

# HEPSCAPE – RELAZIONE DEI REFEREE

Francesca Scianitti, Antonio Sidoti

Riunione Referenti CC3M – Sessione di bilancio

1-3 ottobre 2024, Roma

- **Obiettivo:** Comunicare in modo innovativo obiettivi e contenuti degli esperimenti di fisica delle alte energie agli acceleratori di particelle rendendo i partecipanti gli attori principali di un'avventura virtuale in cui, risolvendo enigmi e giochi attraverso il gioco di squadra, possono scoprire e imparare
- **Metodo:** learning by discovering/learning by doing
- **Attività:** Escape room guidata, in cui si simula la visita un rivelatore di particelle. L'allestimento è immersivo, grazie alla videoproiezione e alle luci che avvolgono i partecipanti. Attraverso giochi ed enigmi, come in una caccia al tesoro, i partecipanti imparano quali sono i principali costituenti della materia, come funziona un acceleratore di particelle e qual è il suo obiettivo
- **Estensione del progetto:** Dal 2021 ad oggi HEPscape! è stato presentato in circa 20 festival ed eventi di divulgazione. Uno spin-off dell'attività è stato riprodotto anche in Finlandia
- **Strategia futura:** allargare la diffusione dei kit ad altre città e sezioni INFN, con particolare attenzione alle località più difficili da raggiungere come le isole.
- **Numero ricercatori:**  
Roma: 15 (10 staff, 5 PhD) Padova: 7 Perugia: 5 (1 researcher, 1 post doc, 3 PhD)

## HEPSCAPE!: OBIETTIVI E METODI

# ATTIVITÀ PREVISTE PER IL 2025

01

Partecipazione a Science4All a Padova, OpenLabs a Frascati, Sharper a PG, e la notte dei ricercatori a RM, PG, PD, Fosforo a Senigallia, Festival di Scienza e Filosofia a Foligno, FESAV, festival della scienza dell'alto vicentino, a Schio e al festival della scienza di Verona

02

Da confermare:  
partecipazione a ETNA Comics a Catania e al festival della scienza di Cagliari.  
attività nelle scuole a Viterbo e in Molise

03

migliorare l'attività per differenziare i target e modificare la struttura in senso più immersivo e più semplice e versatile come installazione.

04

estensione ad altre sedi interessate ad acquisire il kit in Italia

05

traduzione dei giochi, i media e le istruzioni in altre lingue. Istituzione di un gruppo di istituti interessati e creazione di un sito web di supporto per i media.

Visitatori attesi: 1500

Struttura	Su dot.	missioni		consumo		altri_cons		Totali	
			Sj		Sj		Sj		Sj
ROMA1		4	4	2	15			6	19
<b>Totale</b>		4	4	2	15			6	19

## RICHIESTE 2025

## Milestone di progetto per l'anno di riferimento

Data	Descrizione
29 giu 2025	Preparare il gioco e i video di HEPscape in almeno una lingua straniera.
31 dic 2025	Durante il corso dell'anno portare HEPscape almeno in una delle seguenti regioni o province: Molise, Sicilia, Sardegna, provincia di Viterbo.
14 nov 2025	Differenziare il gioco HEPscape per la fascia di eta` 14-18 anni in modo da renderlo giocabile in modo piu` autonomo.

# MILESTONES 2025

# COMMENTI E PROPOSTA DI FINANZIAMENTO 2025

- Si raccomanda di ridefinire gli obiettivi del progetto in una dimensione meno focalizzata sull'organizzazione di sessioni attive della escape room e più incentrata sulla esportazione del format e dei contenuti ad altre realtà, oltre che sulla revisione a step dei contenuti multimediali, scenografici e allestitivi dell'attuale Hepscape.

La proposta è di assegnare parte delle missioni per gli eventi già in cantiere e parte del sj per la revisione:

- 2.5 keuro di missioni + 1.5 keuro in subjudice (per le missioni all'estero).
- 2 k euro di consumo (manutenzione) + 7 keuro in subjudice (per un primo step di revisione della escape room)

**TOT: 4.5 + 8.5 sj** [6 + 19 sj richiesti]

Altre missioni saranno da concordare nell'ambito della sigla FESTIVAL.