

Ausbildungscurriculum

zur

E-Sport-Trainer

C-Lizenz

1. Generelle Ausbildungsziele

Die C-Trainer-Lizenz E-Sport-Training verfolgt einen kompetenzorientierten Ansatz. Im Vergleich zu einem wissensorientierten Ansatz, stellt dieser Ansatz die Person und die jeweiligen Anforderungen des Tätigkeitssettings in den Vordergrund, wodurch der Anteil der reinen Wissensvermittlung abnimmt. Ziel ist es, Kompetenzen der Trainer*innen auf den vier Ebenen Fachkompetenz, sozial-kommunikative Kompetenz, personale Kompetenz sowie Methoden- und Vermittlungskompetenz weiterzuentwickeln. Die übergeordneten Ausbildungsziele auf den einzelnen Kompetenzebenen gliedern sich wie folgt auf.

Aufbau von Fachkompetenz in:

- Grundlegendem trainingswissenschaftlichem Fachwissen
- E-Sport-spezifischem Fachwissen zu Spielegenres, Regelwerken von Turnier- und Liegensystemen, Jugendschutzbestimmungen im Rahmen von Games
- Grundlegendem sport- und medienpädagogischen Fachwissen
- Grundlegendem anatomischen Wissen
- Grundlegendem Fachwissen zu kognitiver Leistungsfähigkeit und sportpsychologischen Faktoren im E-Sport
- Möglichkeiten zur Verhaltensprävention zur Vorbeugung von körperlichen Beschwerden durch Bewegungsmangel oder Verhaltensstörungen durch zu hohe Spielzeiten (Suchtprävention)
- Möglichkeiten zur Verhältnisprävention durch Sicherheitsstandards
- Möglichkeiten zur Prävention von Aggression, Diskriminierung und sexualisierter Gewalt

Weiterentwicklung sozial-kommunikativer Kompetenzen durch:

- Reflektion der Trainerrolle innerhalb von Vereinen und kommerziellen E-Sport-Organisationen
- Reflektion der Verhaltensweisen und Verantwortlichkeiten in Online- und Offline-Settings des E-Sports
- Aufbau eines Rollenverständnisses von Trainer*innen als Führungspersonen
- Reflektion von Kommunikationsprozessen in der Arbeit als Trainer*in
- Reflektion von empathischem Verhalten
- Aufbau eines Verständnisses von Teams und deren Gruppendynamiken

Weiterentwicklung personaler Kompetenzen durch:

- Reflektion des eigenen Auftretens vor Gruppen und Übung des Sprechens vor Gruppen
- Reflektion der eigenen rhetorischen Fähigkeiten
- Reflektion der Erwartungen und Verantwortungsbereiche innerhalb von Organisationen
- Reflektion von vertrauensvollen Beziehungen innerhalb von Teams und Möglichkeiten zum Aufbau dieser

Aufbau von Methoden- und Vermittlungskompetenz durch:

- Kennenlernen E-Sport-spezifischer Trainingsmethoden
- Reflektion von Training in Online- und Offline-Settings
- Kennenlernen verschiedener Visualisierungsmöglichkeiten im Trainingskontext
- Aufbau eines Methoden-Pools zur Trainingsplanung und Trainingsdokumentation
- Kennenlernen altersgerechter Vermittlungsstrategien

2. Ausbildungsumfang

Die E-Sport-Trainer C-Lizenz hat einen Gesamtumfang von 125 Unterrichtseinheiten (UE). Jede Unterrichtseinheit hat eine Länge von 45 Minuten.

Die 125 UE teilen sich in 6 thematisch gebündelte Blockmodule auf, die, bis auf das Blockmodul 1 *Grundlagen des E-Sport-Trainings* (25 UE), alle einen Umfang von 20 UE haben.

3. Teilnahmebedingungen und Lizenzierungsvoraussetzungen

Die Teilnahme an der Trainerausbildung ist ab dem Alter von 16 Jahren möglich. Aus Jugendschutzgründen wird vor diesem Hintergrund kein Bildmaterial aus Games mit der Alterseinstufung FSK 18 zu Schulungszwecken verwendet. Daneben gibt es keine andere Voraussetzung zur Teilnahme.

Um die Lizenz erhalten zu können, muss ein aktueller Erste-Hilfe-Schein (nicht älter als 2 Jahre), ein einfaches polizeiliches Führungszeugnis sowie die Selbstverpflichtung zur

Prävention von sexueller Gewalt und Diskriminierung des ESBD unterschrieben vorgelegt werden. Zusätzlich muss die Lizenzprüfung mit mindestens 50% der Gesamtpunktzahl bestanden werden.

4. Strukturaufbau und Curriculum

Blockmodul 1: Grundlagen des E-Sport-Trainings (25 UE)

Titel des Einzelmoduls	Grundlagen des E-Sports
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Grundlegendes Verständnis über den E-Sport, dessen Historie und Organisationsformen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Definition E-Sport • Zahlen und Fakten zum E-Sport: Spieler*innen, wirtschaftliche Kennzahlen • Spielegenres • Geschichte des E-Sports • Organisationformen im kommerziellen und nicht-kommerziellen E-Sport • E-Sport als Breitensport • Aktueller politischer Stand

Titel des Einzelmoduls	Grundlegende Trainerfähigkeiten
UE/Workload in Stunden	4/3h
Zu erwerbende Kompetenzen	Grundlegendes Verständnis des Anforderungsprofils von Trainer*innen im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in Führungsstile • Einführung in Trainingsmethodik • Kompetenzebenen im E-Sport • Rollenbild und Rollenverständnis von Trainer*innen in Organisationen • Vorbildfunktion • Einführung in Trainer*innenkommunikation (Feedback und Konflikte)

Titel des Einzelmoduls	Methoden- und Vermittlungskompetenz
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Grundlegendes Verständnis pädagogischen Handelns und pädagogischer Vermittlungsstrategien
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Ebenen der trainingsdidaktischen Programmatik • Pädagogische Handlungsebenen • Widersprüche pädagogischen Handelns und pädagogischer Erwartungen • E-Sport-bezogene Handlungskompetenz • Weiterführung Trainingsmethodik

Titel des Einzelmoduls	Jugendschutz
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über Jugendschutzbestimmung in Games, E-Sport-Räumlichkeiten und bei E-Sport-Veranstaltungen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Rechtsgrundlagen: Jugendschutzgesetz, Jugendmedienschutz-Staatsvertrag • Jugendgefährdung und Indizierungskriterien • Stufen der Jugendschutzrelevanz bei Games • Alterseinstufung von Games: USK und IARC • Jugendschutzkennzeichen bei Games • Jugendschutzbestimmungen bei E-Sport-Veranstaltungen und öffentlichem Gaming

Titel des Einzelmoduls	Trainingsplanung und Struktur
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Vorgehensweise und Tools zur strukturierten Trainingsplanung im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Einzubeziehende Faktoren bei der Trainingsplanung • Aufbau und Gestaltung eines Trainingsplans • Anpassung der Trainingsplanung • Theorie vs. Praxis im Training • Vermittlung spielspezifischer Inhalte

	<ul style="list-style-type: none"> • Zielsetzung • Online- vs. Präsenztraining • Planung von Bootcamps
--	---

Titel des Einzelmoduls	Diagnostik und Dokumentation von Trainingsfortschritten
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Vorgehensweise und Tools zur Ermittlung eines Leistungsstandes im E-Sport und zur strukturierten Trainingsdokumentation
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten/Tools zur Feststellung eines Leistungsstandes im E-Sport • Möglichkeiten/Tool zur Trainings-/Wettkampfdokumentation • Qualitätssicherungsprozesse auf Ebene von Trainingsgruppen und Teams • Evaluation von Trainings- und Team-Prozessen

Titel des Einzelmoduls	Fähigkeitsschulung und Trainingsplatzergonomie
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Grundlegendes Verständnis motorischer Lernprozesse, koordinativer Fähigkeiten, kognitiver Leistungsfähigkeit, Risiken von Bewegungsmangel sowie einer ergonomischen Trainingsplatzgestaltung
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in motorische Fähigkeiten und motorische Lernprozesse • Modelle koordinativer Fähigkeiten • Bedeutung/Wichtigkeit körperlicher Aktivität im E-Sport • Bewegungsempfehlung für E-Sportler*innen • Ergonomie am Gaming-Platz • Kognitive Leistungsfähigkeit und Einfluss von Bewegung auf diese

Titel des Einzelmoduls	Suchtprävention
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über Suchtpotentiale in Games und Möglichkeiten zur Prävention von Suchtverhalten für Trainer*innen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in den aktuellen Wissensstand der Internet-/Gaming-Disorder • Suchtformen • Entstehung und Ursachen von Suchtverhalten • Internet-/Gaming Disorder • Suchtpotentiale in Games • Präventionsmöglichkeiten für Trainer*innen • Verhaltensansätze bei Auffälligkeiten

Titel des Einzelmoduls	Erste-Hilfe
UE/Workload in Stunden	1/0,75h
Zu erwerbende Kompetenzen	Aufbauwissen zu Erste-Hilfe im E-Sport und Besonderheiten photosensitiver Epilepsie
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Notwendigkeit von Erste-Hilfe im E-Sport-Kontext • Erste-Hilfe-Management in E-Sport-Räumlichkeiten • Photosensitive Epilepsie im E-Sport-Kontext

Titel des Einzelmoduls	Sportpsychologie
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Grundverständnis über sportpsychologische Trainingsverfahren und Teamentwicklungsprozesse
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Einführung in sportpsychologische Trainingsverfahren • Sportpsychologische Trainingsverfahren für Trainer*innen • Phasen der Teamentwicklung nach Tuckman • Einführung in Teamentwicklungsmaßnahmen

Titel des Einzelmoduls	Persönlichkeitsentwicklung
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Grundverständnis zu Rahmenbedingungen und Coachingmethoden, die eine Persönlichkeitsentwicklung der Spieler*innen fördern
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau der Persönlichkeit • Aufbau von Problemlösestrategien • Entwicklung von Resilienz • Konfliktfähigkeit lernen • Selbstwirksamkeit fördern

Blockmodul 2: Arbeitsfeld E-Sport-Trainer*in und Trainingslehre (20 UE)

Tag 1: Arbeitsfeld E-Sport-Trainer*in (10 UE)

Titel des Einzelmoduls	E-Sport im Verein
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis der Vereinsstruktur, grundlegender Unterschiede zwischen traditionellem Sport und E-Sport auf Vereinsebene und der Verantwortungsbereiche von Trainer*innen im Verein
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Die verschiedenen Aufgaben von Vereinen, sowohl für die Gesellschaft als auch für das Individuum • Paragraph 9 als zentraler und essentieller Unterschied zwischen traditionellem Sport und E-Sport • Der Sonderfall von Vereinen mit E-Sport- und traditionellen Sport-Abteilungen. • Die Position von Trainer*innen in einem Verein als Bindeglied zwischen Mitgliedern und Vereinsführung • Verantwortung von Trainer*innen gegenüber den Mitgliedern • Verantwortung von Trainer*innen gegenüber der Vereinsführung

	<ul style="list-style-type: none"> • Die Relevanz von Auftritt und Repräsentation auf Social-Media-Plattformen
--	---

Titel des Einzelmoduls	E-Sport als Business
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis für die verschiedenen Interessensgruppen im E-Sport, potentielle Interessenskonflikte und Kosten-Nutzen-Faktoren im kommerziellen E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Die zwei verschiedenen Formen von Wirtschaftsorganisationen • Die verschiedenen Kostenpunkte, die ein E-Sport-Unternehmen berücksichtigen muss • Die wirtschaftlichen Aufgaben von Trainer*innen in der Mediation • Die berechtigten Erwartungen von Trainer*innen an die Organisation • Die berechtigten Erwartungen eines Unternehmens an Trainer*innen • Die Wichtigkeit der internationalen Verständigung • Die Kontrollposition von Trainer*innen

Titel des Einzelmoduls	Regelwerke
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse über Aufbau und Inhalte von Regelwerken aus E-Sport-Wettkampf und -Ligensystemen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Aufbau eines Regelwerkes • Unterteilungen eines Regelwerkes • Auseinandersetzung mit einem eigenen Regelwerk • Beispiele für Regelwerke aus dem E-Sport • Bedeutung von Regelwerken für Trainer*innen im E-Sport • Grundlagen Ethik- und Verhaltenskodex

Titel des Einzelmoduls	Verhaltensweisen bei Turnieren und Teamreisen
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse zu sportlichem Verhalten bei E-Sport-Wettkämpfen und -ligen und Verantwortungsbereiche von Trainer*innen bei Teamreisen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Auseinandersetzung mit einem Ethik- und Verhaltenskodex und dessen Umsetzung im E-Sport • Ablauf und Organisation einer Teamreise • Vorbereitung, Planung, Umsetzung, Durchführung und Nachbereitung einer Teamreise • Rechtliche Aspekte bei Teamreisen mit Minderjährigen

Titel des Einzelmoduls	Sicherheitsstandards
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse zu Sicherheitskonzepten und Datenschutzstandards im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Relevanz und Aufgaben von Sicherheits- und Datenschutzbeauftragten Personen • Inhalte eines Sicherheitskonzeptes • Zutritts-, Zugangs-, Zugriffs-, Eingabe- und Weitergaberechte im Rahmen eines Sicherheitskonzeptes • Umsetzungs- und Verfügbarkeitsregelungen im Rahmen eines Sicherheitskonzeptes • Verarbeitung personenbezogener Daten nach der DSGVO

Tag 2: Trainingslehre (10 UE)

Titel des Einzelmoduls	Trainingsprinzipien und deren Anwendungsmöglichkeit im E-Sport
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse über trainingswissenschaftliche Grundlagen und wie diese Anwendung im E-Sport finden

Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Trainingswissenschaftliche Grundlagen • Trainingsprinzipien • Anwendung von Trainingsprinzipien im E-Sport • Belastungsnormative • Anwendung von Belastungsnormativen im E-Sport
--------------------------	--

Titel des Einzelmoduls	Sportliche/E-Sportliche Leistungsfähigkeit
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis einer sportlichen Leistungsfähigkeit im E-Sport und Entwicklung dieser
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen sportlicher Leistung • Leistungsvoraussetzungen • Koordinative Fähigkeiten • Informationsanforderungen und Druckbedingungen • Grundlagen von Koordinationstraining • Tools zur Leistungsdiagnostik im E-Sport

Titel des Einzelmoduls	Zeitliche Planung der Trainingseinheiten
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis zu kurzfristiger, mittelfristiger und langfristiger Trainingsgestaltung im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen von Periodisierung • Anwendung von Periodisierung im E-Sport • Leistungslimitierende Faktoren im E-Sport: Konzentration, Aufmerksamkeit, Reaktion, Arousal • Gesundheitssensible Zeitgestaltung im E-Sport-Training • Zielsetzung • Trainingsplan und Trainingstagebuch

Titel des Einzelmoduls	Taktiktraining
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kennnisse zum Aufbau von Taktiktraining und Entwicklung von taktischem Verständnis bei Spieler*innen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen einer Spielfähigkeit • Taktik: Individual-, Gruppen- und Mannschaftstaktik • Game Sense im E-Sport • Taktiktraining im E-Sport strukturieren

Blockmodul 3: Stärkung physischer Leistungsressourcen (20 UE)

Titel des Einzelmoduls	Einführung und die Bedeutung körperlicher Aktivität
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über die generelle Wichtigkeit von körperlicher Aktivität für einen gesunden und leistungsfähigen Körper
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Evolutionsbiologischer Hintergrund • Risikofaktoren durch Bewegungsmangel und Prävention • Bewegungsmangel im sitzenden Alltag

Titel des Einzelmoduls	Life Kinetic und Neuroathletik in der Praxis
UE/Workload in Stunden	1/0,75h
Zu erwerbende Kompetenzen	Selbsterfahrung und Anleitung von Life-Kinetic- und Neuroathletik-Übungen im E-Sport-Training
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Life-Kinetic-Übungen • Neuroathletik-Übungen • Leitungsstrategien im Trainingsalltag

Titel des Einzelmoduls	Bedeutung von körperlicher Aktivität auf den Bewegungsapparat und das Herz-Kreislauf-System
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über die Wichtigkeit von körperlicher Aktivität für verschiedene Gewebearten und das Herz-Kreislauf-System
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Gewebearten des Bewegungsapparates • Bedeutung von körperlicher Aktivität für verschiedene Gewebearten • Grundlagen des Herz-Kreislauf-Systems • Bedeutung von körperlicher Aktivität für das Herz-Kreislauf-System

Titel des Einzelmoduls	Mobilisation im E-Sport in der Praxis
UE/Workload in Stunden	1/0,75h
Zu erwerbende Kompetenzen	Selbsterfahrung und Anleitung von Mobilisationsübungen im E-Sport-Training
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Mobilisationsübungen für den E-Sport-Alltag • Anleitungstrategien im Trainingsalltag

Titel des Einzelmoduls	Bedeutung von körperlicher Aktivität für Kognition und Psyche
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über den Einfluss von körperlicher Aktivität auf die kognitive Leistungsfähigkeit und die Psyche
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Kognition • Körperliche Fitness und kognitive Leistung • Akute körperliche Aktivität und kognitive Leistung • Kognitive und psychische Leistungsparameter

Titel des Einzelmoduls	Innovative Trainingsansätze in Theorie und Praxis
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis, Selbsterfahrung und Anleitung innovativer körperlicher Trainingsmöglichkeiten für den E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Digital gestützte Bewegung • Exergaming • Sportification

Titel des Einzelmoduls	Bewegungsmangel in der Gesellschaft und im E-Sport
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über den unbewegten Alltag und E-Sport in diesem Zusammenhang
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsmangel • Folgen von Bewegungsmangel • E-Sport als sitzender Wettkampf • Risikofaktor Sitzen

Titel des Einzelmoduls	Kräftigung im E-Sport in der Praxis
UE/Workload in Stunden	1/0,75h
Zu erwerbende Kompetenzen	Selbsterfahrung und Anleitung von Kräftigungsübungen im E-Sport-Training
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Kräftigungsübungen für den E-Sport-Alltag • Anleitungstrategien im Trainingsalltag

Titel des Einzelmoduls	Bewegungsempfehlung und Strategien zur Bewegungsförderung im E-Sport
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über ein gesundheits- und leistungsförderndes Maß an Bewegung für E-Sportler*innen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegungsempfehlungen • Intensität von körperlicher Aktivität

	<ul style="list-style-type: none"> • Dauer und Häufigkeit von körperlicher Aktivität • Grundlegende Prinzipien für körperliche Aktivität • Bewegungsförderung für E-Sportler*innen
--	---

Titel des Einzelmoduls	Warm-Up und Cool-Down im E-Sport in Theorie und Praxis
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis, Selbsterfahrung und Anleitung von Warm-Up und Cool-Down im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Bewegtes Warm-Up • Cool-Down nach dem Training • Handlungsstrategien im Trainingsalltag

Blockmodul 4: Psycho-sozial-kommunikative Kompetenzen und Persönlichkeitsentwicklung (20 UE)

Titel des Einzelmoduls	Empathie und Vertrauen im E-Sport
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis von Empathiefähigkeit und vertrauensvollen Trainer-Spieler-Beziehungen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Empathie als Kernkompetenz von Trainer*innen im E-Sport • Emotionen regulieren und managen • Zwischenpersönliche Bindungen aufbauen • Empathisches Verhalten in Online-Settings • Vertrauensvolle Beziehungen in E-Sport-Organisationen

Titel des Einzelmoduls	Trainer*in als Führungsposition und Rollenbild
UE/Workload in Stunden	4/3h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis von Führungskompetenz in der Trainerrolle in Teams und Trainingsgruppen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Die Kernaufgaben des Trainers • Verbesserung der Fähigkeiten und Bildung eines Teams • Die Kombination von Wissen über das Spiel und die Fähigkeit, dieses Wissen zu vermitteln • Unterschied zwischen interpersonalem Wissen und interpersonaler Kompetenz • Das ideale Ergebnis von Coaching • Führungsposition und Führungsverhalten • Führungsmodelle • Trainer*innen als Vorbilder

Titel des Einzelmoduls	Kommunikation, Kritik und Feedback
UE/Workload in Stunden	4/3h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis über zentrale Kommunikationsprozesse in Teams und Trainingsgruppen im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Verbale und nonverbale Kommunikation • Ursachen von Missverständnissen • Das 4-Seiten-Modell (Schulz von Thun) • Praktische Anwendung des 4-Seiten-Modells • Kommunizieren aus Sicht von Sender und Empfänger • Einflussfaktoren auf Kommunikationsprozesse • Feedbackprozesse • Grundlagen von Konfliktmanagement

Titel des Einzelmoduls	Teamentwicklung
UE/Workload in Stunden	5/3,75h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis und praktische Maßnahmen zur Gruppenkohäsion von Spieler*innen, Relevanz von Zielsetzungen und Zusammenhalt von Teams
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Identifizierung gemeinsamer und individueller Zielsetzung in Teams und deren Anpassung • Tuckmans Phasenmodell von Teams • Auseinandersetzung und Erleben der 5 Phasen • Geeignete Teambuilding-Übungen für alle Phasen und Reflexion dieser • Lokales vs. digitales Teambuilding

Titel des Einzelmoduls	Training psychischer Leistungsfaktoren im E-Sport
UE/ Workload in Stunden	5 / 3,75h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis und praktische Maßnahmen sportpsychologischer Trainingsverfahren und deren Anwendungsmöglichkeit im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Sportpsychologische Leistungsfaktoren • Grundlagen der Aktivierungsregulation: Trainingsverfahren zur Aktivierung und Entspannung • Grundlagen des Konzentrationstrainings • Grundlagen des mentalen Trainings • Zielsetzungstraining • Grundlagen der Emotionsregulation • Unmittelbare Wettkampfvorbereitung

Blockmodul 5: E-Sport im Lebensweg (20 UE)

Titel des Einzelmoduls	Lebenswelten von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis zur Lebensrealität und zu Herausforderungen von Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen zur gerechten und inklusiven Trainingsgestaltung
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Spielräume für Lebenslagen in unterschiedlichen Altersgruppen • Interindividuelle Unterschiede wahrnehmen, respektieren und das Trainingsangebot danach anpassen • Inklusive Werbe- und Handlungsansätze für einen E-Sport-Verein • Herausforderungen bei der Erstellung eines lebensweltgerechten Trainingsangebotes • Verhaltensweisen und Inklusivität bei der Akquise von Spieler*innen

Titel des Einzelmoduls	Motorische Entwicklung im Lebenslauf
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse zu verschiedenen Abschnitten motorischer Entwicklung und zu angepassten Schwerpunktsetzungen im Training
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Die vier verschiedenen Perspektiven der Bewegungslehre • Der Unterschied zwischen kalendarischem und biologischem Alter • Das Trainingsalter und das Mark-Jansen-Gesetz • Die verschiedenen Altersstufen nach Weineck

	<ul style="list-style-type: none"> • Die unterschiedliche Entwicklung von Jungen und Mädchen • Die 4 Trainingsarten Ausdauer, Schnelligkeit, Kraft und Beweglichkeit • Die verschiedenen Phasen der Entwicklung vom Säuglingsalter bis zum Erwachsenenalter • Die Schwerpunktsetzung des Bewegungstrainings in verschiedenen Altersgruppen
--	--

Titel des Einzelmoduls	Psychosoziale Entwicklung im Lebenslauf
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse zu entwicklungspsychologischen Theorien und Umgang mit Konflikten, die in bestimmten Entwicklungsschritten auftreten können
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Modelle psychosozialer Entwicklung nach Freud, Erikson und Piaget • Auseinandersetzung mit Entwicklungsaufgaben der Spieler*innen und der Umgang mit diesen • Herausforderungen durch Konflikte in Bezug auf Entwicklungsaufgaben und kritische Lebensereignisse

Titel des Einzelmoduls	Training für verschiedene Altersgruppen
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse zu Leistungsdimensionen und Kompetenzbereichen in Games, Merkmale sportlicher Leistung und dessen Einreihung in verschiedene Altersklassen sowie Besonderheiten im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Leistungsmerkmale digitaler Spieler*innen • Merkmale der sportlichen Leistung • Faktoren von E-Sportlicher Leistung • Altersgerechtes Training nach Martin et al. (1999)

	<ul style="list-style-type: none"> • Möglichkeiten eines altersgerechten Trainings im E-Sport
--	--

Titel des Einzelmoduls	Erwerb von Medienkompetenzen
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis der verschiedenen Ebenen von Medienkompetenz und Möglichkeiten zur Entwicklung von Medienkompetenz im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Verschiedene Ebenen von Medienkompetenz • Medienkompetenz im E-Sport • Was man als Trainer*in im Umgang mit Kindern und Medien beachten muss • Verhaltenskompetenzen online und in Games • Beurteilung kritischer Inhalte online • Das 2-Quellen-Prinzip • Der richtige Umgang mit Spielinhalten aus verschiedenen Perspektiven • Praktische Richtlinien zur Medienkompetenz für die Arbeit als E-Sport-Trainer*in

Titel des Einzelmoduls	Gewaltdarstellung in Videospiele
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis und Einordnung von Gewaltdarstellung in Games und Strategien zur Prävention von Gewalt im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Gewaltdarstellung in Games • Korrelation und Kausalität in der "Killer-spiel"-Debatte • Gewaltdarstellung in Videospiele als emotional aufgeladenes Thema

	<ul style="list-style-type: none"> • Kontextualisierung von Gewaltdarstellung in Games und die Problematik medienwirksamer Vorbilder • Maßnahmen zur Prävention von Gewalt im E-Sport
--	---

Titel des Einzelmoduls	Sexualisierte Gewalt im E-Sport
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis und Erkennen von Anzeichen sexualisierter Gewalt im (E-)Sportkontext sowie Verhaltensweisen bei Verdacht auf sexualisierte Gewalt in der E-Sport-Organisation
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Definition von sexualisierter Gewalt • Opfer von sexualisierter Gewalt erkennen • Folgen von sexualisierter Gewalt • Die Gefahr von sexualisierter Gewalt im traditionellen Sport vs. E-Sport • Präventionsmaßnahmen für den E-Sport • Die Wichtigkeit einer etablierten Organisationskultur • Handlungsmöglichkeiten bei Verdacht auf sexualisierte Gewalt

Titel des Einzelmoduls	Rechtliche Aspekte in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im E-Sport
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Kenntnisse zu Rechtsfragen in der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Aufsichtspflicht von Trainer*innen • Rechtlich und ethisch richtiger Einsatz von Sanktionen • Unterschiede zwischen lokaler und online-Aufsichtspflicht

	<ul style="list-style-type: none"> • Umgang mit Datenschutz, Urheberrecht und Recht am eigenen Bild bei der Arbeit mit Kindern und Jugendlichen • Haftung, persönliche Absicherung und Versicherungsschutz bei kritischen Fällen
--	--

Blockmodul 6: Vermittlungskompetenz im E-Sport und Lizenzprüfung (20 UE)

Tag 1: Vermittlungskompetenz im E-Sport (10 UE)

Titel des Einzelmoduls	Visualisierungstechniken
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis und Anwendung zeitgemäßer Methoden zur Visualisierung von Trainingsinhalten
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen der Visualisierung • Der Nutzen von Visualisierung im Vermitteln von komplexen Inhalten • Die verschiedenen Arten der Visualisierung für unterschiedliche Trainingsinhalte • Hilfsmittel zur graphischen Aufbereitung von Trainingsinhalten

Titel des Einzelmoduls	Didaktische und rhetorische Fähigkeiten
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	Erlernen der Basisfähigkeiten für ein gutes rhetorisches Auftreten im E-Sport-Kontext
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Rhetorikmerkmale für Trainer*innen • Konversationsmaxime und deren Anwendung im E-Sport • Quantität, Qualität und Modalität • Wertvolle Informationen vermitteln

	<ul style="list-style-type: none"> • Üben rhetorischer Fähigkeiten • Grundregeln zum Auftreten vor einer Gruppe • Einbeziehen der Spieler*innen bei der Wissensvermittlung • Anpassen des eigenen Verhaltens
--	--

Titel des Einzelmoduls	Auftritt vor Gruppen
UE/Workload in Stunden	3/2,25h
Zu erwerbende Kompetenzen	
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundregeln zum Auftreten vor einer Gruppe (E-)Sport-Gruppe • Einbeziehen der Spieler*innen in der Vermittlung von Trainingsinhalten • Anpassen des Auftretens in verschiedenen Situationen

Titel des Einzelmoduls	Remote Coaching
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Zu erwerbende Kompetenzen	Verständnis von Potentialen und Limitationen des Online-Trainings im E-Sport
Zentrale Inhaltsbereiche	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagen des Remote Coachings • Relevanz, Nutzen und die Limitationen von Online-Training • Remote Coaching im E-Sport vs. traditionellen Sport • Vor- und Nachteile des Remote Coaching • Besondere Herausforderung des Trainings im Online-Format • Kommunikative Aspekte im Online-Training

Tag 2: Prüfung (10 UE)

Titel des Einzelmoduls	Schriftlicher Prüfungsteil
UE/Workload in Stunden	2/1,5h
Prüfungsart	Single-Choice-Fragen
Anzahl der Fragen	100

Titel des Einzelmoduls	Praktischer Prüfungsteil
UE/Workload in Stunden	8/6h
Prüfungsart	Lehrprobe
Anforderungen	<ul style="list-style-type: none"> • Jede teilnehmende Person muss einen vollständig ausgearbeiteten Trainingsplan/ Stundenverlaufsplan für ein dreistündiges E-Sport-Training nach Vorlage aus der Lehrgangsliteratur vorlegen. Dabei sind Belastungs- und Pausenzeiten anhand der erlernten Prinzipien einzuhalten. • Anleitung eines E-Sport-Trainings: Je nach Gruppengröße (Anzahl der Teilnehmenden) muss allein oder in Gruppen mit bis zu 4 Personen ein Stundenteil aus einem Trainingsplan durchgeführt werden. Jede Person muss dabei einen Stundenteil anleiten. Bei der Anleitung sind anhand der erlernten Prinzipien passende Coaching-, Vermittlungs- und Visualisierungsmöglichkeiten anzuwenden.