



LICEO SCIENTIFICO STATALE "A. MESSEDAGLIA"

Via Don G. Bertoni, 3/b - 37122 VERONA

Tel. 045/596432-8034772 E-mail vrps04000b@istruzione.it

Circ. n. 278/21/P

Verona, 04/02/2021

Agli Alunni classi terze e quarte

OGGETTO: PCTO – Dip. di Informatica – Museo dell’Informatica.

Si comunica che il Dipartimento d’Informatica dell’Università degli Studi di Verona offre agli studenti delle classi terze e quarte la possibilità di svolgere un tirocinio in *smart working* presso il Museo dell’Informatica ubicato all’interno del medesimo Dipartimento. Le attività, che impegneranno gli studenti per circa 30 ore in un arco di tempo personalizzabile, saranno riconosciute come tirocinio valido ai fini dei PCTO. Gli studenti sono invitati, per tutti i dettagli, a prendere visione del materiale informativo allegato e a manifestare il proprio interesse inviando una mail al docente referente **entro il 20 febbraio**.

IL REFERENTE PCTO
F.to Prof. Morgan Galbier

IL DIRIGENTE SCOLASTICO
(Prof.ssa Anna Capasso)

Alle classi	Via Bertoni	Via dello Zappatore
Librone	“	“
Atti	Portineria	1° piano



UNIVERSITÀ
di VERONA

Dipartimento
di INFORMATICA

MUSEO di STORIA
DELL'INFORMATICA



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;
- 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.

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 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.