

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 ETS promuove:

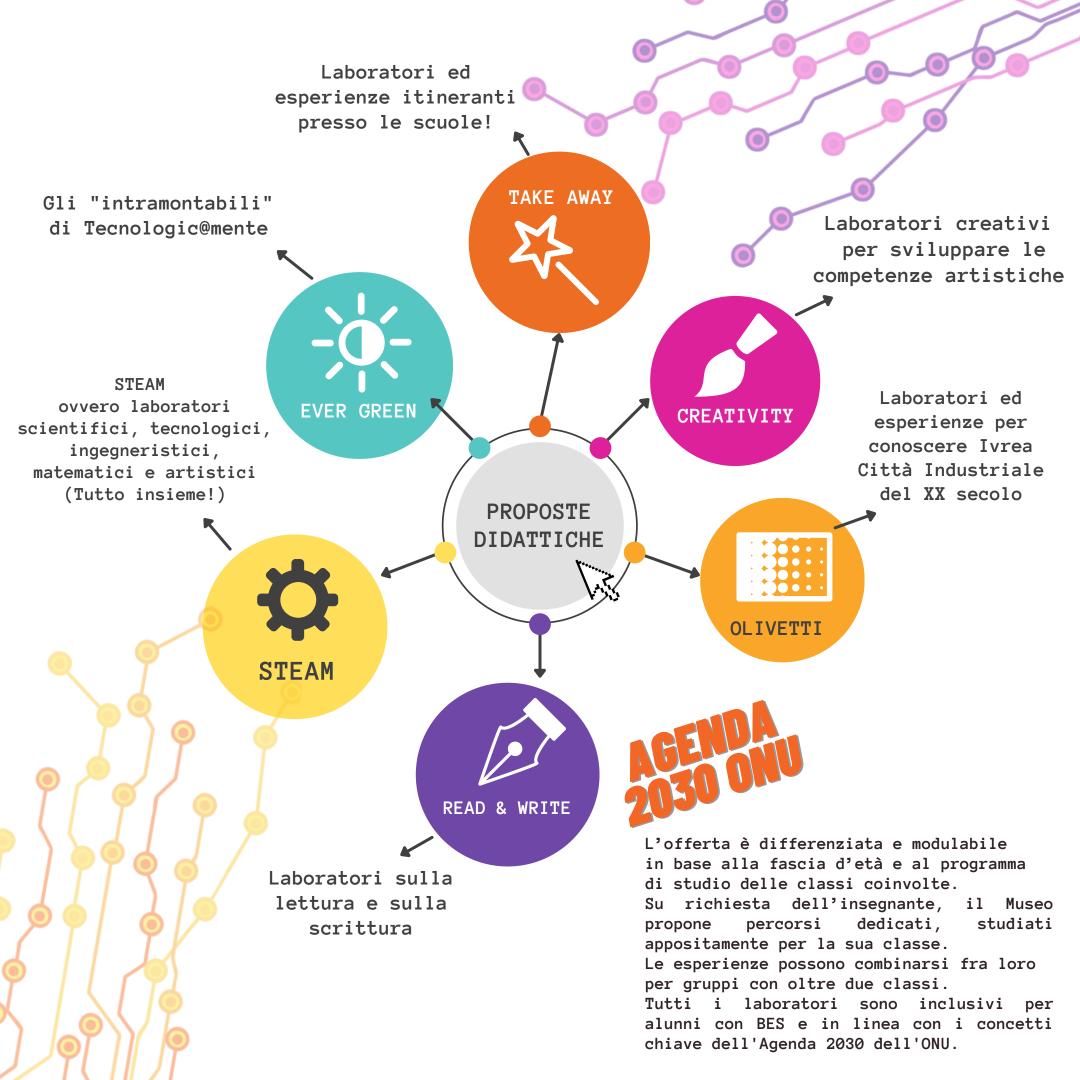
- la cultura tecnico-scientifica in particolare rivolta alle scuole e ai giovani
- l'uso ragionato delle nuove tecnologie grazie ad un Laboratorio
- Il passaggio della memoria del passato grazie ad una Collezione permanente
 - le relazioni fra le diverse generazioni
 - lo sviluppo e l'intraprendenza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

IL LABORATORIO MUSEO

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



EVER GREEN

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

• STEAM

- FLASH 3D LIVELLO BASE
- FLASH 3D LIVELLO AVANZATO
- LA PALESTRA DEL PENSIERO
- ARDUINO LIVELLO BASE
- ARDUINO LIVELLO AVANZATO
- TO BEE ARDUINO
- VIDEOGAMES
- INTELLIGENZA ARTIFICIALE E SAGGEZZA DIGITALE

• CREATIVITY

- IL MURO PARLANTE
- BESTIARIO 2.0
- LA FABBRICA DELLE STORIE
- LO SPARTITO GENIALE
- LA CATTURA DEL TEMPO
- SOUND DESIGN
- TO BEE AT HOME: UNA CASA PER LE API!



2023-2024

• TAKE AWAY

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

• READ & WRITE

- POESIE NASCOSTE CON IL CAVIARDAGE
- MA CHE TYPO! INVENTA IL TUO FONT

• VISITE GUIDATE

- VISITA AL MUSEO DA 1 ORA
- VISITA AL MUSEO SPECIALE DESIGN DA 1 ORA
- VISITE CON LETTURE ANIMATE DA 2 ORE
- VISITE GUIDATE AL MAAM IN COLLABORAZIONE COL VISITOR CENTRE DI IVREA

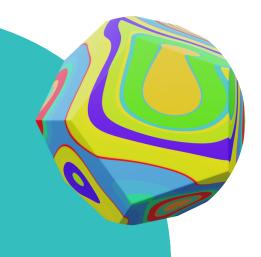
• OLIVETTI

- PROGRAMMA 101 IL SOGNO DIVENTA REALTA'
- PROGRAMMA 101 SPECIALE PROGETTO NASA
- STORIA OLIVETTIANA FRA LE ARCHITETTURE
- IL GIRO DEL MAAM IN 80 ALBERI
- STORY MAP UNESCO: CACCIA AI TESORI OLIVETTI

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 mesopòtami e ideogrammi del celeste impero.

Dai 7 ai 10 anni

EVER GREEN

Gli intramontabili
di Tecnologic@mente

TROPPA TRIPPA PER LA TRUPPA. PAROLE AL TRITATUTTO!

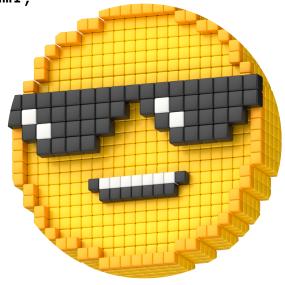
A differenza dei linguaggi
"artificiali" per poter "dialogare"
con le macchine, soprattutto
elettroniche, ogni linguaggio
"umano" può vantare invece
un'antichissima "polisavola".
Attraverso questo laboratorio si
scopre l'affascinante mondo dei
mutamenti fonetici giocando con
l'enigmistica: logogrifi,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

Dagli 8 ai 10 anni

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.

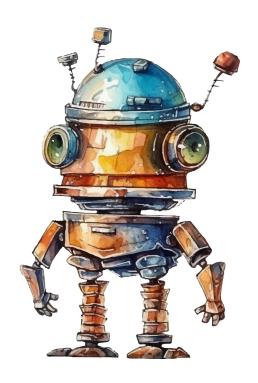
Dagli 8 ai 10 anni



PIXELART

Cosa sono i pixel e cos'è un'immagine digitale?
Lo scopriremo insieme scoprendo le opere della pixelart e realizzando una pittura "a pixel" con speciali timbri. Ogni dipinto diventa un tassello e parte integrante di un'unica grande opera, un originale monitor materico da portare a scuola!

Dai 5 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

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

Dai 7 ai 10 anni



IL MURO PARLANTE

Un viaggio nella preistoria alle prime civiltà, per scoprire le prime forme di comunicazione scritta. Attraverso la lettura e l'ascolto di storie della vita di grandi personaggi della Olivetti, gli alunni sviluppano un dipinto preparando pigmenti, organizzati in piccoli gruppi. Il laboratorio creativo che per eccellenza adotta il metodo del Cooperative Learning.

Dagli 8 ai 10 anni



E se i moderni alchimisti unissero le forze per combattere l'estinzione degli animali? Attraverso la carta e il cartone si viaggerà alla scoperta degli animali estinti o a rischio estinzione, con la colla e le forbici si proverà a ridare loro vita creando delle maschere per immedesimarcisi. Infine, si immaginerà un nuovo habitat biodiverso dove le nuove chimere potrebbero vivere.

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

CREATIVITY

Laboratori creativi per sviluppare le competenze artistiche

LO SPARTITO GENIALE

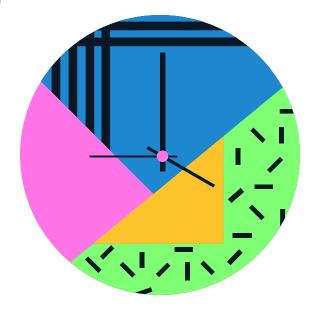
Creare storie con leve, ingranaggi, meccanismi.
Ogni pezzo può diventare una nota, un suono, un personaggio a cui dare voce.
Macchine in disuso non più riparabili vengono dismesse e i pezzi diventano forme bellissime di recupero per la creazione di nuove storie e un curioso spartito.

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



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 ingranaggi per ridare vita a un prodotto finemente curato nei dettagli e attento al tema del design.

Dai 6 ai 10 anni



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 sostenibiità ambientale e degli equilibri del pianeta. Infine costruiamo e personalizziamo una piccola arnia da portare a scuola!

Dagli 8 ai 12 anni



FLASH3D 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

Comprendere il sistema binario, gli algoritmi, le basi del coding attraverso giochi di ruolo, test pratici, disegni e tante letture divertenti per comprenderne l'importanza e allenare la mente.

Dai 7 ai 10 anni

FLASH3D 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

STEAM

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

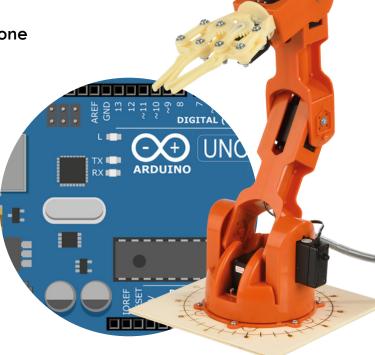
ARDUINO BASE

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.

Dagli 8 ai 12 anni (versione kids)

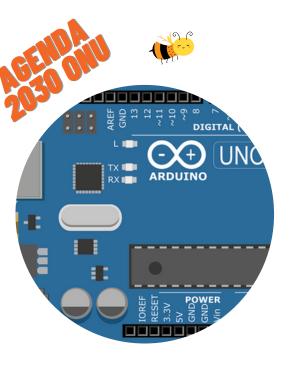
Dai 12 ai 19 anni



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



TO BEE ARDUINO

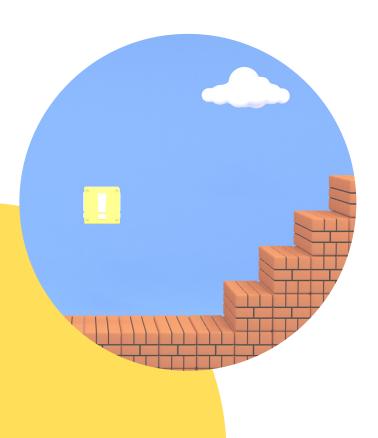
Cos'è un alveare? Come vivono le api? Perché sono essenziali per il nostro pianeta? Comprendere il significato della vita delle api, il lavoro di apicultura e la classificazione degli insetti per essere consapevoli dell'importanza di questo mondo. Arduino diventa il mezzo per poter monitorare un'arnia, attraverso sensori e componenti elettronici.

Dai 12 ai 19 anni

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 laboratorio 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 cambiamneto di orbita e rendez-vous delle navicelle spaziali. Con contributi e documentazione inedita.

Dai 14 anni in su



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

MIX ESPERIENZE

Laboratorio Programma 101+ Programma 101 SPECIALE NASA durata 3 ore

OLIVETTI

Laboratori e esperienze per conoscere Ivrea Città Industriale del XX secolo

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 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 12 anni

STORIA OLIVETTIANA FRA LE ARCHITETTURE

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.

Dai 14 anni in su



POESIE NASCOSTE CON IL CAVIARDAGE

Annerire le parole che non servono per mettere in evidenza quelle che ci piacciono: questo è il processo di scrittura creativa del Metodo Caviardage.

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

MA CHE TYPO: 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



READ & WRITE

Laboratori sulla lettura e sulla scrittura

VISITA SPECIALE DESIGN DA 1 ORA

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.

Per tutti





VISITA GUIDATA DA 1 ORA

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.

Per tutti

VISITE CON LETTURE ANIMATE DA 2 ORE

Letture 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!

VISITE GUIDATE AL MAAM IN COLLABORAZIONE COL VISITOR CENTRE DI IVREA

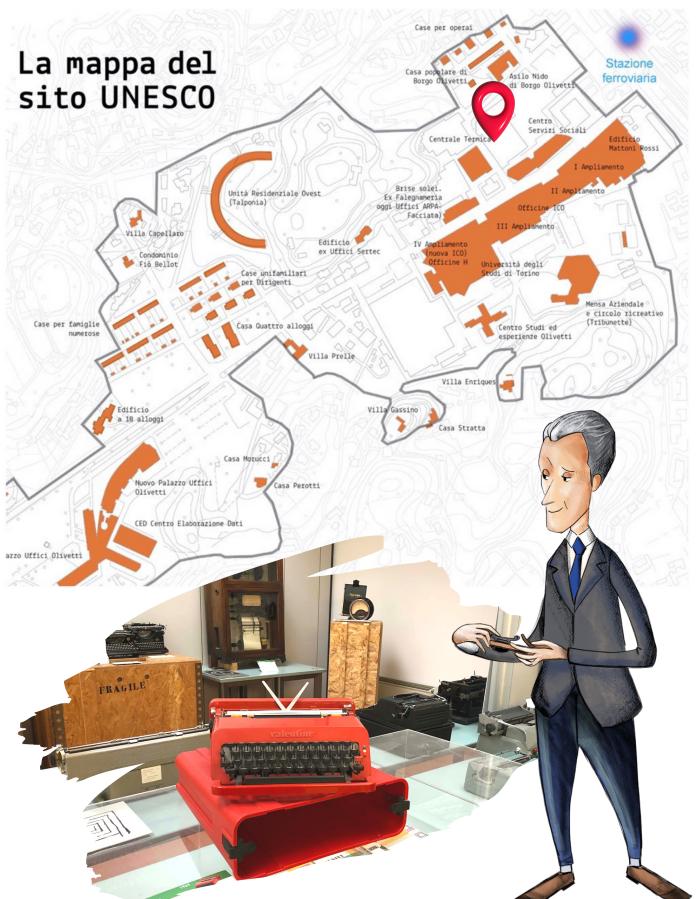
Visita guidata alle architetture del Patrimonio Unesco di Ivrea Città Industriale del XX secolo.

Per tutti





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





Laboratorio Museo Tecnologic@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

Attività al museo per la scuola dell'infanzia (2 ore)	7 euro
Attività al museo per la scuola Primaria (3 ore)	7 euro
Due attività al museo oppure attività + visita o passeggiata (mattino + pomeriggio)	12 euro
Attività al museo per la scuola Secondaria di I grado (3 ore)	10 euro
Attività al museo per la Scuola Secondaria di II grado (3 ore)	10 euro
Due attività al museo oppure attività + visita o passeggiata (mattino + pomeriggio)	15 euro
Indicato per più classi insieme: due attività ridotte + visita alternate (3 ore)	10 euro
Visita guidata al museo	7 euro
Visita guidata al MAAM e Storia Olivettiana	10 euro
Attività take away (in trasferta presso la scuola)	12 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