



Bando Fotonica in Gioco

Bando del concorso “Fotonica in Gioco”

Sesta edizione 2026 – 2027

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 su un tema assegnato.

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

Tema del concorso

Il tema della sesta edizione 2026-2027 è “La luce e i suoi segreti”.

La luce è molto più di ciò che vediamo. Attraversa l'Universo portandoci notizie dalle stelle lontane, rivela i segreti dell'infinitamente piccolo, rende possibili le comunicazioni, la medicina moderna, la produzione di energia e la vita stessa sulla Terra. Ma la luce può anche aiutarci a osservare il mondo con occhi nuovi, a distinguere i fatti dalle illusioni e a comprendere la complessità della realtà.

Chi può partecipare al concorso?

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

Date importanti

- 14 settembre 2026 - 28 febbraio 2027: periodo di apertura delle iscrizioni e invio dei prototipi.
- 28 febbraio 2027: termine ultimo invio prototipi.
- Maggio 2027: comunicazione dei tre giochi finalisti ed erogazione dei tre premi da 1000 euro per attività culturali e didattiche.
- Settembre 2027: cerimonia di premiazione finale a Venezia, in occasione del Premio Archimede, il prestigioso concorso per inventori di giochi da tavolo. La data precisa verrà comunicata dopo la selezione dei premi.

Partecipazione

Per partecipare al concorso è necessario, a partire dal 14 settembre 2026 ed entro il 28 febbraio 2027:

1. Compilare il modulo di iscrizione online fornendo tutti i dati richiesti, insieme al regolamento del gioco in formato pdf e a tre fotografie di buona qualità rappresentative del gioco.
2. 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: il nome e l'indirizzo della scuola (o delle scuole), la classe (o le classi) partecipanti.

3. 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

Partecipanti

- Possono partecipare singoli studenti, gruppi o classi intere.
- 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 60 minuti.
- Deve essere legato al tema del concorso: "La luce e i suoi segreti".

Il regolamento del gioco

- Deve essere scritto in italiano.
- Deve essere chiaro, facilmente comprensibile e completo, 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.
- La scatola non deve essere troppo grande o pesante (considerare come riferimento i giochi in commercio).
- Le parti devono essere ben confezionate e suddivise in modo da facilitare i preparativi del gioco.

Premiazione

Entro maggio 2027 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 1000 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 nel settembre 2027 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. I tre giochi finalisti parteciperanno automaticamente anche al Premio Archimede.

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 scientifici trattati
- Interazione fra i giocatori
- Pertinenza dell'ambientazione
- Qualità del prototipo

Informazioni ed approfondimenti

Per maggiori informazioni sulla realizzazione di giochi da tavolo e sul Game Based Learning è possibile consultare la pagina dei consigli e la bibliografia . Per informazioni e dubbi scrivete a fotonicaingioco@ifn.cnr.it .