

Circolare n. 64

I.T.T. - "E. MAJORANA"-MILAZZO  
Prot. 0020100 del 16/10/2023  
I-1 (Uscita)

AL PERSONALE DOCENTE  
ALLE FAMIGLIE E AGLI STUDENTI  
AL PERSONALE ATA  
AL DSGA  
AL SITO WEB



**Oggetto:** partecipazione campionato scolastico nazionale Esports.

Si comunica che anche quest'anno l'ITT Ettore Majorana, all'interno delle attività di edutainment, parteciperà al Campionato scolastico nazionale Esports con la finalità di accrescere le competenze trasversali (soft skills) e le competenze tecniche (hard skills) degli studenti. Gli Esport, conosciuti anche come gaming competitivo, sono una forma di competizione elettronica organizzata che avviene tramite e grazie ai videogiochi. Il prefisso "e" sta per "electronic" e sottolinea il carattere digitale di questo nuovo fenomeno.

Il progetto rivolto a tutte le scuole secondarie di 2° grado italiane richiede un'elevata capacità di pensiero critico, comunicazione, collaborazione e creatività da parte degli studenti per raggiungere ed ottenere il massimo dalla competizione elettronica.

La Lega Scolastica Esports è stata ritenuta idonea ed aderente al manifesto denominato "Repubblica Digitale" promosso dal Dipartimento per la Trasformazione Digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri ed ha l'obiettivo di ridurre il divario digitale e promuovere l'educazione sulle tecnologie del futuro.



Si evidenziano in qualità di partner organizzatori dell'iniziativa:

- MAKER CAMP
- CAMPUSTORE
- Q ACADEMY

**PUNTI DI FORZA DEL PROGETTO:**

- COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI
- DISCIPLINE STEM
- ESPERIENZA DI SETTORE
- CRESCITA DELLA PERSONALITÀ
- INCLUSIONE
- COMPETENZE SOCIALI

Gli studenti che fossero interessati ad essere selezionati per i team possono entro, e non oltre, il 20 ottobre 2023 fare richiesta di adesione presso l'ufficio di vicepresidenza. Per maggiori informazioni in merito è possibile contattare il referente d'istituto del progetto Prof. Massimiliano Rosaci.

Le competizioni nazionali prevedono tre tipologie di gare che utilizzeranno i seguenti applicativi videoludici:

ROCKET LEAGUE	VALORANT	LEAGUE OF LEGENDS
Team composto da 3 studenti	Team composto da 5 studenti	Team composto da 5 studenti
Competenze digitali	Competenze digitali	Competenze digitali
Soft skills: Decision making	Soft skills: Decision making	Soft skills: Decision making
Hard skills: Leggi della fisica	Soft skills: Teamworking	Soft skills: Teamworking
Soft skills: Problem solving	Soft skills: Problem solving	Soft skills: Problem solving

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO**

Dott. Bruno Lorenzo CASTROVINCI  
Firmato in digitale ai sensi del D.lgs. 82/2005