

**COMUNICATO STAMPA****23 MAGGIO ORE 14.00****GRAN SASSO VIDEOGAME****Un videogioco per portare l'attualità della fisica nelle scuole**

*Selezionato tra i 100 progetti del premio PA sostenibile e  
premiato come miglior progetto per la categoria Capitale Umano ed educazione*

**Presentazione al pubblico e sessioni di gioco  
OPEN DAY dei Laboratori Nazionali del Gran Sasso dell'INFN  
27 maggio 2018**

**Ingresso libero previa registrazione  
[www.gransassovideogame.it](http://www.gransassovideogame.it)**

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, 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 ([www.lngs.infn.it/it/open-day](http://www.lngs.infn.it/it/open-day)).

**Gran Sasso Videogame**

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) per un importo complessivo di 125.000,00 Euro.

Gran sasso videogame è un gioco multiplatforma a cui si può accedere con computer, tablet o smartphone.

### **Selezionato tra i 100 progetti del premio PA sostenibile e premiato come miglior progetto per la categoria Capitale Umano ed educazione**

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.

### **Il gruppo di lavoro**

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”.

Successivamente, grazie a una sinergica collaborazione con Francesca Conti, CEO dell’agenzia di comunicazione formicablu srl, questa idea comincia a prendere forma. Francesca commenta: “Ero molto curiosa di conoscere i Laboratori del Gran Sasso. Dopo averne percorso le gallerie e avere ascoltato i

ricercatori raccontare dei loro esperimenti, la mia curiosità è aumentata ancora di più ed è stato allora che ho visto la sfida della ricerca diventare un gioco”.

“Gran Sasso Videogame vuole essere innanzitutto un gioco, dove l'intento divulgativo non limita la giocabilità e il divertimento” - aggiunge Lisa Lazzarato (formicablu srl) coordinatrice del gruppo di lavoro giocabilità e contenuti didattici - “E viceversa la fisica che viene rappresentata non è pura finzione per rendere il gioco più cool, ma una rappresentazione verosimile della ricerca attuale in fisica. Bilanciare questi due aspetti è stata la più grande sfida di questo progetto.”

“Una delle cose più entusiasmanti è stato vedere in Gran Sasso Videogame gli stessi ambienti dei LNGS estremamente fedeli alla realtà” sottolinea Alessia Giampaoli (LNGS), coordinatrice del gruppo di lavoro ambientazione e contenuti scientifici che aggiunge “Fondamentale è stato il confronto con Alba ed altri ricercatori per la realizzazione di un prodotto divertente sì, ma corretto dal punto di vista scientifico.”

"Abbiamo scelto la tecnologia HTML5 per far sì che il gioco fosse immediatamente accessibile su computer, tablet o smartphone con un solo click, senza dover installare nulla, e un genere di gioco, l'avventura "platform", conosciuto da tutti, grandi e piccoli" commenta Ivan Venturi fondatore della società incaricata per lo sviluppo del videogioco.

### **L'ambientazione di Gran Sasso Videogame**

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. 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.

### **I partner del progetto**

**L'Istituto Nazionale di Fisica Nucleare (INFN)** è l'ente pubblico nazionale di ricerca, vigilato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca (MIUR), dedicato allo studio dei costituenti fondamentali della

materia e delle leggi che li governano. L'INFN svolge attività di ricerca, teorica e sperimentale, nei campi della fisica subnucleare, nucleare e astroparticellare. Le attività di ricerca dell'INFN si svolgono tutte in un ambito di competizione internazionale e in stretta collaborazione con il mondo universitario italiano, sulla base di consolidati e pluridecennali rapporti. L'INFN conta quattro Laboratori Nazionali, con sede a Catania, Frascati, Legnaro e Gran Sasso che ospitano grandi apparecchiature e infrastrutture messe a disposizione della comunità scientifica nazionale e internazionale. Oltre all'attività di ricerca i Laboratori Nazionali del Gran Sasso (LNGS) dell'INFN offrono ai giovani la possibilità di avvicinarsi all'affascinante mondo della Fisica attraverso stage, scuole estive e corsi di formazione. I LNGS mettono a disposizione le competenze di giovani ricercatori sia in eventi di comunicazione con il grande pubblico, quali l'Open Day e La Notte Europea dei Ricercatori, che in visite guidate presso le proprie strutture sotterranee.

**formicablu S.r.l.** ([www.formicablu.it](http://www.formicablu.it)) è una agenzia di comunicazione della scienza, con sede a Roma e Bologna, nata nel 2005 dall'incontro di figure professionali che operano in ambiti disciplinari eterogenei, dal giornalismo alla ricerca, dall'editoria alla televisione. I soci e i professionisti che compongono il gruppo di lavoro di formicablu hanno formazioni che spaziano dal campo scientifico a quello umanistico e sociale, con un intreccio di competenze e di professionalità che consentono una elaborazione di strategie comunicative innovative. L'approccio multidisciplinare è stato sviluppato nel corso degli anni, lavorando a stretto contatto con un'ampia gamma di committenti e partner: comunità scientifica, mass media, musei scientifici, scuole, istituzioni pubbliche e ONG.

## **CONTATTI**

Laboratori Nazionali del Gran Sasso - Responsabile Progetto PILA  
Alba Formicola  
+39 0862 437547  
[alba.formicola@lngs.infn.it](mailto:alba.formicola@lngs.infn.it)

INFN - Ufficio Comunicazione  
Eleonora Cossi  
+39 06.68400364  
[eleonora.cossi@presid.infn.it](mailto:eleonora.cossi@presid.infn.it)

Laboratori Nazionali del Gran Sasso - Relazioni Esterne  
Roberta Antolini  
+39 0862 437216  
[roberta.antolini@lngs.infn.it](mailto:roberta.antolini@lngs.infn.it)

Alessia Giampaoli  
+39 0862 437477  
[alessia.giampaoli@lngs.infn.it](mailto:alessia.giampaoli@lngs.infn.it)