

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 Chirolli
- Aspetti e-legali e fiscali degli sport elettronici – Relatore Vincenzo Chirolli

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”