

Comunicazione Scientifica

Marta Colangelo
13 marzo 2019



Escape Room

Un modo diverso per comunicare la scienza

Escape Room: cosa è?

L'Escape room è un “gioco di fuga”.

L'obiettivo è:

- › **risolvere** il mistero di una «stanza»
- › **fuggire** entro il tempo limite di **60 minuti**.



Escape Room: come può essere usata nella divulgazione scientifica?



Il gioco consiste nel risolvere una successione di **enigmi** di:

Logica
Osservazione
Deduzione
Meccanici.

La soluzione permette di aprire una serie di lucchetti che disegnano un percorso:

se completamente risolto, porta alla spiegazione del mistero della stanza.

Gli enigmi possono essere concepiti intorno a un tema, con un approccio divulgativo.

Settimo Mistero

- › E' una Escape Room scientifica
- › Rivolta a un pubblico di età compresa tra gli 8 e i 13 anni
- › Nata nell'ambito di del **Festival dell'Innovazione** e della Scienza di Settimo Torinese 2018 che ha avuto per tema la **salute**.

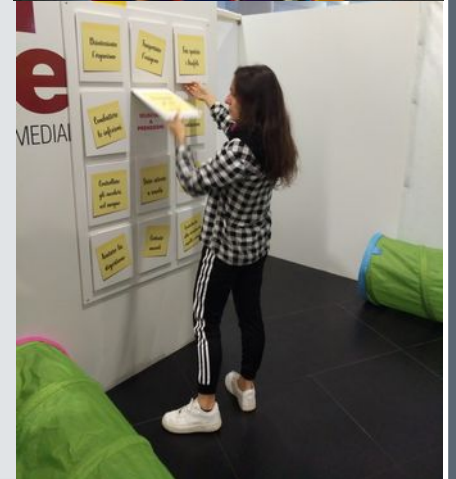


FESTIVAL
DELL'INNOVAZIONE
E DELLA SCIENZA

Settimo Mistero: lo scopo formativo

Offrire ai giocatori informazioni sulle PROTEINE rispondendo a 6 domande:

1. Cos'è la proteina?
2. Da dove arriva?
3. Quanta proteina c'è negli alimenti?
4. A cosa servono le proteine?
5. Dove vanno a finire?
6. Per quanto tempo «vivono» nel nostro corpo?



Il Settimo Mistero: la storia



Il dott. Archy fa una scoperta eccezionale.



Per non farsela rubare la chiude nel cassetto della scrivania, ma avviene un'esplosione:



Archy cade e batte la testa. Non ricorda né la scoperta né la combinazione per aprire il cassetto, ricorda solo di aver individuato qualcosa di importante.



Decide così di disseminare il suo laboratorio di enigmi e trabocchetti.

Solo la migliore squadra potrà impadronirsi del suo segreto!

STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 1

CHE COS'E' UNA PROTEINA

Installazione: lo scopo è comprendere che la proteina è formata da una **catena di aminoacidi** e che l'ordine e la tipologia di questi ne definiscono la tipologia.

Il gioco consiste nel ricostruire una proteina scegliendo i giusti aminoacidi da un vascone.



STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 1

DA DOVE ARRIVA

Installazione: lo scopo è prendere coscienza che **non tutte le proteine sono uguali**, alcune sono formate da una catena completa di aminoacidi altre da una catena incompleta.

Il gioco consiste nel riconoscere quale cibo appartiene alla categoria dei cibi con proteine complete e quali incompleti, il loro numero aprirà un lucchetto



STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 1

QUANTA PROTEINA C'E'

Installazione: lo scopo è far comprendere che la **quantità di proteina che si trova nei vari cibi** non è costante, alcuni ne hanno di più altri meno.

Il gioco consiste nel pesare i vari cibi... la somma aprirà un lucchetto.



STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 2

A CHE COSA SERVONO

Installazione: lo scopo è venire a contatto con le **funzioni che svolgono le proteine,**

Es. aiutare la digestione, controllare gli zuccheri nel sangue, trasportare l'ossigeno, combattere le infezioni costruire muscoli ecc.

Il gioco consiste nell'infilarci all'interno di tubi (rappresentano l'interno del nostro corpo), ottenere le indicazioni su quali funzioni svolgono le proteine. In base a queste, selezionare una serie di tessere e risolvere un indovinello per trovare la parola che aprirà un lucchetto.

S I M O N E T T A
relazioni pubbliche
C A R B O N E



STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 2

DOVE VANNO A FINIRE

Installazione: lo scopo è rendere visibili le **parti del nostro corpo** che sono maggiormente interessate dalla presenza delle proteine.

Il gioco consiste

nell'illuminare con una lampada UVA uno scheletro e individuare le parti interessate.



STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 2

PER QUANTO TEMPO POSSONO VIVERE

Installazione: lo scopo è cogliere una delle caratteristiche delle proteine, la loro **vulnerabilità al tempo.**

Il gioco consiste nel muovere velocemente una paletta e nel sommare le informazioni sui due lati.



STRUTTURA ESCAPE ROOM STANZA 3

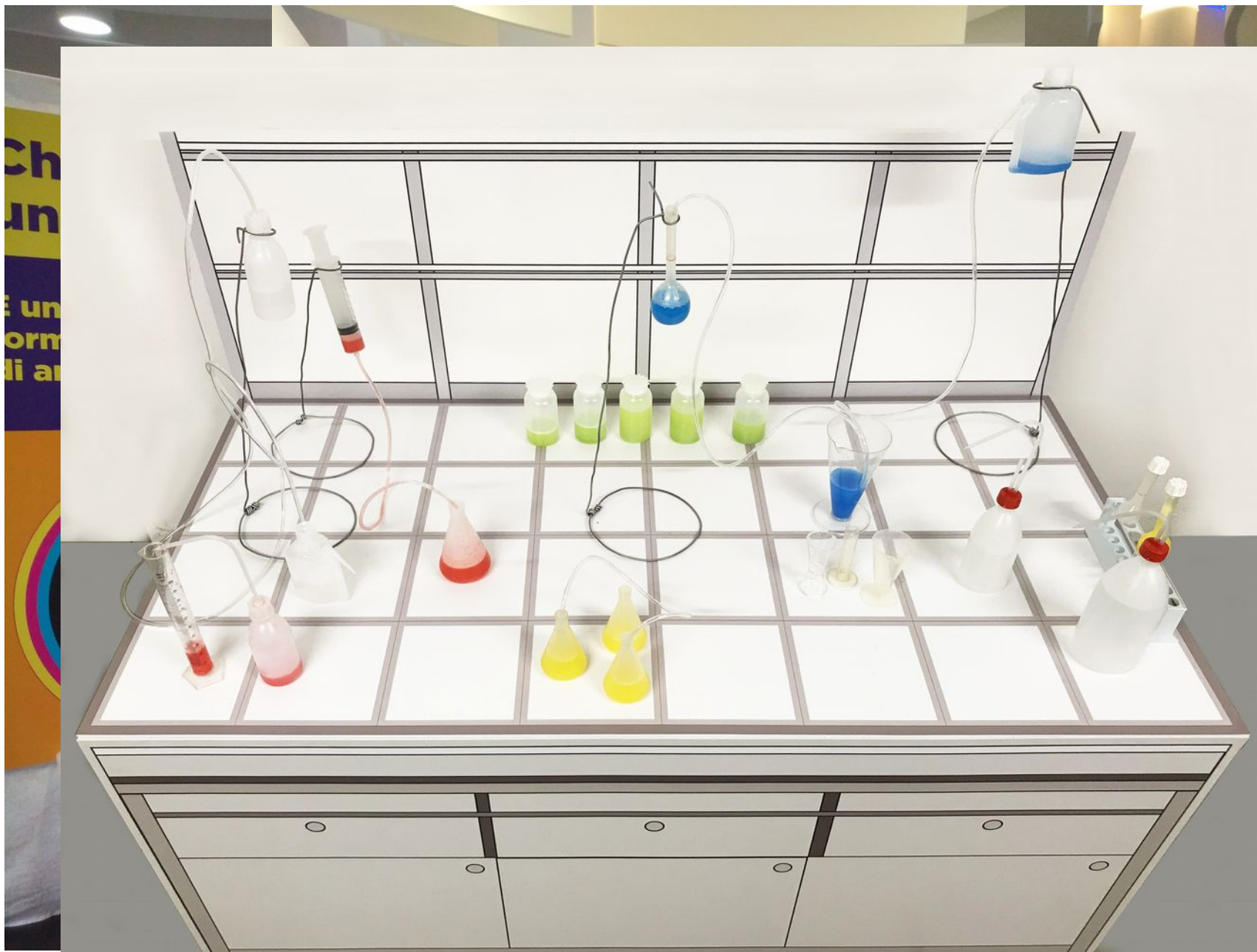
LABORATORIO

Installazione: questa è la stanza finale qui si verrà a scoprire il **mistero del dott. Archy**, mistero che risponde a questa ultima domanda: quante proteine devo mangiare al giorno?

Il gioco consiste nel individuare le differenze tra gli oggetti presenti sul bancone del laboratorio e una foto dello stesso.



π



S I M O N E T T I
relazioni pubbliche
C A R B O N

MYSTERY
HOUSE
ROOM ESCAPE TORINO

Escape Room: nuovo modello di divulgazione scientifica al Festival dell'Innovazione e della Scienza di Settimo Torinese

Torino 10 settembre 2018 – Wesen srl (www.wesen.it) è tra i protagonisti della sesta edizione del Festival dell'Innovazione e della Scienza, con *Il Settimo Mistero*, la prima Escape Room scientifica, vera novità dell'appuntamento che Settimo Torinese ospita dal 14 al 21 ottobre 2018.

"L'Escape Room nasce come gioco, ma viene usata anche come strumento di formazione aziendale, soprattutto per sviluppare competenze come il team work, il problem solving, la leadership – spiega Mirta Colangelo fondatore della Wesen -. Con Il Settimo Mistero siamo andati oltre e abbiamo proposto l'esperienza ludica della Room come metodo innovativo di educazione scientifica".

Nell'epoca del digitale, della realtà aumentata e virtuale, l'Escape Room è invece un real game: un luogo chiuso da cui è possibile uscire solo risolvendo alcuni enigmi in un determinato arco di tempo. Ogni Room racconta una storia, ha un mistero da risolvere e i giocatori ne diventano i protagonisti. Abilità, capacità di osservazione, intuito e gioco di squadra sono gli strumenti per raggiungere gli obiettivi e uscire dalla stanza. In questo senso appunto, la Room oltre la funzione di intrattenimento, racchiude un valore formativo.

Al Festival di Settimo per la prima volta l'Escape Room viene declinata nel contesto scientifico a scopo divulgativo.

Cos'è una proteina? Da dove viene? Come la usa il nostro corpo e quanta se ne deve assumere?
Il Settimo Mistero è la Scientific Escape Room ideata per rispondere a queste domande, un gioco dedicato ai ragazzi e agli adulti (dagli 8 anni in su), che fornisce alcune informazioni: l'abilità dei partecipanti sarà nel farle proprie e usarle per risolvere l'enigma finale nell'arco di 40 minuti. In più il Settimo Mistero propone una sfida tra due squadre (massimo 14 persone per team): si parte insieme, ma solo i più abili arriveranno al tesoro.

- **Il Settimo Mistero: la storia**
 Il dott Archy dopo anni di studi fa una scoperta eccezionale. Per non farsela rubare la chiude nel cassetto della sua scrivania, ma avviene un'esplosione, Archy cade a terra e batte la testa, non ricorda né la scoperta né la combinazione per aprire il cassetto, ricorda solo di aver individuato qualcosa di importante. Decide così di disseminare il suo laboratorio di enigmi e trabocchetti. Solo la migliore squadra potrà impedronirsi del suo segreto!
- **Wesen srl (www.wesen.it)**
 Società con ampia esperienza in progettazione museale e di Escape Room come strumento innovativo di comunicazione. A Torino propone **Mystery House (www.mysteryhouse.it)**, con 3 diverse ambientazioni di gioco.

Escape Room: nuovo modello di divulgazione scientifica al Festival dell'Innovazione e della Scienza di Settimo Torinese

Torino 10 settembre 2018 – Wesen srl (www.wesen.it) è tra i protagonisti della sesta edizione del Festival dell'Innovazione e della Scienza, con *Il Settimo Mistero*, la prima Escape Room scientifica, vera novità dell'appuntamento che Settimo Torinese ospita dal 14 al 21 ottobre 2018.

“L'Escape Room nasce come gioco, ma viene usata anche come strumento di formazione aziendale, soprattutto per sviluppare competenze come il team work, il problem solving, la leadership – spiega Marta Colangelo fondatore della Wesen -. Con Il Settimo Mistero siamo andati oltre e abbiamo proposto l'esperienza ludica della Room come metodo innovativo di educazione scientifica”.

Nell'epoca del digitale, della realtà aumentata e virtuale, l'Escape Room è invece un *real game*: un luogo chiuso da cui è possibile uscire solo risolvendo alcuni enigmi in un determinato arco di tempo. Ogni Room racconta una storia, ha un mistero da risolvere e i giocatori ne diventano i protagonisti. Abilità, capacità di osservazione, intuito e gioco di squadra sono gli strumenti per raggiungere gli obiettivi e uscire dalla stanza. In questo senso appunto, la Room oltre la funzione di intrattenimento, racchiude un valore formativo.

Al Festival di Settimo per la prima volta l'Escape Room viene declinata nel contesto scientifico a scopo divulgativo.

Cos'è una proteina? Da dove viene? Come la usa il nostro corpo e quanta se ne deve assumere?

Il Settimo Mistero è la **Scientific Escape Room** ideata per rispondere a queste domande, un gioco dedicato ai ragazzi e agli adulti (dagli 8 anni in su), che fornisce alcune informazioni: l'abilità dei partecipanti sarà nel farle proprie e usarle per risolvere l'enigma finale nell'arco di 40 minuti.

In più *Il Settimo Mistero* propone una sfida tra due squadre (massimo 14 persone per team): si parte insieme, ma solo i più abili arriveranno al tesoro.

Il Settimo Mistero: la storia

Il dott Archy dopo anni di studi fa una scoperta eccezionale. Per non farsela rubare la chiude nel cassetto della sua scrivania, ma avviene un'esplosione, Archy cade a terra e batte la testa, non ricorda né la scoperta né la combinazione per aprire il cassetto, ricorda solo di aver individuato qualcosa di importante. Decide così di disseminare il suo laboratorio di enigmi e trabocchetti.

Solo la migliore squadra potrà impadronirsi del suo segreto!

Wesen srl (www.wesen.it)

Società con ampia esperienza in progettazione museale e di Escape Room come strumento innovativo di comunicazione. A Torino propone **Mystery House** (www.mysteryhouse.it), con 3 diverse ambientazioni di gioco.

π

UN'ESCAPE ROOM PER IMPARARE LE PROTEINE

Erica Di Biasi

Si, la scienza è tutta un quiz. Almeno con l'Escape Room che a Settimo Torinese, nell'ambito del Festival della Scienza, metterà alla prova le conoscenze dei partecipanti, che solo dando le risposte giuste sul mondo delle proteine potranno riconquistare la libertà. Un gioco per imparare.

pag. 92

La scienza è un quiz con l'Escape Room

"Settimo Mistero", tra domande e risposte si imparano tutti i segreti delle proteine

ERICA DI BIASI

Nata come un gioco, oggi l'Escape Room può anche servire a insegnare qualcosa in modo divertente. A fare da agrippista sarà il Festival dell'Innovazione e della Scienza di Settimo, ma presto il modello potrà essere esportato in scuole, musei, università e altri luoghi didattici. «L'Escape Room, nata appunto come un gioco», spiega Marta Colangelo, fondatrice della Wesen, società di progettazione museale tra gli organizzatori di Experimenta - viene oggi usata come strumento di formazione aziendale, soprattutto per sviluppare competenze come il team work, il problem solving, la leadership. Con il "Settimo Mistero" siamo andati oltre e abbiamo proposto l'esperienza ludica della Room come metodo innovativo di educazione scientifica. Nell'epoca del digitale, della realtà aumentata e virtuale, l'Escape Room è invece un real game: un luogo chiuso da cui è possibile uscire solo risolvendo alcuni enigmi in un determinato arco di tempo. Ogni Room, quella di Settimo è composta da tre diverse stanze - racconta una storia, ha un mistero da risolvere e i giocatori ne diventano protagonisti. Abilità, capacità di osservazione, intuito e gioco di squadra sono gli strumenti per raggiungere gli

obiettivi e riuscire a "evadere". «In questo senso», aggiunge ancora Colangelo - la Room, oltre alla funzione di intrattenimento, racchiude un valore formativo. Al Festival di Settimo per la prima volta questo real game viene declinato nel contesto scientifico a scopo divulgativo. E, dovendo parlare di salute, ecco un gioco per imparare tutto, ma proprio tutto, sulle proteine: che cosa sono, da dove vengono, come le usa il nostro corpo e quante se ne devono assumere. Il "Settimo Mistero" è una Scientific Escape Room ideata per rispondere a queste domande e dedicata ai ragazzi e agli adulti (dagli 8 anni in su). L'abilità dei partecipanti sarà fare proprie tutte queste informazioni e usarle per risolvere l'enigma finale nell'arco di 40 minuti. In più il "Settimo Mistero" propone una sfida tra due squadre (con un massimo di 14 persone per team): si parte insieme, ma solo i più perspicaci arriveranno al tesoro. Per rendere ancora più accattivante e realistico il gioco, c'è anche un prologo. Il dottor Archy, dopo anni di studi, fa una scoperta eccezionale. Per non farsi rubare la chiavi del cassetto della sua scrivania, ma evitare un'esplosione, Archy cade a terra e batte la testa: non ricorda né la sua invenzione, né

la combinazione per aprire il cassetto. Si rammenta solo di aver individuato qualcosa di importante. Decide così di disseminare il suo laboratorio di enigmi e trabocchetti. Solo la squadra migliore riuscirà a impadronirsi del suo prezioso segreto. «Per giocare non è indispensabile avere chissà quale cultura», chiarisce Colangelo - Anzi il segreto di un'Escape Room di successo è proprio quello di dare spazio a tutti i tipi di intelligenza possibili, così da accontentare un pubblico ampio». Per partecipare occorre prenotarsi. L'Escape Room si trova nella Biblioteca Archimede, a Settimo, in piazza Campidoglio 50. Domenica 14 è aperta dalle 15.30 alle 18.30, da lunedì 15 a venerdì 19 l'orario è 09.30-18.30, sabato 20 dalle 9.30 alle 18.30 e domenica 21 dalle 10.30 alle 16.30.



La kermesse

"Pensa alla salute", tra vip e accademici torna il Festival della Scienza

Esperimenti, dibattiti, spettacoli, giochi e laboratori. Dal 14 al 21 ottobre torna a Settimo Torinese il Festival dell'Innovazione e della Scienza, dedicato quest'anno al tema della salute e intitolato appunto "Pensa alla salute". Cuore pulsante della manifestazione è la Biblioteca Archimede di piazza Campidoglio 50. A partire dalle salutari rassegne sviluppa approfondimenti legati a sostenibilità ambientale, benessere corporeo e mentale, sport, medicina, alimentazione, welfare, prevenzione e ricerca scientifica in un format che unisce la sete di conoscenza di giovani e adulti. Domenica 14 ottobre, nella giornata inaugurale, è in programma una grande festa della scienza dedicata alle famiglie: in piazza della Libertà a Settimo sarà montato - e disponibile fino a sabato 20 ottobre su prenotazione gratuita - un grande planetario. Tra i numerosi testimonial d'eccezione, ci saranno campioni sportivi come l'ex schiesticista Margherita Granbassi, il pilota automobilistico Marc Gené, il cestista della Fiat Torino Giuseppe Poeta e il

nuotatore Marco Dellin nella doppia veste di atleta paralimpico e medico. Sono attesi a Settimo grandi innovatori, come Gunter Pauli (Blue Economy) e Marco Attisani (Whitly) e accademici, tra cui il neuroscienziato Alessandro Vercelli, il chimico Marco Vincenti, il linguista Claudio Marazziti (presidente dell'Accademia della Crusca), la nutrizionista Elena Dogliotti, l'ingegnere Eros Pasero, il medico Francesco Botre e il neuroscienziato Diego Garbossa. Non mancano le buone abitudini e le innovazioni a tavola, con il food master Marco Bianchi, chef come Simone Salvini, Viteria Mosca e la campionessa del mondo di pasticceria, Silvia Federica Boldetti. L'esibizione molto particolare di Irene Grandi chiude il ricco calendario del Festival all'insegna della sperimentazione di nuove forme di comunicazione e divulgazione, mescolando linguaggi diversi. Il festival, grazie alla partecipazione di numerosi sponsor, è completamente autofinanziato. - e.d.b.



Un momento dell'edizione 2018 del Festival della Scienza di Settimo. Sotto, l'Escape Room orientata all'attività delle proteine



La progettista Colangelo: "In questo caso alla funzione di intrattenimento si unisce quella divulgativa"

