**Koło informatyczne z elementami e-sportu**

E-sport polega na rywalizacji, która odbywa się za pośrednictwem gier komputerowych o różnej tematyce. Rywalizacja między graczami w roku szkolnym 2019/2020 będzie odbywać się głównie w formie rekreacji i zabawy. Podczas zajęć uczniowie rozwiną swoje zainteresowania grami komputerowymi, zintegrują się w grupie, nauczą panowania nad emocjami, wypracują sposoby kulturalnego i merytorycznego komunikowania się ze swoją drużyną, przyzwyczają się do „zdrowej” rywalizacji.

 **Nowatorstwem w innowacji jest wspomaganie uczniów w zdobyciu umiejętności w zakresie e-sportu , czyli rywalizacji zawodników, która odbywa się w grach komputerowych. Oprócz pogłębienia umiejętności grania w gry komputerowe uczniowie nabędą kompetencji w zakresie współpracy w zespole.**

Gry komputerowe rozwijają spostrzegawczość, uczą myślenia przestrzennego i strategicznego, sprawiają, że gracz potrafi wykonywać kilka zadań równocześnie. Efektem grania jest usprawnienie wyobraźni przestrzennej i koordynacji ruchowo-wzrokowej. Podczas zajęć uczniowie ćwiczyć też będą współpracę w grupie oraz nauczą się kulturalnie wyrażać swoje zdanie.

Alicja Juszkiewicz, Anna Oniszczuk