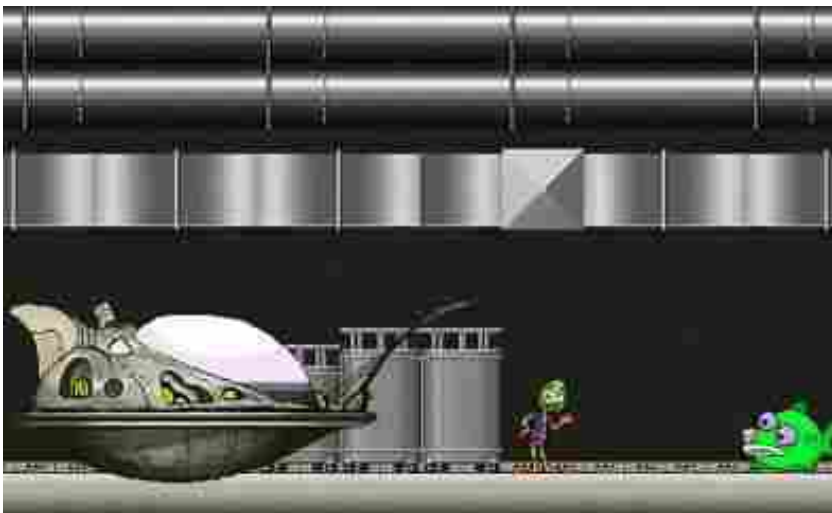


FISICA Mercoledì 23 maggio 2018 - 14:01

Infn, primo videogioco ambientato nei laboratori del Gran Sasso

L'alieno Zot protagonista gioco educational per ragazzi



Roma, 23 mag. (askanews) – Un imprevisto spazio-temporale ha catapultato l'alieno Zot nei Laboratori del Gran Sasso dell'INFN, solo la conoscenza della fisica lo aiuterà a tornare a casa. È questa la sfida del primo videogioco ambientato nei veri laboratori sotterranei di fisica delle astroparticelle più grandi del mondo: i Laboratori Nazionali del Gran Sasso dell'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare, dove si realizzano ricerche di punta in fisica.

Gran Sasso Videogame è uno strumento di orientamento attivo nato per avvicinare gli studenti alle frontiere della fisica e alle possibilità offerte dalle carriere scientifiche ed è rivolto ai ragazzi tra i 14 e i 19 anni e ai loro insegnanti. Il videogioco sarà accessibile gratuitamente dal 27 maggio giorno in cui sarà presentato al pubblico in un evento di lancio durante l'Open Day dei laboratori nazionali del Gran Sasso.

L'Open Day dei Laboratori Nazionali del Gran Sasso dell'INFN L'OPEN DAY è una giornata di apertura totale dei Laboratori al pubblico che costituisce un'occasione per scoprire in prima persona la scienza attraverso spettacoli,

I nove errori negli investimenti da evitare nel 2018

Se hai un portafoglio di almeno 350.000€, scarica *Nove modi per evitare errori negli investimenti*, la guida redatta dalla società di Ken Fisher, famoso gestore finanziario.

Scopri la guida

FISHER INVESTMENTS ITALIA



Consiglio Regionale

TG Web Lombardia

VIDEO

"Zero, guida al non spreco" con chef Susie parla anche ai bambini

Forum San Pietroburgo, allo Spief accordo Aeb-Roscongress

giochi, dimostrazioni ed esperimenti in un contesto del tutto originale. Durante la giornata del 27 maggio i Laboratori esterni (Assergi – AQ) resteranno aperti al pubblico dalle ore 10.00 alle ore 18.00

Tornando a Gran Sasso Videogame, è uno strumento innovativo per la didattica della fisica. Il suo utilizzo in classe permette di trattare alcuni dei temi di punta della fisica contemporanea. La giocabilità non è vincolata a conoscenze pregresse. Attraverso il videogioco si scoprono le finalità degli esperimenti, la teoria a essi legata e le grandi sfide tecnologiche che comportano. Il progetto nasce dalla collaborazione tra i LNGS che sono parte dell'INFN (Istituto Nazionale di Fisica Nucleare), l'agenzia di comunicazione scientifica formicablu srl, la casa di produzione IV Productions e ha il supporto di **INDIRE** (Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa). Gran Sasso videogame è frutto del progetto PILA (Physics In Ludic Adventure), finanziato dal MIUR con la Legge 6/2000 (3 luglio 2017 – 3 luglio 2019). Un gioco multiplatforma a cui si può accedere con computer, tablet o smartphone.

Candidato al “Premio PA sostenibile 100 progetti per raggiungere gli obiettivi dell’Agenda 2030”, Gran Sasso Videogame è stato selezionato tra i quasi trecento progetti pervenuti ed è stato individuato come il più significativo nella categoria: “Capitale Umano ed educazione”. Per questo oggi ha ricevuto un riconoscimento che contrassegna il progetto ritenuto migliore in ciascun ambito. Per realizzare il videogioco ricercatori, comunicatori e sviluppatori hanno lavorato integrando le loro competenze. Prima della sua finalizzazione il videogioco sarà testato nelle scuole con studenti e insegnanti. In questo modo le scuole saranno coinvolte in un percorso di valutazione che porterà alla finalizzazione di materiali utili a parlare di fisica in classe.

La realizzazione di nuovi percorsi formativi e la valorizzazione del capitale umano passano anche attraverso la messa a punto di strumenti che con il linguaggio dei millennials li coinvolgano in una sfida che vale il futuro.

L'idea di realizzare un videogioco ambientato ai Laboratori Nazionali del Gran Sasso nasce da una ricercatrice dei LNGS, Alba Formicola, che racconta: “Da uno sguardo sulla vita quotidiana di mio figlio, immerso con il suo smartphone, mi è sembrato naturale proporre un videogioco per incuriosire i ragazzi alla fisica”.

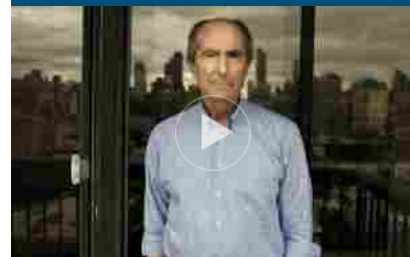
Situati tra le città di L'Aquila e Teramo i Laboratori sono sovrastati da 1400 m di roccia del massiccio del Gran Sasso, ospitano in tre gallerie più di dieci esperimenti che riguardano principalmente la fisica del neutrino, la materia oscura e l'astrofisica nucleare. Sono utilizzati come struttura a livello mondiale da circa 1000 scienziati provenienti da oltre 25 paesi. È proprio in quest'ambiente che l'alieno Zot incontrerà gli scienziati che lo aiuteranno a tornare a casa, per riuscirci però dovrà dare il suo contributo rimettendo in funzione alcuni esperimenti. Nel videogioco, di genere platform, gli ambienti dei Laboratori e la strumentazione sono ricostruiti con la tecnica della pixelart.



Boccia: l'Italia vince con l'Europa e dentro l'Europa



Lega-M5s, Boccia: non è chiaro dove troveranno le risorse



Goodbye Philip Roth, pensavamo che fossi immortale



Hawaii, l'infernale spettacolo dei fiumi di lava

VEDI TUTTI I VIDEO

La trama del gioco si articola su ricerche che gli scienziati stanno realmente realizzando. E allora durante il gioco l'alieno Zot scoprirà dov'è che si trova il metro cubo più freddo dell'Universo, cos'è e a cosa serve un cristallo ultrapuro o cosa ci fa in un laboratorio di fisica il piombo romano, recuperato da un relitto affondato lungo le coste della Sardegna e messo a disposizione della ricerca dal Ministero dei beni e delle attività culturali.



NOTIZIE CORRELATE



Fisica
Fisica, Progetto Opera dimostra che i neutrini si trasformano



Fisica
Materia oscura: DarkSide-50 presenta i nuovi risultati

VIDEO PIÙ POPOLARI

Tragedia a Francavilla, lancia figlia dal viadotto e si suicida

Ferrero, la storia commovente che ispirò l'ovetto Kinder

Royal wedding, "I will": Harry e Meghan sono ufficialmente sposi

askanews 74.234 "Mi piace questa Pagina"

askanews 53 minuti fa

La Lega è pronta a partire

Di Maio: "Conte resta il candi"

Roma, 23 mag. (askanews) - "Conte ..."

ASKANEWS.IT

6 Commenta 2