



**FEDERESPORTS**  
**Federazione Italiana E-Sports**

Impariamo a giocare  
**SERIAMENTE!**

Giocando si impara... a essere Campioni nella vita

Impariamo a giocare  
**SERIAMENTE!**



## Gli Ambasciatori E-Sports



Salvatore Sanzo è stato campione di scherma vincendo moltissimi titoli nazionali e internazionali. Ha vinto ben quattro medaglie Olimpiche arrivando all'Oro ad Atene 2004.

Oggi è Presidente del CONI Toscana e Segretario Nazionale della Federazione Italiana Canoa-Kayak.



Jarno Trulli è stato pilota di Formula Uno dal 1997 al 2011 guidando per Minardi, Prost, Jordan, Renault, Toyota, Lotus Racing e Team Lotus.

Oggi è imprenditore di eccellenza nel settore vinicolo con Tenute Castorani e produttore di simulatori per Sim Racing a marchio «Jarno».

## Premessa

Il mondo dei giovanissimi è profondamente cambiato negli ultimi decenni.

Negli anni '50-'70 il passatempo preferito era un gioco improvvisato per strada oppure, per le ragazzine, si giocava in casa con le bambole.

Le famiglie erano più attente ai figli e si viveva in modo molto aggregato.

Negli anni '80, con lo sviluppo economico, le famiglie hanno cominciato ad essere più impegnate nel lavoro rispetto al passato, soprattutto la donna, ed il tempo da dedicare ai figli si è ridotto. La televisione è entrata in tutte le case e spesso si è scelto di “parcheggiarli” davanti alla televisione a guardare cartoni animati.

Negli ultimi anni, con l'avvento di nuove tecnologie, in ogni famiglia si è passati ai telefoni cellulari e poi agli smartphone permettendone l'uso ai figli e arrivando a donarne uno personale.

Ovviamente l'uso che se ne è sempre fatto all'inizio è stato principalmente ludico portandoli a richiedere Successivamente PlayStation o Xbox e restando per ore soli, senza controllo da parte dei genitori.

Oggi è divenuto indispensabile insegnare ai ragazzi in età scolare a gestire il proprio tempo e migliorare le proprie attitudini attraverso un uso sportivo del videogioco.

**Il CIO ha confermato che i videogamer possono essere “veri” sportivi, aiutiamoli a diventarlo.**

## Il progetto

Il progetto ha una forte valenza educativa e sociale aggregando gli alunni tramite una piattaforma ludico-sportiva che stimola le attitudini individuali in un contesto didattico di gruppo.

## Il concept

“**Impariamo a giocare... SERIAMENTE**” vuole offrire ai ragazzi della Scuola dell'obbligo una esperienza formativa fatta di regole, di stimolo e di aggregazione basata sui Videogiochi Sportivi.

Il progetto propone alle scuole e alle famiglie degli alunni coinvolti un servizio che riporti i ragazzi al corretto rapporto con il videogioco e stimolarli ad una sana vita sportiva.

Impariamo a giocare  
**SERIAMENTE!**



Il programma

**RIENTRO NELLE REGOLE**  
Imparare a rispettarle attraverso lo sport

**SUPERARE LE PAURE**  
Stimolare la partecipazione  
vincendo ogni timore

**INCLUSIONE  
DEI PIU' DEBOLI**  
Fare "squadra"  
Nessuno escluso

**MAGGIORE EQUILIBRIO  
NEL GRUPPO**

## Gli obiettivi

- **Superare le paure:** Il progetto intende stimolare la partecipazione dei soggetti più restii al coinvolgimento portandoli a superare la paura di sbagliare e di non essere accettati dal gruppo.
- **Rientro nelle regole:** Lo sport, per sua natura, impone delle regole che vanno rispettate. Intendiamo portare i meno rispettosi a considerare i vantaggi che possono avere adottando un comportamento vincente.
- **Inclusione dei più deboli:** Fare squadra significa essere un gruppo dove ognuno ha la sua specificità. Tutti avranno la possibilità di contribuire al gioco di squadra, tutti saranno utili e nessuno potrà ritenersi indispensabile.
- **MAGGIORE EQUILIBRIO NEL GRUPPO:** L'obiettivo da raggiungere!

## La testimonianza

Ci sono genitori convinti di avere in casa il nuovo Messi, e gli scaricano sulle spalle le loro aspettative, ci sono allenatori che **pensano solo alla classifica** e non alla crescita mentale del ragazzo, che magari arriva da lontano e **non ha il sostegno della famiglia...**

*[Paolo Maldini]*

**Vogliamo portare i ragazzi ad essere sportivi, con una mentalità positiva.**

*[Cesare Maldini a suo figlio Paolo]* **'Giochi solo se vai bene a scuola, altrimenti smetti'**

**La nostra mission vuole fare capire agli studenti che ci sono obblighi da rispettare.**

## La proposta

- **Sport positivo:** offrire agli allievi una conoscenza dei propri limiti e una competizione di qualità che li conduca ad apprezzare il ruolo del compagno come componente positiva della sua squadra.
- **Salute degli Atleti:** promuovere il benessere complessivo con sviluppo del potenziale individuale attraverso programmi salutari che garantiscano benessere psicofisico con la giusta alimentazione e con il riposo come fattore determinante per superare lo stress.
- **Educazione ai valori:** dotare i giovani di strumenti efficaci per portare avanti nello sport, nella scuola e nelle comunità comportamenti che producano amicizie, accettazione della sconfitta nello sport, un atteggiamento vincente e un cambiamento positivo verso le persone con minori capacità rafforzando il tessuto sociale.



## Soggetti coinvolti

- Alunni con disabilità, che possono sperimentare l'esperienza dello sport e del gioco interagendo con i compagni vivendo un contesto di divertimento ed emozione sportiva.
- Alunni senza disabilità, che saranno condotti a vivere indifferentemente con tutti i compagni momenti di gioco e di sport.
- Docenti della scuola dell'obbligo, che avranno l'occasione di far crescere le capacità relazionali all'interno del gruppo classe, educando gli alunni alla socializzazione facendo vivere esperienze di reale integrazione.

## Modulo operativo

- **Destinatari: Scuole Primarie e Secondarie di Primo Livello.**

- N. 3 ore in 3 settimane possibilmente consecutive
- Sugeriamo 5 classi per giornata in un'aula dotata di schermo o lavagna elettronica. Le ultime due ore del mattino per i più piccoli e le ore pomeridiane per i più grandi (non vincolante)

### Materiale fornito

- Questionario docenti per verifica
- Questionario genitori
- N. 4 postazioni Xbox dotate di pad a disposizione per il gioco a rotazione di tutti gli alunni.
- N. 3 videogiochi in 4 copie
- Impianto audio

## Riepilogo

### Finalità del progetto proposto

- Prevenire e correggere comportamenti individuali sbagliati derivanti dal gioco incontrollato
- Stimolare la partecipazione attiva dei più pigri alle attività di gruppo e individuali
- Attenuare la portata di atteggiamenti di bullismo

### Tipi d'intervento

- Attraverso una spiegazione che precede il gioco si incanala l'attenzione dei partecipanti verso le attività di tipo sportivo insite nei videogiochi proposti. Sono esclusi tutti i giochi violenti (tipo "sparatutto")
- Con l'aiuto dei docenti, la creazione di squadre bilanciate che giocheranno a turno andrà a creare il presupposto per una ampia inclusione fra soggetti con potenzialità diverse

### Risultati attesi

- Maggiore equilibrio individuale e nel gruppo apportando un freno al gioco esasperato

Impariamo a giocare  
**SERIAMENTE!**



## Contatti

Responsabile del progetto  
• Maurizio Miazga 388.8515687  
Email [academy@assoproma.it](mailto:academy@assoproma.it)