

KIERUNEK INFORMATYCZNO - E-SPORTOWY

Na świecie szkoły o profilu e-sportowym istnieją już od pewnego czasu i nie wzbudzają kontrowersji (e-sport jest traktowany jak inne dziedziny sportu). W Polsce w roku szkolnym 2016/2017 były tylko trzy takie klasy (grupy w klasach) w tym jedna w naszym LO. W roku szkolnym 2018/2019 w liceum będą działały trzy grupy e-sportowe na poziomie klas I-III. Klasa e-sportowa w Polsce zawsze była marzeniem wielu osób. Dzisiaj z całą pewnością możemy mówić o przełomie w tej dziedzinie. Klasa e-sportowa nie będzie ściśle klasą o profilu sportowym. Można przyjąć, że klasa e-sportowa to **klasa informatyczna o specjalizacji e-sportowej**. Uczniowie, którzy wybiorą taki kierunek, oprócz zajęć specjalistycznych będą mieli zajęcia programowe takie same jak w innych oddziałach. Uczniowie poznają możliwości tworzenia gier, dobierania i konfigurowania sprzętu. Dodatkowo na zajęciach poruszane będą tematy związane z obsługą wybranych silników gier (Unity 3D/Unreal Engine). Niezależnie od kariery zawodniczej osoby, które ukończą LO otrzymają świadectwo ukończenia szkoły średniej. Edukacja kończy się również maturą. Klasa e-sportowa będzie podzielona na 5-osobowe drużyny. Najlepsza z nich będzie drużyną turniejową i będzie reprezentowała szkołę na zawodach zewnętrznych. W liceum działa szkolna liga e-sportowa, w której oprócz innych drużyn obowiązkowo uczestniczą drużyny z klas e-sportowych. Nabór oraz zmiany w drużynach przeprowadzane są na bieżąco przy uwzględnieniu aktualnej dyspozycji uczniów. Istnieje możliwość skompletowania drużyny turniejowej spośród wszystkich uczniów klas e-sportowych. Treningi oraz zajęcia teoretyczne e-sportowe będą odbywały się w ramach zajęć dodatkowych. W ramach zajęć dodatkowych przewidziane są wyjazdy na zawody odbywające w innych ośrodkach. Drużyny e-sportowe z naszej szkoły odnoszą znaczące sukcesy na turniejach e-sportowych.

Przedmioty rozszerzone: informatyka, matematyka

Przedmioty uzupełniające: informatyczne podstawy gier komputerowych (w tym: technologie multimedialne, grafika komputerowa, grafika 3D, elementy projektowania komputerowego, silniki gier) , historia i społeczeństwo, matematyka w praktyce.

Przedmioty dodatkowe obowiązkowe: zajęcia e-sportowe

(w programie treningi, udział w grze, teoria gier, strategia i taktyka, zajęcia ruchowe, zgrupowania treningowe).



Jeden przedmiot dodatkowy obowiązkowy do wyboru spośród: etyka, filozofia, nauka o mediach, **Przedmiot realizowany w I klasie.**

Uczniowie tego kierunku są filarami Klubu E-Sportowego „ELOWEGO”

