

Datum: 2017-10-09

**Synpunkter eller förslag som du har:**

Hej. Jag har nyligen avslutat min 3 åriga gymnasieutbildning inom teknik med inriktning Spelutveckling på LBS Kristianstad. Jag har nyligen sett att det finns en lokal i Olofström där det står " E-sport Olofström" på fönsterna, jag som brinner för E-sport blev lite nyfiken vad det ska/kommer bli och därför skriver jag till er. Så jag undrar om det finns någon mer info kring E-sport Olofström?

**Svar:**

Hej,

Tack för din förfrågan om mer information om E-sportprojektet.

Jag skickar ansökan om pengar ur sociala investeringsfonden och i den ser du exakt vad projektet går ut på och vilka som kan ingå i projektet. Det är Nordenbergsskolan som är anordnande skola. Kontakta gärna rektor Daniel Stjernquist för närmare information. Hans epostadress är: [Daniel.stjernquist@olofstrom.se](mailto:Daniel.stjernquist@olofstrom.se)

Vänliga hälsningar  
Lisbeth Nygaard Karlsson  
Utbildningsförvaltningen

*Se information på sida 2*

Datum: 2017-10-09

## E-sportsprojektet

Projektet är indelat i två övergripande delar; förebyggande insatser och arbetet med hemmasittarna. Till största delen avser detta projekt att införa e-sportsprofiler på Högavångsskolan och Nordenbergsskolan. Profilerna möjliggör att arbeta både förebyggande och med elever som har hemmasittarproblematik. Genom profilerna säkerställer vi också ett attraktivt utbildningsutbud och att e-sportsintresserade Olofströmselever väljer sin lokala gymnasieskola.

## Syfte

- Fortsätta erbjuda attraktiva utbildningsmöjligheter.
- Motivera till lusten att lära.
- Förebygga hemmasittning kopplat till datorspelsproblematik.
- Öka kunskapen om e-sport och datorspelsproblematik.

## Mål

- Minska andelen hemmasittare kopplade till datorspel.
- Förhindra att de elever som idag är i farozonen blir hemmasittare.
- Behålla e-sportsintresserade elever i Olofströms kommun.
- Att elever från andra kommuner söker sig till e-sportprofilen.
- Minska trenden datorspelsberoende bland barn och ungdomar.
- Ge en ökad förståelse om datorspelsproblematik.
- Ge en ökad förståelse om e-sport.

## Målgrupp

- Hemmasittande elever med datorspelsproblematik
- Elever som är i farozonen till att bli hemmasittare
- Elever som är intresserade av e-sport (inom och utanför kommunen)
- Föräldrar och personal som arbetar med elever