

Bando del concorso “Fotonica in Gioco”

Quarta edizione 2022 – 2023

Fotonica in Gioco è un concorso aperto a tutti gli **studenti delle Scuole Secondarie di Secondo Grado Italiane**. Lo scopo è la creazione di un gioco da tavolo originale.

Il tema di questa quarta edizione è **“Guardare Oltre”**.

Nel mondo complesso in cui viviamo è importante imparare a “guardare oltre”. Oltre la superficie e le apparenze, per entrare in profondità e superare i limiti attuali della nostra conoscenza. Esplorando lo spazio, gli oceani e i continenti, le leggi della fisica, i meccanismi della vita, la mente, la creatività. Alla ricerca di risposte tecnologiche, umane e sociali alle grandi sfide contemporanee. Come i problemi legati all’energia, i cambiamenti climatici, l’uso delle risorse, le disuguaglianze, la democrazia, la disinformazione.

Il concorso viene proposto dall'**Istituto di Fotonica e Nanotecnologie del Consiglio Nazionale delle Ricerche** (IFN - CNR) nell'ambito delle iniziative per la divulgazione scientifica e la promozione della conoscenza.

Chi può partecipare al concorso?

Possono partecipare singoli studenti, gruppi o intere classi. In ogni caso è richiesta la partecipazione di uno o più insegnanti di riferimento.

Date importanti?

Il concorso inizia ufficialmente il **15 settembre 2022** con l'apertura delle preiscrizioni (non vincolanti ma importanti per ricevere informazioni ed aggiornamenti). Il termine ultimo per la consegna dei prototipi è il **28 febbraio 2023**.

Nel periodo marzo/aprile 2023 verranno selezionati i tre giochi finalisti. Ogni squadra finalista riceverà un **premio di 600 euro** come contributo da spendere per attività culturali e didattiche.

La **cerimonia di premiazione finale avverrà a Venezia, indicativamente a metà settembre 2023** in occasione del Premio Archimede, il prestigioso concorso per inventori di giochi da tavolo.

Per maggiori informazioni: www.fotonicaingioco.it.

Partecipazione

Per partecipare al concorso è necessario:

A partire dal 15 settembre 2022: segnalare il proprio interesse al concorso compilando la scheda nella pagina web www.fotonicaingiochi.it/preiscrizione. La preiscrizione non è vincolante ma è importante per ricevere informazioni ed aggiornamenti e rimanere in contatto con noi.

Entro il 28 febbraio 2023:

a) inviare una email a fotonicaingiochi@ifn.cnr.it che contenga:

- una copia del modulo di iscrizione compilata (in formato elettronico);
- una copia del regolamento del gioco (in formato elettronico);
- almeno 3 fotografie che mostrino il gioco realizzato ed i suoi creatori.

b) Preparare il prototipo del gioco in una scatola richiudibile, completo di ogni parte necessaria per giocare, compreso il regolamento. Sulla scatola devono essere indicati il nome del gioco ed il nome della scuola (o delle scuole) e della classe (o delle classi) partecipanti.

c) Spedire il prototipo insieme ad una copia del modulo di iscrizione stampato e firmato a:

**Fotonica in Gioco, CNR-IFN
Area della Ricerca di Tor Vergata (ARTOV)
Via del Fosso del Cavaliere, 100 – 00133 Roma**

L'organizzazione non si assume responsabilità in caso di smarrimento dei prototipi dovuto a problemi postali.

Attenzione: **i prototipi dei giochi non saranno restituiti**. Si consiglia di realizzare almeno una seconda copia del gioco da tenere con sé.

La partecipazione al concorso è completamente gratuita. Restano a carico dei partecipanti le spese per la realizzazione dei prototipi e le spese di spedizione.

Requisiti

I giochi presentati dovranno rispondere ai seguenti requisiti, in caso contrario verranno esclusi dal concorso:

Partecipanti

- Possono partecipare singoli studenti, gruppi o classi intere.
- Tutti i partecipanti devono essere studenti di una (o più) Scuole Secondarie di Secondo Grado Italiane.
- Deve essere sempre indicato almeno un insegnante di riferimento.

Il gioco

- Deve essere originale ed inedito.
- Non deve durare più di 90 minuti.
- Deve essere legato al tema del concorso: “Guardare Oltre”.

Il regolamento del gioco

- Deve essere scritto in italiano.
- Deve essere chiaro, facilmente comprensibile e completo, possibilmente corredato da figure ed esempi.
- Deve indicare l'elenco dei materiali ed il numero massimo e minimo di giocatori.
- Non può eccedere le 10 000 battute.

Il prototipo

- Deve includere tutte le parti necessarie per giocare, compresa una copia stampata del regolamento.
- Deve essere funzionale, cioè deve permettere alla giuria di giocare senza problemi.
- Tutte le parti devono essere contenute in una scatola di cartone rigido richiudibile, non troppo grande o pesante (sulla falsariga dei giochi in scatola in commercio).
- Le parti devono essere ben confezionate e suddivise in modo da facilitare i preparativi del gioco.
- Non è necessario un aspetto professionale: l'aspetto grafico è subordinato alla funzionalità.

Premiazione

Nel periodo marzo/aprile 2023 la giuria di selezione valuterà i prototipi partecipanti e **selezionerà i tre giochi migliori** secondo i criteri di valutazione indicati nel seguito.

Ognuna delle tre squadre selezionate riceverà un premio di 600 euro. La somma sarà erogata alle scuole di provenienza e dovrà essere utilizzata come contributo per attività didattiche (contributo per viaggi e visite di istruzione, acquisto di materiale didattico, organizzazione di conferenze, ingresso a festival, musei o mostre ecc.) secondo le proposte dalla squadra ed a favore delle classi di provenienza.

I tre giochi migliori parteciperanno alla cerimonia di premiazione che si svolgerà a Venezia, indicativamente a metà settembre 2023 in occasione del prestigioso Premio Archimede per inventori di giochi da tavolo. Durante la cerimonia verrà resa nota la classifica finale (primo, secondo e terzo gioco classificato) e avverrà la premiazione ufficiale con la consegna dei trofei e degli attestati.

Criteri di valutazione

Per la valutazione dei giochi verranno considerate le seguenti caratteristiche:

- Originalità del meccanismo di gioco
- Divertimento
- Giocabilità
- Corretta introduzione del tema del concorso
- Capacità di illustrare e spiegare gli argomenti trattati
- Interazione fra i giocatori
- Pertinenza dell'ambientazione
- Qualità del prototipo