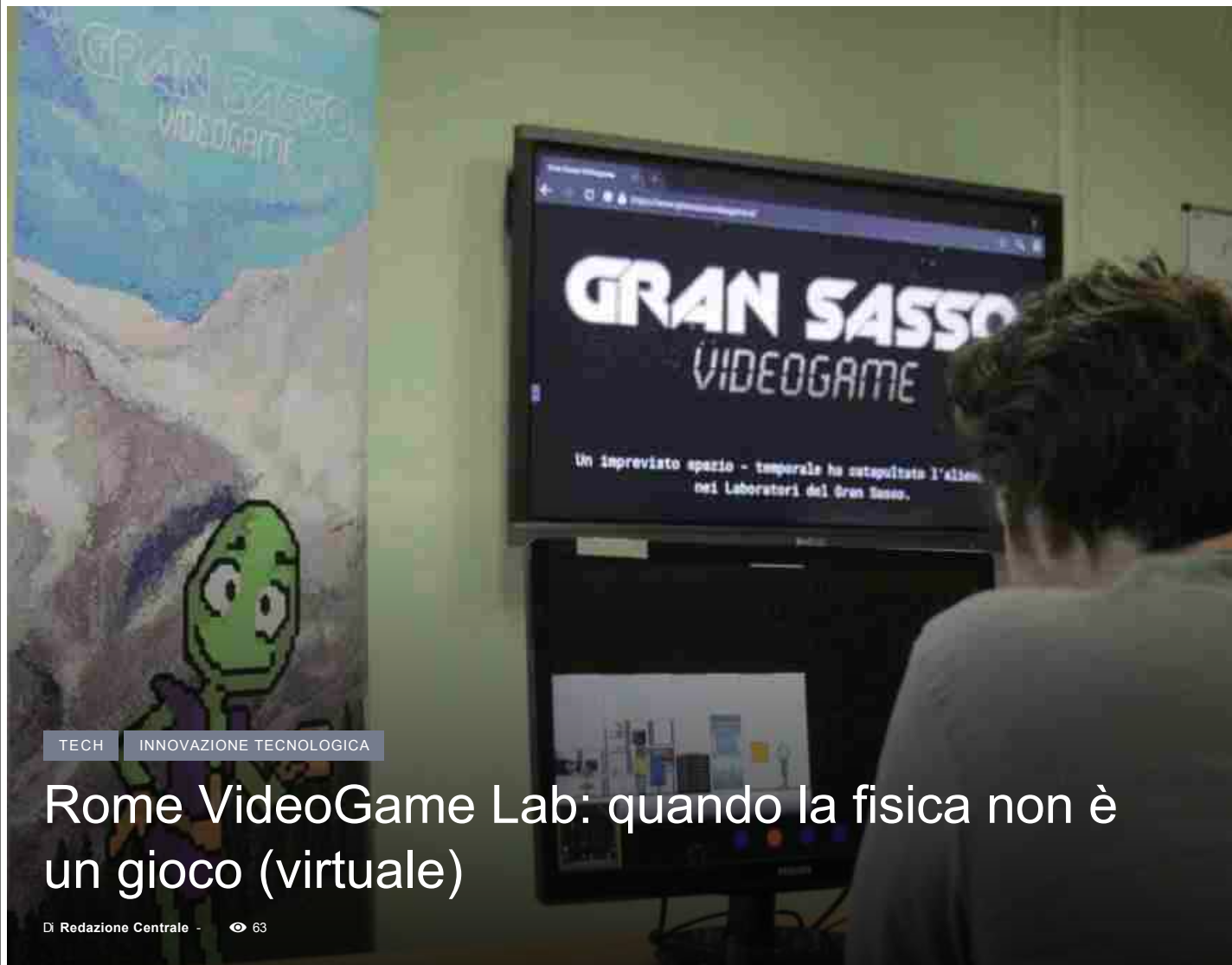


Home > Tech > Innovazione tecnologica > Rome VideoGame Lab: quando la fisica non è un gioco (virtuale)



TECH INNOVAZIONE TECNOLOGICA

Rome VideoGame Lab: quando la fisica non è un gioco (virtuale)

Di Redazione Centrale - 63

PRIMO PIANO

ROMA – Torna Rome VideoGame Lab, il festival degli Applied games, giunto al terzo appuntamento, che propone un'edizione speciale, tutta online, dedicata in particolare a scienza e fantascienza nei videogiochi, e a cui l'INFN partecipa con l'esperienza del Gran Sasso VideoGame e la realtà virtuale dell'esperimento Bell II. Si parte il 4 novembre e si andrà avanti fino al 7 con tanti workshop (rivolti ai ragazzi delle scuole e già tutti prenotati), talk dedicati agli appassionati, ai ricercatori e agli sviluppatori di videogame, lectio magistralis e esperienze di gioco a distanza. Il cuore del festival sarà la piattaforma tecnologica romevideogamelab.it attraverso la quale tutti quanti potranno collegarsi in streaming e partecipare direttamente a tutti gli eventi superando ogni distanza. Sono previste anche dirette FB.

Ecco gli appuntamenti:



GRAN SASSO VIDEOGAME

Workshop – A cura dei Laboratori Nazionali del Gran Sasso dell'INFN e di Alba Formicola, sez. Roma1 dell'INFN.

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. Gran Sasso Videogame è uno videogioco di orientamento attivo, realizzato in Pixel art, nato per avvicinare gli studenti alle frontiere della fisica e alle possibilità offerte dalle carriere scientifiche. Il videogioco è frutto del progetto PILA (Physics In Ludic Adventure), finanziato dal MIUR con la Legge 6/2000 per la diffusione della cultura scientifica, e nasce dalla collaborazione tra i Laboratori Nazionali del Gran Sasso dell'INFN, l'agenzia di comunicazione scientifica formicablu srl, la casa di produzione IV Productions e il contributo di **INDIRE** (Istituto Nazionale Documentazione Innovazione Ricerca Educativa) per la fase di sperimentazione nelle scuole.

Giovedì 5, venerdì 6 e sabato 7 novembre dalle 9.45 alle 10.45

LABORATORIO DI REALTÀ VIRTUALE PER SCOPRIRE L'ESPERIMENTO BELLE II

Workshop – A cura di Antonio Budano, Istituto Nazionale di Fisica Nucleare di Roma

Belle II è un rivelatore costruito intorno al punto in cui si verificano le collisioni tra elettroni e positroni nell'acceleratore SuperKEKB, a Tsukuba, in Giappone. Nel software è stato inserito inoltre un componente che simula il moto delle particelle. Questo permette all'utente di immaginarsi all'interno della sala sperimentale e di seguire gli elettroni e positroni accelerati, osservare le loro collisioni e la produzione di altre particelle.

5 novembre: dalle ore 11.15 alle ore 12. e 6 novembre: dalle ore 12.45 alle ore 13.30

LA SCIENZA AI TEMPI DELLA COMUNICAZIONE VELOCE

Il dibattito è incentrato sulle sfide poste alla comunicazione e divulgazione scientifica dall'uso dei new e dei social media, che hanno imposto l'utilizzo di strumenti non tradizionali come comics, app e gaming. Il problema che si pone è quello di un rinnovamento complessivo dei linguaggi comunicativi e della possibilità di raggiungere target di pubblico nuovi e più giovani. Un problema di comunicazione ma anche di formazione educativa che riguarda giornalisti, divulgatori, scienziati e docenti.

5 novembre: dalle 11.45 alle 13.00

What do you want to do ?

N e w m a i | Copy

È possibile seguirli in diretta streaming sulla piattaforma online <https://on-air.romevideogamelab.it> (I-TALICOM)

👍 Mi piace 3



Redazione Centrale

ARTICOLI CORRELATI ALTRO DALL'AUTORE

**ULTIME NOTIZIE**

Rome VideoGame Lab: quando (virtuale)

All'Università del Sannio il Master valorizzazione del...

Bain & Company, aziende Tech e innovare per sopravvivere

Deloitte: la ripartenza dell'ecosistema Covid, un modello più virtuoso e g