

CONOSCIAMO INSIEME LE ORIGINI E LA STORIA DELL'INFORMATICA



progetto didattico
per RAGAZZI/E
dai 10 ai 14 anni
a cura di A.F.V.B.A.



4 INCONTRI
PER CONOSCERE LA
STORIA E LE
ORIGINI DELLA
MODERNA INFORMATICA

da SABATO 17 ottobre
dalle ore 17:00 alle ore 19:00

PER MAGGIORI INFORMAZIONI SCRIVI O VISITA:

ASSOCIAZIONE FIRENZE VINTAGE BIT APS

E-mail: segreteria@firenzevintagebit.it

Website: www.firenzevintagebit.it/eventi/eventi-2026/





ASSOCIAZIONE FIRENZE VINTAGE BIT APS

Recupero e divulgazione delle conoscenze e del materiale inerente la storia dell'informatica

CONOSCIAMO INSIEME LE ORIGINI E LA STORIA DELL'INFORMATICA

PROGETTO DIDATTICO PER RAGAZZI DAI 10 AI 14 ANNI

La nostra associazione ha organizzato una serie di quattro incontri rivolti a ragazzi/e dai 10 ai 14 anni che intendono conoscere la storia e le origini della moderna informatica, accompagnati da nostri soci in qualità di tutor, attraverso un divertente percorso teorico ma anche pratico, utilizzando hardware e software originali provenienti dagli anni '80. I partecipanti conosceranno le origini di come l'informatica è nata con i primi strumenti di calcolo, evolvendosi poi fino ad arrivare nelle nostre case; come erano i primi computer e programmi che giravano sui sistemi prima della nascita di Windows, infine i partecipanti faranno pratica su hardware originali fino a realizzare un semplice videogioco in linguaggio Basic con solamente qualche riga di codice, il tutto in maniere simpatica e divertente.

IL PROGRAMMA DEGLI INCONTRI

PARTE TEORICA

In questa prima parte vedremo l'evoluzione storica dei calcolatori, dai primi sistemi meccanici di calcolo fino ai recenti microcomputer, scopriremo inoltre come sono nate e quali sono state le prime aziende informatiche che hanno contribuito a fare la storia del settore.

Affronteremo quali sono i concetti fondamentali dell'informatica nei vari aspetti tecnici, su come lavora un computer, dall'immissione dei dati fino all'uscita del risultato, imparando come programmare tramite uno storico linguaggio.

17/10/2026 - Capitolo 1: CENNI STORICI

- LA STORIA DEL COMPUTER
- I PRIMI CALCOLATORI
- LE PRIME AZIENDE INFORMATICHE
- L'EVOLUZIONE DEI COMPUTER

24/10/2026 - Capitolo 2: LE BASI DELL'INFORMATICA

- L'INFORMAZIONE NEL COMPUTER
- DENTRO AL MICROPROCESSORE
- IL LINGUAGGIO DI PROGRAMMAZIONE BASIC

PARTE PRATICA

In questa parte avremo la possibilità di conoscere alcuni hardware originali, con i quali fare eseguire alcuni significativi programmi di quel tempo, tra i quali alcuni tra i primi programmi di grafica ed i primi videogiochi. Conoscere alcune tra le periferiche più singolari di quel periodo ed il loro funzionamento. Infine realizzare un semplice videogioco completo.

24/10/2026 - Capitolo 3: HARDWARE E SOFTWARE

- GLI HOME COMPUTER
- LE PERIFERICHE

07/11/2026 - Capitolo 4: REALIZZIAMO UN VIDEOGIOCO

- IDEAZIONE E PROGETTAZIONE
- PRODUZIONE E CODIFICA
- COLLAUDO E TESTING

Gli incontri si svolgeranno il sabato pomeriggio dalle ore 17:00 alle ore 19:00 presso la nostra sede operativa, la partecipazione è riservata a numero chiuso per un massimo di 10 partecipanti con età compresa tra 10 e 14 anni, previa iscrizione tramite modulo online su www.firenzevintagebit.it/eventi/eventi-2026/.

ASSOCIAZIONE FIRENZE VINTAGE BIT APS

Sede operativa: Via Spartaco Lavagnini, 6 - 50055 Lastra a Signa (FI)

E-mail: segreteria@firenzevintagebit.it - Website: www.firenzevintagebit.it