

# Digitale Grundbildung



Playmit-Urkunde DIGITAL 4.0



## Monatsthema #4

In Kooperation mit:





# Lehrbücher + Hefte für Lehrende

## Bestellinformation

Allgemeine Bedingungen: Pro Schule können **5 Lehrbücher für Schüler** kostenlos bestellt werden.

Online-Bestellung unter: [www.playmit.com/buch](http://www.playmit.com/buch) (Gratisexemplare NUR für Schulen in Österreich mit Schulkennzahl).

**Tipp: Viele Schulen bestellen die Lehrbücher für Schüler als „Unterrichtsmittel eigener Wahl“**

**Empfehlung: Schüler sollten ihr jeweils persönliches Exemplar des Lehrbuchs DIGITAL 4.0 besitzen, damit sie sowohl im schulischen/beruflichen Kontext als auch privat jederzeit darauf als Ratgeber und Nachschlagewerk zurückgreifen können.**

### Schnupper-Paket

**5 Stück Gratis-Lehrbücher** mit Anwendungsbeispielen.

Es fallen nur die Versandkosten von **15,80 €** an.

Bezahlung der Versandkosten im Voraus.

Rechnung über Versand wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf www.playmit.com/buch](http://www.playmit.com/buch)

### Starter-Paket

**30 Lehrbücher** für Schüler (92 Seiten)

**1 Gratis-Heft** für Lehrende (132 Seiten)

Versand kostenlos, Bezahlung im Voraus.

Rechnung wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf www.playmit.com/buch](http://www.playmit.com/buch)

Preise auf [www.playmit.com](http://www.playmit.com)

### Kleines Schul-Paket

**60 Lehrbücher** für Schüler (92 Seiten)

**5 Gratis-Hefte** für Lehrende (132 Seiten)

Versand kostenlos, Bezahlung im Voraus.

Rechnung wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf www.playmit.com/buch](http://www.playmit.com/buch)

Preise auf [www.playmit.com](http://www.playmit.com)

### Großes Schul-Paket

**90 Lehrbücher** für Schüler (92 Seiten)

**6 Gratis-Hefte** für Lehrende (132 Seiten)

Versand kostenlos, Bezahlung im Voraus.

Rechnung wird automatisch beigelegt.

[Printexemplar durchblättern und bestellen auf www.playmit.com/buch](http://www.playmit.com/buch)

Preise auf [www.playmit.com](http://www.playmit.com)



**Lehrbuch für Schüler**

lt. Lehrplan, Beispiele aus der Praxis, Arbeitsaufträge + QR-Link zu Quizfragen.

**Heft für Lehrende**

mit Unterrichts-vorbereitung, Arbeitsaufträgen, Arbeitsblätter + Lösungen



Angebot gültig, solange der Vorrat reicht. Versandkosten bestehen aus: Porto, Personalaufwand und Verpackungsmaterial.

## Arbeitsanregungen zu

# eSports – Virtuelle Wettkämpfe an Computer und Konsole

### Sek I

**1** Sammeln Sie mit Ihren SchülerInnen alle Begriffe, die ihnen zum Stichwort „Sport“ einfallen. Lassen Sie ihnen ungefähr 7 bis 10 Minuten dafür Zeit. Vermutlich wird „eSports“ nicht von den SchülerInnen genannt. Ergänzen Sie diesen Begriff nach dem Zeitraum, den Sie vorgegeben haben und fragen Sie Ihre SchülerInnen, was man sich darunter vorstellen kann. Sollte niemand wissen, was eSports ist, lassen Sie ruhig Vermutungen anstellen und auch begründen, warum die SchülerInnen glauben, dass dies eine Definition sein könnte. Sollten Sie SchülerInnen haben, die wissen, was eSports ist, lassen Sie diese als ExpertInnen die MitschülerInnen informieren. Ergänzen Sie selbst mit einigen Begriffen und Termini rund um eSports oder lassen Sie die SchülerInnen gegebenenfalls dazu recherchieren (z. B. welche Vereine gibt es, welche Disziplinen, welche Wettbewerbe und Preisgelder). Es ist auch möglich, die SchülerInnen in Gruppen zu unterschiedlichen Bereichen recherchieren zu lassen und danach die Informationen zu teilen. Die Ergebnisse können auch auf Postern oder digital dargestellt werden (z. B. über [Popplet](#) oder [Canva](#)) und damit eine Präsentation oder Ausstellung gemacht werden.

**2** Wenn Ihre SchülerInnen schon grundlegende Informationen über eSport gesammelt haben (oder bereits über ausreichendes Vorwissen verfügen), lassen Sie sie eine Diskussionsrunde vorbereiten (z. B. mit dem Thema „eSports ist doch kein Sport“). Folgende Rollen könnte es beispielsweise dabei geben: eSportlerIn, VertreterIn eines eSport-Vereins, traditionelle/r SportlerIn (z. B. FußballerIn, SkisportlerIn, SchwimmerIn), VertreterIn eines traditionellen Sportvereins, ReporterIn einer Sportsendung, VertreterIn eines Sponsors für eSports, VertreterIn einer Firma, die eSports sponsert, Arzt/Ärztin. Jene SchülerInnen, die in der Diskussionsrunde keine aktive Rolle haben, erhalten Beobachtungsaufgaben (z. B. Notieren, welche Argumente gebracht werden, wie auf Argumente anderer TeilnehmerInnen reagiert wird) bzw. sind ZuschauerInnen, die sich in die Diskussion mit Fragen bzw. Argumenten aktiv einbringen sollen. Die Moderation der Diskussion wird entweder von der Lehrperson oder einer/einem SchülerIn übernommen. Die genaue Ausarbeitung der Rolle (Name, Alter, Eröffnungsstatement) kann den SchülerInnen überlassen werden. Wichtig ist, dass genügend Vorbereitungszeit gegeben wird, um sich auf die Rolle vorzubereiten (eventuell als Hausübung). Wenn das technische Equipment zur Verfügung steht, kann die Diskussionsrunde aufgezeichnet und danach analysiert werden. Achtung: Sollten

Sie vorhaben, die Diskussionsrunde zu veröffentlichen (auf Webseite, Zeigen bei Tag der offenen Tür, Elternabend etc.) vergessen Sie nicht, die Zustimmung der SchülerInnen und deren Erziehungsberechtigten einzuholen.

Hinweis: In höheren Schulstufen (auch in der Sek II) eignet sich diese Aufgabe auch im fremdsprachlichen Unterricht.

### Sek II

**1** Wenn Ihre SchülerInnen bereits grundlegendes Wissen über eSports haben (siehe dazu beispielsweise die Arbeitsanregungen der Sek I), überlegen Sie gemeinsam, welche wirtschaftlichen Bereiche vom Sektor eSports profitieren (motivieren Sie Ihre SchülerInnen, nicht nur an die eSportlerInnen und die Sponsoren zu denken, sondern auch an die Orte, wo eSports Wettkämpfe ausgetragen werden, Spielehersteller, Verpflegung, Verkehrsmittel etc.). Sie können auch konkret eine Veranstaltung hernehmen und anhand dieser die SchülerInnen recherchieren und überlegen lassen, was dies für die unterschiedlichen wirtschaftlichen Bereiche bedeutet. Durch eine Online-Suche findet man eSports-Veranstaltungen im nationalen und internationalen Bereich. Im Anschluss an die Recherche soll von den SchülerInnen argumentiert werden, ob eSport für Österreich (oder ein anderes gewähltes Land) auch wirtschaftliche Bedeutung hat und ob daher eine Förderung (vom wirtschaftlichen Standpunkt her) Sinn macht.

Hinweis: Ähnliche Aufträge können auch aus Sicht der Gesundheit, der Förderung von sozialen Kompetenzen (viele eSports-Wettbewerbe sind Teambewerbe) etc. gegeben werden.

**2** Lassen Sie Ihre SchülerInnen einen eSports-Wettbewerb planen (dies kann entweder als theoretische Planung oder als tatsächliche Durchführung (schulintern oder schulübergreifend bzw. öffentlich) gemacht werden). Hier soll neben einer Liste, was alles dafür notwendig ist in Ressourcen (Ort, Personal, Verpflegung) auch daran gedacht werden, welche Genehmigungen notwendig sind, wie die Werbung betrieben wird, wie es mit Lizenzen für die verwendeten Computerspiele, Presse, Rechte für Aufnahmen und Übertragungen etc. aussieht. Dazu können in einem ersten Schritt Recherchen über kleinere oder größere nationale eSports-Veranstaltungen gemacht werden. Um die Kosten und Einnahmen zu kalkulieren, müssen die SchülerInnen von zahlreichen Firmen und Behörden Informationen einzuholen. Diese Arbeitsanregung kann projektartig durchgeführt werden. Es ist darauf zu achten, dass eine tatsächliche Durchführung viele Arbeitsstunden beinhalten wird, für die SchülerInnen aber sicherlich ein unvergessliches Erlebnis darstellt.



---

## Impressum

Playmit GmbH, Hetzgasse 26/1–3, 1030 Wien. FN394766p.

Kontakt: [hubert.hilgert@playmit.com](mailto:hubert.hilgert@playmit.com)

© Playmit GmbH, Hetzgasse 26/1–3, 1030 Wien. Alle Rechte vorbehalten. Jede Art der Vervielfältigung – auch auszugsweise – ist gesetzlich verboten. Es gelten die AGB von [www.playmit.com](http://www.playmit.com).

Coverphoto: [shutterstock\\_175257140@LStockStudio](https://www.shutterstock.com/stock-photo-image-image-id=175257140)

Haftungsausschluss: Trotz sorgfältiger Recherchen wird für die Richtigkeit der Inhalte keine Haftung übernommen.

Dieses „Monatsthema zur digitalen Grundbildung“ wurde erstellt von HS-Prof.<sup>in</sup> Mag.<sup>a</sup> Dr.<sup>in</sup> Sonja Gabriel, MA MA. Ein herzliches Dankeschön für die professionelle Umsetzung.