



La Fabbrica

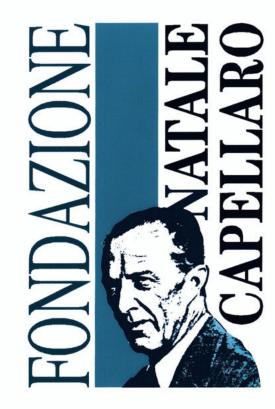
dei ${f T}$ alenti



DAL 2008

Dal 2008 la Fondazione Natale Capellaro promuove

- la cultura tecnico-scientifica,
 con particolare indirizzo alle scuole, ai bambini e ai giovani
- l'uso ragionato delle nuove tecnologie avvalendosi di un Laboratorio-Museo
- Il passaggio della memoria del passato
- le relazioni fra le diverse generazioni
- lo sviluppo e l'intraprendenza dei giovani
- come decifrare il nuovo mondo del lavoro







NATALE CAPELLARO



LA COLLEZIONE

Natale Capellaro, grazie al proprio genio di progettista e alla propria tenacia, da semplice operaio diventa Direttore Generale Tecnico dell'Olivetti e ingegnere ad honorem, un percorso segnato da valori di estrema attualita' e di stimolo per le giovani generazioni.

La collezione permanente del Museo puo'
contare su 1.500+ oggetti, tra cui alcune vere rarita'.
Puo' attingere da archivi esclusivi e racconta la storia della
Olivetti attraverso i prodotti che l'hanno resa una delle grandi
vicende industriali del Novecento, riconosciuta e acclamata in tutto il
mondo.

Nel corso degli anni il museo è cresciuto in maniera "additiva": nuove esperienze e nuove sezioni sono state aggiunte mano a mano che venivano trovate nuove risorse.



CATALOGO

Attività realizzabili in presenza presso la nostra sede ad Ivrea, fuori sede oppure in modalità online per tutte le fasce d'età



COMPUTER ESSENTIALS

Attività online di comprensione e supporto alle nuove tecnologie

INTRODUZIONE ALL'USO DELLE TECNOLOGIE

COMPUTER ESSENTIALS

Dai 7 ai 12 anni

Comprendere la tecnologia attraverso racconti, suoni, immagini ed esperienze pratiche

Attraverso concetti come metodo scientifico, problem solving, pensiero computazionale, coding si acquisisce la consapevolezza necessaria per un buon uso del tablet e del computer.



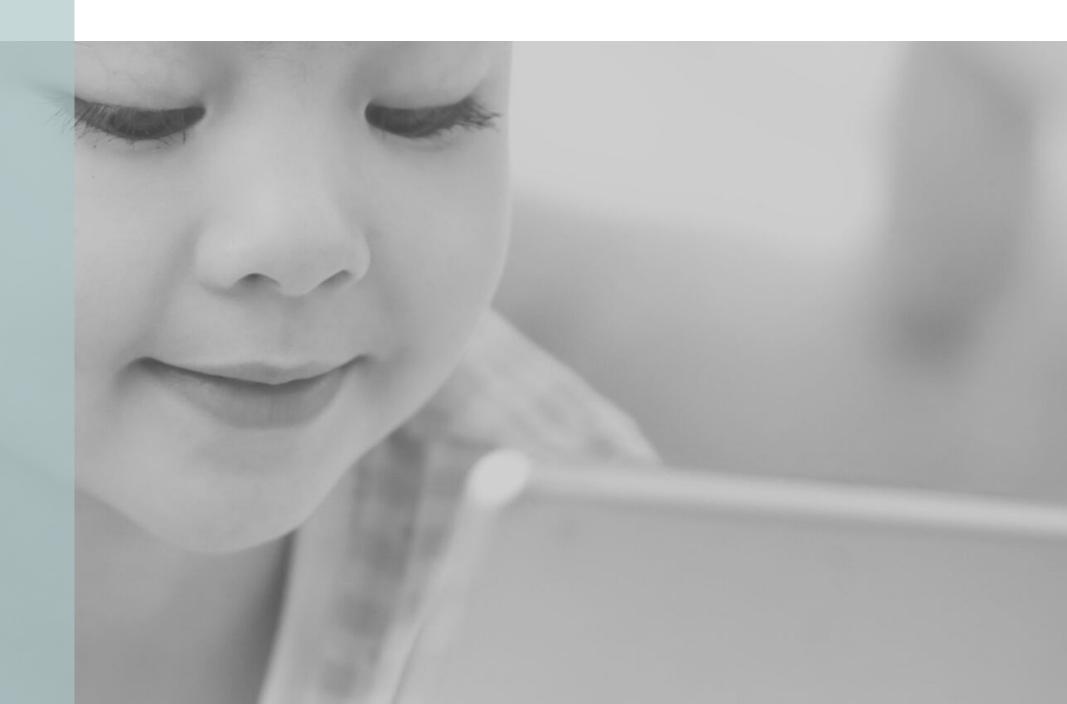
GOOGLE SUITE FOR EDUCATION

COMPUTER ESSENTIALS

Dai 7 ai 12 anni

Comprendere al meglio tutto il pacchetto GSuite per una migliore organizzazione e consapevolezza della DAD

Avvicinamento alla GSuite partendo dai concetti di Account e Log in fino all'esplorazione di tutte le potenzialità offerte dagli strumenti di comunicazione e collaborazione informatica.



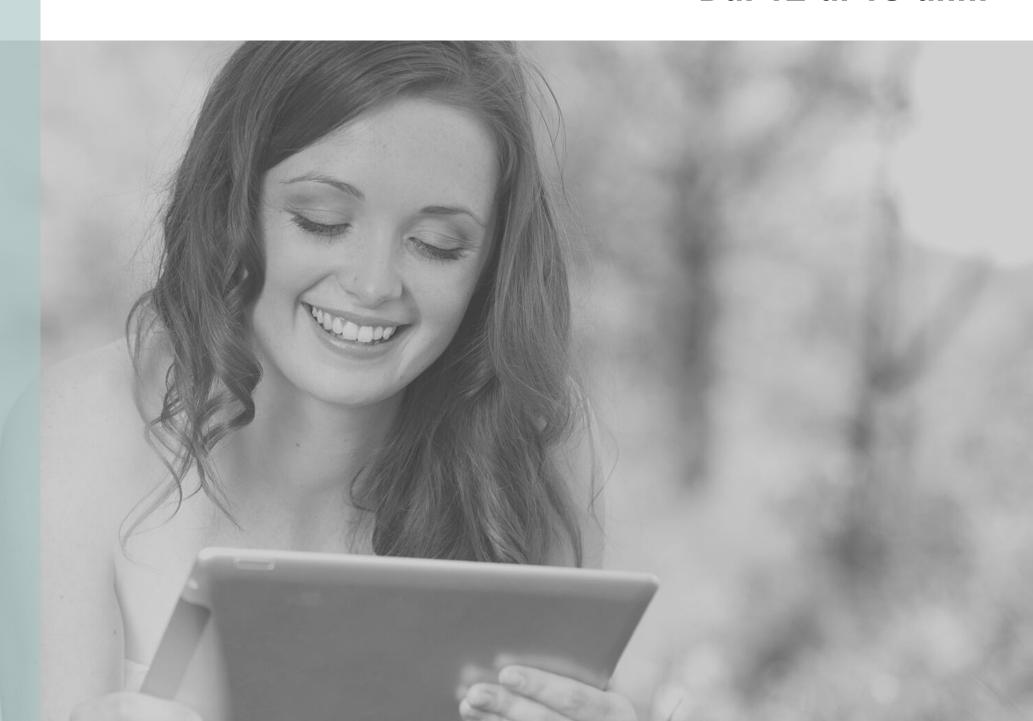
DAL CODING ALLA SAGGEZZA DIGITALE

COMPUTER ESSENTIALS

Dai 12 ai 18 anni

Conoscere e comprendere le tecnologie dell'informazione e della comunicazione

Un corso per conoscere le tecnologie dell'informazione e di orientamento verso una maggior consapevolezza del suo significato e di come si possono mettere a disposizione le proprie competenze digitali.





CREATIVITY

Attività online o in presenza creative e veicolare a specifiche competenze

IL MURO PARLANTE

CREATIVITY

Dai 5 ai 12 anni

Attraverso la narrazione di storie legate alla Olivetti si sviluppa un dipinto murale su carta utilizzando pigmenti naturali

Un corso sul colore e sulla comunicazione visiva. Dalla preparazione dei pigmenti fino alla rappresentazione di storie e aneddoti legati a grandi nomi della Olivetti.



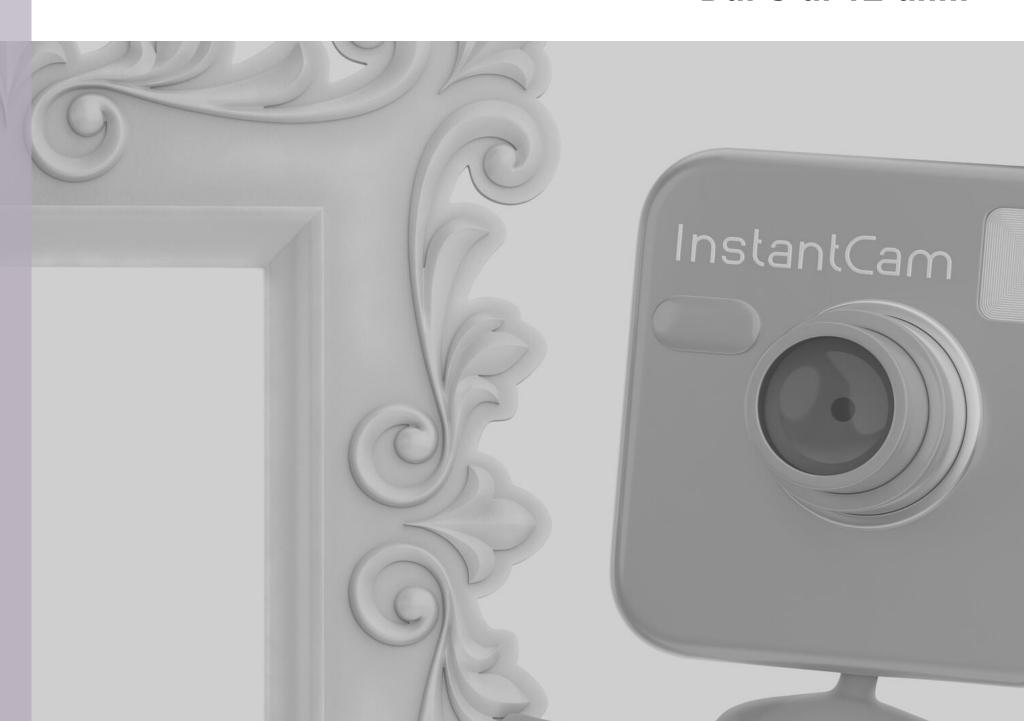
LA FABBRICA DELLE STORIE

CREATIVITY

Dai 5 ai 12 anni

Creare brevi film d'animazione con la tecnica dello stop motion

Un corso di sperimentazione dal vivo in cui si coniugano le attività di disegno a mano libera guidati ed esercizi di lettura e ascolto in lingua inglese. Adattabile a seconda del target d'età e grado di conoscenza della lingua.



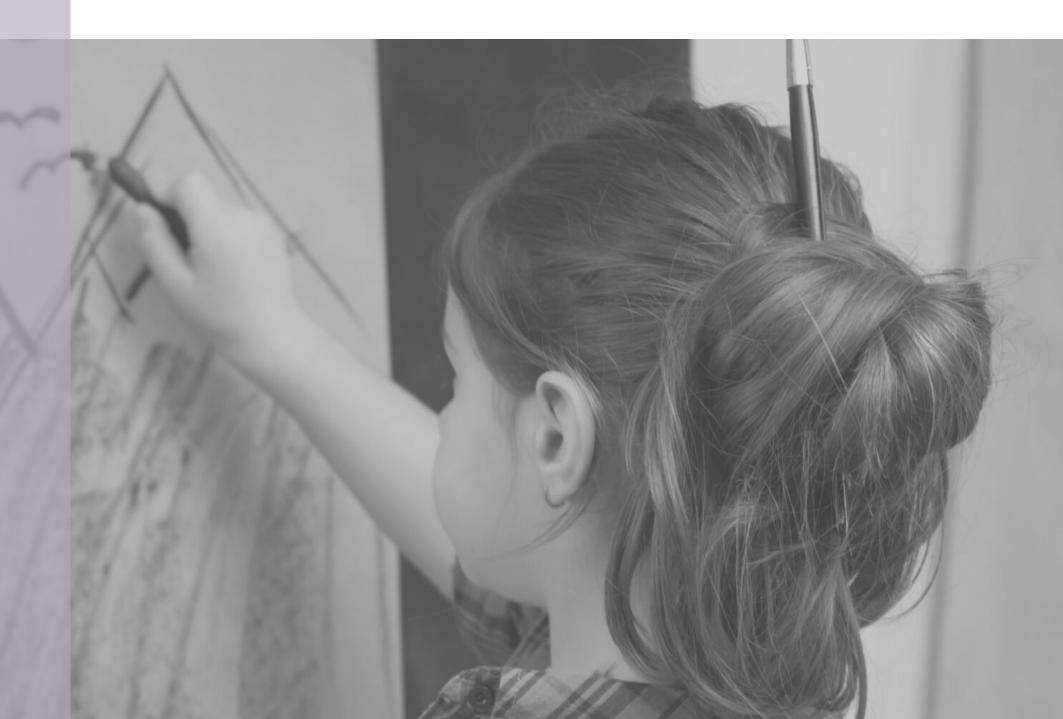
SKETCHBOOK CREATIONS

CREATIVITY

Dai 7 ai 12 anni

Disegnare a mano libera imparando l'Inglese

Un corso di sperimentazione dal vivo in cui si coniugano le attività di disegno a mano libera guidati ed esercizi di lettura e ascolto in lingua inglese. Adattabile a seconda del target d'età e grado di conoscenza della lingua.



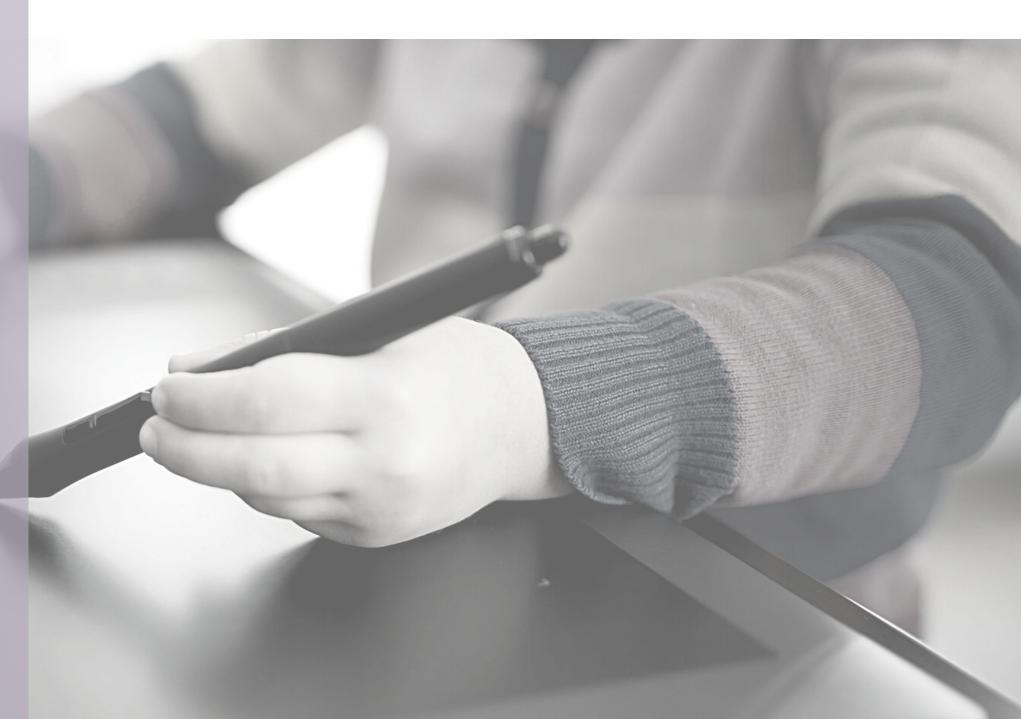
DISEGNO DIGITALE

Disegnare open source attraverso la conoscenza della matematica e della geometria

Un corso di sperimentazione dal vivo con software open source durante il quale, attraverso numeri e forme geometriche, si imparano le basi del disegno e si apprendono i concetti di grafica e disegno digitale.

CREATIVITY

Dai 7 ai 12 anni





SPECIAL EXPERIENCE

Attività online o in presenza STEAM

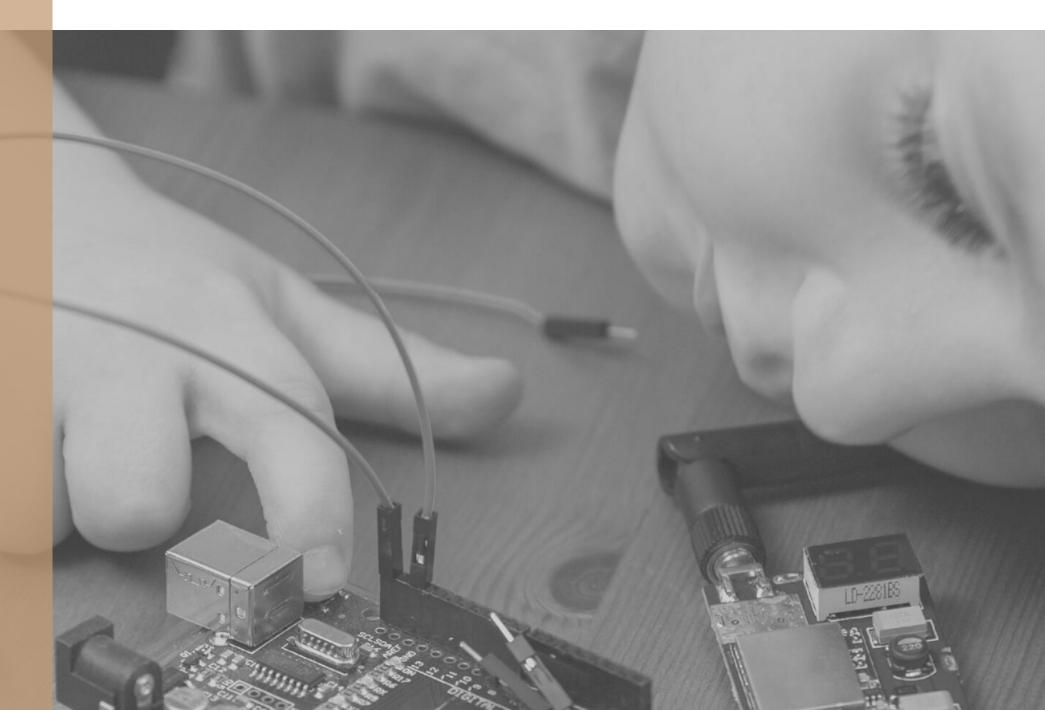
ARDUINO KIDS

Progettata e sviluppata a Ivrea questa scheda hardware consente di essere programmata per molteplici funzioni in modo semplice

Un corso di introduzione al mondo dell'elettronica e di sperimentazione sula scheda Arduino. Indicato per chi desidera sperimentare sulla scheda partendo dalle basi e dalle funzioni più semplici come la creazione e programmazione di un interruttore crepuscolare.

SPECIAL EXPERIENCE

Dagli 8 ai 12 anni



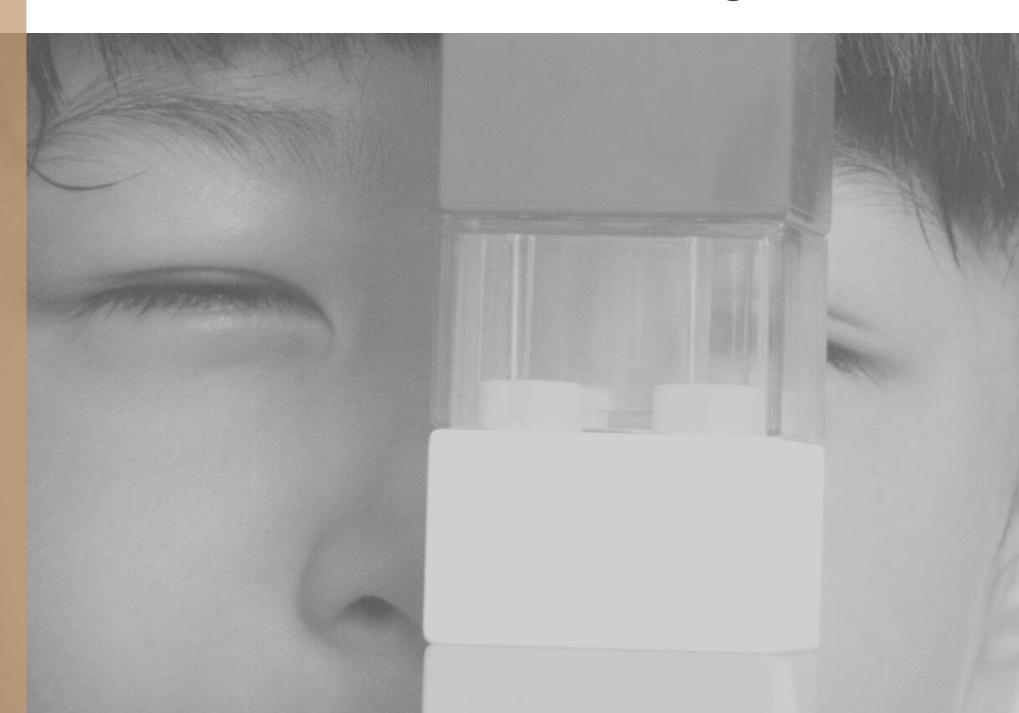
SPECIAL EXPERIENCE

Dagli 8 ai 12 anni

FLASH3D KIDS

Scoprire l'affascinante mondo della stampa 3D e provare a modellare insieme un disegno tridimensionale

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D. Attraverso semplici passaggi si crea un oggetto in 3D e si affronta un percorso legato al mondo della stampa. Il modello verrà infine stampato e spedito a casa con la Tecnologic@mente in a box!



FLASH3D TOY DESIGN

Scoprire l'affascinante mondo della stampa 3D per creare un gioco o un oggetto di merchandising!

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D. Attraverso semplici passaggi si crea un oggetto in 3D e si affronta un percorso legato al mondo della stampa. Il modello verrà infine stampato e spedito a casa con la Tecnologic@mente in a box!

SPECIAL EXPERIENCE

Dagli 12 ai 18 anni



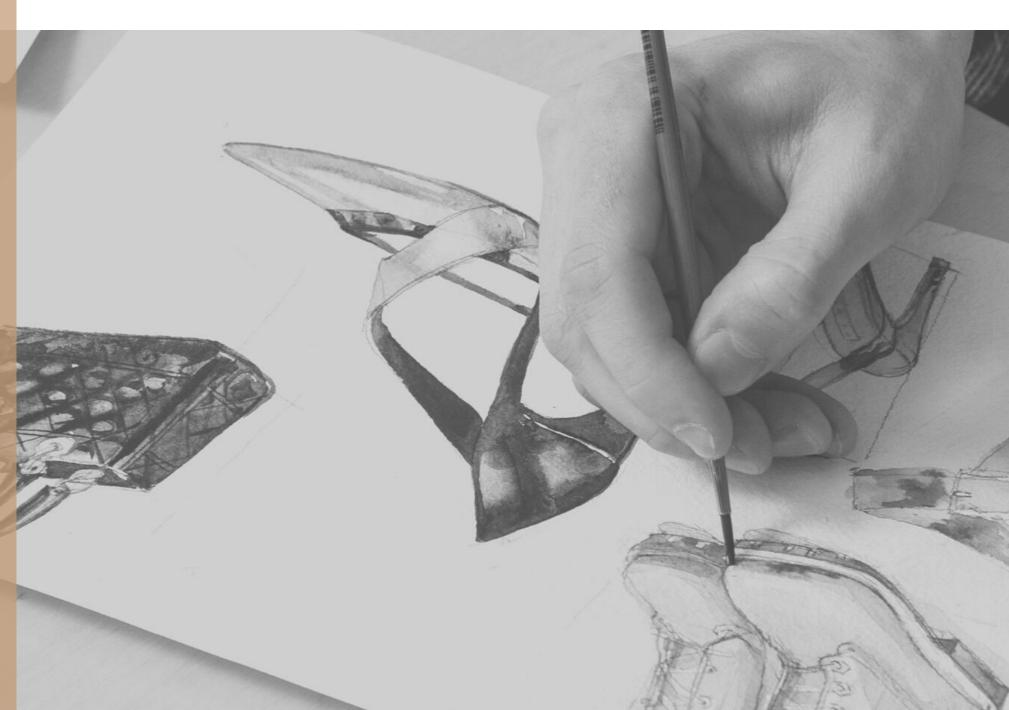
FLASH3D FASHION DESIGN

Scoprire l'affascinante mondo della stampa 3D per creare una collezione di moda.

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D. Attraverso semplici passaggi si crea un oggetto in 3D che diventa il filo conduttore di una proposta di moda! Il prototipo viene stampato e spedito attraverso la Tecnologic@mente in a box.

SPECIAL EXPERIENCE

Dagli 12 ai 18 anni





OLIVETTI EXPERIENCE

Attività online o in presenza per tutti

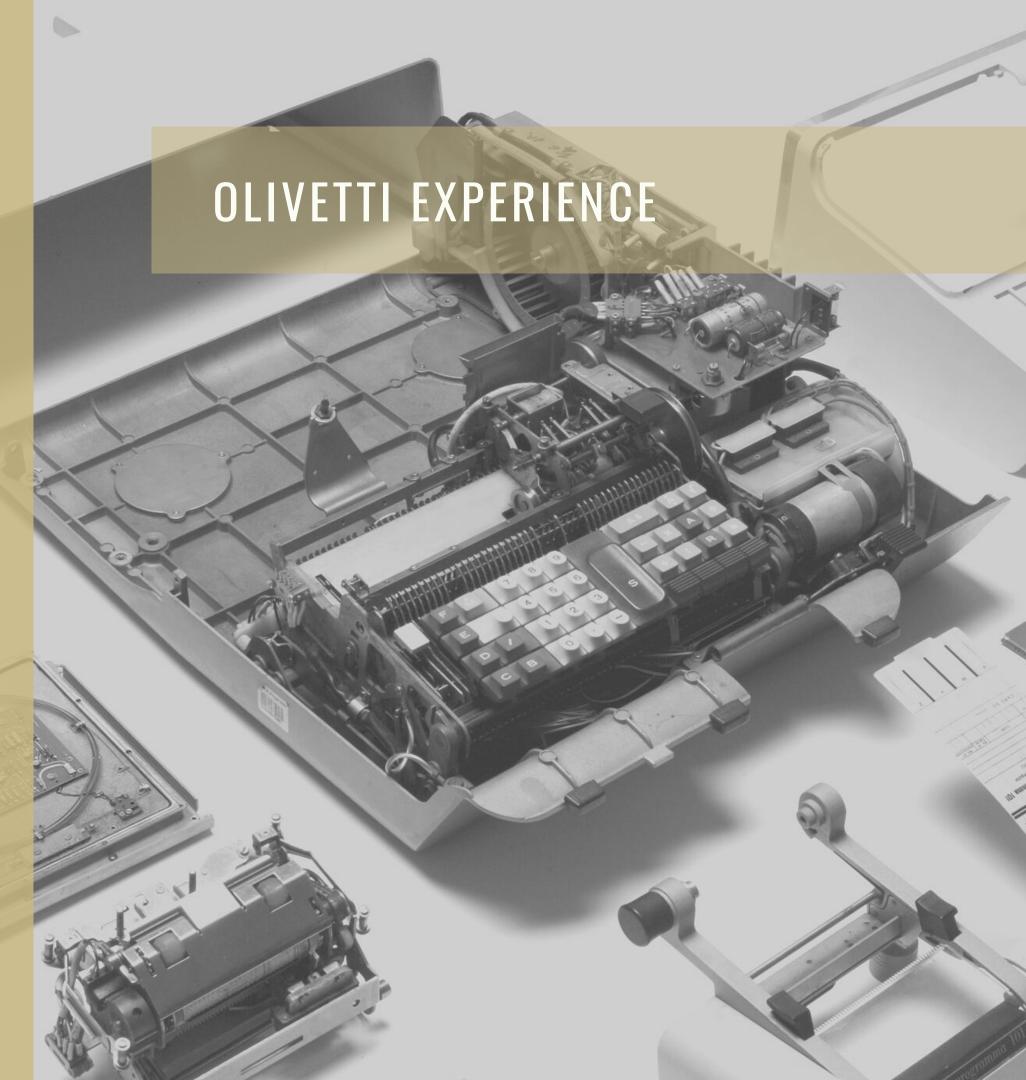
PROGRAMMA 101 IL SOGNO DIVENTA REALTA'

Con un Team di eccezione guidati dal suo inventore Gastone Garziera alla scoperta del primo personal computer della Storia

Un'attività in cui è consentito metter mano nelle macchine e interagire con esse.

La Programma 101 come non l'avete mai vista e tutte le sue potenzialità insieme alla scheda Arduino.

Il team che insieme a Gastone Garziera introduce ai giovani l'importanza del saper fare in un mondo in continua evoluzione.



STORIA OLIVETTIANA INTERATIVA

Un'attività culturale online per conoscere gli aspetti più importanti della storia olivettiana e le sue ricadute sul presente

Raccontata da uno storico attraverso un percorso virtuale, sonoro e visivo, utile a comprendere le radici di questa vicenda e fornire spunti e riflessioni sul pensiero innovatore di Adriano Olivetti.



LE PASSEGGIATE: CON L'AUTORE, CON TACCUINO E PENNELLI

Passeggiate nel cuore delle Architetture olivettiane

Una passeggiata nel cuore del sito Unesco in compagnia dello storico Marco Peroni, utile a comprendere le radici di questa vicenda e a fornire spunti e riflessioni sul pensiero innovatore di Adriano Olivetti. La passeggiata con taccuino e pennelli, in compagnia di un'artista, consente invece di catturare, attraverso la tecnica dell'acquerello, gli scorci più belli e interessanti attraverso cinque tappe fondamentali del percorso.



EDITING GRAFICO

Impostare una grafica per ogni evenienza, saper creare attraverso pochi semplici passaggi un'opera personale

Un corso di sperimentazione dal vivo di disegno digitale e fotoritocco artistico, con software open source, durante il quale vengono fornite tutte le basi per realizzare opere grafiche. Con uno speciale percorso a tema Olivetti su richiesta.



LE MANI PENSANTI

Allestimento temporaneo presso il Polo di Scienze Infermieristiche

Attraverso "Le mani pensanti" Tecnologic@mente vuole trasmettere fondamentalmente due cose: la storia della Olivetti (i valori, la cultura, i prodotti) e una nuova idea di lavoro (intesa più come lavoro, tenace intrapresa, vocazione, disponibilità a coltivare passioni e abilità). Intende farlo attraverso i cinque prodotti Olivetti e i pannelli formativi che costituiscono un percorso semplice e una mostra itinerante in grado di raggiungere scuole e aziende.

La mostra porta con sè numerose cartoline colorate, ognuna delle quali riporta (e promuove) un valore olivettiano.

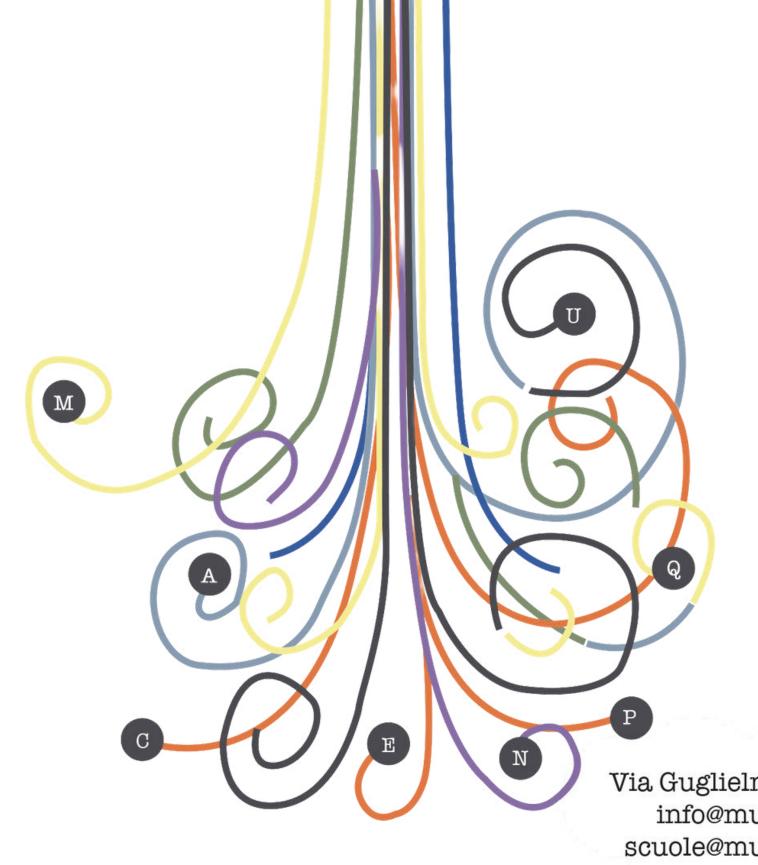
Durante il 2021 è possibile visitare la mostra su prenotazione presso il Polo di Scienze Infermieristiche di Ivrea.



Un museo di idee e l'innovazione Olivetti direttamente a casa tua!



Scopri di cosa si tratta su www.museotecnologicamente.it



Via Guglielmo Jervis 11, Ivrea (To) info@museotecnologicamente.it scuole@museotecnologicamente.it

Seguici su www.museotecnologicamente.it







