

# Progetto Psephos. Classe 5H a.s. 2022-2023

---



## Il progetto

Il progetto mirava all'ideazione, la progettazione e la realizzazione di un gioco da tavolo avente come tema i sistemi elettorali e i meccanismi dell'attività legislativa del parlamento, con una particolare attenzione agli aspetti matematici che li regolano.

Il gioco ha partecipato al concorso nazionale "Fotonica in gioco" organizzato dall'Istituto di Fotonica e Nanotecnologie del CNR, in collaborazione con il Rome Technopole e con il progetto Change Game.

Il nostro gioco "Psephos" ha conquistato il terzo posto assoluto. La cerimonia di premiazione si svolta sabato 16 settembre 2023 a Venezia, all'interno della prestigiosa competizione internazionale "Premio Archimede" che premia i migliori giochi da tavolo inediti.

## Il tema del gioco

La politica ha un ruolo cruciale per guardare oltre il presente e progettare un futuro migliore per tutti. Promuovendo l'uguaglianza e la giustizia sociale, la politica può contribuire a creare una società più equa e inclusiva.

Nei prossimi anni i governi di tutto il mondo dovranno inoltre affrontare le questioni ambientali, promuovendo uno sviluppo sostenibile, per prevenire la distruzione dell'habitat naturale e garantire così un futuro ecocompatibile per le generazioni future.

È quindi essenziale che i cittadini partecipino attivamente alla politica e che sostengano i valori e gli ideali che considerano importanti per il futuro.

Nell'intenzione dei creatori, questo gioco vuole fornire, seppur in forma ludica, un piccolo contributo al dibattito su un tema così importante.

Il titolo del gioco, *Psephos* (ψηφος) proviene dall'antichità classica e significa "ciottolo", lo strumento con il quale si votava nella Grecia antica, deponendo dei sassolini, per l'appunto, in grandi anfore; e "Psefo" è il nome del simpatico personaggio che ci accompagnerà nel gioco.

## Ambiente di lavoro

Il gioco Psephos è nato all'interno della programmazione del Piano Lauree Scientifiche a.s. 2022-23, e si sviluppato nel quadro delle attività di un laboratorio di Liceo Matematico dedicato allo studio dei principi matematici alla base delle leggi elettorali. Il progetto ha inoltre caratterizzato la programmazione di educazione civica nello specifico della matematica.

## Gli autori

Gli allievi della classe 5H del Liceo Ginnasio Statale Orazio di Roma a.s. 2022-2023:

Giulia Armari  
Romano Pio Maria Bacci  
Giulia Paraschiva Buburuzan  
Jacopo Chiattelli  
Francesco Colonna  
Sara D'Arma  
Sofia Damiani  
Lorenzo Frediani  
Virginia Gallone  
Federico La Cognata  
Silvia Morelli  
Matteo Morganti  
Enzo Javier Ortiz  
Matteo Pelargonio  
Emma Sette  
Andrea Tabocchini  
Giulia Tumbarello

Il docente: Maurizio Castellan

## Ringraziamenti

Si ringraziano i docenti: Daniela Scarano, Carla di Teodoro, Alessandra Balielo, Barbara Colacchi, Francesca Loy, Agostino Greco, Michele Alagia e Maria Raffaella Marra, che a vario titolo hanno collaborato al progetto. Un ringraziamento particolare va alla Dirigente Scolastica Maria Grazia Lancellotti per l'incoraggiamento e il sostegno all'iniziativa.

## Siti di riferimento

<https://www.studiogiochi.com/premio-archimede/il-premio-archimede/>

<https://www.fotonicaingioco.it/>

## Cerimonia di premiazione

La cerimonia si è svolta sabato 16 settembre a Venezia presso la Sala San Leonardo, in Calle de la Chiesa, 1584.

