

Argumentarium Wahlfachangebot «Gaming und E-Sport»

Wieso soll unsere Schule das Wahlfach «Gaming und E-Sport» anbieten?

- Weil Gaming zum Alltag von Kindern und Jugendlichen gehört und Medienbildung angehalten ist, sich an der medialen Realität der Kinder und Jugendlichen zu orientieren (Anschluss der Schule an gesellschaftliche Entwicklung). Elektronische Spiele und der professionelle Bereich des E-Sports prägen die mediale Welt weit über den Bereich der Unterhaltung hinaus (Stichworte: Gamification, Serious Games).
- Videospiele vereinen die verschiedensten Aspekte der heutigen Medienwelt. Am Beispiel von Computerspielen können Grundlagen der Medienbildung thematisiert und gefördert werden, z.B. ausgewogene Freizeitgestaltung, Kommunikation im Netz, Suchtverhalten, um nur einige zu nennen. Darüber hinaus können auch andere Fächer wie Fremdsprachen (Englisch) oder Geschichte sowie übergeordnete Kompetenzen wie strategisches Denken, Flexibilität etc. thematisiert und in die Unterrichtseinheit eingebunden werden.
- Mit der Unterrichtseinheit «Gaming und E-Sport» kann ein wertvoller Beitrag zu einer selbstverantwortlichen Mediennutzung geleistet werden.

Gemäss der [JAMES-Studie 2022](#) spielen über 79 Prozent der Schweizer Jugendlichen zumindest ab und zu Videogames. Bei den männlichen Jugendlichen sind es sogar 93 Prozent, die an mehreren Tagen pro Woche spielen. Gaming gehört zum Alltag und zu den liebsten Freizeitbeschäftigungen von Jugendlichen – weltweit. Auch bei Schweizer Schülerinnen erfreut sich die interaktive Unterhaltung wachsender Beliebtheit und liegt aktuell bei 65 Prozent. Die Medienbildung ist angehalten, sich an der Realität der Kinder und Jugendlichen zu orientieren, und genau das tut dieses Wahlfachangebot.

Wer «Gaming und E-Sport» hört und nur ans Gamen denkt, nimmt nur die Spitze des Eisbergs wahr. Praktisch jedes Modul verfügt zwar über eine Spielsequenz, aber die Unterrichtseinheit verfolgt primär eine Einordnung des Mediums «Videospiele» in einen gesellschaftlichen, wirtschaftlichen und kulturellen Kontext.

Die online kostenlos verfügbaren Unterlagen von «Gaming und E-Sport» bringen das Thema in Form eines Wahlfachangebotes ins Klassenzimmer. Es ermöglicht Schülerinnen und Schülern eine vertiefte und differenzierte Auseinandersetzung mit ihrer Freizeitaktivität. Dabei wird eine positiv-kritische Herangehensweise gewählt, in der sowohl die Chancen als auch die Risiken von Computerspielen betrachtet werden.

Games sind ein Hybridmedium, das sich aus den Elementen verschiedener Medien wie Film, Animation, Kunst, Musik und ihrem Alleinstellungsmerkmal, der Interaktivität, zusammensetzt. Diese Eigenschaften ermöglichen eine Einbindung von diversen Anknüpfungspunkten aus dem Lehrplan 21:

Medien und Informatik

- Sich in der physischen Umwelt sowie in medialen und virtuellen Lebensräumen orientieren und sich darin entsprechend den Gesetzen, Regeln und Wertesystemen verhalten: [MI.1.1](#)

- Medien interaktiv nutzen sowie mit anderen kommunizieren und kooperieren: [MI.1.4](#)
- Aufbau und Funktionsweise von informationsverarbeitenden Systemen verstehen: [MI.2.3](#)
- Umgang mit Daten: [MI.2.1](#) / [MI.2.3](#)

Ethik, Religion, Gemeinschaft

- Menschliche Grunderfahrungen beschreiben und reflektieren: [ERG.1.1](#)
- Können Werte und Normen erläutern, prüfen und vertreten: [ERG 2.1](#)
- Können Geschlecht und Rollen reflektieren: [ERG 5.2](#)

Englisch als 2. Fremdsprache ([Passepartout Lehrplan](#))

- Geschichten in der Fremdsprache erfahren und erschliessen, Seite 30
- Der Fremdsprache ausserhalb des Fremdsprachenunterrichts begegnen, Seite 30
- Neuen Inhalten in der Fremdsprache begegnen, Seite 30

Das Wahlfachangebot setzt sich aus acht Modulen zusammen, die in «pfannenfertige» Lerneinheiten aufgeteilt sind. Kommentare und weiterführende Informationen für Lehrpersonen sind im eingeloggten Modus für Lehrpersonen direkt in der Schüler:innen-Ansicht eingebaut. Der Vorbereitungsaufwand für die Lehrpersonen ist minimal und setzt keine Vorkenntnisse im Bereich «Gaming» voraus.

Auch auf Seiten der Infrastruktur wird ein pragmatischer Lösungsansatz gewählt. Optimal sollten für das Wahlfach ausreichend Computer oder Laptops zur Verfügung stehen. Alternativ können die Schülerinnen und Schüler ihr eigenes Tablet oder Smartphone benutzen (Bring your own device). Einzig: Bei Gaming-Aktivitäten ist ein Internetanschluss mit ausreichender Performance unabdingbar. Hier müsste im Vorfeld abgeklärt werden, ob ein entsprechender Zugriff an der Schule offen ist. Ist dies nicht möglich, kann auch ein über ein Smartphone erstellter Hotspot temporär Abhilfe schaffen.

Das Wahlfachangebot «Gaming und E-Sport» holt Jugendliche dort ab, wo sie sind. Es bietet Anknüpfungsmöglichkeiten für verschiedene Fächer. Es fördert die Medienkompetenz und den differenzierten Umgang mit dem wegleitenden Unterhaltungsmedium der Gegenwart – und wohl auch der Zukunft. Nicht umsonst hat Microsoft Anfang 2022 den grössten Kauf in der Firmengeschichte getätigt, als das Unternehmen den Game-Verlag Activision Blizzard für fast 70 Millionen US-Dollar erworben hat. Grund: «Gaming ist die dynamischste Unterhaltungskategorie auf allen Plattformen und wird eine Schlüsselrolle bei der Entwicklung von Metaverse-Plattformen spielen», sagte Microsoft-CEO Satya Nadella. Und wenn wir schon dabei sind: Auch das Metaversum gehört bereits zum Stoff des Wahlfachangebotes, denn dessen Inhalte werden mehrmals pro Jahr aufdatiert.