

CATALOGO DIDATTICO 2021

TUTTI I WORKSHOP
IN PRESENZA,
ONLINE & STEAM

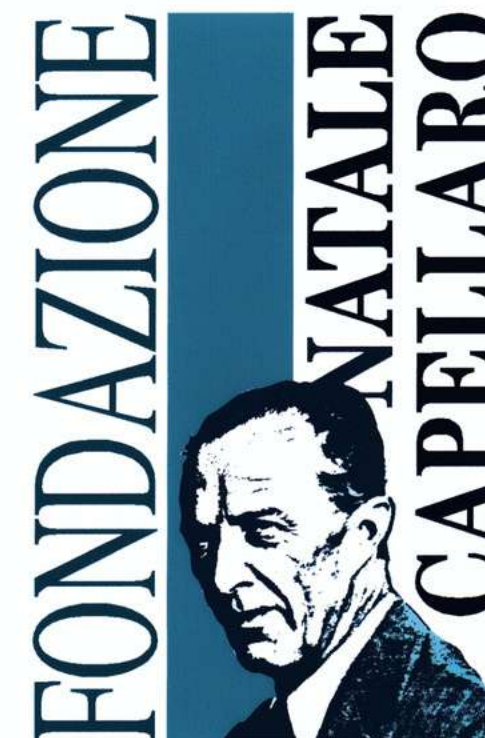
(scienza, tecnologia, ingegneria, arte, matematica)



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

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.



LA COLLEZIONE

La collezione permanente 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. 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.



IL LABORATORIO MUSEO

CATALOGO

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

“

IL GENIO DI NATALE CAPELLARO

Prima saper fare, poi fare
poi al limite far sapere

Motto Eporediese

COMPUTER ESSENTIALS

Attività online 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.

COMPUTER ESSENTIALS Dai 7 ai 12 anni



A young child with dark hair is looking down at a tablet screen. The image is split vertically: the left side has a teal overlay with white text, and the right side shows the child's face and the tablet in a grayscale-like tone.

COMPUTER ESSENTIALS Dai 7 ai 12 anni

GOOGLE SUITE FOR EDUCATION

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

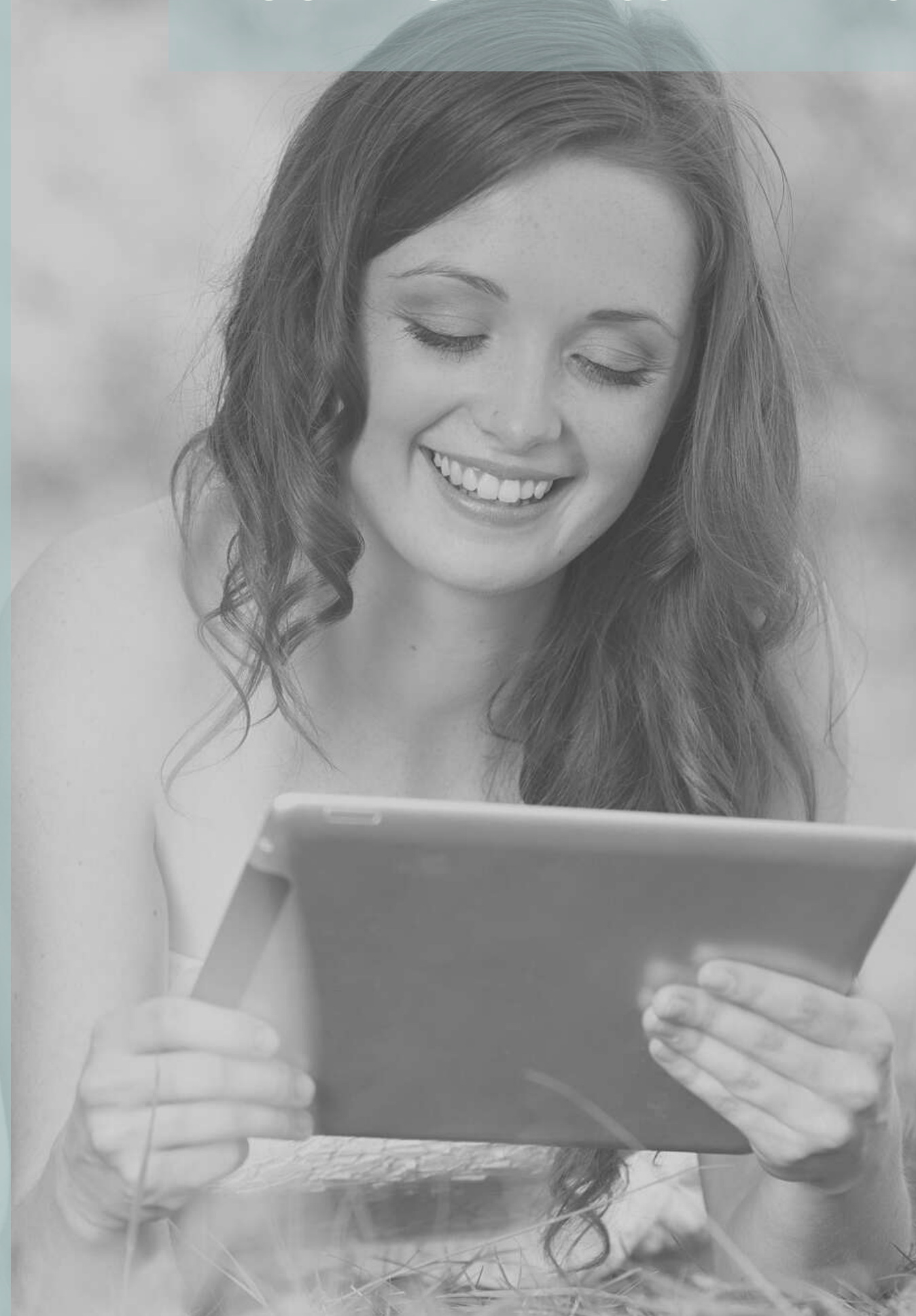
**Avvicinamento alla GSuite partendo dai concetti di
Account e Log in fino all'esplorazione di tutte le
potenzialità offerte dagli strumenti di comunicazione e
collaborazione informatica.**

DAL CODING ALLA SAGGEZZA DIGITALE

*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.**

COMPUTER ESSENTIALS **Dai 12 ai 18 anni**



CREATIVITY

Attività online o in presenza creative e veicolare a specifiche competenze

IL MURO PARLANTE

*Attraverso la narrazione di
storie si sviluppa un dipinto
murale su carta utilizzando
pigmenti naturali*

**Un laboratorio sul colore e sulla comunicazione visiva.
Un viaggio visivo e multimediale attraverso la Storia.
Dalla preparazione di un pigmento alla
rappresentazione visiva legata ad un periodo storico
che è possibile concordare insieme.**

CREATIVITY

Dai 5 ai 12 anni



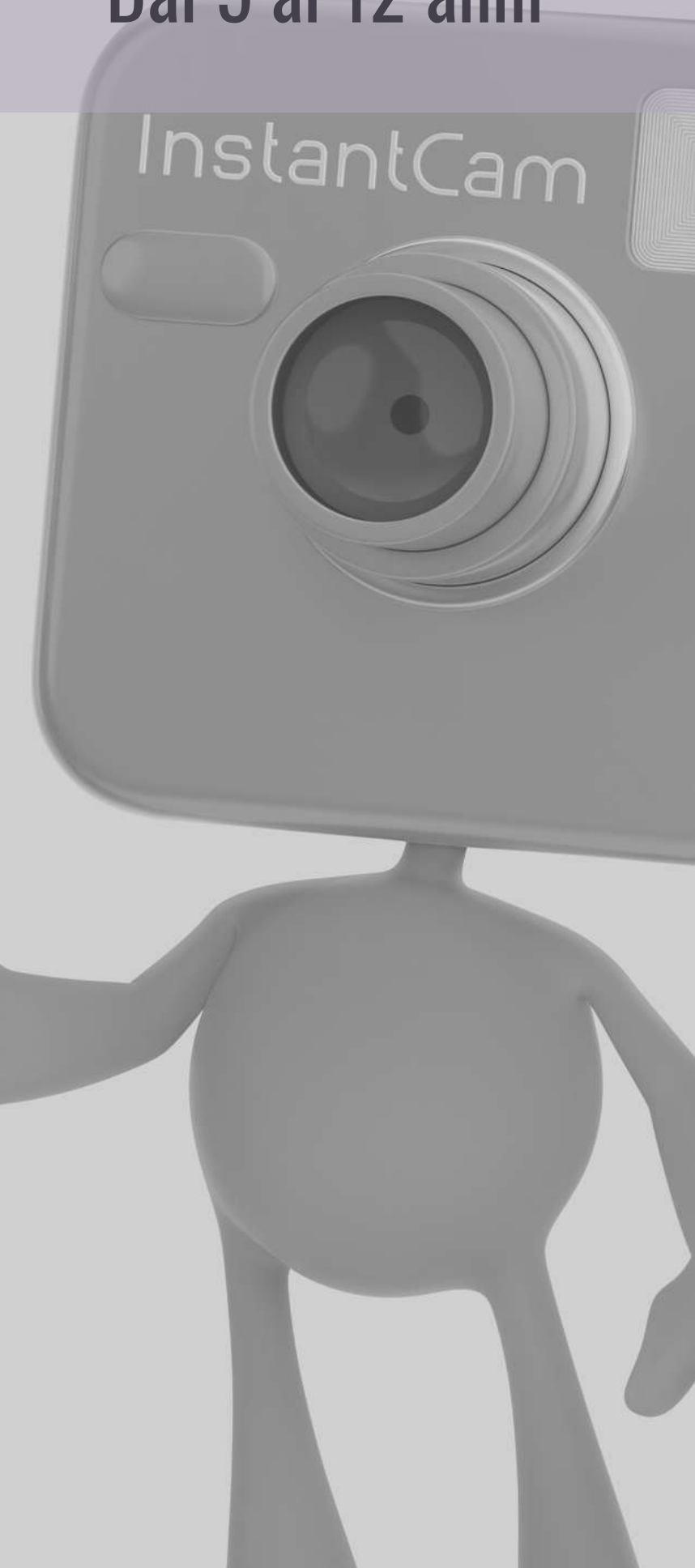
CREATIVITY

Dai 5 ai 12 anni

LA FABBRICA DELLE STORIE

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

Un corso di sperimentazione dal vivo in cui si comprende il mondo dell'animazione cinematografica. Dallo storyboard alla realizzazione di un cartone animato collettivo, creato in gruppo e attraverso il contributo creativo di ognuno. Si potrà sperimentare la tecnica dello stop motion attraverso una mini fabbrica portatile dotata di luci a led e webcam incorporata.



CREA IL TUO FUMETTO!

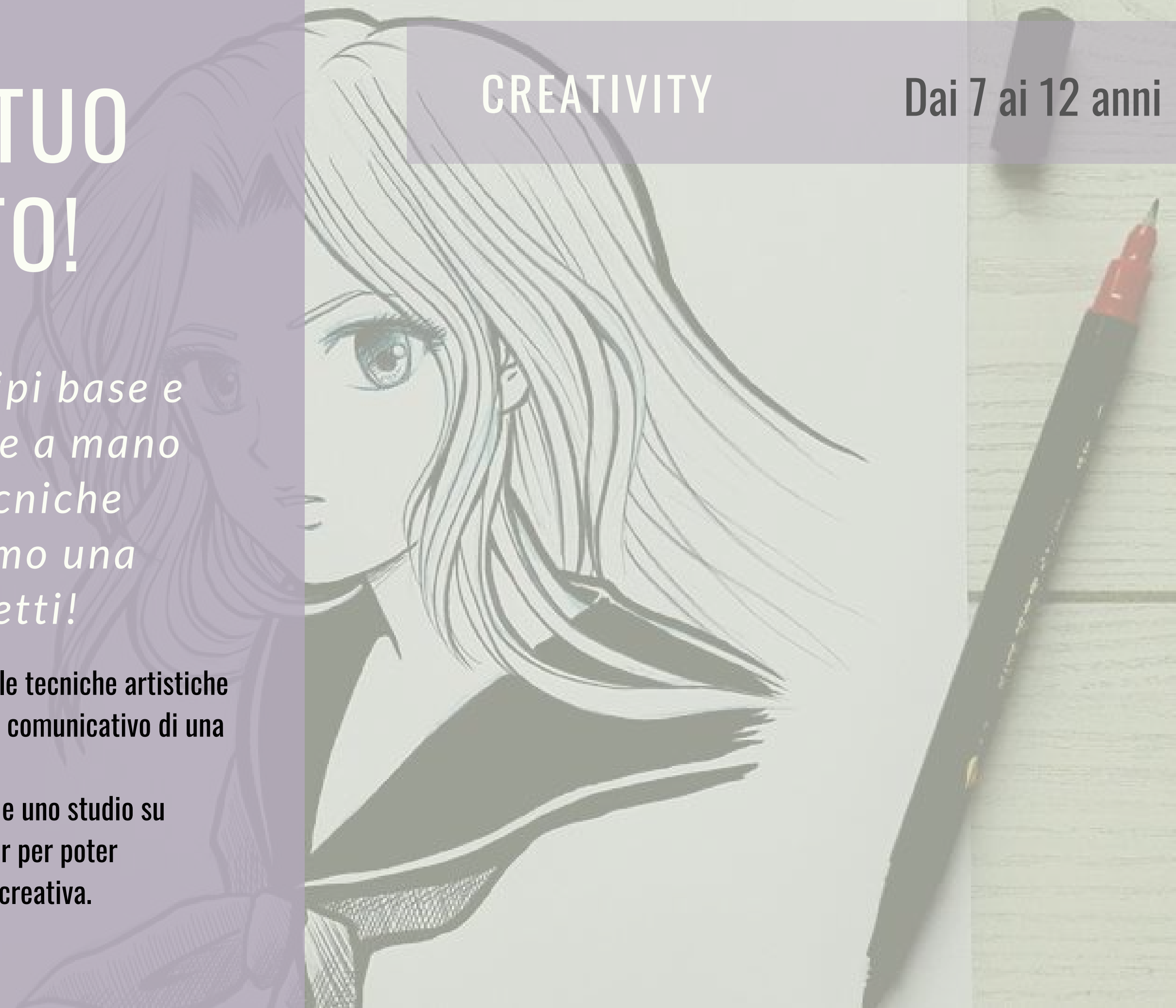
*Attraverso i principi base e
la sperimentazione a mano
libera di più tecniche
artistiche creiamo una
tavola a fumetti!*

**Un laboratorio volto a valorizzare le tecniche artistiche
e soprattutto lo sviluppo grafico e comunicativo di una
tavola a fumetti.**

**Il laboratorio prevede un'indagine e uno studio su
alcuni fumetti famosi e trucchi per poter
abbozzare una tavola personale e creativa.**

CREATIVITY

Dai 7 ai 12 anni



CREA IL TUO FUMETTO DIGITALE!

*Attraverso i principi base e
la sperimentazione della
Digital Art creiamo una
tavola a fumetti!*

**Un laboratorio volto a insegnare le basi per poter
impostare una tavola a fumetti in versione digitale.
Il laboratorio prevede un'indagine e uno studio su
alcuni fumetti famosi e trucchi per poter
realizzare una tavola personale e creativa.**

CREATIVITY

Dai 12 ai 18 anni



SKETCHBOOK CREATIONS

*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.**

CREATIVITY

Dai 7 ai 12 anni



DISEGNO E PITTURA 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. Il lavoro prevede la creazione di un biglietto, una cartolina oppure un segnalibro personale. Stampati e spediti attraverso la Tecnologic@mente Box!

CREATIVITY

Dai 7 ai 12 anni



SPECIAL EXPERIENCE

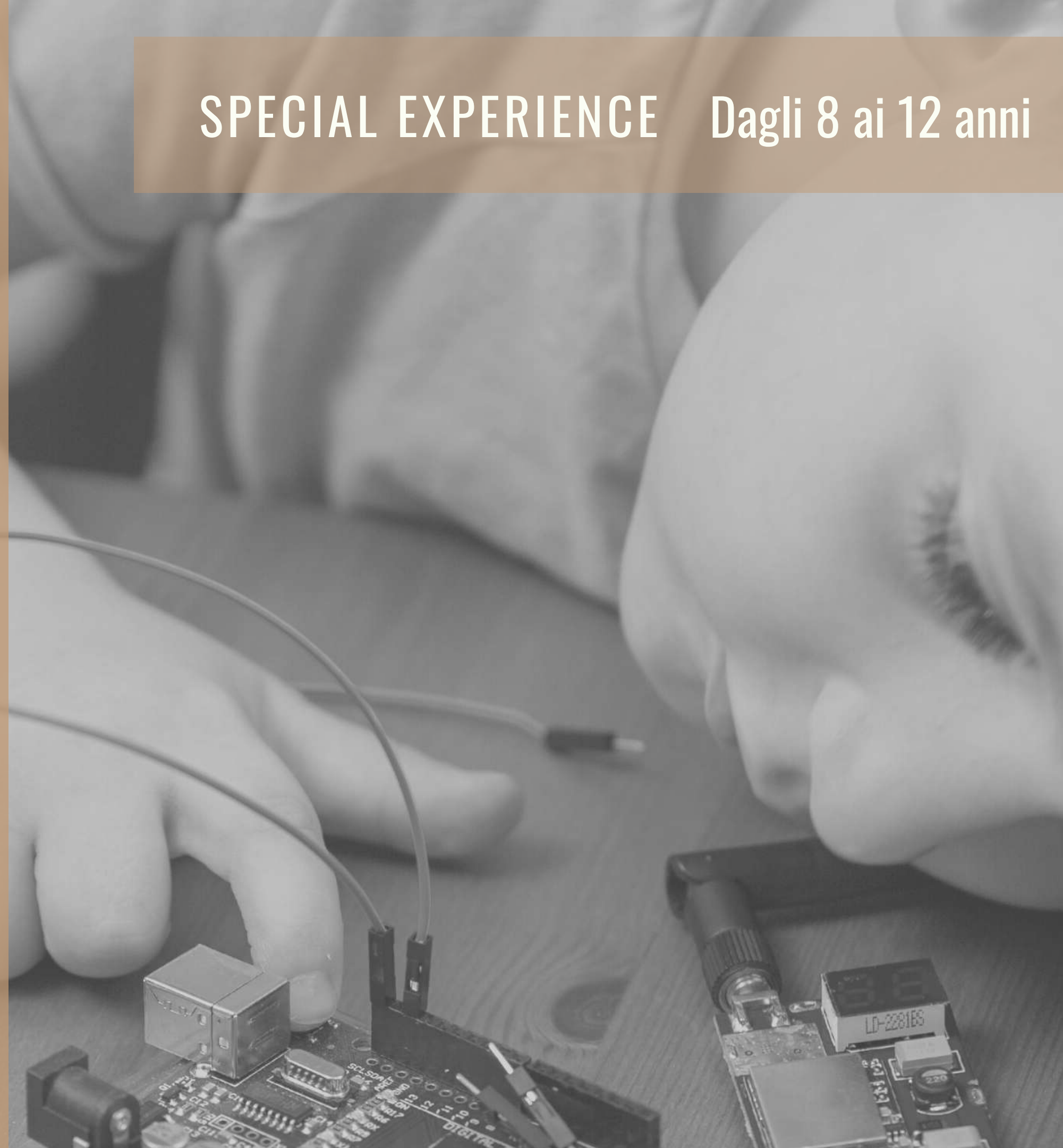
Attività online o in presenza STEAM

SPECIAL EXPERIENCE Dagli 8 ai 12 anni

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 sulla 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.**

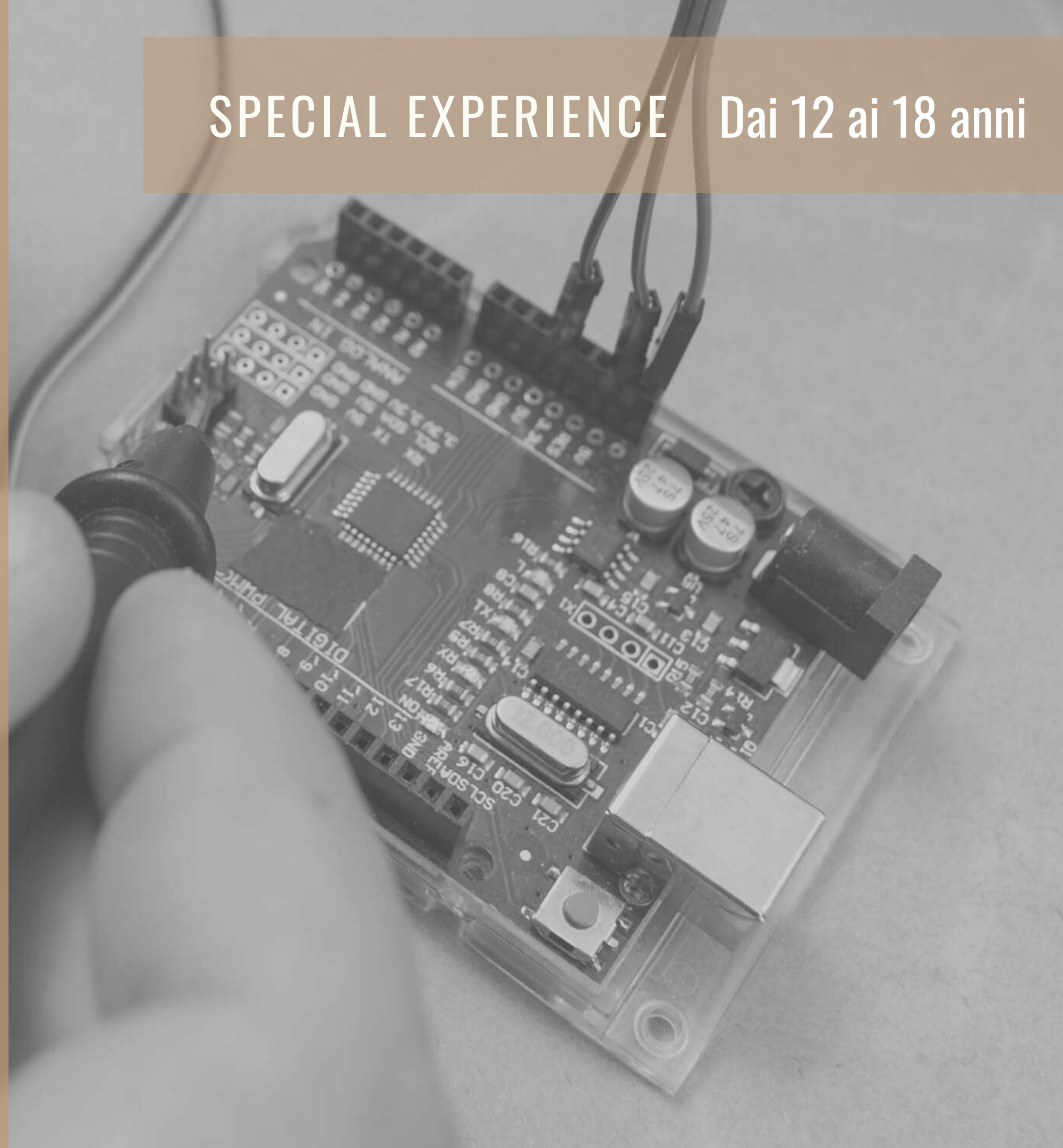


SPECIAL EXPERIENCE Dai 12 ai 18 anni

ARDUINO

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 sulla 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.



AIR.DUINO

*Progetto di 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 entrerà a far parte di grande rete territoriale, attraverso la condivisione di più scuole e istituti, con l'obiettivo di raccogliere dati e riflettere sulle condizioni legate all'inquinamento atmosferico e il rispetto ambientale.

SPECIAL EXPERIENCE Dai 12 ai 18 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!





SPECIAL EXPERIENCE Dai 12 ai 18 anni

FLASH3D

*Scoprire l'affascinante
mondo della stampa 3D per
creare 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!

FLASH3D + DESIGN

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

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D. Attraverso la creazione di una moodboard (tavola di stile) e semplici passaggi si crea un oggetto in 3D dando vita ad un personale progetto di design! 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

CATALOGO 2021

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.

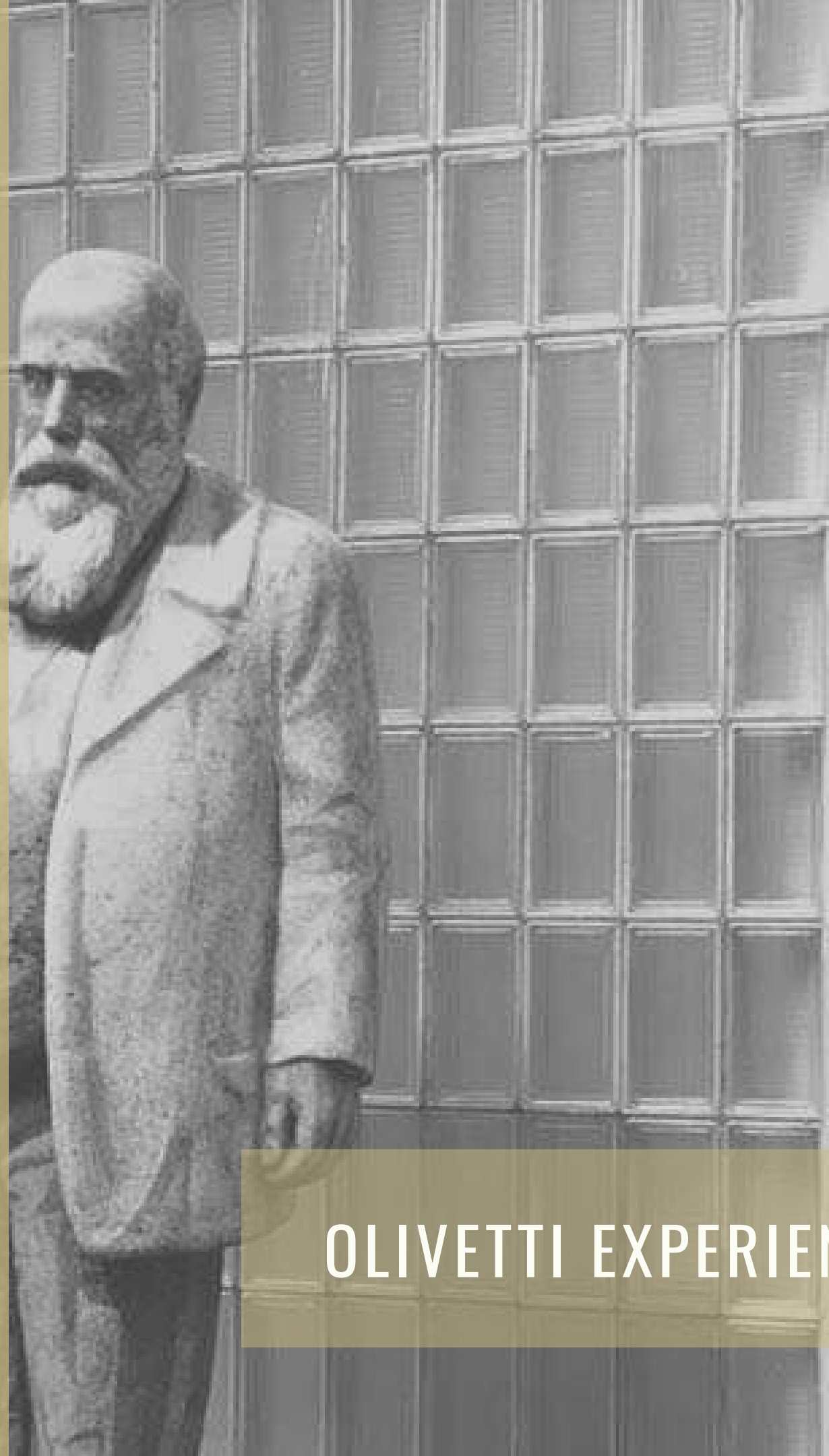
Il team che insieme a Gastone Garziera introduce ai giovani l'importanza del saper fare in un mondo in continua evoluzione.

OLIVETTI EXPERIENCE

STORIA OLIVETTIANA INTERATTIVA: VIRTUAL TOUR

*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.**



OLIVETTI EXPERIENCE

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.



OLIVETTI EXPERIENCE

LE PASSEGGIATE PER I BAMBINI E PER TUTTA LA FAMIGLIA: LA TUTA BLU

*Passeggiate animate nel cuore
delle Architetture olivettiane*

La passeggiata con taccuino e pennelli, in compagnia di una tuta blu Olivetti, consente di catturare, attraverso la tecnica dell'acquerello, gli scorci più belli e interessanti attraverso cinque tappe fondamentali del percorso.

OLIVETTI EXPERIENCE



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.**

OLIVETTI EXPERIENCE



LE MANI PENSANTI

Guida online alle macchine più rappresentative della Olivetti con dei tutor d'eccezione

Attraverso “Le mani pensanti” Tecnologic@mente vuole trasmettere fundamentalmente 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 sé numerose cartoline colorate, ognuna delle quali riporta (e promuove) un valore olivettiano.



TARIFFARIO A PERSONA

Attività in presenza (3 ore circa)	7 euro
Attività in presenza presso la scuola o altra location (3 ore circa)	10 euro
Attività online (2 ore circa)	7 euro
Attività online + virtual tour	10 euro
Attività in presenza 1+1 in giornata	12 euro
Attività online 1+1 in giornata	12 euro

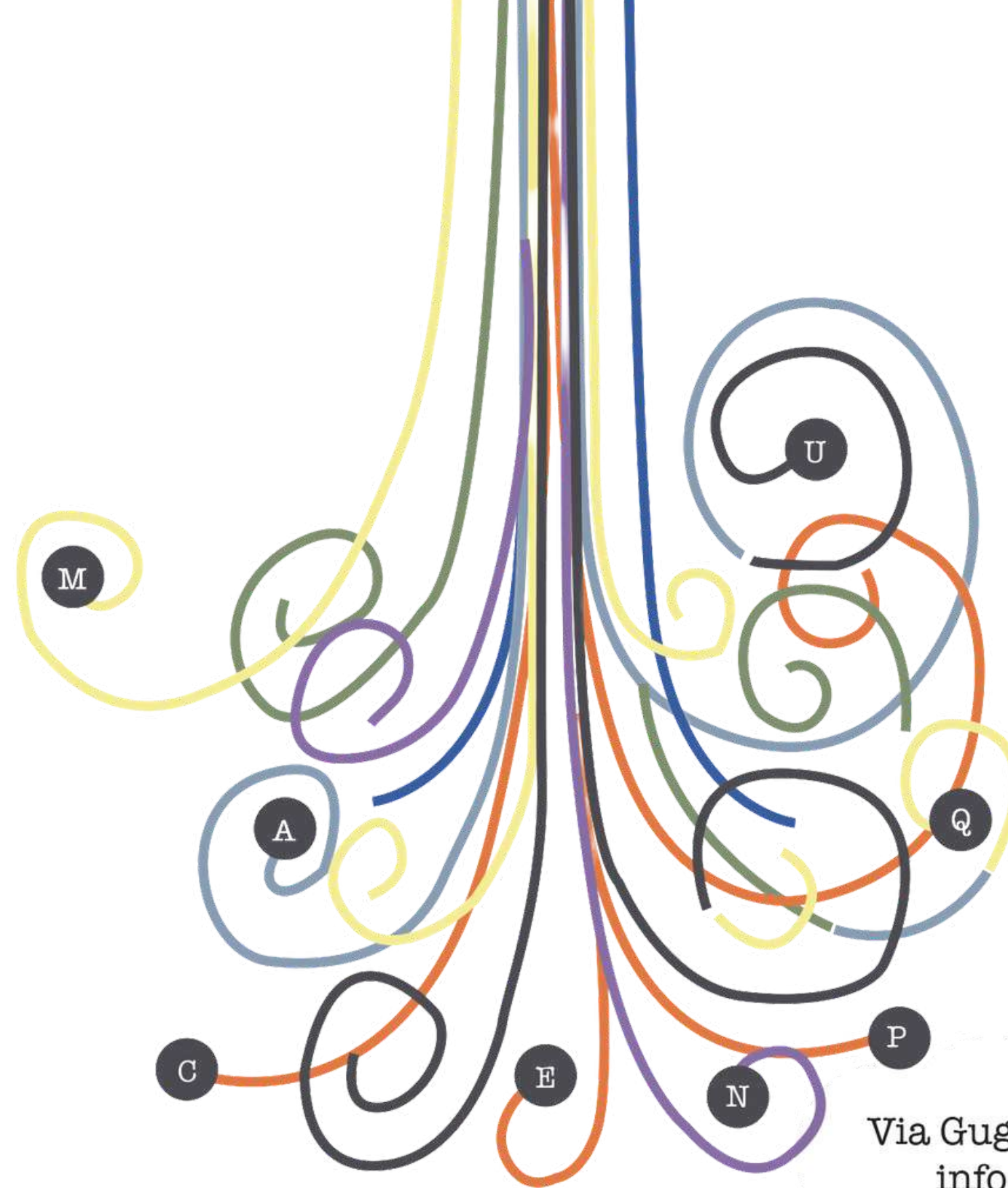
**Per esigenze speciali o per un pacchetto
personalizzato contattateci allo 327.3699382
oppure a scuole@museotecnologicamente.it**

Con il sostegno di

ICONA
THE FUTURE IS BACK HOME



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo



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

Seguici su
www.museotecnologicamente.it

