

Physics Escape Room

✍ L. Cozzolino 📅 28-01-2020 📍 <http://www.primapagina.sif.it/article/1061>



I mediatori PONYS all'ingresso della Physics Escape Room.
Foto di Norma Gaetani d'Aragona di Cirigliano.

È possibile realizzare un'attività di divulgazione che trasmetta al partecipante non solo nozioni di fisica ma anche il concetto della collaborazione scientifica? Perché, se ci pensate, sebbene questo sia uno degli aspetti più importanti del lavoro di uno scienziato, il più delle volte la gente non ne ha percezione. È con questa finalità che i PONYS (Physics and Optics Naples Young Students) hanno realizzato una "Physics Escape Room", presentata in occasione della 33esima edizione di Futuro Remoto presso la Città della Scienza di Napoli, dal 21 al 24 novembre 2019.

Per "Escape Room" si intende una stanza dalla quale un gruppo di visitatori-giocatori deve uscire nel minor tempo possibile, risolvendo enigmi e indovinelli. Se questi, e contestualmente anche la trama narrativa, sono incentrati sulla fisica si può parlare di una Physics Escape Room. Immaginate questo scenario: i giocatori si trovano alle prese con un'imminente catastrofe nucleare che può essere evitata solo inserendo un codice che un distratto professore ha nascosto nel suo laboratorio. Per ricostruire il codice bisogna trovare degli indizi che portano pian piano il partecipante a realizzare e a risolvere degli esperimenti di fisica. Per esempio, un indizio suggerisce al giocatore di vedere "sotto la giusta luce" l'agenda del professore: la soluzione a questo indizio è una lampada a ultravioletti, che consente di leggere un messaggio scritto con inchiostro fluorescente. Questo tipo di approccio alla divulgazione fa sì che il partecipante arrivi da solo a realizzare gli esperimenti che nei festival di scienza vengono solitamente spiegati da un conduttore: si passa dall'essere spettatore all'essere protagonista. I giocatori si lanciano in supposizioni mediate dagli indizi, ragionano sul fenomeno prima ancora di vederlo ed esperimentano empiricamente le loro teorie, così che il gioco a cui partecipano diviene nient'altro che il metodo sperimentale. Questo protagonismo nell'azione coinvolge tutti i partecipanti, tra i quali si instaura un ambiente di piena collaborazione: talvolta il gruppo forma dei sottogruppi per dividersi i compiti e arrivare prima alla soluzione, talvolta le diverse competenze delle persone che compongono il gruppo allargano lo spettro delle discussioni e dei ragionamenti. Questa modalità di gioco permette dunque di ricreare il mondo della ricerca in una piccola stanza, mettendo in luce l'imprescindibilità della collaborazione nella comunità scientifica.

Per poter funzionare bene, una Escape Room ha bisogno prima di tutto di una progettazione dettagliata. A questa segue un'operazione di gestione e mediazione delle dinamiche durante il gioco. È infatti necessario poter interloquire con i partecipanti laddove la situazione lo richieda, o qualora il gruppo non riuscisse a risolvere la trama. L'interazione con il mediatore, nello specifico uno o più membri PONYS, consente anche di spiegare i principi fisici alla base di quanto visto da loro durante il gioco. I gruppi, all'uscita, erano pieni di domande e curiosità, sintomo della buona riuscita di questo format. L'Escape Room ideata dai PONYS è la prova che attraverso il gioco è possibile trasmettere a gruppi eterogenei di età miste contenuti scientifici e non solo, incidendo sulla loro visione della scienza e del mondo accademico.