



UNIVERSITÀ  
di VERONA

Dipartimento  
di INFORMATICA

MUSEO di STORIA  
DELL'INFORMATICA



## PROGETTO PCTO IN MODALITÀ TELEMATICA NEL PERIODO DI EMERGENZA SANITARIA A.S. 2020/21 e 2021/22

**TITOLO:** “L’EVOLUZIONE DELL’INFORMATICA NELLA STORIA: IL MUSEO COME ANTIDOTO ALLA PERDITA DI PROSPETTIVA DELLA MEMORIA, TRA ANTICHI MANUFATTI E RETROCODING”.

### 1) DESCRIZIONE GENERALE

Nel luogo per eccellenza in cui si guarda al futuro con la ricerca scientifica, in modo complementare, nella solida convinzione della forza proattiva della memoria, si osserva il passato con un Museo vivo che mira all’ampia diffusione della cultura scientifica tra i giovani. Con svariate attività in piena linea con gli obiettivi della Terza Missione di Ateneo, il Museo costituisce una risorsa non solo per l’Università di Verona ma anche per tutto il territorio scaligero, nel quale si radica favorendone lo sviluppo. Tali attività includono percorsi PCTO effettuabili **online**, in cui gli studenti:

- Apprendono, verificano e ricercano informazioni tecniche e cronologiche di reperti storici per catalogarli e prepararne, od aggiornarne, le schede espositive;
- partecipano attivamente a visite guidate e ad eventi interagendo direttamente col pubblico al fine di supportare la guida durante le descrizioni degli oggetti, nell’accoglienza e supervisione dei visitatori, e nella produzione (e post-produzione) di foto e video;
- realizzare ricerche e presentazioni su particolari temi, o pannelli a complemento delle schede espositive da affiancare alle stesse; tali temi possono essere trasversali a più discipline scientifiche quali l’elettronica, la fisica, la chimica ed anche toccare argomenti in ambito umanistico;
- gestire il laboratorio didattico di retroprogrammazione, basato su home-computer ad 8 bit e console degli anni '80, imparando antichi linguaggi, grazie ad emulatori, ed anche moderni linguaggi;



**UNIVERSITÀ  
di VERONA**

Dipartimento  
di **INFORMATICA**

**MUSEO di STORIA  
DELL'INFORMATICA**



- utilizzare adeguatamente software per la videoscrittura e l'elaborazione grafica, per creare presentazioni e fogli di calcolo, per effettuare ETL (estrazione/ integrazione dati) e per la condivisione di risorse.

## **2) TUTOR DIPARTIMENTO E SUPERVISORE**

Il tutor di Dipartimento è il Prof. Carlo Combi, docente di Informatica presso l'Università di Verona, ed il supervisore è il Dott. Marco Cristanini, curatore del Museo.

## **3) DURATA COMPLESSIVA**

Almeno 30 ore fino ad un massimo variabile (indicativamente pari a 40 ore).

## **4) PERIODI**

Sono previsti *indicativamente* due distinti periodi:

- A.S. 2020/21: dal 12 aprile al 30 giugno, cioè da metà aprile circa, fino al termine dell'anno scolastico;
- A.S. 2021/22: dal 23 agosto al 18 dicembre, cioè dalle ultime due settimane di agosto alla metà abbondante di dicembre.

## **5) NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI**

Non è prefissato: si sottolinea l'ampia disponibilità di accoglienza.

## **6) ORGANIZZAZIONE (FASI E DETTAGLIO ATTIVITÀ)**

•**PRIMA FASE:** Formazione. Presentazione del Museo, delle specifiche attività, degli oggetti in esso esposti e stoccati e dei vari percorsi didattici; presentazione del laboratorio didattico di retroprogrammazione; coding in BASIC V2 tramite emulatore VICE; coding con moderni linguaggi come Java, Python e C, in modalità condivisa via Repl. **DURATA** (approssimativa): 15 ore.

•**SECONDA FASE:** Ricerche. Lavoro individuale di ricerca e verifica di dati tecnici e cronologici; preparazione con software specifici di report (Word, Writer, Latex, Pages) o presentazioni (PowerPoint, Impress, Keynote o Prezi); estrazione od integrazione di dati tramite trasformazioni ETL con Kettle; organizzazione dati



UNIVERSITÀ  
di VERONA

Dipartimento  
di INFORMATICA

MUSEO di STORIA  
DELL'INFORMATICA



in fogli di calcolo (Excel, Calc, Numbers). DURATA (approssimativa): 15 ore.

•**TERZA FASE:** Interazione con i visitatori. Partecipazione alle attività pubbliche, ossia alle visite guidate virtuali od agli eventi online. Si supporta la guida, in piena cooperazione con la stessa, principalmente come di seguito descritto:

\*presentando autonomamente alcuni oggetti o integrando la spiegazione della guida stessa;

\*Gestire il laboratorio didattico tramite emulatore VICE o via emulatore web (virtualconsoles);

\*supervisionando il corretto svolgimento dell'incontro online dal punto di vista tecnico;

\*gestendo le domande o le richieste dei visitatori via chat;

\*inviando immagini, video, link, brochure ai visitatori a carattere didattico, culturale e promozionale delle attività del DI a fini di orientamento;

\*produrre foto o video utilizzando funzionalità integrate nei sistemi di videoconferencing, e postproduzione delle immagini ottenute tramite software quali Gimp, Irfanview e InkScape.

La **DURATA** è **variabile** sottostando essa alle richieste di vista e all'organizzazione di eventi occasionali, e alla dinamicità e variabilità organizzativa degli eventi ricorrenti.

## 7) VALUTAZIONE

La valutazione si atterrà ai parametri e alle modalità richieste dalle singole scuole fermo restando criteri quali l'impegno, l'interesse, il comportamento, la collaboratività e il grado di autonomia, nonché le conoscenze e le competenze acquisite.

Data: Verona, 31/03/2021

Dott. Marco Cristanini  
Curatore Museo di Storia dell'Informatica