

## EXHIBIT N° 7

**Titolo:** Infogiochiamo

**Sezione:** Sezione 1 - Sala Espositiva

**Punti di interazione:** 2

**Obiettivo:** Far conoscere il museo e far comprendere al visitatore le sue conoscenze riguardanti la chimica.

**Come funziona (didascalia per visitatore):**

Interagisci con il pannello touch

**Come è fatto:**

Pannello Introduttivo grafica con le seguenti opzioni di scelta:

**INTRODUZIONE AL MUSEO**

**CURIOSITA'**

**QUANTO NE SAI DI CHIMICA?**

Il visitatore deve poter scegliere liberamente tra queste tre opzioni (il monitor è doppio, ma l'utente che è in un pannello può scegliere indipendentemente da quello che sceglie l'altro utente, i due monitor hanno stessi contenuti, ma libertà di azione)

**INTRODUZIONE**

Qui appare un video di (una donna per la prima parte e un uomo per la seconda parte) con T-Shirt personalizzata del MU-CH, si vede a mezzo busto e fornisce le indicazioni di base del museo.

Donna: "Benvenuti al MU-CH, il museo interattivo della chimica di Settimo Torinese. Vi sarete già accorti che il nostro museo è molto diverso dai musei classici, qui non ci sono collezioni storiche o opere d'arte, ma grandi macchine che per funzionare hanno bisogno di voi. Voi siete i veri protagonisti del MU-CH, voi con la vostra curiosità avete il potere di scoprire il Mondo della chimica attraverso la sperimentazione diretta.

Tutte le macchine sono da toccare, qui infatti è Vietato NON Toccare!

Leggete per prima cosa il cartello su cui vi è scritto cosa dovete fare posto affianco ogni macchina. Fate ciò che vi è scritto e osservate.

Ponetevi domande. E cercate le risposte nei pannelli illustrativi o proprio dentro la vostra testa!"

Uomo: "Qui al MU-CH potrete sperimentare liberamente, ogni macchina interattiva potenzia un aspetto cognitivo e fornisce delle informazioni utili riguardo ad esempio alle proprietà dei materiali, all'elettricità, ai materiali o alle reazioni chimiche. In ogni sezione del museo inoltre troverete dei pannelli con informazioni utili per gli approfondimenti.

Alla fine del percorso avrete inoltre la possibilità di assaggiare la chimica da laboratorio, grazie al chemistry bar. Un bar dove il barista è un chimico e dove al posto di una caffè vi verrà servito un esperimento espresso!

Ricordatevi che per ogni domanda o ulteriore curiosità in sala ci siamo noi Explainer, quelli con questa maglietta qui! E siamo pronti ad aiutarvi a scoprire i segreti del museo.

Cosa aspettate ora, cominciate a sperimentare! “

Alla fine del video si torna al menù principale. In ogni istante è possibile bloccare il video poiché vi è un pulsante in basso a destra con scritto “Torna Indietro”

## CURIOSITA'

Appare qui una schermata grafica con una curiosità legata al museo e alla chimica, ad esempio:

“Lo sapevi che Mendeleev lavorò al perfezionamento del suo modello, la tavola periodica, in modo così ossessivo da arrivare persino a confezionarsi delle carte da gioco con gli elementi al posto dei semi, con cui giocava a una specie di solitario chimico la sera prima di coricarsi!”

Curiosità ed informazioni così devono esserne create 50 in fase di realizzazione del programma - Il programma sceglierà a random tra queste 50. Come si nota dalla curiosità esempio, devono essere cose particolari, molto fresche e curiose che suscitino stupore e meraviglia nel visitatore ed accrescano il suo desiderio di approfondire i temi della chimica.

In basso vi sono sempre due pulsanti, uno con scritto “Un'altra curiosità” e un altro con scritto “Torna Indietro”.

## QUANTO NE SAI DI CHIMICA

Il gioco ha l'obiettivo di far capire al visitatore il suo livello di conoscenza iniziale, per poi se vuole rifarlo alla fine del percorso e verificarne le differenze. Inoltre la dinamica di gioco è una delle dinamiche di base del concept di vista, e la sfida tra visitatori mette in campo la competizione... essenziale per accendere al meglio la mente e l'attenzione.

Apple avviata la sezione il visitatore dovrà scegliere tra due opzioni:

### UN GIOCATORE

### DUE GIOCATORI

in basso a destra pulsante con scritto “Torna Indietro”

Scelta la dinamica nel caso di:

- Un Giocatore parte una seconda schermata con scritto

Ti ritieni:

### ESPERTO DI CHIMICA

### PRINCIPIANTE DI CHIMICA

Scelta l'opzione parte il tempo (60 secondi) e le domande. Le domande (anche qui dovranno essere create 30 domande per ogni livello sopra indicato, molto facili nel caso del principiante e più toste nel caso dell'esperto, che dovranno apparire random di volta in volta) devono essere a risposta multipla, mano a mano che il giocatore risponde giusto il punteggio aumenterà (10 punti ogni domanda corretta), se sbaglia non prende punti. Alla fine del tempo verificherà il punteggio ottenuto. Potrà poi immettere il proprio nome e verificare se è inserito nella classifica TOP10 (che dovrà essere azzerata ogni volta che il Pc viene spento).

In basso a destra pulsante con scritto “Torna Indietro”

- Due Giocatore parte una seconda schermata con scritto

Vi ritenete:

ESPERTI DI CHIMICA

PRINCIPIANTI DI CHIMICA

Scelta l'opzione parte il tempo (90 secondi) e le domande. La schermata è suddivisa con la domanda posta in alto e le risposte multiple per ogni giocatore, a destra e sinistra della schermata. Le domande (anche qui dovranno essere create 30 domande per ogni livello che dovranno apparire random di volta in volta) devono essere a risposta multipla, mano a mano che il giocatore risponde giusto blocca il suo punteggio (il punteggio dipende da quanto tempo ci ha messo a rispondere, appena appare la domanda si parte dai 10 punti e valgono i 10 punti per due secondi, ogni secondo in più dopo il secondo secondo trascorso scende di un punto [es. a 4 secondi vi sono 8 punti], raggiunto lo zero la domanda non porta più punti), se sbaglia non prende punti. Quanto entrambi hanno risposto alla domanda si passa alla successiva. Alla fine del tempo verificherà il punteggio ottenuto, e apparirà una schermata trionfante per il giocatore che ha vinto la sfida.

In basso a destra pulsante con scritto "Torna Indietro"

### **Note tecniche:**

Verificare sempre che i PC siano correttamente funzionanti.

