

Schule mit Games gestalten NRW

Demokratie und Teilhabe spielend fördern

03 Hidden Codes

Unterrichtseinheit

03 Hidden Codes | Unterrichtseinheit

Informationen zur Unterrichtseinheit

Das vorliegende Unterrichtsmaterial 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 zu den Themen Inklusion, Demokratie und Erinnerungskultur.

Informationen zum Projekt:



Workshops zum Unterrichtsmaterial:



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. Gefördert wurde das Projekt vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein Westfalen. *Hidden Codes* wurde 2020 von Playing History im Auftrag der Bildungsstätte Anne Frank entwickelt. Weitere Informationen zum Spiel: <https://hidden-codes.de/>



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



Hidden Codes (Playing History, Bildungsstätte Anne Frank 2020) im Unterricht	
Fachbezug: Wirtschaft/Politik bzw. Gesellschaftslehre	Themenfeld: Erinnerungskultur & Demokratieförderung
Empfohlene Klassenstufe: ab Klasse 7	Schwerpunkt: Radikalisierung
Lehrplanbezug: orientiert u. a. an Inhaltsfeld 2 bzw. 4 bzw. 5 des Kernlehrplans für Sekundarstufen NRW „Sicherung und Weiterentwicklung der Demokratie“, „Identität und Lebensgestaltung“ sowie „Individuum und Gesellschaft“	
Kurzbeschreibung des Spiels: In <i>Hidden Codes</i> wird das Thema rechter und islamistischer Radikalisierung in fünf Episoden für die Spielenden hautnah vermittelt, mit dem Ziel, problematische Inhalte und Aussagen in den sozialen Medien zu erkennen und kompetent darauf zu reagieren – im Rahmen des Projekts stehen insbesondere die Episoden 3 und 4 im Mittelpunkt. In dem kostenlosen Serious Game erstellen die Spielenden zu Beginn ein eigenes Profil in einer simulierten Social-Media-Umgebung, um mit anderen Figuren zu interagieren. Sei es per Chat, beim Durchstöbern fremder Profile oder durch Bewertung hochgeladener Stories – die Spielenden sind mittendrin im Geschehen. Dabei ist Vorsicht geboten: Hinter scheinbar harmlosen Bildern und Beiträgen verbergen sich oft politische Codes und manipulative Botschaften, die es richtig zu identifizieren gilt. Zentral steht folglich die Identifikation von bzw. Sensibilisierung für radikale Codes innerhalb demokratischer Gesellschaften.	
Kurzbeschreibung der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags: Im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags setzen sich die Schülerinnen und Schüler anhand der Episoden 3 und 4 des Spiels mit Radikalisierungsprozessen auseinander; in Episode 3 mit Hass und Hetze gegen Musliminnen und Muslime; in Episode 4 mit Radikalisierung im Kontext von Islamismus. Nach einer kurzen Vorwissenserfassung und einem theoretischen Input, spielen die Lernenden zunächst die eine und anschließend die andere Episode und arbeiten anhand derer gruppendifferenziert verschiedene Radikalisierungsstrukturen und -merkmale heraus. Abschließend werden diese in einer Strategiesuche zusammengeführt und reflektiert.	
Auf einen Blick: <ul style="list-style-type: none"> • Dauer der Unterrichtseinheit: vier Unterrichtsstunden à 45 Minuten • Dauer des Projekttags: vier bis fünf Zeitstunden inkl. Pause • Verwendete Sozialformen: Plenum, Partnerinnenarbeit, Diskussions- und Reflexionsrunden • Zur Verfügung gestellte Materialien: unterrichtsbegleitende PPP, Sensibilisierungs- und Strategiekarten, differenziertes Arbeitsmaterial (angepasst an die Handlungsstränge), Material zum Classroom Management, Verlaufspläne, Lehrplananbindung 	
Was die Lernenden schon können sollten: <ul style="list-style-type: none"> • Grundlegende Kenntnisse zu Social-Media-Umgebungen. • Weiterführende Kenntnisse sind nicht erforderlich, sondern werden thematisch im Rahmen der Unterrichtseinheit bzw. des Projekttags vermittelt. 	
Technische Voraussetzungen zur Durchführung: <ul style="list-style-type: none"> • Das Spiel steht als kostenlose App für iOS und Android zur Verfügung. • Gespielt wird auf Tablets oder Smartphones. • Eine Internetverbindung ist während des Spielens nicht notwendig. • Ein Video des Anfangs von Episode 3 (ca. 6 Min.) lässt sich über diesen Link abrufen: https://youtu.be/sICQjMFu8mM • Ein Video des Endes von Episode 3 (ca. 7 Min.) lässt sich über diesen Link abrufen: https://youtu.be/N_I9sYGzyUA 	

Checkliste | Games in der Schule?

Die vorliegende Unterrichtseinheit bietet Ihnen alle Materialien, um ein digitales Spiel in Ihrem Unterricht einzusetzen. Darüber hinaus gibt es noch viele weitere Games, die sich für den Einsatz in der Schule, in verschiedenen Fachkontexten oder erweiterten Bildungsangeboten eignen. Bei der Auswahl geeigneter Titel können Sie sich an diesen Leitfragen orientieren:

Zielsetzung

Welches Lernziel wird verfolgt bzw. lässt sich mit dem Spiel verfolgen?

Fachbezug und Thema

In welchem Fach passt das Spiel?

Altersgruppe

Für welche Altersgruppe bzw. Klassenstufe ist das Spiel geeignet?

Didaktische Eignung des Spiels

Werden (fach-)didaktische Inhalte entsprechend vermittelt oder gibt es Stolpersteine?

Unterrichtsmaterial

Liegen bereits Unterrichtsmaterialien vor oder müssen diese erstellt bzw. adaptiert werden?

Technische Voraussetzungen

Für welche Plattform liegt das Spiel vor?

Wird eine Internetverbindung während des Spielens benötigt?

Welche Kosten entstehen (Spiellizenzen, Abogebühren, In-game-Käufe etc.)?

Gibt es datenschutzrechtlich relevante Aspekte, die berücksichtigt werden sollten?

Lernstand

Welche Lernvoraussetzungen sollten die Schülerinnen und Schüler erfüllen, um das Spiel im Unterricht zu verwenden (inhaltlich, sozial, Steuerung etc.)?

Differenzierung

Welche Stützsyste me könnten den Schülerinnen und Schüler das Lernen erleichtern?

Gibt es Differenzierungs- bzw. Anpassungsmöglichkeiten im Spiel (Sprache, Untertitel, Lesegeschwindigkeit, Schriftgröße, Farb- oder Steuerungssensibilität, Audioeinstellungen etc.), um es an die individuellen Bedürfnisse der Lernenden anzupassen?

Recherche

Viele geeignete Titel finden Sie in den Datenbanken der Stiftung Digitale Spielekultur:



Datenbank „Games und Erinnerungskultur“

[https:// www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/](https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/games-erinnerungskultur/)



Datenbank „Digitale Spiele mit pädagogischem Potential“

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/paedagogische-spiele/>