

# Læreplan i valgfaget E-sport

## Overordnet del

### Fagets relevans og sentrale verdier

Formålet med valgfaget E-sport i ungdomsskolen er å gi elevene muligheten til å utvikle ferdigheter og kunnskap som vil være nyttige for dem både i konkurranser og i livet ellers. Faget har som mål å gi elevene en forståelse for E-sport som en konkurranseform, og å utvikle deres ferdigheter i de ulike spillene som brukes i E-sport.

Gjennom å lære om regler, taktikk og strategier, vil elevene bli bedre rustet til å delta i konkurranser og å få en mer positiv opplevelse av E-sport. Faget har også som mål å utvikle elevenes evne til å jobbe i team og å kommunisere effektivt med andre, ferdigheter som er viktige i mange aspekter av livet. Faget skal bidra til at elevene får økt selvtillit, livsmestring og en god helse.

## Kjerneelementer

Koordinasjon og reaksjonsevne

Tenke strategisk og taktisk

Selvdisiplin

Analysekompetanse

Klientinntillinger

# Kompetansemål og vurdering

## Kompetansemål

Mål for opplæringen er at eleven skal kunne

- utvikle gode kommunikasjonsevner for å koordinere lagbevegelser.
- vise analytisk ferdighet for å bedømme egne og lagets prestasjon.  
Tenke strategisk og taktisk
- vise selvdisciplin i treningssituasjon (når det er trening i skoletid)
- analysere demoer og egen prestasjon. Enten av videoer fra YouTube eller opptak av egne kamper.
- lære å bruke script, kommando og parametere som kan være til hjelp og som er lovlig å bruke i spill.

## Underveisvurdering

Underveisvurderingen skal bidra til å fremme læring og til å utvikle kompetanse i faget. Elevene viser og utvikler kompetanse i valgfaget E-sport når de viser evne til å samarbeide med andre elever på samme lag.

Læreren skal legge til rette for elevmedvirkning og stimulere til lærelyst gjennom å la elevene prøve ut varierte praktiske, utforskende og kreative arbeidsmåter i E-sport. Læreren skal være i dialog med elevene om utviklingen deres i faget. Elevene skal få mulighet til å prøve seg fram. Med utgangspunkt i kompetansen elevene viser, skal de få mulighet til å sette ord på hva de opplever at de får til, og reflektere over egen faglig utvikling. Læreren skal gi veiledning om videre læring og tilpasse opplæringen slik at

elevene kan bruke veiledningen for å utvikle kompetansen sin i koordinasjon, taktikk, strategi og analyse.

## Standpunktvurdering

Standpunktkarakteren skal være et uttrykk for den samlede kompetansen eleven har i valgfaget E-sport ved avslutningen av opplæringen. Læreren skal planlegge og legge til rette for at eleven får vist kompetansen sin på varierte måter som inkluderer forståelse, refleksjon og kritisk tenkning, i ulike sammenhenger. Læreren skal sette karakter i valgfaget E-sport basert på kompetansen eleven har vist i koordinasjon og reaksjonsevne, taktikk og strategisk planlegging i spill, selvdisciplin, analyse av egne prestasjoner og kunnskap om klientinnstillinger.

# Vurderingsordning

Eleven skal ha én standpunktkarakter.

## Fagplan

### 1. Introduksjon til E-sport:

Under dette punktet vil elevene få en introduksjon til hva E-sport er, og hvorfor det er blitt så populært. De vil lære om historien til E-sport, og hvordan det har utviklet seg gjennom årene. De vil også få en oversikt over de mest populære E-sport-spillene og konkurransene som finnes i dag.

Elevene vil også få lære om forskjellige aspekter av E-sport, for eksempel hvordan det organiserer seg, hvordan man kan tjene penger på E-sport, og hvordan E-sport påvirker samfunnet og kulturen.

I tillegg vil elevene lære om de grunnleggende konseptene i E-sport, som spillstrategier, kommunikasjon og samarbeid i lag, og hvordan dette kan overføres til andre områder av livet. Dette punktet vil også inneholde en introduksjon til hvordan

man kan delta i E-sport, inkludert hvordan man kan finne lag og konkurranser å delta i, og hva som kreves for å bli en profesjonell E-sport-spiller.

## **2. Spillferdigheter:**

Under dette punktet vil elevene lære om de grunnleggende ferdighetene som er nødvendige for å lykkes i E-sport. Dette vil inkludere ting som å forstå spillmekanikk, å utvikle godt spillsyn, å forbedre reaksjonsevnen og å utvikle god timing.

Elevene vil også få lære om forskjellige spillstiler og hvordan de kan tilpasse seg ulike situasjoner i et spill. De vil lære om hvordan man kan utvikle en god spillstrategi og hvordan man kan analysere og forbedre egen og motstanderens spillestil.

I tillegg vil elevene få lære om hvordan man kan utvikle godt samarbeid og kommunikasjon i lag, og hvordan man kan bruke dette til å forbedre prestasjonen i et spill.

Et emne her blir også å sammenligne E-sport med mer tradisjonelle sporter. Hvordan kan øvelser brukt av for eksempel hockey keepere bli brukt inn i trening av E-sport utøvere. Det vil også bli lagt opp at en bruker en treningsdagbok for å dokumentere sin egen trening og fremgang.

Det vil være en del praktisk trening for å forbedre ferdighetene, for eksempel ved å spille mot datamaskiner eller mot andre elever på skolen, eller ved å se på videoer av profesjonelle E-sport-spillere for å se hvordan de utfører spill.

## **3. Fysisk og mental helse:**

Under dette punktet vil elevene lære om hvordan E-sport kan påvirke deres fysiske og mentale helse, og hvordan de kan ta vare på seg selv for å unngå skade og stress.

Elevene vil lære om hvordan man kan utvikle en god ergonomisk arbeidsstilling, og hvordan man kan unngå skader som kan oppstå fra å sitte foran en datamaskin i lang tid. De vil også lære om hvordan man kan øke bevegelse og trening for å holde seg i form, og hvordan man kan forbedre søvnkvaliteten for å øke ytelsen.

Elevene vil også få lære om hvordan E-sport kan påvirke mentale helse, og hvordan man kan håndtere stress og prestasjonsangst. De vil lære om hvordan man kan

utvikle en god mental treningsrutine, og hvordan man kan bruke teknikker som avslapping og visualisering for å forbedre ytelsen.

Det vil også være en del fokus på å utvikle en god balanse mellom E-sport og andre aktiviteter, slik at elevene kan unngå å bli overveldet av E-sport og dermed øke sjansen for å utvikle mental helseproblemer.

#### **4. Bransjekunnskap:**

Under dette punktet vil elevene lære om E-sport-bransjen og hva den innebærer. De vil få en forståelse for hvordan E-sport fungerer som en business, hva som kreves for å bli profesjonell spiller, hvordan man kan tjene penger på E-sport, og hvordan man kan bli involvert i bransjen på andre måter, som for eksempel som trener eller kommentator.

Elevene vil også få lære om hvordan E-sport-bransjen er organisert, inkludert organisasjoner som ligaer, turneringer og klubber. De vil også få lære om hvordan E-sport er regulert, inkludert regler og retningslinjer for doping, matchfixing og andre etiske spørsmål.

De vil også få lære om hvordan teknologi og utviklingen påvirker E-sport-bransjen, inkludert hvordan de nyeste teknologiene som VR, AR, og 5G kan brukes i E-sport, og hvordan de kan påvirke fremtiden for E-sport. Det vil være en del fokus på å gjøre elevene kjent med aktuelle hendelser og trender i E-sport-bransjen, for eksempel ved å følge med på nyheter og å delta på eller se på turneringer og konkurranser.

Vi vil også se på hvordan en er avhengig å bygge opp sin egen profil for å leve av å være E-sport utøver. Temaer som streaming og casting vil også legges inn i fagplanen og elevene vil få innsikt i hvordan disse brukes for å lage sin profil.

#### **5. Spillkunnskap:**

Under dette punktet vil elevene lære om de ulike spillene som brukes i E-sport, inkludert regler, taktikk og strategier. De vil også få øve seg på å spille ulike spill, og få feedback på ytelsen sin.

Elevene vil lære om de ulike kategorier av spill som brukes i E-sport, inkludert first-person shooters, MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), sportspill og fighting-spill. De vil også få lære om de ulike plattformene som spillene kan spilles på, inkludert PC, konsoll og mobil.

De vil også få lære om de ulike rollene og posisjonene som finnes i de ulike spillene, og hvordan de ulike rollene og posisjonene kan påvirke taktikk og strategi. De vil også få lære om hvordan man kan utvikle gode teamwork-ferdigheter, og hvordan man kan kommunisere effektivt med lagkamerater.

Det vil også være øvelser og aktiviteter designet for å hjelpe elevene å forbedre deres ferdigheter i de ulike spillene, for eksempel gjennom å spille mot andre elever eller mot datamaskiner. Elevene vil også få lære om hvordan man kan analysere og forbedre egen ytelse gjennom å se på replays eller å følge med på statistikk.

## **6. Trenings- og ernæringskunnskap:**

Under dette punktet vil elevene lære om hvordan de kan ta vare på kroppen sin og holde seg i form for å kunne prestere på toppnivå i E-sport. De vil lære om hvordan de kan trene for å forbedre fysiske ferdigheter som koordinasjon, utholdenhet og styrke, samt hvordan de kan unngå skader.

De vil også lære om hvordan ernæring kan påvirke ytelsen, og hvordan man kan spise for å få nok næring og energi for å kunne prestere på toppnivå. Det vil være fokus på å lære om hva som er sunn mat, og hvordan man kan unngå usunne matvaner.

Elevene vil også lære om hvordan man kan håndtere stress og mental belastning som kan oppstå fra å delta i konkurranser eller å trene på høyt nivå. Det vil være fokus på å lære om hvordan man kan håndtere press og hvordan man kan utvikle mentale ferdigheter som fokus og selvtillit.

Det vil være aktiviteter og øvelser designet for å hjelpe elevene å utvikle deres fysiske og mentale form, for eksempel yoga, meditasjon, eller andre former for mental trening. Det vil også være muligheter for å få personlige råd og veiledning fra trenere eller ernæringsfysiologer.

## **7. Praktisk trening:**

Under dette punktet vil elevene få praktisk trening i å spille og konkurrere i ulike E-sport-spill, både individuelt og som lag. De vil få anledning til å øve på de ferdighetene de har lært gjennom fagplanen, og de vil få muligheten til å delta i

interne og eksterne konkurranser. Praktisk trening vil omfatte både individuell trening, der elevene vil få anledning til å øve på ferdighetene sine på egenhånd, samt lagtrening, der elevene vil få øve på å samarbeide og kommunisere med hverandre i et spillmiljø.

Under praktisk trening vil elevene også lære om teknisk oppsett for å spille E-sport, for eksempel hvordan man setter opp og konfigurerer utstyret sitt, og hvordan man kan optimalisere ytelsen. Det vil også være en del av fagplanen å se på eksempler på profesjonelle E-sport-konkurranser, for eksempel ved å se på opptak av turneringer eller å følge med på live-streaming. Elevene vil få analysere og diskutere hva som gjør en god E-sport-spiller og hva som gjør en god E-sportkonkurransen.

## **8. Etikk og digital oppførsel**

Når det gjelder toksisitet i e-sport, har spillere et ansvar for å opprettholde en respektfull og positiv oppførsel i spillet. Dette inkluderer å unngå å bruke hatefulle eller fornærmende kommentarer, trakassering eller mobbing av andre spillere. Spillere kan også ta ansvar for å rapportere upassende oppførsel til spillutviklere eller moderatorer, og å ta initiativ til å fremme en mer positiv spillopplevelse for alle involverte. Det er viktig å huske at en toksisk spillopplevelse kan ha negative konsekvenser for alle involverte, og at en positiv og respektfull oppførsel kan bidra til en bedre og mer underholdende spillopplevelse for alle. Elevene vil også for å arrangere holdningskampanjer på skolen spesielt knyttet opp til språkbruk mot jenter.

### **Eksempel på høy måloppnåelse i faget**

Eksempel på høy måloppnåelse for en elev i faget kan være å være en ledende spiller i et E-sport-lag som vinner en regional eller nasjonal turnering. Det kan også inkludere utmerkelser for individuelle prestasjoner, som å være rangert som en av de beste spillerne i en bestemt spillkategori, eller å være invitert til å delta i prestisjetunge E-sportkonkurranser. Samt at eleven har utviklet god kunnskap om strategi, samarbeid og taktikk innen E-sport, og har evnen til å analysere og lære av sine prestasjoner for å forbedre sine ferdigheter. Eleven har også vist en forståelse for den digitale sportskulturen og hvordan den kan brukes til å fremme sosialt samarbeid og inkludering.

For en elev å bidra til å lede et E-sport-lag til seier i en slik konkurranse, ville kreve både tekniske ferdigheter og god lederskapsevne. Eleven må ha en god forståelse for

spillstrategi, samarbeid og taktikk, og være i stand til å kommunisere og samarbeide med lagkamerater for å nå målene deres.

Å være rangert som en av de beste spillerne i en bestemt spillkategori, krever at eleven har utviklet en høy grad av ferdigheter og ekspertise innen det aktuelle spillet. Det krever også dedikasjon til å øve, lære og forbedre ferdigheter, samt evnen til å analysere og lære av sine prestasjoner.

Forståelse for den digitale sportskulturen og evnen til å bruke den til å fremme sosialt samarbeid og inkludering, viser at eleven har en større forståelse for hvordan E-sport kan brukes til å bygge positive sosiale relasjoner og støtte en inkluderende og åpen kultur.

Alt i alt ville en elev med høy måloppnåelse i faget E-sport vise en kombinasjon av tekniske ferdigheter, lederskap og sosial bevissthet, og være i stand til å bruke E-sport til å nå sine mål og fremme positiv utvikling.