

PRESSEMITTEILUNG

„Schule mit Games gestalten NRW“ stärkt Demokratie und Teilhabe mit Unterrichtsmaterial für Bildungsmediathek NRW

- Unterrichtseinheiten & Methodenbox an 5 Schulen in Nordrhein-Westfalen erprobt
- Lehrkraft aus dem Projekt: „Ein Spiel als Lernformat ist eine wunderbare Erfahrung.“
- Material auf dem [offiziellen Portal des Bildungsministeriums NRW](#) verfügbar

Berlin, 04. März 2026: Welche Konsequenzen hat eine Autokratie auf das eigene Leben, wie wurden die Verbrechen der NS-Zeit aufgearbeitet und mit welchen versteckten Codes arbeiten extremistische Kräfte heute im Netz? Mit diesen und weiteren Fragen haben sich Schüler*innen mit Hilfe von Computerspielen an fünf Schulen in Nordrhein-Westfalen auseinandergesetzt. Aufhänger der fünf Projektstage war das Projekt „Schule mit Games gestalten NRW: Demokratie und Teilhabe spielend fördern“, in dessen Rahmen die Stiftung Digitale Spielekultur und ihre Partner jetzt alle entwickelten Materialien und Unterrichtseinheiten der Öffentlichkeit als Open Educational Resources (OER) zur Verfügung stellen. „Schule mit Games gestalten NRW – Demokratie und Teilhabe spielend fördern“ wird von der Stiftung Digitale Spielekultur in Kooperation mit 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 wird das Projekt vom Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen.

Die Resonanz auf das elfmonatige Projekt fällt durchweg positiv aus. Für **Alena Knierim**, Lehrkraft an der Hauptschule an der Wächterstraße in Essen, war der Projekttag inspirierend: „Der Ansatz war sehr zugänglich, alle Schüler*innen stürzten sich direkt ins Geschehen. Sie haben live erlebt, was eine Diktatur von einer Demokratie unterscheidet. Ein Spiel als Lernformat ist eine wunderbare Erfahrung. Ich kann mir sehr gut weitere Abenteuerreisen in Fächern wie Biologie, Erdkunde oder Geschichte vorstellen.“

Stephan Klapper unterrichtet an der Glück-Auf-Schule in Oberhausen und unterstreicht den Mehrwert von Games beim Einsatz an einer städtischen Förderschule: „Einige Schüler*innen, die normalerweise nur begrenzt in der Lage sind, Verhalten von Dritten zu reflektieren, konnten durch die Art der erzählten bzw. erlebten Geschichte im Vergleich zu einem Roman das Verhalten der Figuren besser erkennen, einsortieren und reflektieren. Wir haben auf jeden Fall Interesse weitere Spiele auszuprobieren.“

Für **Nandita Wegehaupt**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur, hat das Projekt bundesweite Strahlkraft: „Die Auseinandersetzung mit den Verbrechen der NS- und SED-Diktaturen sind essenziell für den Schutz unserer Demokratie. Die Vermittlungsarbeit kann

Lehrkräfte allerdings vor inhaltliche Herausforderungen stellen, weil für Schüler*innen die Bezüge zum eigenen Leben nicht immer unmittelbar erfahrbar sind. Die richtigen Games können helfen diese Bezüge herzustellen, indem sie Konsequenzen spürbar und Geschichte erfahrbar machen. Das haben uns auch die Schüler*innen bestätigt, die an unserer Abschlussbefragung teilgenommen haben. Und das Beste ist: Die erprobten Materialien stehen jetzt kostenfrei allen Lehrkräften in Nordrhein-Westfalen und darüber hinaus zur Verfügung.“

Für den Themenkomplex Demokratieförderung und Erinnerungskultur hat die Stiftung Digitale Spielekultur in Zusammenarbeit mit Prof. Dr. Jan M. Boelmann und Dr. Lisa König vom Zentrum für didaktische Computerspielforschung für fünf geeignete Spiele Unterrichtseinheiten für die Sekundarstufe 1 entwickelt. Sie wurden Lehrkräften in Online-Workshops vorgestellt und schließlich an fünf ausgewählten Schulen in NRW erprobt.

Folgende Spiele wurden im Projekt für den Themenkomplex Demokratieförderung und Erinnerungskultur eingesetzt:

- The Darkest Files (Paintbucket Games)
- Hidden Codes (Playing History / Bildungsstätte Anne Frank)
- Join the Comfortzone (Spoonful Games / Jugendstiftung Baden-Württemberg)
- Leons Identität (btf Games / Ministerium des Innern des Landes Nordrhein-Westfalen)
- Spuren auf Papier (Playing History / Gedenkstätte Wehenen)

In Zusammenarbeit mit der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW wurde außerdem eine Methodenbox zur Vermittlung von Inklusion mit Games entwickelt, die ebenfalls in der Praxis getestet wurde. Darunter fällt z.B. eine Methode zum Bau eines barrierefreien Controllers mit dem Programmier-Kit “Makey Makey” oder das Identifizieren von Barrieren im öffentlichen Raum mit Hilfe des Geographie-Computerspiels „OpenGuessr“.

Das OER-Unterrichtsmaterial und weitere Hintergrundinformationen sind erhältlich auf:

<https://bildungsmediathek-nrw.de/?newsid=7295&standort=news>

<https://www.stiftung-digitale-spielekultur.de/schule-mit-games-gestalten-nrw>

Fotos

Nandita Wegehaupt:

https://t1p.de/Foto_NWegehaupt

Foto Games-Einsatz im Schulunterricht (© Martín Palaminuta / Volcan Photo Studio):

https://t1p.de/Foto_SchuleMitGamesGestalten

Über die Stiftung Digitale Spielekultur

Die Stiftung Digitale Spielekultur ist Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen

Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de sowie bei Instagram [@stiftung_digitale_spielekultur](https://www.instagram.com/stiftung_digitale_spielekultur), Bluesky [@games-stiftung.bsky.social](https://bsky.social/games-stiftung) und LinkedIn (<https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur>).

Pressekontakt

Benjamin Hillmann
Senior-Kommunikationsmanager
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: 030 23 62 58 94 15
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de