

E-sport		Fagformål								
		Pkt. 1: Eleven skal kende mest spillede computerspil på markedet, vælge et primært spil, opnå forståelse for samarbejde i spilteams, tænke strategisk og taktisk samt kunne kommunikere konstruktivt og ordentligt i spilteamet. Pkt. 2: Eleven skal gennem teoretiske oplæg og praksis indgå i et spilteam samt deltage i understøttende aktiviteter såsom sammensætning af kost og fysisk træning som fremmede for koncentrationsevne og præstation. Pkt. 3: I E-sport skal eleven udvikle evnen til taktisk og strategisk tænkning, samarbejde og kommunikation som grundlag for at kunne indgå i sociale spilsammenhænge.								
Kompetenceområde	Kompetencemål	Faser	Færdigheds- og vidensmål							
Samarbejde og kommunikation	Eleven kan samarbejde, erfaringsudveksle og udvikle i spilteams gennem konstruktiv og ordentlig kommunikation.		Samarbejde og kommunikation							
		1.	Eleven kan samarbejde og kommunikere konstruktivt og ordentligt i sit spilteam.	Eleven har viden og forståelse for betydningen af et godt samarbejde, samt hvordan man kommunikerer konstruktivt og ordentligt i sit spilteam.						
Computerspil og sund kost	Eleven kan fremme koncentrationsevne og præstation via sund, nærende og energiskabende kost.		Kost og koncentrationsevne							
		1.	Eleven kan sammensætte en sund, nærende og energiskabende kost.	Eleven har viden om og forståelse for betydningen af kostens sammensætning i relation til koncentration og fokus i computerspillet.						
Computerspil og fysisk træning	Eleven kan fremme koncentrationsevne og præstation via fysisk træning.		Fysisk træning og præstation							
		1.	Eleven kan udføre og tilrettelægge fysisk træning.	Eleven har viden om og forståelse for betydningen af fysisk træning i relation til computerspil.						
Godkendt i Skoleafdelingen 1. august 2017			Læseplan							
		• Eleven skal som minimum have basisviden om computerspil, strategi og taktik samt kende til sund kost og fysisk træning. • Eleven kommer til at stifte bekendtskab med nogle af de mest spillede spil på markedet, såsom fx Counter-Strike. Ud over, at eleven skal fordybe sig i de forskellige spiluniverser, vil der undervejs blive suppleret med oplæg og praksis omkring spilstrategi, kost, fysiologi og træning. Der vil også være mulighed for at lave opvarmingsøvelser og lignende aktiviteter, hvor eleven "brænder" "krudt" af og bliver udfordret fysisk. Derudover vil eleven stifte bekendtskab med forskellige tekniske og taktiske elementer i spillene.								