

IVREA

Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI



ivrea
RELAZIONALE, L'UTILE DI
"THE 80" CENTURY"
MULTIPLYING IN THE WORLD

ICONA
THE FUTURE IS BACK HOME

**Catalogo
didattico**
2020-2021

Cos'è Tecnologic@mente

Un Laboratorio rivolto prima di tutto alle scuole e alle nuove generazioni. Giochi, esperimenti, attività per imparare assieme la grande lezione olivettiana: la tecnica è uno strumento al servizio della persona, della sua sensibilità, della sua natura unica e irripetibile. Tecnologic@mente propone servizi didattici rivolti principalmente alle scuole, in cui la dimensione educativa e quella ludica convivono in armonia. Tema privilegiato è la tecnologia, la sua storia, l'impatto dell'innovazione sulla vita quotidiana, più in generale la sua conoscenza per un utilizzo maturo e consapevole. 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 Laboratorio Museo propone percorsi dedicati, studiati appositamente per la sua classe.

Tipologie di laboratori

Nel cuore del sito Unesco

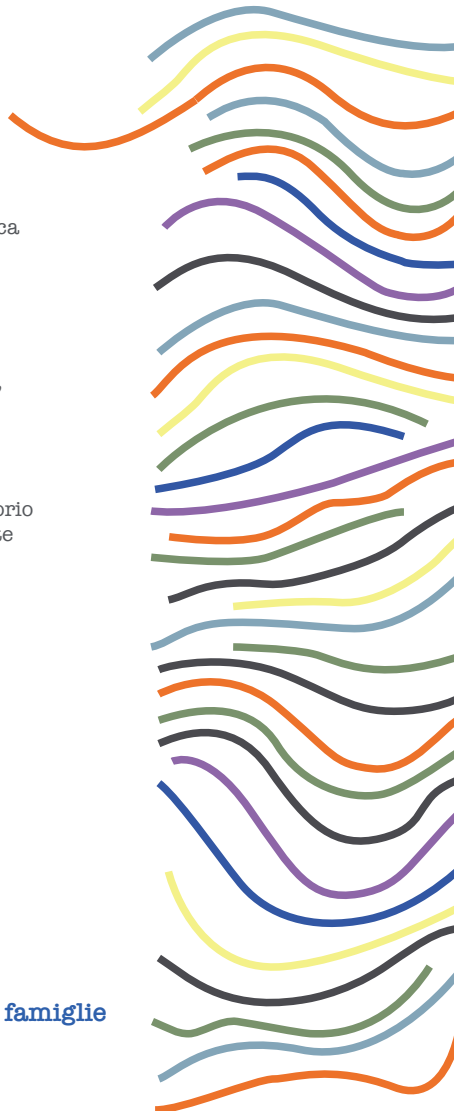
Online o in presenza

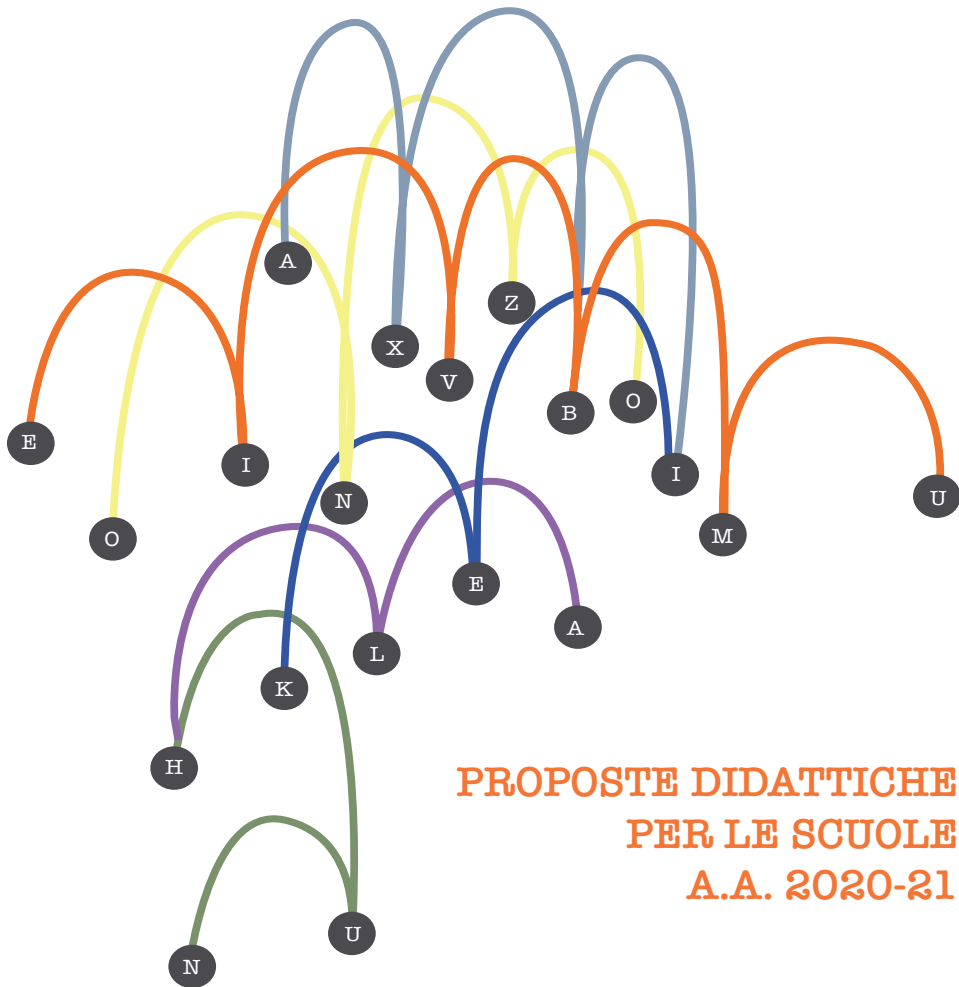
Icona Accademy

Itineranti e presso le scuole

I più richiesti in aiuto alle scuole

Attività di supporto informatico per scuola e famiglie





**PROPOSTE DIDATTICHE
PER LE SCUOLE
A.A. 2020-21**

N EL CUORE DEL SITO UNESCO

Le passeggiate

- Storia olivettiana, passeggiata con l'attore
- Workshop con taccuino e pennelli

Tour online dedicati

- Storia olivettiana, percorso interattivo con l'attore modalità online
- Workshop con taccuino e pennelli, percorso interattivo con l'artista modalità online

Esperienze full immersion

- Tour online "passeggiata con l'attore" e una giornata ad Ivrea con intervista finale
- Workshop con taccuino e pennelli, percorso interattivo con l'artista modalità online e una giornata ad Ivrea con esperienza di pittura
- Esperienza capovolta di Tecnologic@mente: i cambi di prospettiva e gli esercizi di stile

O NLINE O IN PRESENZA

Workshop tematici online o in Icona Academy

- Flash3D
- Editing grafico, l'arte in digitale per una nuova forma di museo
- Manifesti e Comunicazione Visiva: quando le parole incontrano le immagini
- Letteratura potenziale "Te la do io, la regola"
- Dal coding alla saggezza digitale

2

3

4

5

6

7

8

9

0

I

N

D

I

C

E

I

ICONA ACCADEMY

Workshop in Icona Academy

- Programma 101 e intervista al team
- Arduino
- Il mio primo robot con arduino
- Flash3D

I

ITINERANTI E PRESSO LE SCUOLE

Laboratori itineranti

- La tuta blu: viaggio nel tempo
- Il selfie parlante
- In fuga col can(n)one

I

PIÙ RICHIESTI

In aiuto alle scuole

- Il taccuino di Camillo
- Il muro parlante
- La fabbrica delle storie

Nel cuore del sito Unesco

Le passeggiate

STORIA OLIVETTIANA. PASSEGGIATA CON L'ATTORE

Un'attività culturale proposta agli studenti di natura artistica per far conoscere loro, fra emozione e divertimento, gli aspetti più importanti della storia olivettiana e le sue possibili ricadute positive sul presente. Marco Peroni, storico e attore riconosciuto a livello nazionale, interpreta dal vivo alcuni brani tratti dai suoi libri dedicati alla storia olivettiana: dalla graphic novel "Adriano Olivetti. Un secolo troppo presto" (Edizioni BeccoGiallo, Premio Miglior Sceneggiatura al Festival Internazionale del Fumetto – COMICON 2012) al libro "Ivrea. Guida alla Città di Adriano Olivetti" (Edizioni di Comunità, Roma/Ivrea 2016), utilizzando l'architettura olivettiana come "quinta naturale" della sua performance. Si tratta, dunque, di una proposta d'autore originale strutturata in quattro diverse stazioni, che si distingue da ogni proposta formativa tradizionale (lezione frontale all'aperto di carattere didattico o visita guidata di carattere turistico).

In caso di indisponibilità di Marco Peroni, la recitazione dei testi sopraccitati sarà a cura dell'attore Claudio Bovo.

Durata: 3 ore in presenza

Target: scuola secondaria di I e II grado

WORKSHOP CON TACCUINO E PENNELLI

La passeggiata con taccuino e pennelli prevede l'osservazione e la conoscenza di tutti quegli elementi e quelle soluzioni paesaggistiche che sono state progettate, grazie al contributo intellettuale di Adriano, in armonia con le fabbriche nascenti. Alberi centenari che raccontano la bellezza di un paesaggio e sullo sfondo le officine ICO che dialogano con essi nella loro veste bianca ed elegante. I ragazzi sono invitati dall'artista canavesana, Emanuela Giulietti, a cambiare il punto di vista della passeggiata, esaminando soprattutto il paesaggio naturalistico e abbozzando sulle pagine di uno sketchbook, con acquerelli e matite, le prospettive e gli scorci più interessanti.

Durata: 3 ore in presenza

Target: 4°/5° anno scuola primaria, secondaria di I e II grado

Tour online dedicati

STORIA OLIVETTIANA. PERCORSO INTERATTIVO CON L'ATTORE MODALITÀ ONLINE

Un'attività culturale proposta agli studenti di natura artistica per far conoscere loro, fra emozione e divertimento, gli aspetti più importanti della storia olivettiana e le sue possibili ricadute positive sul presente. Marco Peroni, storico e attore riconosciuto a livello nazionale, interpreta dal vivo alcuni brani tratti dai suoi libri dedicati alla storia olivettiana: dalla graphic novel "Adriano Olivetti. Un secolo troppo presto" (Edizioni BeccoGiallo, Premio Miglior Sceneggiatura al Festival Internazionale del Fumetto – COMICON 2012) al libro "Ivrea. Guida alla Città di Adriano Olivetti" (Edizioni di Comunità, Roma/Ivrea 2016), utilizzando l'architettura olivettiana come "quinta naturale" della sua performance. Si tratta, dunque, di una proposta d'autore originale strutturata in quattro diverse stazioni, che si distingue da ogni proposta formativa tradizionale (lezione frontale all'aperto di carattere didattico o visita guidata di carattere turistico).

Il webinar proposto sulla piattaforma ZOOM potrà garantire una lezione ad hoc fruibile a distanza per tutti gli istituti interessati.

In caso di indisponibilità di Marco Peroni, la recitazione dei testi sopracitati sarà a cura dell'attore Claudio Bovo.

Durata: 1 ora e mezza su Zoom

Target: scuola secondaria di II grado

WORKSHOP CON TACCUINO E PENNELLI MODALITÀ ONLINE

Il workshop con taccuino e pennelli prevede l'osservazione e la conoscenza di tutti quegli elementi e quelle soluzioni paesaggistiche che sono state progettate, grazie al contributo intellettuale di Adriano, in armonia con le fabbriche nascenti. Alberi centenari che raccontano la bellezza di un paesaggio e sullo sfondo le officine ICO che dialogano con essi nella loro veste bianca ed elegante. I ragazzi sono invitati da un'artista canavesana a cambiare il punto di vista della passeggiata, esaminando soprattutto il paesaggio naturalistico e abbozzando sulle pagine di uno sketchbook, con acquerelli e matite, le prospettive e gli scorci più interessanti.

Il webinar consente di comprendere l'itinerario del sito UNESCO attraverso una lezione d'arte dedicata alle prospettive e agli elementi decorativi più interessanti. Il webinar propone anche alcune basi per l'utilizzo dell'acquerello e una serie di studi e di bozzetti che potranno essere realizzati in autonomia, con penna, matite e acquerelli.

Durata: 1 ora e mezza su Zoom

Target: scuola secondaria di I e II grado

Esperienze full immersion

TOUR ONLINE E PASSEGGIATA CON L' ATTORE - UNA GIORNATA AD IVREA CON INTERVISTA FINALE

Un proposta ibrida e completa in cui sono previsti l'incontro con l'attore in modalità online, preferibilmente nel periodo autunnale e invernale, e in previsione della primavera, la passeggiata presso le architetture olivettiane.

L'obiettivo è proprio quello di approfondire la storia olivettiana dando la possibilità di visitarne i luoghi significativi e caratteristici.

Gli studenti potranno anche essere accolti all'interno delle officine ICO e più precisamente nell'aula interattiva di Icona Accademy per riscoprire la bellezza di quei luoghi e per concludere la giornata attraverso un incontro ravvicinato e un'intervista mirata con una memoria storica, un ex olivettiano pronto a rispondere ad ogni curiosità. Agli studenti verrà chiesto di preparare un'intervista con alcune domande, sulla base di quanto appreso durante il tour online e la passeggiata, e di documentare l'esperienza attraverso fotografie ed eventuali registrazioni o filmati.

Il materiale documentato rimarrà proprietà degli studenti ma potrà essere utilizzato per la realizzazione di un breve video a fine promozionale a cura del museo Tecnologic@mente.

Questa attività di indagine, documentazione ed esperienza di scambio e di relazioni umane è un progetto esclusivo di formazione, utile per il progetto di alternanza scuola-lavoro e di grande valore di ricerca per la stesura di una tesi affine.

Durata: 1 ora e mezza su Zoom e una giornata ad Ivrea in presenza

Target: scuola secondaria di II grado

WORKSHOP CON TACCUINO E PENNELLI. PERCORSO INTERATTIVO CON L'ARTISTA MODALITÀ ONLINE

- UNA GIORNATA AD IVREA CON ESPERIENZA DI PITTURA

Una proposta ibrida e completa in cui sono previsti l'incontro con l'artista in modalità online, preferibilmente nel periodo autunnale e invernale, e in previsione della primavera, la passeggiata presso le architetture olivettiane con taccuino e pennelli. Il webinar consente di comprendere l'itinerario del sito UNESCO attraverso una lezione d'arte dedicata alle prospettive e agli elementi decorativi più interessanti. Il webinar propone anche alcune basi per l'utilizzo dell'acquerello e una serie di studi e di bozzetti che potranno essere realizzati in autonomia, con penna, matita B2 e acquerelli (consigliati: Winsor & Newton, Schmincke).

Gli studenti potranno ricevere le basi durante l'incontro online e in primavera realizzare la passeggiata che consentirà loro di mettere in campo quanto appreso.

La mattinata sarà dedicata all'accoglienza presso l'aula di Icona Accademy all'interno delle officine ICO e alla preparazione del materiale e ad eventuali suggerimenti o integrazioni.

Il pomeriggio invece sarà dedicato alla passeggiata vera e propria con l'itinerario concordato durante il webinar.

Gli studenti potranno dipingere sul posto i luoghi più belli lasciandosi ispirare dal paesaggio e dai racconti e dagli aneddoti di una memoria storica, un ex olivettiano che quei luoghi li ha vissuti davvero.

Durata: 1 ora e mezza su Zoom e una giornata ad Ivrea in presenza

Target: 4°/5° anno scuola primaria, scuola secondaria di I e II grado

L'attività è modulata e progettata a doc a seconda del target.

ESPERIENZA "CAPOVOLTA" DI TECNOLOGIC@MENTE

- I CAMBI DI PROSPETTIVA E GLI ESERCIZI DI STILE

Attraverso l'esperienza capovolta, 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 una modalità “capovolta” e creativa: gli studenti diventano le guide e noi i loro interlocutori. In questo gioco delle parti i ragazzi raccontano le sei macchine più rappresentative che, a sorpresa, compariranno nell’aula di Icona Academy.

Gli studenti sono invitati da un professionista in comunicazione ad esercitarsi nel racconto cambiando e sperimentando stili diversi (come negli “Exercices de style” di Queneau).

Attraverso un primo incontro su ZOOM viene quindi introdotto e raccontato il progetto e condiviso un kit multimediale con credenziali e password per l’accesso.

Il docente potrà a sua volta far fruire il kit ai suoi studenti.

In particolare, il kit si focalizza sulla storia delle sei macchine più rappresentative (M20, Mp1, Lettera22, Divisumma24, Programma 101, M24).

Durante la giornata ad Ivrea gli studenti realizzano la visita capovolta, di volta in volta con stili diversi e se lo desiderano filmandone i risultati.

Durata: 1 ora e mezza su Zoom e una giornata ad Ivrea in presenza

Target: scuola secondaria di II grado

Sperimentazioni ibride online e in presenza

Workshop tematici online o in Icona Academy

FLASH3D: UN CONCORSO DI IDEE

Laboratorio di progettazione e stampa 3D.

Breve introduzione al mondo delle stampanti 3D e dei Makers. Il laboratorio assumerà un carattere più tecnico o artistico a seconda dell’indirizzo d’istituto. Verranno introdotti i concetti di modellazione 3D e quello di slicing, utilizzati software quali Slic3r, Simplify3D, Netfab e programmi open source come Tinkercad. Le idee e le soluzioni saranno l’aspetto fondamentale del laboratorio. Alla fine sarà possibile la stampa di un piccolo prototipo in 3D di bassa complessità.

Il laboratorio può essere realizzato presso Icona Academy e anche in modalità online attraverso la piattaforma ZOOM.

Flash3D per la modalità online propone un concorso di idee in cui la classe dovrà modellare attraverso la guida di un tutor e il software open source Tinkercad un oggetto che corrisponda alle caratteristiche del tema.

Il progetto più idoneo e più significativo verrà stampato da Tecnologic@mente e inviato (portato a mano o spedito) alla classe come prototipo vincitore.

Durata: 3 ore in presenza/1 ora e mezza online

Target: 4°/5° anno scuola primaria, scuola secondaria di I e II grado

L'attività è modulata e progettata a doc a seconda del target.

EDITING GRAFICO, L'ARTE IN DIGITALE PER UNA NUOVA FORMA DI MUSEO: UN CONCORSO DI IDEE

Workshop di Editing Grafico condotto da una professionista del territorio. Durante il workshop, che può avvenire online oppure in presenza presso Icona Accademy, verranno trasmesse le basi del digitale sul software gratuito e open source Photopea. L'interfaccia molto simile a Photoshop consentirà agli studenti di cominciare a padroneggiare il software. Il workshop verrà condotto in due riprese lasciando la possibilità agli studenti di elaborare il loro personale progetto grafico. La seconda fase vedrà una revisione dei lavori da parte dello staff del museo e una vera e propria premiazione dell'elaborato. L'elaborato grafico verrà pubblicato sul sito internet e sui social media del museo, inoltre verrà stampato e diventerà parte del nuovo allestimento museale presso le Officine ICO.

Durata: 3 ore in presenza /1 ora e mezza su Zoom

Target: Scuola Secondaria di II grado

L'attività è modulata e progettata a doc a seconda del target

MANIFESTI E COMUNICAZIONE VISIVA: QUANDO LE PAROLE INCONTRANO LE IMMAGINI

Comunicare con le immagini, comunicare con le parole: un laboratorio che abbina il racconto della comunicazione visiva olivettiana (attraverso i suoi manifesti e delle sue collaborazioni) alla conoscenza delle basi teoriche e pratiche della comunicazione visiva di un brand, attraverso l'ideazione e la creazione di una "mini-campagna" (si raccontano e si "mettono in pratica" le due anime della comunicazione: "l'art e il copy").

Durata: 3 ore in presenza /1 ora e mezza su Zoom

Target: scuola secondaria di II grado

LETTERATURA POTENZIALE: «TE LA DO IO, LA REGOLA!»

Oulipo e Oplepo, i due opifici di letteratura potenziale in cui la letteratura e la creatività si confrontano con regole e contraintes (in vincoli), trovando libero sfogo e superando così una serie di atavici tabù: 1) “Regole e arte non vanno d’accordo”; 2) “Arte e scienza non possono coesistere”; 3) “La letteratura è una cosa seria e il gioco è una cosa per bambini”. Durante il laboratorio, i ragazzi sperimenteranno (attraverso letture ed esercizi) come, “paradossalmente”, siano proprio le regole, i vincoli e le costrizioni a sprigionare e rendere possibile il potenziale creativo e fantasioso di una lingua.

Durata: 3 ore in presenza/1 ora e mezza su Zoom

Target: scuola secondaria di I e II grado

LA TECNOLOGIA NON È UN DESTINO: VERSO UNA SAGGEZZA DIGITALE

Subire o cavalcare la rivoluzione.

Solo una conoscenza di base delle tecnologie può aiutare a mettere in discussione le tecnologie stesse e diventare consapevoli delle loro implicazioni sociali ed etiche. Un laboratorio per scegliere se diventare cittadini digitali o semplici consumatori digitali, per conoscere ed usare con saggezza le tecnologie dell’informazione e della comunicazione.

Prima parte: Conoscere le tecnologie dell’informazione

- il “reale” e il digitale, partire dalla percezione umana del mondo e capire come viene descritta dal linguaggio binario
- dal calcolatore ai moderni device
- metodo scientifico
- problem solving
- pensiero computazionale
- “coding”

Seconda parte: Saggezza digitale

- la rete (come siamo giunti alla connessione totale)
- identità digitale (come evolve la nostra identità nel mondo digitale?)
- “onlife” (come gestire la vita nel mondo iperconnesso?)
- “ethical hacker” (come mettere a disposizione della società le competenze digitali)
- “slow tech” (come orientarsi verso un’informatica buona, pulita, e giusta?)

La seconda parte sarà seguita da un confronto con la classe per comprendere il tipo e il grado di consapevolezza dei ragazzi.

In collaborazione con l'Accademia dell'hardware e del software libero "Adriano Olivetti" di Ivrea

Durata: 3 ore in presenza/1 ora e mezza su Zoom

Target: scuola secondaria di II grado

Icona Academy

Workshop Icona Academy

P101

Il laboratorio Programma 101 diventa un'occasione formativa per gli studenti di tutti gli indirizzi per conoscere questa storia unica e incredibile. Il famoso team del laboratorio di restauro mette a disposizione le proprie conoscenze, offrendo attraverso una vera e propria autopsia del primo computer da tavolo una panoramica storica e tecnica della macchina. Infine sarà possibile sfidare la P101 con il primo videogioco della storia: l'Angela Game.

Durata: 3 ore in presenza

Target: scuola secondaria di II grado

ARDUINO

Nei laboratori "Arduino Easy" e "Il mio primo robot con Arduino" saranno introdotti i concetti di elettronica e, se necessario, di programmazione, ma soprattutto sarà dato ampio spazio alla creatività e all'immaginazione.

L'obiettivo è far interagire gli alunni in maniera attiva con l'elettronica e gli strumenti informatici. Gli alunni dovranno costruire dei semplici circuiti elettronici da collegare alla scheda Arduino, quindi, utilizzando un linguaggio di programmazione di tipo grafico (Scratch), scrivere i programmi per "giocare" con i led.

Il robot verrà pensato e costruito dagli alunni con uno speciale kit di "riciclo" e potrà essere personalizzato in modo creativo.

Il robot diventerà così il teatro entro cui testare e sperimentare la scheda Arduino.

Durata: 3 ore in presenza

Target: 4°/5° anno della scuola primaria, scuola secondaria di I grado e II grado

In collaborazione con l'Accademia dell'hardware e del software libero "Adriano Olivetti" di Ivrea

FLASH3D

Breve introduzione al mondo delle stampanti 3D e dei Makers. Il laboratorio assumerà un carattere più tecnico o artistico a seconda dell'indirizzo d'istituto. Verranno introdotti i concetti di modellazione 3D e quello di slicing, utilizzati software quali Slic3r, Simplify3D, Netfab e programmi open source come Tinkercad. Da quest'anno implementando con le tavolette grafiche multimediali. Le idee e le soluzioni saranno l'aspetto fondamentale del laboratorio. Alla fine sarà possibile la stampa di un piccolo prototipo in 3D di bassa complessità.

Durata: 3 ore in presenza

Target: 4°/5° anno della scuola primaria, scuola secondaria di I e II grado

L'attività è modulata e progettata a doc a seconda del target.

I GIGANTI DI FERRO E IL FANTASMA DALLE MILLE ORECCHIE

L'incontro con un cantastorie viaggiatore spazio-temporale, che racconterà ai bambini l'impatto della tecnologia sulla società nel passaggio dal mondo analogico al mondo digitale, tra curiosi abitanti di mondi antichi e moderni e qualche consiglio per genitori e insegnanti. I bambini conosceranno i suoni reali del mondo della meccanica e li confronteranno con quelli virtuali delle nuove tecnologie, proveranno a creare una piccola catena di montaggio e scopriranno cosa si nasconde dietro i silenzi del mondo digitale.

Durata: 3 ore in presenza

Target: scuola primaria

Inoltre:

IL SELFIE PARLANTE

LA FABBRICA DELLE STORIE

MICRONINJIA: DA BLOCKLY AD ANGRY BIRDS

LA MONTAGNA DI SUONI E IL FIUME DI BIT

DALLA PIETRA ALLA MACCHINA PER SCRIVERE

GIOC@IMPARA CON PASCAL E NEPERO

NUMERABILANDIA: DAL SASSOLINO AL BIT

TROPPIA TRIPPA PER LA TRUPPA: PAROLE AL TRITATUTTO

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

IL FIRMAMENTO DI ALLAH: QUANDO LA SCRITTURA DIVENTA RICAMO

Itineranti e direttamente presso le scuole

Laboratori itineranti

LA TUTA BLU: VIAGGIO NEL TEMPO

Visita animata al museo in compagnia di un operaio in tuta blu, macchiato di olio motore, un po' scombinato e un po' confuso. È un operaio Olivetti che ha perso la memoria e continua a lavorare incessantemente per la fabbrica, all'interno del museo. Lavora e parla di Olivetti come se il tempo si fosse fermato. Si introducono così aneddoti sui personaggi per farne conoscere la storia e il pensiero rivoluzionario, sottolineando i punti di forza e la profonda innovazione attuati da Adriano. La tuta blu si può realizzare in forma di passeggiata presso via Jervis, in Icona Accademy, oppure direttamente presso le scuole.

La forma teatrale e artistica del laboratorio consente grande flessibilità e quindi le attività operative si possono realizzare anche all'aperto e sono consone al target d'età degli alunni.

Durata: 2 ore in presenza

Target: ultimo anno della scuola dell'infanzia e scuola primaria

IL SELFIE PARLANTE

Olivetti ha da sempre raccontato la storia dei suoi prodotti attraverso la fotografia e la pubblicità. Un laboratorio rivolto alla fotografia ma anche alla pubblicità e alla comunicazione delle immagini. Attraverso i concetti di immagine, icona, iconografia, riproduzione, fotografia analogica e digitale gli alunni capiranno le differenze fra queste categorie e prodotti ma anche come funziona una macchina fotografica. Infine provando ad immaginare una situazione...scatteranno autentici "selfie parlanti", maneggiando con cura e ricerca estetica una vera macchina fotografica e una vecchia polaroid. L'obiettivo è acquisire le basi del fotogiornalismo e di realizzare un vero e proprio giornale fotografico. In questa parte gli alunni impareranno ad impostare un articolo, dalla stesura alla ricerca dell'immagine coordinata. Il giornale, realizzato in piccoli gruppi, diventerà uno speciale reportage della giornata, con particolare attenzione alla storia di Olivetti e al fascino dei contenuti trasmessi dal museo.

Durata: 3 ore in presenza

Target: 4°/5° anno della scuola primaria e secondaria di II grado

IN FUGA COL CAN(N)ONE

Dalla definizione di TEMPO e RITMO fino alla nascita del canto come strumento che mette in comunicazione l'essere umano con la terra e il cielo.

Come è evoluto il concetto di memorizzazione delle melodie, dalla trasmissione orale, alla scrittura, alla registrazione meccanica e digitale.

Durante il laboratorio impareremo a cantare insieme a più voci e a conoscere il mondo della registrazione digitale utilizzando Audacity, il più diffuso audio editor OPEN SOURCE.

L'obiettivo è quello di coniugare in modo armonico il mondo analogico e quello digitale, facendo partecipare i ragazzi ad una esperienza di conoscenza del proprio strumento, condivisione, comprensione tecnologica.

Durata: 3 ore in presenza

Target: scuola primaria e secondaria di I grado

I più richiesti in aiuto alle scuole

Il tema lo scegliete voi e creativ@mente lo progettiamo noi!

Tre laboratori, fra i più richiesti nella scuola primaria e secondaria di I grado: il taccuino di Camillo, il muro parlante e la fabbrica delle storie.

Questi laboratori offrono la possibilità di supportare gli alunni su un tema affrontato in classe, favorendo un'attività creativa e innovativa attraverso nuove forme espressive. Dalla prima elementare alla terza media realizziamo un laboratorio di tre ore in classe aiutando bambini e ragazzi a comprendere meglio un argomento. L'obiettivo è quindi stimolare l'interesse verso un particolare tema. Tecnologic@mente intende portare un'attività avvincente e creativa progettata a doc per l'intera classe.

Per esempio fra le varie discipline se si volesse approfondire in Storia l'Arte in epoca romana in classe quinta, il museo potrebbe progettare un percorso a doc per realizzare un taccuino di viaggio attraverso un percorso multimediale di approfondimento e curiosità.

O ancora, se l'esigenza fosse esplorare il mondo della materia in classe terza nella disciplina di Scienze, il museo potrebbe progettare un percorso a doc per realizzare un filmato in stop motion attraverso la Fabbrica delle storie.

Per la richiesta del tema, è necessario concordare con il Museo almeno un mese prima.

IL TACCUINO DI CAMILLO

Il tema lo scegliete voi e creativ@mente lo progettiamo noi per la classe!

Quale intuizione straordinaria ha avuto Camillo Olivetti durante il suo lungo viaggio in America? Durante la passeggiata fra le architetture olivettiane, agli alunni verrà chiesto di costruire un taccuino personale e di appuntare tutti gli aneddoti e le curiosità che ritengono più interessanti. Il laboratorio viene realizzato in un percorso all'aperto, fra le architetture olivettiane di Ivrea, per conoscerne meglio la storia ed esplorarne l'immortale bellezza. Durante il percorso, gli alunni si alleneranno a “prendere appunti”, portandosi a casa un'esperienza unica e una testimonianza scritta da riprendere e approfondire durante l'anno scolastico.

IL MURO PARLANTE

Il tema lo scegliete voi e creativ@mente lo progettiamo noi per la classe!

Un viaggio avvincente nell'universo dei colori e dei pigmenti naturali. I bambini affronteranno la storia della comunicazione a partire dalla Preistoria: prima della comunicazione verbale e scritta l'uomo ha sentito il bisogno di esprimersi istintivamente con un fondamentale mezzo: la pittura. I bambini conosceranno così la storia dei colori e dei pigmenti attraverso la proiezione di bellissime opere naturali preistoriche e degli affreschi più rappresentativi giunti fino a noi.

Attraverso la lettura o l'ascolto di una storia legata alla vita di grandi personaggi della Olivetti, svilupperanno così un dipinto, lavorando organizzati in piccoli gruppi. Questo laboratorio viene sviluppato attraverso il metodo del Cooperative Learning. L'apprendimento cooperativo prevede un cambiamento del punto di vista con cui si osservano i processi di insegnamento e apprendimento; il focus si sposta sui bambini per mettere in luce le modalità e le strategie d'insegnamento, la capacità di progettazione e ideazione, di mettersi in gioco accettando nuove sfide educative, e soprattutto la volontà e l'azione di cambiamento degli insegnanti sostenuti da adeguate pratiche didattiche ed educative.

LA FABBRICA DELLE STORIE

Il tema lo scegliete voi e creativ@mente lo progettiamo noi per la classe!

L'obiettivo è quello di creare in modo artigianale un piccolo cartone animato, abbozzando uno story-board e inventando personaggi di carta e plastilina. Il tutto con una speciale fabbrica delle storie munita di webcam. Da quest'anno sarà possibile utilizzare una tavoletta grafica multimediale, con la quale i bambini potranno disegnare e creare storie imparando il principio dell'animazione attraverso la tecnica dello stop-motion. La tecnica dello stop-motion, o frame by frame, riguarda in particolare claymation (tecnica che riguarda esclusivamente l'animazione di pupazzi in plastilina) e cutout animation (genere di stop-motion bidimensionale; l'animazione viene applicata a oggetti piatti come ritagli di giornale, vestiti, ecc., creando una sorta di collage in movimento). Attraverso questo viaggio, i bambini partiranno dal presupposto che tutto ciò che si crea si può trasformare, può mutare nel tempo e può infine dirci qualcosa di nuovo e di inaspettato.

Durata: 3 ore in presenza

Target: scuola primaria e secondaria di I grado

Gli argomenti di indagine e progettazione potranno essere attinti nelle seguenti discipline:

LINGUA ITALIANA

MATEMATICA

ARTE E IMMAGINE

GEOGRAFIA

LINGUA STRANIERA

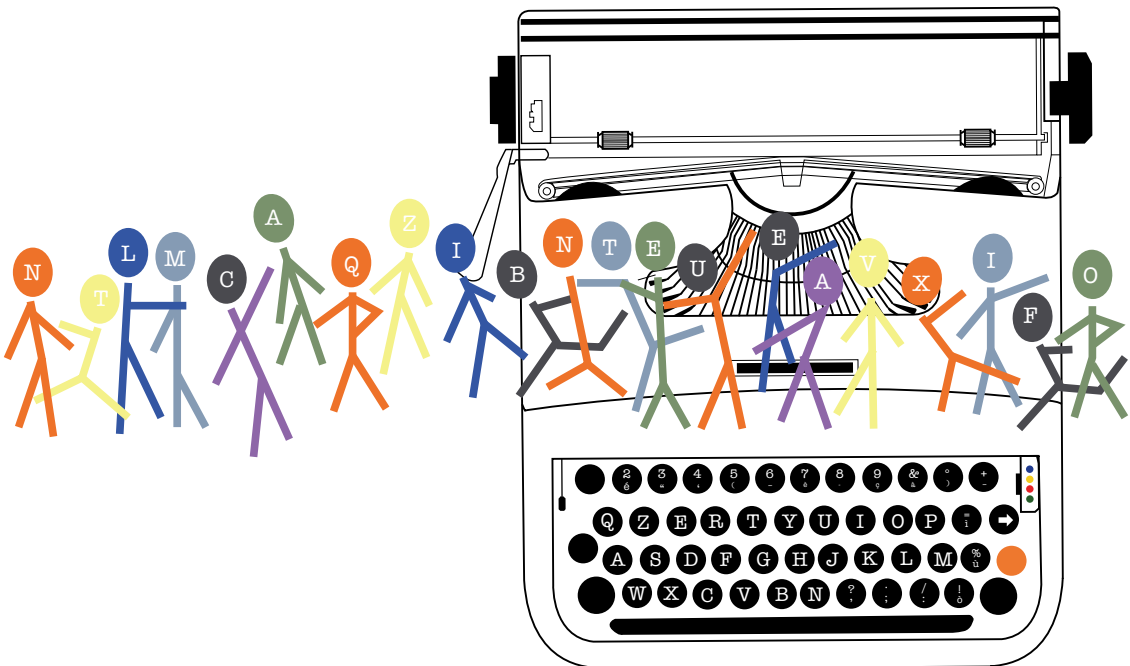
MUSICA

SCIENZE

STORIA



ATTIVITÀ DI SUPPORTO INFORMATICO PER SCUOLA E FAMIGLIE



Premessa

Ciò che è successo quest'anno con l'emergenza Covid19 e la chiusura delle scuole ha evidenziato la necessità di accelerare i tempi per una didattica collaborativa a distanza, a supporto delle lezioni tradizionali in aula ma anche capace, in caso di nuovi lockdown, di sostituire le attività in presenza per lunghi periodi.

Il Laboratorio Museo Tecnologico@mente propone dei percorsi di più lezioni per dare un supporto concreto a bambini e ragazzi in vista della ripresa del nuovo anno scolastico.

Inoltre propone un corso su G Suite per insegnanti e docenti.

Tecnologic@mente offrirà infine assistenza tecnica e metodologica per gli insegnanti e supporto tecnico alle famiglie durante il periodo di formazione.

I corsi online collaboration sono tenuti da Claudio Bovo, formatore specializzato in attività didattiche a distanza e docente certificato Google.

I corsi online creativity sono tenuti dalle professioniste Linda Antonietti e Emanuela Giulietti.

COMPUTER ESSENTIALS: INTRODUZIONE ALL'USO DELLE TECNOLOGIE

Comprendere la tecnologia attraverso racconti, suoni, immagini ed esperienze pratiche che descrivono il mondo digitale e il suo rapporto con il mondo analogico.

Attraverso concetti come metodo scientifico, problem solving, pensiero computazionale, coding, i partecipanti acquisiranno la consapevolezza necessaria per porsi le domande corrette relative all'utilizzo di smartphone, tablet, PC.

Utilizzando i vari device i partecipanti potranno imparare come gestire la vita nella realtà iperconnessa e come evolve la loro identità (in via di formazione) nel mondo digitale.

Target: scuola primaria

Modalità: 5 lezioni da 2 ore in presenza, presso Icona Accademy o direttamente a scuola

ONLINE COLLABORATION: G SUITE PER INSEGNANTI E DOCENTI

La G Suite (Google Suite for education) è un insieme di applicazioni in rete che viene/verrà utilizzata da molte Scuole per la didattica a distanza (DAD).

L'esperienza recente ci ha indicato che un approccio troppo tecnico alla materia non incontra il favore dei docenti, perché non soddisfa le loro reali esigenze.

La richiesta è di essere accompagnati nell'utilizzo pratico degli strumenti in modo da poter **COMPREDERE** come utilizzarli per **IMPLEMENTARE LA PROPRIA METODOLOGIA DIDATTICA**. In altre parole i docenti richiedono un corso di avvicinamento alla G Suite, nel quale sia possibile, immediatamente e sotto supervisione, **PROVARE E FARE**.

In questa fase è inoltre richiesto un servizio di assistenza tecnica su chiamata, per risolvere problemi concreti.

Il corso nasce per rispondere a queste esigenze.

Target: insegnanti e docenti della scuola primaria e secondaria di I e II grado

Modalità: 4 lezioni da 3 ore in presenza oppure online

ONLINE COLLABORATION: G SUITE PER STUDENTI

La G Suite (Google Suite for education) è un insieme di applicazioni in rete che viene/ verrà utilizzata da molte Scuole per la didattica a distanza (DAD).

Questo è un corso di avvicinamento alla G Suite per alunni e studenti a partire dai 6 anni.

L'obiettivo è quello di essere in grado di partecipare ad attività didattiche con la G Suite in autonomia (senza l'ausilio dei genitori, con questi ultimi in veste unicamente di supervisori).

Le prime due lezioni saranno dedicate a concetti di alfabetizzazione informatica e utilizzo saggio della tecnologia, giacché "solo la conoscenza della tecnologia ci permette di utilizzarla e non subirla".

Si partirà poi dai concetti di account e log in per giungere ad esplorare insieme le potenzialità offerte dagli strumenti di comunicazione e collaborazione offerti dalla G Suite.

Target: scuola primaria e secondaria di I grado

Modalità: 5 lezioni da 2 ore in presenza oppure online

ONLINE CREATIVITY: PROGETTAZIONE GRAFICA DI UNA RICERCA MULTIMEDIALE SINGOLA O DI GRUPPO

Google ha realizzato un tool per le presentazioni, totalmente gratuito per chiunque disponga di un account Gmail.

È molto simile a PowerPoint, per quanto riguarda il formato delle slide, ma il suo punto di forza è il lavoro di gruppo: su Presentazioni Google infatti, più persone, da remoto, possono lavorare contemporaneamente allo stesso progetto.

Durante il corso svilupperemo la progettazione grafica di una presentazione su un tema che potrà essere di supporto al bambino o al ragazzo per lo studio e per la ricerca a scuola.

Target: 4°/5° anno della scuola primaria e scuola secondaria di I grado

Modalità: 3 lezioni da 2 ore in presenza oppure online

ONLINE CREATIVITY: DISEGNO DIGITALE E FOTORITOCICO ARTISTICO SU PHOTOPEA

Photopea è un tool gratuito open source. È molto simile al famosissimo Photoshop.

Durante il corso verranno fornite le basi per realizzare un'opera grafica, attraverso il disegno digitale e il fotoritocco artistico.

I bambini si avvicineranno al mondo di Adobe attraverso un percorso online creativo che possa fornire loro gli strumenti base per arricchire il loro bagaglio culturale informatico.

Target: 4°/5° anno della scuola primaria e scuola secondaria di I grado

Modalità: 3 lezioni da 2 ore in presenza oppure online

INFORMAZIONI GENERALI

Tutte le attività in presenza in Icona Accademy hanno un costo di 9,00 euro a studente, con possibilità di pranzo al sacco in un ambiente comodo e accogliente all'interno delle Officine ICO.

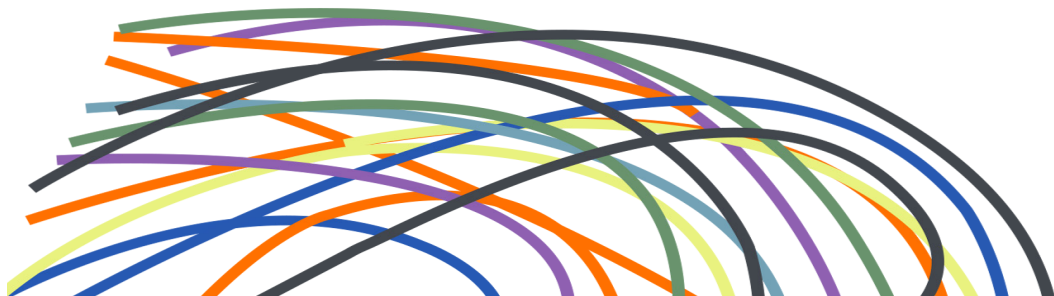
Tutte le passeggiate e workshop all'aperto hanno un costo di 7,00 euro a studente.

Tutte le attività svolte in modalità online hanno un costo di 7,00 euro a studente.

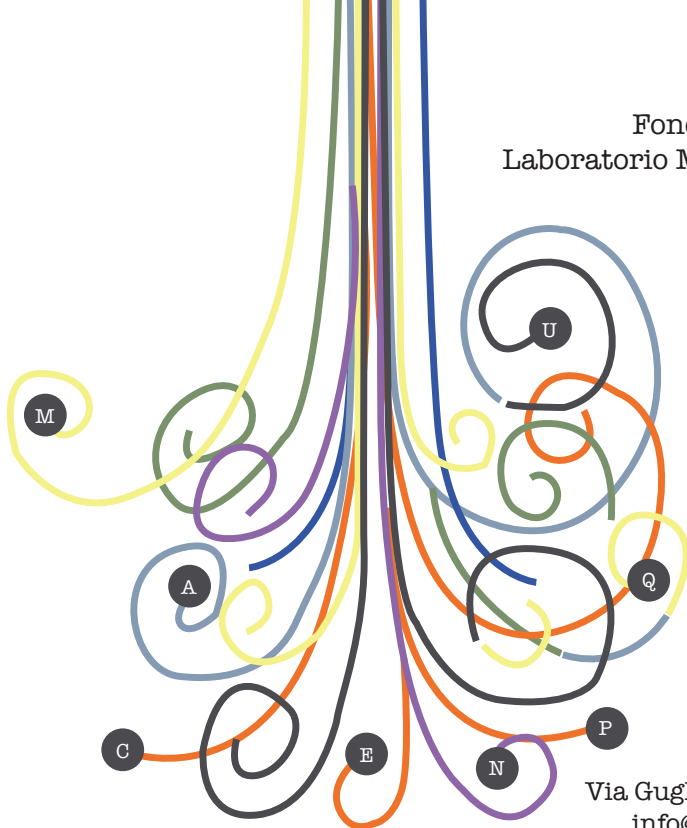
Tutte le attività in presenza che prevedono due esperienze durante l'intera giornata hanno un costo di 14,00 euro a studente.

Tutte le attività svolte direttamente a scuola hanno un costo di 10,00 euro a studente. –per scuole distanti oltre 20 km si applica un supplemento di 50 euro ogni 20 km

I prezzi delle attività sono comprensivi di un contributo per l'applicazione delle norme anti- COVID19. L'accesso alle scuole da parte dei nostri operatori avverrà nel pieno rispetto delle vigenti norme anti COVID19.



Fondazione Natale Capellaro
Laboratorio Museo Tecnologicamente



ICONA
THE FUTURE IS BACK HOME



Contatti

Tel. 0125-1961160

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

Seguici su

www.museotecnologicamente.it

