



LANDESZENTRUM  
FÜR ESPORT UND DIGITALISIERUNG  
SCHLESWIG-HOLSTEIN

LEZ. *Best of E-Sports!*

## Pädagogischer Leitfaden zur Nutzung von Videospiele im Rahmen der Schulliga Kiel

Dieses Dokument dient zur Unterstützung bei der pädagogischen Begleitung der Teilnehmenden der Schulliga. Es werden ein Überblick über Chancen und Herausforderungen von Videospiele gegeben und mögliche Diskussionsansätze vorgestellt.



## Möglichkeiten von Videospiele

### Förderung von Kompetenzen:

→ Medienkompetenz

→ Sozialkompetenz

### Förderung von kognitiven Fähigkeiten

### Nutzbarmachen von Bildungspotenzialen

Die folgenden Folien stellen konkrete Möglichkeiten für den Erwerb unterschiedlicher Kompetenzen dar und bieten Vorschläge, um mit den Teilnehmenden über diese Themen zu diskutieren und reflektieren.





## Medienkompetenz

**Medienkompetenz ist im Lehrplan verankert [\[Quelle\]](#)**

**(Online-) Videospiele erfordern:**

1. Umgang und Verständnis von PC/Spielekonsole
2. Umgang und Verständnis von Hardware (Maus, Tastatur, Headset)
3. Erlernen und Verwenden von videospielrelevanten Fachbegriffen (hier ist auch die Verwendung des Internets von Bedeutung)

**Mögliche Diskussionsansätze:**

Sind allen Teilnehmenden die wichtigen Begriffe geläufig?

Ist das notwendige technische Wissen bei allen Teilnehmenden vorhanden?

Bei Erklärungsbedarf: Teilnehmende erklären notwendiges Wissen dem Rest des Teams



## Sozialkompetenz

- Spiel als Team → gemeinsames Ziel des Siegens; dafür ist Zusammenarbeit erforderlich
- Durch Geschlechterregelung können Vorurteile abgebaut werden
- Videospiele bieten Chancen für introvertierte Persönlichkeiten → unter anderem durch Nutzung eines Sprachchats, eigene hohe Fähigkeit im Spiel und Abbildung eigener Lebensrealität

### **Mögliche Diskussionsansätze:**

Festlegen gemeinsamer Teamregeln im Vorfeld

Alle Teammitglieder\*innen sollten:

- Spiele beherrschen → gegenseitiges Training
- in das Team eingebunden sein und zu Wort kommen (gute Atmosphäre)

Ggf. gesamte Schulklasse einbinden



## Förderung kognitiver Fähigkeiten

### Videospiele fördern kognitive Fähigkeiten

Hierzu zählen unter anderem:

- räumliches Denken
- Reaktionsvermögen
- Konzentrationsfähigkeit
- Hand-Augen-Koordination

### Mögliche Diskussionsansätze:

Reaktionsfähigkeit testen (vielfältige Spiele dazu findet man im Netz)

Spiele wie Portal in den Unterricht einbinden (Computerspiel) → [Mehr Informationen zu Portal](#)



## Nutzung von Bildungspotenzialen

Videospiele können Spielende vor Entscheidungen stellen

→ Auseinandersetzung mit Situationen, die im realen Leben so nicht erlebt werden

→ z.B. *Serious Games* und *Games with a Purpose*

Fächerübergreifende Bildungsfelder sind:

- Marketing & Management (beim Organisieren von Turnieren)
- Lösung technischer Probleme
- Streaming / Darstellung

### Mögliche Diskussionsansätze:

Mindmap erstellen: Was lerne ich in Videospielen? Hilft mir das im realen Leben? (Bsp.: Umgang / Einteilung von Ressourcen)

Was sind meine Lieblingsprotagonisten? Identifiziere ich mich mit ihnen? Wenn ja, warum? Was kann ich von ihnen lernen?

Welche „versteckten“ Informationen finde ich in Videospielen? z.B.: historische Informationen bei *Assassin's Creed*



## Probleme von Videospiele

### Mögliche Problematiken:

- Technik
- Bewegung
- Gewalt in Videospiele
- Kommunikation
- Glücksspiel und Computerspielsucht





## Problem: Technik

- Nicht alle Kinder und Jugendlichen haben die gleichen technischen Voraussetzungen
- Offen darüber reden, wenn jemand aufgrund mangelnder Technik nicht teilnehmen kann

### **Mögliche Diskussionsansätze:**

Im Vorfeld sicherstellen, dass notwendige Technik bei Teammitgliedern vorhanden ist

Für die Klasse: Liste, wo in Kiel Technik kostenfrei nutzbar ist





## Problem: Bewegung

- Gaming kann oft mit einem Bewegungsmangel einhergehen
- Langes Sitzen am Bildschirm ist belastend für Rücken, Augen und Gelenke

### **Mögliche Diskussionsansätze:**

Mit Team auch andere Sachen unternehmen, z.B. Fußball spielen, Besuch im Freibad, Lasertag

Computerspiele sammeln, die Bewegung und Spielen verbinden (Wii, Pokemon Go,...)

Regelmäßige (Bewegungs-) Pausen einplanen



## Problem: Gewalt in Videospiele

- Studienlage: Videospiele machen nicht aggressiv oder gewalttätig (siehe Quellen-Folie für tiefgreifendere Informationen)
- Rocket League und Overcooked 2 sind ab 6 Jahren freigegeben und sind im Bezug auf Gewaltdarstellungen unbedenklich (Autos können bei Rocket League bei Kollisionen explodieren)

### **Mögliche Diskussionsansätze:**

Über Erfahrungen austauschen (Welche Spiele werden gespielt? Welche Gewaltszenarien werden als schlimm empfunden, welche als weniger schlimm?)

Erfahrungen über Wut bei Videospiele besprechen (Was macht wütend? Wie kann man damit umgehen?)



## Problem: Kommunikation

- Chats in Videospiele können für Diskriminierung, Cybermobbing und verbale Angriffe genutzt werden
- Wettbewerbssituation kann nervenaufreibend sein  
→ hat Auswirkungen auf Kommunikation

### Mögliche Diskussionsansätze:

Teamregeln ausweiten

Was nervt im Chat, was ist in Ordnung?

Wie kann man in Stresssituationen gut und sachlich kommunizieren?

Respekt im Wettkampf – wie geht man gut mit dem Gegnerteam um?



## Problem: Computerspielsucht

- Laut Studien sind in Deutschland zwischen 2 und 4% der Bevölkerung computerspielsüchtig (nicht nur Kinder und Jugendliche)
- Wichtig: über Symptome informieren → WHO führt Computerspielsucht als medizinische Krankheit (siehe Quellen-Folie für weitere Informationen)

### Mögliche Diskussionsansätze:

Wie lange spielt ihr täglich Computerspiele?  
(Bspw. Mit Darstellung anhand einer Zeitleiste im Klassenraum)

Was würdet ihr sonst stattdessen machen?

Wo kann man außerhalb vom Computerspielen eine gute Zeit mit Freunden verbringen? (Bspw. Escape-Rooms)

Spieleabend mit Offline-Spielen (jede\*r bringt Lieblingsspiel mit)



## Problem: Glücksspiele & Loot-Boxen (1)

- Loot Boxen und Glücksspielmechaniken werden in Videospiele immer populärer (FIFA Ultimate Team)
- Loot Box bezeichnet digitale Schatzkisten, die durch Spielerfolg verdient oder durch Echtgeld erworben werden können und neue Kostüme oder Spielvorteile beinhalten – der Inhalt wird zufällig bestimmt!
- Für bestimmtes Kostüm oder großen spielerischen Vorteil müssen meist viele Boxen geöffnet werden
- Loot Boxen müssen meist mit virtueller Währung gekauft werden, die zuvor mit Echtgeld erworben wurde → so wird der reale Gegenwert der Loot Box „verschleiert“
- Gerade bei scheinbar kostenlosen Mobile Games auf dem Smartphone finden Loot Boxen und Glücksspielmechaniken Gebrauch
- Auch im Livestreaming wird das Thema Onlinecasino immer beliebter
- Bild mit Glückspielautomat im Mobile Game einfügen



## Problem: Glücksspiele & Loot-Boxen (2)

### Mögliche Themenfelder:

Loot Boxen als Thema aufgreifen und diskutieren (Gebt ihr Geld für Loot Boxen aus? Warum?)

Unterschiede zwischen Casinos in Realwelt und Glücksspiel in Computerspielen herausarbeiten.

Berechnen, wie viel Geld Loot Boxen in bekannten Spielen kosten – anschließende Diskussion über den Wert → wie hoch ist der eigentliche Spielpreis?



## Links zum Weiterlesen und -bilden:

- <https://webcare.plus/digitale-spiele-paedagogisch-nutzen/>
- <https://www.bmfsfj.de/bmfsfj/service/publikationen/digitale-spiele-paedagogisch-beurteilt-176816>
- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Overcooked-2.5665.de.1.html>
- <https://www.spieleratgeber-nrw.de/Rocket-League.4530.de.1.html>
- <https://www.spielsucht-therapie.de/computerspielsucht/>
- <https://games-im-unterricht.de>
- <https://www.bildung.digital/artikel/serious-games-spielerisch-ernste-inhalte-vermitteln>

### Lokale Fortbildungen zum Thema:

- <https://akjs-sh.de/events/fortbildung-jugendschutz-im-e-sport/>
- [https://e-sport.sh/trainer\\_innenausbildung/](https://e-sport.sh/trainer_innenausbildung/)
- <https://www.oksh.de/mitmachen/lernen/mk-fuer-eltern/gametreff/>



## Weiterführende Quellen:

- [https://fachportal.lernnetz.de/files/Fachanforderungen%20und%20Leitf%C3%A4den/Sek.%20I\\_II/Fachanforderungen/Erg%C3%A4nzung\\_zu\\_den\\_Fachanforderungen\\_Medienkompetenz\\_-\\_Lernen\\_mit\\_digitalen\\_Medien.pdf](https://fachportal.lernnetz.de/files/Fachanforderungen%20und%20Leitf%C3%A4den/Sek.%20I_II/Fachanforderungen/Erg%C3%A4nzung_zu_den_Fachanforderungen_Medienkompetenz_-_Lernen_mit_digitalen_Medien.pdf)
- [https://www.hf.uni-koeln.de/data/eso/File/Schaefer/Vorlesung\\_Spiel.pdf](https://www.hf.uni-koeln.de/data/eso/File/Schaefer/Vorlesung_Spiel.pdf)
- <https://www.geo.de/wissen/gesundheit/18260-rtkl-gesundheit-wie-schaedlich-ist-das-sitzen-studien-liefern-erschreckende>
- <https://it-talents.de/it-karriere/computerarbeit-und-die-gesundheitlichen-risiken/>
- <https://www.heise.de/news/10-Jahres-Studie-Gewalthaltige-Computerspiele-machen-nicht-aggressiver-5001938.html>
- <https://www.swr3.de/aktuell/fake-news-check/gaming-computer-gewalt-100.html>
- <https://usk.de/usktitle/44983/>
- [https://usk.de/?language=&rating=&genre=&platform=&jump=usktitle&post\\_type=usktitle&s=Overcooked+2](https://usk.de/?language=&rating=&genre=&platform=&jump=usktitle&post_type=usktitle&s=Overcooked+2)
- <https://dr-armin-kaser.com/computerspiel-sucht/statistik/haufigkeit-zahlen/>
- <https://www.lmz-bw.de/medienbildung/themen-von-a-bis-f/digitale-spiele/computerspielsucht/>
- <https://gamezine.de/computerspiele-foerdern-kognitive-faehigkeiten.html>
- <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/lootboxen-in-games-was-hinter-dem-angeblichen-verbot-steckt-a-1193429.html>





## Was ist das LEZ SH?

- Landeszentrum für E-Sport und Digitalisierung
- Ehrenamtsteam aus 35 Personen
- Projektbezogene Arbeit mit diversen Bildungsträger\*innen und Partner\*innen
- Beispiele: Firmenclash in der Digitalen Woche Kiel 2022; Begleitung der E-Sport-Landesmeisterschaften; Integrations- und Inklusionsprojekte
- Geschultes Team, um kompetente Betreuung von Projekten zu gewährleisten

Mehr Informationen auf unserer Website: [www.lez.sh](http://www.lez.sh)  
Bei Rückfragen oder Interesse sind wir unter [info@lez.sh](mailto:info@lez.sh)  
erreichbar!



Das erste offizielle  
**E-Sport-Landeszentrum Deutschlands**



**Das Team des LEZ SH freut über die Teilnahme und Weiterverbreitung des Events!**

**Kiel.** Sailing.City.  
**Kiel**

SH   
Schleswig-Holstein  
Ministerium für Inneres,  
Kommunales,  
Wohnen und Sport