

Fakta om e-sport

Lärarmaterial



VAD HANDLAR BOKEN OM?

I boken får vi lära oss om e-sport. Vi får bland annat lära oss om några olika sorters spel som är populära. Inom e-sport används främst engelska begrepp eller förkortningar, till exempel *gamer* eller *skins*. Vi får också lära oss hur viktigt det är att öva mycket, motionera, äta och sova bra för att bli riktigt duktig på e-sport.

LGR 11 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Lässtrategier för att förstå och tolka texter från olika medier samt för att urskilja texters budskap, både de uttalade och sådant som står mellan raderna. (SV åk 4–6)
- Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg. (SV åk 4–6)
- Olika sätt att bearbeta egna och gemensamma texter till innehåll och form. Hur man ger och tar emot respons på texter. (SV åk 4–6)
- Framställning av berättande och informativa bilder, till exempel serier och illustrationer till text. (BL åk 4–6)

ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Formulera sig och kommunicera i tal och skrift.
- Läsa och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften.
- Kommunicera med bilder för att uttrycka budskap.



LGRS 11 CENTRALT INNEHÅLL SOM TRÄNAS

- Lässtrategier för att avkoda och förstå texter. (SV åk 4–6)
- Strategier för att skriva olika typer av texter, till exempel meddelanden. (SV åk 4–6)
- Berättande texters budskap, uppbyggnad och innehåll. Hur en berättande text kan organiseras med inledning, händelseförlopp och avslutning. (SV åk 4–6)
- Kommunikation för olika syften. Lyssna, svara, fråga, berätta samt uttrycka önskemål och känslor. (SV åk 4–6)
- Framställning av berättande bilder, till exempel seriebilder. (BL åk 4–6)

ELEVERNA TRÄNAR FÖLJANDE FÖRMÅGOR

- Tala och samtala i olika sammanhang.
- Läs, förstå och reflektera över olika texter.
- Skriva texter för olika syften och mottagare.
- Skapa bilder med olika verktyg, tekniker och material.



ORD ATT FÖRKLARA

arena

fans

samverkar

fantasy

hjälpmedel

terrorist

utrustning

mötesplats

medlemmar

gemenskap

växla

förkortningar

BOKSAMTAL

Låt eleverna reflektera enskilt eller i grupp kring följande frågor. Avsluta med en diskussion i helklass.

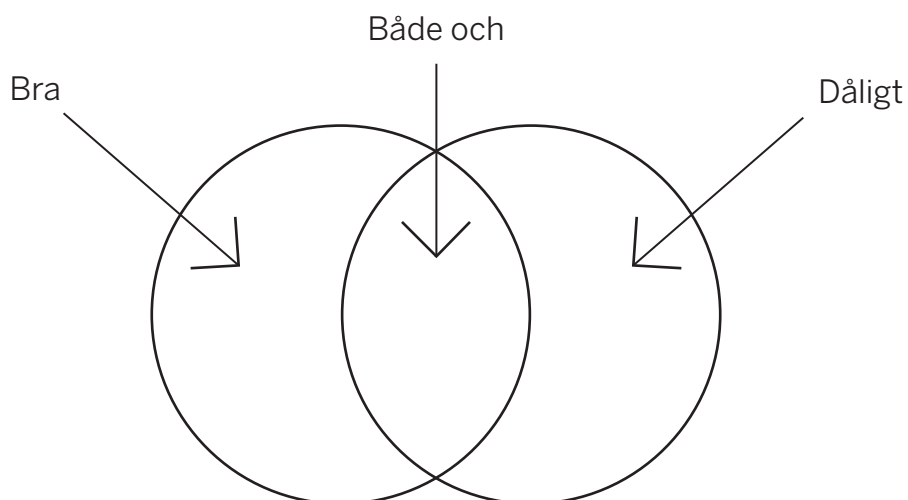
- Vad tyckte du om boken?
- Är det något speciellt du tyckte om i boken?
- Är det något speciellt du inte tyckte om i boken?
- Fick du lära dig något nytt?
- Fanns det något som du redan kände till?
- Saknade du något i boken?



VENN-DIAGRAM

Dela in eleverna i smågrupper. De ska fylla i ett VENN-diagram. Vad är bra med e-sport? Vad kan vara både bra och dåligt? Vad är dåligt med e-sport?

Det intressanta är här att fånga upp elevernas diskussioner och tankar.



Diskutera

I anslutning till VENN-diagrammet är det lämpligt att diskutera med eleverna vad som är bra och dåligt med e-sport. Fråga eleverna hur många som spelar dator- eller tevespel. Varför tycker de som spelar att det är roligt att spela? De flesta spel innehåller våld och går ut på att man ska döda motståndaren. Är det bra eller dåligt? Känner eleverna till spel som inte går ut på att krossa motståndaren? Hur ser ett sådant spel ut?



BESKRIV EN PERSON

Låt varje elev hitta på en egen person som är e-sportare/gamer. Deras uppgift blir att skriva en presentation av denna person. Information om e-sport kan de hitta i boken och den kan fungera som hjälp. Annars är det främst elevernas egen fantasi som får råda i denna uppgift.

Några punkter som man kan ha med i sin presentation kan vara:

- Namn
- Ålder
- Utseende
- Familj
- Boende
- Intressen
- Favoritspel
- Bästa minne
- Sämsta minne
- Idoler
- Framtidsdrömmar

Till sina presentationer ska eleverna rita ett porträtt av personen med utgångspunkt från boken. Låt eleverna presentera sina personer.



SKAPA EN BERÄTTELSE MED TEMA E-SPORT

Eleverna får i uppgift att skriva en berättelse på temat e-sport. Personen som de presenterat i föregående uppgift blir huvudperson i berättelsen.

Prata med eleverna om strukturen i en berättande text. De kan använda en sexfältare som utgångspunkt. Eleverna ska även rita bilder som stöder texten.

Titel	Orientering	Komplikation
Händelser	Lösning	Avslutning

Titel – Vad heter din berättelse? (Bra att spara till sist)

Orientering – Presentera huvudpersonen. Utgå från frågorna *vem, var, när*.

Komplikation – Presentera ett problem. Vad hände? Varför?

Händelser – Vad hände sedan?

Lösning – Hur blir problemet löst?

Avslutning – Hur slutar berättelsen?

KAMRATBEDÖMNING

Låt eleverna läsa och bedöma varandras berättelser. De kan utgå från mallen på nästa sida, där de skriver sin feedback till en kamrat.



KAMRATBEDÖMNING

<p style="text-align: center;">+</p>	<p>Detta tyckte jag var bra:</p>
<p style="text-align: center;">-</p>	<p>Detta tyckte jag var mindre bra:</p>
<p style="text-align: center;">?</p>	<p>Detta undrar jag:</p>
<p style="text-align: center;">→</p>	<p>Tips till nästa gång:</p>



FACIT

Läsförståelse

Frågor på raden (Du hittar svaret på raden, direkt i texten.)

1. Vad betyder e-sport?
Det betyder elektronisk sport.
2. Var spelas turneringen *The International*?
Den spelas i Seattle i USA.
3. Hur förkortas spelet *League of Legends*?
Det förkortas LoL.
4. Vad är *DreamHack*?
Det är världens största LAN-festival.
5. Vad betyder GJ?
Det betyder Good job (bra jobbat).

Frågor mellan raderna (Du måste tänka efter när du har läst texten. Genom ledtrådar i texten hittar du svaret.)

6. Vad är gaming?
Att spela tevespel eller spela spel på dator, iPad eller i mobil kallas gaming.
7. Ge exempel på två spelkonsoler.
PlayStation och Xbox är olika spelkonsoler.
8. Vad kallas de olika lagen i *Counter-Strike*?
De kallas terrorist eller counter-terrorist.
9. Vad kan man göra med skins?
Med skins kan man till exempel ändra utseende på sin figur eller köpa ny utrustning.
10. Hur börjar spelet *Fortnite*?
Det börjar med att alla spelare hoppar ut från ett flygplan och landar på en öde ö.
11. Vad ska man tänka på för att bli bra på e-sport?
Man måste öva mycket, motionera och vara noga med att äta och sova bra.

Frågor bortom raderna (Fundera och ge egna svar.)

12. Man kan vinna väldigt mycket pengar på e-sports-turneringar. Varför är det så, tror du?
Eget svar.
13. Vilket spel tycker du verkar vara roligast? Varför?
Eget svar.
14. Tycker du att e-sport är en riktig sport? Motivera.
Eget svar.
15. Vad tycker dina föräldrar om e-sport?
Eget svar.



Knasiga meningar

1. E-sport spelas oftast i lag.
2. Många spel går att spela på både/både på teve och dator.
3. Med skins kan man ändra utseende på sina figurer.
4. Det tillverkas nya spel varje dag.
5. Den som är sist kvar vinner spelet.
6. DreamHack har gjort Sverige känt inom e-sporten.
7. De som tävlar i e-sport lever som andra idrottare.
8. Många ord som används inom e-sport är engelska.