

I N C O N T R I C O N V A N N I

Introduzione alla progettazione del software

di Alberto Acquaro

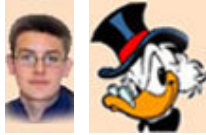


Firenze - luglio 2009

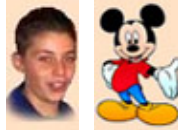
P r e m e s s a (diretta agli Insegnanti)

Si immagina che i ragazzi di una Scuola Media Secondaria di primo grado di Catania si impegnino in uno splendido gioco, l'organizzazione di una vita politica tutta loro, la creazione di due Partiti, uno dei Conservatori e l'altro dei Progressisti, l'elezione dei Deputati al loro Parlamento, che vota la fiducia a un Governo.

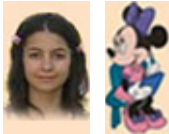
Al Presidente della Camera e a tutti i membri della compagine governativa sono attribuiti i nomi di personaggi di Disney. Ecco la Camera dei Deputati:

Presidente della Camera

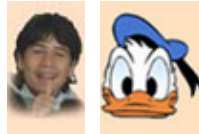
Livio - Zio Paperone

Presidente del Consiglio

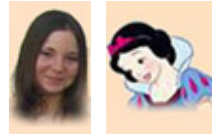
Marco - Topolino

*M I N I S T R I**Istruzione*

Germana-Minni

Finanze

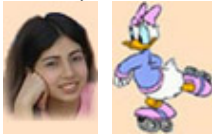
Sandro-Paperino

Ambiente

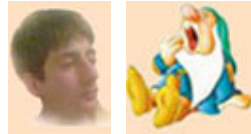
Bianca-Biancaneve

Esteri

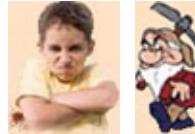
Carlo-Principe azz.

Sport

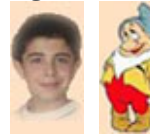
Grazia-Paperina

Sanità

Michele-Pisolo

Infrastrutture

Sergio-Brontolo

Agricoltura

Livio-Mammolo

DEPUTATI CONSERVATORIPier
Silvio

Debora



Barbara



Nico



Han



Ornella



Orlando

Pierfer-
*dinando**DEPUTATI PROGRESSISTI*Paolo
QUIAlì
QUOArmando
QUAMario
CuccioloCinzia
Cenerentola

Aminata



Margherita



Tiziana

ESTERNI

Vanni



Alfio, il custode



Carmen, la custode

È opportuna una [precisazione relativa alle immagini dei personaggi](#) ; esse sono state scelte in Internet fra le più simpatiche ed espressive di ragazzi frequentanti Scuole Medie come quella di Catania. Nell'impossibilità di chiedere i dovuti permessi, speriamo che ciò non disturbi alcuno, visto lo scopo didattico del Sistema e l'assoluta assenza di ogni finalità di lucro. In caso contrario, chiediamo scusa e preghiamo di segnalare la cosa all'indirizzo: acquaro@dante2000.it .

Questa Premessa e i Capitoli di **“Incontri con Vanni”** possono essere liberamente prelevati dal sito Web www.dante2000.it , Versione italiana, Capitolo “Agli Italiani”.

Accade che Marco, capo del Governo, si fa convincere ad invitare il nonno Vanni a tenere una serie di incontri con i ragazzi della Scuola. A Vanni, un fisico, esperto nella progettazione di software e studioso dell'Evoluzione, i ragazzi chiedono di “insegnar loro a programmare i computer”. Vanni accetta volentieri l'invito, in quanto sa che la fascia di età più adatta a recepire alcuni concetti che formano la mente è proprio quella di questi ragazzi. Inoltre egli è convinto che, per i motivi antropologici che spiegherà, proprio essi sono in grado di recepire meglio di altri i mutamenti epocali dei nostri giorni.

Riconosciuta l'importanza dell'opportunità, Vanni pensa che parlare ai ragazzi solamente di programmazione non costituirebbe una risposta adeguata, considerando che essa è soltanto l'ultimo passo nella realizzazione di un software e che il momento della nostra Evoluzione attribuisce proprio al software una importanza straordinaria.

Va anche detto che per Vanni l'impresa è stimolante, in quanto egli ha avuto esperienza di insegnamento, mai diretto però a ragazzi di questa fascia di età. Questo comporta attenzioni particolari, come lo sforzo continuo di non risultare troppo pesanti e di tenere desta l'attenzione dando la sensazione che si stia giocando. Del resto, [il gioco non è altro che il modo più efficace di apprendere, per le menti che si stanno formando.](#)

Pensando a tutto questo, Vanni ha subito pensato alla progettazione di un software adeguato alle esigenze del problema e che avesse una duplice finalità, quella di rispondere alla richiesta degli studenti della Scuola di Catania e l'altra, più importante, di lasciare una documentazione disponibile per tutte le Scuole medie italiane. A tale software, di notevoli dimensioni, è stato imposto il titolo **“I Guardiani del Progetto”**, in omaggio ai ragazzi di Catania.

Particolarità di questo Sistema, del quale [il presente scritto riporta solamente le lezioni \(i discorsi\) di Vanni](#), sono le modalità di espressione dei personaggi, generalmente per **fumetti**, ma alcune volte anche in **vocale**. Grazie a quest'ultima prestazione, **“I Guardiani del Progetto”**, costituiscono un software applicativo **unico**, in quanto in grado di gestire **in maniera autonoma** il sonoro (che ci risulti, in tutti gli altri applicativi il sonoro è sempre attivato su richiesta esplicita dell' Utente, il che è tecnicamente banale).



Nell'ambito del Sistema, gli incontri sono rappresentati in una apposita maschera, qui riprodotta in dimensioni necessariamente ridotte, nella quale Vanni esprime, in un grande fumetto (fumettone), brani (battutoni) dei suoi discorsi (lezioni). Sotto, la platea degli ascoltatori (i Guardiani del Progetto), che interloquisce con Vanni, con domande e commenti, tramite fumetti. Sullo sfondo, un proiettore (in alto, a sinistra), con relativo schermo sulla destra.

