



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