

INDHOLDSPLAN

Esport og Medie 2022/2023

Lærere: Pia B. Olsen, Kasper Neergaard, Mathias Folker-Schiller & Kristina Beckert.

Formål

Undervisningens formål er med afsæt i efterskolens værdigrundlag, hvor de almene skolefag som dansk, matematik og naturfag inddrages. Der vil ligeledes være fokus på hensigtsmæssig menneskelige egenskaber og i fællesskab med andre.

Undervisningen tilrettelægges således, at emner varieres med teori og praktiske elementer, under hensyn til elevens faglige, sociale og personlige udvikling.

Samværet styrkes ved hjælp af konkrete opgaver, så som teambuilding, kommunikationsøvelser, samarbejdsøvelser mf.

Formålet med dette linjefag er at skabe nye oplevelser inden for elevens interesseområde. At skabe fællesskab og samarbejde på linjen, samt at sætte fokus på kommunikation og effekt af IT i dagligdagen. Klæde eleverne på til en hverdag og en fremtid, hvor medier er en central del af deres hverdag.

Der vil ligeledes være et rotationssystem for eleverne på esport og medielinjen. Alle eleverne gennemgår træning i nogle forskellige esports discipliner, med en gruppestørrelse på 5-10 elever. Perioderne varierer mellem 3-5 uger.

Endeligt stiller undervisningen også mod almen dannelse af den enkelte elev, hvor personlig udvikling, tryghed og sociale relationer er omdrejningspunktet i et læringsmiljø med klare regler og forventninger til hinanden.

På esport og medie er der således følgende forventninger:

- At komme til tiden
- At være aktivt deltagende
- At respektere sin medmennesker
- At bidrage til et positivt læringsmiljø

Endeligt allokerer vi også ugentlig tid til, udover den daglige morgenrensning, at arbejde med elevernes egen hygiejne, tøjvask, afdelingen og oprydning og rengøring af værelser.



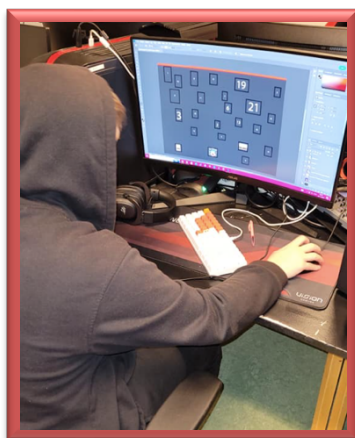
Det er desuden målet:

- At eleven opnår interesse i at tilegne sig viden, gives muligheder for at bygge videre på sine kundskaber og at overføre sine erfaringer til andre områder.
- At bibringe eleverne kundskaber, rutiner og færdigheder indenfor områderne gaming, motion og personlig pleje.
- At styrke den enkelte elevs selvværd, selvtillid, selvstændighed, initiativ og lyst til læring.
- At udvikle den enkelte elevs ansvarsfølelse, forpligtigelse og samhørighed gennem arbejdet med diverse spil-genre, samspil og holdånd.

Pædagogisk praksis

Undervisningen foregår i en gruppestørrelse på fem til ti elever, og tilrettelægges så alle involveres. Samtidig tages der hensyn til den enkelte elevs særlige behov og evner med udgangspunkt i elevens nærmeste udviklingszone. Da vores elevgruppe generelt har svært ved at holde koncentrationen i rent teoretisk sammenhæng i lang tid ad gangen, vil lærerens oplæg oftest finde sted sideløbende med de praktiske undervisningsopgaver.

Der veksles mellem undervisningen i esports, konsol, medie og fysiske aktiviteter. Derved opnår eleven viden om brugbare strategiske, kommunikative og fællesskabende redskaber.



Gennem elevens egne iagttagelser og undersøgelser arbejdes med forskellige emner, så deres viden inden for området øges. At eleverne tager stilling til hvilke konsekvenser deres valg får, både lokalt, regionalt og globalt, er med til at videreudvikle deres indsigt i, hvordan de selv kan påtage sig et ansvar – ikke mindst igennem deres samspil, mellem hinanden og med andre ude i den virkelige verden. Dette sker bl.a. gennem konkurrencer med andre efterskoler.

Samtidig er arbejdet i esport og medie også tiltænkt at give eleverne en ejerskabsfølelse og ansvarsfølelse i forhold til at vedligeholde og passe lokalerne og udstyret de benytter.

Indhold

En horisontal undervisning med elevernes interesse i centrum.

Didaktiske tilgange: · Digital læring · Samarbejde · Kommunikation/sprogbrug.

Spil: · CS-GO · League of Legends · Hearthstone · Minecraft · Call of Duty: Warzone

Medier: · Podcast · SoMe · Datalovgivning · Programmering · Kodning · Hjemmeside

Andet: · Geocaching og gps · Temabaseret opgaver · Teambuilding · Kost & Motion i forhold til E-sport

Grafisk: · Grafisk design (plakater, postkort m.fl.) · Video/foto fremstilling og redigering · Photoshop · 3D-print i plast

Ture ud af huset: · Escape room · Klatring · Lasertag · VR · Events omkring Esport & Medie