

Valgfag : E- sport	Ansøgende skole : Agerbæk Skole Varde Ungdomsskole
Fagets navn: E-sport	
Klassetrin: 7.-9. klassetrin	
Antal timer: 60 timer/år	
Fagets formål Det er fagets formål, at udvikle elevernes færdigheder inden for problemløsning, teoriforståelse, sprogtilegnelse, vedholdenhed, kreativ tænkning, kommunikation, samarbejde, strategiforståelse, samarbejde og systematisk tænkning under anvendelse af digitale spil, som indgår i E-sport aktiviteter, hvor eleven eller elevholdet konkurrerer mod andre elever/elevhold. Det er herudover fagets formål at fremme elevernes konkurrenceevne på baggrund af fysisk træning og sundlivsstil	
Fagets mål: Det er fagets mål, at eleverne gennem E-sportaktiviteter med interaktion og oplevelser på skærmen og uden for skærmen opnår færdigheder i at anvende fagets aktiviteter i andre læringskontekster såvel inden for skolens fag, som i fremtidig uddannelse og arbejdsliv Det er fagets mål, at elevernes skal kunne reflektere over og analysere de valgte spil, såvel indledende som efter konkurrencer Det er fagets mål, at elever udvikler forståelse for sammenhængen mellem fysisk aktivitet, sundlivsstil, psykisk balance og konkurrencestyrke Det er fagets mål, eleven skaber vindere situationer på baggrund af omtanke, strategi, teamsamarbejde og psykisk/fysisk træning	
Fagets målgruppe: Faget henvender sig til elever i folkeskolens 7.-9- klassetrin og til unge omfattet af ungdomsskoleloven	

Fagets indhold:

Aktiviteterne i valgfaget E-sport sigter mod at udvikle eleven og holdet til E-sportspillere, som teknisk behersker E-sportens typiske spil og reflekterende anvender digitale spils muligheder i forhold til kommunikation, læring, innovation og digital interaktion. Der sigtes i fagets indhold mod, at eleven opnår færdigheder, som fremmer elevens læringsforudsætninger i forhold til sammenhænge, som har betydning for fremtidig uddannelse og arbejdsliv, f.eks. i forhold til:

- Teori
- Teknik
- Strategi
- Etik
- Sprog
- Sund kost – sund livsstil
- Samarbejde på holdet/teambuilding
- Planlægning af mål og delmål
- Mental træning
- Video analyse

Klar kommunikation med hurtige beslutninger og reaktioner – både individuelt og som hold

Eleven vil blive undervist i, hvordan computeren er opbygget og hvordan den arbejder. Dette kalder vi basis PC-viden.

Eleven vil også blive undervist i den historiske og teknologiske udvikling indenfor faget – hvordan udviklingen startede med TV-spil og udviklede sig til online computerspil. Vi kommer her også ind på nogen af de mest almindelige spil med tilhørende basale funktioner, regler og sprog.

Eleven vil blive undervist i strategi, valg af roller, teambuilding, kommunikation individuelt og på hold.

Eleven vil blive trænet fysisk og psykisk. Fysiske og psykiske øvelser vil også være en del af undervisningen, herunder fitnessstræning

Eleven vil blive undervist i etik, kritisk tilgang og omtanke i brugen af PC og spil.

Eleverne skal også være med til at arrangere og afholde LAN-events på skolen for skolens øvrige elever. Her vil planlægning og undervisning af andre elever være nøglebegreber. Du vil således skulle deltage i det forberedende arbejde og deltage i elev-elevlæring.

Som beskrevet er faget en kombination af teori og praksis omkring E-sport. Indholdet i lektionerne varierer derfor i koblingen mellem teori og praksis – faget er således mere end at spille spil. Eleverne skal være indstillede på, at faget tænkes bredt ind i helheden

Arbejdsformer:

E-sport foregår på PC'er med tastatur og mus. Der anvendes digitale spil og konkurrenceprægede internationsformer, hvor der anvendes spil af forskellige typer.

Der fokuseres primært på de store E-sportsgrene CS:GO og LOL

De digitale spil omfatter de til enhver tid mest læringsgivende spil i forhold til fagets formål og mål. Dette kan f.eks. være inden for realtime strategy, multiplayer online battle area, first person shooters, digitale kortspil, FIFA match

Udover konkurrenceaktiviteten indgår lærercentreret teoriundervisning, fitness, sundkost og elevstyrede forberedende aktiviteter

E-Sport finder sted i Ungdomsskolens E-sportlokale, som har efterstående tekniske grundlag

Samarbejde:

Eleverne inddrages i at arrangere og afholde LAN-events på skolen for skolens øvrige elever. Her vil planlægning og undervisning af andre elever være nøglebegreber. Du vil således skulle deltage i det forberedende arbejde og deltage i elev-elevlæring.

Der indgår herudover konkurrencer med andre E-sports hold, der indgår såvel on-line konkurrencer som off-line konkurrencer

Valgfaget kan udbydes af folkeskoler i Varde Kommune og af Ungdomsskolen

Valgfaget åbner mulighed for, at skoler indgår samarbejde med Ungdomsskolen og giver merit for kurset i forhold til elevens samlede valgfagstilbud. Dette betyder, at valgfaget kan have forskellige undervisningssteder. Dette samarbejde åbner mulighed for teknisk specielt udstyr. Gamere/PC'ere og særligt fagpersonale inden for E-sport

Elevens forventede udbytte:**Viden- og forståelseskompetencer:**

Eleven forstår digitale spils anvendelsesmuligheder

Eleven forstår digitale spils betydning for egen læring

Eleven forstår udfordringen i enhver konkurrencesituation

Kognitive kompetencer:

Eleven reflekterer over spillets aktiviteter og anvender læringen i andre fag og sammenhænge

Eleven evaluerer egen indsats i fagets aktiviteter og sætter selv ord på læringen

Praktiske kompetencer:

Eleven kan adskille indholdet i den umiddelbare spilleoplevelse fra spillets system

Eleven behersker brugen af typiske spil med læringspotentiale

Tværfaglige kompetencer:

Eleven kan formulere, hvorledes læringen styrker udbyttet af andre fag

Dokumentation af elevens udbytte:

Eleven udbytte evalueres på baggrund af elevens/holdets score i online eller offline turneringer

Eleven formulerer herudover selv i en selvstændig opgave sin egen refleksion over sit læringsudbytte i forhold til fagets formål og mål

Fagets sammenhæng til skolereformen:

Faget tager nye læringsformer i brug og fremmer forståelsen af digital interaktion, herunder forandringspotentialet i digital interaktion

Dato for fagplan :Maj 2017

Skolederens navn:

Toke Knudsmark

Kenneth Bjerre