

NUCLEAR ROLE-PLAY CONTEST

Dit wedstrijdreglement kan voor en gedurende de wedstrijd online geraadpleegd worden op de SCK•CEN Academy highschool website highschools.sckcen.be.

INLEIDING

Organisator

De Nuclear Role-Play Contest wordt georganiseerd door het Studiecentrum voor Kernenergie (SCK•CEN). Beslissingen over het wedstrijdverloop worden door SCK•CEN, hieronder vermeld als de organisatie, genomen. SCK•CEN, gelegen te Mol, is een onderzoekscentrum voor vreedzame toepassingen van ioniserende straling. Het behoort tot de grootste onderzoeksinstellingen van België. Door toekomstgericht onderzoek en het ontwikkelen van duurzame technologieën voor de medische wereld, de industrie en de energiesector draagt SCK•CEN in meerdere domeinen bij aan de samenleving. De voornaamste onderzoeksthema's binnen SCK•CEN zijn 'veiligheid van nucleaire installaties', 'doordacht beheer van radioactief afval' en 'bescherming van mens en milieu tegen ioniserende straling'. De Academy for Nuclear Science and Technology (SCK•CEN Academy) staat als opleidings- en trainingscentrum van SCK•CEN in voor het uitdragen van de expertise en kennis over nucleaire wetenschap en technologie naar professionelen, studenten, jongeren en het brede publiek.

Doelstellingen

In de eerste plaats beoogt SCK•CEN met deze wedstrijd jongeren te laten kennis maken met de brede waaier van toepassingen en onderzoeksmogelijkheden binnen het domein van nucleaire wetenschap en technologie. Verder willen we leerlingen ondersteunen bij het maken van keuzes in hun educatieve en latere professionele loopbaan door hen breed te informeren. Centraal in deze wedstrijd staan het vaardig analyseren en interpreteren van informatie, kritisch denken, communiceren over wetenschap en technologie alsook samenwerken in teamverband.

Opdracht

Ontwikkel in teamverband een rollenspel over nucleaire wetenschap en technologie en maak hierbij een ondersteunend rekwisiet en een aanvullend educatief pakket.

WEDSTIJDOMSCHRIJVING EN - REGLEMENT

1. Deelnemers

Een team bestaat uit vier leerlingen uit de derde graad secundair onderwijs binnen eenzelfde school in België. Elk team moet één begeleidende leerkracht hebben. Eén leerkracht kan over meerdere teams binnen de school verantwoordelijk zijn.

2. Wedstrijdverloop

De wedstrijd bestaat uit drie delen:

1. inleidende webinar serie door SCK•CEN;
2. ontwikkeling van het rollenspel script, rekwisiet en educatief pakket;
3. beoordeling jury en finale.

2.1 Inleidende webinar serie

De webinar serie bestaat uit vier delen en heeft als doel leerlingen bij aanvang van de wedstrijd op weg te helpen door hen te laten kennismaken met diverse nucleaire thema's ('ioniserende straling', 'stralingsbescherming', 'vreedzame toepassingen', 'nucleair onderzoek').

Elk webinar duurt 30 minuten, waarna 15 minuten zijn voorzien voor vragen en discussie. De webinars worden tijdens vier opeenvolgende weken uitgezonden op dinsdagmiddag in het Nederlands en donderdagmiddag in het Frans, telkens tussen 12.15 u en 13.00 u (data onder '3. Wedstrijdperiode en deadlines'). De opnames van de webinar serie zullen ter beschikking gesteld worden van de deelnemende teams.

2.2 Ontwikkeling script, rekvisiet en educatief pakket

In de wedstrijd bedenken de teams een kort rollenspel/toneelstuk over nucleaire wetenschap en technologie en maken ze een ondersteunend rekvisiet en aanvullend educatief pakket.

Het rollenspel moet opgebouwd zijn rond drie aspecten:

1. *ontdekker*: ontdekking van een wetenschappelijk fenomeen in het nucleair domein (of met betrekking tot ioniserende straling) en de ontdekker(s);
2. *fenomeen*: verklaring van het wetenschappelijk fenomeen;
3. *toepassing*: reeds bestaande of toekomstige vreedzame toepassing hieraan gelinkt.

De geselecteerde rollenspelen worden opgevoerd tijdens de finale. Teams ontwikkelen zowel het script als het educatief materiaal in één van volgende talen: Frans, Nederlands, Engels.

Elk team wordt ondersteund door een SCK•CEN mentor. De mentor beantwoordt inhoudelijke vragen maar houdt zich afzijdig van het creatieve proces. De mentoren worden toegewezen nadat elk team zijn 'ontdekker- fenomeen- toepassing' bij de organisatie heeft ingediend.

Een voorbeeld:

| <i>Ontdekker - Ontdekking</i> | <i>Fenomeen</i> | <i>Toepassing</i> | <i>Rekvisiet</i> |
|-------------------------------|--|-------------------------------|----------------------------------|
| P. U. Villard - gammastraling | Uitzenden elektromagnetische straling bij radioactief verval | Onderzoek gamma-spectroscopie | 3D diagram van het verval schema |

Rollenspelscript

Het rollenspel moet tussen 10 en 15 minuten duren. Voor dit rollenspel wordt een script geschreven waarin alle teamleden in gelijke mate aan bod komen (het rollenspel mag géén presentatie met PowerPoint zijn). De begeleidende leerkracht is vrij om te kiezen of hij/zij een rol wil spelen in het rollenspel. Het aandeel van de leerkracht mag evenwel nooit het aandeel van een individuele leerling overtreffen. Er mag in het script of tijdens de uitvoering geen materiaal gebruikt worden waarop auteursrechten berusten. Het ontwikkelde rollenspel dient een originele creatie te zijn van het team.

Het script moet volgende onderdelen en inhoudelijke aspecten bevatten:

- titel;
- korte plaats-/situatiebeschrijving;
- korte beschrijving van de personages;
- overzicht benodigdheden: kledij, decorstukken, audio/visuele ondersteuning;
- beschrijving en foto van het gemaakte rekvisiet;
- beknopte verhaallijn (ontdekker- fenomeen- toepassing);
- uitgeschreven dialogen.

Het script telt voor 30 % van het puntentotaal mee en wordt beoordeeld op:

- aanwezigheid en beschrijving 'ontdekker - fenomeen - toepassing';
- wetenschappelijke en technische juistheid;
- originaliteit, ingebouwde interactiviteit (vb. publiek betrekken), creativiteit;
- respecteren duurtijd (10-15 minuten);
- het inbrengen van linken naar diverse wetenschappelijke disciplines, het duiden van het belang voor de samenleving alsook het linken naar betrokken beroepsprofielen wordt aanzien als een pluspunt.

Rekwisiet

Een beschrijving en een foto van het gemaakte rekwisiet (vb. maquette, decorstuk,...) wordt opgenomen in het script. Het rekwisiet moet tijdens de opvoering van het rollenspel in de finale worden gebruikt. Het rekwisiet kan nadien in klaspraktijk verder worden gebruikt.

Het rekwisiet telt voor 20 % van het puntentotaal mee en wordt beoordeeld op:

- mate waarin het aansluit, ondersteuning kan bieden in het rollenspel
- mate van herbruikbaarheid in klaspraktijk
- originaliteit
- uitwerking (design, uitwerking)

Educatief pakket

Het beknopt aanvullend educatief lespakket bevat wetenschappelijk correcte, aanvullende informatie omtrent 'ontdekker, fenomeen en vreedzame toepassing'. Het ondersteunend materiaal heeft een educatieve waarde en moet aansluiten bij de kennis en vaardigheden van leerlingen uit de 3^{de} graad secundair onderwijs. Het materiaal moet door leerlingen zelfstandig kunnen worden doorgenomen in één lesuur. Het link(en) naar diverse wetenschappelijke disciplines, het duiden van het belang voor de samenleving alsook het leggen van verbanden naar betrokken beroepsprofielen wordt aanzien als een pluspunt.

Er mag geen materiaal gebruikt worden waarop auteursrechten berusten. Indien tekst wordt overgenomen en/of figuren, afbeeldingen, video's worden gebruikt, dienen de bronnen steeds te worden aangegeven. Het aanleveren van referenties (bronvermelding) is verplicht. Het team staat garant dat het educatief materiaal niet eerder is ontwikkeld of gepubliceerd.

Het format is vrij te kiezen (tekstbundel, infographics met aanvullende tekst, video('s), PowerPoint presentatie(s), website, applicatie).

Het kort educatief lespakket telt voor 30 % van het puntenaantal mee en wordt beoordeeld op:

- wetenschappelijke en technische correctheid;
- mate waarin het materiaal zelfstandig kan worden doorgenomen in één lesuur;
- originaliteit van het format en lay-out;
- vermelding links naar andere disciplines, belang samenleving, beroepsprofielen;
- aanwezigheid van bronvermelding.

2.3 Beoordeling jury en finale

Jury

De inzendingen zullen door een jury van Frans- en Nederlandstalige SCK•CEN experts worden beoordeeld volgens de hierboven beschreven criteria. De jury behoudt zich het recht voor om een inzending af te wijzen indien, naar de mening van de jury, deze niet aan de criteria voldoet. Zowel het

script als het educatief materiaal tellen voor 30 % van de punten mee, het rekwisiet telt voor 20 % mee. Over beslissingen omtrent de beoordeling van een inzending is geen correspondentie mogelijk. De beslissing van de jury zal op 30 april 2020 aan de deelnemende teams worden gecommuniceerd. De zes beste teams, hun begeleidende leerkracht alsook hun SCK•CEN mentor zullen worden uitgenodigd voor de finale die zal plaatsvinden te SCK•CEN (Mol).

Finale

Tijdens de finale die plaatsvindt op 20 mei 2020, te SCK•CEN (Mol), voeren de zes geselecteerde teams hun rollenspel op. De begeleidende leerkracht mag deelnemen aan deze uitvoering of mag ook ondersteunend optreden (vb. aanreiken materiaal,...) tijdens de uitvoering. De uitvoering van het rollenspel staat op 20 % van het totale aantal punten. Hierna zal de jury de drie beste teams selecteren en de prijzen uitreiken. De finale van de Nuclear Role-Play Contest zal worden gefilmd. Na de prijsuitreiking wordt een bezoek aan SCK•CEN aangeboden.

3. Wedstrijdperiode- deadlines

Inschrijving

02.09.2019 – 01.12.2019: Inschrijving

Deelname aan de wedstrijd, de webinars en bij selectie de finale is volledig gratis. De teams kunnen zich uitsluitend registreren via het inschrijvingsformulier op de SCK•CEN Academy highschool website (highschools.sckcen.be) of via email naar lpuyvel@sckcen.be. Met de inschrijving verklaart elke deelnemer volledig en onvoorwaardelijk akkoord te gaan met de voorwaarden zoals vastgelegd in dit wedstrijdreglement en de beslissingen van de juryleden te zullen aanvaarden. Bij deelname aan deze wedstrijd wordt verondersteld dat de personen met ouderlijk gezag over minderjarige leerlingen voorafgaand hun toestemming gegeven hebben.

Elke deelname die niet conform is aan het bovenstaande kan door de organisatie als ongeldig beschouwd worden. De ingeschreven teams en verantwoordelijke leerkracht zullen via e-mail een bevestiging van de inschrijving ontvangen.

Webinar serie

De webinars vinden plaats tussen 12.15 u en 13.00 u op onderstaande data.

| | <i>Nederlands</i> | <i>Frans</i> |
|------------------------|-------------------|--------------|
| | Dinsdag | Donderdag |
| Ioniserende straling | 24.09.2019 | 26.09.2019 |
| Stralingsbescherming | 01.10.2019 | 03.10.2019 |
| Vreedzame toepassingen | 08.10.2019 | 10.10.2019 |
| Nucleair onderzoek | 15.10.2019 | 17.10.2019 |

Ontwikkel- en uitwerkingsfase

25.10.2019: doorgeven 'ontdekker - fenomeen - toepassing' naar highschools@sckcen.be

31.10.2019: toewijzing SCK•CEN mentor

24.01.2020: indienen concept rollenspel, rekwisiet en educatief pakket (template aangeboden op de website) via highschools@sckcen.be.

Indienen

09.04.2020: doorsturen van het script (inclusief beschrijving en foto van het gemaakte rekwisiet), en het educatief pakket (of link naar online uitgewerkt materiaal) naar highschools@sckcen.be.

Bestanden die te groot zijn kunnen verstuurd worden via [WeTransfer.com](https://www.wetransfer.com).

Jury beoordeling en finale

30.04.2020: bekendmaking finalisten

20.05.2020: uitvoering rollenspel (SCK•CEN, Mol), prijsuitreiking, aansluitend bezoek SCK•CEN

4. Prijzen

De eerste drie teams zullen een prijs in ontvangst nemen. De teams op de derde en tweede plaats ontvangen een waardebon van respectievelijk 1000 en 1500 euro. De winnaar van de wedstrijd belonen we met een waardebon van 1500 euro en een bijkomende verrassing. De verrassing zal verder worden aangekondigd op de website: highschools.sckcen.be.

5. Verdere regels

5.1 Uitsluiting

- De organisatie behoudt zich het recht voor om geheel naar eigen oordeel op enig moment inzendingen te diskwalificeren in het geval dat de inzender deze regels niet heeft nageleefd.
- Elke inzending die enige vorm van plagiaat bevat, hoe klein ook, zal gediskwalificeerd worden. Met plagiaat wordt bedoeld: gebruik maken van het werk van anderen zonder uitdrukkelijke bronvermelding.

5.2 Persoonsgegevens

- Deelnemers kunnen bij inschrijving worden verzocht persoonsgegevens, waaronder naam en/of e-mailadres te verstrekken. Verwerking van persoonsgegevens gebeurt conform de wet inzake de bescherming van natuurlijke personen met betrekking tot de verwerking van persoonsgegevens en de deelnemers hebben conform deze wet het recht op informatie, toegang tot, verbetering en verwijdering van hun gegevens. Zij kunnen dit recht uitoefenen door de organisatie op de hoogte te brengen op het volgende email adres: academy@sckcen.be.
- Deze gegevens zullen uitsluitend gebruikt worden voor de communicatie rondom de Nuclear Role-Play Contest en niet voor commerciële doeleinden
- De verstrekte persoonsgegevens worden enkel verwerkt voor zolang als nodig in het kader van deze wedstrijd.
- De deelnemers geven de organisatie toestemming om hun namen en beeldmateriaal (vb. van de finale) te gebruiken en verspreiden voor eender welke promotiecampagne (krant, internet,...) met betrekking tot deze en opvolgende wedstrijden. Een toestemming kan op elk moment ingetrokken worden. Voor het publiceren van de filmopname van finale en prijsuitreiking zal aan de finalisten en hun ouders specifieke toestemming gevraagd worden.
- De verantwoordelijke voor de verwerking is SCK•CEN met maatschappelijke zetel te Avenue Herrmann-Debrouxlaan 40, 1160 Brussel en exploitatiezetel te Boeretang 200, 2400 Mol. Met klachten omtrent de verwerking van persoonsgegevens kan men terecht bij dpo@sckcen.be en bij de gegevensbeschermingsautoriteit.

5.3 Publiciteit

- Deelnemende teams mogen :
 - het beeld/de omschrijving van de Nuclear Role-Play Contest op andere websites of social media plaatsen;
 - een link naar de Nuclear Role-Play Contest webpagina installeren;
 - affiches ophangen of flyers uitdelen in het door de organisatie aangeleverde format.
- Voor iedere andere vorm van communicatie omtrent de Nuclear Role-Play Contest dienen de deelnemende teams vooraf goedkeuring te hebben verkregen van de organisatie.

- De organisatie kan de inzendingen van de deelnemers gebruiken voor publicatie- en/of communicatiedoeleinden.

5.4 Intellectuele Eigendomsrechten

Alle eigendoms-, reproductie- en gebruiksrechten worden onherroepelijk aan de organisatie afgestaan zonder verdere betaling of enige vorm van vergoeding. De overdracht behelst ook de rechten op het begeleidend en voorbereidend materiaal bij de ontwikkeling zoals documentatie, ontwerp, analyse, en op om het even welke andere literaire werken en/of document opgeslagen op bestendige wijze of in machinetaal. De ingezonden documenten (het script, het educatief pakket en alle gerelateerde materiaal (in welke vorm ook)) worden bijgevolg de exclusieve eigendom van de organisatie (uitgezonderd het specifieke rekwisiet, dit blijft onder eigendom van de school). De organisatie heeft het vrije en exclusieve gebruik, zoals maar niet beperkt tot wijzigen, aanpassen, reproduceren en exploiteren voor welk doel dan ook. De school heeft de toestemming om het ontwikkelde materiaal intern in klaspraktijk te gebruiken.

De deelnemers verlenen aan de organisatie de toelating om hetgeen ter uitvoering van deze wedstrijd tot stand is gebracht of enige afgeleide, onder de naam van de organisatie aan het publiek mee te delen en onder die naam te exploiteren. De deelnemers verlenen aan de organisatie het recht om alle of een deel van de rechten die de organisatie in het kader van deze wedstrijd verwerft verder over te dragen of hiertoe al dan niet exclusieve gebruiksrechten te verlenen.

5.5 Overmacht of andere gebeurtenissen buiten de wil van de organisatie en aansprakelijkheid

- Indien de administratie, veiligheid, beveiliging of correcte afwikkeling van de wedstrijd in gevaar wordt gebracht door virussen, bugs of andere oorzaken buiten de wil van de organisatie, behoudt de organisatie zich het recht voor om de Nuclear Role-Play Contest (inclusief wedstrijdreglement) of enig deel daarvan te annuleren, beëindigen, wijzigen of op te schorten.
- De organisatie staat niet in voor storingen of problemen van hardware en software zoals serverstoringen of een menselijke fout bij het verwerken van de inzendingen en is niet verplicht rekening te houden met problemen bij de verzending van de inzendingen.
- De organisatie kan in dergelijke gevallen niet aansprakelijk gesteld worden en de deelnemers kunnen geen aanspraak maken op een schadevergoeding of compensatie van welke aard dan ook.
- De organisatie is niet verantwoordelijk voor mogelijke schade, lichamelijke letsels of ongevallen die zich zouden kunnen voordoen als gevolg van het winnen van een prijs, deelname aan de wedstrijd of evenement.
- Indien de organisatie genoodzaakt is een wedstrijd uit te stellen, in te korten of in te trekken, het wedstrijdreglement te wijzigen of de wedstrijdformule aan te passen, kan de organisatie hiervoor op geen enkele wijze aansprakelijk worden gesteld.
- De organisatie is niet aansprakelijk voor incidenten die zouden voortkomen uit het aanvaarden van de prijs door de winnaar. De organisatie kan niet verantwoordelijk of aansprakelijk worden gesteld voor enig gebrek in de prijs of indien de prijs niet voldoet aan de verwachtingen.
- Ongeacht het voorgaande, zal de organisatie in elk geval aansprakelijk zijn voor haar opzettelijk handelen of zware fout of die van haar medewerkers of lasthebbers.

5.6 Toepasselijk recht en geschillenbeslechting

- Het Belgisch recht is van toepassing.
- Eventuele geschillen zullen zo veel mogelijk in der minne geregeld worden. Indien dit niet mogelijk blijkt, is enkel de rechtbank van Antwerpen bevoegd.