



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE E DEL MERITO
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
ISTITUTO COMPRESIVO "VIA BOCCEA 590"
Distretto XXVI - Municipio XIII - Via Boccea, 590 - 00166 Roma
Codice Fiscale 97200630586 - Codice Scuola RMIC84400N
Tel. 06/61568029 - Peo : rmic84400n@istruzione.it Pec : rmic84400n@pec.istruzione.it
www.icviaboccea590.edu.it

Ai docenti
Al sito

COMUNICAZIONE DEL 23/2/2024

Oggetto: Progetto EDUESPORT 2024

Si allega circolare MIM – USR Lazio Ufficio III prot. 10879 del 20/02/2024, relativa all'oggetto.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Ermenegilda Esposito
(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art. 3, co. 2, D.lgs. 39/93)



Ministero dell'istruzione e del merito

Ufficio scolastico regionale per il Lazio
Direzione generale – Ufficio III

Ai Dirigenti delle Istituzioni scolastiche
di primo e secondo grado statali e paritarie
del Lazio

e p.c. Ai Dirigenti degli UAT del Lazio

Oggetto: Iniziative e Progetti per l'a.s. 2023/24 – Progetto EDUESPORT 2024

In seguito alle richieste da parte di Enti, Federazioni Sportive e Associazioni, pervenute presso questo Ufficio per la divulgazione di progetti rivolti alle istituzioni scolastiche, si allega il programma della seguente iniziativa:

- Comitato Promotore ESPORT ITALIA propone, per l'anno scolastico 2023/2024, il progetto "EDU-ESPORT", rivolto alle scuole secondarie di I e II grado con l'obiettivo di utilizzare lo sport e gli e-sports come uno strumento educativo e formativo capace di contribuire allo sviluppo delle capacità personali, sociali ed espressive degli alunni

Il progetto avrà la seguente articolazione:

- 9 e 16 Marzo 2024 dalle ore 09.30 alle ore 13.00 – attività di formazione online su Piattaforma Microsoft Teams rivolta ai docenti di Educazione Fisica e non solo.
- entro maggio 2024 Campionato Studentesco E-Sports prioritariamente per le discipline del Calcio, degli Scacchi e della Vela

Quest'ufficio, su richiesta del Comitato promotore, si occuperà di raccogliere le adesioni al corso di formazione, pertanto i docenti interessati potranno inviare la scheda allegata entro e non oltre il 26 febbraio a maura.catalani@istruzione.it

Si invitano le SS.LL di darne ampia diffusione ai docenti interessati.

IL DIRIGENTE

Michela Corsi

(firma autografa sostituita a mezzo stampa, ex art. 3, co. 2, D.lgs. 39/93)

Allegati:

Presentazione Progetto Eduesport 2024

Scheda adesione corso di formazione

Programma corso di formazione



PROGETTO 2024

EDUESPORT

Il COMITATO PROMOTORE ESPORT ITALIA propone, per l'anno scolastico 2023/2024, il progetto didattico, rivolto alle scuole secondarie di I e II grado, "EDU-ESPORT". La pandemia globale causata dal covid19 negli anni scorsi ha costretto a ricorrere allo smart working o alla DAD, per ridurre le possibilità di contagio insegnandoci che è possibile continuare a svolgere le attività sportive anche a distanza, ma per chi è addentro al mondo degli esports questa non è stata una novità. Gli atleti di molte delle competizioni internazionali, infatti, almeno nelle fasi preliminari, prendono parte ad esse dalle diverse parti del mondo nelle quali si trovano eliminando ogni possibile danno per la loro incolumità. Gli esports sono già una realtà a livello sociale, sono l'incarnazione perfetta dei valori sportivi, incentivano la sana competizione e con essa il continuo miglioramento di ciascun atleta, la disciplina e la concentrazione abbattendo qualsiasi barriera di genere, razza o disabilità. In conclusione gli esports sono uno dei modi più efficaci per avvicinare i ragazzi all'istituzione scolastica, sono un'occasione per imparare a far gioco di squadra per tutti coloro che si avvicinano ad essi ed ultimo, ma non meno importante, sono un promettente investimento in un campo in continua crescita: "l'industria videoludica in Italia vale diversi mld e dà lavoro soprattutto ai giovani". (Fonte: <https://www.ilgiorno.it/economia/videogiochi-industria-e-sport-italia-1.7077045>.)

Gli educatori con il Progetto EDUESPORT 2024, hanno la possibilità di aiutare gli studenti ad eccellere in uno sport di cui sono appassionati. I videogiochi competitivi oggi hanno già il potere di creare eroi. Gli atleti che sono ammirati per la loro determinazione ed eccellenza non sono diversi se giocano su un campo o in un laboratorio informatico. L'enorme crescita degli SPORT VIRTUALI è alimentata da Internet, dal live streaming e dalla domanda economica globale. E' imperativa la necessità, quindi di un forte sistema di supporto educativo che possa garantire uno sviluppo positivo degli studenti, con l'opportunità di creare una cultura inclusiva e produttiva.

Obiettivi del progetto

Far percepire e utilizzare lo sport e gli e-sports come uno strumento educativo e formativo capace di contribuire allo sviluppo delle capacità personali, sociali ed espressive degli alunni. Molto spesso si ha un'immagine riduttiva dello sport che conforma l'idea di pratica sportiva all'idea di prestazione sportiva e del gioco elettronico sportivo all'idea di mera perdita di tempo. In questa cornice il progetto vuole essere un'opportunità per potenziare le risorse relazionali degli alunni e le loro capacità di autodeterminazione attraverso attività fortemente motivanti.

Gli Esports sono un importante strumento di integrazione ed inclusione di tutte le persone a rischio di emarginazione, tra cui le persone con disabilità motorie e relazionali. Gli E-sport forniscono a tutti, sia "normodotati" che "diversamente abili" sviluppo delle capacità di attenzione, concentrazione e di conoscenza delle proprie potenzialità.



Conoscere e applicare correttamente modalità esecutive di diverse proposte di gioco e saperli utilizzare insieme agli altri sviluppa il senso di appartenenza e di collaborazione, il rispetto delle regole ed il saper accettare la sconfitta con equilibrio e vivere la vittoria esprimendo rispetto nei confronti dei perdenti.

Finalità del progetto

1. Promuovere una cultura inclusiva, di valorizzazione delle reciproche diversità. Il progetto è rivolto a tutte le studentesse e agli studenti (senza distinzione di età e capacità psicomotorie e/o cognitive); Praticare l'e-sport in ambiente scolastico o extracurricolare offre agli studenti l'opportunità di uscire dall'isolamento della propria stanza nella pratica dei videogiochi per essere parte di un processo di condivisione, scambio e comunicazione. È dare loro la possibilità, di ritrovarsi nello stesso luogo e di confrontarsi insieme, in comunità, in un quadro competitivo o "semi-competitivo". Pertanto, l'e-sport può essere un modo per "riagganciare" gli studenti demotivati che sono in contrasto con la scuola e rappresentare una guida per azioni di inclusione e perseveranza scolastica.
2. Utilizzare i giochi sportivi elettronici come strumento per promuovere il gioco di squadra che richiede lo sviluppo di innumerevoli abilità come comunicazione, collaborazione, negoziazione, gestione dei conflitti, ascolto attivo e rispetto;
3. Stimolare il pensiero e la pianificazione strategica; sport e esports richiedono alle studentesse/studenti di fissare obiettivi, valutare l'avversario, esaminando i punti di forza e di debolezza individuali. Come membri di una squadra gli studenti imparano a stabilire tattiche, sviluppare piani di gioco e adattare l'esecuzione secondo della necessità;
4. Imparare a gestire i fallimenti e i successi. Imparare ad affrontare le emozioni della sconfitta o della vittoria aiuta gli studenti a diventare più resilienti emotivamente;
5. Praticare e sviluppare le materie STEM e l'uso delle lingue straniere. Gli studenti saranno motivati ad analizzare dati, statistiche di gioco e strategie che forniranno applicazioni nel mondo reale, offrendo opportunità di crescita e apprendimenti di competenze trasversali;
6. Costituire diverse squadre esports e di sport giocato per ogni istituzione scolastica che abbracci le diverse discipline sportive riconosciute dal CONI;
7. Formare i docenti nel ruolo di tecnici ed alcuni studenti nel ruolo di ufficiali di gara;
8. Organizzare incontri amichevoli tra gli atleti delle scuole (anche presso locali esterni alla scuola);
9. Istituire un campionato scolastico provinciale, regionale e nazionale; campionati e o partite internazionali amichevoli creando gemellaggi tra le scuole;
10. Selezionare gli studenti/atleti più promettenti per intraprendere una carriera nel settore.

Attività di formazione

Prima dell'inizio del Campionato Studentesco di esports il COMITATO PROMOTORE ESPORT ITALIA, tramite i suoi delegati provinciali/regionali, organizzerà un'intensa e capillare attività di formazione rivolta ai docenti di Educazione Fisica e non solo, delle Istituzioni Scolastiche che avranno aderito al progetto. I docenti che lo desiderano potranno ottenere la qualifica di tecnici di E-sport partecipando ad appositi corsi organizzati per l'occasione. Corsi di formazione saranno rivolti anche a studenti che intendono acquisire la qualifica di Ufficiale di gara.

Campionato Studentesco E-Sports

Il Campionato Studentesco E-Sports si svolgerà per il 2023/2024 prioritariamente per le discipline del Calcio, degli scacchi e della vela:

- **Calcio** che trova il suo corrispettivo virtuale in “**Fifa 22**”;
- **Scacchi** che trova il suo corrispettivo virtuale in “**Omnia Chess**”;
- **Vela** che trova il suo corrispettivo virtuale in “**Virtual Regatta**”.

Ogni Istituzione Scolastica può aderire ad una, due o tutte e tre le discipline.

Al termine del Campionato saranno previste tre distinte classifiche.

Per ogni disciplina sportiva, l'Istituzione Scolastica prima classificata alle finali provinciali parteciperà alle Finali Regionali, le prime classificate alle finali regionali prenderanno parte alle finali nazionali.

Tempistica

Corsi di formazione	Entro marzo 2024
Fasi d'istituto	aprile 2024
Fasi provinciali e regionali	maggio 2024

PROGETTO DI FORMAZIONE DI BASE PER INSEGNANTI DI ISTITUTI DI 1° E 2°

DUE MODULI DIDATTICI

9 e 16 Marzo 2024 - Erogazione online Piattaforma Microsoft Teams

PROGRAMMA

Primo Modulo - sabato 9 marzo 2024		
8.30-9.00	Accredito dei partecipanti e ingresso nell'aula virtuale del corso	
9.00-9.30	Saluto delle Autorità e Apertura del Corso	<i>Michele Barbone Rossana Ciuffetti Teresa Zompetti Donatella Minelli</i>
9.30-10.30	Dai Videogiochi alle Olimpiadi	<i>Giancarlo Guarino</i>
10.30-11.30	La Scuola e gli Esport	<i>Annarita Rubino</i>
11.30-12.30	Esport fenomeno sociale	<i>Stefano Gobbi</i>
12.30-13.30	Psicologia negli Esport	<i>Mauro Lucchetta</i>

RELATORI

Rossana Ciuffetti Direttore Sport Impact – Sport e salute spa

Michele Barbone Presidente Comitato E-Sports Italia

Teresa Zompetti Direttore Scuola e Sostenibilità – Sport e salute spa

Donatella Minelli Responsabile Scuola dello Sport – Direzione Sport Impact Sport e salute spa

Giancarlo Guarino Co-fondatore della Federazione Italiana E-sports e del Comitato E-Sports Italia. Specialista in Diritto Sportivo, consulente legale di Enti e Organizzazioni Sportive e di eventi sportivi internazionali

Annarita Rubino

Stefano Gobbi Responsabile Politiche sociali, Terzo settore e Innovazione, Direzione Sport nei Territori - Sport e salute spa

Mauro Lucchetta Consulente Comitato E-Sports Italia - Psicologo degli Esport e Sport Virtuali

Secondo Modulo - sabato 16 marzo

8.30-9.00	Ingresso in piattaforma e accredito dei partecipanti	
	Coordina i lavori	<i>Gianfranco Ravà</i>
9.00-10.00	Gli Esport e i giovani. Stato dell'arte e prospettive evolutive	<i>Laura D'Angeli</i>
10.00-10.30	Strumentazione e necessità tecniche, chek pre, durante e post gara	<i>Federico Arena</i>
10.30-11.00	Le piattaforme presenti sul mercato	<i>Alessandro Senzameni</i>
11.00-11.30	Best Practice FSI	<i>Roberto Mograncini</i>
11.30-12.00	Best Practice FIV	
12.00-12.30	Best Practice FISR	<i>Ivan Paduano</i>
12.30-13.00	Best Practice FIGC	
	Sintesi Finale dei lavori e Chiusura del Corso	

RELATORI

Gianfranco Ravà Vice Presidente Comitato E-Sports Italia

Laura D'Angeli

Federico Arena già Pro-player di overwatch e membro del Settore Tecnico del Comitato Promotore E-Sports Italia

Alessandro Senzameni Direttore Settore Tecnico Comitato ESPORT Italia

Roberto Mograncini, Responsabile ESport per la FSI, membro del Comitato Eventi FIDE

Relatore FIV

Ivan Paduano Responsabile ESport per la FISR e World Skate

Relatore FIGC
