



Comunicato Stampa

Roma, 8/11/2022

“La Finale di LSE: il primo Campionato Esports rivolto agli Istituti Superiori”

Domenica 6 novembre presso i prestigiosi Studios di Cinecittà a Roma, ed all'interno della manifestazione “Rome Videogame Lab” hanno avuto luogo le finali della **Lega Scolastica Esports**, il primo campionato scolastico nazionale di esports che ha visto protagonisti centinaia di studenti degli istituti superiori provenienti da tutte le regioni di Italia, accompagnati dai loro professori. Organizzata da **Maker Camp** e da **Campustore**, supportata dagli sponsor **Lenovo** ed **Intel** e con il partenariato scientifico del **Telefono Azzurro**, i team finalisti si sono presentati agli ingressi degli Studios con coloratissime magliette, cuffie al collo e concentratissimi sulle strategie da attuare durante le azioni di gioco. Le qualificazioni si erano svolte, dall'interno delle loro aule, nel periodo aprile-maggio 2022 ed avevano visto 4 raggruppamenti, ognuno composto da 8 team scolastici, sfidarsi su Rocket League in match online: solo i primi 4 di ogni gruppo si qualificavano alla fase finale da svolgersi in presenza presso l'iconica Sala Fellini di Cinecittà. In una serie estenuante di match, con pareggi all'ultimo secondo e successivi tempi supplementari con golden gol, ribaltamenti di pronostici, cori da stadio, lacrime da sconfitta e urla di gioia, i 16 finalisti hanno riempito l'intero tabellone di gara in Double Elimination dandosi battaglia a suon di controller, mouse e tastiere fino ad arrivare al match della finalissima della Lega Scolastica Esports.

In Sala Fellini alla sinistra del grandissimo schermo che proiettava le azioni di gioco, il team ISCARAVAGGIO NAPLES dell'Istituto "Caravaggio" di San Gennaro Vesuviano imbattuto e proveniente dal girone dei vincenti; alla destra il team FANTAM dell'Istituto "Volta" di Pescara finalista del girone dei perdenti e catapultato in quel girone proprio dopo una sconfitta per 3 a 2 subita per merito del team napoletano.

Nella finale il team ISCARAVAGGIO NAPLES subisce la sua prima sconfitta ed in virtù del torneo in Double Elimination è stato necessario giocare la "Grand Final".

Il team FANTAM dell'Istituto Volta di Pescara riesce ad imporsi nuovamente in una gara giocata sul filo di lana, aggiudicarsi il titolo di campioni Rocket League della Lega Scolastica Esports e portare nella loro scuola il premio messo in palio dagli sponsor: PC Lenovo Legion con schede grafiche RTX, cuffie e mouse professionali per attrezzare la prima aula scolastica interamente dedicata agli esports.

"Oggi" - interviene **Marco Vigelini** di Maker Camp, società che crea esperienze e comunicazione con i videogiochi più famosi - "si è conclusa una giornata molto importante che ha visto team scolastici provenienti anche da luoghi remoti o isolati come i team siciliani, pugliesi, veneti, dell'alta Lombardia e dall'Isola della Maddalena, avvicinati dalle potenzialità professionalizzanti del settore dei videogiochi.

Se si considera che il 97% degli studenti e l'83% delle studentesse videogiocano, ci troviamo in un settore dove la differenza di genere è praticamente azzerata e, ricordando che gli esports sono fondati sulla tecnologia, si ha una fortissima leva motivazionale per fornire un percorso naturale agli studenti che vogliono perseguire una specializzazione universitaria nelle discipline STEM."

Pierluigi Lanzarini di Campustore, azienda leader nel mercato dell'education, aggiunge: "Abbiamo ascoltato le richieste giunte direttamente dagli studenti e siamo già pronti a ricevere le iscrizioni direttamente dal sito www.legascolasticaesports.it. Data l'ampia richiesta di partecipazione e poichè abbiamo già visto come gli esports aiutino gli studenti anche a sviluppare quelle competenze trasversali, le cosiddette soft skill, come lavoro di squadra, comunicazione, leadership, negoziazione e pianificazione strategica, abbiamo deciso di



avviare due nuove competizioni: oltre a Rocket League, quest'anno faranno parte di Lega Scolastica Esports anche videogiochi del calibro di Valorant e League of Legends. Le iscrizioni per le scuole sono aperte."

Maker Camp (www.makercamp.it), sviluppa esperienze e comunicazione con Minecraft, Roblox, Fortnite e The Sandbox per siti UNESCO, musei, brand ed enti educativi, veicolando i loro contenuti verso bambini, famiglie e scuole attraverso elementi di gamification.

CampuStore (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/ex3wcse12k9c5qf/AACg0c5tB6Z1siPSJESFxlVsa?dl=0>

Link immagini: https://www.dropbox.com/sh/c8jdr4yj188dyqg/AAB2N9IkCYux9E1mOovwNG_1a?dl=0