

120 nascita di Natale Capellaro
20 anni di attività

Catalogo Didattico 2022-2023



IVREA
fm
Laboratorio - Museo
Tecnologic@mente
L'INNOVAZIONE OLIVETTI

FONDAZIONE
NATALE
CAPELLARO

E.T.S

La Fabbrica


dei Talenti

Partner culturale di
Ivrea Città Industriale del XX Secolo


unesco
World Heritage site





LA FONDAZIONE

120 nascita di Natale Capellaro
20 anni di attività

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 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

Nell'autunno 2022 celebriamo i 120 anni dalla sua nascita con nuovi laboratori didattici rivolti alle scuole.

I nuovi laboratori all'interno del modulo "A Story Factory" trasmettono in pieno il valore olivettiano del saper fare con l'ingegno e la tenacia.

"A Story Factory" è un progetto nato nel 2022 in collaborazione con la famiglia Perego per celebrare il centenario della nascita del noto educatore Dino Perego, promotore dei Parchi gioco Robinson e delle attività Robinson.

"A Story Factory" inoltre intende essere un progetto didattico e inclusivo per Ivrea Città Industriale del XX secolo e Ivrea Capitale del Libro 2022.



Laboratorio-Museo
Technologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

LA COLLEZIONE

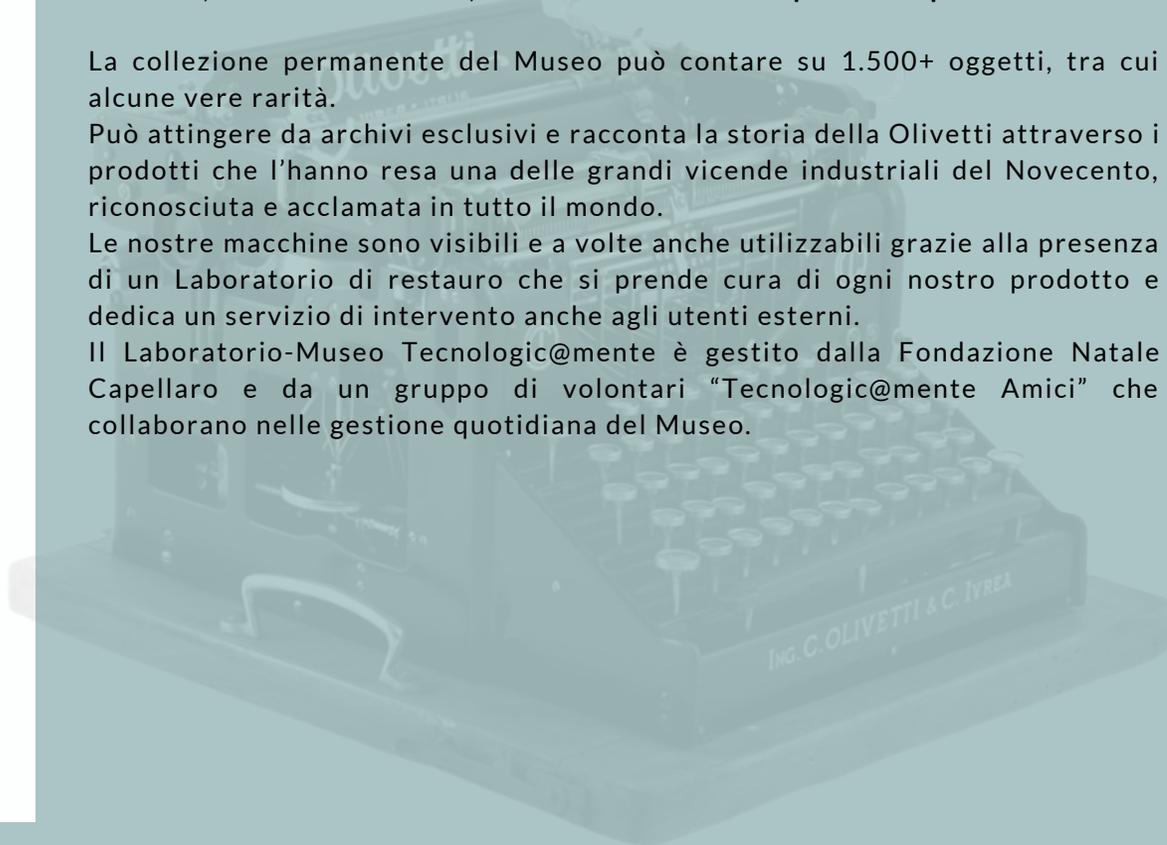
Scrivere, calcolo meccanico, calcolo elettronico e i primi computer

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.

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 Technologic@mente è gestito dalla Fondazione Natale Capellaro e da un gruppo di volontari "Technologic@mente Amici" che collaborano nella gestione quotidiana del Museo.



La **F**abbrica



dei **T**alenti

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
- le imprese locali
- la selezione e collocamento delle risorse

La Fabbrica dei Talenti è un luogo fisico e virtuale in cui le parti si incontrano e mettono a fattore comune ciascuna il proprio patrimonio, 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.

PROPOSTE DIDATTICHE

● A Story Factory

*Attività dedicate ai 120 anni di Natale
Capellaro e 100 anni di Dino Perego*

● Computer essentials

*Attività di comprensione e supporto
alle nuove tecnologie*

● Creativity

*Attività creative e veicolari
a specifiche competenze*

● STEAM experience

Attività online o in presenza STEAM

● Olivetti experience

*Attività significative su Ivrea Città
Industriale del XX secolo*

● Online

*Attività online di approfondimento per
specifiche esigenze*

TECNOLOGICAMENTE

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 Museo propone percorsi dedicati, studiati appositamente per la sua classe.



Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

A STORY FACTORY



vrea 2022

Capitale Italiana del Libro

Attività dedicate ai 120 anni di Natale Capellaro e 100 anni di Dino Perego

A child with dark hair, seen from the back, wearing a grey sweater. The background is a light grey wall with several golden gears of various sizes floating around. The gears are arranged in a way that suggests a complex mechanism or a creative process. The child's hands are slightly outstretched, as if they are presenting or explaining something.

Dai 6 ai 10 anni

Attività dedicata a Natale Capellaro

LO SPARTITO GENIALE

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.

Creare storie con leve, ingranaggi, meccanismi.
Ogni pezzo può diventare una nota, un suono, un personaggio a cui dare voce.
Su un rotolo di carta vengono applicate le nuove forme per poter creare un elegante spartito collettivo.

Dai 6 ai 10 anni

Attività Robinson dedicata a Dino Perego

LA CATTURA DEL TEMPO

Catturiamo il tempo attraverso la creazione di grandi orologi con veri meccanismi e l'arte del riciclo.

Un' esperienza Robinson di socializzazione e lavoro di riciclo creativo. L'obiettivo è costruire uno o più orologi con materiali di riciclo e ingranaggi per ridare vita a un prodotto finemente curato nei dettagli e attento al tema del design.



Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

COMPUTER ESSENTIALS

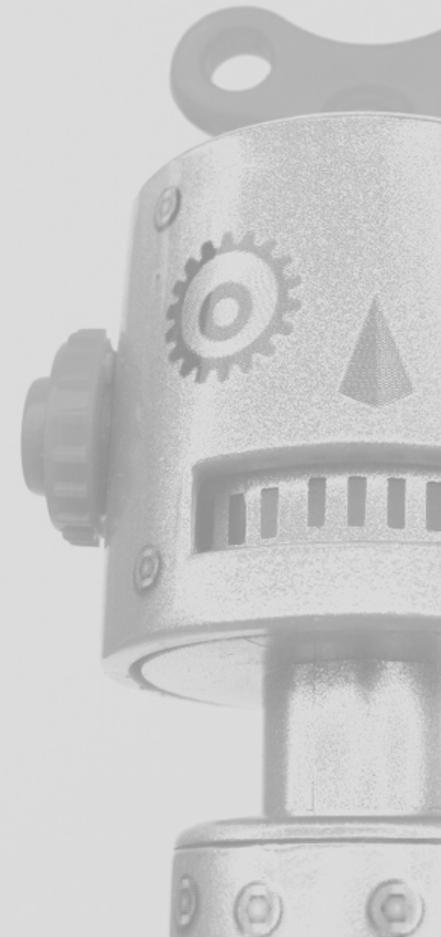
Attività di comprensione e supporto alle nuove tecnologie

Dai 6 ai 10 anni

I GIGANTI 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 12 ai 19 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 11 ai 14 anni

SOCIAL MEDIA ISTRUZIONI PER L'USO

*Introduzione a
Facebook, Instagram,
TikTok e Whatsapp*

Comprendere cosa sono i social media, a cosa servono e fornire qualche consiglio utile su come navigare con più consapevolezza.

In collaborazione con
la Balena Gialla



Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

CREATIVITY

Attività creative e veicolari a specifiche competenze

Dai 5 ai 7 anni

PIXEL ART

Comprendere l'immagine digitale attraverso la creazione di opere pittoriche e i pixel

Un laboratorio che parla in lingua "digitale" attraverso la creazione di opere pittoriche fatte con speciali timbri quadrati. Ogni bambino potrà realizzare la sua immagine digitale in modo personale divertendosi con la pittura.



Dai 5 ai 12 anni

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 tecnica della pittura.

Il laboratorio creativo che per eccellenza adotta il metodo del Cooperative Learning.

LA FABBRICA DELLE STORIE

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

**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 5 agli 8 anni



Dagli 8 ai 14 anni

LA FABBRICA DELLE STORIE SPECIALE FUMETTO

*Impostare un fumetto,
creare un personaggio,
caratterizzare lo stile*

Imparare a impostare un fumetto standard, conoscere stili e tecniche e infine alcuni trucchi per disegnare un personaggio personale o una mascotte a mano libera e con la tavoletta grafica.

What's your story?





Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

SPECIAL EXPERIENCE

Attività online o in presenza STEAM

Dai 7 ai 12 anni

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!

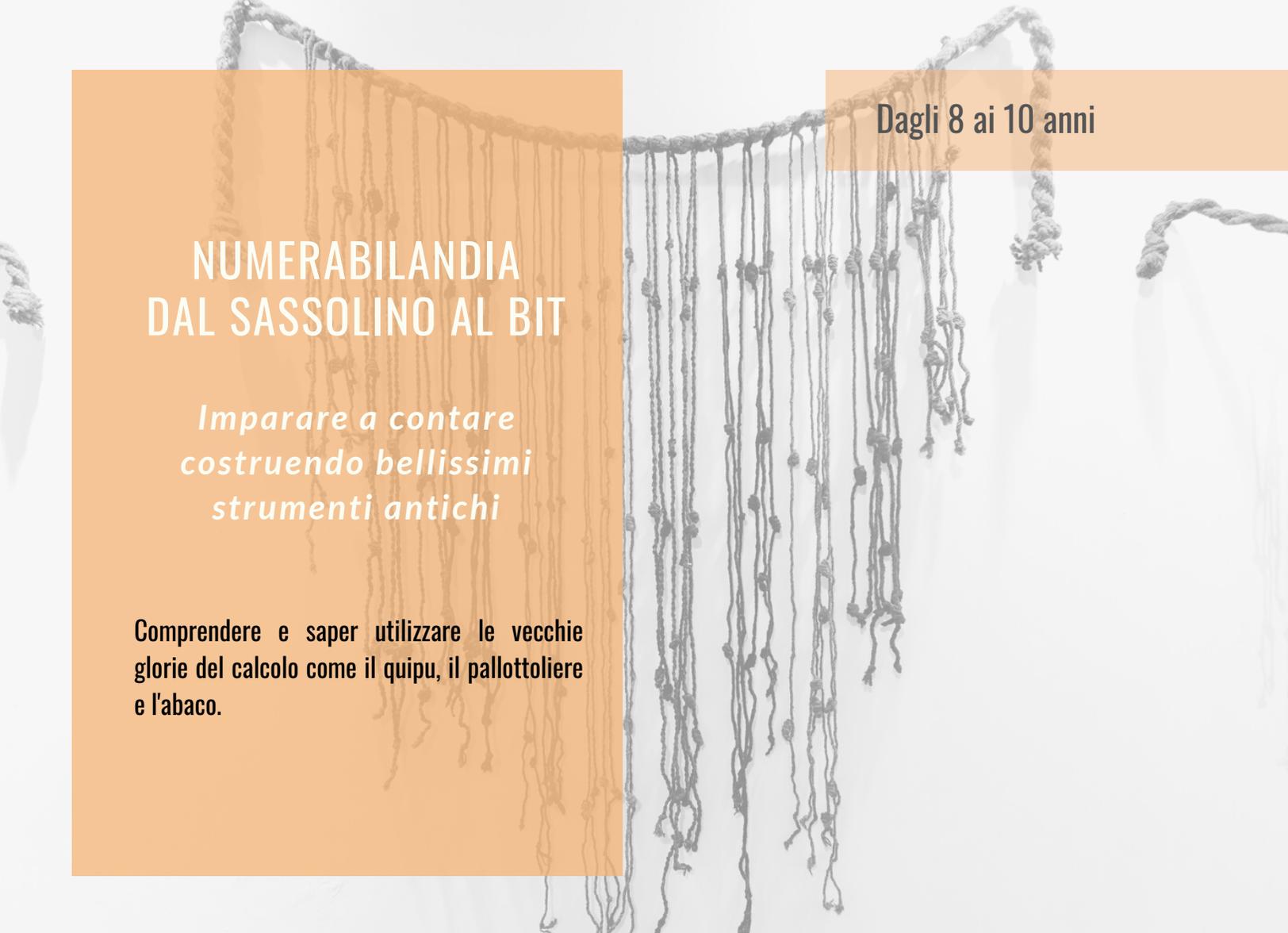


Dagli 8 ai 10 anni

DA EUCLIDE A MOEBIUS VERSO LA QUARTA DIMENSIONE

*Un viaggio nel
mutevole mondo
delle forme*

Approfondire il mondo della geometria armandosi solo di righello, colla e forbici. L'obiettivo è creare opere di carta "cubiste", per comprendere come gli artisti del movimento cubista interpretavano la quarta dimensione.



Dagli 8 ai 10 anni

NUMERABILANDIA DAL SASSOLINO AL BIT

*Imparare a contare
costruendo bellissimi
strumenti antichi*

Comprendere e saper utilizzare le vecchie glorie del calcolo come il quipu, il pallottoliere e l'abaco.

Dagli 8 ai 10 anni

TROPPIA TRIPPA PER LA TRUPPA PAROLE AL TRITATUTTO

*Giocare con le parole
attraverso divertenti
giochi enigmistici*

**Giochi enigmistici che trasformeranno i nomi
in parole nuove della lingua italiana
spostando, scambiando e sostituendo lettere
o sillabe.**



Dagli 8 ai 14 anni

SOUND DESIGN

*Alla scoperta del mondo
del Sound Design per
creare tracce sonore
con il computer*

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

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.

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



Dai 12 ai 19 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. Simulazione in aula anche di un opà kit.

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



BRACCIO ROBOTICO E ROBOT CAR

*Un percorso alla
scoperta del mondo
della robotica*

I ragazzi che già conoscono Arduino potranno esplorare il mondo della robotica, imparando come utilizzare Arduino per progetti più ambiziosi, come bracci robotici e robot car, così come l'integrazione di questi apparecchi con ulteriori tecnologie come il web, le applicazioni e i videogiochi.

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

Dai 14 ai 19 anni



Dai 14 ai 19 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.

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



Dagli 8 ai 14 anni

IM.PRINTING

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

Un corso di sperimentazione dal vivo di modellazione 3D.

Attraverso semplici passaggi si comprende il processo di stampa 3D. Infine si modella e si stampa un oggetto in 3D per la classe!

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



Dai 12 ai 19 anni

FLASH3D

Scoprire l'affascinante mondo della stampa 3D, modellare un disegno tridimensionale con Blender

Workshop sulla grafica 3D e sulla stampa 3D, con esperienza di disegno su Blender, modellazione e manipolazione delle forme, con prove di stampa semplici.

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

score : 2



Dai 7 ai 13 anni

VIDEOGAMES KIDS

Scopriamo come nasce un videogioco interattivo

**Introduzione al mondo dei videogiochi.
Creazione di uno scenario e personaggi 2D
interattivi con pulsanti, azioni ed effetti
sonori grazie al programma Adobe Animate.**

In collaborazione con la Balena Gialla





Dai 14 ai 19 anni

VIDEOGAMES

Alla scoperta del mondo dei videogiochi e creazione grafica con Unity 3D

Introduzione al mondo dei videogiochi. Esperienza di sviluppo con un ambiente già pronto per la modifica. Verranno affrontati aspetti grafici e funzionali base e più avanzati del mondo virtuale.

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



Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

OLIVETTI EXPERIENCE

Attività significative su Ivrea Città Industriale del XX secolo

Ivrea Città Industriale del XX Secolo



unesco

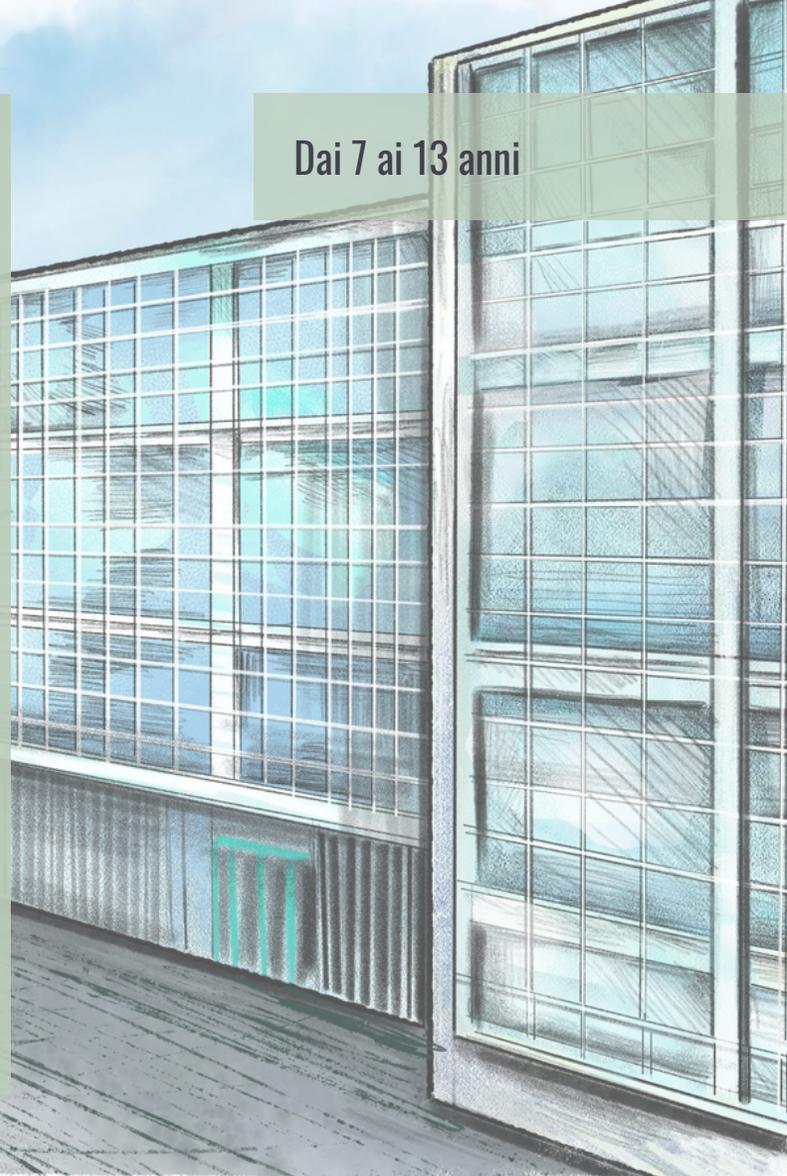
World Heritage site

STORY MAP UNESCO

*Una mappa fumetto
per conoscere e giocare ad Ivrea
Città Industriale del XX secolo*

La Story Map a fumetti raccoglie informazioni utili 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 13 anni



Dagli 8 ai 14 anni

ANOTHER BRICK IN THE WALL

Un laboratorio
LEGO® SERIOUS PLAY®

LEGO® SERIOUS PLAY® è una metodologia di facilitazione orientata al confronto in contesti di collaborazione. È un acceleratore dei processi di pensiero, espressione, condivisione e decisione. Attraverso l'uso dei mattoncini LEGO, impiegati come strumento rappresentativo e metaforico, si creano opere della mente da raccontare fra musica e giochi a squadre.

In collaborazione con la Balena Gialla
Claudia Scavarda facilitatrice certificata



L'esperienza verrà attivata in date prestabilite
Sarà a disposizione di gruppi classe, famiglie e insegnanti
(gruppi di max 10 persone
possibilità di dividere i gruppi classe in due mezza giornate)

Dagli 8 ai 13 anni

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.



VISITA AREA ESPOSITIVA

*Un tour all'interno dell'area
espositiva del museo per conoscere
la storia dello scrivere, del calcolo
meccanico, elettronico e del
personal computer*

**Un tour 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.**

Dai 14 anni in su

1956

Natale Capellini
Progettista
Marcello Nizzoli
Designer



Dai 14 anni in su

VISITA AREA ESPOSITIVA SPECIALE DESIGN

*Un tour all'interno dell'area
espositiva con uno speciale
approfondimento sulla storia del
design Olivetti*

**Un tour speciale con un esperto di storia del
design Olivetti.**

**Un ricco percorso svolto per metà visita e metà
racconto in aula con speciali contributi audio e
video.**





Dai 14 anni in su

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.

Dai 14 anni in su

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.**



Laboratorio – Museo
Tecnologic@mente

L'INNOVAZIONE OLIVETTI

ONLINE

Attività online di approfondimento per specifiche esigenze

SOFTWARE, GRAFICA, VIDEO, MULTIMEDIA

- Gestione delle immagini digitali** (con Adobe Photoshop e Camera RAW)
- Restauro fotografico** (con Adobe Photoshop)
- Fotoritocco** (con Adobe Photoshop)
- Fotomontaggio** (con Adobe Photoshop)
- Disegno vettoriale** (con Adobe Illustrator)
- Disegno vettoriale** (con Inkscape)
- Progettazione grafica per la stampa e il packaging** (con Adobe Illustrator)
- Creare un Logo** (Teoria della Comunicazione + Adobe Illustrator)
- Il coordinato d'immagine** (Teoria della Comunicazione + Adobe Illustrator)
- Impaginazione editoriale** (con Adobe Indesign)
- Impaginazione editoriale** (con Scribus)
- Creare un eBook interattivo** (con Adobe Indesign)
- Creare un cartone animato** (con Adobe Animate)
- Videogiochi interattivi per il web** (con Adobe Animate)
- Montaggio video** (con Adobe Premiere)
- Montaggio video** (con Blackmagic Da Vinci Resolve)
- Montaggio video** (con OpenShot)
- Produzione audiovisiva** (con videocamere professionali)
- Videografica ed Effetti speciali** (con Adobe After Effects)
- Codice HTML, CSS e Javascript** (con Adobe Dreamweaver)
- Creare un sito web CMS** (con Wordpress)
- Sfruttare i fogli di Calcolo** (con Microsoft Excel o LibreOffice Calc)
- Creare presentazioni interattive** (con Microsoft PowerPoint o LibreOffice Impress)
- Creare documenti di testo** (con Microsoft Word o LibreOffice Writer)

Dai 14 anni in su

L'esperienza online ha una durata di 2 ore

L'esperienza in presenza ha una durata di 3 ore

Realizziamo anche percorsi di più lezioni sia in modalità online che in presenza

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

La mappa del sito UNESCO



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 PERSONA PER FASCE D'ETÀ

| | |
|---|---------|
| ATTIVITÀ IN PRESENZA PER LA SCUOLA DELL'INFANZIA (DURATA 2 ORE) | 7 EURO |
| ATTIVITÀ IN PRESENZA PER LA SCUOLA PRIMARIA (DURATA 3 ORE) | 7 EURO |
| ATTIVITÀ IN PRESENZA + SECONDA ATTIVITÀ O PASSEGGIATA POMERIDIANA (DURATA MATTINO + POMERIGGIO) | 12 EURO |
| ATTIVITÀ IN PRESENZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO (DURATA 3 ORE) | 10 EURO |
| ATTIVITÀ IN PRESENZA PER LA SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO (DURATA 3 ORE) | 10 EURO |
| ATTIVITÀ IN PRESENZA + SECONDA ATTIVITÀ O PASSEGGIATA POMERIDIANA (DURATA MATTINO + POMERIGGIO) | 15 EURO |
| ATTIVITÀ ONLINE | 10 EURO |
| PASSEGGIATA STORIA OLIVETTIANA NELLA CORE ZONE UNESCO (DURATA 2 ORE) | 10 EURO |
| VISITA GUIDATA DELL'ESPOSIZIONE MUSEALE | 5 EURO |
| ATTIVITÀ IN TRASFERTA (PRESSO LA SCUOLA O ALTRO) | 12 EURO |

PER ESIGENZE SPECIALI O PER UN PACCHETTO PERSONALIZZATO CONTATTATECI AL 327.3699382
OPPURE SU SCUOLE@MUSEOTECNOLOGICAMENTE.IT