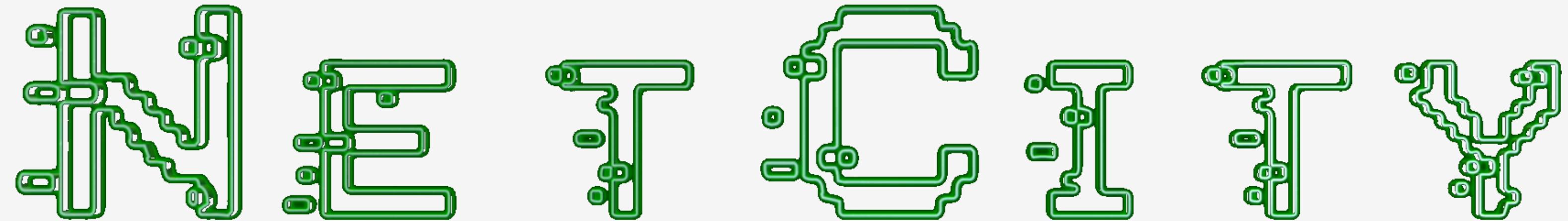


Gruppo 6 - KIDS4ALLL



INDICE

1

concept, target, soggetto

2

storyworld e personaggi

3

strategie di gioco e dinamiche cooperative

4

rabbit hole

5

esperienza di gioco

6

tema del racconto

CONCEPT

Internet non è qualcosa di così astratto e lontano da noi. Mostrando il mondo di Internet in maniera più concreta possiamo far capire meglio alcuni temi legati all'etica dell'utilizzo di Internet.



TARGET

L'esperienza è stata studiata per essere usufruita da una classe di **prima** o **seconda superiore**, durante l'orario di lezione.

I ragazzi dovranno dividersi a **coppie** e collaborare per riuscire a superare determinate sfide.



SOGGETTO

Inizio: gli utenti si imbattono in un sito hackerato nel quale la detective Ada Lovelace li spiega dell'esistenza del mondo digitale, che è strettamente collegato a quello reale.

Svolgimento: i giocatori potranno navigare questo mondo con l'obiettivo di scovare l'hacker Maj0rT0m e aiutare Ada a fermare la criminalità che si nasconde nella città.



STORYWORLD

NetCity è diventata una delle città più caotiche a seguito della grande trasformazione che ha portato Internet ad ampliarsi sempre di più. Sono nati così dei **gruppi criminali** che si nascondono dietro i siti di phishing, protetti e aiutati da numerosi cittadini.

All'interno della città ci sono vari luoghi chiave, tra cui la **stazione**, uno dei gateway principali per cui passare se si vuole raggiungere la maggior parte dei luoghi a Netcity, e la **piazza del mercato**, in cui vengono esposte e messe in vendita numerose informazioni.

I protagonisti hanno come obiettivo di salvare NetCity dagli ideali “cattivi”, ma grazie al finale scopriranno che questi ideali non sono altro che la **manifestazione di comportamenti del mondo reale** e questo genererà un conflitto che porterà a domandarsi come davvero si può salvare NetCity senza semplicemente trovare e sconfiggere il boss finale.

PERSONAGGI

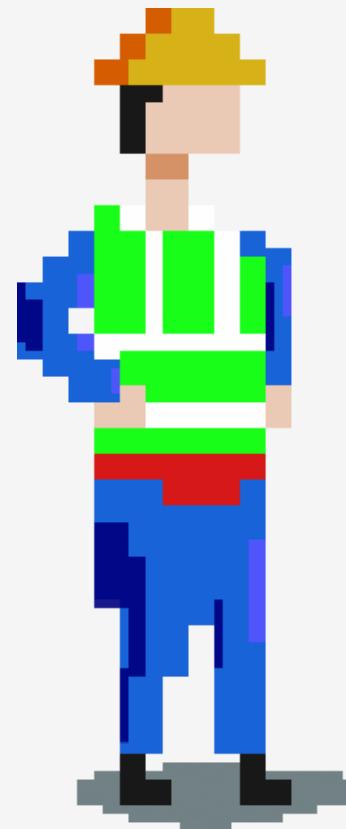
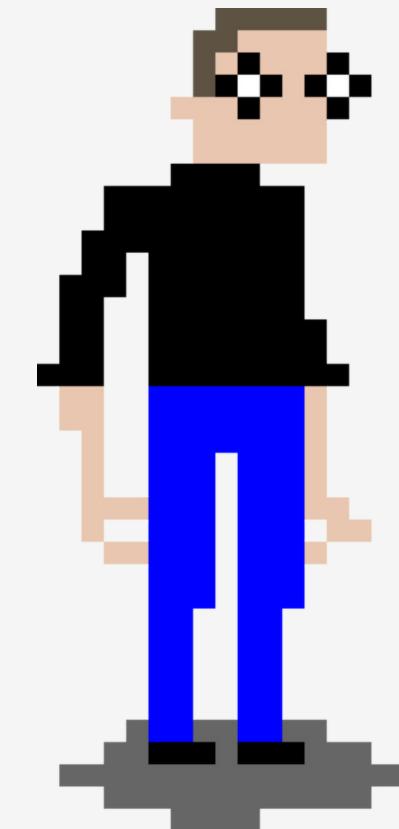
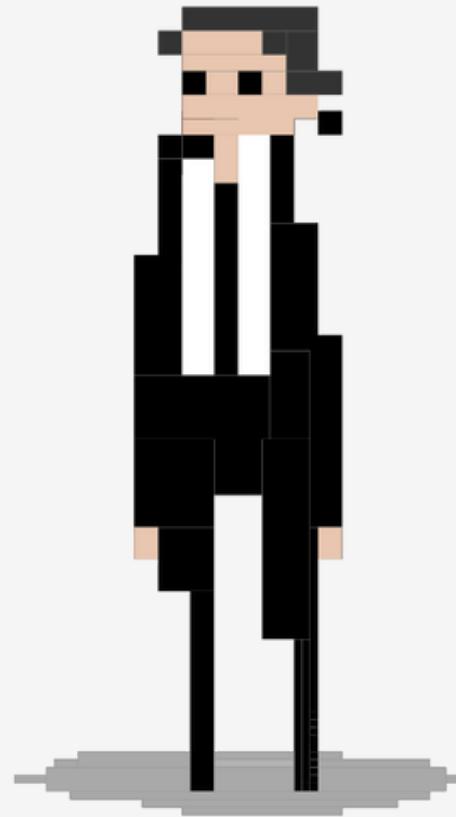
Eroi: utenti

Mentore: Ada Lovelace

Ombra: Maj0rT0m

Aiutante: professore/educatore

Mutaforma: Mercanti



MECCANICHE DI GIOCO

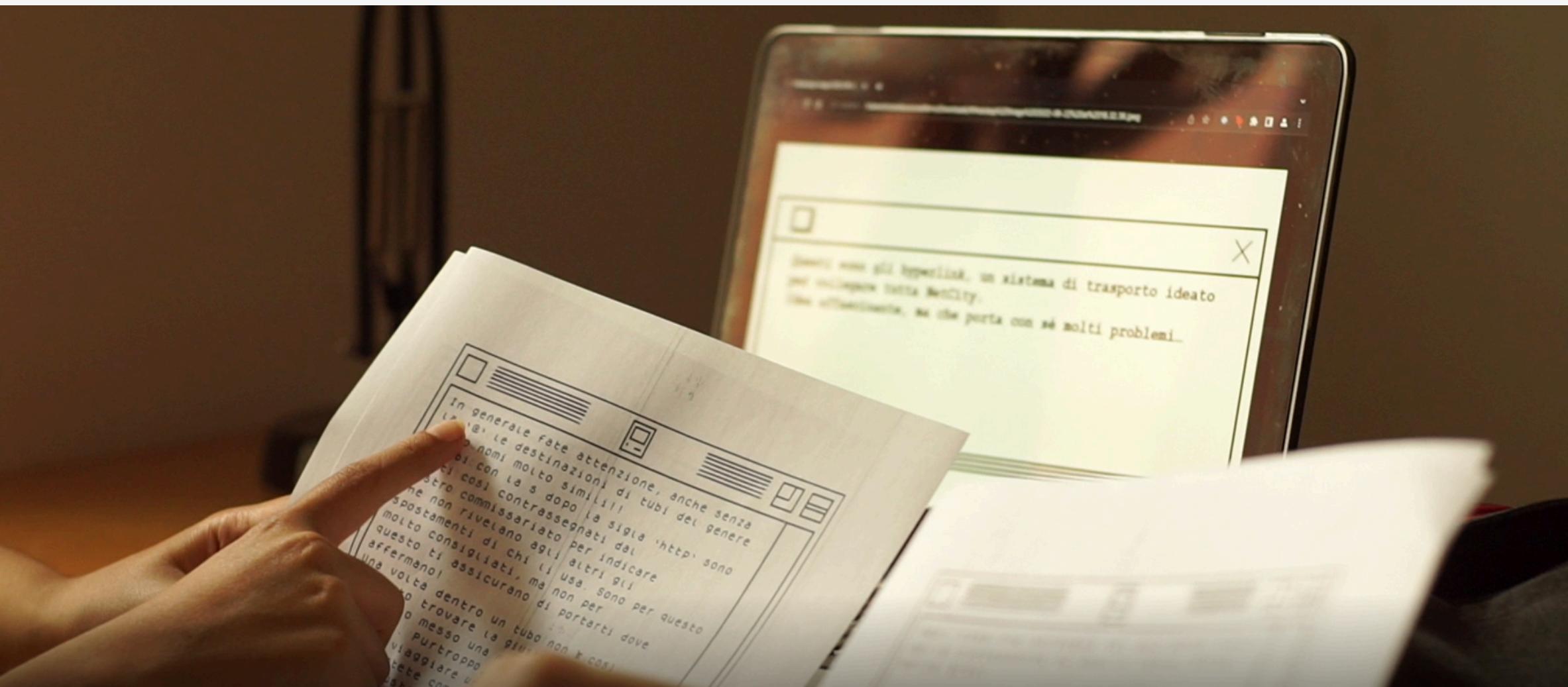
sistema classico del dungeon ossia i giocatori devono seguire un percorso a **sfide** per poter raggiungere il **boss** finale.

Ogni **sfida** ha delle meccaniche specifiche quasi tutte ruotano attorno al concetto di cercare di comprendere le informazioni che si hanno per fare la **scelta giusta in maniera cooperativa**.

Le **penalità** stanno nell'allungare i tempi di gioco e scoprire cosa si nasconde dietro una scelta sbagliata.
Sul finale c'è l'unica penalità grave che porta all'uscita del gioco ma con l'invito ad aiutare chi è ancora in gioco -> **orgoglio per procura**



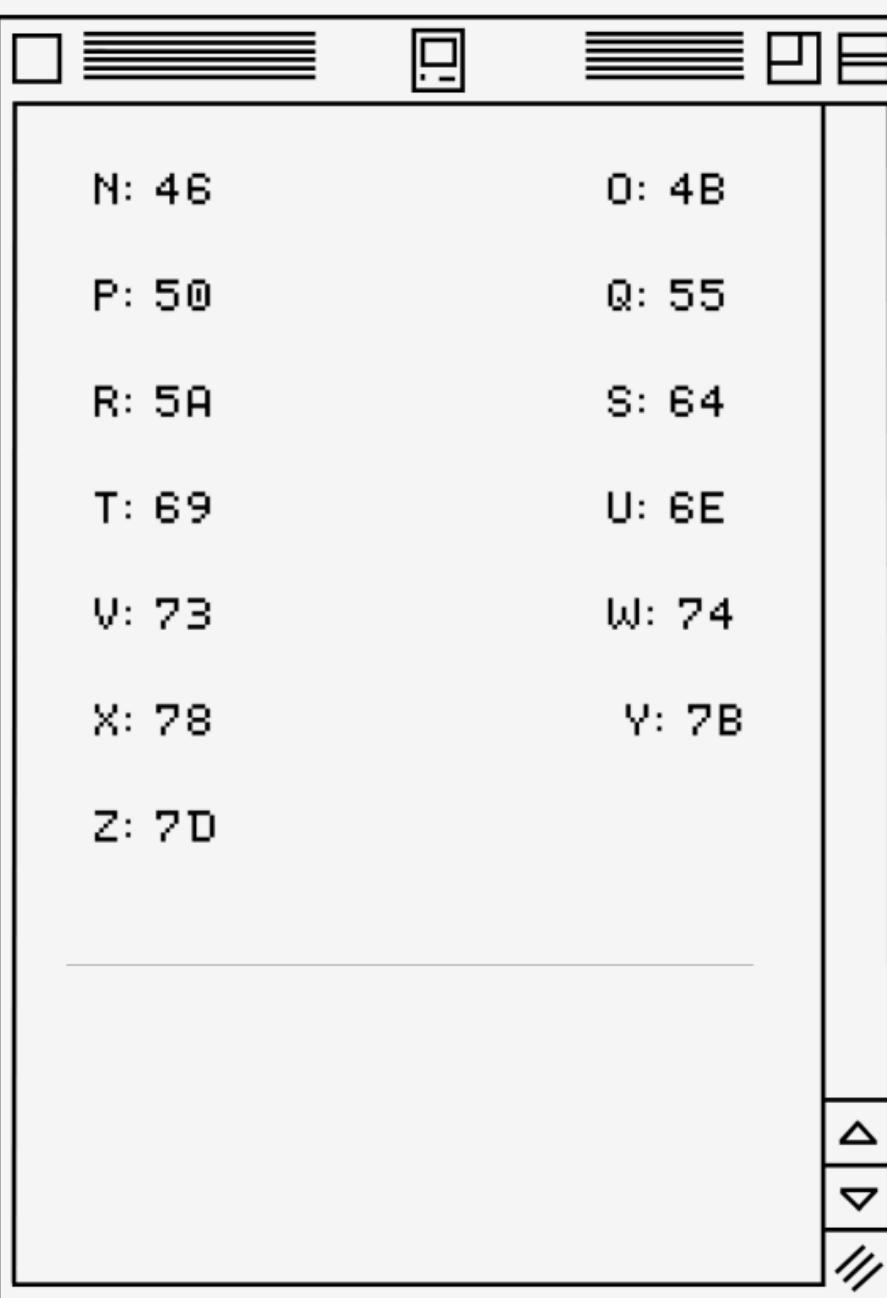
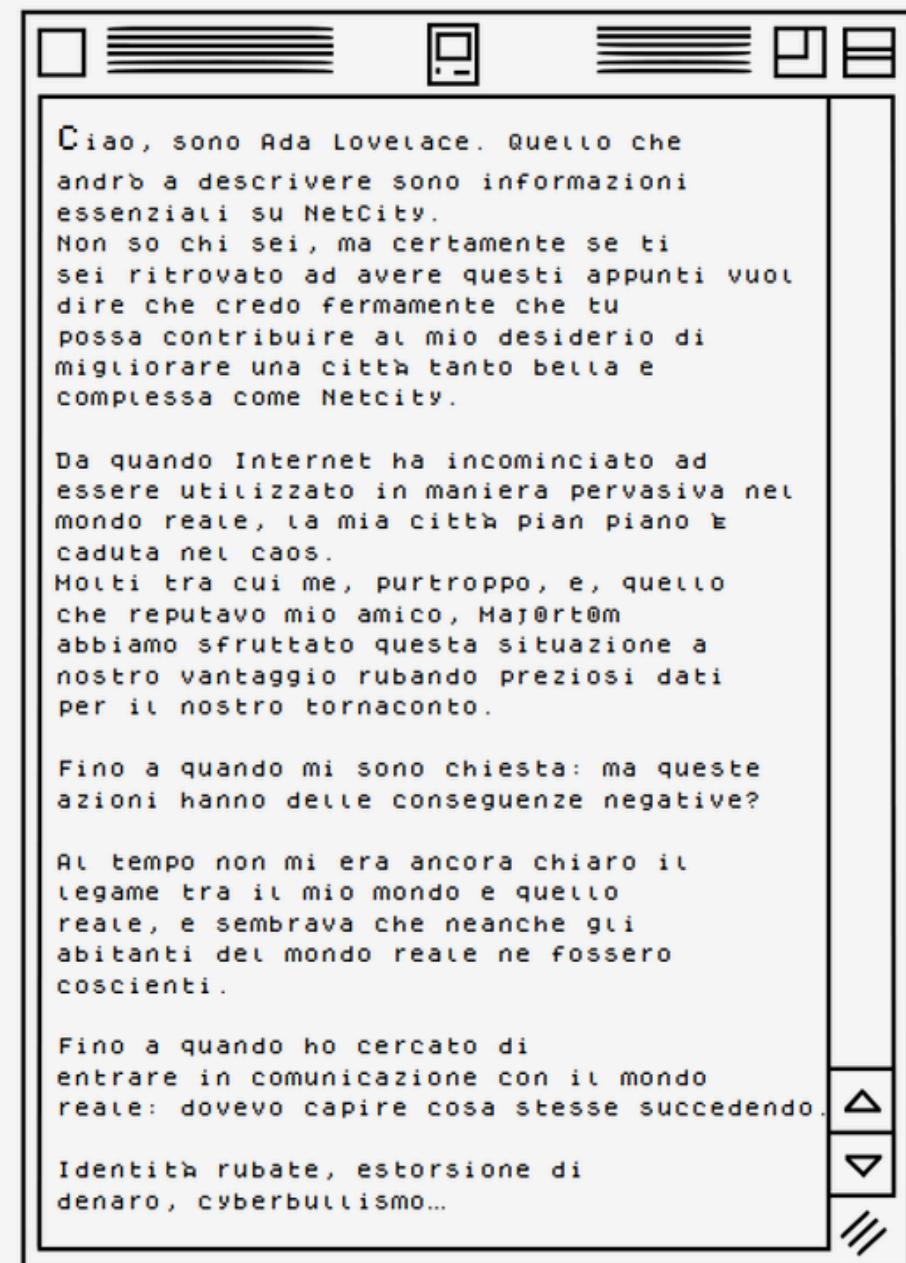
DINAMICHE COOPERATIVE



In tutto questo si svilupperanno delle **dinamiche cooperative di coppia e di gruppo** a volte obbligate per risolvere le sfide e arrivare all'obiettivo.

Per incentivare queste dinamiche, durante tutta l'esperienza ci saranno dei **continui bridge tra oggetti diegetici reali e oggetti diegetici virtuali**.

ARTEFATTI FISICI



RABBIT HOLE



Il professore (o educatore), durante la lezione, chiederà esplicitamente di andare sul **sito di KIDS4ALL** il quale però risulterà hackerato.

The page displays a distorted message: "Di3c10tic prducs_". Below it, another line of text is partially visible: "This sec çé"idactic matzvematerials in form 01010000all-scale l°é*s, th]av been created^ {KIDS4ALLLseminate knowld qn 1010100001110pics rhe KIDS4ALLL lea§ég meth1010dc*c\$and objl?^2Dsve.^". A small image of a colorful, abstract pattern is visible on the right.

Qui inizierà il primo **dialogo con il mentore** (l'investigatrice Ada) che inviterà alla decifrazione di una stringa.

Con il superamento di questa prima prova avviene il **passaggio** dal mondo reale a quello fittizio di **NetCity**.

N: 46	O: 4B
P: 50	Q: 55
R: 5A	S: 64
T: 69	U: 6E
V: 73	W: 74
X: 78	Y: 7B
Z: 7D	

ESPERIENZA DI GIOCO

Una volta entrati a NetCity, si ha un secondo dialogo con Ada. Gli utenti apprendono nuovi dettagli sulla **lore** di NetCity e sull'esistenza di **appunti** scritti da Ada.

Questo... Beh, questo è il mio mondo, Netcity, benvenuti!

E' un po' diverso dal vostro, anche se con il tempo le similitudini stanno crescendo e...

Questo collegamento è un'armonia delicata, e non tutti lo usano per il bene. Alcuni criminali stanno creando problemi. Se non li risolviamo al più presto, sarà facile che la città ne risenta e il caos prenda il sopravvento. Ora che il collegamento è stabilito dobbiamo preservarlo a tutti i costi e agire per tutelare questa armonia.

C'entra l'hacker di prima, vero?

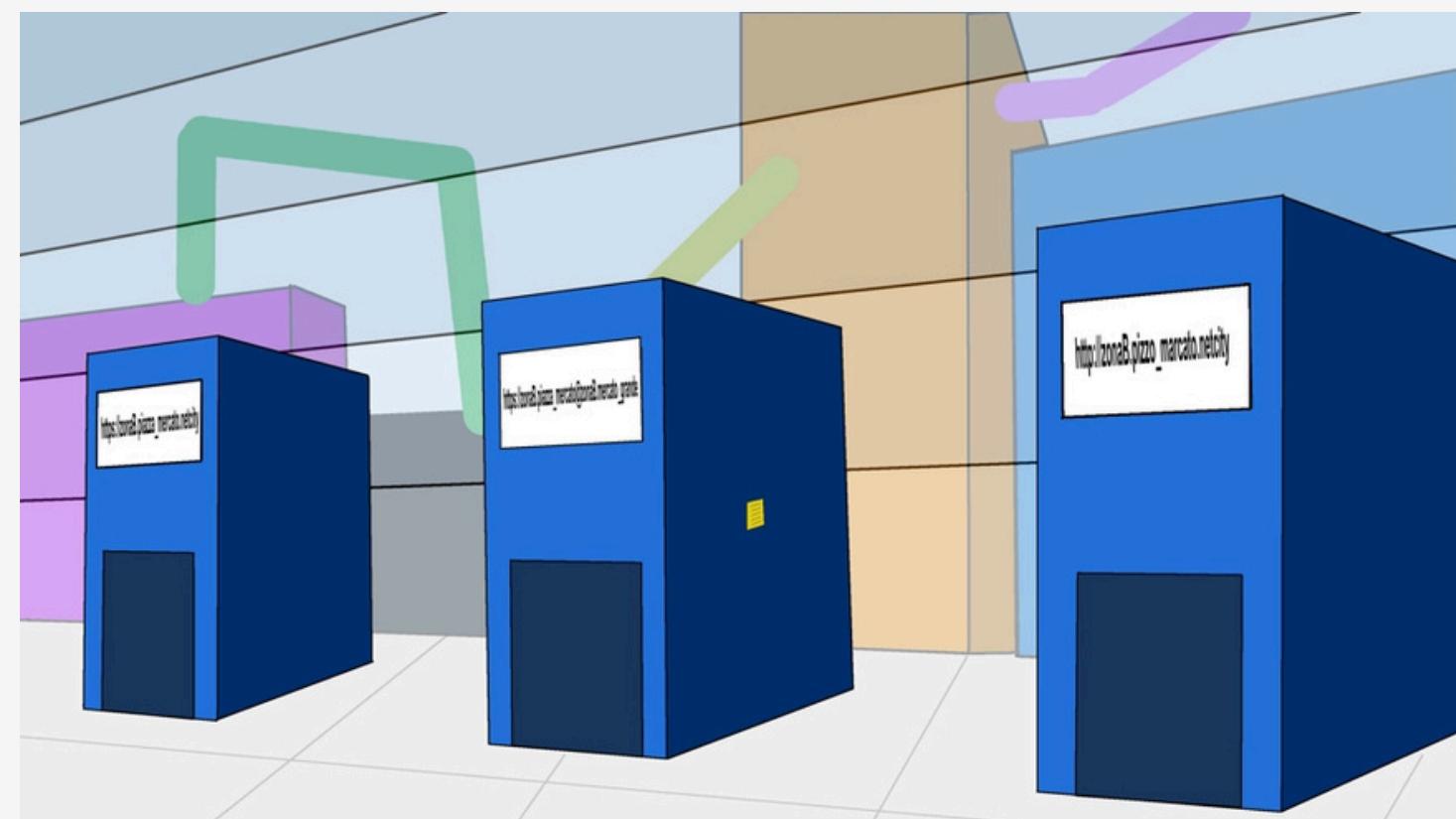
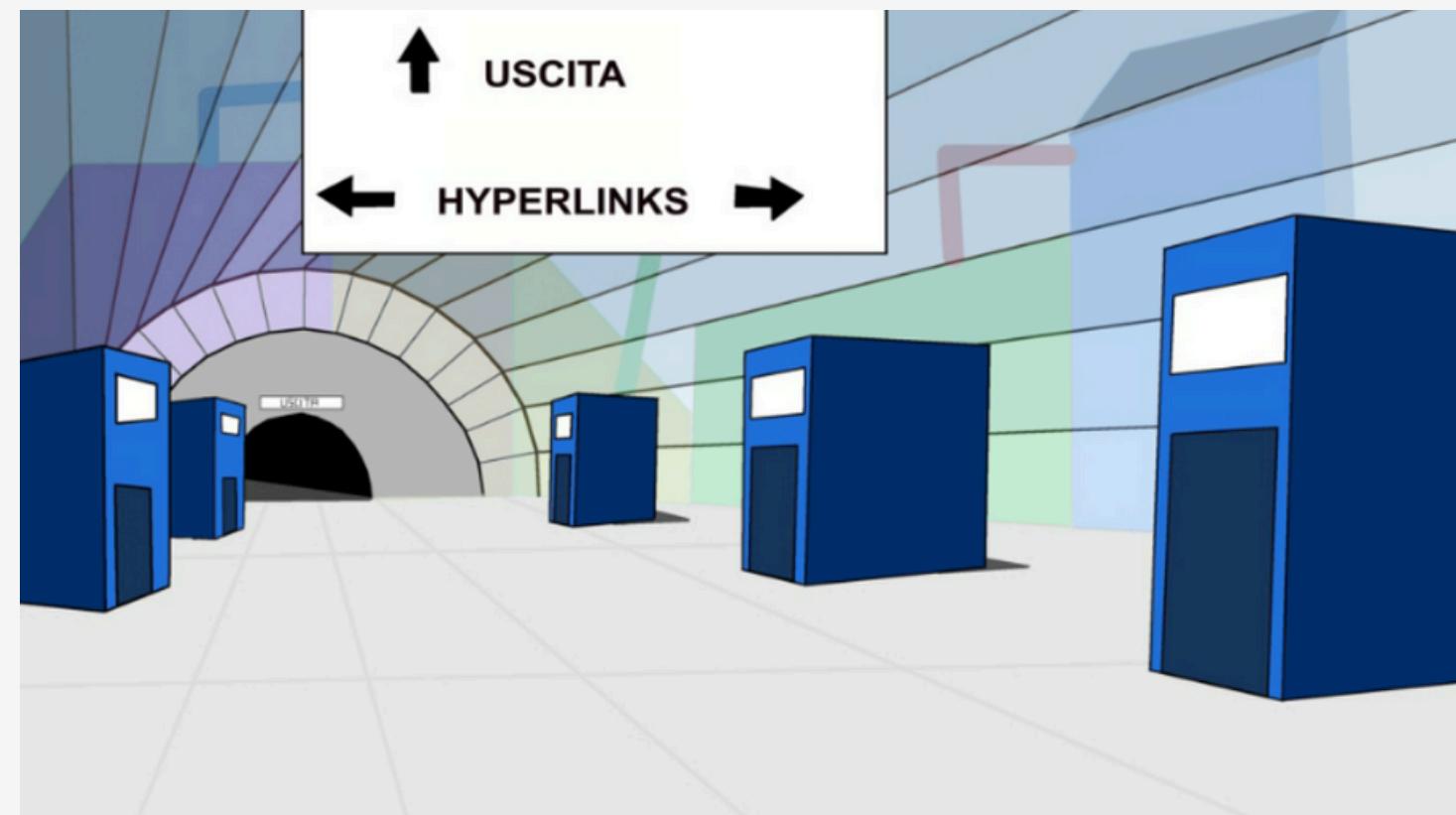
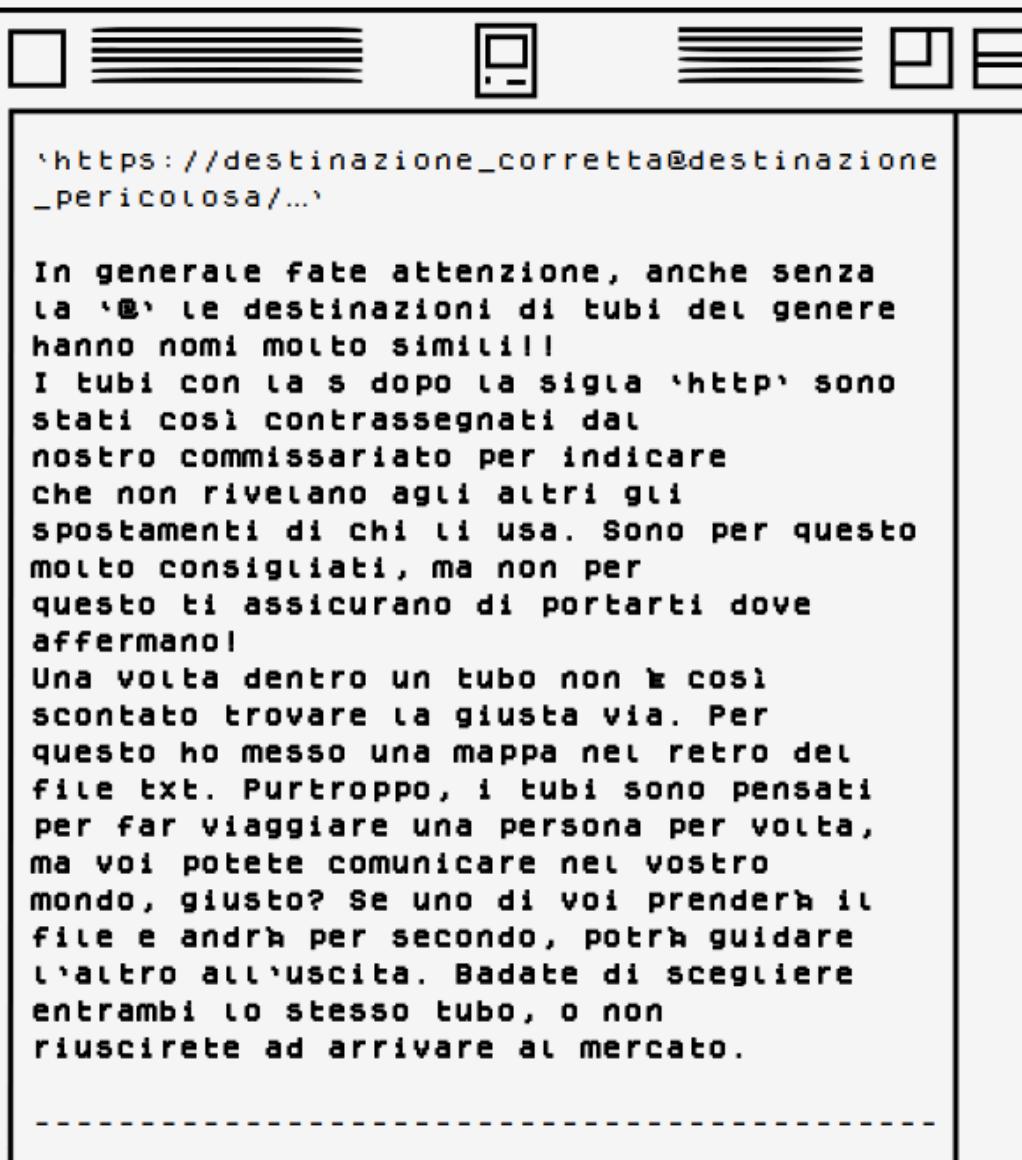
Risolvendo i problemi miglioreremo la situazione?

ESPERIENZA DI GIOCO

Gli utenti si ritrovano nella **stazione** di NetCity.

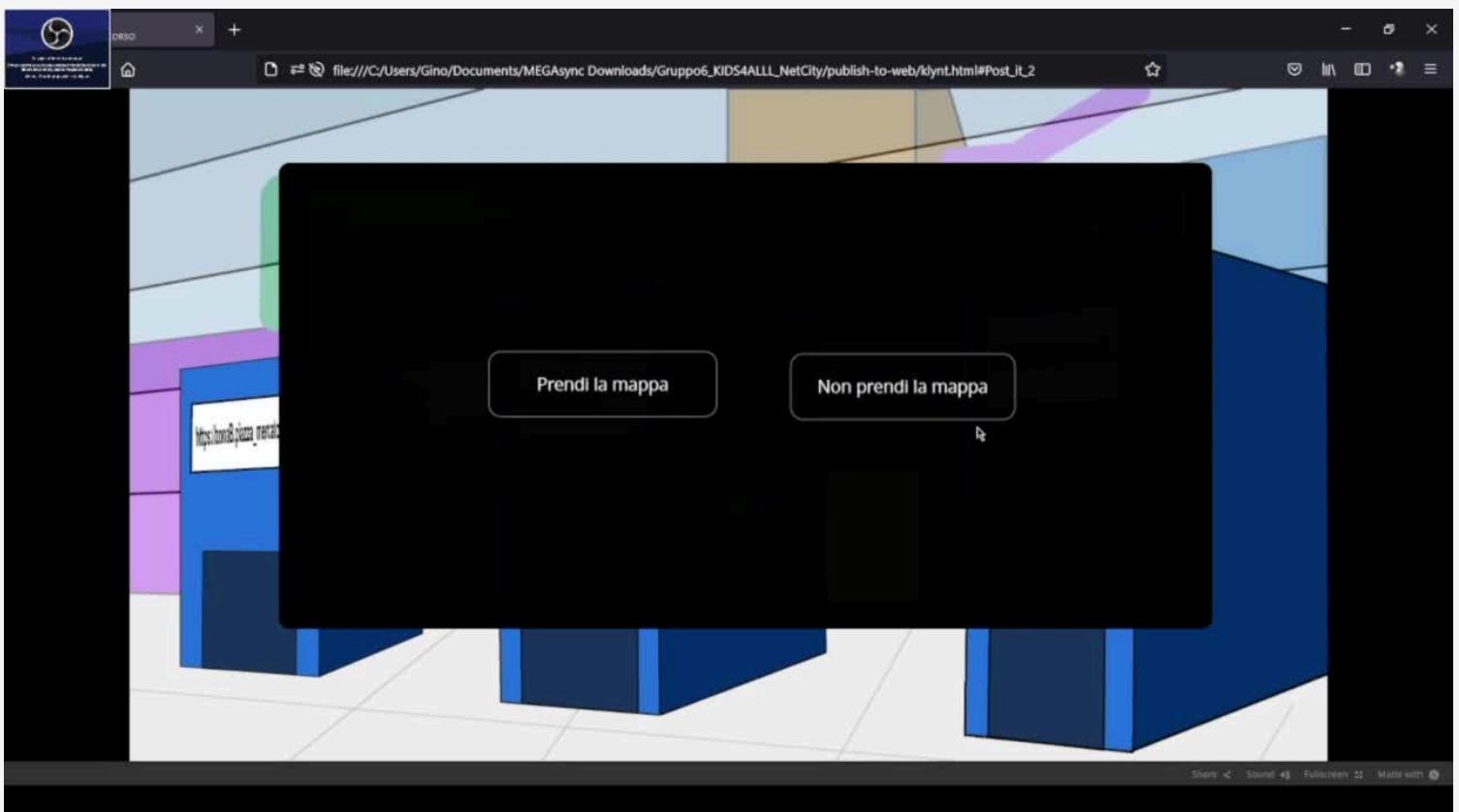
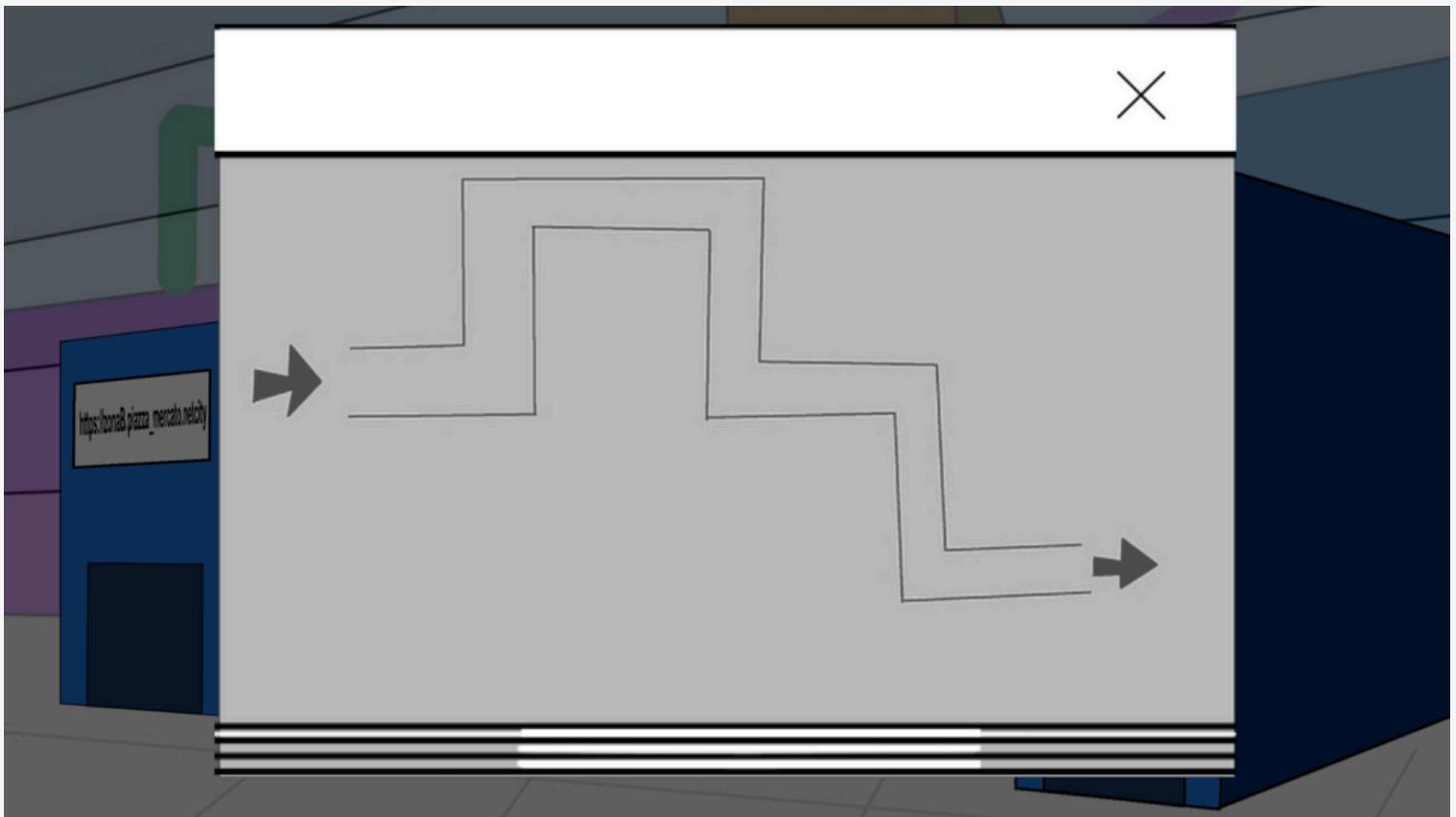
Prima prova a tema **phishing**.

Le informazioni utili per superare la prova si trovano nel **diario di Ada**.



ESPERIENZA DI GIOCO

Dopo aver scelto il tubo che secondo loro è corretto, gli utenti hanno a disposizione una **mappa** per navigare dentro a NetCity.



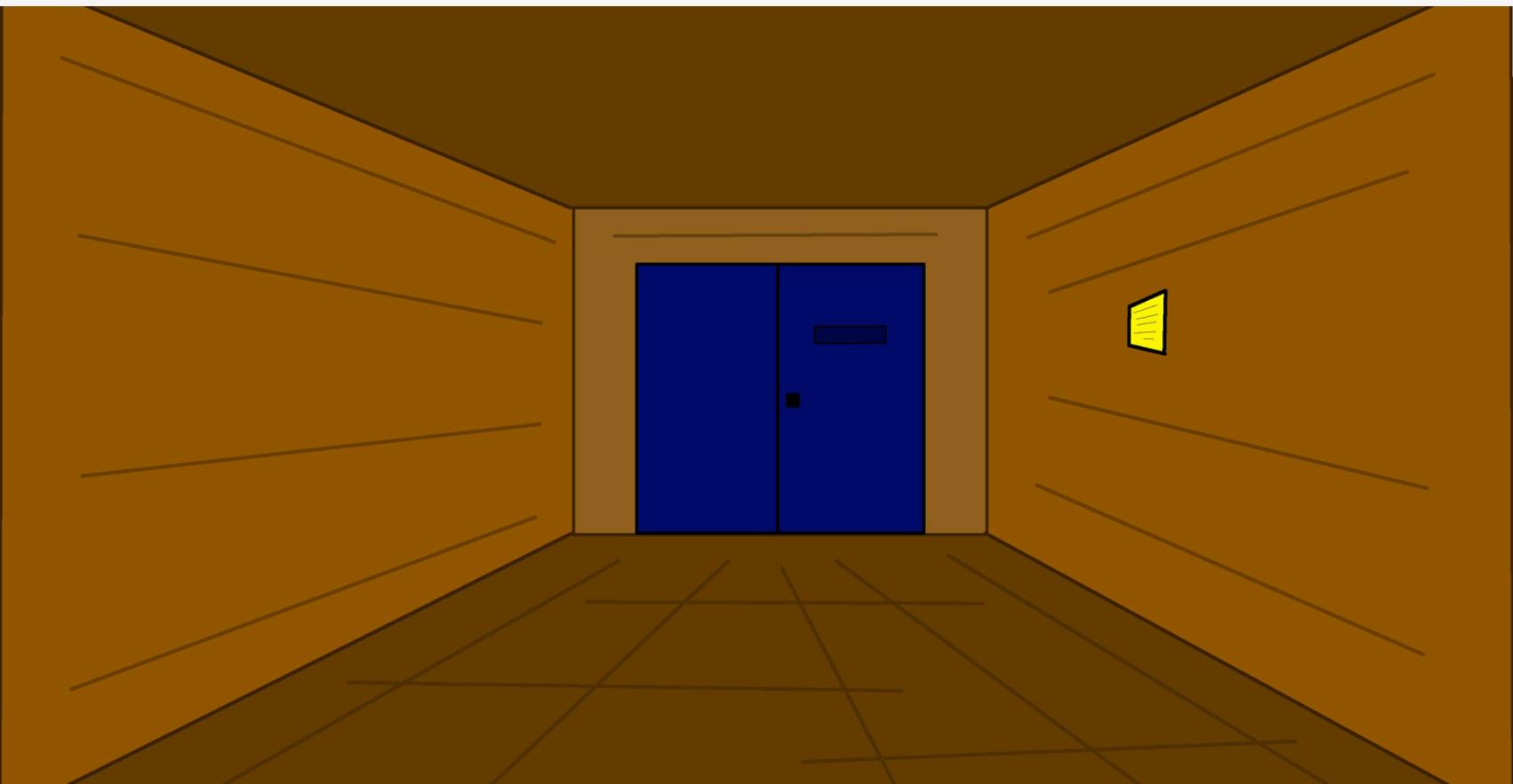
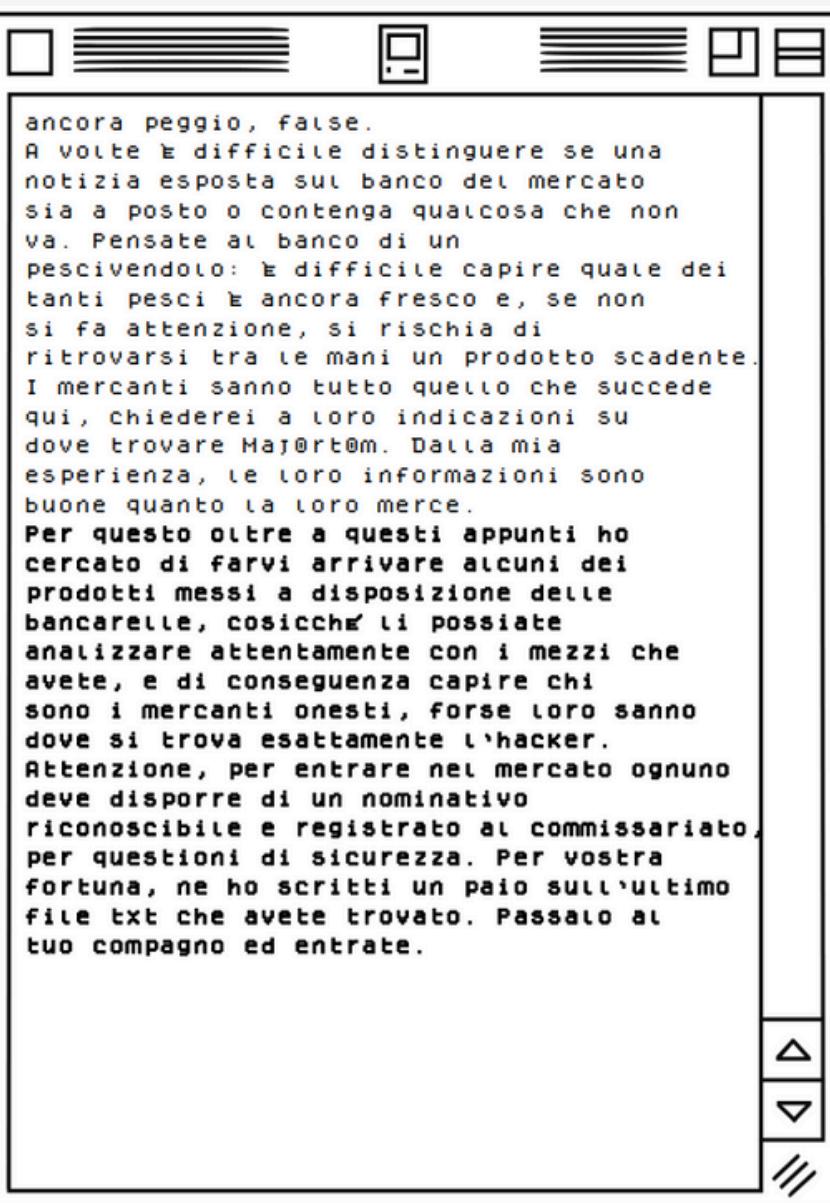
ESPERIENZA DI GIOCO

Se il tubo scelto è quello sbagliato, si accede ad una zona malfamata della città. Bisogna tornare indietro.



ESPERIENZA DI GIOCO

Se il tubo scelto è quello corretto, si arriva alle **porte del mercato**. Per poter accedere è richiesto un **identificativo** (indirizzo IP).



Per entrare nel mercato di NetCity hai bisogno di un identificativo

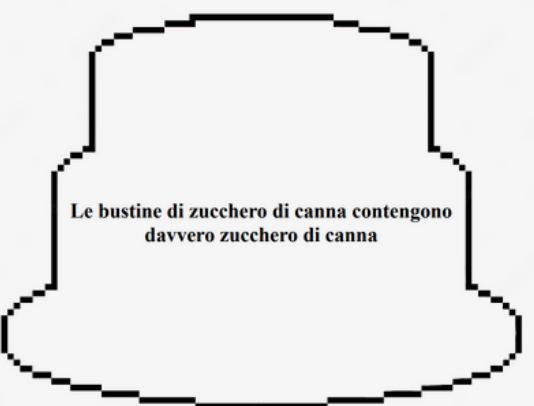


ESPERIENZA DI GIOCO

Piazza grande del mercato, da cui si accede a piazze più piccole.

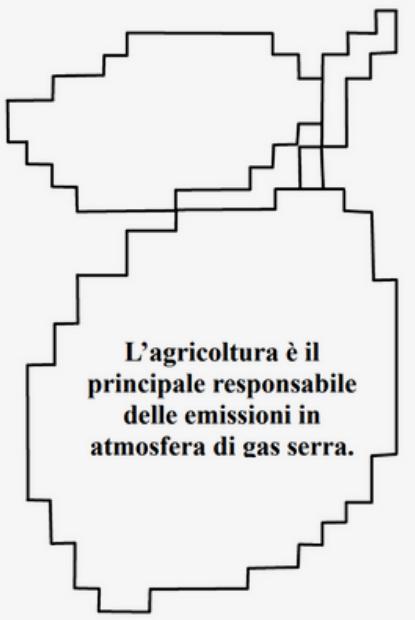


ESPERIENZA DI GIOCO



Seconda prova sulle **fake news**.

Riconoscere la notizia corretta ci permette di capire quale dei mercanti sta rivelando **informazioni** attendibili **sull'hacker MajorT0m**.



ESPERIENZA DI GIOCO

L'ultima prova richiede di **riconoscere l'antagonista** tra diversi personaggi, in base alle informazioni raccolte in precedenza.



ESPERIENZA DI GIOCO

Se si identifica correttamente l'hacker: confronto finale con Maj0rT0m e dialogo Ada.

Il finale non è quello che ci aspettiamo, **non ci saranno dei veri vincitori** fino a quando tutti non sapranno utilizzare Internet in modo consapevole.

Se non si identifica correttamente l'hacker: dialogo con Ada che invita ad aiutare gli altri compagni.

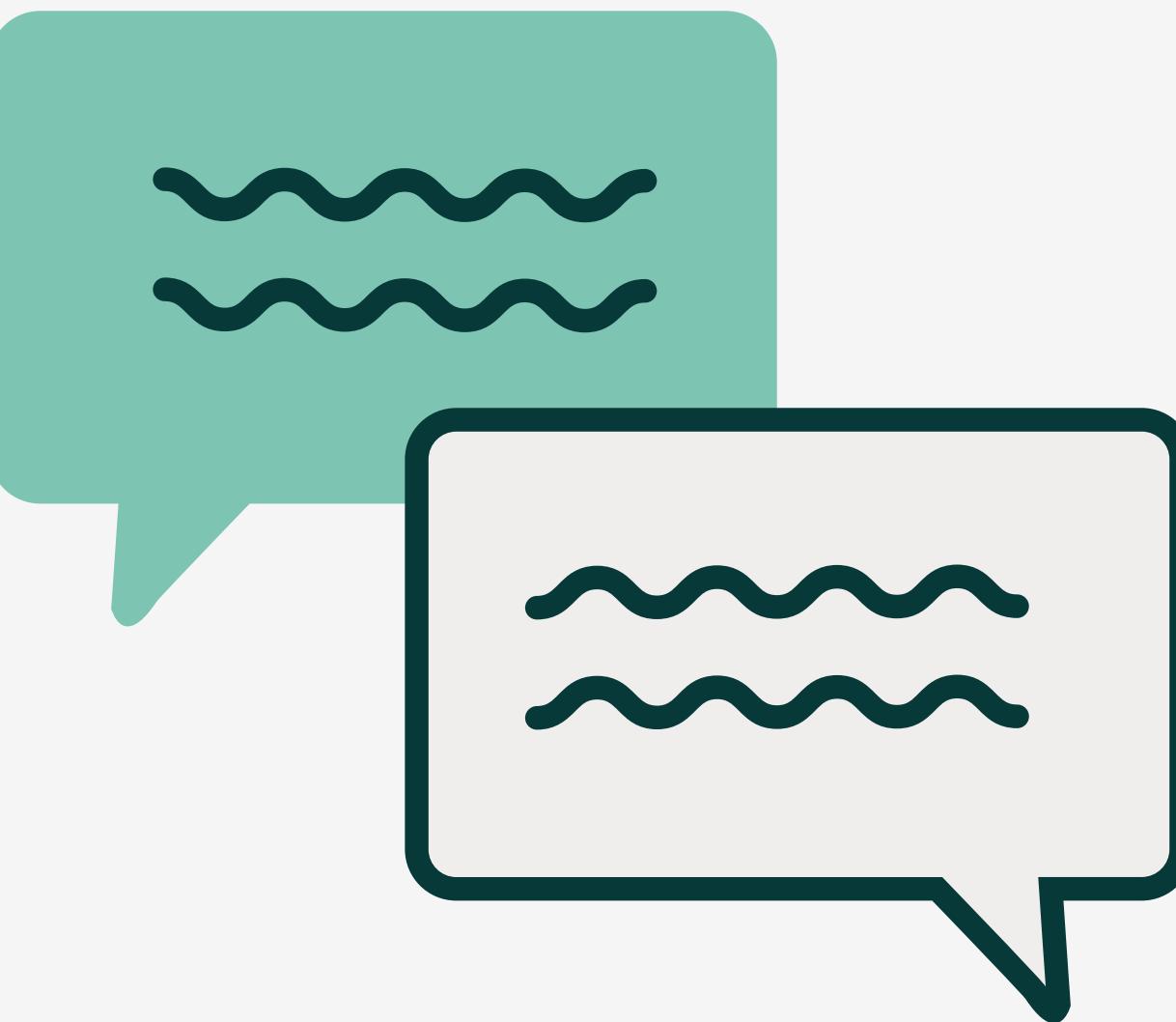
Ma chi sono io davvero?
Spesso cerchiamo di attribuire tutte le cause del male a una singola persona. Ecco, io sono quella persona. Sono tutti e nessuno. Sono te e le persone che ti stanno intorno. Sono il riflesso di miliardi di azioni che vengono compiute nel tuo mondo.



Buon viaggio, di nuovo.

ESPERIENZA DI GIOCO

Momento di confronto finale in aula con i compagni e con il professore.



COSA ABBIAMO IMPARATO?

Siamo **responsabili delle nostre azioni**

anche in un mondo come quello di Internet
che a volte sembra essere tanto lontano da
quello reale.

Il nostro comportamento, le nostre
conoscenze, opinioni e la loro condivisione
hanno delle **conseguenze** importanti su di
noi e gli altri.

