



## D4Sport - Digital For Sport: lo Sport incontra il Digitale al Web Marketing Festival 2018

*La FIGH (Federazione Italiana Giuoco Handball) e il Festival, con l'approvazione di MIUR e CONI, lanciano un progetto per gli alunni tra i 6 e i 14 anni che prevede attività formative per incentivare la pratica sportiva e promuovere la conoscenza del Digitale.*

**Il Web Marketing Festival entra nelle scuole italiane.** La 6<sup>a</sup> edizione del più completo evento dedicato al Digitale - in programma il 21, 22 e 23 Giugno prossimi nella consueta cornice del Palacongressi di Rimini - coinciderà con il lancio di un **innovativo progetto rivolto ai giovanissimi: "D4Sport - Digital For Sport"**.

Nato dalla partnership tra il [Web Marketing Festival](#) e la FIGH (Federazione Italiana Giuoco Handball), "D4Sport - Digital For Sport" è un progetto che punta a una **convergenza fra Sport e Digitale attraverso attività formative pratico-teoriche**.

Avallato dal MIUR (Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca) e dal CONI (Comitato Olimpico Nazionale), l'iniziativa avrà come mission principale quella di incentivare i giovanissimi a coniugare due mondi al centro della loro vita e delle loro esperienze, **unendo a una sana pratica sportiva quella di un utilizzo sempre più consapevole e costruttivo delle tecnologie digitali**.

**Cosmano Lombardo, Chairman del Web Marketing Festival:** *"La trasformazione digitale richiede piani di formazione continua: è necessario infatti che ogni cittadino sviluppi le skills necessarie per raggiungere un grado di alfabetizzazione digitale adeguato. Per questo motivo quest'anno ripartiamo dai giovanissimi e da due delle loro passioni: lo Sport e il Digitale".*

*"Sensibilizzare i ragazzi avvicinandoli a un approccio consapevole degli strumenti del digitale e costruire un ambiente quanto più accessibile, sicuro e costruttivo è ciò che ci ha spinti a dar vita al progetto D4Sport - Digital For Sport. Per questo ci tengo a ringraziare la Federazione Italiana Giuoco Handball (FIGH), il CONI e il MIUR per il prezioso sostegno: il loro supporto è il segnale che la strada intrapresa è quella giusta e che, insieme e ripartendo dai più giovani, possiamo invertire la rotta in un Paese che ha ancora molto da imparare in quanto a digitalizzazione".*

**Pasquale Loria, Presidente FIGH:** *"La linea tracciata dal nuovo Consiglio Federale e dalla CNA (Commissione Nazionale Allenatori) sui temi della scuola e della promozione della Pallamano è stata da subito orientata verso un profondo rinnovamento. Il Progetto Pallamano@Scuola, avallato dal MIUR e dal CONI, va proprio in questa direzione: abbiamo inteso riportare le società, il territorio, al centro del preziosissimo lavoro di diffusione della nostra disciplina. Poter contare su un percorso penetrante di accesso alla scuola dev'essere ed è un aspetto centrale, una colonna portante, fra le attività che la nostra Federazione porta avanti per la crescita del Movimento. Questo, anche con elementi d'innovazione in grado di differenziarci. Mi riferisco al percorso formativo Digital4Sport, sviluppato in collaborazione con il Web Marketing Festival e volto a promuovere l'educazione digitale fra i piccoli partecipanti del progetto Pallamano@Scuola. Vogliamo che i nostri ragazzi sappiano condividere le emozioni legate alla Pallamano sui moderni canali di comunicazione nel modo giusto e siamo certi, anche in questo senso, di aver messo a disposizione del Movimento un partner di assoluto valore".*

### **Il Progetto D4Sport - Digital For Sport**

La proposta formativa di Digital For Sport si compone di **3 lezioni**, che vanno ad aggiungersi a quelle del Progetto Scuola FIGH, durante le quali gli **studenti dai 6 ai 14 anni** si divideranno tra attività



teoriche e pratiche all'insegna del learning by doing.

I docenti, **membri del team del Web Marketing Festival**, faranno **formazione in aula per 3 ore** su altrettante macro tematiche di stretta rilevanza per gli alunni delle numerose scuole di tutta Italia che hanno aderito: "**Internet**: le origini, l'evoluzione e il funzionamento", "**Social Network**: come farne un uso consapevole" e "**Google**: come cercare le informazioni in rete". Testimonial d'eccezione dell'iniziativa, **gli atleti delle Nazionali azzurre di Pallamano**, che **metteranno in campo così la propria esperienza**, in ambito sportivo e digitale, a disposizione degli studenti. In ciascun momento, i ragazzi si metteranno così alla prova elaborando strategie comunicative per web e social dedicati a eventi e realtà sportive e confrontandosi con giochi di strategia, studiati ad hoc con specifici riferimenti alle regole della Pallamano. Attività culmine del progetto sarà un **Laboratorio sulla realizzazione di un portale in cui poter raccontare le esperienze vissute durante il Progetto Scuola FIGH**, trasformandolo in un luogo di scambio e condivisione.

I contenuti verranno poi pubblicati sul sito [www.digital4sport.it](http://www.digital4sport.it) e su un apposito blog messo a disposizione dalla FIGH. Inoltre, saranno i ragazzi stessi a presentare il lavoro svolto nei mesi precedenti durante il Festival della Pallamano (Luglio 2018) e il Web Marketing Festival del 21, 22, 23 Giugno prossimi. Un esempio concreto dei risultati che possono derivare da una corretta commistione fra lo Sport e il Digitale.

## PER MAGGIORI INFORMAZIONI:

> **UFFICIO STAMPA WEB MARKETING FESTIVAL**  
[press@webmarketingfestival.it](mailto:press@webmarketingfestival.it) / Tel: 339 6202308

