

# Oneway Total – et esportskoncept til specialområdet og mellemrumstilbud

Fra forsørgelse til beskæftigelse





## Tankerne bag

Mange af vores unge er interesserede i computerspil og kan fordybe sig i timevis. Traditionelt har dette været set som en distraktion i forhold til læring og deltagelse i undervisningen. Mange undervisere og familier har haft konflikter med de unge omkring dette, og på den måde er deres interesse i mange tilfælde blevet en kilde til skyld, skam og givet dem oplevelse af udstødelse.

Tanken bag esportskonceptet fra Oneway Esport er at vende problemstillingen om. I stedet for at computerspil bliver set som et problem, tager konceptet afsæt i denne interesse og bygger et forløb om den enkelte, hvor ressourcer og kompetencer inden for computerspil omfavnes.

Der er fokus på brug af- og forståelse for teknologi, samtidig med at der også er plads til computerspil. Det overordnede mål er at give sårbare unge, motivationen og redskaberne til at skabe en erhvervskarriere eller på anden vis finde varig beskæftigelse efter endt uddannelse.

# Inspirér og motiver jeres elever med kompetenceudviklende indhold

Inspireret af design tænkningens faser samt den videnskabelige hypotese tilgang, vil vi arbejde projektorienteret med problemstillinger som opstår ude i praksis. Vi gør en stor dyd ud af altid at koble teori og praksis sammen, da dette gør arbejdet meningsfuldt for eleverne.

## Kultur

"Jeg har aldrig fejlet, jeg har blot fundet 10.000 måder der ikke virker." Disse berømte ord udtalte Thomas Edison, og de er meget sigende for den kultur som vi vil forsøge at fremelske i vores tilbud. Eleverne skal motiveres til at tage chancer, da fejl skal ses som en mulighed for udvikling, og en del af den proces som i sidste ende fører til succes. Når vi fejler, prøver vi igen!

## Dansk, Matematik og Engelsk

Undervisningen i dansk, matematik og engelsk, faciliteres gennem den daglige undervisning, både i traditionelle moduler hvor fokus er på fagene, men også gennem cases og problemstillinger som eleverne stilles overfor i projekter og kompetenceforløb. Gennem praksisnær faglig undervisning motiveres eleverne til at fordybe sig i stoffet, og ved at inddrage computerspil og IT i forløbene højnes motivationen herfor, da resultaterne ofte er direkte overførbare til enten spillet eller et projekt de føler ejerskab for.







## Bevægelse

I esport har vi fast bevægelse på skemaet to moduler om ugen. Aktiviteterne tilrettelægges således eleverne hen over året introduceres for flere forskellige måder at arbejde med bevægelse, men tager udgangspunkt i en fast struktur, hvor der en gang om ugen er fokus på fysisk træning, og en anden gang på leg og konkurrence.



## Skills/Innovation

Gennem reelle problemstillinger og aktuelle cases som udarbejdes på skolen eller i samarbejde med eksterne lokale partnere, kommer eleverne gennem forskellige forløb som har fokus på kompetenceudvikling indenfor IT. Eleverne skal efter endt forløb kunne anvende deres kompetencer indenfor området, til at løse reelle problemstillinger og opgaver indenfor feltet. Skills inkluderer blandt andet forløb i videomaking, grafisk design og droneflyvning.



## Esport

Under Esport ligger arbejdet med den spiltitel som vi vælger at forbedre os i. I esport er fokus på, at eleverne gennem tilrettelagte forløb med udgangspunkt i computerspillet, udvikler dynamiske overførbare kompetencer som de kan benytte i andre kontekster end ved computeren. Disse kunne eksempelvis være problemløsning, strategisk handlekompetence eller samarbejde.



## Vision

Mange elever oplever af forskellige grunde dalende motivation for traditionelt skolearbejde. Nogle af disse elever har til gengæld en stor motivation for at spille computerspil, eller på anden måde arbejde med computere, gadgets og software.

Med udgangspunkt i denne motivation for at arbejde med IT samt spille computerspil, skaber vi et skoletilbud der udvikler elevernes IT kompetencer, deres forståelse for teknologi samt giver dem lyst til at lære i helt nye sammenhænge.

Med en holistisk tilgang til læring, hvor trivsel, personlig udvikling, faglig- samt kompetenceudvikling er i fokus, er det vores håb at eleverne generelt udvikler lysten til et langt liv med læring og bevægelse.

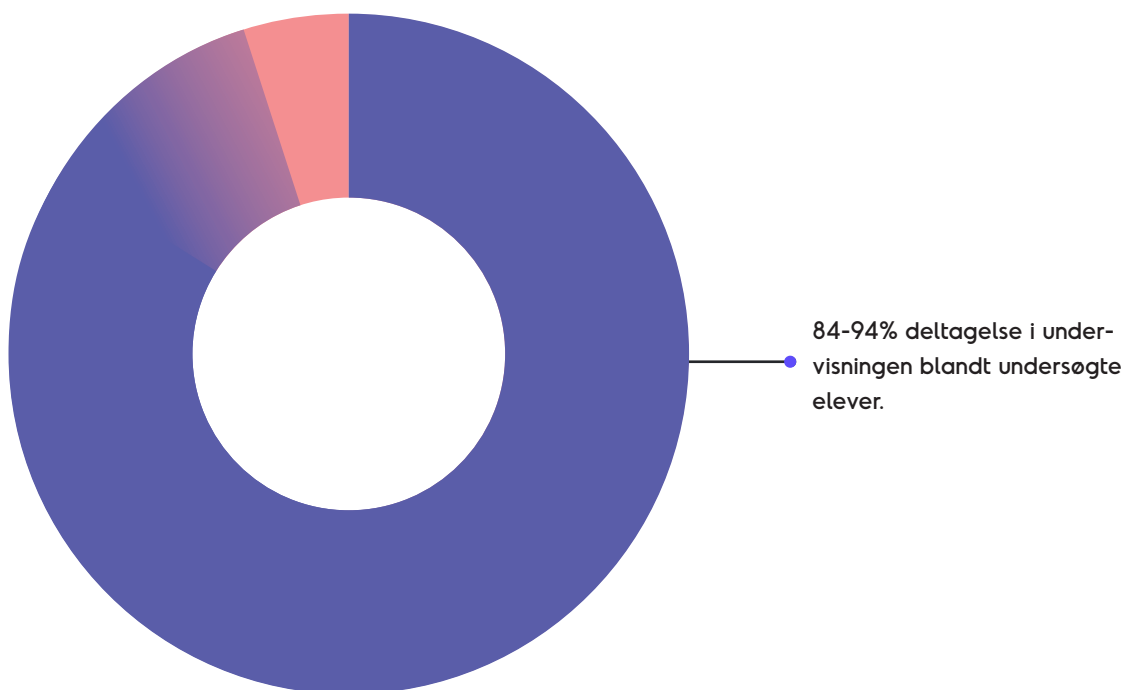
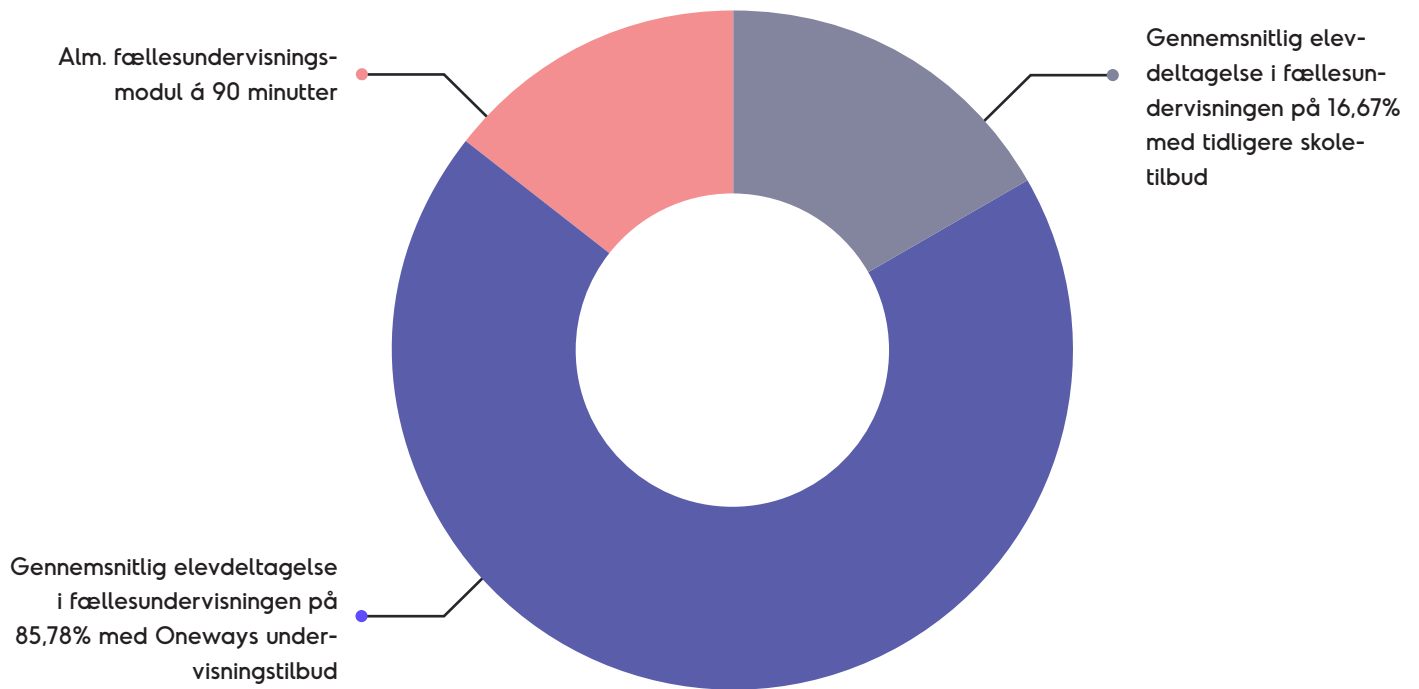
Ved at introducere dem til forskellige forløb inden for deres interessefelt, er det yderligere vores håb, at nogle finder den særinteresse som på sigt kan blive deres levevej.

### Vores 5 visions-punkter kan stilles således op:

- Give målgruppen et skoletilbud med større læringsmæssigt udbytte end de traditionelle tilbud.
- Højne elevernes selvværd gennem opgaver og aktiviteter de forventer de kan mestre og som samtidig udfordrer og pirker til deres interesse.
- Udvikle redskaber til at strukturere processer.
- Give eleverne mulighed for, at udvikle kompetencer som kan lede til en karriere eller beskæftigelse.
- Give eleverne lyst til livslang læring og sundhed.

# Resultater






Konceptet blev første gang implementeret i en klasse på Randers Specialskole, og har kørt i sin nuværende form siden sommeren 2020. På baggrund af de massive resultater er konceptet bredt ud til flere skoler fra sommeren 2021, blandt andet med økonomisk støtte fra ELRO-Fonden.



# Netværk




Som totalkunde bliver i som skole også en del af vores professionelle netværk. Netværket består af medarbejdere fra vores samarbejdsskoler, som hver dag arbejder med at udvikle vores konceptklasser.

**I netværket mødes vi 4 gange årligt i 4 timer, hvor jeres medarbejdere vil kunne drage nytte af en bred vifte af tiltag, blandt andet:**

-  Erfarings- og vidensdeling på tværs af tilbud og målgrupper
-  Adgang til den data som hver dag genereres på skolerne
-  Introducering af nyeste viden indenfor esportsinspireret læring og undervisning
-  Løsning af aktuelle problemstillinger og sparring med kollegaer
-  Opkvalificering af medarbejdere

Derudover vil jeres medarbejdere blive inviteret til en facebookgruppe, hvor de vil have et direkte talerør både til os fra Oneway, men også til kollegaerne på de andre samarbejdsskoler.

**I gruppen vil der henover året være flere netværksspecifikke tiltag som blandt andet:**

-  Fællestræninger for eleverne med professionel personlig træner
-  Turneringer forbeholdt netværket
-  Generelle medlemsfordele



# Det siger vores total koncepts kunder



## Esport som middel til kompetenceudvikling

Benny Petsch - Pædagogisk Leder Randers Specialskole

"Alle har behov for at føle sig kompetente og som en del af et fællesskab. Esport er helt fantastisk til at give eleverne feedback på, hvordan de klarer sig, og til at skabe en følelse af fællesskab og relation mellem hinanden. På Randers Specialskole arbejder vi med Esport i et pædagogisk perspektiv, hvilket indebærer arbejdet med kommunikative, personlige, sociale og motoriske færdigheder. I vores Esports klasser har vi nogle medarbejdere der brænder for at skabe rammer for eleverne, der gør at de er glade for at komme i skole. Vi har haft succes med at få skolevægringselever tilbage i skole igen, gennem den indre motivation eleverne har for Esport samt den fællesskabsfølelse det giver at være en del af en klasse/et hold. Ydermere ser vi at kompetenceforløbene i eksempelvis videoediting, billederedigering og dronetrykning, som eleverne i dette tilbud har på skemaet, har medført et hidtil uset engagement."



## Esport som mellemrumstilbud

Esben Holck Vammen - Skoleleder Mariager Skole

"På Mariager Skole er vi optaget af arbejdet med at skabe inkluderende fællesskaber for alle elever. I den forbindelse arbejder vi meget med at organisere forskellige tilbud og mellemformer, som på forskellig vis kan understøtte og fastholde en gruppe elever i et alment skoletilbud. I samarbejde med Oneway Esport har vi organiseret et målrettet tilbud til en gruppe elever i vores ældste afdeling, som på forskellig vis er udfordret ift. lettere autismespektrum forstyrrelser og/eller skolevægring. Med vores E-sports tilbud har vi etableret en ny både fysisk og læringsmæssig platform for disse elever, hvor vi i dele af skoledagen kan bruge computerspil, og generelt arbejdet med digitale kompetencer, til at etablere en anderledes og motiverende vej til læring. En stor del af rammen for tilbuddet er ligeledes det forpligtende fællesskab, som uden tvivl fastholder og motiverer eleverne samt øger den generelle trivsel og lyst i hverdagen til den almene undervisning."



## Esport som fællesskab

Kasper Bak Sørensen - Leder Djurslandsskolen

Vi har på Djurslandsskolen, valgt at etablere en E-sportsklasse med opstart august 2021, da vi ønsker at tilbyde mange forskellige læringsmiljøer til vores elever. Vi er optagede af at skabe læring for ALLE elever og finde ud hvad der lige præcis kan motivere den enkelte elev for læring – både fagligt, socialt og personligt. På trods af vi kun har været i gang i snart 2 måneder kan vi allerede nu konstatere at eleverne har taget godt imod tilbuddet. Socialt har eleverne allerede rykket sig meget i de nye rammer og taget godt imod det nye fællesskab i skolen. Vi ser også allerede fællesskaber, som via E-sportsrammen flytter med over i fritiden og det er vi meget positivt overraskede over – ligesom vi har modtaget positive tilbagemeldinger fra forældrene. Med de gode resultater vi på relativ kort tid har set, er vi overbeviste om, at der ligger et stort læringspotentiale gemt i E-sporten for vores målgruppe af elever, som traditionelt kan have svært ved at finde motivation for både faglig- og social læring i skolen.



”Det er utroligt at et computerspil kan sætte så mange ringe i vandet, både i forhold til faglighed, motivation, motion og sammenhold.”

Jes og Sara, forældre til Noah, Esportsklassen Randers Specialskole.

”Nu har vores søn deltaget i sin nye esportsklasse i et helt skoleår, og fra dag 1 er han kommet glad hjem hver dag. Han får ikke længere medicin for sin manglende evne til at koncentrere sig, og det forlyder, at han samarbejder med både undervisere og resten af klassen. Vi er dybt taknemmelige.”

Morten og Mia, forældre til Mikas, Esportklasse 1.0.

”Esportsklassens veksling mellem drengenes særinteresse, gaming, og alm traditionel undervisning, gør at Viktor magter dagens kravsituationer. Han forbedrer hans faglighed i kraft af den alternative læringsform, han indgår socialt i gruppen og han får et samlet godt resultat ud af sin skolegang. Viktor er mødestabil, han trives i sin skolegang, og jeg får en glad dreng hjem hver dag.”

Thomas, far til Viktor, Esportsklassen Randers Specialskole.

**Er jeres skole interesseret i at høre mere om hvordan i kan inspirere og motivere jeres elever med et kompetenceudviklende esportskoncept?**

Så ret henvendelse til:

**Lasse Holmgreen Jensen**

☎ 60 22 23 73

✉ [lasse@onewaysport.dk](mailto:lasse@onewaysport.dk)

🌐 [www.onewaysport.dk](http://www.onewaysport.dk)

 **OnewayEsport**





**GLHF!**

 **OnewayEsport**

Mariendalsvej 3

8940 Randers SV

Kontakt@onewayesport.dk

CVR 40357165