SumoScience

SumoScience è un'occasione di incontro tra il mondo della ricerca e il mondo della scuola, che si sviluppa attraverso una sfida in **5 round** a colpi di domande e risposte: sul tatami, due ricercatori o ricercatrici che lavorano in settori di ricerca differenti e che devono provare a convincere, appassionare e incuriosire gli studenti di una classe di scuola secondaria di primo o secondo grado. I due ricercatori si sfidano sotto l'occhio di un moderatore, attento a provocare la curiosità e pronto a intervenire per evitare colpi bassi.

L'obiettivo di SumoScience è offrire un momento di **incontro giocoso** che permetta agli studenti di conoscere più da vicino le applicazioni di alcuni ambiti di ricerca e interagire direttamente con i protagonisti. Al tempo stesso, i ricercatori e le ricercatrici coinvolte saranno stimolati a mettersi in gioco in una finta competizione sportiva, utile a riflettere sulle parti più *pop* e di ricaduta sulla vita quotidiana del proprio lavoro.

LA FORMULA

L'incontro può svolgersi dal vivo oppure in modalità online e prevede la presenza di:

- Due ricercatori/ricercatrici che lavorano in ambiti di ricerca diversi
- Un moderatore (comunicatore della scienza)
- Una classe di scuola secondaria di primo o secondo grado del territorio nazionale

Prima di ogni incontro la classe partecipante riceve le **schede dei ricercatori**, per conoscere meglio i protagonisti degli incontri e i loro ambiti di ricerca, oltre a qualche curiosità personale.
La sfida si snoda in 5 round di diversa durata. I primi 4 round sono gestiti direttamente dal moderatore, che pone ai ricercatori 4 domande precedentemente comunicate ai ricercatori: questi ultimi hanno tempi diversi per rispondere a ciascuna domanda, variabili tra 30 secondi e 6 minuti.
Il quinto e ultimo round ha come protagonisti gli studenti presenti, che hanno la possibilità di rivolgere 3 domande a ciascun ricercatore. Queste domande non sono preparate né comunicate in anticipo ai ricercatori, che hanno a disposizione un minuto per rispondere a ogni domanda.
Al termine dei 5 round gli studenti votano quale tra i due ambiti di ricerca li ha convinti maggiormente, sulla base di tre criteri principali: **attrattività** del settore di ricerca, **carisma** del ricercatore/ricercatrice, **sfide della ricerca**. L'ambito di ricerca che riceve più voti è dichiarato vincitore. L'intera attività prevede un tempo di svolgimento complessivo non superiore ai **45 minuti**.

Di seguito si riporta il dettaglio delle domande previste nei 5 round.

	Domanda	Tempo massimo per la risposta	Note
Round 1	Come hai scelto il tuo settore di ricerca?	2 minuti	Utile agli studenti per capire in che modo ci si può avvicinare al mondo della ricerca e a un settore specifico.
Round 2	Appassionami alla tua specifica ricerca.	6 minuti	Il ricercatore ha la possibilità di spiegare in che cosa consiste il suo lavoro, trasmettendo la passione per il proprio ambito di ricerca.
Round 3	Quali sono i riscontri nella vita di tuttii giorni del tuo ambito?	4 minuti	Spesso la ricerca ha effetti tangibili sulla nostra vita quotidiana. Il ricercatore può affascinare i ragazzi spiegando i risvolti pratici del suo ambito di ricerca.
Round 4	Quale ritieni essere il miglior influencer nel tuo ambito?	30 secondi	Una persona (ancora vivente o no) che è stata di ispirazione nel passato e/o lo è ancora nel presente.
Round 5	Fuoco di fila (3 domande a testa poste dagli studenti)	1 min. a domanda	I ragazzi pongono tre domande a ciascun ricercatore. Le domande non sono concordate in precedenza.

IL CAMPIONATO NAZIONALE

Tra il 2022 e il 2023 si svolgerà il primo **campionato nazionale** di SumoScience, un torneo che punta a coinvolgere 64* ricercatori e ricercatrici appartenenti a università e centri di ricerca delle città che ospiteranno Sharper 2022 e 2023. Il campionato si svolgerà nel corso dell'intero **anno scolastico 2022/2023**, strutturato in un tabellone con sfide a eliminazione diretta (o in alternativa con una fase preliminare con gironi all'italiana). Il torneo sarà lanciato nel corso della **Notte 2022** e partirà indicativamente all'inizio di ottobre 2022, per concludersi nella primavera 2023. La premiazione del vincitore o vincitrice avverrà nel corso della **Notte 2023**.

Le sfide potranno svolgersi **sia in presenza sia online**. In particolare i primi turni potrebbero essere organizzati in modo da far incontrare ricercatori della stessa città, rendendo più semplice la possibilità di svolgere le sfide in presenza (pur mantenendo possibile l'opzione online).

*numero indicativo

MARIE CURIE CHAMPIONSHIP

Parallelamente al campionato nazionale, durante l'anno scolastico 2022/2023 si svolgerà anche un torneo riservato ai ricercatori e ricercatrici titolari di borsa **Marie Curie**. Anche in questo caso, il torneo sarà lanciato nel corso della Notte 2022 e partirà indicativamente all'inizio di ottobre 2022, per concludersi nella primavera 2023. La premiazione del vincitore o vincitrice avverrà nel corso della Notte 2023.
Con ogni probabilità questo torneo si svolgerà interamente in modalità **online.**

PRENOTAZIONI

Ciascuna scuola potrà prenotarsi per le singole sfide attraverso una piattaforma online dedicata, che sarà attivata a partire da **inizio settembre**.