



[Link til materialet](#)

# E-Sport - gaming oder Sport?

Læremidlet	E-Sport – gaming oder Sport?
Medietyper(r)	Tv-udsendelse - ZDF
Fag	Tysk
Målgruppe	9.-10. klasse.

## Fagligt fokus

**Hvad?** PUR+ er et tysk vidensmagasin, som behandler forskellige emner. I denne udsendelse er det forholdet mellem e-sport og almindelig sport, som er omdrejningspunktet. E-Sport - gaming oder Sport? stiller spørgsmål ved, om e-sport kan betegnes som sport. I udsendelsen undersøger man, på hvilke områder e-sport og almindelig sport kan sammenlignes.

**Hvorfor?** Arbejdet med temaet sport kan åbne for snakken om, hvad fællesskab og sociale færdigheder kan bidrage til i sportslige sammenhænge. At dyrke sport kan være med til at udveksle vigtige livsfærdigheder, og dine elever ville kunne bruge dem selv i samtalen, da mange dyrker en form for sport. Samtidig vil du kunne få fat i gamer-eleverne, som vil kunne snakke med om, hvorvidt e-sport er gaming eller sport. Eleverne vil kunne genkende det at sætte sig mål og arbejde henimod dem og håndtere både succeser og fiaskoer. Emnet kan også være relevant i forhold til afgangsprøverne, da emnet lægger op til forskellige diskussioner om, hvorvidt e-sport er sport eller ej med et autentisk sprog.

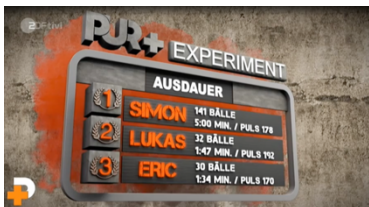
**Hvordan?** I arbejdet med udsendelsen kan eleverne få en fornemmelse af, at e-sport kræver samarbejde og effektiv kommunikation. Ydermere vil eleverne kunne forholde sig til den sundhed, som det kræver for at være en sportsudøver. Om de spiller computerspil eller dyrker fodbold, møder man mange paralleller.

Du kan med dine elever diskutere vigtigheden af fysisk aktivitet og mental sundhed i forhold til e-sport. I udsendelsen kan eleverne arbejde med forskellige problemstillinger, som lægger op til en diskussion af disse forhold.

Til den pædagogiske vejledning hører et elevmateriale, hvor eleverne kan arbejde med forskellige spørgsmål, som omhandler e-sport og beach volley. Eleverne kan også kan drage paralleller mellem deres egen(e) sportsgren(e).

Elever kan arbejde med kapitelmærkningerne, hvor spørgsmål af forskellige art findes. Disse findes på posten i mitCFU.

Ud over dette kan eleverne arbejde med forskellige opgaver før, under og efter udsendelsen.



Følgende punkter i kapitlemærkningen kan eleverne arbejde med. De giver et godt overblik over temaet:

- Macht E-Sport es schon zu einem richtigen Sport? (01:46 - 03:35).
- Wie man sich körperlich fit hält. (03:36 - 03:48).
- Fitness und Ernährung. (08:21 - 09:58).
- Viele Parallelen zwischen E-Sport und anderen Sportarten – Das Experiment. (10:52 - 20:55).

Der er mulighed for, at eleverne kan se de enkelte eksperimenter, hvis der ikke er tid til at se dem alle sammen. Det kunne også være en mulighed at dele eleverne op i grupper, hvor de kunne arbejde med de forskellige test i udsendelsen.

- Los geht's mit einem Wahrnehmungstest am Computer. (12:40 - 15:00).
- Los geht's mit einem Auge-Hand-Koordinations-Test. (15:05 - 17:00).
- Los geht's mit einem Ausdauer-Test. (17:05 - 19:00).
- Was sagen die Ergebnisse? (19:02 - 20:55).

## Idéer til undervisningen

**Før:** Du kan gennemgå ordforrådet i opgaverne, så eleverne er med på, hvad chunks og ord betyder. I elevmaterialet kan eleverne arbejde med en brainstorm til emnet efterfulgt af to små skriveopgaver.

**Under:** Der er lavet kapitlemærkninger til udsendelsen med tilhørende opgaver. Her arbejdes med forskellige typer af spørgsmål. Eleverne kan opdeles i grupper i den sidste del af udsendelsen, hvor de kan vælge en af "prøverne", som bliver omtalt i udsendelsen, og som deltagerne i udsendelsen skal deltage i for at undersøge, om e-sport er en sportsgren.

**Efter:** Udover at eleverne kan arbejde med opklarende spørgsmål, kan du finde en task-opgave, hvor de skal lave en undersøgelse.