



**UNIVERSITÀ
di VERONA**

Dipartimento
di **INFORMATICA**

**MUSEO di STORIA
DELL'INFORMATICA**



PROGETTO PCTO

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 in presenza e/o 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 riparate o ancora funzionanti, imparando antichi linguaggi (anche con il supporto di emulatori) propedeutici a quelli moderni;
- utilizzare adeguatamente specifici software per l'elaborazione grafica, per creare presentazioni e fogli di calcolo, per effettuare ETL (estrazione/ integrazione dati) e per la condivisione di risorse.



**UNIVERSITÀ
di VERONA**

Dipartimento
di **INFORMATICA**

**MUSEO di STORIA
DELL'INFORMATICA**



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 50 ore).

4) PERIODI

Data la dinamicità delle attività Museali, e l'occasionalità di alcune di esse, i periodi sono variabili; tuttavia, indicativamente, possono essere individuati nei due seguenti:

- dall'ultima settimana di agosto fino a metà dicembre e
- da gennaio fino ad aprile.

5) NUMERO MASSIMO DI PARTECIPANTI

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

6) ORGANIZZAZIONE (FASI E DETTAGLIO SULLE POSSIBILI 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 (eventualmente tramite emulatore VICE se svolto a distanza); 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 di report con software specifici (come Word, Writer, Pages) o presentazioni (come PowerPoint, Impress, Keynote); estrazione od integrazione di dati tramite trasformazioni ETL con Kettle; organizzazione dati 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 od agli eventi (in presenza e/o online). Si supporta la guida, in piena cooperazione con la stessa, principalmente come di seguito descritto:



UNIVERSITÀ
di VERONA

Dipartimento
di INFORMATICA

MUSEO di STORIA
DELL'INFORMATICA



- *presentando autonomamente alcuni oggetti o integrando la spiegazione della guida stessa;
- *Gestire il laboratorio didattico; eventualmente, se a distanza, tramite emulatore VICE o via emulatore web (virtualconsoles);
- *supervisionando il corretto svolgimento degli incontri;
- *gestendo le domande o le richieste dei visitatori via chat;
- *inviando, durante gli incontri online, 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 una fotocamera digitale oppure funzionalità integrate nei sistemi di videoconferencing, e postproduzione delle immagini ottenute tramite software quali Gimp, Irfanview e InkScape.

La **DURATA è variabile**, sempre per il carattere dinamico ed occasionale delle attività museali.

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 collaborazione e il grado di autonomia, nonché le conoscenze e le competenze acquisite.

Data: Verona, 11/03/2023


Dott. Marco Cristanini

Curatore Museo di
Storia dell'Informatica
DI-UniVR