

Progetto GAME



Jacopo Pinzino, Antonio Sidoti
INFN Sezione di Pisa, INFN Sezione di Bologna

C3M – 06 Ottobre 2026



Istituto Nazionale di Fisica Nucleare

Numeri attività 25/26

- “I Primi 20 minuti” → realizzata la seconda stampa per la vendita, **24** copie vendute su 60 a PLAY (milestone 2026)
→ abbiamo 50 copie per la divulgazione
- Versione alfa di un nuovo gioco sviluppato HEP! (milestone 2026)
- Lanciato il contest INFN per Timeline (milestone 2026)
- Partecipazione Play 2026 a Bologna (**3900** presenze nello stand) (milestone 2026)
- Sessioni di gioco con 9 classi in 7 città diverse e 280 studenti (milestone 2026)
- Pagina Game online (da migliorare) (milestone 2026)
- **599** studenti in totale comprese le fiere (non festival):
- **1916** persone raggiunte in totale tra fiere (non festival) e scuole
- Sistema di registrazione: **31** richieste per il 25/26, già **18** nuove richieste per il 26/27

Conferenze e Pubblicazioni

- 2 presentazioni ed 1 poster a *Scuola e Ricerca* (Ischia, Maggio 26), speaker Antonio Sidoti
- 1 presentazione + workshop pratico a *GIREP MPTL* (Creta, Luglio 26), speaker Luca Zatti sul gioco "Poweri Noi!"
- 1 presentazione a *Giocare Con Il Mondo* (Bologna, Ottobre 26), speaker Antonio Sidoti
- 1 articolo accettato sul *saggiatore* (previsto per il 2027), autore Antonio Sidoti e altri



Novità e Problemi

- [RDA Neutrino Arena partito](#), Andrea Ciarma insieme al grafico stanno verificando le grafiche ed i costi di produzione (quando nuove le grafiche saranno pronte le manderemo per approvazione, quelle attuali sono già state fatte circolare)
- Il 27 e 28 Novembre è in programma il meeting nazionale di GAME a Pisa, ma al momento **non abbiamo fondi per missioni su GAME** (rimasti 148 euro).
- Attualmente non è facile gestione delle vendite tramite il POS ed il registratore di cassa in quanto è usabile solo in alcune fiere, la vendita online sarà molto utile.



Novità e Problemi

- Il **Game Science Research Center** cambia e diventa un **network** con un nodo per ogni centro di ricerca:
PROBLEMA: vogliono inserire delle risorse condivise e destinate all'attività del network

Art. 18 - Risorse destinate alle attività del Network

Ciascun nodo aderente, ordinario o qualificato, mette annualmente a disposizione risorse da destinare alle attività del Network approvate dal Comitato di Coordinamento. **Le risorse restano nella disponibilità del nodo che le mette a disposizione e sono da esso gestite secondo il proprio ordinamento** e nei limiti consentiti dall'ente di appartenenza. Il Comitato di Coordinamento determina annualmente l'ammontare delle risorse da mettere a disposizione, in misura uguale per ciascun nodo e comunque **non superiore a 1.000 euro**, concordando con i singoli nodi le modalità e i tempi del loro utilizzo



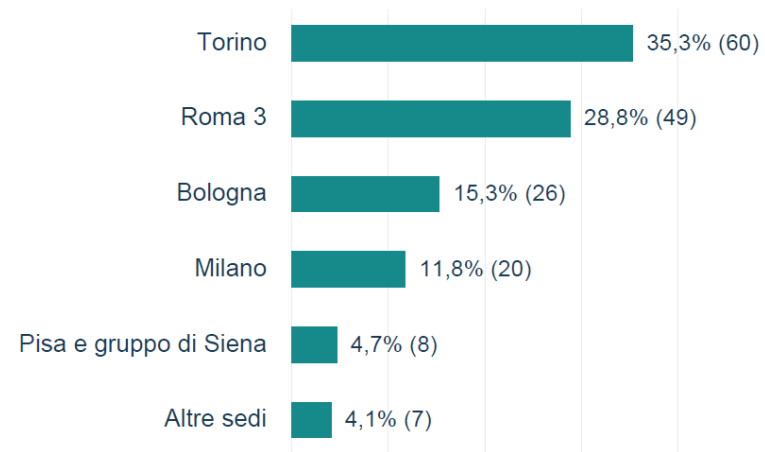
Appuntamenti 2026

Di seguito una lista di appuntamenti da qui a fine anno:

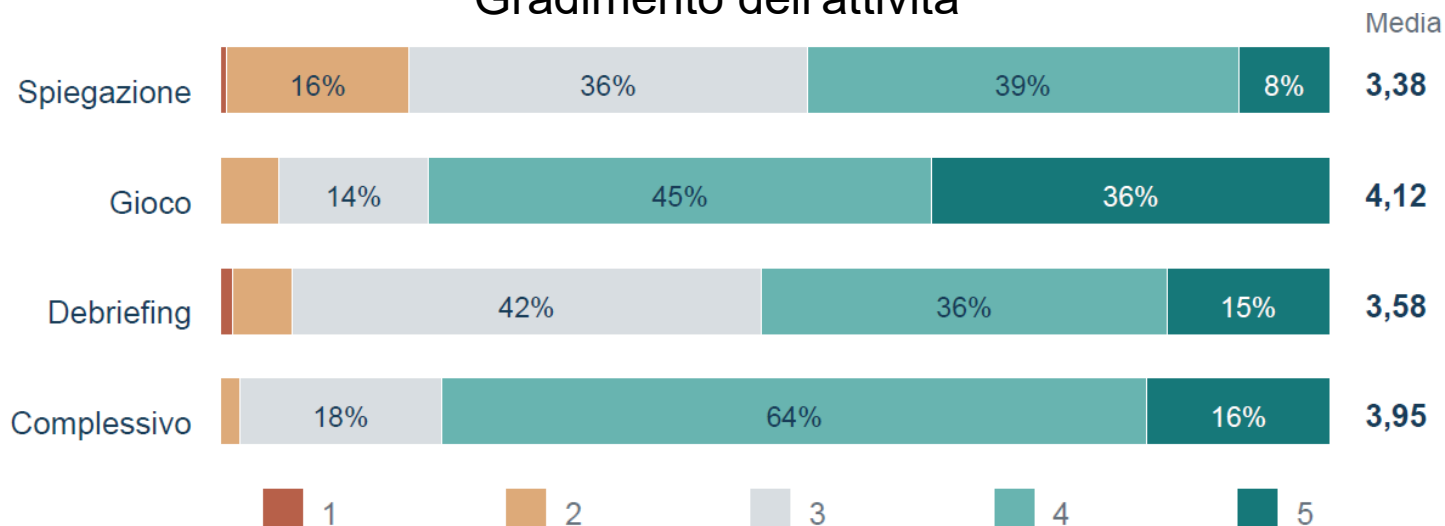
- **Lucca Comics**, 28/10-01/11 Festival, Lucca, 1 tavolo da gioco (grazie a CSRC) e merchandising (?)
- **Giocare con il Mondo**, 29/10-30/10 Convegno, Università di Bologna, Talk (costo 0) [link](#)
- **Play in the City**, 20/11-22/11, Modena, Festival “quasi a km 0” (organizzatori contribuiscono ma qualche missione/trasporto dovremo pagarla) [link](#)
(GAME, Hepscape room, Formazione docenti su AI) (merchandising)
- **Riunione Nazionale GAME**, 26/11-27/11 Pisa, [link](#)

Questionari (170 risposte)

Profilo	Distribuzione
Classe frequentata	Quarta 112 (65,9%); terza 34 (20,0%); quinta 22 (12,9%); seconda 2 (1,2%)
Genere dichiarato	Maschile 90 (52,9%); femminile 79 (46,5%); non dichiarato 1 (0,6%)
Attitudine scientifica percepita	Molto 43 (25,3%); abbastanza 86 (50,6%); poco 15 (8,8%); per niente 4 (2,4%); non so 22 (12,9%)
Province più rappresentate	Torino 60; Roma 55; Bologna 19; Monza Brianza 17; Lucca 9; altre province 10

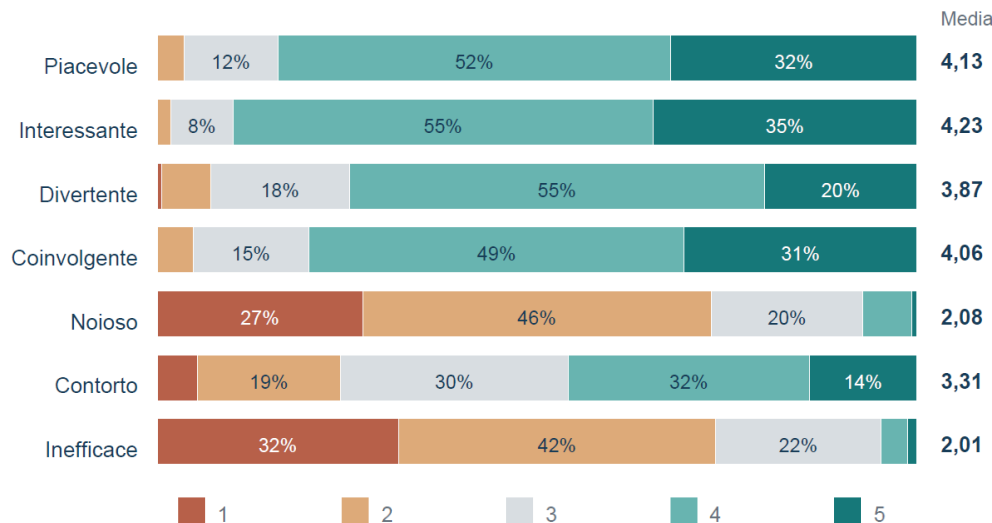


Gradimento dell'attività

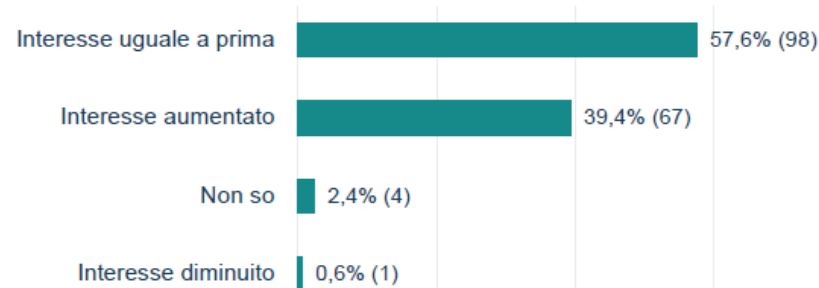


Questionari (170 risposte)

Giudizio sul gioco i Primi 20 Minuti



Interesse scientifico



117 su 170 (69%) non conosceva l'INFN

L'aumento di interesse è simile le ragazze (31/79, 39,2%) ed i ragazzi (36/90, 40,0%), le ragazze hanno valutato l'esperienza leggermente meglio 4,06 vs 3,86

Indicatore	Maggio–giugno n=144	Summer Camp n=26
Voto complessivo medio	3,90	4,19
Spiegazione / gioco / debriefing	3,37 / 4,08 / 3,55	3,42 / 4,31 / 3,77
Consiglierebbe	129 (89,6%)	25 (96,2%)
Interesse aumentato	55 (38,2%)	12 (46,2%)
Contorto 4–5	69 (47,9%)	9 (34,6%)

Summer Camp INAF/CNR
organizzato a Bologna

Richieste 2027

- Missioni 7.5 K€
 - 3.5 K€ Riunione Nazionale 2027 ← (3.88 K€ limite da linee guida con 9 sedi)
 - 1.5 K€ partecipazione riunione C3M
 - 0.5 K€ meeting Game Science Research Centre 2027 (2 p x 2 giorni)
 - 1 K€ Attività gaming scuole ← (1.35 K€ limite da linee guida con 9 sedi)
 - 1 K€ Partecipazione IDEAG Nazionale (Gennaio 2027) (3 p x 2 giorni)
 - 1 K€ SJ Summer camp 2027
- Consumi 17 K€
 - 1.5 K€ sviluppo e stampa copie "HEP! Card"
 - 2 K€ prototipazione nuovi giochi
 - 7 K€ stampa di 500 copie di "I Primi 20 Minuti" per la vendita (i ricavati della vendita tornano all'INFN)
 - 2.5 K€ stampa di 500 copie di ToP! Time of Physics (timeline)
 - 3 K€ laptop per applicazioni di realtà virtuale
 - 1 K€ per organizzare un corso sul game base learning per i docenti dei licei (includendo nel corso una copia di I Primi 20 Minuti)

Corso Formazione Insegnanti Game Based Learning

Copiando altre iniziative di CC3M, proposta di un corso di formazione insegnanti scuole superiori

Obiettivi del corso: Insegnare la fisica moderna con giochi da tavolo/carte

Da finanziare mediante carta del docente (costo 100 Euro). Interamente autofinanziato

Contenuti del corso:

- Perché usare il gioco come metodo di insegnamento (collaboratori con esperti non-INFN del campo e.g. LudoLabo)
- Come organizzare una sessione in classe: *Best e Worst practices*
- Esempio pratico utilizzando “I Primi 20 Minuti”

I docenti torneranno a casa con una scatola del gioco “I Primi 20 Minuti” (negli anni successivi si può pensare di proporre altri giochi)

Durata: una giornata

Organizzazione: Partire con un 2 corsi l’anno in 2 sedi diverse. Intorno a 20~25 docenti coinvolti per sede

Portatile per attività VR (Belle II @ RM3)

- Richiesta di finanziamento per un portatile per sviluppo ed esecuzione di applicazioni VR, tra cui Belle II VR, per Roma Tre (necessità di una scheda grafica dedicata almeno NVIDIA RTX 2080).
- Nel passato tutte le dotazioni (PC, portatili e Visori) per l'attività VR è stata finanziata con i fondi della sezione. L'attività si svolge con l'utilizzo di due portatili di uno in questi al momento sta dando qualche problema (ha circa 6 anni) ed andrebbe sostituito.
- Da preventivo il costo è di circa 3k€



SPARES

ToP: Time of Physics (Timeline)

- Abbiamo diverse proposte grafiche da parte dell'ufficio grafica INFN
- Carte di dimensioni 80 x 120 mm² (62 x 88 mm²)
- Qualche ritardo da parte nostra nel dare feedback e nell'elaborare le proposte di date da parte dei colleghi INFN
- Abbiamo creato un gruppo di lavoro $\Longrightarrow$ Finalizzazione nel prossimo mese



Stato Fondi 2026

- Missioni **140 € rimanenti**:
- Per eventi fuori dai preventivi: Ischia + Summercamp 26: **2.9 kE**.
- Per le riunioni CC3M era stato stanziato solo **0.5 K€** l'anno scorso

Sezione di Bologna

Filtra

TIPO PRATICA	RICHIESTE NON IMPEGNATE	PREVISIONE NON VALUTATA DAL RESP. ESPERIMENTO	PREVISIONE AUTORIZZATA DAL RESP. ESPERIMENTO	TOTALE
<u>MISSIONI *</u>	1	0,00	271,59	271,59

* Eventuali variazioni di spesa inserite a revisione della prima richiesta di autorizzazione impegnata non sono qui conteggiate.

Capitolo	Descrizione	Stanziato	Variato	Subjudice e Cong.	Preimpegno	Impegni	Disponib.	Proposta in corso	Disp. Teorica
<u>U1030102008</u>	Strumenti tecnico-speci	2.000,00	0,00	0,00	<u>1.805,60</u>	165,92	28,48	0,00	28,48
<u>U1030202001</u>	Rimborso per viaggio e	5.000,00	1.000,00	0,00	<u>0,00</u>	5.851,56	148,44	0,00	148,44
Totale:		7.000,00	1.000,00	0,00	1.805,60	6.017,48	176,92	0,00	176,92

Esporta