



# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PALERMO

<b>DIPARTIMENTO</b>	Culture e società
<b>ANNO ACCADEMICO OFFERTA</b>	2019/2020
<b>ANNO ACCADEMICO EROGAZIONE</b>	2019/2020
<b>CORSO DILAUREA MAGISTRALE</b>	SCIENZE DELL'ANTICHITÀ
<b>INSEGNAMENTO</b>	LABORATORIO DI INFORMATICA SPECIALISTICA
<b>TIPO DI ATTIVITA'</b>	F
<b>AMBITO</b>	21210-Abilità informatiche e telematiche
<b>CODICE INSEGNAMENTO</b>	04209
<b>SETTORI SCIENTIFICO-DISCIPLINARI</b>	
<b>DOCENTE RESPONSABILE</b>	MONELLA PAOLINO      Professore a contratto      Univ. di PALERMO ONOFRIO
<b>ALTRI DOCENTI</b>	
<b>CFU</b>	3
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLO STUDIO PERSONALE</b>	0
<b>NUMERO DI ORE RISERVATE ALLA DIDATTICA ASSISTITA</b>	25
<b>PROPEDEUTICITA'</b>	
<b>MUTUAZIONI</b>	
<b>ANNO DI CORSO</b>	1
<b>PERIODO DELLE LEZIONI</b>	2° semestre
<b>MODALITA' DI FREQUENZA</b>	Facoltativa
<b>TIPO DI VALUTAZIONE</b>	Giudizio
<b>ORARIO DI RICEVIMENTO DEGLI STUDENTI</b>	<b>MONELLA PAOLINO ONOFRIO</b> Mercoledì 18:00 19:00      piattaforma online, solo su appuntamento. <b>AVVISO IMPORTANTE:</b> da gennaio 2021 il dr. Monella e' Ricercatore di tipo A presso La Sapienza Università di Roma. Nuova home page: <a href="http://www.paolomonella.it">http://www.paolomonella.it</a>

**DOCENTE:** Prof. PAOLINO ONOFRIO MONELLA

<b>PREREQUISITI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competenze analoghe a quelle della ECDL, di livello base             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper usare alcuni dei principali strumenti per la ricerca lessicografica su corpora testuali greci e latini (TLG, PHI 5.3, Diogenes, Perseus)</li> <li>• Conoscere i principali strumenti della ricerca bibliografica tradizionale in ambito classicistico (Année Philologique cartacea o online)</li> <li>• Conoscenza di base delle convenzioni principali della scrittura scientifica in ambito classicistico (citazioni e riferimenti bibliografici e ai testi antichi, distinzione tra documentazione e plagio), al livello richiesto a chi ha scritto una tesi di laurea di primo livello in ambito umanistico o a chi ha presentato una relazione all'interno di una materia inserita in un corso di laurea di primo livello in ambito umanistico.</li> </ul> </li> </ul>
<b>RISULTATI DI APPRENDIMENTO ATTESI</b>	<p>Conoscenza e capacità di comprensione:          Gli studenti, alla fine del corso, sapranno riconoscere, alla base degli strumenti digitali specialistici per classicisti che usiamo, i principi fondamentali dell'Informatica Umanistica (Digital Humanities).</p> <p>Capacità di applicare conoscenza e comprensione:          Essi sapranno applicare tali strumenti alla ricerca classicistica e agli ambiti lavorativi legati all'istruzione e ai beni culturali.</p> <p>Autonomia di giudizio:          Gli studenti svilupperanno un informato spirito critico riguardo alle metodologie ed ai principi teorici che stanno dietro lo sviluppo dei citati strumenti digitali per la ricerca classicistica. Saranno dunque in grado di valutarli ed usarli con consapevolezza.</p> <p>Abilità comunicative:          Essi sapranno altresì esprimere i concetti chiave dell'Informatica Umanistica con proprietà e precisione terminologica ad un interlocutore specialistico, e sapranno mediarli ad interlocutori non specialistici, al fine di diffondere tali competenze nel mondo della formazione e dei beni culturali, in cui esse sono oggi carenti. Saranno inoltre capaci di scrivere saggi classicistici tramite videoscrittura rispettando le convenzioni della scrittura accademica.</p> <p>Capacità d'apprendimento:          Gli studenti acquisiranno la capacità di aggiornarsi nell'ambito delle metodologie e degli strumenti informatici che si andranno sviluppando in futuro.</p>
<b>VALUTAZIONE DELL'APPRENDIMENTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Prova "teorica" scritta, consistente in domande sui principali concetti dell'informatica umanistica (50% della valutazione finale)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Prova pratica, svolta nel laboratorio informatico, in cui agli studenti sarà richiesto di applicare alcuni strumenti digitali alla ricerca classicistica ed alla scrittura saggistica (50% della valutazione finale)                 <ul style="list-style-type: none"> <li>• Gli studenti che non abbiano potuto frequentare, ad esempio gli studenti Erasmus, potranno sostituire le due prove elencate sopra con una prova orale</li> <li>• La valutazione finale sarà espressa come giudizio, e potrà essere:                     <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ "Ottimo": eccellente comprensione dell'Informatica Classicistica (cioè comprensione dei principi teorici e metodologici dell'Informatica Umanistica applicata agli studi classici) ed eccellenti competenze applicative in Informatica Classicistica (cioè abilità di usare strumenti e metodi dell'Informatica Umanistica applicata agli studi classici, con una consapevolezza delle questioni teoriche e metodologiche sottostanti)</li> <li>◦ "Buono": buona comprensione dell'Informatica Classicistica e buone competenze applicative in tale campo (secondo le definizioni fornite sopra)</li> <li>◦ "Sufficiente": sufficiente comprensione dell'Informatica Classicistica e sufficienti competenze applicative in tale campo (secondo le definizioni fornite sopra)</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper riconoscere, alla base degli strumenti digitali specialistici che i classicisti usano ormai abitualmente, i principi fondamentali dell'Informatica Umanistica (Digital Humanities)             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Saper applicare quegli strumenti alla creazione di un saggio di argomento classicistico e all'attività professionale nell'ambito della formazione o dei Beni Culturali</li> </ul> </li> </ul>
<b>ORGANIZZAZIONE DELLA DIDATTICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezioni frontali con applicazione pratica in laboratorio</li> <li>• Esercitazioni in laboratorio</li> </ul>
<b>TESTI CONSIGLIATI</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. F. Stella, Testi letterari e analisi digitale, Carocci 2018.</li> <li>2. Dispense fornite a lezione e disponibili sul sito del corso (<a href="http://www.unipa.it/paolo.monella/labinformatica">http://www.unipa.it/paolo.monella/labinformatica</a>).</li> </ol>

### PROGRAMMA

ORE	Lezioni
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione del corso</li> <li>• L'informatica umanistica: uno sguardo d'insieme</li> <li>• Gli algoritmi (L'ora del codice)</li> </ul>

## PROGRAMMA

<b>ORE</b>	<b>Lezioni</b>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>•La modellizzazione</li><li>•Creiamo un modello minimale di un testo: i charset</li><li>•Il markup testuale. Markup dichiarativo e procedurale. HTML, SGML e XML</li><li>•La Text Encoding Initiative (TEI)</li><li>•EpiDoc</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>•I corpora testuali greco-latini</li><li>•Tokenization</li><li>•Liste di frequenza, indici, concordanze</li><li>•Distant reading</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• La lemmatizzazione. Ricerche di string matching vs. ricerche lemmatizzate. Ricerche booleane</li><li>• Linguistica computazionale (Lemmatizzazione, PoS Tagging e Treebanking)</li></ul>
4	<p>Ricerca bibliografica: i repertori bibliografici, gli OPAC, la bibliografia disponibile online</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•Le convenzioni della scrittura accademica: Funzioni avanzate di videoscrittura (titoli e sommari, note a pie' di pagina, riferimenti incrociati)</li><li>•Le convenzioni della scrittura accademica: come citare opere classiche e bibliografia; lo Harvard Style per le citazioni bibliografiche</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Applicazioni a storia, beni culturali e archeologico</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>• Applicazioni digitali in ambito filologico</li></ul>
<b>ORE</b>	<b>Esercitazioni</b>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>•Esercitazioni in vista delle prove d'esame</li></ul>