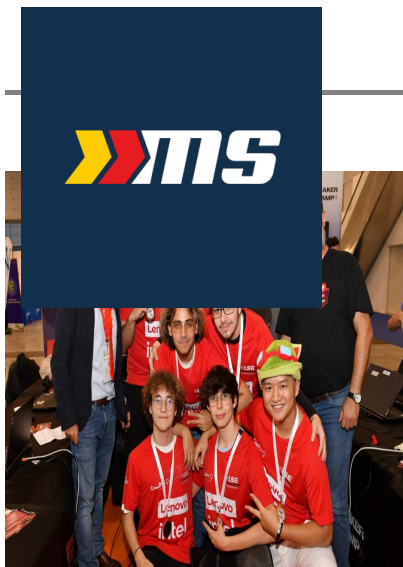




L'Istituto Verona Trento di Messina campione nazionale in "League of Legends"

Descrizione

L'Istituto d'Istruzione Superiore **Verona Trento** di **Messina** ha vinto un prestigioso premio durante la competizione di **Lega Scolastica Esports** – LSE – tenutasi a **Roma**, nell'ambito della manifestazione **Maker Faire 2023**, organizzata da **Maker Camp** (in collaborazione con **Lenovo** e **Intel**). Uno dei team della scuola ha vinto infatti, la finale del videogioco '**League of Legends**', divenendo campione nazionale. Per l'istituto messinese hanno partecipato in totale tre team guidati dal professore **Gaetano De Lorenzo**, composti da dieci ragazzi per squadra, che si sono specializzati nei videogames: 'Rocket League', 'Valorant' e 'League of Legends'.



"League of Legends" è uno dei videogiochi più noti al mondo

Durante il campionato rivolto agli studenti degli Istituti Superiori, gli alunni hanno avuto la possibilità di confrontarsi nel rispetto dei valori della **lealtà** con i diversi team di scuole del territorio nazionale. I team di '**Rocket League**' e '**Valorant**' del Verona Trento sono giunti in semifinale, mentre la squadra di 'League of Legends' ha avuto la possibilità di partecipare e vincere la finale a Roma. La squadra del Verona Trento che ha vinto la finale era formata dagli alunni **Giovanni Caristina**, **Mirko Costa**, **Samuele Franconeri**, **Daniele Federico**, **Ivan Lin**, **Pietro Martino**, **Ludovico Restuccia**, **Walter Ruvolo** e **Maurizio Palano**, accompagnati dal professore **Giovanni Rizzo**.

"Gli alunni coinvolti, provenienti da vari indirizzi di studio – spiega De Lorenzo – hanno collaborato e cooperato durante lo scorso anno scolastico svolgendo i PCTO (percorsi trasversali per l'orientamento) annesso alla formazione on-line di 30 ore su piattaforma di Roblox e Unity. Il team ha disputato



contro i ragazzi dell'**Itis Brunelleschi di Empoli**, vincendo il torneo. Con questa esperienza si apre a sperimentare nuovi linguaggi di comunicazione, avvicinando la scuola al mondo degli esports e valorizzando gli aspetti del rispetto di sé e degli altri. Gli Esports sono uno strumento inclusivo e di coinvolgimento per tutti i ragazzi”.



L'Istituto Verona Trento di Messina
campione nazionale in “League of
Legends”

La partecipazione dei giovani messinesi è stata possibile grazie alla volontà, alla sensibilità e all'attenzione verso le nuove tecnologie della dirigente scolastica **Simonetta Di Prima**, sempre favorevole alla sperimentazione dei nuovi modi di comunicare. Gli Esports difatti, aiutano anche i ragazzi a formare una propria personalità e sviluppare disciplina, autostima e spirito sportivo attraverso la pratica, la competizione e il costante confronto. Inoltre, forniscono un percorso naturale per gli studenti che vogliono perseguire una specializzazione universitaria nelle discipline STEM, ovvero l'abbreviazione di **Science** (scienza), **Technology** (tecnologia), **Engineering** (ingegneria) e **Mathematics** (matematica).

Queste quattro discipline rappresentano settori fondamentali che si intersecano tra loro, promuovendo una comprensione approfondita del mondo che ci circonda e stimolando l'innovazione tecnologica. Chi si è cimentato nei giochi Esport ha compreso infine, che possono offrire anche un'ampia varietà di possibilità di lavoro nel mondo dei videogames: dagli analisti sportivi, agli sviluppatori di videogiochi, agli youtuber esperti di comunicazione e intrattenimento, all'organizzazione di eventi. La visione dell'Istituto Verona Trento si incontra quindi con quella degli organizzatori di LSE, che è quella di offrire ai ragazzi opportunità sempre più rispondenti ai nuovi linguaggi, permettendo loro di vivere esperienze avvincenti ed emozionanti e rendendoli protagonisti del loro futuro.

Categoria

1. Oltre lo Sport

Tag

1. AIA Messina
2. Empoli
3. esports
4. roma

D
1
A
r



default watermark