

E-sport i SFO2

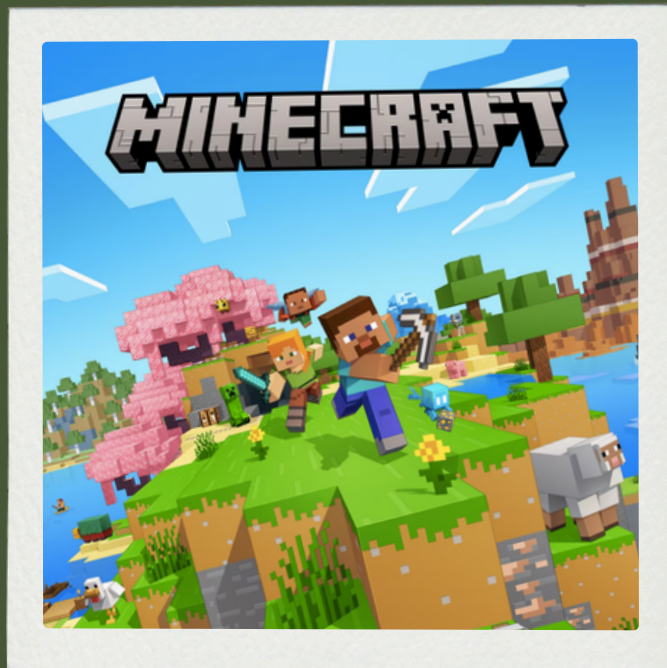
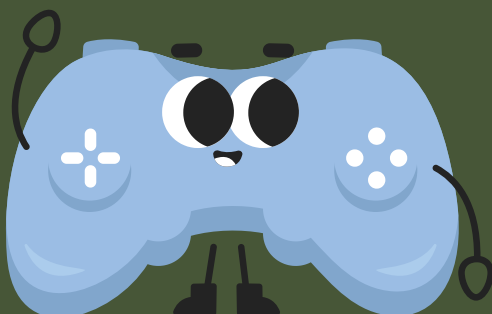


Introduktion

E-sport på Næsby Skole omhandler trivsel, samarbejde, fællesskab og sundhed. Vi går op i at børnene bliver mødt på deres hjemmebane, og vi anerkender det, de gør, som Per Schultz Jørgensen skriver. "At gå over broen" hjælper os med at komme tættere på hinanden og sætte os i hinandens sted.

Vi giver børnene nogle rammer, hvor de får mulighed for at lære, hvordan man bruger computer og udstyr, men især også, hvordan man opfører sig - som holdkammerat eller modstander. De lærer hermed at indgå i et fællesskab på en anderledes måde, kommunikere hensigtsmæssigt og udvikle forskellige kompetencer.

Opvarmning på minimum 15 minutter er en fast del af esport, så det ikke kun handler om at sætte sig ved skærmen, men de også får brugt kroppen (og hjernen) inden.



Generelle overvejelser

Vi har overvejet meget, hvorfor e-sport skal være en del af vores tilbud i SFO2. Foruden at skabe bedre relationer mellem os voksne og børnene, har vi kommet frem til følgende:

1. Et lukket spilmiljø, hvor de lærer at begå sig i en esportskontekst
2. Udvikler IT-færdigheder, der kan være brugbare nu og senere i livet
3. Færdigheder som kommunikation, koncentration, planlægning, strategi, samarbejde og kognitive funktioner
4. Giver et fællesskab på en anden måde, hvor man på lige vilkår kan indgå, og det kan være med til at øge trivsel og sociale færdigheder
5. Flere forskellige spil giver afveksling og fastholde interessen
6. Forskellige spil kan påvirke forskellige evner og kompetencer, hvorfor det er relevant med en bred vifte af spil



Spilspecifikke overvejelser

Fortnite (12+) er et skydespil i Battle Royale-format, der er målrettet en yngre gruppe, da det er tegneserieagtigt og grafikken er langt fra virkelighedstro. Det handler om, at man - i SFO2 - som gruppe skal prøve at nedkæmpe andre modstandere for at være sidste hold tilbage. Vi spiller online, men kommunikation er slået fra online, så de kun kan kommunikere sammen i lokalet.

Valorant (16+) er et skydespil, hvor det er to hold mod hinanden. Det ene hold skal forsøge at sprænge en bombe, mens det andet hold skal forsøge at afværge det, eller desarmere bomben. Spillet er 16+, men vi har gjort os en masse overvejelser:

- Baseret på en fantasiverden, hvor det er nemmere at skelne mellem virkelighed og spil. Det vil være tydeligt for børnene, at vi bevæger os i en fiktiv verden, hvor reglerne ikke er som i virkeligheden
- I Valorant er det muligt at slå blod fra, hvilket gør spillet mere harmløst og børnevenligt, hvilket vi selvfølgelig benytter os af
- De spiller i et lukket miljø, hvor de ikke bliver udsat for groft sprogbrug eller lignende fra personer udefra
- DGIs esportsafdeling skriver, at disse aldersgrænser tit ligger meget højt

Minecraft handler om at bygge (og ødelægge). Det er kun fantasien, der sætter grænser. Den udgave vi gør brug af handler om at bygge og være kreativ, hvor de arbejder sammen mindst 2 og 2.

Andre spil kan også komme på tale, hvis børnene ønsker det, men ikke 16+ uden, at vi forhører os hos jer forældre først