



Istituto Tecnico Economico e Professionale "Paolo Dagomari" Museo del Calcolatore "Laura Tellini" PERCORSO DIDATTICO

La visita inizia con la proiezione di una presentazione, commentata dal curatore, che analizza attraverso immagini, filmati ed oggetti reali tutti gli step che hanno portato, partendo dall'abaco, alla nascita dei computer "moderni". In questo percorso troviamo, oltre all'abaco: il regolo calcolatore, il compasso di Galilei, le calcolatrici di Pascal e di Leibniz, i progetti di Babbage ed i telai Jacquard, le schede perforate di Hollerith e le calcolatrici da tavolo dapprima meccaniche, poi elettriche ed infine elettroniche; si arriva poi ai calcolatori elettronici basati sulla tecnologia a valvole, poi rimpiazzate da transistor e da circuiti integrati. Per finire, da una costola dei grandi cervelli elettronici, l'evoluzione dell'informatica personale, dai primi home computer da attaccare alla tv che invasero le case negli anni '80 fino alla nascita dello standard pc IBM compatibile che caratterizza ancora i calcolatori del tempo presente.

Al termine della proiezione parte l'esperienza sui pezzi esposti, introdotti dal curatore o da alcuni studenti del triennio ad indirizzo informatico, che ne hanno curato l'aspetto software e utilizzativo; di ciascun pezzo vengono indicate le caratteristiche fondamentali e quegli aspetti, come la velocità o il principio di funzionamento, che sembrano distanti secoli dagli strumenti odierni, anche se in realtà erano d'uso corrente non molti anni fa. A differenza dei "normali" musei, dove gli oggetti esposti sono chiusi dietro teche, nella nostra esposizione molte delle macchine vengono azionate, per certi esemplari più "robusti" anche i visitatori possono tentarne l'utilizzo, rendendo unica l'esperienza.

La visita del Museo avviene seguendo un percorso didattico prettamente temporale: molti pezzi sono infatti evidenti evoluzioni di tecnologie precedenti, per cui sarebbe impensabile descriverne le caratteristiche senza averne visti gli "antenati". Tuttavia nell'evoluzione degli strumenti di calcolo si sono succedute delle "pietre miliari", delle scoperte sensazionali che hanno caratterizzato la produzione degli apparati di una certa epoca, differenziandoli nettamente da quelli dei periodi precedenti. Ne è un esempio il passaggio dalla meccanica all'elettronica, paragonabile nel settore dei trasporti all'introduzione degli aeroplani.

Per rendere stimolante la visita, ogni pezzo è affiancato da stampe di pubblicità o di oggetti dell'epoca, che aiutano a meglio inquadrare il periodo storico e sociale in cui lo strumento è "vissuto"; alcuni aneddoti, scoperti spesso dagli studenti che ne hanno curato il recupero, rendono esclusivi certi apparecchi, suscitando la meraviglia dei visitatori.

Una sezione particolare è dedicata agli home computer, dai primi incerti tentativi degli anni '70 ai mitici Commodore e Spectrum che hanno segnato la giovinezza di tanti ragazzi negli anni '80: in questa zona gli studenti ed il curatore daranno un'ampia dimostrazione sul software su cassetta dell'epoca, consentendo ai visitatori di sperimentare personalmente l'emozione di utilizzare i primi videogames di successo.

La durata della visita è di circa un'ora e mezza, al termine della quale viene richiesto di compilare un questionario anonimo di gradimento, per aiutarci a migliorare la qualità della nostra offerta formativa.

Molto materiale aggiuntivo, che possa aiutare nella realizzazione di ricerche o approfondimenti, può essere trovato sul nostro sito all'indirizzo <http://museo.dagomari.prato.it>