



## Comunicato Stampa

Roma, 15/02/2022

### “LSE: il primo Campionato Esports rivolto agli Istituti Superiori”

Prende il via martedì 22 Febbraio il primo Campionato Esports rivolto al mondo della scuola ed in particolar modo agli Istituti di Istruzione Superiore di II grado. L’iniziativa, denominata Lega Scolastica Esports ([www.legascolasticaesports.it](http://www.legascolasticaesports.it)), nel realizzare una gara nazionale tra scuole basata sui videogiochi competitivi, intende offrire ad insegnanti e studenti una ben più ampia panoramica pratica sulle potenzialità degli esports.

Dietro l’idea della Lega Scolastica Esports ci sono due realtà che operano da anni con la scuola: **Maker Camp**, società specializzata nell’utilizzo dei videogiochi come strumenti educativi all’interno della scuola e nei musei e **CampuStore**, leader italiano nel mercato dell’educazione in cui, da decenni, portando innovazione tecnologica e distribuendo alle scuole i prodotti più innovativi del settore, ha cambiato il modo di fare didattica.

L’obiettivo della Lega Scolastica Esports è quello di coinvolgere gli studenti in attività extra-scolastiche proprio attraverso l’utilizzo di videogiochi competitivi: diversi studi hanno definitivamente dimostrato che gli studenti che vengono coinvolti in attività extracurricolari riscuotono un maggior “successo” in una serie di ambiti e questo indipendentemente dall’attività proposta, che sia un corso di teatro, un incontro per appassionati di robotica o la visione di film storici.

Considerando che, tra gli adolescenti, il 97% dei ragazzi e l’83% delle ragazze, giocano ai videogiochi ma non partecipano ad attività extracurricolari l’idea di offrire una competizione tra scuole basata sugli esports significherebbe raggiungere tanti studenti e “spostare” questi ragazzi dal mondo solitario del gioco digitale allo spazio comune del laboratorio informatico della propria scuola. Gli esports, per gli organizzatori, diventano dunque un momento inclusivo e di coinvolgimento per tutti gli studenti, compresi quelli che altrimenti non parteciperebbero ad alcuna attività extra-scolastica.

**Pierluigi Lanzarini**, CEO di [CampuStore](http://CampuStore): “Gli esports sono fondati sulla tecnologia e forniscono un percorso naturale per studenti e studentesse che vogliono perseguire una specializzazione universitaria nelle discipline STEM. Inoltre aiutano gli studenti a sviluppare quelle competenze trasversali, le cosiddette soft skill, come lavoro di squadra, comunicazione e leadership.”

“Quest’anno iniziamo con Rocket League e dal prossimo anno scolastico, confidiamo di proporre giochi come League of Legends, Overwatch o Valorant. Introdurre gli esports nelle scuole superiori permette agli studenti di fare ciò che amano e fornisce loro ulteriori opportunità di ottenere riscontri e riconoscimenti personali mentre sviluppano pensiero critico ed abilità interpersonali.” aggiunge **Marco Vigelini**, youtuber del canale [“A Scuola con Minecraft”](http://A Scuola con Minecraft) e CEO di [Maker Camp](http://Maker Camp): “Daremo però un valore aggiunto non indifferente: alle scuole che partecipano alla Lega Scolastica Esports forniremo dei percorsi per le competenze trasversali e l’orientamento, l’ex alternanza scuola-lavoro per intenderci, altamente qualificante su una serie di software riconducibili ad una delle maggiori software house nel settore dei videogiochi.”

La Lega Scolastica Esports quest’anno parte con un’unica competizione basata su Rocket League: le qualificazioni si terranno online tra Aprile e Maggio, mentre le finali sono previste in presenza a Roma, presso gli studi cinematografici di Cinecittà, in occasione del Festival del Videogioco “Rome Videogame Lab” nel primo weekend di Novembre.



**Maker Camp** ([www.makercamp.it](http://www.makercamp.it)), società specializzata nella valorizzazione delle competenze del XXI secolo, progetta e sviluppa soluzioni per musei, attrattori culturali e società private attraverso Minecraft ed elementi di gamification, veicolando i loro contenuti con cui coinvolgere bambini, famiglie e comunità educante.

**CampuStore** ([www.campustore.it](http://www.campustore.it)) è un'azienda familiare italiana, leader nel mercato dell'education, che da 30 anni realizza progetti didattici innovativi per scuole, docenti e altri attori del settore educativo proponendo idee "chiavi in mano", che includono ambienti, arredi, tecnologie e corsi di formazione "hands-on" di altissima qualità per docenti, dirigenti scolastici, genitori erogati da CampuStore Academy, ente di formazione riconosciuto dal Ministero, che offre anche tanti servizi gratuiti a supporto della comunità educante. Prima azienda a portare STEM e robotica educativa in Italia, ha oggi il più grande catalogo di robotica educativa presente in Europa: ha diffuso nel tempo articoli che hanno cambiato il modo di fare didattica, come LIM, monitor interattivi e arredi unici ed è in particolare associata alla robotica educativa, all'edtech, alle STEAM e all'innovazione digitale.

**Rome Videogame Lab**, è la prima e unica manifestazione italiana di applied games; simulazioni virtuali interattive della realtà che attraverso il gioco raggiungono obiettivi educativi, formativi, di marketing e di sensibilizzazione sociale e culturale. L'evento si svolge negli studi di Cinecittà ed è curato da Q Academy, impresa sociale che crea e realizza progetti produttivi, di formazione e valorizzazione in ambito culturale e dello spettacolo.

**Link video:** <https://www.dropbox.com/sh/yyznu9823hd1p4w/AABbA9eMRJl2yBCoajSmt2Vja?dl=0>

**Link immagini:** <https://www.dropbox.com/sh/t3uh9bwzll0ja4z/AABZOIkUU-52nEV3xQyHljza?dl=0>