



**ISTITUTO TECNICO TECNOLOGICO  
"P. L. NERVI - G. GALILEI"**

Viale Padre Pio da P. snc - 70022 ALTAMURA

Cod. Mec. BATL07000T

Presidenza 080 3149864

Segr. ITG 080 3147459 - Segr. ITIS 080 3147426 - Fax 080 3144161

[www.nervigalilei.gov.it](http://www.nervigalilei.gov.it)

Circ. int. n. 321

Altamura, lì 13 maggio 2019

Al Presidente del Consiglio di Istituto  
Prof.ssa PETRASSI Erminia  
Sede

Componenti del Consiglio di Istituto  
Sede

Ai Sig.ri Docenti  
ITT - "P.L. NERVI - G. GALILEI"  
Proprie Sedi

Al DSGA  
Al Personale Amm.vo, Ass.te tecnico e Collaboratore scolastico  
Proprie sedi

Alle studentesse e agli studenti dell'Istituto  
Proprie Sedi

Alle studentesse e agli studenti dei CORSI SERALI  
Sede

Ai Sig.ri GENITORI Rappresentanti nei Consigli di Classe  
Sede

Alle studentesse e agli studenti dei CORSI SERALI  
Sede

All'ALBO della scuola  
Al Sito Web della scuola

**Oggetto:** Partecipazione dell'ITT "Nervi-Galilei" alla Notte dei Musei - Museo Nazionale Archeologico di Altamura. **INVITO.**

**Evento**

*Sabato 18 maggio 2019, alle ore 18,00, in occasione della giornata "La notte dei Musei", il Museo archeologico nazionale di Altamura, in collaborazione con l'ITT "P.L. NERVI - G. GALILEI" di Altamura, con l'ing. Antonio ANELLI, organizza un incontro dal titolo*

*“Tradizione e futuro, la comunicazione e le nuove tecnologie”. Saranno illustrate alcune tecniche di ripresa virtuale e fotogrammetriche con l'utilizzo dei droni, in grado di restituire la visione di aree archeologiche, parchi, ricostruzioni di reperti.*

Con nostra nota del 13 maggio 2019 si è confermata la disponibilità dell'ITT “Nervi-Galilei” alla manifestazione “La notte dei musei 2019”, prevista per sabato 18 maggio 2019, presentando la mostra “L'uomo di Altamura – Storie di quotidiana bellezza”.

### **Il nostro lavoro**

Mostra interattiva sull'Uomo di Altamura.

Indirizzi di studio coinvolti: Informatica, Telecomunicazioni, Chimica.

Docenti Referenti: Prof. Vincenzo Ciccimarra, Prof. Vito Cornacchia, Prof. Carlo Scarati, Prof.ssa Irene Caponio.

Esposizione a cura dei docenti, delle studentesse e degli studenti presso il Museo Archeologico Statale di Altamura, nell'ambito dell'iniziativa la Notte dei musei prevista per il giorno 18 maggio 2019:

- Sculture di ombre sull'evoluzione dell'uomo;
- Immagine 3D dell'uomo di Altamura;
- Ologramma interattivo del cranio dell'Uomo di Altamura;
- Distributore automatico di pensieri letterari.

### **Sculture di ombre sull'evoluzione dell'uomo**

Il nostro percorso della mostra inizia con le sculture di ombre che ripercorrono l'evoluzione dell'uomo. Le sculture sono state realizzate dal prof. Vito Cornacchia in carta pesta leccese e, se opportunamente illuminate, l'ombra che si viene a formare disegna un'immagine.

La prima ombra rappresenta **l'australopiteco Lucy**. È l'ominide più famoso mai ritrovato e la sua scoperta è stata fondamentale per disegnare l'evoluzione della nostra specie. Gli australopitechi sono un genere estinto di primati della famiglia degli ominidi, che si ritiene appartenente alla linea evolutiva dell'uomo. Gli australopitechi apparvero all'incirca 4 milioni di anni fa fino ad estinguersi circa 2 milioni di anni fa.

La seconda ombra rappresenta un Uomo di Neanderthal, è un ominide strettamente affine all'Homo sapiens che visse nel periodo compreso tra i 200 000 e i 40 000 anni fa. Appartiene alla stessa specie del nostro uomo di Altamura.

La terza e ultima ombra rappresenta un uomo Sapiens Sapiens, l'uomo moderno apparso circa 35.000 anni fa. Il suo nome significa uomo molto sapiente o uomo molto intelligente. L'uomo Sapiens Sapiens rappresentato è il nostro imperatore Federico II di Svevia.

### **Immagine 3D dell'uomo di Altamura**

Foto 3D dell'abside dell'uomo di Altamura, foto 3D che permette di ammirare l'Uomo di Altamura nel suo magnifico contesto senza ricorrere a nulla ma solo con i nostri occhi senza l'ausilio di specifici occhiali o visori, realizzata con la tecnica lenticolare.

La stampa lenticolare è una tecnologia in cui un materiale lenticolare è usato per ottenere immagini che danno l'illusione della profondità. In particolare in questa foto ci sono 50 distinti livelli di fuoco. Questa tecnologia risale alla fine dell'800, ma si è decisamente evoluta negli ultimi anni grazie all'utilizzo del computer per l'elaborazione delle immagini, e all'adozione di tecniche di stampa più accurate e sofisticate. La tecnica lenticolare utilizza le proprietà di rifrazione e riflessione della luce quando attraversa un materiale plastico trasparente zigrinato.

L'effetto 3D si basa sulla possibilità di far vedere all'occhio sinistro un'immagine diversa rispetto a quella vista dall'occhio destro: in questa maniera riusciamo a ricreare nella nostra immagine la parallasse (cioè la variazione della posizione apparente di un corpo quando viene guardato da due punti di vista distinti). È proprio grazie alla parallasse che gli esseri umani percepiscono gli oggetti in 3D. In questo caso sono indirizzate su ogni occhio 25 immagini diverse.

### **Ologramma interattivo del cranio dell'Uomo di Altamura**

Il display olografico utilizzato permette di manipolare il cranio dell'uomo di Altamura mettendo da parte occhiali digitali e caschetti. È possibile afferrare la ricostruzione del cranio dell'uomo di Altamura, vederlo da ogni angolazione, ammirarlo rigirandolo come se fosse tra le nostre mani.

### **Distributore automatico di pensieri letterari**

Applicazione client-server che permette ai visitatori di stampare casualmente pensieri letterari.



IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof. Vitantonio PETRONELLA