



## Innovation Lab 10

# TEAM B: FUGA DALL'IGNORANZA

Legnago, 26 aprile 2022



# IL PROBLEMA DEI PARTECIPANTI AL FESTIVAL



**IO SONO ...** Uno studente  
**VORREI...** divertirmi ed imparare giocando  
**MA....** non ho ancora trovato il gioco giusto

**IO SONO ...** Una famiglia  
**VORREI...** far divertire mio figlio/figlia con un gioco intelligente  
**MA....** fino ad ora non ho trovato niente che mi soddisfacesse.



# IL PROBLEMA DEI PARTECIPANTI AL FESTIVAL



**IO SONO ...** Un adulto

**VORREI...** trovare uno spazio dove posso competere con i miei amici

**MA....** non ho ancora trovato il posto giusto

**IO SONO ...** Una docente

**VORREI...** trovare un modo divertente e ludico per spiegare

**MA....** io non sono in grado di realizzare percorsi didattici di questo tipo.





# LE PROPOSTE - STUDENTI



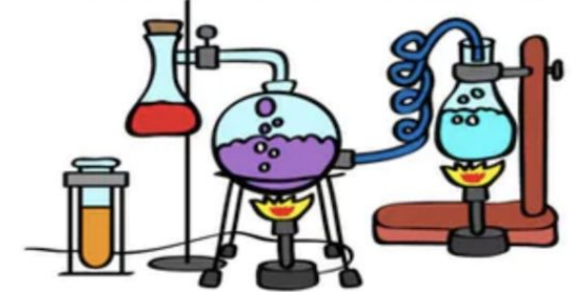
Gioca con Orso



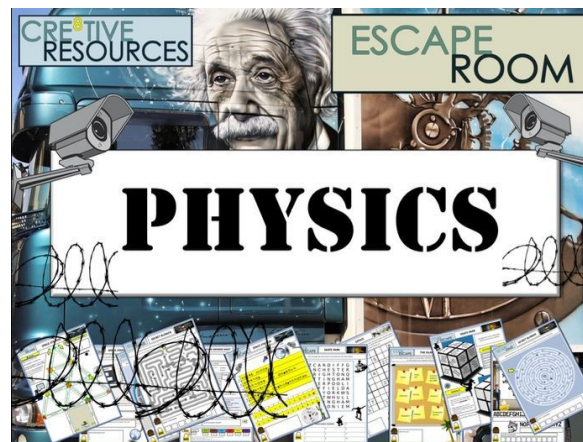
Uno per tutti, tutti per uno



## The Formula



E' una questione di numeri!



Il mondo intorno a noi



Piccoli Sherlock

# LE PROPOSTE PER ADULTI



Aguzza l'ingegno



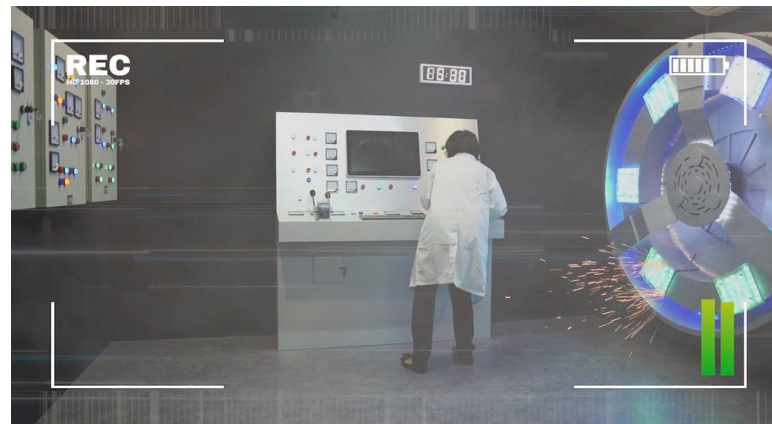
Notte al laboratorio



Scientifica-mente



I tunnel segreti



Viaggio in un'altra dimensione



Espulsione esplosiva



# QUESTO É IL NOSTRO CONCEPT: FUGA DALL'IGNORANZA

Il concept denominato **FUGA DALL'IGNORANZA** vuole raccogliere in una APP l'elenco completo delle Escape Room che propone il Festival della Scienza.

Le Escape Room sono di 2 tipi:

**VIRTUAL ESCAPE ROOM (solo dal cellulare)**

**REAL ESCAPE ROOM (stanza dedicata dentro al festival)**

Il nuovo concept si rivolge al seguente target di clienti / utenti; i partecipanti del Festival della Scienza:

- studenti
- famiglie
- docenti
- gruppi di amici

# IL NOSTRO CONCEPT SI BASA SUI SEGUENTI DATASET

I dati che alimentano la APP **FUGA DALL'IGNORANZA** saranno i seguenti:

- fascia di età
- numero di partecipanti
- durata
- argomento
- reale o virtuale

I dati sono disponibili in un database, gestito dagli organizzatori del festival



# ESEMPIO DI DATASET

TITOLO ESCAPE ROOM	FASCIA DI ETA'	NUMERO PARTECIPANTI	DURATA	ARGOMENTO	MODALITÀ	N° PADIGLIONE
Espulsione esplosiva	da 18 anni	min 2 - max 10	1 h	Chimica	Fisico	6
Notte al laboratorio	da 16 anni	min 5 - max 15	1 h	Chimica	Fisico	2
Viaggio in un'altra dimensione	da 16 anni	min 4 - max 12	45 min	studi sul paranormale	Virtuale	
Scientifica-mente	da 16 anni	min 1 - max 12	30 min	Scienze naturali	Virtuale	
Gioca con Orso	8 - 12 anni	min 1 - max 3	30 min	Matematica - Scienze	Virtuale	
Uno per tutti, tutti per uno	8 - 12 anni	min 4 - max 12	30 min	Matematica	Fisico	3
Il mondo intorno a noi	da 14 anni	min 2 - max 8	45 min	Fisica	Fisico	4
Piccoli Sherlock	8 - 12 anni	min 2 - max 6	30 min	Scienze	Fisico	1
Eco-escape	14 - 18 anni	min 3 - max 8	45 min	Scienze naturali-ecologia	Fisico	5
E' una questione di numeri!	14-16 anni	min 2 - max 5	45 min	Matematica	Virtuale	
Piccoli-grandi scienziati	4 - 9 anni	min 1 con supervisione di un adulto	10 min	Scienze e matematica	Virtuale	



# COSA VEDONO I PARTECIPANTI AL FESTIVAL

L'APP **FUGA DALL'IGNORANZA** è un'App che si può scaricare dopo l'acquisto del biglietto (sia online che cartaceo) di entrata del Festival grazie a un codice/QR code

**PER CHI:** Per tutti i partecipanti al Festival della Scienza da 6 a 99 anni

**QUANTI:** Si può partecipare da soli oppure in gruppo (max 15 persone)

**DURATA:** Per ogni Escape Room è indicata la durata del gioco

**ARGOMENTO:** Per ogni Escape Room è indicato l'argomento scientifico trattato

**COME:** E' specificato se l'Escape Room è reale  
(fisicamente presenti) o virtuale



# COSA VEDONO I PARTECIPANTI

## VIRTUAL ESCAPE ROOM

(solo dal cellulare)

Per ogni Escape Room è presente una scheda con le informazioni sul gioco.

Il link per accedere all'Escape Room.



# COSA VEDONO I PARTECIPANTI

## REAL ESCAPE ROOM

(stanza dedicata dentro al festival)

Per ogni Escape Room è presente una scheda con:

- informazioni sul gioco
- ora di inizio
- n° della stanza o padiglione
- n° partecipanti
- limite di tempo





# ESEMPI DI VIRTUAL ESCAPE ROOM

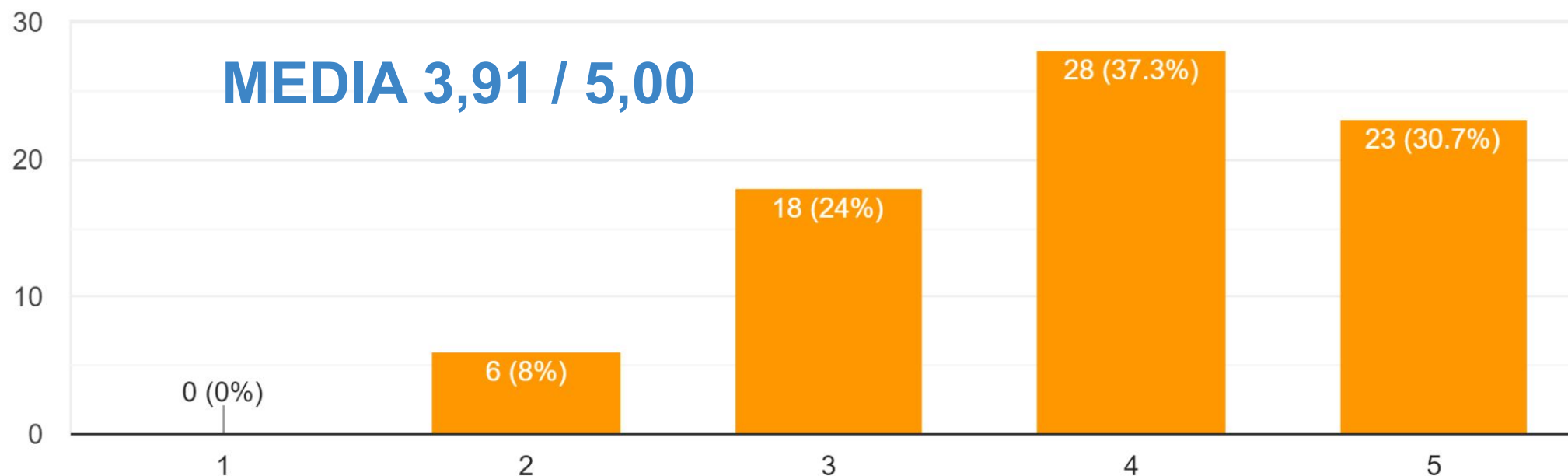
- <https://view.genial.ly/625802e0cdaccc0018562c90/>
- <https://forms.gle/q1EHekc6PtMMjmm1A>



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

1. In che misura (da 1 a 5) riconosci la situazione descritta qui sopra

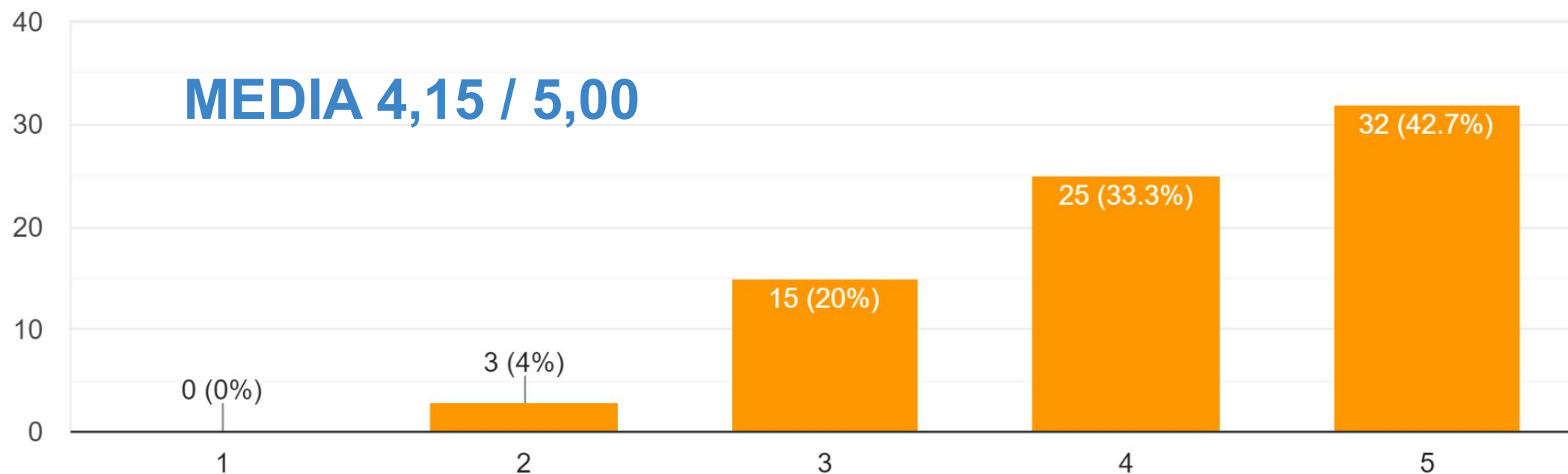
75 responses



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

2. Quanto è chiara per te l'idea presentata (da 1 a 5)?

75 responses

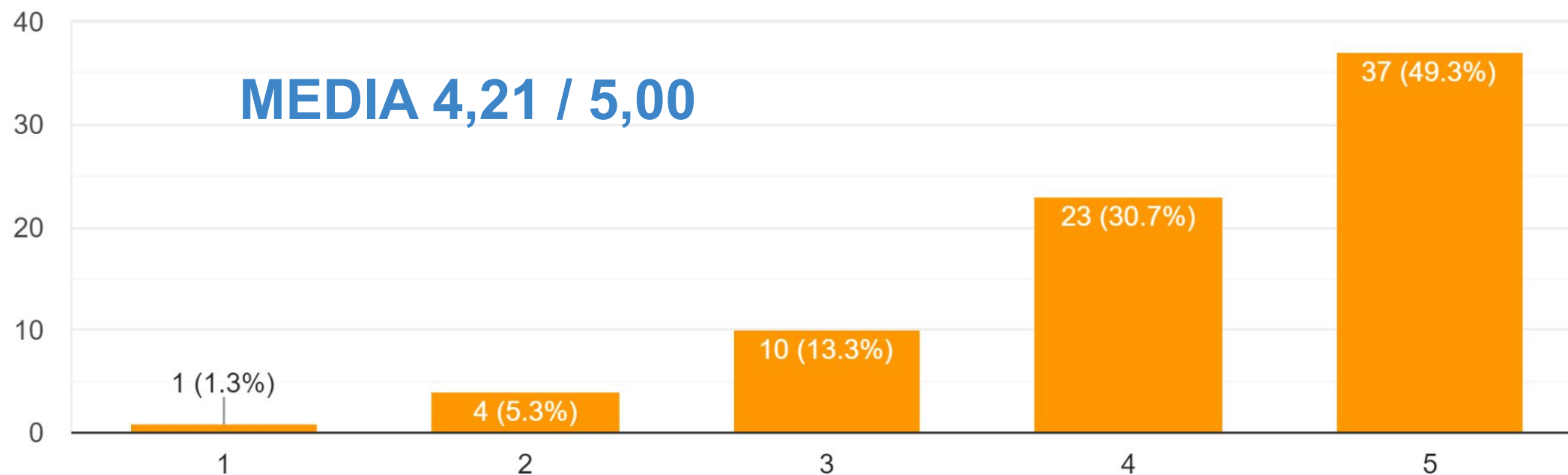




# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

3. Quanto è attrattiva per te l'idea presentata (da 1 a 5)?

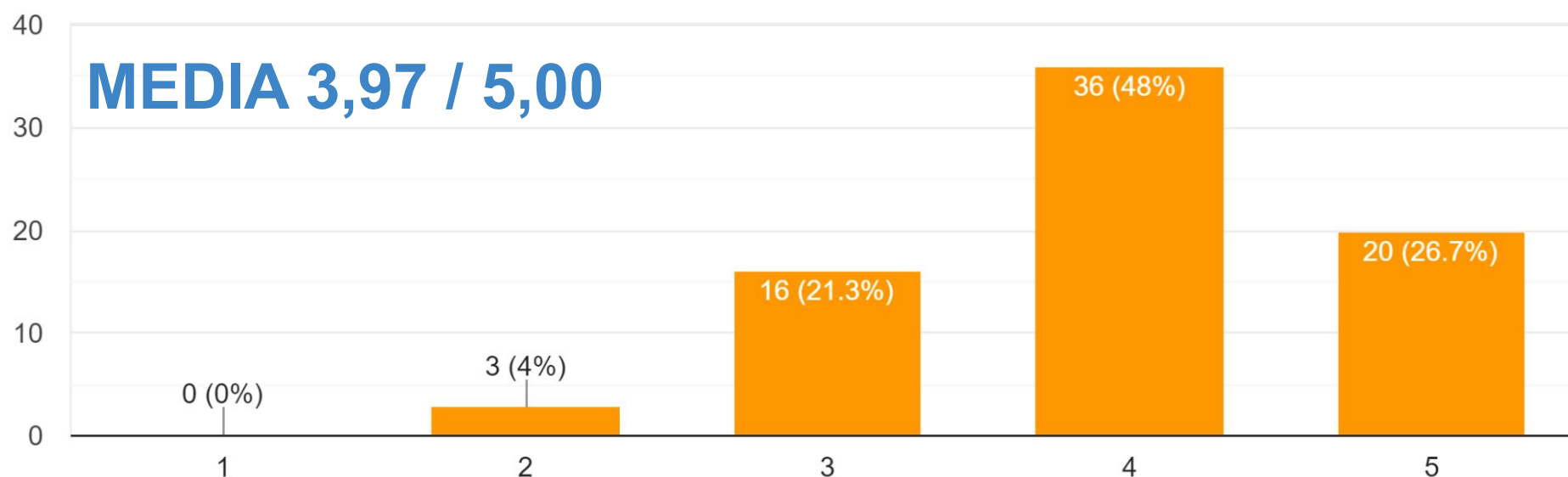
75 responses



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

4. Quanto ritieni (da 1 a 5) che questa idea possa essere una buona soluzione per il problema descritto sopra?

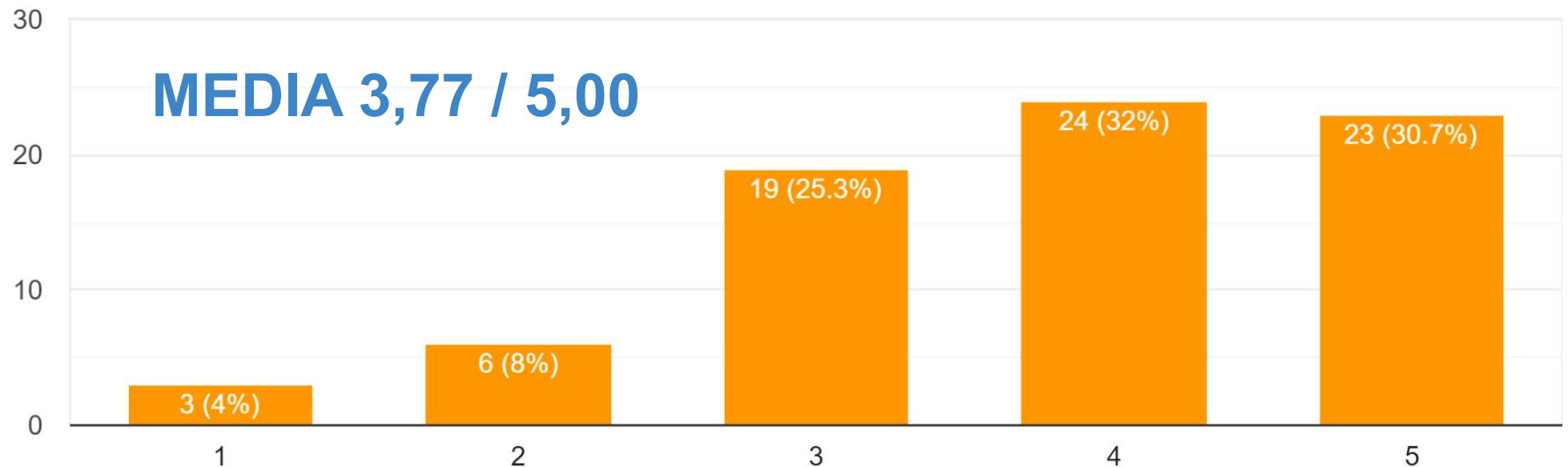
75 responses



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

5. Quanto ti interessa (da 1 a 5) utilizzare la APP FUGA DALL'IGNORANZA?

75 responses

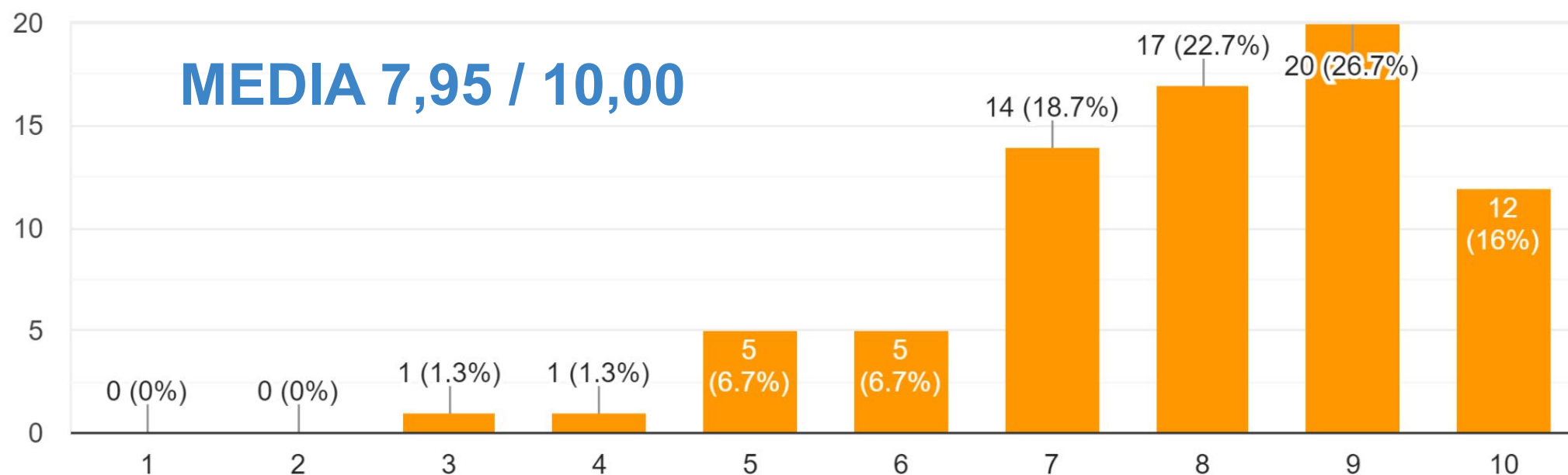




# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

6. Qual è la tua valutazione d'insieme dell'idea, su una scala da 1 a 10?

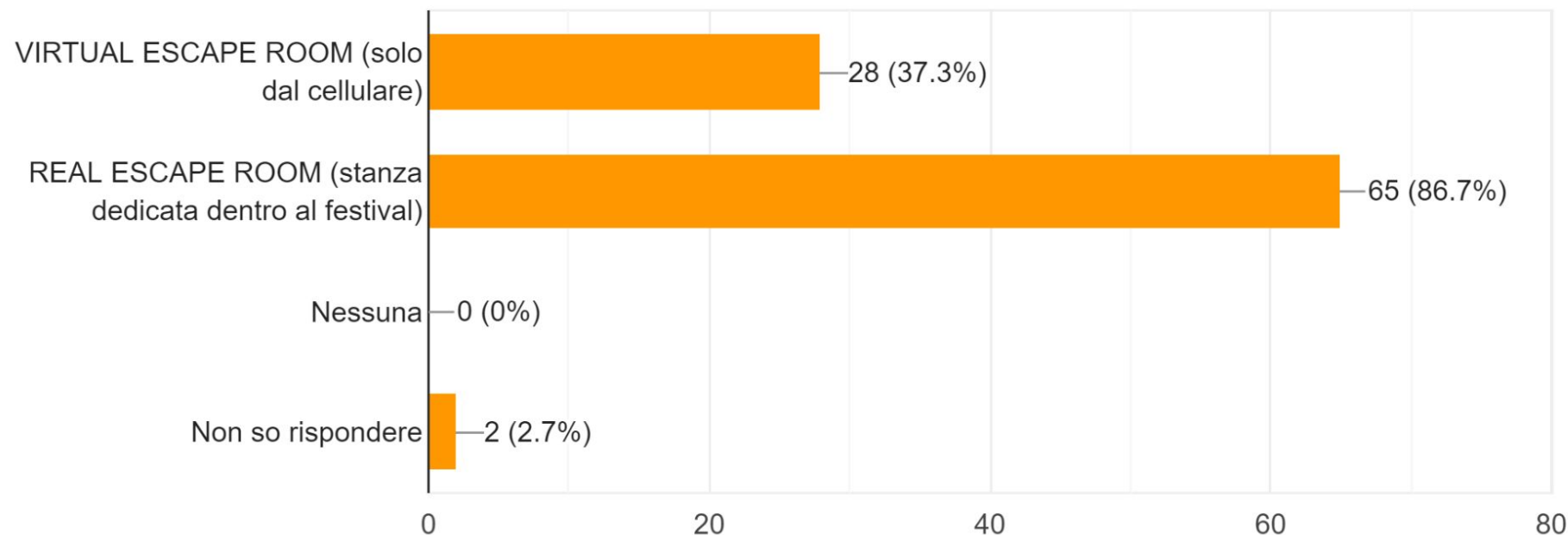
75 responses



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE DAL 20 AL 26 APRILE 2022

7. La APP FUGA DALL'IGNORANZA prevede due tipologie di ESCAPE ROOM. Quale preferisci? puoi indicare più risposte.

75 responses



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE

## DAL 20 AL 26 APRILE 2022

8. Cosa ti piace di questa idea?
La possibilità di vivere una avventura
L'inclusività
La dinamica con la quale si svolge il gioco e l'organizzazione.
il fatto che è una idea fatta da studenti
Il fatto che ci siano varie possibilità di scelta.
Mi piace molto l'idea dell'escape room, secondo me è un'ottima idea per far partecipare molte persone
Favorire una partecipazione attiva e coinvolgente
la possibilità di scegliere l'argomento
l'utilizzo di un videogame per migliorare l'esperienza scientifica
l'insieme di quello che si va a realizzare
che è possibile collegarsi da telefono
Mi piace la varietà possibile in questa idea e della possibilità di farla anche virtualmente.
Mi piace molto l'originalità dell'idea
Evento pop ma con contenuti educativi
Nulla
L'originalità
Tutto, trovo l'idea molto entusiasmante
la possibilità di scelta tra escape room e virtual escape room
L'idea di creare un escape room, soprattutto quello reale

il fatto che è che ci sia online e che ci sia anche la real escape room
ritengo possa essere attuata ad esempio in occasione di visite di gruppo organizzate
L'idea in se dell'escape room credo sia molto attrattiva
La diversità rispetto altre attrazioni.
Il fatto che ognuno scelga un argomento al quale è più interessato.
La partecipazione di coppia
Che in base all'età c'è un escape room.
Il fatto che all'iniziativa possono partecipare persone di varia età
Le escape room mi sono sempre sembrate interessanti e ne ho sempre voluta provare una
la trovo un'idea originale e secondo me potrebbe essere divertente in modo particolare per i più piccoli
Tutto ma specialmente l'escape room in generale dato che sono sempre stato attratto da questa cosa.
Tutto, ho già fatto più escape room e ne sono rimasto sempre affascinato quindi perché non farlo fare a tutti



# RISULTATI DEL QUESTIONARIO ONLINE

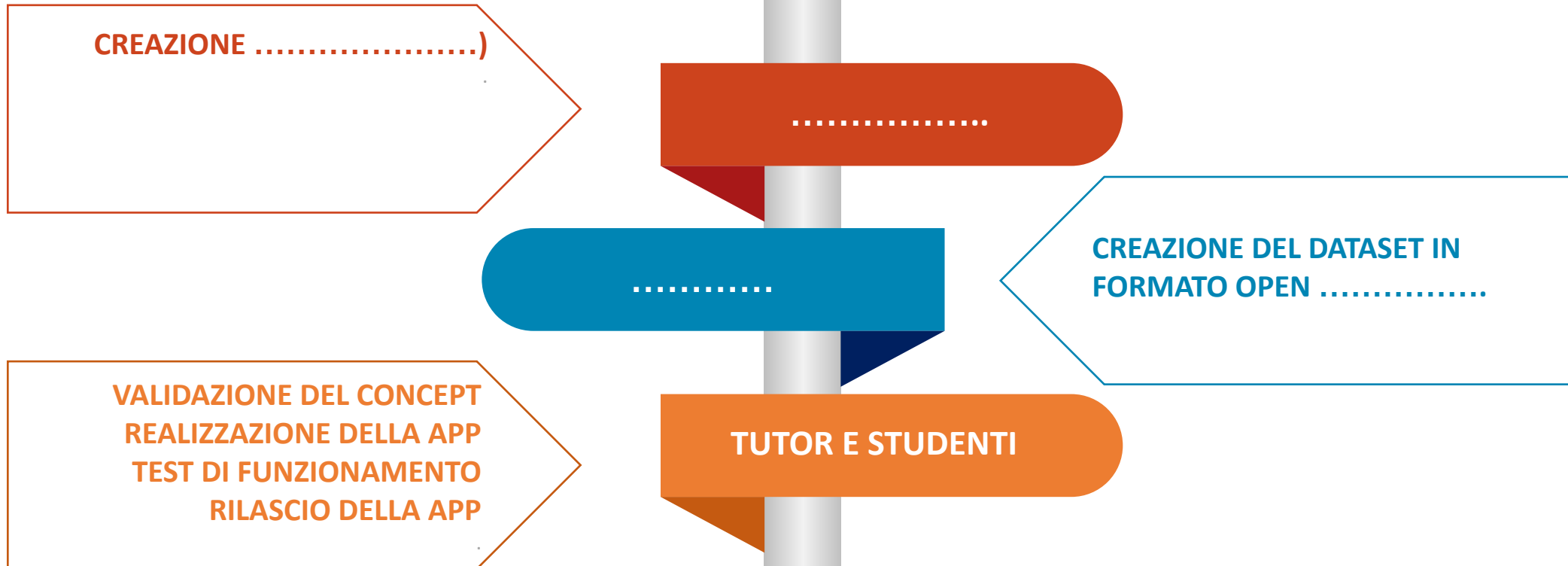
## DAL 20 AL 26 APRILE 2022

<b>9. Hai suggerimenti per migliorare l'idea?</b>
Rendere possibile confrontarsi
fare gruppi con diverse fasce d'età
si cambiare il nome in quanto lo considero poco appropriato per il tipo di app e evento
personalizzare l'escape room
Si potrebbero creare delle sfide tra i vari gruppi partecipanti. Tramite l'app di schiaccia il pulsante gioca e il gioco sceglierà il gruppo con cui bisognerà scontrarsi. Il gruppo che sarà più veloce a completare l'escape room prenderà dei punti ed a ogni tot di punti si riceve un gadget del Festival (es. pupazzi, borracce, magliette,...)
Utilizzare doppio canale app ma anche cartaceo
In un escape room bisogna stare attenti all'aspetto estetico che dev'essere accattivante
Le due Escape room non coincidono
usare il VR

# GLI ATTORI DA COINVOLGERE

Il concept sarà condotto e realizzato dai seguenti soggetti:

- .....
- .....
- Tutor e Studenti



# Il percorso del concept: dall'idea all'APP

**Febbraio 2022**

Innovation Lab 10  
Idea da sviluppare



2



3



4



5



**Maggio 2022**  
Rilascio APP  
FUGA  
DALL'IGNORANZA

**Marzo 2022**

Validazione  
concept

**Maggio 2022**

Realizzazione APP

**Grazie per l'attenzione!**