2023/24 : COURS À OPTION – CLASSES DE 2E/1ERE

Titre : **FIT4ESPORTS 2e -1e**

Titulaires du cours :	Hoffmann Kevin, Leonard Christophe
Classes :	2e – 1e
Horaires :	Vendredi, 12h35 – 14h20
Salle :	Salle Info/ Hall sportif
Nombre maximal d'élèves :	16

Finalités et objectifs de l'option

- Apprendre à connaître le contexte économique du marché de l'esports et ses différents acteurs.
- Apprendre le business-model des organisations esportives et l'importance des réseaux sociaux pour les organisations ainsi que pour les joueurs
- Apprendre à organiser un tournoi d'esports: à quoi faut-il faire attention ? comment approcher des sponsors potentiels ? que peut-on demander ?
- Apprendre à propos de la « Game-Life Balance ». Comment faut-il s'entrainer pour maximiser la performance ? Comment améliorer la rapidité de réaction ? L'importance de l'activité physique pour la forme mentale et quels exercices peut-on faire dans ce cadre ?

Programme

Pendant les cours :

- Discussion sur les actualités dans le domaine de l'esports en début de leçon
- Le cours à proprement parler, c-à-d la présentation des différents sujets.
- Interventions d'athlètes esportifs et d'experts externes.
- Travail en équipe (organisation de tournois esports, préparation des documents nécessaires, administration du tournoi, etc.).
- Cours d'éducation physique lié à l'esports

Méthodologie, déroulement

Le cours est divisé en trois modules, à savoir la partie théorique avec les explications sur les différents sujets à traiter. Un deuxième module est dédié à l'organisation d'un tournoi esportif. Ici, nous privilégions l'approche du « learning by doing ». Les élèves sont soutenus tout au long de l'organisation. Le dernier module est dédié à l'activité physique. Les élèves vont apprendre comment améliorer leur forme physique et comment cela peut être utile dans l'esports et au-delà. Avec les différents modules, nous voulons diversifier le cours et montrer aux élèves la diversité des possibilités d'emploi dans ce domaine.

Public cible

Tous les élèves qui s'intéressent à l'esports et qui souhaitent acquérir plus de connaissances de base sur le marché de l'esports au Luxembourg et à l'international.

Equipement requis

/