

Un gioco di ruolo sull'alba dell'informatica

progetti didattici per le scuole superiori

Hackerando la Macchina Ridotta è un progetto di ricerca in storia dell'informatica.

Nel 2019 ha presentato all'Internet Festival "Scalare il Futuro", un gioco di ruolo in stile *Dungeon & Dragon* dove, invece di guerrieri e maghi, sotterranei, mostri e tesori, ci sono ricercatori e tecnici, laboratori di ricerca, problemi da risolvere e finanziatori da convincere per costruire il primo calcolatore elettronico italiano – il riferimento storico sono le due *Calcolatrici Elettroniche Pisane* realizzate dall'Università di Pisa fra il 1954 e il 1961. Il gioco è attualmente è oggetto di due tesi in Informatica Umanistica, che, oltre a migliorare le dinamiche del gioco e fornirgli di un supporto web per gestire le partite, hanno l'obiettivo di sperimentarne l'uso didattico.

Siamo interessati a organizzare progetti didattici, eventualmente in ambito PCTO.

Obiettivi didattici

Per le classi è un incontro con la storia tecnologica e un'occasione per avvicinarsi ai giochi di ruolo tradizionali che i più, oggi, conoscono solo attraverso le reinterpretazioni dei videogiochi.

I progetti didattici possono essere multidisciplinari, coinvolgendo insieme a Informatica anche materie come Storia e Italiano. Le partite realizzano versioni alternative della costruzione del primo calcolatore italiano, storicamente plausibili e corrette dal punto di vista tecnologico: i giocatori possono presentarle ai compagni e la classe, confrontando il vero con il possibile, può discutere sui temi, sempre attuali, della ricerca e dello sviluppo tecnologico e industriale.

Attività di progetto

I progetti didattici, da definire nel dettaglio con i docenti interessati, a grandi linee prevedono:

- un'introduzione ai giochi di ruolo e a Scalare il Futuro (circa 2h);
- una lezione di Storia dell'Informatica per inquadrare il gioco nel suo contesto (circa 2h);
- le partite, giocate da gruppi di 4-6 ragazzi (da 3 a 5 sessioni di circa 2h ognuna);
- le presentazioni e le discussioni sulle storie alternative create dalle partite;
- eventuali altri incontri sui temi quali storia, storia romanzata e fantasia.

Tutte le attività si svolgono online.

Trattamento dei dati personali

I nomi e le informazioni di contatto delle persone coinvolte saranno utilizzati esclusivamente per la gestione delle partite online e cancellati alla fine del progetto.

Per l'analisi delle partite, sarà sottomesso a tutti i giocatori un questionario sull'esperienza di gioco, i dati personali (età, sesso, istruzione, conoscenza precedente dei GdR) saranno trattati in modo anonimo e i risultati del progetto pubblicati esclusivamente in forma aggregata.

Materiale occorrente

Tutto il materiale di gioco è pubblico e sarà disponibile sulle pagine web di HMR.

La versione presentata all'IF 2019 è online alla pagina: <http://progettoHMR.it/SFGiocoDiRuolo>.

Contatti

- Giovanni A. Cignoni, giovanni.cignoni@progettoHMR.it
responsabile di HMR, coautore del gioco di ruolo, docente di Storia dell'Informatica.
- Maurizio Gazzarri, maurizio.gazzarri@progettoHMR.it
coautore del gioco di ruolo, autore del romanzo "I ragazzi che scalarono il futuro" (ETS Pisa).
- Davide Caridi, d.caridi@studenti.unipi.it
tesista, responsabile dell'infrastruttura web per la gestione delle partite.
- Matteo Gallini, m.gallini@studenti.unipi.it
tesista, responsabile della conduzione delle partite.