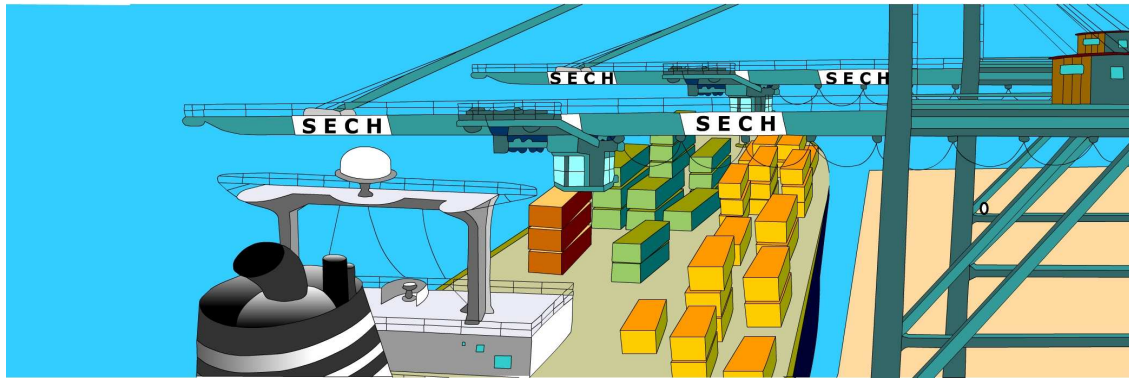


Cosa c'è dietro il container?

Simulatore didattico: Il Gioco del Porto di Genova

Studio di fattibilità finanziato dal
Parco Scientifico e Tecnologico della Liguria
Docup Obiettivo 2 (2000 – 2006)
Misura 3.7, Sottomisura D
Diffusione e Trasferimento dell'Innovazione





Se vi chiedo di pensare ad un porto, cosa vi viene in mente?

- ✓ Il mare
- ✓ Navi
- ✓ Banchine

Cosa vi viene in mente quando pensate al Porto di Genova?

- ✓ La Lanterna
- ✓ L'Acquario
- ✓ La Città dei Bambini

Questi sono i risultati "in pillole" di un'intervista ad alunni delle scuole medie inferiori che dimostra come il concetto di porto sia legato prevalentemente a quello di porto passeggeri e limitato a quello dell'area del Porto Antico nella realtà genovese.

Genova, città di traffici marittimi già in epoca pre-romana, ha negli ultimi tempi perso la sua identità portuale. D'altra parte il recupero del Porto Antico ha consentito di inserire Genova a pieno titolo fra le città europee che ospitano musei scientifici interattivi e in generale nel mondo "edutainment" ovvero la realizzazione pratica dello slogan molto in voga nel mondo "museale": "interagire, divertirsi, imparare".

La prima realizzazione risale al 1995 con l'inaugurazione della Città dei Bambini, un'esposizione fedele nei contenuti e nella filosofia alla Cité des Enfants parigina, antesignana in Europa di una vera e propria rivoluzione culturale, consistente nel modo in cui scienza e tecnologia vengono messi in mostra, anzi in scena: la scienza diventa sociale, invita al dialogo, a condividere i propri segreti; in tal modo si viene a creare un processo di tipo conoscitivo, sensoriale ed emotivo tra museo e fruitore.

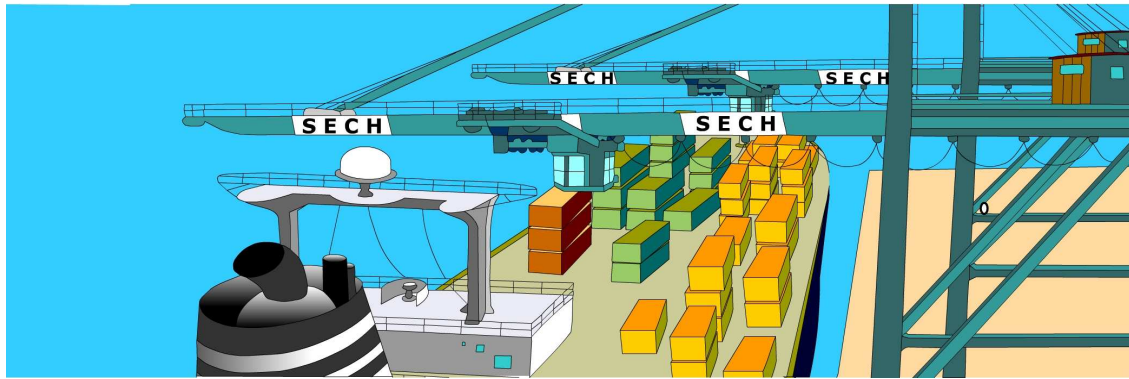
L'offerta in termini di edutainment è stata nel frattempo ampliata a Genova con l'Acquario e il Galata Museo del Mare che, per i contenuti proposti, costituisce l'ambiente ideale per ristabilire i giusti rapporti tra la città e il suo vocazione portuale e mercantile.

Da queste considerazioni è nata l'idea del **Gioco del Porto**, non un videogame bensì un simulatore didattico che consente a due squadre di giocatori di fronteggiarsi in una sfida fino all'ultimo container, per scoprire l'affascinante mondo del porto mercantile, fonte di ricchezza per la città.

L'ambiente è la riproduzione in grande scala di un porto reale, in cui i giocatori possono cimentarsi con le difficoltà di manovra di avvicinamento e attracco alla banchina di una portacontainer, dovendo fare i conti con le inerzie tipiche delle grandi navi.

Sono inoltre previste tre tipologie di gru:

- la Paceco per le operazioni di carico e scarico dei container dalla nave alla banchina
- la gru a cavaliere per movimentare le merci sui treni che collegano le banchine ai parchi di stoccaggio
- e infine la grande gru a portale per lo stoccaggio dei container nel parco merci.



Vince chi completa le operazioni nel tempo minore e con meno penalità.

Ogni volta il gioco è diverso perché cambiano i piani di carico e gli imprevisti sono sempre in agguato. Può inoltre essere scalato a livello di difficoltà in rapporto alla fascia di età dei giocatori.

Lo scenario può rappresentare Genova come qualunque altra realtà portuale per favorire l'identificazione del gioco con la città che lo ospita e consentire la scoperta, attraverso il divertimento, di cosa si nasconde dietro il container.

Lo studio svolto ha evidenziato l'innovatività del Gioco del Porto sia in termini di mercato che in termini tecnologici. Il progetto è fortemente multidisciplinare, in quanto richiede per la sua progettazione e realizzazione competenze che includono elementi didattici e psico-pedagogici per enfatizzarne la missione educativa, aspetti di robotica e automazione per la funzionalità delle diverse componenti, elementi di ICT e multimedialità per il controllo delle parti e l'interattività, la modellistica per la riproduzione in scala dell'ambiente e degli oggetti che lo costituiscono.

Il progetto è stato proposto da Aitek S.p.A. (www.aitek.it), Sound Cage S.r.l. (www.soundcage.it), Telerobot S.r.l. (www.telerobot.it), un gruppo di società genovesi che per aspetti diversi opera nel settore della robotica, automazione, ICT e multimedialità; DB Model S.n.c. (www.geureka.com/dbmodel/), società che realizza prototipi e modelli architettonici, industriali e navali in scala; Costa Edutainment S.p.A., società leader nella gestione di grandi strutture pubbliche e private dedicate ad attività ricreative, culturali, didattiche, di studio e di ricerca scientifica, tra cui la Città dei Bambini, l'Acquario di Genova e il Galata Museo del Mare. Lo studio è stato finanziato dal Parco Scientifico e Tecnologico della Liguria ed è stato realizzato da DIST (Dipartimento di Informatica Sistemistica e Telematica), Università di Genova per la parte tecnologica, DISA (Dipartimento di Scienze Antropologiche), Università di Genova per gli aspetti didattici e psico-pedagogici, e T BRIDGE S.p.A. per la fattibilità commerciale ed economica.

NOTA: L'immagine è tratta da "Caravana, Camalli, Anfore, Containers, Crociate e Crociere. La Storia del Porto di Genova" di Enzo Marciante, De Ferrari Editore, per concessione dell'autore. L'opera è stata realizzata per l'Autorità Portuale del Porto di Genova.