



IVREA

Laboratorio - Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

CATALOGO DIDATTICO 2021/2022



FONDAZIONE
NATALE
CAPELLARO



La Fabbrica



dei Talenti

LA FONDAZIONE

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 attualità e di stimolo per le giovani generazioni.

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

LA COLLEZIONE

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.

Scrivere, calcolo meccanico, calcolo elettronico e i primi computer. 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.

Le macchine diventano parte integrante della nostra didattica e un'esperienza unica e immersiva per conoscere le radici della storia del nostro territorio.

La Fabbrica



dei Talenti

LA FABBRICA DEI TALENTI

Tra le varie attività ed iniziative, la Fondazione propone in una nuova veste, il ponte scuola-lavoro e fabbrica-formazione.

La Fabbrica dei Talenti si realizza attraverso la sinergia creata tra:

- La scuola
- La formazione professionale
- L'impresa locale
- La selezione e collocamento

La Fabbrica dei Talenti è un luogo fisico e virtuale in cui le parti in gioco si incontrano e mettono a fattore comune ciascuna il proprio asset, unite tra loro dagli stessi valori.

Mettiamo a disposizione i nostri spazi, strumenti informatici, supporto organizzativo e altri servizi per agenzie, centri di formazione specialistica, aziende, docenti e studenti.

TIPOLOGIE DI LABS

- **Computer essentials**

Attività di comprensione e supporto alle nuove tecnologie

- **Creativity**

Attività creative e veicolari a specifiche competenze

- **Special experience**

Attività online o in presenza STEAM

- **Olivetti experience**

Attività online o in presenza significative sulla storia olivettiana

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.

L'OFFERTA

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.

COMPUTER ESSENTIALS

Attività di comprensione e supporto alle nuove tecnologie

INTRODUZIONE ALL'USO DELLE TECNOLOGIE

*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.**

Dai 7 ai 12 anni



GOOGLE SUITE FOR EDUCATION

Dai 7 ai 12 anni

*Comprendere al meglio
tutto il pacchetto GSuite*

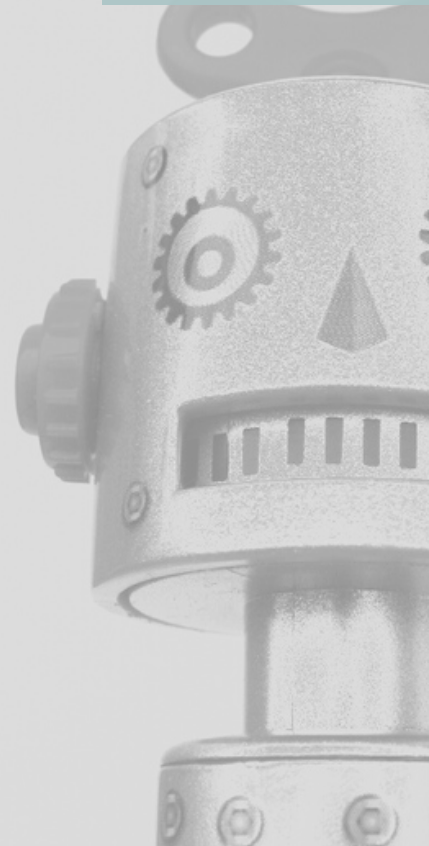
Avvicinamento alla GSuite partendo dai concetti di Account e Login fino all'esplorazione di tutte le potenzialità offerte dagli strumenti di comunicazione e collaborazione informatica.

IL GIGANTE DI FERRO E IL FANTASMA DALLE MILLE ORECCHIE

*Comprendere al meglio la
tecnologia attraverso
un'esperienza al museo*

**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.**

Dai 6 ai 10 anni



DAL CODING ALLA SAGGEZZA DIGITALE

*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.

Dai 12 ai 18 anni



CREATIVITY

Attività creative e veicolari a specifiche competenze

IL MURO PARLANTE

*Sviluppare una
narrazione su
carta utilizzando
pigmenti naturali*

**Un laboratorio sul colore e sulla
comunicazione visiva. Dalla preparazione
di un pigmento alla condivisione di storie
attraverso la pittura.**

Dai 5 ai 12 anni



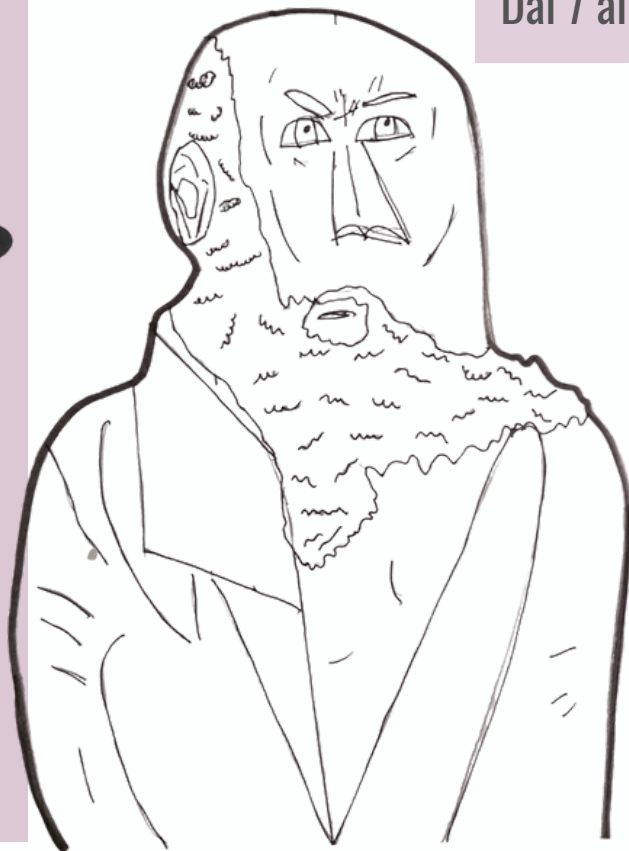
CREA IL TUO
FUMETTO

Olivetti

*Oppure il tema che
preferisci!*

Un laboratorio in cui si sperimenta lo sviluppo grafico e comunicativo di una tavola a fumetti. Il laboratorio prevede un'indagine e uno studio su alcuni fumetti famosi per riuscire ad abbozzare una tavola personale e creativa. A tema Olivetti oppure concordato insieme.

Dai 7 ai 14 anni



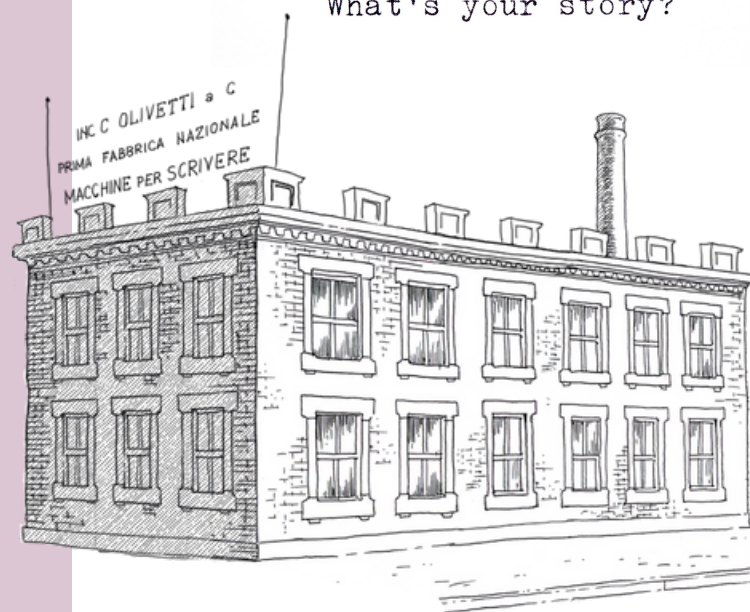
LA FABBRICA DELLE STORIE

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

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

Dai 5 ai 12 anni

What's your story?



SKETCHBOOK CREATIONS

*Disegnare
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.

Dai 7 ai 12 anni





IL SELFIE PARLANTE

*Realizzare un
reportage fotografico
della giornata a Ivrea*

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 si crea un reportage dell'esperienza a Ivrea!

Dai 7 ai 12 anni

DISEGNO E PITTURA DIGITALE

*Disegnare open
source con la
matematica e la
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.

Dai 7 ai 12 anni



SPECIAL EXPERIENCE

Attività online o in presenza STEAM

LA PALESTRA DEL PENSIERO

*Comprendere il sistema
binario, gli algoritmi,
le basi del coding*

**Giochi di ruolo, test pratici attraverso
disegni e tante letture divertenti per
esplorare le basi del coding,
comprenderne l'importanza e allenare la
mente!**

Dagli 8 ai 12 anni

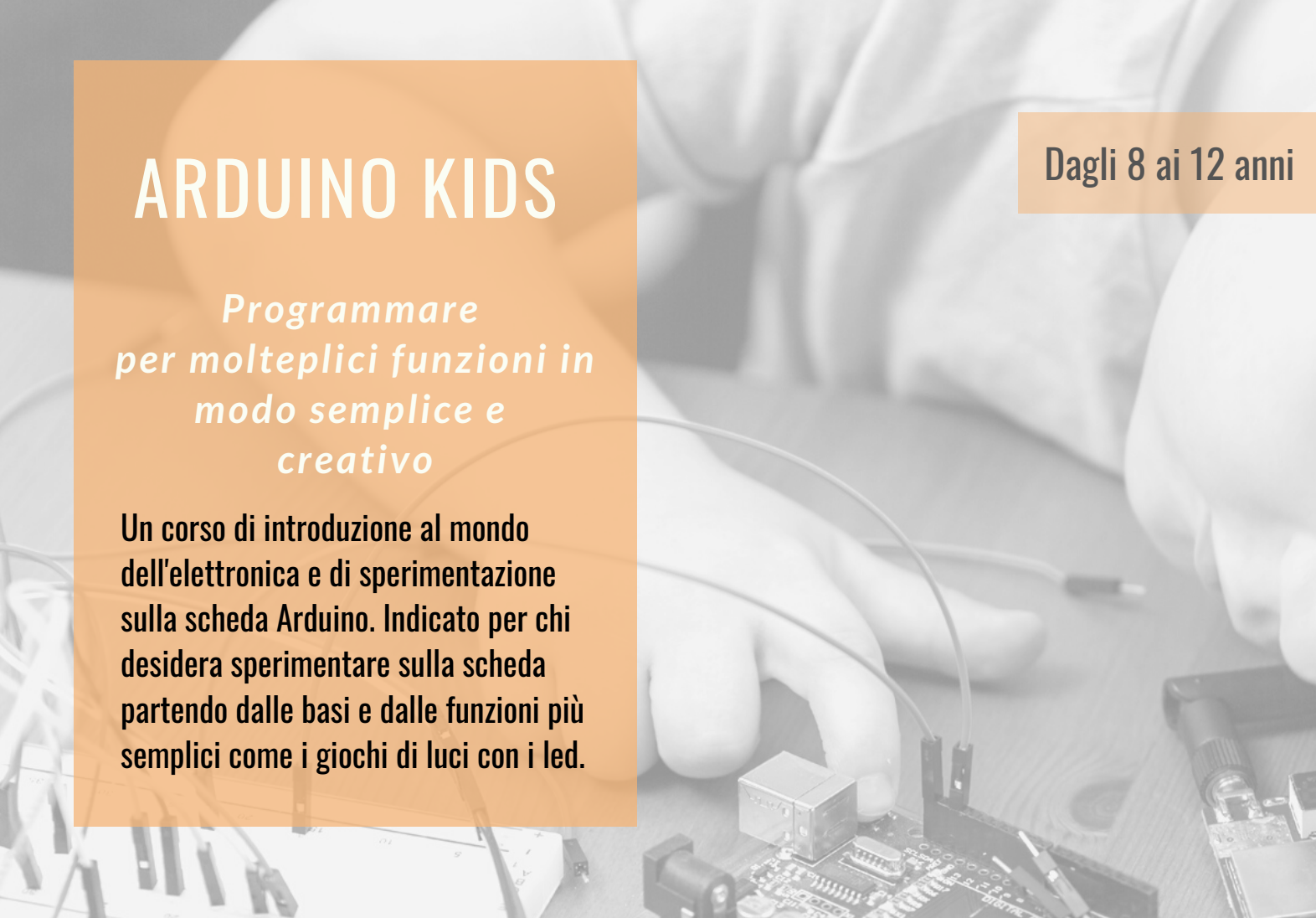


ARDUINO KIDS

*Programmare
per molteplici funzioni in
modo semplice e
creativo*

Un corso di introduzione al mondo dell'elettronica e di sperimentazione sulla scheda Arduino. Indicato per chi desidera sperimentare sulla scheda partendo dalle basi e dalle funzioni più semplici come i giochi di luci con i led.

Dagli 8 ai 12 anni

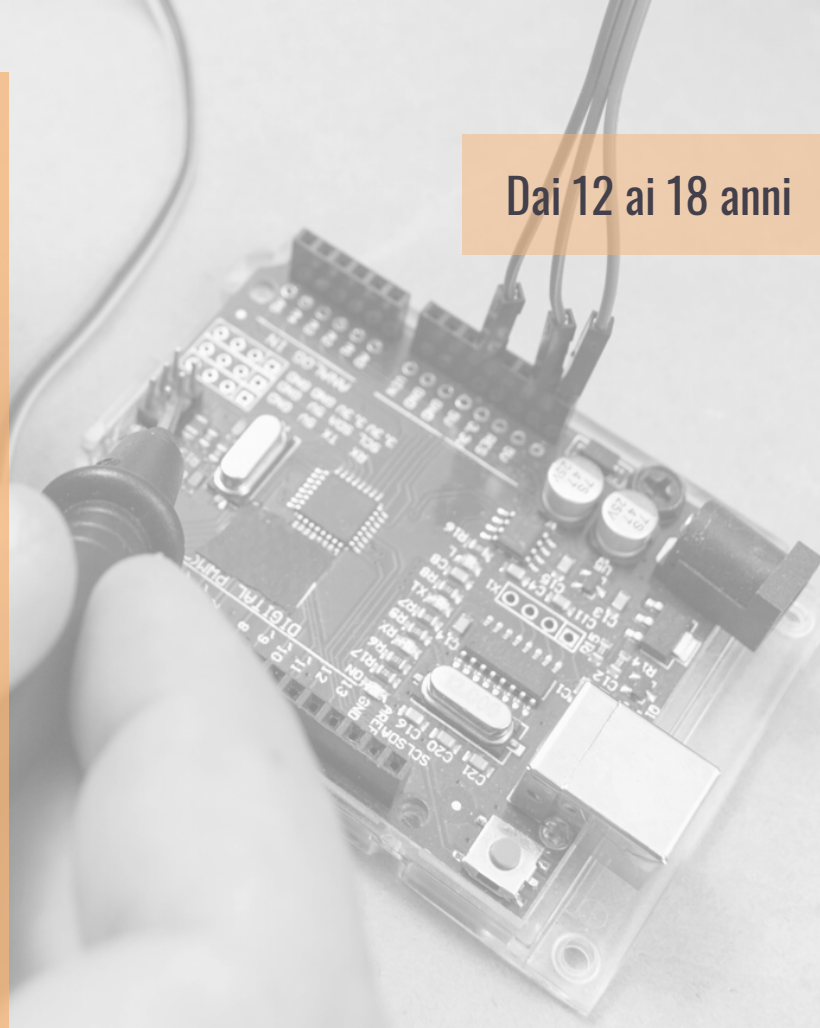


ARDUINO

*Programmare per
molteplici funzioni in
modo semplice e
innovativo*

Un corso di introduzione al mondo dell'elettronica e di sperimentazione sulla scheda Arduino. Indicato per chi desidera sperimentare sulla scheda con test di difficoltà base oppure medio-alti.

Dai 12 ai 18 anni



AIR.DUINO

Progettare una centralina per il rilevamento dell'aria e il monitoraggio ambientale

Un progetto avanzato con la scheda Arduino per la creazione di una centralina e una rete di monitoraggio ambientale. Il progetto multidisciplinare si pone l'obiettivo di raccogliere dati e riflettere sulle condizioni legate all'inquinamento atmosferico e il rispetto ambientale.

Dai 14 ai 18 anni

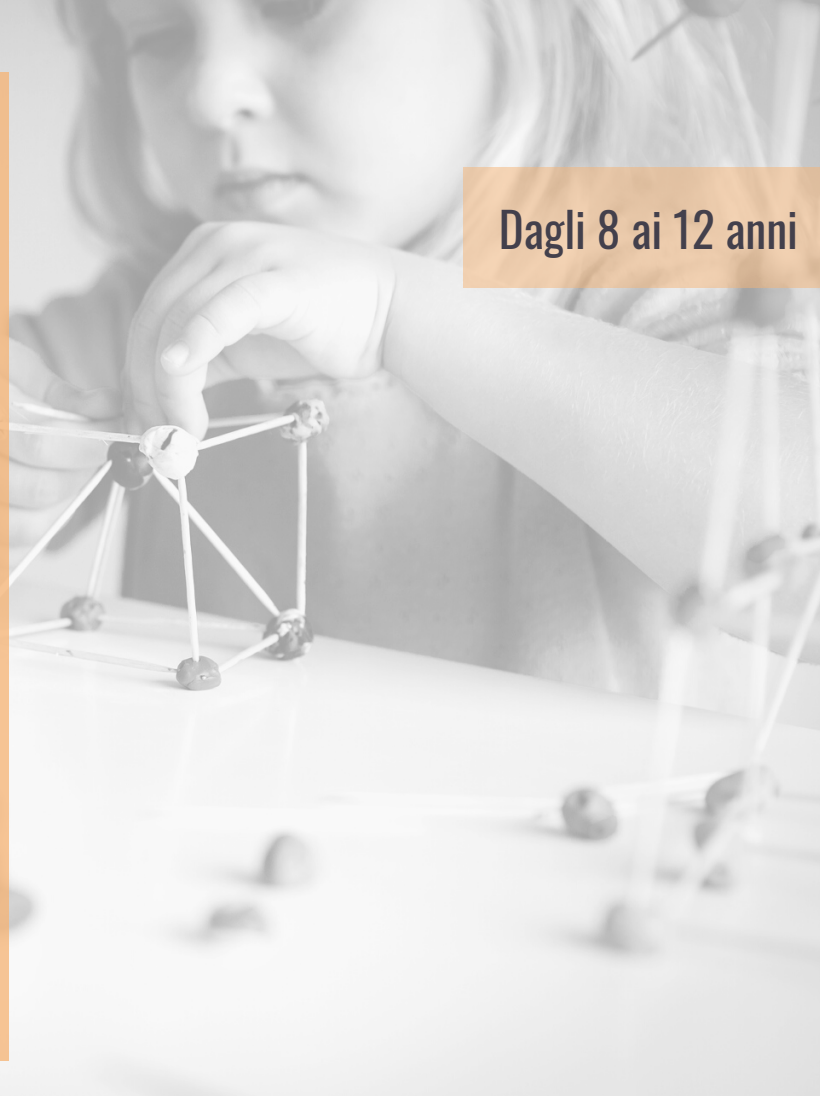


IM.PRINTING

*Scoprire
l'affascinante mondo
della stampa 3D e
modellare un disegno
tridimensionale*

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D con Tinkercad. Attraverso semplici passaggi si crea un moodboard di idee. Infine si modella e si stampa un oggetto in 3D per la classe!

Dagli 8 ai 12 anni



FLASH3D

*Scoprire
l'affascinante mondo
della stampa 3D e
creare un accessorio
di moda, interior o
exhibition design*

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D. Attraverso la creazione di un moodboard e pochi semplici passaggi si crea un oggetto in 3D dando vita a un personale progetto di design!

Dai 12 ai 18 anni

OLIVETTI EXPERIENCE

Attività online o in presenza significative sulla storia olivettiana

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



STORIA OLIVETTIANA NELLA CORE ZONE UNESCO

*Un'attività culturale in forma
di passeggiata per conoscere
gli aspetti più importanti
della storia olivettiana e le
sue ricadute sul presente*

**Un percorso avvincente sonoro e visivo, utile a
comprendere le radici di questa vicenda e fornire
spunti e riflessioni sul pensiero innovatore di
Adriano Olivetti.**



STORIA OLIVETTIANA: VIRTUAL TOUR

*Un'attività culturale in forma
di virtual tour per conoscere
gli aspetti più importanti
della storia olivettiana e le
sue ricadute sul presente*

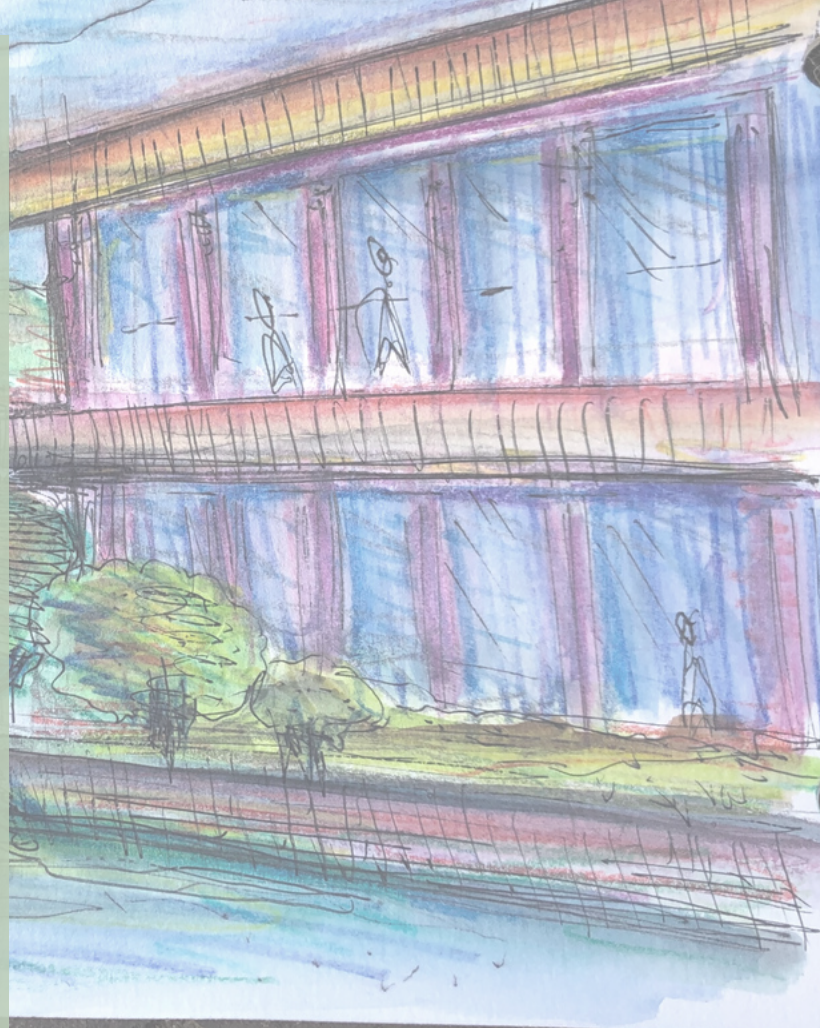
**Un percorso avvincente sonoro e visivo, utile a
comprendere le radici di questa vicenda e fornire
spunti e riflessioni sul pensiero innovatore di
Adriano Olivetti.**



UNA STORIA CON TACCUINO E PENNELLI

*Creare autentiche
cartoline d'autore
lasciandosi ispirare da
storie e racconti di chi ha
lavorato alla Olivetti*

**La passeggiata con taccuino e pennelli
consente di conoscere e catturare
attraverso i colori gli scorci più belli e
interessanti della Core Zone Unesco.**



TARIFFARIO A PERSONA

ATTIVITÀ IN PRESENZA (3 ORE)	7 EURO
ATTIVITÀ IN PRESENZA A SCUOLA (3 ORE)	10 EURO
ATTIVITÀ ONLINE (2 ORE)	7 EURO
ATTIVITÀ ONLINE + VIRTUAL TOUR	10 EURO
ATTIVITÀ IN PRESENZA 1+1 IN GIORNATA	12 EURO

PER ESIGENZE SPECIALI O PER UN PACCHETTO
PERSONALIZZATO CONTATTATECI ALLO 327.3699382
OPPURE A SCUOLE@MUSEOTECNOLOGICAMENTE.IT

Con il supporto di



Città di Ivrea



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo



Fondazione Natale Capellaro
Laboratorio- Museo Tecnologico@mente
Via Di Vittorio, 29 Ivrea (TO)
www.museotecnologicamente.it
info@museotecnologicamente.it
scuole@museotecnologicamente.it



P.IVA 10020780010
Codice Fiscale 93036540016