

# ESports im Schulunterricht

Jérôme Mägli

Pädagogische Hochschule Bern

## FRAGESTELLUNG

- Inwiefern lässt sich ESport in den Alltag der Schule integrieren?
- Welche Voraussetzungen und Bedingungen bestehen dabei an den ESport-Titel?
- Welche Informationen müssen den Eltern kommuniziert werden?
- **Wird dadurch eine mögliche Videospielesucht gefördert?**
- **Inwiefern lassen sich überfachliche Kompetenzen mit spielerischem Ansatz erweitern?**

## VORGEHEN

- Online-Fragebogen (Vorher/Nachher Vergleich)
- Selbst- und Fremdevaluation in kleinen Gruppen
- Unterrichtseinheit mit 6 Lektionen während Medien und Informatik
- Lernjournal als formative Beurteilung (vier Einträge mit eigener Reflexion)
- Einsatz des Handyspieles «Brawl Stars»
- 15-20 Min Spielzeit pro Lektion in gleichbleibenden Teams
- Spielen in der Klasse gegeneinander

## FAZIT

**ESports lässt sich im normalen Unterricht einsetzen und bringt eine Abwechslung in den Schulalltag.**

**Überfachliche Kompetenzen können durch ESports behandelt und gefördert werden. Jedoch fließen andere Lektionen ebenfalls in die Evaluation ein.**

**Faire und ausgeglichene Gruppen sind essenziell für die Motivation in der Klasse**

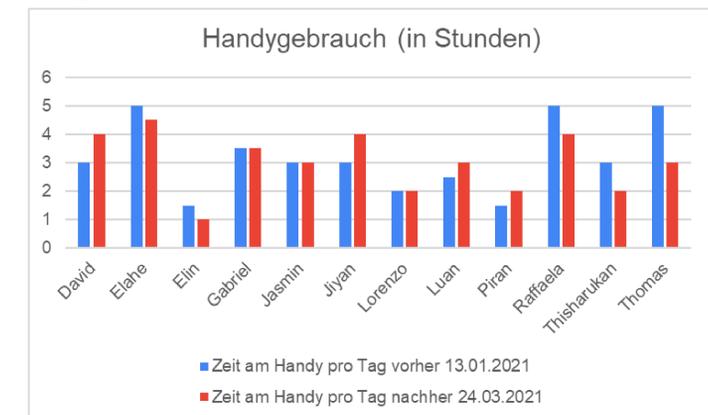


## RESULTATE

Verbesserungen bei 9 von 12 SuS in den überfachlichen Kompetenzen (grün: Verbesserung, rot: Verschlechterung)

	Personale Kompetenzen	Soziale Kompetenzen	Methodische Kompetenzen	Summe
Jasmin	-11	-10	-8	-29
Piran	-2	8	1	7
Jiyan	-5	-1	-7	-13
Thomas	9	15	10	34
Elahe	2	-12	-9	-19
Thisharukan	-4	-3	2	-5
Gabriel	-3	-2	-8	-13
Luan	1	-3	12	10
Elin	-2	4	-8	-6
Raffaella	-11	-15	-9	-35
Lorenzo	-5	-12	-6	-23
David	-5	-1	-6	-12

Abnahme des Bildschirmzeit bei 5 SuS, Zunahme bei 4, Durchschnitt von 3.17h auf 3h gesunken



## ERKENNTNISSE

- ✓ Einbettung und Umsetzung möglich
- ✓ Kurze Spieleinheiten eignen sich besser
- ✓ Freude der SuS während der gesamten Unterrichtseinheit
- Andere Fächer wirken sich auf die Auswertung aus