

# CORSO PROMOTORI CSI SPORT ELETTRONICI

Promuovere nuove opportunità per i giovani atleti attraverso l'innovazione degli sport elettronici nel rispetto dei principi dell'educazione digitale



## PERIODO

3-4 aprile 2020

## SEDE DEL CORSO

Roma, Casa tra noi, via di Monte del Gallo 113

## DESTINATARI

Presidenti di comitato, responsabili di comitato, dirigenti sportivi, direttori sportivi, direttori tecnici, allenatori, istruttori, tecnici sportivi, docenti in scuole di ogni ordine e grado, educatori, pedagogisti, studenti universitari, responsabili circoli culturali, animatori, volontari operatori sportivi CSI, responsabili oratoriali che vogliono introdurre l'attività degli sport elettronici tra le loro pratiche di intervento e migliorare le opportunità connesse al mondo digitale.

## DESCRIZIONE

Il corso prevede quattro moduli formativi, in formula weekend, che tratteranno i seguenti argomenti:

1. Guida al mondo digitale
2. Il videogioco tra cultura ed inclusione sociale
3. Allestire la "Palestra Digitale"
4. Ecosistema eSports

9 ore di lezione suddivise tra momenti di comunicazione teorica, attività pratica e presentazione del "Kit" del progetto a cui si aggiungono 30 minuti per sostenere un test di valutazione.

La partecipazione al corso dà diritto al conseguimento di un attestato con il titolo di "Promotore di Sport Elettronici".

## PROGRAMMA

Venerdì 3 aprile - ore 17.00-20.00

Sabato 4 aprile - ore 9.30-12.30

Sabato 4 aprile - ore 15.00-18.30

## Docenti

- Angelica Toritto - Ludologa Coordinatrice del corso
- Avv. Vincenzo Chirulli
- Federico Inverni
- Serse Gori
- Luca Grillo
- Domenico Dimichino

# CORSO PROMOTORI CSI SPORT ELETTRONICI

Promuovere nuove opportunità per i giovani atleti attraverso l'innovazione degli sport elettronici nel rispetto dei principi dell'educazione digitale



## Modulo 1

### Guida al mondo digitale, informazioni e strumenti del digitale – la nuova frontiera dello sport

- Il fenomeno eSports, numeri, regole e prospettive – Conduttore Angelica Toritto
- Il manuale che compendia gli aspetti essenziali della disciplina digitale in funzione delle esigenze divulgative e didattiche – Conduttore Domenico Dimichino
- Cultura e diritto del digitale – Relatore Vincenzo Chirulli
- Aspetti e-legali e fiscali degli sport elettronici – Relatore Vincenzo Chirulli

## Modulo 2

### Il videogioco tra cultura e inclusione sociale da hobby e fenomeno istruttivo a pratica sportiva inclusiva

- Storia ed evoluzione del videogioco – Relatore Federico Inverni
- Tipologie e classificazioni di videogiochi e di videogiocatori – Relatore Federico Inverni
- I videogiochi per valorizzare l'inclusione sociale – Relatore Angelica Toritto
- Titoli dei videogiochi eSports – Conduttore Federico Inverni

## Modulo 3

### Allestire la “Palestra Digitale”, giocare ed allenarsi come cyber atleti

- La classe sportiva del futuro è già presente nella “Palestra Digitale” – Relatore Angelica Toritto
- Spazi, piattaforme e connessioni di rete – Relatore Serse Gori
- Tecniche e tattiche per un allenamento corretto ed un sano stile di vita – Relatore Serse Gori
- Pianificazione ed organizzazione di tornei ed eventi – Conduttore Serse Gori

## Modulo 4

### Ecosistema eSports, crescere tra innovazione ed educazione

- Streaming, community e nuove professioni degli sport elettronici – Relatore Luca Grillo
- Rielaborazione finale – Conduttrice Angelica Toritto

*Test Finale e consegna del “Kit”*