



Al Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale Puglia

direzione-puglia@istruzione.it

Al Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale Liguria

direzione-liguria@istruzione.it

Al Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale Sicilia

direzione-sicilia@istruzione.it

Al Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale Toscana

direzione-toscana@istruzione.it

Al Direttore Generale dell'Ufficio Scolastico Regionale Abruzzo

direzione-abruzzo@istruzione.it

EDU-SPORT VIRTUALI 2021

Il progetto EDU-ESPORTS è un progetto didattico promosso dall'ACSI Puglia e dalla FEDERESPORTS che si sviluppa nelle scuole secondarie di I e II grado della Regione Puglia.

Gli educatori con il Progetto EDU- SPORT VIRTUALI, hanno la possibilità di aiutare gli studenti a 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. La buona notizia per genitori, educatori e tutte le persone coinvolte negli eSport è che questo movimento è uno sport. Per definire gli SPORT VIRTUALI, come uno sport definiamo cosa è lo sport:"

La definizione di sport del Consiglio d'Europa ha cinque componenti fondamentali:

1. lo sport è un'attività fisica
2. può essere praticato in forma ricreativa
3. implica una qualche forma di competizione
4. è generalmente riconosciuto come uno sport



5. si svolge in un contesto organizzato.

Crediamo che gli eSport superino il primo punto, come attività fisica. Sebbene i giocatori si siedano e utilizzino un computer e un mouse durante il gioco, diverse ricerche hanno dimostrato che lo sforzo fisico dei giocatori è alla pari con gli atleti degli sport tradizionali. Ad esempio, durante una competizione, i giocatori raggiungono fino a 400 movimenti sulla tastiera e sul mouse al minuto con entrambi le mani, registrano frequenze cardiache simili a quelle dei maratoneti e hanno quantità di cortisolo, l'ormone dello stress, paragonabili a quelle dei piloti di Formula 1. Gli eSport soddisfano chiaramente la definizione del Consiglio d'Europa sotto la seconda e la terza componente: possono essere praticati in forma ricreativa e in forma competitiva. Gli SPORT VIRTUALI sono generalmente riconosciuti come uno sport, soddisfacendo il quarto punto. Secondo la definizione del consiglio, il riconoscimento dovrebbe tenere conto dell'opinione pubblica e delle opinioni ampiamente condivise dai media, dalla comunità imprenditoriale e soprattutto dalle stesse agenzie sportive. L'ultimo aspetto della definizione è la più semplice: gli SPORT VIRTUALI si svolgono in modo organizzato, numerosi e diffusi sono i Tornei e Campionati di tutti gli SPORT VIRTUALI.



Chi siamo

Presidente Nazionale ACSI Antonino Viti: *“L’ACSI è un’associazione nazionale di promozione sportiva riconosciuta dal CONI ministero politiche sociali che dal 1960 offre ai propri associati la possibilità di confrontarsi nelle più svariate discipline sportive. Nonostante abbia di recente compiuto 80 anni, ACSI cerca sempre di rimanere al passo con i tempi e talvolta anticipare il futuro. Per questo motivo da un paio di anni a questa parte abbiamo rivolto la nostra attenzione anche agli esports SPORT VIRTUALI fenomeno sempre più in crescita sia sul territorio nazionale che internazionale. Anche in questa nuova sfida però siamo riusciti a differenziarci da tutti gli altri in quanto per noi I giochi Esportivi assumono un significato ben più profondo del classico “torneo di play station” in quanto è, per noi, un veicolo in grado di appiattare le disuguaglianze di ogni genere e diviene quindi mezzo per raggiungere la tanto preziosa INCLUSIONE. ACSI inoltre non dimentica l’importanza del praticare attività fisica e tutti i benefici ad essa correlati; nei nostri tornei infatti ogni giocatore esportivo deve superare un test atletico di difficoltà via via crescente prima di passare al turno successivo della competizione esportiva.”*

Presidente Federesports Michele Barbone:*“Carissimi docenti, carissimi genitori e carissimi studenti,*



Vi portò a conoscenza che il C.I.O.- Comitato Olimpico Internazionale- ha inteso portare all'attenzione Del Comitati Olimpici Nazionali, CONI per l'Italia, il grande interesse che i giovanissimi di tutto il mondo stanno dimostrando per i Giochi Elettronici. Ovviamente fra i diversi Giochi, il CIO si sta interessando esclusivamente a quelli che fanno capo agli sport tradizionali riconosciuti dallo stesso CIO.

Seguendo questo indirizzo il CONI ha promosso un Comitato Promotore, al quale hanno aderito 2 federazioni, FEDERESPORTS e FIES, assegnandomi l'incarico di monitorare il movimento sul territorio nazionale e di mettere in atto le procedure per istituire una Federazione Sportiva che, una volta riconosciuta, potrà impegnarsi a organizzare gare di SPORT VIRTUALI (è previsto il loro inserimento nelle Olimpiadi di Parigi del 2024) e ovviamente promuoverli su tutto il territorio. Per questa azione di promozione è fondamentale il ruolo degli Enti di Promozione Sportiva e devo fortemente ringraziare l'ACSI e il suo presidente nazionale Antonino Viti per aver avviato, grazie all'impegno del suo presidente regionale pugliese Giampiero Guglielmi, un progetto che vede impegnate le scuole secondarie di primo e secondo grado di cinque regioni: Puglia, Sicilia, Liguria, Toscana e Abruzzo. Ritengo questo un progetto pilota che, potrà interessare molti giovani studenti con l'obiettivo di portare l'iniziativa in tutte le altre regioni”.



Obiettivi del progetto

Far percepire e utilizzare lo sport e gli esport come un unico 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.

Finalità del progetto

1. Promuovere una cultura inclusiva, di valorizzazione delle reciproche diversità. Il progetto è rivolto a tutti gli studenti.
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 agli 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
5. della sconfitta o della vittoria aiuta gli studenti a diventare più resilienti emotivamente.
6. Praticare e sviluppare le materie STEM. 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.

Il progetto prevede per i Dirigenti e i Docenti interessati un incontro informativo-formativo on line il giorno 27.03.2021 dalle ore 09.30 alle 12.00.

Iscrizione entro il 25.03.2021 <https://forms.gle/N8ugN3a89GzDvfv8>

Le iscrizioni ai campionati dovranno pervenire entro il 30.03.2021 per informazioni contattare il prof. Gianluca Carriere tel. 347 8360715 referente ACSI eSports.

LINK ISCRIZIONE SCUOLE SECONDARIE PRIMO GRADO

<https://forms.gle/zwpdMydafL2rZshz8>

LINK ISCRIZIONE SCUOLE SECONDARIE SECONDO GRADO

<https://forms.gle/EXe1A3EwbzZpjA588>

REGOLAMENTO SECONDARIE 1 GRADO

https://drive.google.com/file/d/1aS_JkpE4QGxiFJVrUAjO-UQAz-qtMnKG/view?usp=sharing



FEDERESPORTS
Federazione Italiana E-Sports



REGOLAMENTO SECONDARIE 2 GRADO

<https://drive.google.com/file/d/1PBu8HCAqtKxLZWBzIJNbfW0SOWUi-yzw/view?usp=sharing>