



# Thurø eSport



# FORTNITE

# FIFA

VESTRE SKOLE





# Indhold

- Forhistorie
- Beskrivelse
- Formål
- Opgavefordeling
- Evaluering
- Tidsplan

## **Bilag**

- Budget Vestre Skole
- Budget Thurø Skole
- Thurø eTalent
- eSport som karrierelæring (eksempel)
- Brobygning og karriereplanlægning
- Thurø eSport *midt*
- Thurø eSport *øst*
- Geografisk placering
- Afstand til lokation



# #1 Fra eSport til karriere

## **Forhistorie**

Et forskningsprojekt fra Aalborg Universitet har vist, at skoleelever, der modtager undervisning med eSport som platform, kan koncentrere sig i længere tid og opnår bedre sammenhold i klassen. Computerspil støtter altså fagligt og socialt. Svagere elever motiveres til at arbejde i hold og løse opgaver, der kræver, at man har lavet sine lektier og indhenter derved i mange tilfælde deres jævnaldrende faglige og sociale niveau. Andre studier har vist at eSport kan have positiv indflydelse på sproglige og kommunikative færdigheder samt evnen til strategisk tænkning.

Thurø eSport hjælper forældre med at bevare overblikket i valg af fritidsaktiviteter ved at synliggøre de mange udfoldelsesmuligheder som eSport indeholder og ser det som sin opgave, at skabe balance i mellem hjem, skole, fritid og eSport, så børn og unge udvikler sig intellektuelt, fysisk og socialt, samtidig med at de dyrker deres passion.

Da computerspil allerede i dag er en store del af de fleste børn og unges liv, så møder vi ofte de bekymringer og udfordringer, som forældre kæmper med og den opfattelse, at computerspil er på bekostning af noget andet.

Forældre frygter at deres barn bliver ensom, kommer bagud i skolen, ikke gider deltage socialt i hjemmet og får ikke nok motion.



## #2 Fra eSport til karriere

Udfordringerne ved computerspil generelt kan ikke længere fortrænges ved blot at trække stikket til modemmet ud og handler om meget mere end børnenes liv i cyberspace.

Det er efter Thurø eSports opfattelse en misforståelse, at eSport er på bekostning af noget andet og er snarere en mulighed for at udnytte et udviklingspotentiale blandt børn og unge under uddannelse.

Så, hvorfor ikke betvinge eSporten, så den understøtter digitaliseringen af samfundet og herunder skolernes undervisning?

Gør vi det, åbner vi de unges øjne for at uddanne sig inden for bl.a. IT. Efterspørgslen på IT-specialister, som programmører og robotteknikere, er allerede akut og vil kun vokse med tiden. Lære børn fra start at løse opgaver og arbejde i hold på digitale platforme, får vi en generation, der er gearet til internationale konkurrence.

Netop strukturen og værdierne i det danske velfærdssamfund med foreningsliv og folkeskoler, der binder os sammen, stiller Danmark med en unik mulighed for at træffe langsigtede politiske beslutninger, der resulterer i viden og støtte, som børn, unge og forældre i det 21. århundrede kan bruge.



# #3 Fra eSport til karriere

Thurø eSport ønsker at bidrage til udviklingen og har i et Åben skole samarbejde med Vestre Skole, Thurø Skole, SIMAC, Svendborg Erhvervsskole og Gymnasier og i samråd med SkoleLab sammensat udviklingsforløbet "Fra eSport til karriere".

Forløbet ønskes afprøvet med elever (4.-6. klassetrin) fra Vestre Skole og Thurø Skole før udbredelse til øvrige relevante folkeskoler indenfor en passende geografisk afstand jf. bilag "Afstand til lokation".

Det ansøges om 2 x honorarstøtte á kr. 2.500 til 2 udviklingforløb jf. bilag "Budget Vestre Skole" og "Budget Thurø Skole".

## **Beskrivelse**

"Fra eSport til karriere" tager afsæt i talentudviklingsprogram "Thurø eTalent" jf. bilag "Thurø eTalent", der bygger på mindset-baseret undervisning på 3 niveauer (Bredde, Talent og Elite) koblet med "Thurø eFitness", som er præstationsfremmende hjernetræning målrettet eSport-udøvere til udvikling af synopser i hjernen, øget muskulær fleksibilitet omkring øjne, fingre, hænder, arme, skuldre, nakke og ryg samt forebyggelse af skader og læring om det sunde liv med fokus på motion-, søvn og kostvejledning. Thurø eTalent og Thurø eFitness er udviklet i samarbejde med TrainE og Movedby Gertz.



# #4 Fra eSport til karriere

Udviklingsforløbet består af 2 moduler med i alt 8 fase, hvoraf 6 handler om eSport og eFitness og 2 om brobygning og karrierelæring. Se endvidere "# 7 Fra eSport til karriere".

## **Formål**

Udviklingsforløb har fokus på brobygning og karrierelæring, der tager afsæt i at regelmæssig eSport-træning for børn og unge under uddannelse kan være kompetencegivende og et springbræt til job og karriere i en række relaterede brancher. Se bilag "eSport som karrierelæring (eksempel)".

Det primære formål med forløbet er, at vise elever med eSport i bagagen (og deres forældre) hvad man kan blive udover "gamer". Det er endvidere målet, at skabe øget bevidsthed om brobygning, karriereudvikling og -læring samt vigtigheden af idræt og bevægelse.

## **Opgavefordeling**

12 elever undervises i eSport af en instruktør fra Thurø eSport, imens elevernes lærer underviser andre 12 elever i præstationsfremmende hjernetræning. Der byttes halvvejs (efter 1 time). Faserne 4. og 8. på Svendborg Erhvervsskole og Gymnasier og SIMAC planlægges af lærer fra uddannelsesinstitutionerne i samarbejde med lærer fra folkeskolerne. Undervisning varetages af studerende fra uddannelsinstitutionerne.



# #5 Fra eSport til karriere

## **Brobygning**

Som det forhåbentlig fremgår af ovennævnte forhistorie og samarbejdsmodel, så ligger brobygning dybt i Thurø eSport's DNA og tænkning. Først og fremmest bygger vi bro imellem familie og barn og vise versa. Med vores talentudviklingsprogram bygger vi bro imellem breddeidræt og elitekarriere. For langt de fleste udøvere bygger vi bro imellem ungdomsliv og arbejdsmarked ved at fremme udviklingen af særlige IT-færdigheder m.m. Vi bygger også bro imellem en forholdsvis stillesiddende sport og et aktivt idrætsliv.

"Fra eSport til karriere" er brobygning på flere niveauer. Med samarbejds- og udviklingsmodellen har de samarbejdende parter mulighed for at benytte eSport som den røde tråd, der bygger bro imellem foreningsliv og familie, folkeskole, ungdomsuddannelse, videregående uddannelse og arbejdsliv. Se bilag "Brobygning og karrierelæring.

## **Evaluering**

Evaluering og videreudvikling af "Fra eSport til karriere" foretages løbende af udviklingsgruppen, ligesom udviklingsgruppen stiller sig til rådighed for SkoleLab's ønske om efterfølgende evaluering af afprøvningen.



# #6 Fra eSport til karriere

## Tidsplan

Vestre Skole - har skemalagt deres udviklingsforløb til opstart uge 10 i 2020.

Thurø Skole - ønsker afvikling i skoleåret 2019/20 og eksakt dato afventer ledergruppens stillingtagen.



# #7 Fra eSport til karriere

## Udviklingsforløb

- brobygning og karrierelæring med eSport

### Modul A

1.-3. - 2¾ timer  
4. - 3 timer

1.  
**eSportundervisning**  
-mindset-baseret  
-præstationsfremmende  
hjernetræning (eFitness)



2.  
**eSportundervisning**  
-mindset-baseret  
-præstationsfremmende  
hjernetræning



3.  
**eSportundervisning**  
-mindset-baseret  
-præstationsfremmende  
hjernetræning



4.  
**Brobygning/karriere**  
-tech industri  
-robotter, droner, kunstig  
intelligens, softwareudvik-  
ling (design og kodning)



### Modul B

1.-3. - 2¾ timer  
4. - 3-4 timer

1.  
**eSportundervisning**  
-mindset-baseret  
-præstationsfremmende  
hjernetræning (eFitness)



2.  
**eSportundervisning**  
-mindset-baseret  
-præstationsfremmende  
hjernetræning



3.  
**eSportundervisning**  
-mindset-baseret  
-præstationsfremmende  
hjernetræning



4.  
**Brobygning/karriere**  
-maritime sektor  
-simulator:  
virtuel sejllads på  
broen og i maskinrum





# Budget Vestre Skole



Beskrivelse	Timer	Uger	Pris	Total
<b>Udviklingsforløb målrettet til folkeskoleelever i 4.-10. klasse i Svendborg Kommune</b>				
<b>Husleje hos Svendborg Medie- og Sportsefterskole (TeS øst) eller Svendborg Erhvervsskole og Gymnasier (TeS midt)</b>				
- eSport	1	6	50,00	300,00
- Præstationsfremmende hjernetræning	1	6	50,00	300,00
<b>Instruktørhonorar inkl. 12,5% feriepenge (iht. tariff for lærervikar)</b>				
- Instruktørkursus i præstationsfremmende hjernetræning (Train the trainer)	2	1	207,00	414,00
- Forberedelse	1	6	207,00	1.242,00
- eSport	1	6	207,00	1.242,00
- Præstationsfremmende hjernetræning	1	6	207,00	1.242,00
- Minus honorarstøtte* (2 moduler á 1 x 5 timer)			-250,00	-2.500,00
<b>Udstyr, server, software, licenser, undervisningsmaterialer, rettigheder, afskrivning, vedligehold og dækningsbidrag</b>				
Udstyr m.m. jf. ovenfor	2	6	237,50	2.850,00
I alt efter støtte				3.248,00
Pr. elev/pr. time				5,64

## Bemærkninger:

- I tidsrummet hverdage fra kl. 8.00-15.00
- Maks. 24 (2 x 12) elever pr. forløb
- Skolens lærerressource indgår aktive i undervisningen af præstationsfremmende hjernetræning

\* Folkeoplysningsudvalget, Den Sydfynske Idrætsklynge, SIS og Skoleafdelingen i Svendborg Kommune

19. december 2019/kbu



# Budget Thurø Skole



Beskrivelse	Timer	Uger	Pris	Total
<b>Udviklingsforløb målrettet til folkeskoleelever i 4.-10. klasse i Svendborg Kommune</b>				
<b>Husleje hos Svendborg Medie- og Sportsefterskole (TeS øst) eller Svendborg Erhvervsskole og Gymnasier (TeS midt)</b>				
- eSport	1	6	50,00	300,00
- Præstationsfremmende hjernetræning	1	6	50,00	300,00
<b>Instruktørhonorar inkl. 12,5% feriepenge (iht. tariff for lærervikar)</b>				
- Instruktørkursus i præstationsfremmende hjernetræning (Train the trainer)	2	1	207,00	414,00
- Forberedelse	1	6	207,00	1.242,00
- eSport	1	6	207,00	1.242,00
- Præstationsfremmende hjernetræning	1	6	207,00	1.242,00
- Minus honorarstøtte* (2 moduler á 1 x 5 timer)			-250,00	-2.500,00
<b>Udstyr, server, software, licenser, undervisningsmaterialer, rettigheder, afskrivning, vedligehold og dækningsbidrag</b>				
Udstyr m.m. jf. ovenfor	2	6	237,50	2.850,00
I alt efter støtte				3.248,00
Pr. elev/pr. time				5,64

## Bemærkninger:

- I tidsrummet hverdage fra kl. 8.00-15.00
- Maks. 24 (2 x 12) elever pr. forløb
- Skolens lærerressource indgår aktive i undervisningen af præstationsfremmende hjernetræning

\* Folkeoplysningsudvalget, Den Sydfynske Idrætsklynge, SIS og Skoleafdelingen i Svendborg Kommune

19. december 2019/kbu



Thurø **eTalent**



**Karriere**

**Elite**

**Talent**

**Bredde**



# eSport som karrierelæring (eksempel)

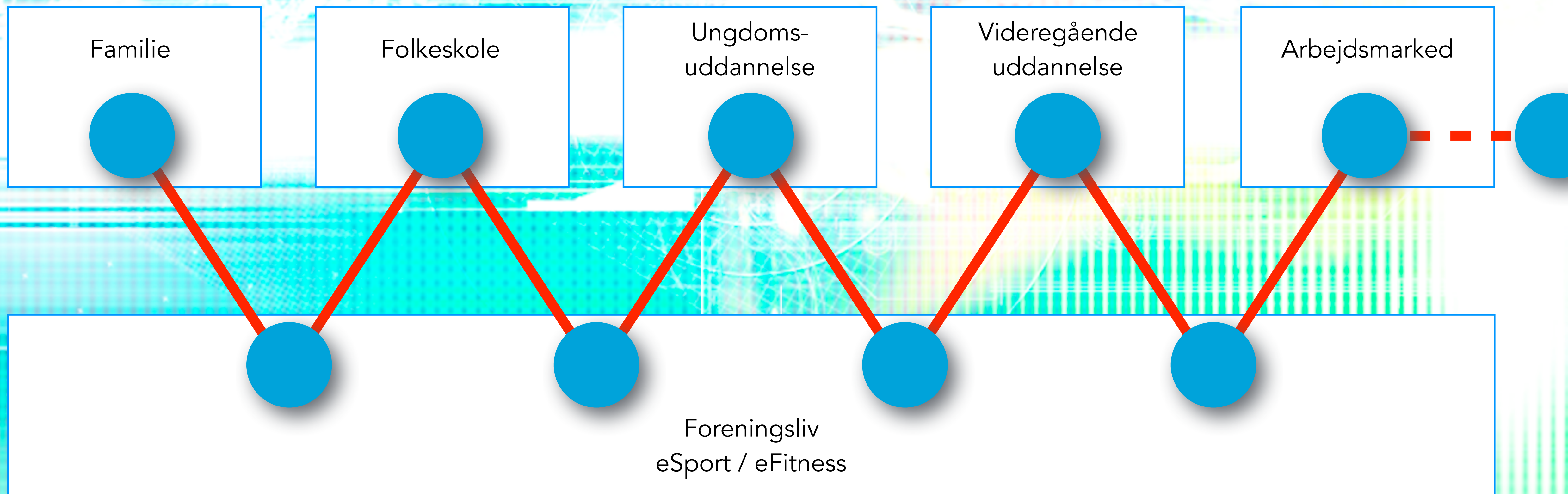
- Længerevarende uddannelse
- Erhvervsskole og gymnasier
- Efterskole (10. klasse)
- Folkeskole (7.-9. klasse)
- Folkeskole (4.-6. klasse)

**SIMAC**





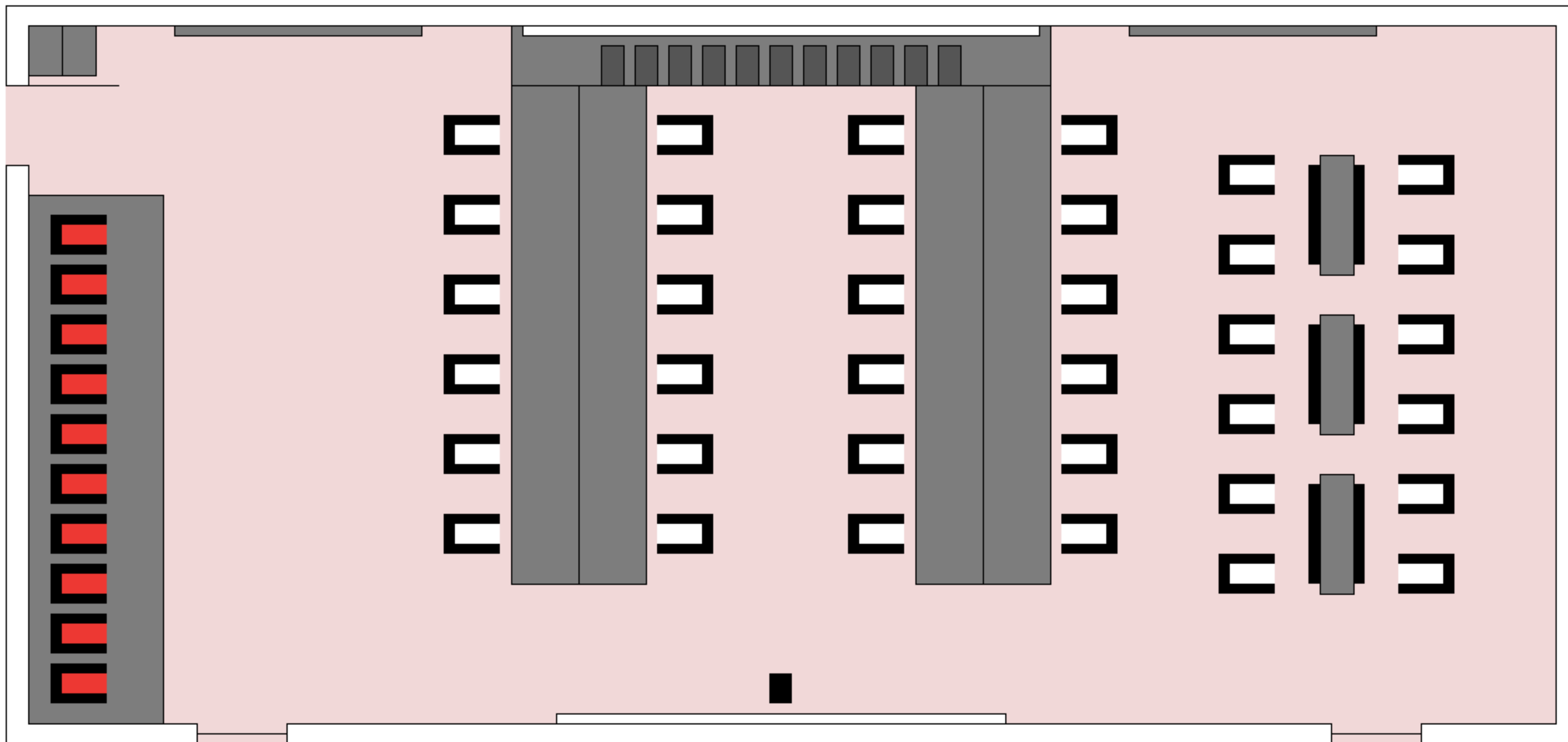
# Brobygning og karrierelæring





# Thurø eSport *midt*

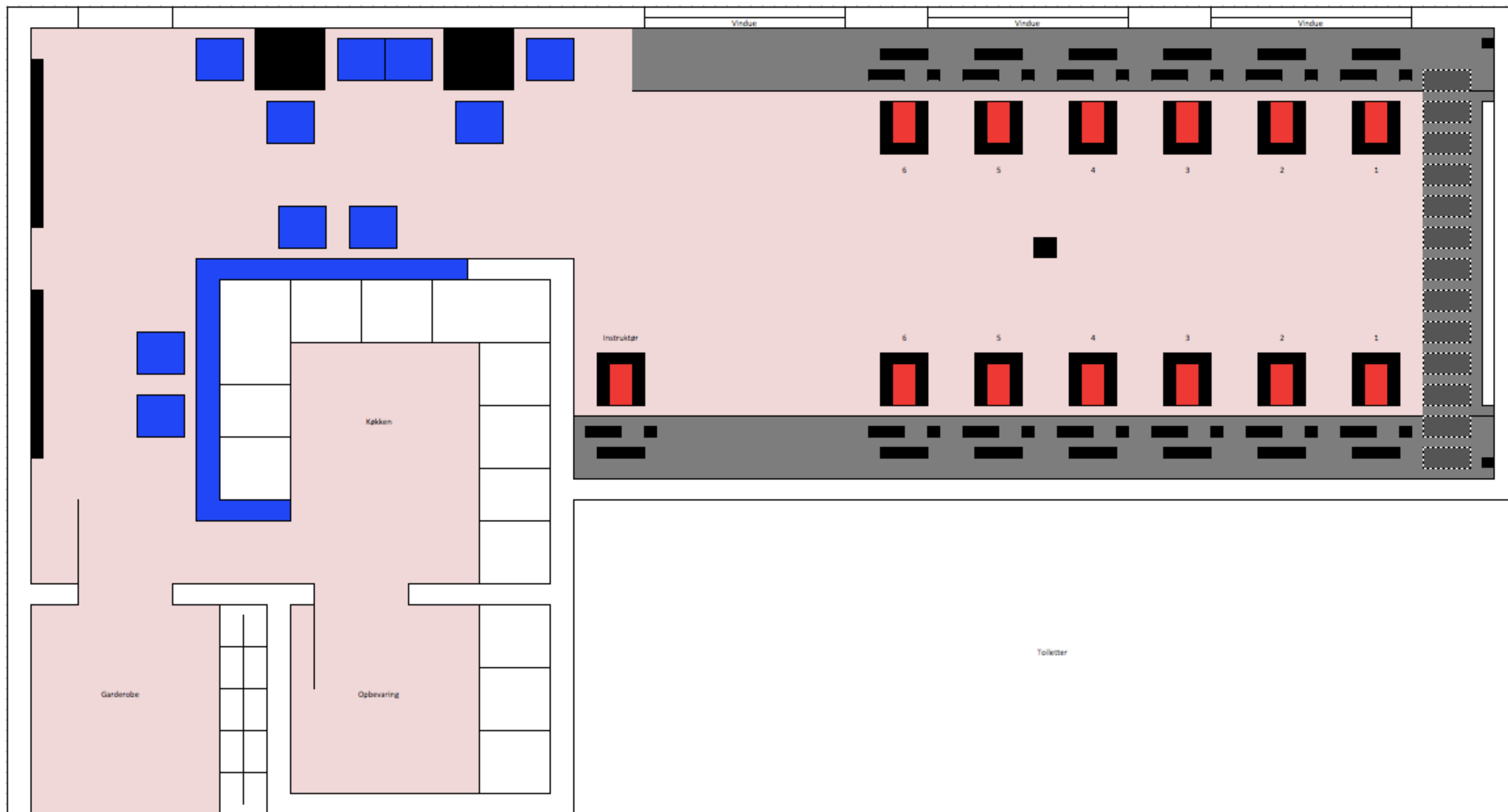
Svendborg Erhvervsskole og Gymnasier  
Skovsbovej 43  
5700 Svendborg





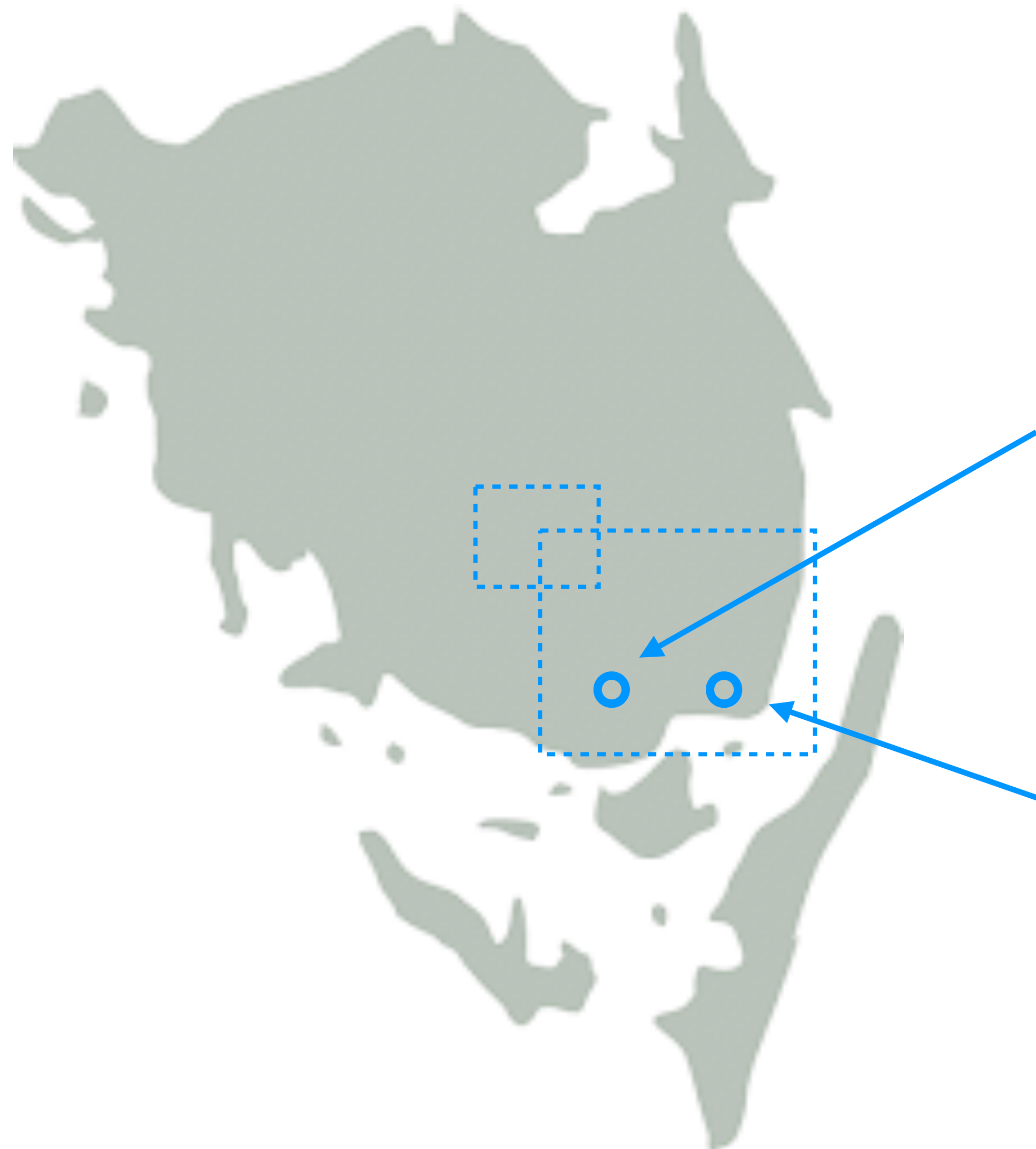
# Thurø eSport øst

Svendborg Medie- og Sportsefterskole  
Skårupøre Strandvej 3  
5700 Svendborg





# Geografisk placering



## Thurø eSport midt



**ØRKILDSKOLEN**

**VESTRE SKOLE**

## Thurø eSport øst



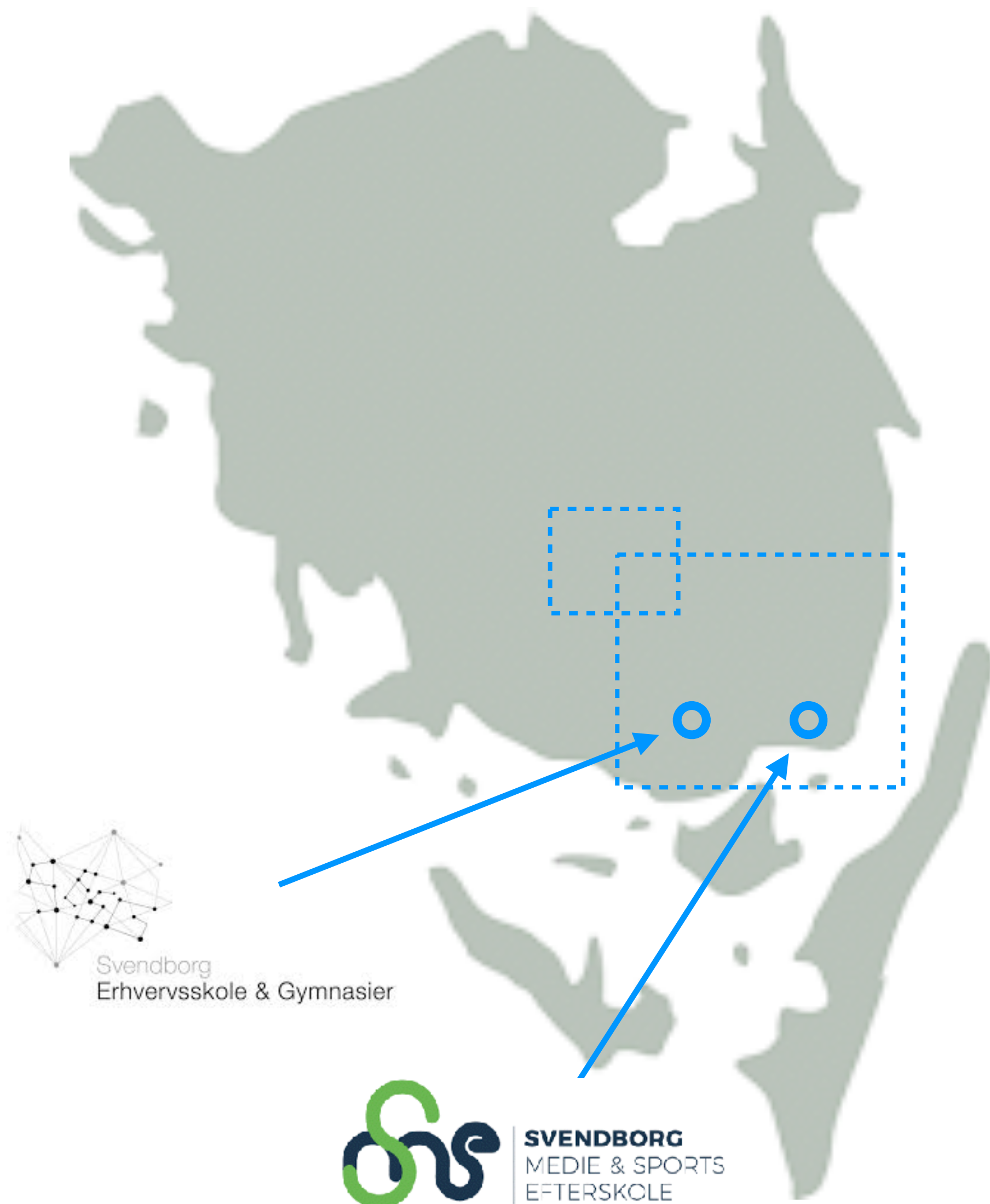
**ØRKILDSKOLEN**

**Tved Skole**





# Afstand til lokation



Skole	Klassetrin	Antal	Elever	Lokation	km
Haahrs Skole	4.-6.	14	304	TeS midt	1,9
Ida Holst Skole	4.-6.	6	142	TeS midt	1,7
Nymarkskolen	7.-9.	22	535	TeS midt	2,1
Nymarkskolen	10.	5	116	TeS øst	1,3
Skårup Skole	4.-9.	12	224	TeS øst	4,3
Thurø Skole	4.-6.	6	134	TeS øst	2,1
Tved Skole	4.-6.	8	167	TeS øst	4,2
Vestre Skole	4.-6.	6	137	TeS midt	1,3
Ørkildskole, Byen	4.-6.	12	279	TeS midt	1,9
Ørkildskole, Øst	4.-6.	-	-	TeS øst	2,0
Øster Åby Skole (egen bus)	4.-6.	6	126	TeS øst	9 min.
Issø-skolen (tog)	4.-9.	12	252	TeS midt	15 min.

Kilder:

- Elevtalsprognose Svendborg Kommune 2017/18-2030/31
- Google Maps