

## KLASA JĘZYKOWO-INFORMATYCZNA Z ELEMENTAMI E-SPORTU



Klasa językowo-informatyczna z elementami e-sportu to pionierski kierunek rozwoju młodzieży w dziedzinach technologiczno-informatycznych zainteresowań. Nowe komputery najwyższej jakości, doświadczeni e-trenerzy, nauczyciele dzielący Wasze pasje oraz współpraca z uczelniami i firmami informatycznymi stworzą wspaniałe warunki do pracy i rozwoju. Przyszłość należy do Ciebie!

---

W ramach tworzonej klasy z rozszerzonym programem nauczania informatyki, realizujemy umowę dotyczącą współpracy PLO nr VI w Opolu z Wydziałem Przyrodniczo-Technicznym Uniwersytetu Opolskiego. Współpraca będzie przebiegała w zakresie dodatkowych zajęć informatyki na uczelni, które prowadzone będą przez pracowników naukowych uniwersytetu z wykorzystaniem bazy technicznej – pracowni komputerowej uczelni. To klasa dla wszystkich, którzy chcą w przyszłości podjąć studia na kierunkach technicznych i informatycznych. Absolwentów takich kierunków oczekuje obecny rynek pracy.

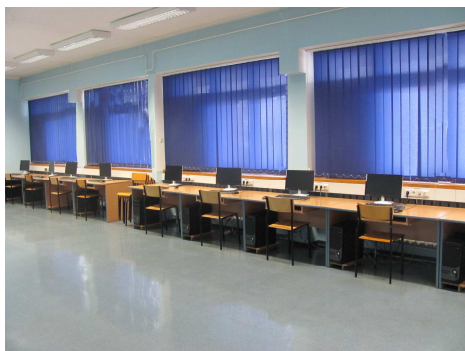
Rosnąca popularność e-sportu sprawia, że nie można pominąć tej kwestii również w edukacji. Szkoła będzie udzielała młodzieży wsparcia zarówno psychologicznego - bardzo potrzebnego w tej dziedzinie, jak i logistycznego; będzie też wspierała młodzież w prawidłowym i bezpiecznym rozwijaniu ich pasji. Uczniowie będą podnosili także kompetencje językowe z uwagi na międzynarodowy charakter tej nowatorskiej dziedziny. Wsparcie dla tej dyscypliny jest nowym światowym trendem, w który zaangażowały się już nowoczesne szkoły i uczelnie na świecie.

Klasa ma liczyć 30 uczniów, spośród których znajdzie się co najmniej 15 osób tworzących perspektywiczną i zgraną drużynę e-sportową. Realizowany będzie rozszerzony program nauczania z języka angielskiego, informatyki i matematyki. Dodatkowo wprowadzone zostaną zajęcia z e-sportu, programowania, grafiki komputerowej. Podjęta

będzie współpraca z psychologiem, nauczycielami wychowania fizycznego i fizjoterapii- prowadzone ćwiczenia poprawią refleks, szybkość, czas reakcji i ogólną kondycję fizyczną.

Klasa e-sportowa to pionierski kierunek rozwoju młodzieży w dziedzinie zainteresowań pierwotnie hobbystycznych, które jednak z biegiem lat przerodziły się w sport i mają dużą szansę trafić na Igrzyska Olimpijskie. Rozrywka ta jest na tyle dostępna i popularna, że zaczęła przerastać sporty tradycyjne. E-sport, jak i związane z nim kwestie medialne, cieszy się zainteresowaniem wśród młodego pokolenia, dla którego to właśnie e-zawodnicy i e-trenerzy stają się idolami. E-sportowiec będzie mógł zdobywać lub doskonalić umiejętności informatyczne i kreatywność - jakich wielu może mu pozazdrościć, a fakt bycia mocno związanym ze swoim hobby pomaga łączyć ludzi o podobnych zainteresowaniach.

W klasie językowo-informatycznej z elementami e-sportu uczeń nabędzie wiedzę, która pomoże mu również w przeprowadzaniu autoprezentacji na rynku pracy, zwłaszcza w kontekście mediów i PR. Reprezentowanie szkoły w drużynie e-sportowej uwarunkowane będzie wynikami w nauce, co stanowić będzie dodatkową motywację dla młodzieży chcącej osiągać wysokie wyniki w uczeniu się innych przedmiotów.



To pracownia komputerowa w PLO nr VI



A tam już na nas czekają...

Uczeń tej klasy będzie realizował w zakresie rozszerzonym informatykę, język angielski i matematykę. Natomiast dodatkowym przedmiotem będą treningi e-sportowe i zajęcia z psychologiem.