

INDHOLDSPLAN

Esport & Medie 2021/2022

Lærere:

Pia B. Olsen
Kasper Neergaard
Mathias Folker-Schiller
Mads Hecter

Formål:

Undervisningen tager afsæt i efterskolens værdigrundlag, hvor de almene skolefag som dansk, matematik og naturfag inddrages i undervisningen. Der vil ligeledes være fokus på at planlægge undervisningen så der tages udgangspunkt i den enkelte elev. Undervisningen tilrettelægges således, at emner varieres med teori og praktiske elementer, under hensyn til elevens faglige, sociale og personlige udvikling. Samvær styrkes ved hjælp af konkrete opgaver, så som teambuilding, kommunikationsøvelser og fysisk træning.

Formålet med dette linjefag er at skabe nye oplevelser med udgangspunkt i elevens interesseområde. At skabe fællesskab og samarbejde på linjen, samt at sætte fokus på kommunikation og effekt af IT i dagligdagen. Formålet med dette linjefag er at skabe nye oplevelser med udgangspunkt i elevens interesseområde. At skabe fællesskab og samarbejde på linjen, samt at sætte fokus på kommunikation og effekt af IT i dagligdagen.



Rammer og indhold

Undervisningen foregår i vores 3 lokaler som er indrettet på følgende måde:

Esport rum: Indrettet med 20 nye gamer computere.

Konsol rum: Indrettet med 5 konsoller: Xbox X, Playstation 5 og retro konsoller.

Medie rum: Indrettet med 10 computere til mindre krævende spil og grafiske opgaver.



Spil:

- Minecraft
- CS-GO
- Warcraft
- League of Legends
- Call of Duty: Warzone

Medier:

- Podcast
- SoMe
- Datalovgivning
- Fotografering / fremvisning

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
- Blåbog

Ture ud af huset:

- Escape room
- Klatring
- Laser
- VR
- Events omkring Esport & Medie