

DO NOT READ THE
NEXT SENTENCE!

YOU LITTLE REBEL. I LIKE YOU.

Hvilken positiv effekt har e-sport på børnefællesskaber?

Hvordan motiverer e-sport til bevægelse?

”Jeg Har lavet samarbejdstæning i klasser og ved projektopgaver igennem 12 år, men aldrig oplevet at arbejde så effektivt og konkret med kommunikation og kollaboration som efter, at jeg begyndte at undervise i e-sport.”

Mail: cn25239@rk.dk
Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Om Rødovre og Gladsaxe kommunes e-sportsevenen 15/11 2019



Annie A Petersen

Medlem af:
Kommunalbestyrelsen
Børne- og skoleudvalget

*”Der var en **mærkbar koncentration og ro** ved samtlige workshops, jeg kom omkring, til trods for at 120 elever blev undervist i deres respektive workshops samtidig i Rødovre hallen.*

*Jeg oplevede en **dialog og interaktion på tværs af holdene** som jeg slet ikke havde forestillet mig. Det summede af energi og de (eleverne) **sparrede med hinanden på kryds og tværs** omkring gode råd til både baner, våben og taktik.*

*Elevernes **engagement og opførsel var et klasseeksempel på, hvordan man bør agere** til en gruppeeksamen. De lod hinanden komme til orde og bød på skift ind med deres individuelle viden og kompetence. Når en elev var usikker på noget trådte en anden til og støttede op. Voksne kunne virkelig lære noget af dette. Tænk hvis vores Teams kunne fungerer på den måde.*

Jeg er ikke et sekund i tvivl om, at eSport er en af de mange byggesten på vejen til den gode dannelse og uddannelse af vores elever i folkeskolen”

Teknologi og innovation:

Som selvstændigt fag: 6. – 8. klasse

Som dimension i alle fag fra: 0. – 9. klasse

Elev til elev
læring
(anden skole)

Elev til forældre
læring

Elev til elev
læring
(egen skole)

Elev til lærer
læring

Ressourcer:



Kommunal læseplan



Mail: cn25239@rk.dk

Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Lokale ressourcer på Hendriksholm skole

- Undertegnede
- En lærer der havde mod på at lære
- En IT – pedel der havde lyst til at hjælpe

Hvor bruger RK eSport som en del af undervisningen?

Lige nu:

- Tre folkeskoler (valgfag og en del af den obligatoriske undervisning)
- Ungecenteret
- Tværkommunalt samarbejde med Gladsaxe kommune (GPV)

Målsætning for næste år:

- Som ovenfor med tilføjelse af et fælleskommunalt valgfag
- Samarbejde med Avartholm fodboldklub
- Flere samarbejdskommuner

Mail: cn25239@rk.dk

Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Hvilke spil giver mening at bruge?



Mail: cn25239@rk.dk
Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Hvorfor arbejder i med bevægelse i eSportsundervisningen?

- Fordi det er en måde at indlejre taktikker på
- Fordi nogle bedre husker / lære med hele kroppen (Carl orff)
- Fordi vi træner neurale forbindelser nervebaner
- Fordi en krop der har bevæget sig er bedre til at sidde stille

Hvordan kan eSport styrke inkluderende fællesskaber?

Mail: cn25239@rk.dk

Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Hvordan forløber en lektion ?

- Taktisk oplæg (15 min)
- Relevant bevægelses aktivitet (15 min)
- "In game" træning (30 min)
- Brainbreak / fysisk aktivitet (10 min)
- Taktisk refleksion (15 min)

Bevægelsesaktiviteter knyttet til eSport

- Microbit Enigma
- Blinde bold (Skærpelse af hørsansen)
- Hente diktater
- Forhindringsstikbold (m. call outs)
- Stjæl fanen
- Stjæl æg
- Bodyguard
- Orienteringsløb
- Live rollespil
- Brainbreaks
- Koordinationsøvelser

Mail: cn25239@rk.dk

Jimmy Skov Glasdam Adetunji



[Se og læs om Rødovre og Gladsaxe kommunes eSports event i November '19](#)

Mail: cn25239@rk.dk

Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Ved at bruge eSport som løftestang for bevægelse opnår vi at skabe opmærksomhed og anerkendelse for en gruppe, som tidligere har oplevet at være udsatte på baggrund af deres Interesse for computerspil

Vi tydeliggøre og udvider forståelsesrammen for computerspil som sport

Mail: cn25239@rk.dk
Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Konkurrence elementet – er det godt eller skidt?

Konkurrence om at være den bedste og mest populære har altid eksisteret og er nu kommet på steroider
På grund af sociale medier og 'Likes'

Det 'forsvinder' ikke og det påhviler os som en del af vores dannelsesopgave at adresserer og assisterer
Denne del af barnets opvækst.

Vi må altid have øje for og omtanke for hvorledes et konkurrence element indvirker på klassefællesskabet og
Læringsudbyttet.

Mail: cn25239@rk.dk
Jimmy Skov Glasdam Adetunji

Gen Z – 1995 – 2015

Første generation født uden viden om at internettet, IOT og smart applications ikke har eksisteret

Har forældre som er vokset op i en digital hverdag

Har forældre som har erfaring med digitale spil fra egen hverdag og i jævn grad stadig er forbrugere af digitale spil

Millenial: 1980 – 1994

Har oplevet springet ind i den 4. industrielle revolution.

Har oplevet en overvejende analog hverdag

Har forældre som ingen erfaring har med spil og overvejende ikke er forbrugere af spil

Gen – X: 1965 – 1979

Er vokset op i en analog hverdag

Call outs
Følge strategi
Håndterer feedback
Kommunikerer