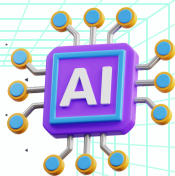


Catalogo Didattico 2024-2025



Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI



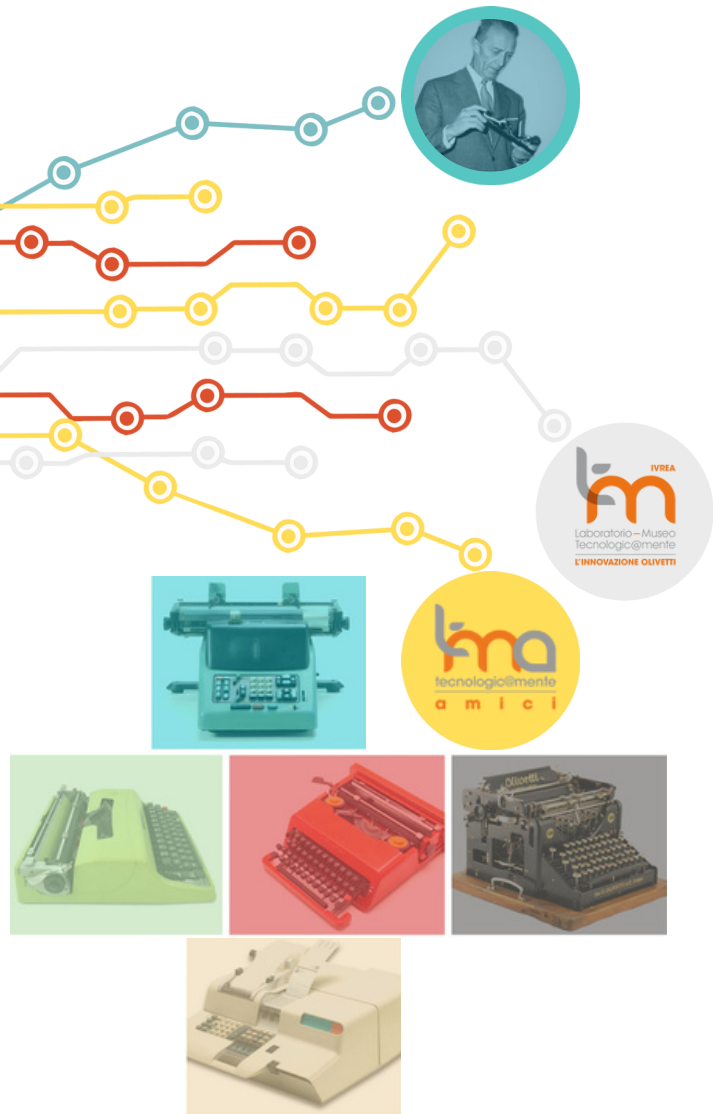
La Fabbrica



dei Talenti

Partner culturale di





LA FONDAZIONE NATALE CAPELLARO

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

Dal 2008 la Fondazione Natale Capellaro ETS promuove:

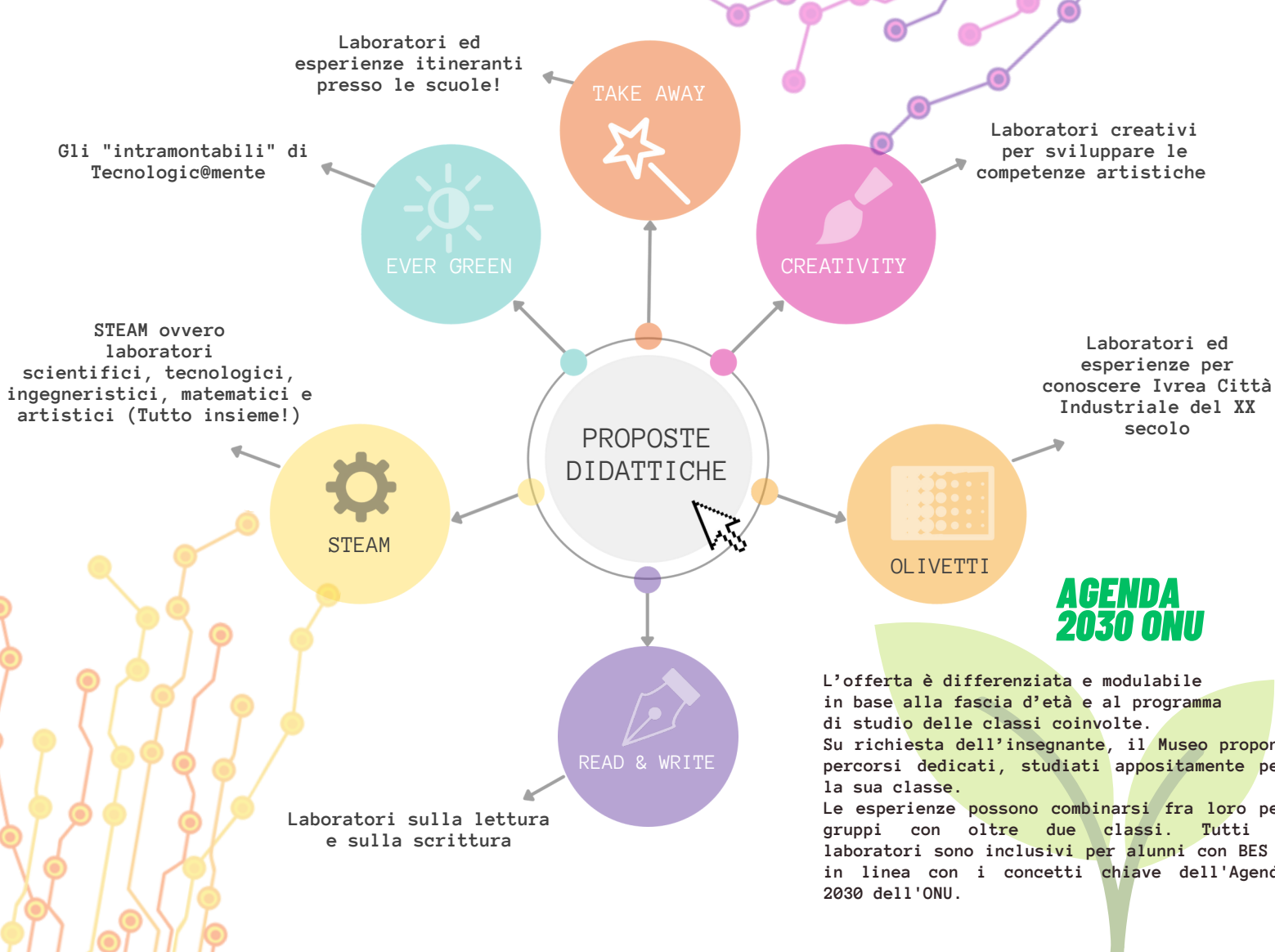
- la cultura tecnico-scientifica in particolare rivolta alle scuole e ai giovani
- l'uso ragionato delle nuove tecnologie grazie ad un Laboratorio
- il passaggio della memoria del passato grazie ad una Collezione permanente
- le relazioni fra le diverse generazioni
- lo sviluppo e l'intraprendenza dei giovani
- come interpretare il nuovo mondo del lavoro

IL LABORATORIO MUSEO TECNOLOGICAMENTE

La collezione del Museo può contare su 1.500 oggetti, tra cui alcune vere rarità. Può 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.

Le nostre macchine sono visibili e a volte anche utilizzabili grazie alla presenza di un Laboratorio di restauro che si prende cura di ogni nostro prodotto e dedica un servizio di intervento anche agli utenti esterni.

Il Laboratorio-Museo Tecnologico@mente è gestito dalla Fondazione Natale Capellaro ETS e da un gruppo di volontari "Tecnologic@mente Amici" che collaborano nella gestione quotidiana del Museo.



AGENDA 2030 ONU

L'offerta è differenziata e modulabile in base alla fascia d'età e al programma di studio delle classi coinvolte. Su richiesta dell'insegnante, il Museo propone percorsi dedicati, studiati appositamente per la sua classe. Le esperienze possono combinarsi fra loro per gruppi con oltre due classi. Tutti i laboratori sono inclusivi per alunni con BES e in linea con i concetti chiave dell'Agenda 2030 dell'ONU.

• EVER GREEN

- DA EUCLIDE A MOEBIUS: VERSO LA QUARTA DIMENSIONE
- IL FIRMAMENTO DI ALLAH!
- DALLA PIETRA ALLA MACCHINA DA SCRIVERE
- TROPPIA TRIPPA PER LA TRUPPA. PAROLE AL TRITATUTTO!
- NUMERABILANDIA. DAL SASSOLINO AL BIT
- PIXELART
- I GIGANTI DI FERRO E IL FANTASMA DALLE MILLE ORECCHIE

• CREATIVITY

- IL MURO PARLANTE
- PUZZLE NATURA
- LA FABBRICA DELLE STORIE
- LO SPARTITO GENIALE
- SOUND DESIGN
- TO BEE AT HOME: UNA CASA PER LE API!

• STEAM

- STAMPA 3D
- LA PALESTRA DEL PENSIERO
- ARDUINO
- VIDEOGAMES
- INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SAGGEZZA DIGITALE

• OLIVETTI

- PROGRAMMA 101 IL SOGNO DIVENTA REALTA'
- UNA FABBRICA TRASPARENTE
- IL GIRO DEL MAAM IN 80 ALBERI
- STORY MAP UNESCO: CACCIA AI TESORI OLIVETTI
- IL SELFIE PARLANTE

• READ & WRITE

- POESIE NASCOSTE
- MA CHE TYPO! INVENTA IL TUO FONT
- PATCHWORK BOOKS: NARRARE CON LE STOFFE

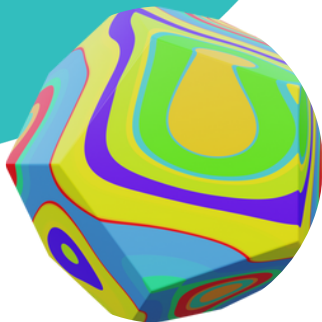
• TAKE AWAY

- IL MURO PARLANTE
- PIXELART
- LA FABBRICA DELLE STORIE
- MA CHE TYPO! INVENTA IL TUO FONT

• VISITE GUIDATE

- VISITA AL MUSEO
- VISITA AL MUSEO SPECIALE DESIGN
- VISITA CON LETTURE ANIMATE
- VISITA GUIDATA AL MAAM IN COLLABORAZIONE COL VISITOR CENTRE DI IVREA





AVANTI C'E' POSTO! DA EUCLIDE A MOEBIUS: VERSO LA QUARTA DIMENSIONE

Approfondire il mondo della "geomagia" armandosi solo di righello, colla e forbici. L'obiettivo è creare grandi molecole di carta partendo da piccoli atomi policromi.

Dagli 8 ai 10 anni

IL FIRMAMENTO DI ALLAH

Primi passi a ritroso, da destra verso sinistra, per ammirare la bellezza dell'alfabeto moresco. In marcia, per esplorare la rigogliosa vegetazione di questa lingua antichissima: radici che ramificano in una miriade di forme e di colori.

Dagli 8 ai 10 anni



DALLA PIETRA ALLA MACCHINA DA SCRIVERE

Questo laboratorio attraverso richiami alla storia, alla geografia, all'etimologia, ripercorre l'esaltante evoluzione della scrittura, consentendo agli alunni di provare la stessa emozione degli archeologi, facendo loro prima decifrare, e quindi scrivere, quei caratteri di tante migliaia di anni fa: geroglifici egizi, cunei mesopotami e ideogrammi del celeste impero.

Dai 7 ai 10 anni

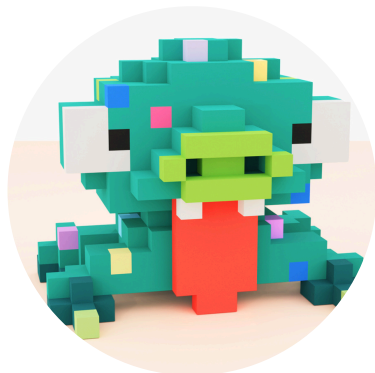
EVER GREEN

Gli intramontabili
di Tecnologic@mente

TROPPIA TRIPPA PER LA TRUPPA. PAROLE AL TRITATUTTO!

A differenza dei linguaggi "artificiali" per poter "dialogare" con le macchine, soprattutto elettroniche, ogni linguaggio "umano" può vantare invece un'antichissima "polisavola". Attraverso questo laboratorio si scopre l'affascinante mondo dei mutamenti fonetici giocando con l'enigmistica: logogrifi, anagrammi, palindromi, acrostici, rebus...

Dagli 8 ai 10 anni



PIXELART

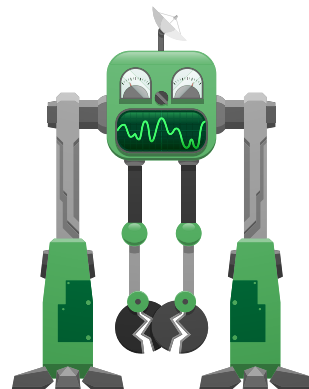
Cosa sono i pixel e cos'è un'immagine digitale? Lo scopriremo insieme attraverso le opere della pixelart, realizzando una pittura "a pixel" con speciali timbri e giocando con uno speciale programma al computer.

Dai 5 ai 10 anni

NUMERABILANDIA. DAL SASSOLINO AL BIT

La parola calculus in latino significa "sassolino". Gli alunni tramite questo laboratorio ripassano il calcolo decimale grazie all'uso del pallottoliere, imparando ad "annodare" i numeri su cordicelle colorate (il quipu) per "scrivere" la loro data di nascita.

Dagli 8 ai 10 anni



I GIGANTI DI FERRO E IL FANTASMA DALLE MILLE ORECCHIE

Un insolito spettacolo musicale che invita ad usare i sensi per percepire una transizione storica.

L'incontro con un cantastorie viaggiatore spazio-temporale, che racconta ai bambini l'impatto della tecnologia sulla società nel passaggio dal mondo analogico al mondo digitale, tra curiosi abitanti di mondi antichi e moderni, suoni e silenzi, attività manuali e musicali... e consigli per gli insegnanti!

Dai 7 ai 10 anni



IL MURO PARLANTE

**AGENDA
2030 ONU**

Un viaggio nella Storia per approfondire l'importanza della comunicazione e delle Arti Visive. Attraverso la lettura e l'ascolto di una storia, gli alunni sviluppano un dipinto preparando pigmenti, organizzati in piccoli gruppi. Il laboratorio creativo che per eccellenza adotta il metodo del Cooperative Learning.

Dai 6 ai 10 anni

LA FABBRICA DELLE STORIE

Dallo storyboard alla realizzazione di un cartone animato collettivo. La tecnica dello stop motion e graphic motion attraverso una mini fabbrica portatile dotata di luci a led e webcam incorporata.

Dai 6 ai 10 anni



PUZZLE NATURA

**AGENDA
2030 ONU**

Ispirato alla natura incontaminata dell'artista torinese Piero Gilardi, racchiusa in piccole porzioni tutte diverse nella serie dei "Tappeti natura", realizzata a partire dal 1966. Un modo per scoprire la natura e attraverso l'arte sensibilizzare ad avere più rispetto per l'ambiente e la Terra.

Dai 6 ai 10 anni

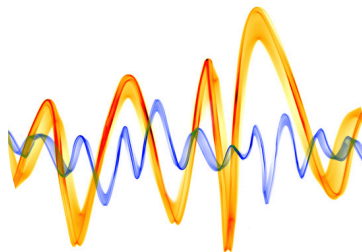
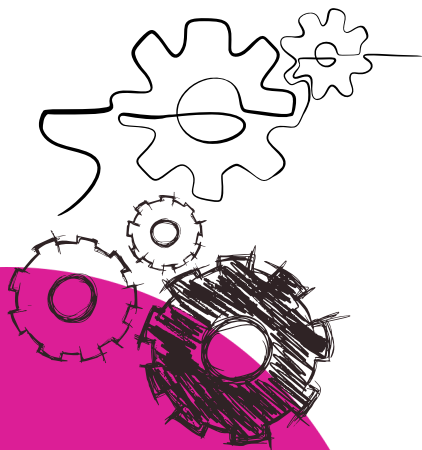
CREATIVITY

Laboratori creativi
per sviluppare le
competenze artistiche

LO SPARTITO GENIALE

Creare storie con leve, ingranaggi, meccanismi. Ogni pezzo può diventare una nota, un suono, un personaggio a cui dare voce. Macchine in disuso non più riparabili vengono dismesse e i pezzi diventano forme bellissime di recupero per la creazione di nuove storie e un curioso spartito.

Dai 5 ai 7 anni



SOUND DESIGN

Il Design del suono è l'arte e la pratica di creare tracce sonore per molteplici necessità. Creiamo insieme tracce audio con il computer (LMMS) e con l'ausilio di strumenti MIDI.

Dagli 8 ai 14 anni

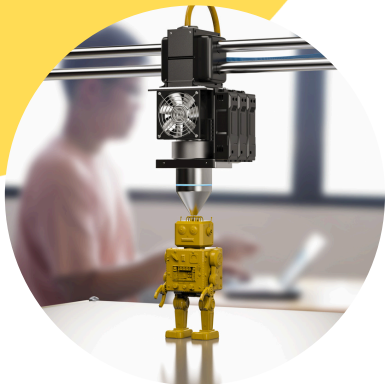


AGENDA
2030 ONU

TO BEE AT HOME: UNA CASA PER LE API

Cos'è un alveare? Come vivono le api? Perché sono essenziali per il nostro pianeta? Capiamo l'importanza del lavoro e della vita delle api, attraverso un viaggio nella scienza e nella biologia per comprendere molti aspetti delicati legati al tema della sostenibilità ambientale e degli equilibri del pianeta. Infine costruiamo e personalizziamo una piccola arnia da portare a scuola!

Dagli 8 ai 12 anni



STAMPA 3D BASE

Scoprire l'affascinante mondo della stampa 3D e modellare un disegno tridimensionale con Tinkercad. Attraverso semplici passaggi si comprende il processo di stampa 3D. Infine si modella e si stampa un oggetto in 3D per la classe!

Dagli 8 ai 12 anni

STAMPA 3D AVANZATO

Laboratorio interattivo sulla grafica 3D e sulla stampa 3D, con esperienza di disegno su Tinkercad e/o Blender, in base al livello di competenza raggiunta. Con modellazione delle forme e con prove di stampa semplici.

Dai 12 ai 19 anni



LA PALESTRA DEL PENSIERO

Un laboratorio creativo per capire le basi del Coding. Creiamo un diario scientifico in cui appuntiamo i risultati degli esperimenti e di tutti i giochi pratici. Partendo dalla quotidianità e facendo un pò di giochi con Scratch comprendiamo l'algoritmo e alleniamo la mente!

Dai 7 ai 10 anni

STEAM

Ovvero laboratori
scientifici,
tecnologici,
ingegneristici,
matematici e
artistici
(Tutto insieme!)

ARDUINO BASE

Programmare per molteplici funzioni in modo semplice e creativo! Un laboratorio di introduzione al mondo dell'elettronica e di sperimentazione sulla scheda Arduino. Sperimentiamo sulla scheda partendo dalle basi e dalle funzioni più semplici come i giochi di luci con i led o la creazione di un interruttore crepuscolare.

Dai 12 ai 19 anni



Arduino è nostro partner
e sostenitore!



ARDUINO AVANZATO

I ragazzi che già conoscono Arduino potranno esplorare il mondo della robotica, imparando come utilizzare la scheda per progetti più ambiziosi, come bracci robotici e l'integrazione con ulteriori tecnologie.

Dai 12 ai 19 anni



ALVIK ARDUINO!

Arduino Alvik è un nuovissimo robot tutto made in Italy, piccolo ma potente, sicuro, perfetto per più piccoli. Alvik ti consente di esplorare con facilità l'entusiasmante mondo della programmazione e della robotica. Alvik può anche disegnare un circonferenza perfetta o un disegno scelto da te!

Dai 9 ai 14 anni

**SOLO DI
VENERDI!**

VIDEOGAMES

Un'esperienza di modellazione 3D con Blender per imparare a disegnare e animare un personaggio in 3D, utile per lo sviluppo di videogiochi o speciali film d'animazione.

Dai 12 anni ai 19 anni

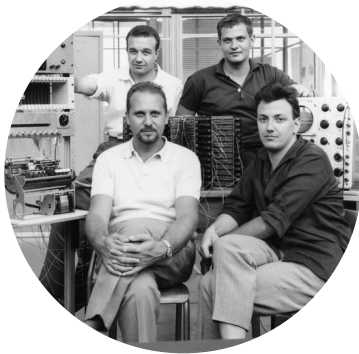


INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SAGGEZZA DIGITALE

Tecnologia umanizzata, pappagalli stocastici e gli inganni del marketing. Un approfondimento interattivo per conoscere alcuni aspetti nascosti della tecnologia e del suo impatto sulla società, con esercitazioni nella "palestra dell'etica".

Dai 12 ai 19 anni

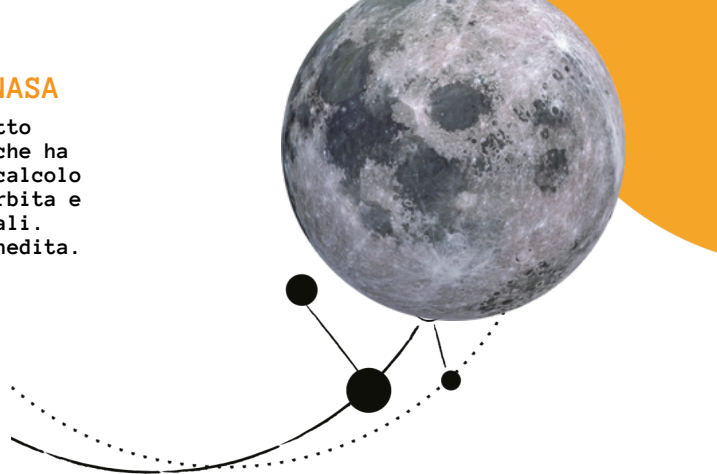




PROGRAMMA 101 SPECIALE NASA

Approfondimento in aula sul progetto NASA del 1968 e la Programma 101 che ha svolto un ruolo fondamentale nel calcolo delle manovre di cambiamento di orbita e rendez-vous delle navicelle spaziali. Con contributi e documentazione inedita.

Dai 14 anni in su



PROGRAMMA 101: IL SOGNO DIVENTA REALTÀ'

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

Dai 14 anni in su



"In principio fu una linea" 2024
ritratto di Gastone Garziera
Acquerello di Emanuela Giulietti

OLIVETTI

Laboratori e esperienze
per conoscere Ivrea Città
Industriale del XX secolo

IL GIRO DEL MAAM IN 80 ALBERI

Una passeggiata nella Core Zone Unesco con taccuino e pennelli che consente di conoscere e catturare, attraverso lo studio degli alberi e della vegetazione, il significato delle architetture e della filosofia olivettiana.

Dai 7 ai 12 anni



STORY MAP UNESCO: CACCIA AI TESORI OLIVETTI

La Story Map a fumetti raccoglie informazioni e viene utilizzata come strumento interattivo e attivo per passeggiare lungo Via Jervis e nella Core Zone Unesco. Una caccia al tesoro per individuare preziosi oggetti storici collocati nella città con una visita speciale al Visitor Centre di Ivrea.

Dai 7 ai 12 anni

UNA FABBRICA TRASPARENTE

Il racconto degli aspetti più importanti della storia Olivettiana, tra aneddoti, storie vere e personaggi illustri, passeggiando tra le architetture della core zone Unesco e immaginando un futuro utopico ma possibile.

Dai 14 anni

IL SELFIE PARLANTE

I ragazzi con i loro smartphone sperimenteranno in chiave etica, creativa e controllata una ricerca fotografica fra le architetture e i prodotti olivettiani. L'obiettivo è tornare al museo per progettare un editing fotografico per una rivista che documenterà tutta l'esperienza vissuta.

Dai 12 ai 14 anni





MA CHE TIPO: INVENTA IL TUO FONT!

Come sono nate le lettere dell'alfabeto? Dagli animali egizi alla tastiera del nostro computer attraverso l'immaginazione. Tra penne e QR code ognuno potrà contribuire all'evoluzione della scrittura inventando il proprio font!

Dagli 8 agli 11 anni

POESIE NASCOSTE

Annerire le parole che non servono per mettere in evidenza quelle che ci piacciono. Partendo da pagine di libri, vecchie riviste o articoli di giornale chiunque potrà dare vita a dei piccoli capolavori che attraverso parole, segni e colori daranno voce anche alle emozioni più nascoste.

Dai 7 ai 12 anni



PATCHWORK BOOKS: NARRARE CON LE STOFFE

I patchworks con le stoffe consentono di creare libri fatti a mano di rara bellezza e soprattutto di inventare storie lasciandosi ispirare dalle trame e dai colori di ogni singolo pezzo. Nascono veri e propri libri sensoriali!

Dai 6 ai 10 anni

READ & WRITE

Laboratori sulla
lettura e sulla
scrittura



VISITA GUIDATA

Un tour di un'ora al museo fra le macchine per conoscere la Olivetti: una delle più avvincenti vicende industriali del Novecento, che ha saputo coniugare profitto e solidarietà, impresa e cultura, produzione e bellezza.

Una storia unica, impressa in tutti i prodotti che ne hanno fatto la fortuna nel mondo.

Per tutti

VISITA SPECIALE DESIGN

Un tour speciale con un esperto di storia Olivetti. Un ricco percorso svolto per metà visita e metà racconto in aula con speciali contributi audio e video.

Per tutti



NOVITA'

Su richiesta è possibile realizzare un tour tematico in compagnia di un esperto dell'Associazione Archivio Storico Olivetti

VISITE CON LETTURE ANIMATE

Lecture animate per raccontare la storia di Olivetti con speciali tute blu e segreti da scoprire.

Dai 5 ai 9 anni

VISITE GUIDATE

Scegli la visita
...e se vuoi abbinala a
un laboratorio!

Associazione

ARCHIVIO
STORICO
OLIVETTI



VISITE GUIDATE AL MAAM
(MUSEO A CIELO APERTO
DELL'ARCHITETTURA MODERNA)
IN COLLABORAZIONE COL
VISITOR CENTRE DI IVREA

Visita guidata alle architetture
del Patrimonio Unesco di Ivrea
Città Industriale del XX secolo.

Per tutti



La Fondazione è partner culturale di Ivrea Città Industriale del XX secolo



Laboratorio Museo Tecnologico@mente
Ex Fonderie Olivetti



Ci trovate a Ivrea in via Giuseppe di Vittorio 29 a 350 metri dalla stazione ferroviaria di Ivrea (5 minuti a piedi!!)
A pochi passi è visitabile il Visitor Centre di Ivrea.
Nei pressi del museo troverete bar, ristoranti e giardini per poter trascorrere in relax la pausa pranzo.

TARIFFARIO A STUDENTE

Laboratorio didattico per la scuola dell'infanzia e Primaria	7 euro
Laboratorio didattico per la scuola Secondaria di I e II grado	10 euro
Attività ALL DAY (Laboratorio didattico + visita o passeggiata)	15 euro
Visita guidata al museo	7 euro
Visita guidata al MAAM o Una fabbrica trasparente	10 euro
Attività take away (in trasferta presso la scuola)	10 euro

Docenti accompagnatori e alunni con disabilità certificate sono esenti dal pagamento.

Dopo la conferma di prenotazione via mail verrà inviato un modulo da compilare da parte dei docenti.

Per esigenze speciali o per un pacchetto personalizzato contattateci al

327.3699382 oppure su info@museotecnologicamente.it

Partner

Un ringraziamento a tutti i nostri partner che supportano l'attività della Fondazione!



Cantina 366



FEDERAZIONE NAZIONALE
MAESTRI DEL LAVORO