spiele nicht nur Unterhaltungsmedien sind, sondern eine wertvolle Ressource für kulturelle Bildung und kritische Reflexion bieten.

Was bedeutet Inklusion

Der Begriff Inklusion zielt generell auf die Möglichkeit aller Personen, unabhängig von jeglichen Faktoren, sich zu beteiligen, ab und setzt Vielfalt als Norm voraus. Inklusion ist ein zentraler Bestandteil des modernen Bildungsauftrags und ein Schlüssel zur gesellschaftlichen Teilhabe. Im Vergleich zur Partizipation, welche eine aktive Beteiligung von Personen in verschiedenen Belangen beschreibt, geht es bei der Teilhabe lediglich um das Einbezogen sein.

Das Grundgesetz verbietet eine Benachteiligung aufgrund von Behinderung und spricht konkret das Recht auf Teilhabe am öffentlichen Leben und an der Gesellschaft aus (vgl. Grundgesetz der Republik Deutschland, Artikel 3 Absatz 3). Und die UN-Behindertenrechtskonvention sorgte 2008 dafür, dass Inklusion offiziell und international anerkannt wird. Hier nehmen Medien in Artikel 9 eine Schlüsselrolle zur gleichberechtigten digitalen Teilhabe ein und Artikel 30 verweist auf die „Teilhabe am kulturellen Leben sowie Erholung, Freizeit und Sport“, worunter auch digitale Spiele und Gameskultur fallen (vgl. Behindertenrechtskonvention 2013).

Schulen sind ein wichtiger Ort, um Vielfalt, soziale Gerechtigkeit und Teilhabe erfahrbar zu machen. Digitale Spiele bieten durch ihre Interaktivität und den Lebensweltbezug ein enormes Potenzial, um Schülerinnen und Schüler für unterschiedliche Perspektiven zu sensibilisieren und Empathie zu fördern. Barrierefreie und inklusionsfördernde Games können dabei helfen, abstrakte Themen greifbar zu machen und Werte wie Diversität, Repräsentation und Toleranz zu stärken.

Vergleiche: www.aktion-mensch.de/dafuer-stehen-wir/was-ist-inklusion

Die Methodenbox

Die fünf innovativen Bausteine dieser Methodenbox bieten Lehrkräften leicht zugängliche und erprobte Materialien, um digitale Spiele im Unterricht zu integrieren, unabhängig von technischen Vorkenntnissen. Schülerinnen und Schüler erkennen strukturelle Barrieren, reflektieren Diskriminierungserfahrungen und entwickeln Empathie. Lehrkräfte erhalten praktische Werkzeuge, um im Unterricht Werte der Inklusion mit digitalen Spielen zu vermitteln. Im Fokus stehen zudem Aspekte wie Diversität, Toleranz, Kooperation und Barrierefreiheit, denn für Heranwachsende kann dadurch Verständnis für eine vielfältige Gesellschaft geschaffen werden.

Es ist grundlegend sinnvoll, Artikel zu Inklusion, Barrierefreiheit und Repräsentation in digitalen Spielen vorab zu studieren.

- Christian Huberts (2023): Insert Coin? Computerspiele und Klassismus (Videovortrag). Veröffentlicht auf: Kulturelle Bildung Online. <https://www.kubi-online.de/artikel/insert-coin-computerspiele-klassismus-videovortrag>, zuletzt abgerufen am 10.11.2025
- Linda Scholz, Daniel Heinz (2024): Recht auf inklusives Gaming. Veröffentlicht auf: Dossier Kinderrechte des Deutschen Kinderhilfswerks e.V. <https://dossier.kinderrechte.de/inklusives-gaming>, zuletzt abgerufen am 10.11.2025
- Helena Stahlmach, Adrian Zipfel (2023): Geschlechterdarstellung und sexuelle Vielfalt in Games. Veröffentlicht auf: Games im Unterricht der LFK Die Medienanstalt für Baden-Württemberg. <https://games-im-unterricht.de/paedagogischer-hintergrund/geschlechterdarstellung-und-sexuelle-vielfalt-games>, zuletzt abgerufen am 10.11.2025
- Angela Tillmann et al. (2024): Teilhabe junger Menschen mit Behinderung an digitalen Spielwelten – eine empirische Studie über Möglichkeiten und Herausforderungen inklusiver Medienbildung mit digitalen Spielen. Ergebnisse einer Studie der Technischen Hochschule Köln und JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis: https://epb.bibl.th-koeln.de/frontdoor/deliver/index/docId/2846/file/Teilhabe_an_digitalen_Spielwelten.pdf, zuletzt abgerufen am 10.11.2025
- Jolina Bering (2021): Die Psychologie hinter Repräsentation: Warum Diversität in Videospielen wichtig ist. Veröffentlicht auf: Gamestar.de. <https://www.gamepro.de/artikel/psychologie-diversitaet-repraesentation-videospiele,3371633.html>, zuletzt abgerufen am 10.11.2025

Methodenbox – Inhalt

Zielgruppe und Einsatzfelder

- Schülerinnen und Schüler ab Klasse 7 / ab 12 Jahren
- Einsatzfelder: Unterricht, Projektwoche, AGs, Projekttage

Methodenbox – Barrieretest

Kurzbeschreibung:

Schülerinnen und Schüler testen digitale Spiele nach vorgegebenen Kriterien auf Barrierefreiheit. Dabei suchen sie gezielt nach Barrieren in den Bereichen Sehen, Hören, Steuern und Verstehen. Anschließend reflektieren sie gemeinsam, welche Hürden in digitalen Spielen vorkommen und wie diese vermieden werden können.

Zielsetzung:

Ein informelles Ziel der Methode ist es, Empathie zu fördern, Berührungsängste abzubauen und das Thema Teilhabe in der digitalen Welt altersgerecht und praxisnah zu vermitteln. Die Methode ermöglicht zudem einen niedrigschwelligen Zugang zu einem oft abstrakten Thema und legt den Fokus auf Reflexion, Medienanalyse, Perspektivwechsel und gesellschaftliche Teilhabe.

Lehrplanbezug:

Eine alters- bzw. klassenübergreifende Anbindung ist in folgenden Fächern bzw. Themenbereichen exemplarisch möglich:

- Gesellschaftslehre
- Deutsch

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.1 Medienproduktion und Präsentation: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.1 Medienanalyse: Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

6. Problemlösen und Modellieren

- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt: Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen

Methode 2 – Makey Makey

Kurzbeschreibung:

Mit Makey Makey werden auf kreative Weise alternative Eingabe-Controller gebastelt, um verschiedene Barrieren im Bereich Steuern zu überwinden. Hierfür werden alltägliche Gegenstände genutzt, die Strom leiten.

Zielsetzung:

Schülerinnen und Schüler werden für Barrieren in Games sensibilisiert und lernen Möglichkeiten kennen, diese zu überwinden, wodurch die Werte für Teilhabe in der digitalen Welt gestärkt werden. Gleichzeitig werden Schlüsselkompetenzen wie Teamfähigkeit, Kommunikation und soziale Verantwortung gestärkt.

Lehrplanbezug:

Eine alters- bzw. klassenübergreifende Anbindung ist in folgenden Fächern bzw. Themenbereichen exemplarisch möglich:

- Naturwissenschaften (Physik)
- Technik

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

1. Bedienen und Anwenden

- 1.1 Medianausstattung und Hardware: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.1 Medienproduktion und Präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen beschreiben, kritisch reflektieren und deren Nutzung selbstverantwortlich regulieren; andere bei ihrer Mediennutzung unterstützen

Kurzbeschreibung:

In dieser Methode entdecken Schülerinnen und Schüler alternative Spielkonzepte jenseits von Sinnesreizen wie Sehen oder Hören – und setzen sich gleichzeitig mit dem Thema Zugänglichkeit und Vielfalt im Gamedesign auseinander.

Zielsetzung:

Die Reflexion darüber, wer von bestimmten Spielkonzepten profitiert oder ausgeschlossen wird, schafft ein Bewusstsein für inklusive Spielkultur. Schülerinnen und Schüler lernen dadurch, dass Medien nicht nur der Unterhaltung dienen, sondern auch wichtig für Teilhabeprozesse sind. Sie setzen sich zudem mit grundlegender Handlungsstruktur auseinander und erproben narrative Gestaltungsmittel.

Lehrplanbezug:

Eine alters- bzw. klassenübergreifende Anbindung ist in folgenden Fächern bzw. Themenbereichen exemplarisch möglich:

- Deutsch (Schwerpunkt: Literatur, Handlungsanalyse, Figurendarstellung)

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:**3. Kommunizieren und Kooperieren**

- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.2 Gestaltungsmittel: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.1 Medienanalyse: Vielfalt der Medien, ihre Entwicklung und Bedeutungen kennen, analysieren und reflektieren
- 5.4 Selbstregulierte Mediennutzung: Medien und ihre Wirkungen

Methode 4 – Barrieren erkennen mit Openguessr

Kurzbeschreibung:

In diesem Baustein setzen sich Schülerinnen und Schüler mit dem Thema räumliche Barrierefreiheit im urbanen Raum auseinander. Hierzu nutzen sie das kostenlose Tool Openguessr als kreative Plattform zur Reflexion über Inklusion und Barrieren.

Zielsetzung:

Gemeinsam soll herausgefunden werden, an welchen bekannten Orten der Bundesrepublik Barrieren für Menschen mit Behinderungen vorliegen, um für Lebensrealitäten zu sensibilisieren. Gleichsam wird beim Erkunden der Spielkarte noch geografisches Wissen über die größten Städte der Bundesrepublik vermittelt.

Lehrplanbezug:

Eine alters- bzw. klassenübergreifende Anbindung ist in folgenden Fächern bzw. Themenbereichen exemplarisch möglich:

- Erdkunde
- Politik / Gesellschaftslehre

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

1. Bedienen und Anwenden
 - 1.2 Digitale Werkzeuge: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen
2. Informieren und Recherchieren
 - 2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten
5. Analysieren und Reflektieren
 - 5.3 Identitätsbildung: Chancen und Herausforderungen

Kurzbeschreibung:

In dieser kreativ-gestalterischen Unterrichtseinheit entwickeln Schülerinnen und Schüler eigene Spielkonzepte mit sozialem und kulturellem Bezug. Hierzu nutzen sie spezielle Förderkarten. Der Fokus liegt auf den ästhetischen und gestalterischen Komponenten von Games – Avatargestaltung, Sounddesign sowie Narration.

Zielsetzung:

Wie können Designelemente so gestaltet werden, dass Spiele möglichst vielen Menschen zugänglich sind. Es geht nicht um technische Umsetzung, sondern um kreatives Denken, Perspektivwechsel und Diversität im Spieldesign. Schülerinnen und Schüler reflektieren den Entwicklungsprozess von Games, lernen Berufsfelder in der Gamesbranche kennen, setzen sich mit Repräsentation, Inklusion und Barrierefreiheit in Games auseinander.

Lehrplanbezug:

Eine alters- bzw. klassenübergreifende Anbindung ist in folgenden Fächern bzw. Themenbereichen exemplarisch möglich:

- Musik
- Kunst
- Deutsch

Bezüge zum Medienkompetenzrahmen NRW:

1. Bedienen und Anwenden

- 1.2 Digitale Werkzeuge: Verschiedene digitale Werkzeuge und deren Funktionsumfang kennen, auswählen sowie diese kreativ, reflektiert und zielgerichtet einsetzen

2. Informieren und Recherchieren

- 2.2 Informationsauswertung: Themenrelevante Informationen und Daten aus Medienangeboten filtern, strukturieren, umwandeln und aufbereiten

3. Kommunizieren und Kooperieren

- 3.1. Kommunikation und Kooperationsprozesse: Kommunikations- und Kooperationsprozesse mit digitalen Werkzeugen zielgerichtet gestalten sowie mediale Produkte und Informationen teilen
- 3.3 Kommunikation und Kooperation in der Gesellschaft: Kommunikations- und Kooperationsprozesse im Sinne einer aktiven Teilhabe an der Gesellschaft gestalten und reflektieren; ethische Grundsätze sowie kulturell-gesellschaftliche Normen beachten

4. Produzieren und Präsentieren

- 4.1 Medienproduktion und Präsentation: Medienprodukte adressatengerecht planen, gestalten und präsentieren
- 4.2 Medienproduktion und Präsentation: Gestaltungsmittel von Medienprodukten kennen, reflektiert anwenden sowie hinsichtlich ihrer Qualität, Wirkung und Aussageabsicht beurteilen

5. Analysieren und Reflektieren

- 5.3 Identitätsbildung: Chancen und Herausforderungen von Medien für die Realitätswahrnehmung erkennen und analysieren sowie für die eigene Identitätsbildung nutzen

6. Problemlösen und Modellieren

- 6.1 Prinzipien der digitalen Welt: Grundlegende Prinzipien und Funktionsweisen der digitalen Welt identifizieren, kennen, verstehen und bewusst nutzen