

Canosa di Puglia, data e protocollo (si veda segnatura)

COMUNICATON. 157

ISTITUTO D'ISTRUZIONE SECONDARIA SUPERIORE - "L.EINAUDI"-CANOSA DI PUGLIA
Prot. 0011560 del 09/12/2024
IV (Uscita)

Ai Docenti Classi I.T.E.T.-I.P.A.A.
Agli Alunni Classi I.T.E.T.-I.P.A.A.
Ai Genitori Classi I.T.E.T.-I.P.A.A.
Al D.S.G.A.
Al personale A.T.A.

Oggetto: **LSE Lega Scolastica Esports e campionato scolastico nazionale per videogiochi competitivi: apertura iscrizioni e modalità di partecipazione.**

Si comunica che sono ufficialmente aperte le iscrizioni gratuite alla **LSE Lega Scolastica Esports**,¹ di seguito sono riportate le finalità e le modalità di partecipazione.



Cos'è LSE?

È l'iniziativa educativa che sfrutta il potenziale formativo dei videogiochi competitivi per:

- Coinvolgere studenti e studentesse in modo motivante e inclusivo.
- Sviluppare soft skill come lavoro di squadra, problem-solving, comunicazione efficace e pensiero critico.
- Promuovere competenze digitali e tecnologiche, fondamentali per i percorsi STEAM.
- Rafforzare il senso di appartenenza scolastica e contrastare l'abbandono scolastico.
- Integrare gli studenti in un movimento globale riconosciuto anche a livello olimpico.

Come funziona?

Le squadre degli studenti si sfidano su uno dei seguenti videogiochi:

- Rocket League**
- Valorant**
- League of Legends**

nel pomeriggio direttamente dai laboratori scolastici, in un ambiente inclusivo e collaborativo.
La partecipazione riconosce ore di alternanza scuola-lavoro (PCTO) basate sugli incontri disputati.

¹ L'iscrizione delle classi alla Lega Scolastica Esports e la partecipazione al campionato scolastico nazionale per videogiochi competitivi (esports) A.S. 2024-2025 sono stati approvati con delibera N. 33 del Verbale N. 4 A.S. 2024-2025 del 24/10/2024.

Perché partecipare?

- Gli Esports non sono solo intrattenimento: rappresentano un settore in forte crescita con opportunità professionali concrete.
- Aiutano gli studenti a sviluppare competenze trasversali e un'attitudine positiva verso lo studio e la vita scolastica.
- Creano un ambiente scolastico più dinamico, in grado di coinvolgere anche gli studenti meno interessati ad attività tradizionali.
- La LSE è riconosciuta dal **Dipartimento per la Trasformazione Digitale della Presidenza del Consiglio dei Ministri** come modello per ridurre il divario digitale e promuovere l'educazione sulle tecnologie del futuro.

Come partecipare a Lega Scolastica E-Sports:

STEP 1: Il docente crea il team

1. Il docente si registra al sito.
2. Seleziona il torneo di riferimento per la propria scuola e clicca su "Sign Up" per iniziare la registrazione del proprio team.
3. Crea il team scolastico, assegnando un nome al team e completando il processo di registrazione.
4. Una volta creato il team, il docente fornirà agli studenti il nome del team e le credenziali di accesso per consentire loro di unirsi al team.

STEP 2: Gli studenti si uniscono al team

1. Gli studenti si registrano al sito.
2. Selezionano il torneo in corso e cliccano su "Sign Up".
3. Nella pagina successiva, gli studenti si uniscono al team creato dal docente.
4. Gli studenti inseriscono la password ricevuta dal docente per completare la registrazione al team.

Infine, gli studenti devono accertarsi di aver inserito correttamente il loro ID di gioco, per essere identificati durante le gare.

In allegato il modulo di iscrizione che dovrà essere debitamente compilato e consegnato in Segreteria Didattica entro e non oltre il **14 dicembre 2024** secondo le modalità indicate.



La Dirigente Scolastica

Prof.ssa **Brigida Maria Caporale**

Firma autografa sostituita a mezzo stampa
sensi dell'art.3, comma 2 del D.Lgs n. 39/1993



MODULO DI ISCRIZIONE

Da consegnare entro il 14 dicembre 2024

Gli interessati dovranno consegnare in segreteria didattica con data di protocollo il presente modulo con indicazione dei componenti della squadra. Gli studenti che aderiscono alla costituzione delle squadre si impegnano a completare il campionato e l'eventuale defezione di un atleta che obbligherà la squadra al ritiro dal campionato sarà comunicato a relativo consiglio di classe ai fini della valutazione finale.

DA QUEST'ANNO OGNI ISTITUZIONE SCOLASTICA POTRA' ISCRIVERE PIU' TEAM PER LO STESSO TORNEO, MA NON E' GARANTITO L'ACCOGLIMENTO DI TUTTE LE SQUADRE. A TAL FINE PER SELEZIONARE LE SQUADRE DA REGISTRARE **FARA' FEDE IL GIORNO E L'ORA DI PROTOCOLLO DELL'ISTANZA DI PARTECIPAZIONE.**

TORNEO (Una sola scelta)

- ROCKET LEAGUE(min 3 - max 9 atleti)
- LEAGUE OF LEGEND(min 5 - max 9 atleti)
- VALORANT(min 5 - max 9 atleti)

NOME SQUADRA (Non sono ammessi nomi di squadra offensivi o scurrili)

Atleta 1 **TEAM LEADER**(NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 2 **TEAM DEPUTY/PORTAVOCE**(NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 3 (NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 4 (NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 5 (NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 6 (NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 7 (NOME ,COGNOME, CLASSE) _____

Atleta 8 (NOME ,COGNOME, CLASSE) _____