

## SUPSI

# Alla scoperta dei videogiochi competitivi (eSport)

## Modulo breve

### Presentazione

Il corso si sviluppa all'interno dell'evento Sportech, le giornate della scienza e della tecnologia applicate allo sport che si svolgono ogni due anni al Centro sportivo nazionale della gioventù di Tenero e che sono co-organizzate da SUPSI e CST in collaborazione con DECS, SATW, EOC e RSI.

Il corso tematizza il mondo degli eSport e le relazioni che intercorrono tra essi e gli sport tradizionali. Cosa sono gli eSport e cosa ruota attorno a questo mondo? In che misura gli eSport possono essere considerati risorse utili da affiancare agli allenamenti sportivi tradizionali? Quali competenze si possono sviluppare grazie agli eSport?

Durante il pomeriggio sarà possibile assistere ad alcune dimostrazioni di competizioni eSport e discutere con i relatori su questo mondo e sulle competenze messe in atto nei videogiochi presentati. Per esempio, si potrà analizzare come il giocare a videogiochi specifici favorisce lo sviluppo di competenze come l'ascolto attivo, il problem solving, la collaborazione, la comunicazione o il decision making.

Si rifletterà anche sugli aspetti più problematici legati a queste pratiche, come per esempio la dipendenza da videogiochi.

Nel tardo pomeriggio, si approfondiranno le tematiche emerse con l'intervento di esperti del settore durante una conferenza.

### Obiettivi

Acquisire delle conoscenze sul mondo degli eSport.

### Destinatari

Docenti di scuola media e di scuola media superiore.

### Certificato

Attestato di frequenza.

### Programma

- Cosa sono gli eSport?
- Quali competenze si possono sviluppare con i videogiochi competitivi?
- Quali relazioni intercorrono con gli sport tradizionali?

### Durata

6 ore-lezione.

### Relatore/i

Masiar Babazadeh, docente-ricercatore Dipartimento formazione e apprendimento e Dipartimento tecnologie innovative SUPSI.

Lucio Negrini, professore SUPSI in Tecnologie in educazione.

Massimiliano Longo, responsabile Matrix VR eSport Arena, Manno.

Ospiti per la serata:

Marcel Vulpis, Presidente dell'Associazione italiana e-sports.

Paolo Giovannelli, Direttore del Center for Internet Use Disorders di Milano.

Alex Fontana, pilota automobilistico e coach di un team eSport.

### Date

14 settembre 2022.

### Orari

14.30-20.00.

### Luogo

Centro sportivo nazionale della gioventù Tenero (CST), Tenero.

### Costo

Gratuito per docenti cantonali.

### Informazioni

SUPSI, Dipartimento formazione e apprendimento

Piazza San Francesco 19, CH-6600 Locarno

T +41 (0)58 666 68 14/18

F +41 (0)58 666 68 19

dfa.fc@supsi.ch

www.supsi.ch/dfa

### Termine d'iscrizione

Entro il 31 agosto 2022.

### Link per le iscrizioni

<https://fc-catalogo.app.supsi.ch/Course/Details/34513>