Klasy e-sportowe w Bielsku-Białej! Szkoła przy ul. Filarowej podpisała umowę Stowarzyszeniem Esport Polska. Klasy ruszą już od września

Łukasz Klimaniec18 czerwca 2021, 13:52

E-sport to coraz mocniej rozwijająca się dziedzina materiały szkoły/www.tz.zssio.pl

W Bielsku-Białej powstaną klasy e-sportowe! W Zespole Szkół Samochodowych i Ogólnokształcących przy ul. Filarowej została podpisana umowa ze Stowarzyszeniem Esport

Polska. Uczniowie takiej klasy już od września będą mieli m.in. cztery godziny treningów i rozgrywek e-sportowych tygodniowo, naukę programowania oraz wsparcie trenera e-sportu, pedagoga oraz psychologa.

Od września 2021 r. w Zespole Szkół Samochodowych i Ogólnokształcących w Bielsku-Białej zostaną uruchomione patronackie klasy e-sportowe. Znajdą się w Szkole Podstawowej (klasy 4-8), technikum oraz w szkole branżowej wchodzących w skład popularnej „samochodówki", czyli ZSSiO.

E-sport, czyli sport elektroniczny, to forma rywalizacji w grach komputerowych, która w ostatnich latach mocno się rozwinęła i zdobywa coraz większa popularność nie tylko wśród młodych ludzi. Między innymi dlatego, wychodząc naprzeciw oczekiwaniom, w bielskiej szkole zdecydowano się na poszerzenie oferty edukacji o właśnie taki kierunek.

Dzięki umowie ze Stowarzyszeniem Esport Polska (podpisali ją Janusz Berek, dyrektor Zespołu Szkół Samochodowych i Ogólnokształcących, Tomasz Kowalik, prezes Stowarzyszenia Esport oraz Piotr kucia, zastępca prezydenta Bielska-Białej) uczniowie bielskiej szkoły bq2ędą mogli uczestniczyć w dodatkowych zajęciach esportowych i zdobywać umiejętności w tym zakresie pod okiem specjalistów.

W ramach takiej klasy uczniowie będą mieli m.in. 4 godziny treningów i rozgrywek esportowych tygodniowo, naukę programowania, wsparcie trenera e-sportu, pedagoga oraz psychologa, zajęcia z zakresu umiejętności pracy w grupie, komunikacji, radzenia sobie z emocjami i stresem oraz kierunkowe zajęcia sportowe.

W zajęciach profilowanych w ramach klasy e-sportowej przewidziano m.in. zajęcia z motoryki (trening umiejętności manualnych, zajęcia sportowe ruchowe i kondycyjne), zajęcia z języka angielskiego skupiające się na zakresie słownika gier i poleceń oraz komunikowania się przez internet, zajęcia w ramach pomocy psychologiczno-pedagogicznej (profilowanie zawodnika) oraz zajęcia teoretyczne o wydarzeniach w dziedzinie E-sportu.