

Bando del concorso “Fotonica in Gioco”

Terza edizione 2019 – 2020

Fotonica in Gioco è un concorso a premi aperto a tutti gli **studenti delle Scuole Secondarie di Secondo Grado Italiane**. Lo scopo è la creazione di un gioco da tavolo originale con tema scientifico. Per celebrare i 500 anni dalla scomparsa di Leonardo da Vinci il **tema di questa edizione** è ispirato ad una sua celebre frase:

“Che cosa è ombra e lume, e qual è di maggior potenza”
(Leonardo da Vinci, dal “Trattato della Pittura”)

Una frase in grado di evocare con forza molti diversi aspetti: le proprietà della luce, le sue applicazioni, la teoria dei colori, ma anche il rapporto fra arte e scienza, il tema della conoscenza e dell'ignoranza, l'equilibrio fra i contrasti, il metodo scientifico, la verifica delle informazioni, le fake news, e molto, molto altro ancora.

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.

Quando si aprono le iscrizioni?

Il concorso inizia ufficialmente il **15 settembre 2019** 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 2020**.

Nel periodo marzo/aprile 2020 verranno selezionati i tre giochi migliori che riceveranno ognuno un **premio di 600 euro** come contributo da spendere in attività culturali e didattiche.

La cerimonia di **premiazione avverrà a Venezia il 3 ottobre 2020** in occasione del Premio Archimede, il prestigioso concorso per inventori di giochi da tavolo.

Per maggiori informazioni: www.fotonicaingiochi.it.

Partecipazione

Per partecipare al concorso è necessario:

A partire dal 15 settembre 2019: 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 2020:

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);
- 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:

**IFN-CNR
c/o Fotonica in Gioco
via Cineto Romano, 42
00156, 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 la realizzazione di almeno una 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: “Che cosa è ombra e lume, e qual è di maggior potenza”.

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 2020 la giuria di selezione, costituita da esperti dell'IFN-CNR con il supporto di Studiogiocchi (organizzatrice del Premio Archimede) ed esperti del settore, giudicherà 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 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 intere classi di provenienza. In caso di partecipazione di più classi o scuole il contributo dovrà essere suddiviso in parti uguali.

I tre giochi migliori parteciperanno alla cerimonia di premiazione che si svolgerà a Venezia il 3 ottobre 2020 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