

Games auf Barrieren testen

Gaming für alle möglich zu machen und Werte der Inklusion zu stärken ist wichtig. Barrieren in digitalen Spielen erkennen und Möglichkeiten bieten, diese zu überwinden, kann ein erster Schritt dazu sein. Um zu testen, was für Barrieren es gibt, wird im Spieltest gemeinsam überlegt, welche Aspekte dafür sorgen, dass vielleicht nicht alle mitspielen können und was notwendig ist, damit mehr Menschen partizipieren können. Zielorientierte Leitfragen dienen hierbei dem Verständnis für Schülerinnen und Schüler. Aber auch das Simulieren der Barrieren kann dem Verständnis für die jeweiligen Barrieren dienen.

Zielsetzung

Gemeinsam soll herausgefunden werden, welche Spiele mit welchen Einschränkungen wie spielbar sind. So sollen sich die Schülerinnen und Schüler mit Arten von körperlichen und kognitiven Behinderungen auseinandersetzen. Durch das gemeinsame Testen lernen Schülerinnen und Schüler nicht nur Barrieren zu erkennen, sie entwickeln auch Problemlösestrategien und setzen sich mit dem Thema Behinderung auseinander, was letztlich Berührungsängste abbaut und Verständnis füreinander fördern kann.

Kompetenzförderung: Problemlösestrategien entwickeln, Werte der Inklusion stärken, Behinderungen kennenlernen, Barrieren erkennen, Verständnis füreinander fördern, Medienreflexion, Medienkritik und -bewertung, Übung von Präsentation vor Gruppen.

Vorbereitung

Im Vorfeld müssen geeignete Spielertitel ausgewählt werden. Hierbei können die Spielebeurteilungen von Gaming ohne Grenzen (<https://gaming-ohne-grenzen.de/spiele/>) eine hilfreiche Orientierung darstellen. Es sollte bei der Auswahl auf die technischen Voraussetzungen sowie auf die Altersgruppe der Schülerinnen und Schüler geachtet werden. Außerdem ist zu beachten, dass Spiele mit unüberwindbaren Barrieren oder zu hoher Komplexität bei Jugendlichen mit Behinderung schnell zu Frustration führen können.

Auf der **Spielaliste** finden sich Spiele, die sich für den Einsatz eignen, sowie eine Auflistung, welche Aspekte die Schülerinnen und Schüler entdecken können, welche Barrieren auftauchen und ob bzw. wie diese überwunden werden können.

Durchführung

Zu Beginn der Stunde führt die Lehrkraft die Schülerinnen und Schüler zum Thema hin. Hierfür kann der erste Teil der Präsentation genutzt werden. Hier kann die Lehrkraft auch entscheiden, ob sie die Folien zum Barrieretest ebenfalls schon zeigen möchte. Dies kann Jüngeren oder Schülerinnen und Schülern mit Förderschwerpunkt helfen, einen Eindruck zu bekommen, auf welche Barrieren sie achten sollten. Der anschließende Aufbau der Technik kann gemeinsam mit den Schülerinnen und Schülern durchgeführt werden. So können gleichzeitig Technik-Kompetenzen geschult werden.

Anschließend beginnt die erste Spielphase. Diese dient vor allem dem Kennenlernen des Titels sowie dem gemeinsamen Spielen. Hier kann es sich ebenfalls anbieten, verschiedene Spiele auszuprobieren, um die Barrierenaspekte vergleichen zu können. Es empfiehlt sich, die Schülerinnen und Schüler in Gruppen einzuteilen. Auf dem **Arbeitsblatt1_Spieletest** können sie die Informationen zu dem Spiel, das sie testen, eintragen.

Barrieren kennenlernen

In der zweiten Phase beginnt der eigentliche Test, nachdem sich alle mit dem Spiel bzw. den Spielen vertraut gemacht haben. Es gibt vier Bereiche, in denen das Spiel gemeinsam unter die Lupe genommen wird: **Sehen, Hören, Verstehen und Steuern**. Als Orientierung gibt es Kriterien für jeden Bereich: Was macht das Spiel gut und was macht es nicht so gut? Auch hier sollte die Lehrkraft individuell entscheiden, wie viel sie vorgeben möchte. Die Ergebnisse können die Schülerinnen und Schüler auf dem **Arbeitsblatt2_Beobachtungsbogen** eintragen.

Hinweis:

Für lernschwächere Schülerinnen und Schüler, denen es schwerfällt, ihre Beobachtungen aufzuschreiben, kann **Arbeitsblatt5_Beobachtungsbogen_Alternative** verwendet werden. Hier können die Meinungen per Smiley ausgewählt werden.

Für den Test kann sich an folgenden Reflexionsfragen orientiert werden:

Sehen

- Gibt das Spiel wichtige Informationen auch auditiv oder haptisch (als Vibration) wieder?
- Unterscheiden sich wichtige Elemente durch mehr als nur Farbe?
- Kann das Spiel auch mit einer Seheinschränkung bedient werden?

Hören

- Werden alle wichtigen Hinweise auch visuell wiedergegeben?
- Können sich Spielende auch ohne Sprache absprechen?
- Funktioniert das Spiel auch ohne Ton?
- Gibt es Untertitel, die gut lesbar sind?

Steuern

- Gibt es Hilfsmittel in den Einstellungen, um die Steuerung/Tastenbelegung anzupassen?
- Müssen Tasten zeitkritisch gedrückt oder gehalten werden?
- Gibt es eine Bewegungssteuerung und kann alternativ auch mit einem Joystick gesteuert werden?

Verstehen

- Wie ist der Spieleinstieg gestaltet – gibt es ein interaktives Tutorial?
- Werden die Spielmechaniken und das Spielziel verständlich erklärt?
- Gibt es jederzeit Hilfsmöglichkeiten in Form von Tipps?
- Müssen knifflige Rätsel gelöst werden?
- Finden sich die Spielenden in der Spielwelt zurecht?

Um diese Leitfragen zu beantworten, können die Barrieren im Test simuliert werden, indem beispielsweise das Spiel mit einer Hand gesteuert, der Farbkontrast reduziert oder der Ton ausgeschaltet wird. Auch Hilfsmittel, wie Simulationsbrillen, können unterstützend hinzugeholt werden. Diese ermöglichen das Spielen mit unterschiedlichen Seheinschränkungen. Durch diese Perspektivenübernahme kann es den Schülerinnen und Schülern nicht nur leichter fallen, Barrieren im Spiel zu erkennen, sondern auch Verständnis untereinander zu fördern. Wichtig ist, dass die Simulationen gut reflektiert und pädagogisch gerahmt werden. Hierfür können die Schülerinnen und Schüler das **Arbeitsblatt3_Barrieren_simulieren** nutzen.

Im nächsten Schritt wird analysiert, welche Optionen geboten werden, um diese Barrieren zu überwinden. Beispielsweise können unterschiedliche Schwierigkeitsstufen ausprobiert werden und es kann überprüft werden, ob die Tastenbelegung oder der Eingabecontroller angepasst und individualisiert werden kann. Außerdem kann geschaut werden, ob Rätsel übersprungen werden können und ob es Einstellungsmöglichkeiten für Audio und Bild gibt, um beispielsweise eine Geräusch-Untertitelung einzuschalten, die Schriftgröße und -farbe anzupassen oder einen Farbenblindmodus zu aktivieren.

Mögliche Fragen im Prozess

In diesem Prozess kann es sein, dass Schülerinnen und Schüler die Relevanz hinterfragen, falls die Problematik wenig Bezug zu ihrer Lebensrealität hat. Hier ist es wichtig, dass die Lehrkraft darauf hinweist, dass letztlich alle von Barrierearmut profitieren und auch Menschen durch Unfälle oder im Alter plötzlich eine Einschränkung haben können. Ebenso könnten Schülerinnen und Schüler argumentieren, dass Spieleentwicklerinnen und -entwicklern sich aufgrund von finanziellen Abwägungen nicht um Barrierearmut in ihren Spielen bemühen könnten oder sollten. Hierbei kann argumentiert werden, dass schon kleine Änderungen, wie z.B. Untertitel in großer Schriftart und mit gutem Kontrast, dabei helfen können, Barrieren in Games abzubauen. Weiterhin könnten Schülerinnen und Schüler argumentieren, dass manche Spiele schwierig sind und der Schwierigkeitsgrad zum Spielerlebnis gehört. Hierbei geht es jedoch nicht darum, Spiele einfacher zu machen, sondern Barrieren zu überwinden, da auch Menschen mit Behinderung ein Recht auf Teilhabe haben. Hier kann die Lehrkraft zudem nochmals darauf hinweisen, dass jeder kleine Schritt in Richtung Barrierefreiheit gesellschaftlich relevant ist.

Zusatzaufgabe und Fazit

Für die Schülerinnen und Schüler, die bereits fertig sind oder als gemeinsame optionale Zusatzaufgabe kann **Arbeitsblatt4_Zusatzaufgabe** genutzt werden. Diese bezieht sich auf den Bereich Verstehen. In dem Fall sollen die Schülerinnen und Schüler selber Erklärungen formulieren und sich gegenseitig vorstellen. So können sie sich selbst darüber Gedanken machen, inwiefern komplexe Inhalte in möglichst einfacher Sprache vermittelt werden können, damit alle die Aufgaben verstehen können.

Für ein gemeinsames Fazit kann **Material_Zielscheibe** genutzt werden – hier können die Schülerinnen und Schüler Punkte oder Kreuze setzen: Hat das Spiel in den vier Bereichen viele oder wenige Barrieren oder ist es sogar barrierefrei? Je nach Altersstufe kann natürlich auch eine andere Fazit-Methode verwendet werden, wie eine Gruppendiskussionen oder das Ausfüllen von Fragebögen.

Hinweis für Schülerinnen und Schülern mit Behinderung: In Förderschulen, aber auch in anderen Schulformen, gibt es Schülerinnen und Schüler mit unterschiedlichen Behinderungen. Diese Heterogenität ist für die Methode von Vorteil, denn so können verschiedene Erfahrungen gemacht und geteilt werden. Wichtig bleibt jedoch die pädagogische Rahmung und es ist Feingefühl nötig, damit die Jugendlichen ohne Behinderung nicht auf die Einschränkungen ‚herunterschauen‘ und die Jugendlichen mit Behinderung sich weiterhin wertgeschätzt und im besten Fall als Expertinnen und Experten fühlen.

Linkliste



<https://www.gaming-ohne-grenzen.de/spiele/>



<https://spieleratgeber-nrw.de/ratgeber/gamespaedagogik/methode/digitale-spiele-auf-barrierefreiheit-testen/>