

eSport og spiludvikling

Selvstændigt fag og didaktisk værktøj i folkeskolen

Deltagergruppe på V.I.P. spor

Skoleledere, konsulenter og skolechefer fra hele landet

Deltagergruppe på det didaktiske spor

Lærere, elever, forældre og interessenter

(18 folkeskoler fra hhv. Rødovre og Gladsaxe kommune)

Key Notes på V.I.P. spor

Thorkild Hanghøj – Professor MSO og games and learning (AAU)

Anne Mette Thorhauge - Lektor v. inst. for medier, erkendelse og formidling (KU)

Tore Neergaard (Skolen i spil)

Anne Brus – Post Doc, eSport (KU)

Søren Hoffmann Hansen - innovationschef (Game Collage)

Nicolai Alexander Flint – eSportsekspert (Hydr)

Vi har afsat en frokostpause, hvor du som deltager på V.I.P. sporet vil have mulighed for at kigge ned i salen på det didaktiske spor og få et billede af alle de super interessante undervisningsmuligheder som allerede er i bevægelse i folkeskolen i dag.

Baggrund

Vi anskuer eSport ud fra to uddannelsesmæssige vinkler:

1. eSport som selvstændigt fag med blik for fremtidig erhvervskarriere
2. eSport som understøttende fag til opbygning af '21 Skills', med blik for afsmitning til andre af elevens fag.

Undervisning i eSport skal ikke blot ses som en understøttende aktivitet for udvikling af sekundære kompetencesæt, der kan tale ind i andre fag. Faget eSport har også status og relevans som selvstændigt fag, der giver grundlag for og kompetencer til at være en kompetent samfundsborger i det globale samfund efter den 4. industrielle revolution (21st Skills).

Til eSports projektet i Rødovre kommune er det i første fase valgt, at vi bruger spillet Counter Strike som referenceramme.

CS:GO er valgt, da spillet passer godt ind i en didaktisk rammesætning for undervisning med kompetence-målene beskrevet i den [læseplanen for eSport](#) som valgfag og dimension på Hendriksholm skole.

Indholdsområde på det didaktiske spor

Skolerne præsenteres for et materiale de kan bruge i 4 – 6 lektioner op imod og efter eventen således at lærer og elever får gødet jorden forud for eventen og kan uddybe og reflektere efterfølgende.

Morten laver forløb, Jimmy laver skriv (til lærere)

Eventen vil have en centralt opstillet Gaming arena bestående af 40 gamingmaskiner, som halvdelen af tiden vil være en arena for **afprøvning** af spillet CS:GO. Deltagerne som afprøver spillet vil blive guidet af elever, der har forberedt en session på baggrund af deres egen undervisning. I den anden halvdel, vil der blive afviklet en **turnering** imellem skolerne i Rødovre og Gladsaxe kommune.

Omkring Gamingarenaen vil der være talks, foredrag og stande (se side 2), der formidler visionerne for integrering af eSportsundervisning i grundskolen.

Der vil omkring arenaen være stande, som byder ind med undervisning, talks og debatter om eSport, samt stande om hvordan vi skaber broen fra passionerede 'Gamere' til unge mennesker med karriererplaner inden for eSport, forsvaret, ingeniørfaget m.m.

Vi kommer således rundt om både **eSport, Gaming og spildesign** i løbet af dagen.

Selvom V.I.P. sporet der kører sideløbende med det didaktiske spor er tiltænkt embedsværket, skal de didaktiske deltagere selvfølgelig ikke snydes for muligheden for at høre de førende forskere og aktører inden for feltet. Keynotes leveret på V.I.P. sporet vil derfor blive screencastet på storskærm I salen også.

Afprøvning:

eSportselever fra Rødovre og Gladsaxe underviser gæster i CS:GO og hjælper dem igennem træning og to imod to kampe med fokus på både de tekniske, strategiske og kommunikative element i spillet

Turnering:

Der vil blive afviklet en turnering med deltagelse af 4 hold fra hhv. Gladsaxe og Rødovre. Stævnet live streames med en pædagogisk kommentator der fortæller om holdenes taktik, samarbejde, opgaveløsning osv.

Work- og talkshops:

EduGaim ved Morten Walsted: Overgangen fra grundskole til erhvervsliv

Crey: Spiludvikling, Hands on og indblik i en Tech virksomhed

Game Collage: Ungdomsuddannelse med mulighed for esportslinje

Skolen i Spil v. Tore Nergaard: Spildidaktik som inklussionsværktøj

Microsoft: Minecraft i undervisningen og fremtidens attraktive medarbejdere

Morten Svensson: esportsundervisning i praksis

