

OFFERTA FORMATIVA PER LE SCUOLE

Catalogo didattico a.s. 2026/2027

PERCORSI, LABORATORI E VISITE PER SCOPRIRE
TECNOLOGIA, CREATIVITÀ E INNOVAZIONE



www.museotecnologicamente.it





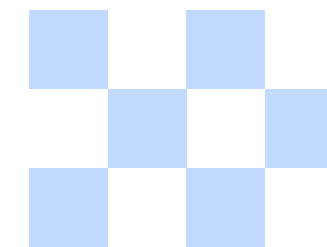
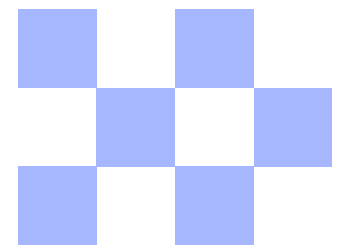
La Fondazione Natale Capellaro ETS

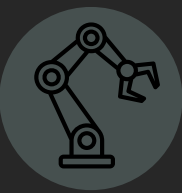
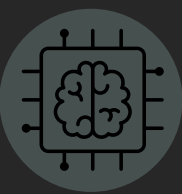
Natale Capellaro, grazie al proprio genio di progettista e alla propria tenacia, da semplice operaio diventa Direttore Generale Tecnico della Olivetti e ingegnere ad honorem.

Una storia di talento, determinazione e passione per l'innovazione, capace ancora oggi di trasmettere valori di grande attualità e di rappresentare un esempio e uno stimolo per le giovani generazioni.

Dal 2008, la Fondazione Natale Capellaro ETS promuove:

- la cultura tecnico-scientifica, con particolare attenzione alle scuole e alle nuove generazioni;
- un uso consapevole e ragionato delle nuove tecnologie, attraverso le attività del Laboratorio Museo Tecnologico@mente;
- la conservazione e la trasmissione della memoria del passato, grazie alla Collezione permanente;
- il dialogo e le relazioni tra generazioni diverse;
- lo sviluppo delle competenze, dell'intraprendenza e dello spirito innovativo dei giovani.





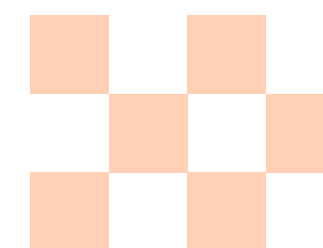
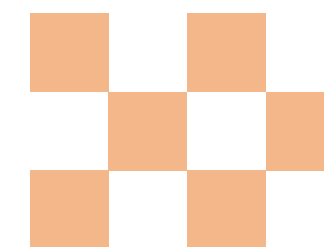
Laboratorio Museo Tecnologico@mente l'Innovazione Olivetti

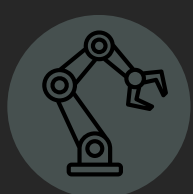
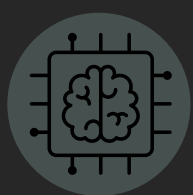
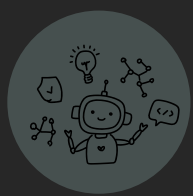
In questo spazio passato, presente e futuro si incontrano per raccontare la tecnologia in modo curioso, concreto e coinvolgente.

Il Laboratorio-Museo Tecnologico@mente accompagna bambini e ragazzi alla scoperta della cultura tecnico-scientifica attraverso macchine, oggetti e attività pratiche. Un percorso tra storia dell'innovazione e patrimonio industriale della città, con uno sguardo particolare all'esperienza Olivetti.

Qui la tecnologia non si limita a essere osservata: si esplora, si sperimenta e si comprende. Un luogo dove imparare diventa un'esperienza e dove la memoria del passato può diventare uno strumento per immaginare e costruire il futuro.

Il Laboratorio è gestito dalla Fondazione Natale Capellaro ETS e dal gruppo di volontari "Tecnologic@mente Amici" che collaborano nella gestione quotidiana del Museo.





INDICE

SCUOLA DELL'INFANZIA
DA PAG. 1 A PAG. 2

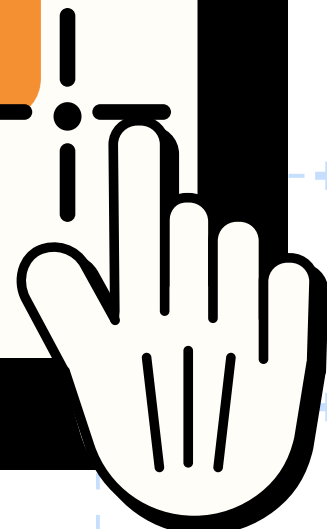
SCUOLA PRIMARIA
DA PAG. 3 A PAG. 7

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DA PAG. 8 A PAG. 10

SCUOLA SECODARIA DI SECONDO GRADO
DA PAG. 11 A PAG. 15

TIPOLOGIA DI VISITE
PAG. 16

TARIFFARIO E INFO
DA PAG. 17 A PAG. 19



[LAB SCUOLA INFANZIA]

I AVVENTURE A ZAMPA DI ROBOT: CREA, RACCONTA E PROGRAMMA CON MTINY

Utilizzando mTiny, un piccolo robot educativo, i bambini scopriranno le basi del coding in modo semplice, intuitivo e divertente. Grazie alla reading pen e ai blocchi di programmazione tangibili, guideranno il loro amico tecnologico su mappe tematiche, sviluppando il pensiero logico, il problem solving, la creatività e la capacità di collaborare.

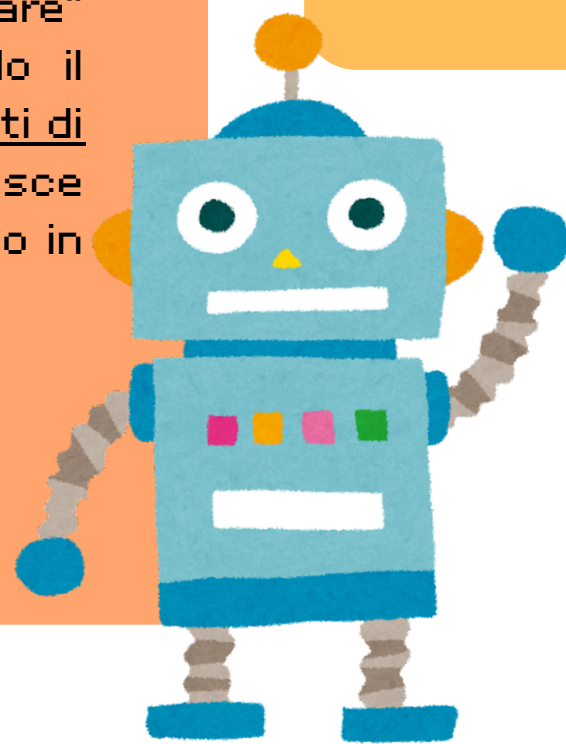
Durante il laboratorio inventeranno una breve e semplice storia dedicata agli animali e realizzeranno, con matite colorate o pennarelli, una maschera del proprio cucciolo da far "indossare" a mTiny. Infine, daranno vita alla storia accompagnando il cucciolo in un'avventura fatta di percorsi e primi esperimenti di programmazione. Un'esperienza coinvolgente che unisce coding, narrazione, arte e gioco, stimolando l'apprendimento in modo attivo e divertente.

[Adatto a: ultimo anno della Scuola dell'Infanzia
Numero partecipanti: massimo 20-25
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]

I COLORI CHE RACCONTANO

Un laboratorio artistico dedicato alla creatività e all'espressione libera. Dopo l'ascolto di una breve storia, i bambini realizzeranno un grande dipinto collettivo utilizzando tempere e pigmenti colorati su un grande rotolo di carta. Attraverso colori, segni e forme, trasformeranno il racconto in una grande opera condivisa, dando vita a una narrazione visiva frutto della loro fantasia. Un'esperienza che valorizza la creatività, la collaborazione e la libera espressione, permettendo a ogni bambino di contribuire con la propria immaginazione alla realizzazione di un'unica e coloratissima storia.

[Adatto a: tutte le classi della Scuola dell'Infanzia
Numero partecipanti: massimo 20-25
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



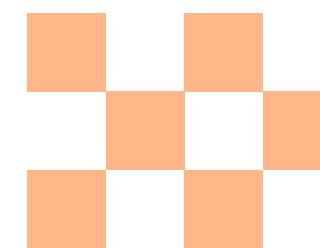
[LAB SCUOLA INFANZIA]

I LA FABBRICA DELLE STORIE

Un laboratorio pensato per avvicinare i più piccoli al mondo del cinema d'animazione attraverso il gioco, la fantasia e la scoperta. Dopo aver ascoltato una breve storia, i bambini realizzeranno semplici personaggi e ambientazioni che, con piccoli spostamenti e tanti scatti fotografici, prenderanno vita grazie alla tecnica dello stop motion. Utilizzando una postazione di animazione con luci e fotocamera, scopriranno in modo intuitivo e divertente come un'immagine dopo l'altra possa trasformarsi in un piccolo cartone animato.

Un'esperienza coinvolgente che stimola creatività, immaginazione, osservazione, e collaborazione, permettendo ai bambini di sperimentare, giocare e meravigliarsi vedendo le proprie creazioni animarsi davanti ai loro occhi.

[Adatto a: ultimo anno della Scuola dell'Infanzia
Numero partecipanti: massimo 20-25
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



LAB SCUOLA PRIMARIA

THYMIO: ALLA SCOPERTA DELLA ROBOTICA

Thymio è un piccolo robot educativo che accompagna i bambini alla scoperta della robotica e della programmazione in modo semplice, divertente e coinvolgente.

Scopriranno come funzionano i robot, impareranno a impartire semplici istruzioni e svilupperanno logica, capacità di osservazione e problem solving.

Insieme a Thymio esploreranno avvincenti labirinti, imparando a programmare il robot e a guidarne i movimenti, attraverso semplici attività di sperimentazione e scoperta.

Un'esperienza per imparare i primi concetti di robotica e programmazione giocando, sperimentando e mettendosi alla prova.

Adatto alle classi: III, IV, V

Numero partecipanti: massimo 20

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori

ALVIK: PICCOLI PROGRAMMATORI CRESCONO

Durante il laboratorio i bambini entreranno nel mondo della robotica e del coding utilizzando Arduino Alvik, un piccolo robot made in Canavese. Scopriranno in modo semplice e divertente come funziona un robot e come è possibile programmarne i movimenti.

Dopo una prima introduzione ad alcuni principi di base della robotica, si cimenteranno nella creazione di semplici programmi a blocchi, senza la necessità di conoscere un vero e proprio linguaggio di programmazione. Attraverso attività pratiche, potranno scomporre un problema in passaggi più semplici, ragionare sulla sequenza delle istruzioni e verificare direttamente sul robot il risultato delle proprie scelte.

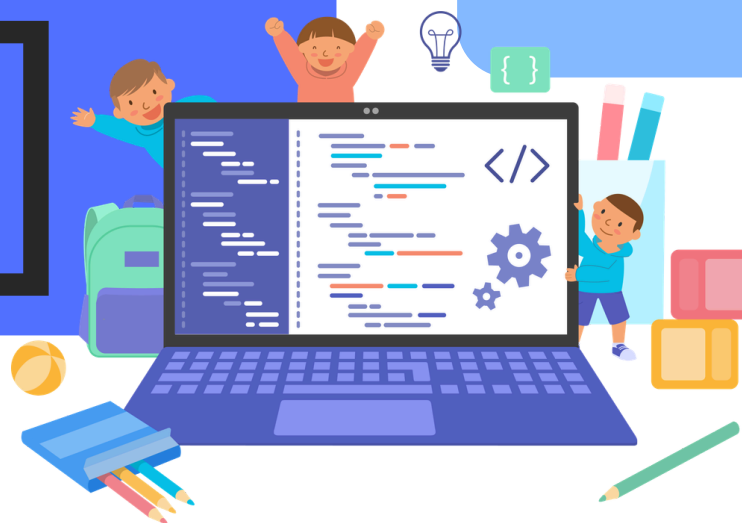
Seguire un percorso, riconoscere ed evitare un ostacolo o raggiungere un obiettivo diventano così occasioni per sviluppare pensiero logico, capacità di problem solving e pensiero computazionale, imparando attraverso la sperimentazione e il gioco.

Adatto alle classi: IV e V

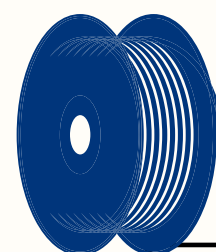
Numero partecipanti: massimo 20

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: mercoledì mattina



[LAB SCUOLA PRIMARIA]



I MA CHE IDEA: DALLA PROGETTAZIONE ALLA MODELLAZIONE 3D

Progettare è un'avventura! I bambini scopriranno, passo dopo passo, come trasformare un'idea in un vero progetto digitale. Con Tinkercad, un programma semplice e divertente, impareranno a creare oggetti in 3D partendo da forme geometriche che daranno vita alla loro fantasia.

[Adatto alle classi: III, IV e V]

Numero partecipanti: massimo 20

Durata indicativa: 1 ora e 30

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



I MACCHINE PER SCRIVERE: UNA STORIA IN POP UP

Storie, curiosità e macchine per scrivere per conoscere da vicino il mondo Olivetti. Sala dopo sala, i bambini osserveranno le celebri macchine per scrivere, ne scopriranno forme, dettagli e caratteristiche e, seguendo ciò che incontreranno durante la visita, realizzeranno passo dopo passo un semplice libro pop-up. Un'attività creativa e manuale che unisce osservazione e scoperta, permettendogli di conoscere il museo in modo attivo e di portare con sé un piccolo libro realizzato con le proprie mani.

[Adatto alle classi: III, IV e V]

Numero partecipanti: massimo 20-25

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



[LAB SCUOLA PRIMARIA]

I DATILOGRAFI PER UN GIORNO

I Come funziona una macchina per scrivere? E com'è cambiata la tecnologia nel tempo? Un'attività curiosa e divertente alla scoperta della storia Olivetti, tra macchine per scrivere, invenzioni e primi computer.

I bambini esploreranno l'esposizione per conoscere alcuni dei modelli più famosi e affascinanti, dalla prima macchina per scrivere fino alle tecnologie che hanno aperto la strada al mondo dell'informatica.

E poi... tutti a battere sui tasti!

Durante una speciale lezione di dattilografia, i bambini potranno mettersi alla prova e imparare a scrivere a macchina, proprio come si faceva un tempo.

Un'attività pensata per imparare divertendosi, osservare, sperimentare e scoprire come la tecnologia è cambiata nel corso del tempo.

[Adatto alle classi: III, IV e V
Numero partecipanti: massimo 20-25 (i bambini verranno divisi in due gruppi che si alterneranno tra la visita in esposizione e la lezione di dattilografia)
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina
]

I DALLA PIETRA ALLA MACCHINA PER SCRIVERE

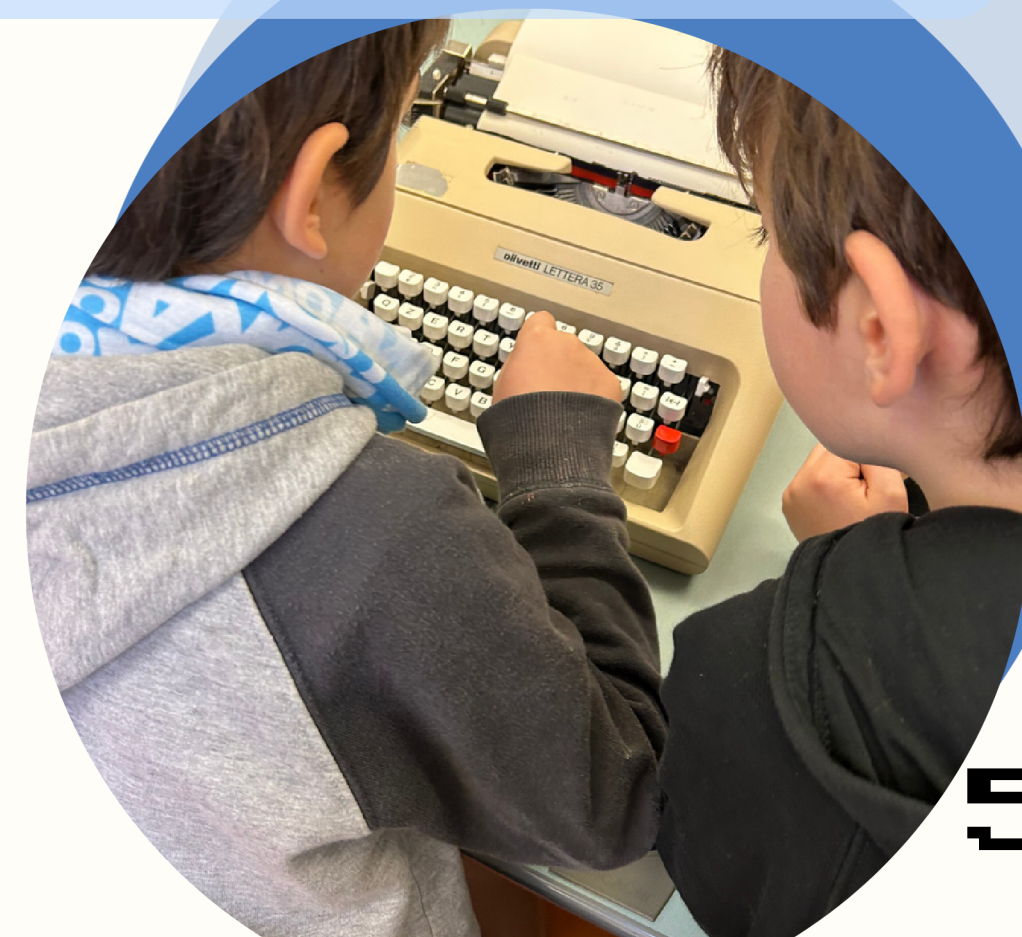
Alla scoperta dell'affascinante evoluzione della scrittura! Muniti di curiosità e spirito d'avventura, i bambini si cimenteranno nella decifrazione e nella scrittura dei grandi sistemi grafici del passato: dai misteriosi geroglifici egizi, ai cunei della Mesopotamia fino agli ideogrammi del Celeste Impero. Un emozionante viaggio tra i segni che hanno cambiato la storia dell'umanità.

[Adatto alle classi: II, III, IV e V

Numero partecipanti: massimo 20-25

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori
]



O

N

L

5

LAB SCUOLA PRIMARIA

I OLIVETTI: LA STORIA PRENDE COLORE

Un laboratorio creativo in cui la storia Olivetti incontra lo sguardo dei bambini, trasformandosi in colori, forme e immagini attraverso la loro curiosità e immaginazione. Dopo una breve visita all'esposizione, durante la quale potranno osservare da vicino macchine per scrivere, computer e altri oggetti che raccontano la storia e l'evoluzione della tecnologia, saranno invitati a rielaborare ciò che hanno visto attraverso il linguaggio dell'arte.

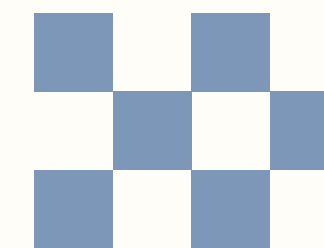
Su un grande rotolo di carta, utilizzando tempere e pigmenti colorati, ogni bambino potrà esprimere liberamente ciò che lo ha colpito, lasciandosi ispirare dalle forme, dai colori e dagli oggetti incontrati durante la visita. Pennellate, segni e immagini si uniranno così in una grande opera collettiva, nata dalla fantasia e dalla partecipazione di tutti. Un'esperienza che stimola osservazione, immaginazione e creatività, dando ai bambini la possibilità di raccontare ciò che hanno scoperto attraverso il loro personale modo di guardare e rappresentare il mondo Olivetti.

Adatto alle classi: I, II e III

Numero partecipanti: massimo 20-25

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina



[LAB SCUOLA PRIMARIA]

I LA FABBRICA DELLE STORIE

Un laboratorio pensato per avvicinare i più piccoli al mondo del cinema d'animazione attraverso il gioco, la fantasia e la scoperta. Dopo aver ascoltato una breve storia, i bambini realizzeranno semplici personaggi e ambientazioni che, con piccoli spostamenti e tanti scatti fotografici, prenderanno vita grazie alla tecnica dello stop motion. Utilizzando una postazione di animazione con luci e fotocamera, scopriranno in modo intuitivo e divertente come un'immagine dopo l'altra possa trasformarsi in un piccolo cartone animato.

Un'esperienza coinvolgente che stimola creatività, immaginazione, osservazione, e collaborazione, permettendo ai bambini di sperimentare, giocare e meravigliarsi vedendo le proprie creazioni animarsi davanti ai loro occhi.

[Adatto alle classi: I, II e III]

Numero partecipanti: massimo 20-25

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



[LAB SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO]

I MODELLAZIONE E STAMPA 3D

Imparare a progettare è semplice solo quando lo si sa fare! Attraverso passaggi guidati, gli studenti entreranno nel vivo della realizzazione di un progetto attraversandone le sue fasi principali: dall'idea fino alla creazione di un disegno digitale. Con Tinkercad, programma semplice ed intuitivo, si impara a modellare forme tridimensionali partendo da figure geometriche di base.

[Adatto alle classi: I, II e III]

Numero partecipanti: massimo 20

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina

I GAME MAKERS: DALL'IDEA AL VIDEOGIOCO

Come nasce un videogioco? Quali sono state le origini dei primi videogiochi? In questo laboratorio si entra nel mondo del videogame design attraverso la modellazione 3D con Blender, scoprendo come un'idea può trasformarsi in un personaggio virtuale.

Attraverso un percorso pratico e guidato, i partecipanti impareranno a disegnare, modellare e animare un personaggio in 3D, partendo dalle forme geometriche di base fino alla realizzazione del movimento. Un'esperienza nella grafica digitale e nell'animazione per conoscere e sperimentare alcune delle principali fasi della creazione di un videogioco.

Un laboratorio creativo e coinvolgente che unisce tecnologia, immaginazione e progettazione, avvicinando i partecipanti al mondo dei videogiochi e permettendo loro di sperimentare direttamente gli strumenti della creazione digitale.

[Adatto alle classi: I, II e III]

Numero partecipanti: massimo 25-30

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori esterni



[LAB SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO]

I ARDUINO BASE: I PRIMI PASSI NELL'ELETTRONICA

Un laboratorio per avvicinarsi al mondo dell'elettronica e della programmazione attraverso Arduino, una scheda versatile che permette di trasformare semplici idee in progetti concreti.

Partendo dai principi fondamentali della programmazione, i partecipanti impareranno a conoscere il funzionamento della scheda, a utilizzare i suoi componenti e a comprendere come sensori e dispositivi elettronici possano interagire con l'ambiente circostante. Durante il laboratorio verrà realizzato un progetto pratico con LED e/o semaforo, programmato per eseguire comportamenti differenti in base alla presenza di luce o di buio. Grazie a un sensore di luce, infatti, il sistema è in grado di riconoscere le condizioni ambientali e reagire di conseguenza.

Un'esperienza pratica e coinvolgente che unisce programmazione, elettronica e problem solving, per scoprire come la tecnologia possa essere utilizzata per progettare e realizzare soluzioni intelligenti e creative.

[Adatto alle classi: I, II e III]

Numero partecipanti: massimo 30

Durata indicativa: 1 ora e 30

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]

I TO BEE ARDUINO

Api, natura e tecnologia: alla scoperta dell'alveare

Che cosa accade all'interno di un alveare? E perché le api sono così preziose per il nostro pianeta? Un'esperienza coinvolgente che unisce scienza, natura e tecnologia per avvicinare gli studenti al mondo delle api e far comprendere il loro ruolo essenziale negli equilibri degli ecosistemi e nella tutela della biodiversità.

Attraverso l'osservazione di un'arnia equipaggiata con schede programmabili Arduino, i partecipanti potranno esplorare in modo concreto alcuni aspetti della vita delle api e imparare a leggere e interpretare i dati raccolti. Un'attività pratica che stimola curiosità, spirito di osservazione e competenze scientifiche e tecnologiche. Un'esperienza che permette di conoscere e sperimentare, scoprendo quanto anche i più piccoli abitanti del nostro pianeta siano fondamentali per il suo futuro.

[Adatto alle classi: I e II]

Numero partecipanti: massimo 20-25

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori esterni]

[LAB SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO]

I INTELLIGENZA ARTIFICIALE: ISTRUZIONI PER L'USO

L'Intelligenza Artificiale (IA) è ormai parte della nostra quotidianità e sta trasformando il modo in cui studiamo, lavoriamo, comunichiamo e prendiamo decisioni. Questo percorso teorico-pratico nasce per aiutare le giovani generazioni a comprenderne il funzionamento e, allo stesso tempo, a sviluppare uno sguardo critico e consapevole sul suo utilizzo.

Attraverso attività ed esempi concreti, i partecipanti esplorano le principali caratteristiche dell'IA, le sue opportunità e i suoi limiti, riflettendo sul suo impatto sulla società, sull'ambiente e sui processi di apprendimento. Particolare attenzione è dedicata alla capacità di valutare le informazioni, riconoscere i rischi e utilizzare gli strumenti di IA in modo responsabile e consapevole.

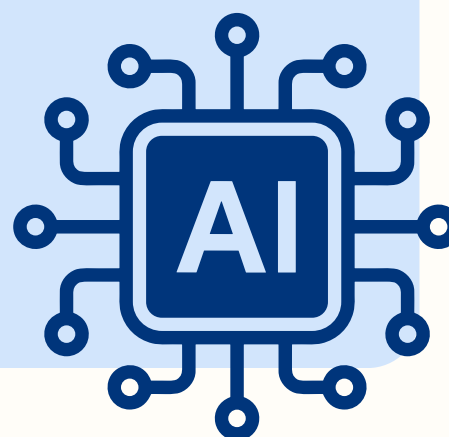
L'obiettivo è accompagnare gli studenti da semplici fruitori a utilizzatori critici e consapevoli, capaci di orientarsi nel mondo dell'Intelligenza Artificiale con curiosità, senso critico e responsabilità.

[Adatto alle classi: I, II e III]

Numero partecipanti: massimo 30

Durata indicativa: 1 ora e 30

Disponibilità: lunedì e mercoledì mattina]



I DATTILOGRAFI PER UN GIORNO

Come funziona una macchina per scrivere? E com'è cambiata la tecnologia nel tempo? Un'attività curiosa e divertente alla scoperta della storia Olivetti, tra macchine per scrivere, invenzioni e primi computer.

Gli studenti esploreranno l'esposizione per conoscere alcuni dei modelli più famosi e affascinanti, dalla prima macchina per scrivere fino alle tecnologie che hanno aperto la strada al mondo dell'informatica.

E poi... tutti a battere sui tasti!

Durante una speciale lezione di dattilografia potranno mettersi alla prova e imparare a scrivere a macchina, proprio come si faceva un tempo.

Un'attività pensata per imparare divertendosi, osservare, sperimentare e scoprire come la tecnologia è cambiata nel corso del tempo.

[Adatto alle classi: I, II e III]

Numero partecipanti: massimo 20-25 (gli studenti verranno divisi in due gruppi che si alterneranno tra la visita in esposizione e la lezione di dattilografia)

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



[LAB SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO]

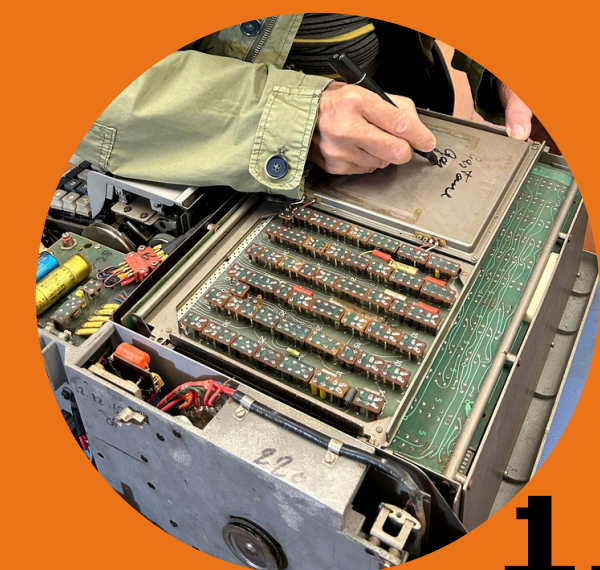
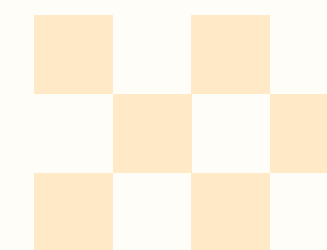
I PROGRAMMA 101: ALLE ORIGINI DEL PERSONAL COMPUTER

Insieme a esperti provenienti dall'esperienza Olivetti, gli studenti ripercorreranno le principali tappe dell'evoluzione del computer, mettendo in luce le innovazioni che hanno portato alla nascita della Programma 101, considerata il primo personal computer della storia.

Attraverso un'attività pratica di programmazione, utilizzando un simulatore installato su ogni computer, scopriranno come funzionava la macchina, quale linguaggio utilizzava e quali erano le sue potenzialità. A conclusione del laboratorio, vedranno in funzione la macchina, e proveranno a sfidarla nell'Angela Game, un gioco matematico che si basa su logica, ragionamento e strategia in cui mettere alla prova le proprie capacità (*). Un'esperienza che unisce storia, tecnologia e sperimentazione pratica, per conoscere da vicino una delle più importanti innovazioni italiane nel campo dell'informatica.

* La Programma 101 a disposizione ha più di 60 anni e talvolta può succedere che non sia funzionante.

[Adatto a: tutte le classi e gli indirizzi
Numero partecipanti: massimo 30
Durata indicativa: 1 ora e 30
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]



[LAB SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO]

I ARDUINO BASE: I PRIMI PASSI NELL'ELETTRONICA

Un laboratorio per avvicinarsi al mondo dell'elettronica e della programmazione attraverso Arduino, una scheda versatile che permette di trasformare semplici idee in progetti concreti.

Partendo dai principi fondamentali della programmazione, i partecipanti imparano a conoscere il funzionamento della scheda, a utilizzare i suoi componenti e a comprendere come sensori e dispositivi elettronici possano interagire con l'ambiente circostante. Durante il laboratorio viene realizzato un progetto pratico con LED e/o semaforo, programmato per eseguire comportamenti differenti in base alla presenza di luce o di buio. Grazie a un sensore di luce, infatti, il sistema è in grado di riconoscere le condizioni ambientali e reagire di conseguenza.

Un'esperienza pratica e coinvolgente che unisce programmazione, elettronica e problem solving, per scoprire come la tecnologia possa essere utilizzata per progettare e realizzare soluzioni intelligenti e creative.

[Adatto a: per studenti/studentesse di tutte le classi e gli indirizzi che non hanno nessuna base nella programmazione]

Numero partecipanti: massimo 30

Durata indicativa: 1 ora e 30

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina

I ARDUINO AVANZATO: PROGRAMMA UN BRACCIO ROBOTICO

Un laboratorio dedicato alla programmazione, all'elettronica e alla robotica, in cui la scheda Arduino diventa lo strumento per imparare a controllare un braccio robotico a sei assi.

Attraverso un percorso pratico, gli studenti sperimentano la gestione dei movimenti del braccio utilizzando una pulsantiera di controllo, comprendendo come programmare e coordinare i suoi sei gradi di libertà.

Il progetto viene poi sviluppato introducendo sequenze di movimento automatiche, che permettono al braccio di eseguire una serie di azioni programmate in autonomia.

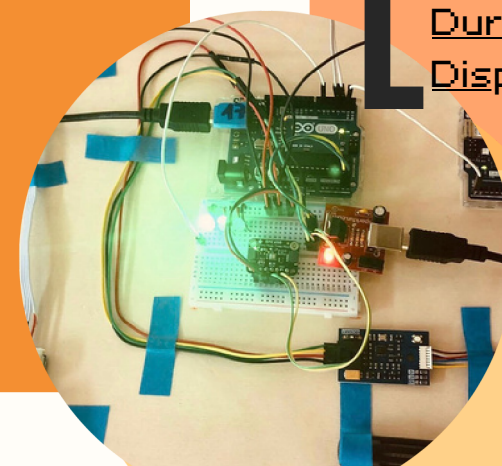
Un'esperienza laboratoriale che mette in relazione programmazione, elettronica e robotica, sviluppando capacità di progettazione, logica e problem solving attraverso la sperimentazione diretta.

[Adatto a: tutte le classi a indirizzo tecnico e a chi abbia già familiarità con la programmazione]

Numero partecipanti: massimo 30

Durata indicativa: 1 ora e 30

Disponibilità: nella mattina di martedì, mercoledì, giovedì e venerdì



[LAB SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO]

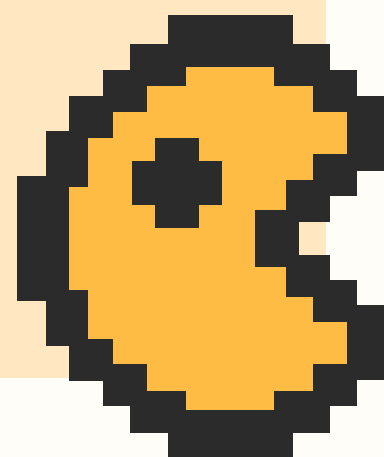
I GAME MAKERS: DALL'IDEA AL VIDEOGIOCO

Come nasce un videogioco? Quali sono state le origini dei primi videogiochi? In questo laboratorio si entra nel mondo del videogame design attraverso la modellazione 3D con Blender, scoprendo come un'idea può trasformarsi in un personaggio virtuale.

Attraverso un percorso pratico e guidato, i partecipanti imparano a disegnare, modellare e animare un personaggio in 3D, partendo dalle forme geometriche di base fino alla realizzazione del movimento. Un'esperienza nella grafica digitale e nell'animazione per conoscere e sperimentare alcune delle principali fasi della creazione di un videogioco.

Un laboratorio creativo e coinvolgente che unisce tecnologia, immaginazione e progettazione, avvicinando i partecipanti al mondo dei videogiochi e permettendo loro di sperimentare direttamente gli strumenti della creazione digitale.

[Adatto a: tutte le classi e indirizzi
Numero partecipanti: massimo 25-30
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori esterni]



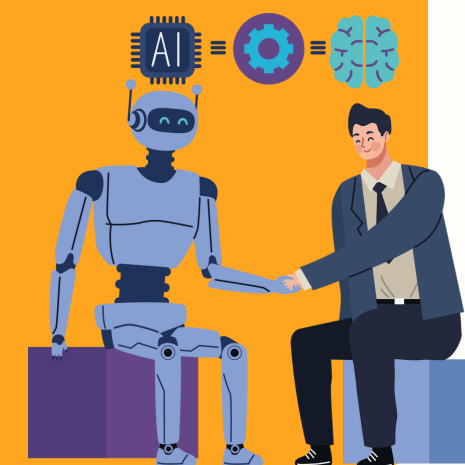
I INTELLIGENZA ARTIFICIALE: ISTRUZIONI PER L'USO

L'Intelligenza Artificiale (IA) è ormai parte della nostra quotidianità e sta trasformando il modo in cui studiamo, lavoriamo, comunichiamo e prendiamo decisioni. Questo percorso teorico-pratico nasce per aiutare le giovani generazioni a comprenderne il funzionamento e, allo stesso tempo, a sviluppare uno sguardo critico e consapevole sul suo utilizzo.

Attraverso attività ed esempi concreti, i partecipanti esplorano le principali caratteristiche dell'IA, le sue opportunità e i suoi limiti, riflettendo sul suo impatto sulla società, sull'ambiente e sui processi di apprendimento. Particolare attenzione è dedicata alla capacità di valutare le informazioni, riconoscere i rischi e utilizzare gli strumenti di IA in modo responsabile e consapevole.

L'obiettivo è accompagnare gli studenti da semplici fruitori a utilizzatori critici e consapevoli, capaci di orientarsi nel mondo dell'Intelligenza Artificiale con curiosità, senso critico e responsabilità.

[Adatto a: tutte le classi e gli indirizzi
Numero partecipanti: massimo 30
Durata indicativa: 1 ora e 30
Disponibilità: lunedì e mercoledì mattina]



[APPROFONDIMENTI]

I OLIVETTI: IL DESIGN TRA MECCANICA ED ELETTRONICA

Un approfondimento dedicato all'evoluzione del design Olivetti e al rapporto tra innovazione tecnologica e ricerca estetica, seguendo il passaggio dal calcolo e dalla scrittura meccanica a quella elettronica.

Attraverso l'osservazione di alcuni dei prodotti più significativi, gli studenti potranno scoprire come il cambiamento della tecnologia abbia influenzato nel tempo forme, dimensioni, materiali e colori degli strumenti Olivetti.

Il percorso presenta il contributo di importanti protagonisti del design italiano, tra cui Marcello Nizzoli, Ettore Sottsass, Mario Bellini e Michele De Lucchi, mettendo in luce approcci e linguaggi differenti. Un'occasione per comprendere come, in Olivetti, funzionalità, tecnologia ed estetica abbiano dialogato dando vita a oggetti capaci di coniugare innovazione e cultura del progetto, e per riflettere sull'evoluzione del design industriale italiano attraverso alcuni dei suoi prodotti più iconici.

Adatto a: tutte le classi e indirizzi

Numero partecipanti: massimo 30-35

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori esterni



[APPROFONDIMENTI]

I OLIVETTI E L'ARTE: QUANDO LA PUBBLICITÀ DIVENTA CULTURA

Un approfondimento dedicato al rapporto tra Olivetti, arte e comunicazione, per scoprire come la pubblicità possa diventare molto più di uno strumento per promuovere un prodotto.

Attraverso una selezione di manifesti, campagne pubblicitarie, fotografie e materiali grafici, gli studenti analizzeranno il modo in cui la Olivetti ha saputo dialogare con artisti, designer, grafici e intellettuali, trasformando la comunicazione dei propri prodotti in un vero e proprio laboratorio di sperimentazione visiva.

Dalle celebri campagne dedicate alle macchine per scrivere fino alle diverse forme della comunicazione aziendale, l'attività permetterà di osservare immagini, colori, caratteri tipografici, composizione e linguaggi visivi, mettendoli in relazione con il contesto culturale e artistico del periodo.

Un percorso per comprendere come arte, design, pubblicità e industria possano incontrarsi e come le scelte estetiche contribuiscano a costruire l'identità e l'immagine di un'azienda.

Adatto a: tutte le classi e indirizzi

Numero partecipanti: massimo 30

Durata indicativa: 2 ore

Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina in base alla disponibilità dei collaboratori esterni



[VISITE]

[VISITA ACCOMPAGNATA AL MUSEO]

Un tour guidato tra le sale del museo per conoscere la storia di una delle più affascinanti vicende industriali del Novecento: la Olivetti. Tra macchine per scrivere, macchine da calcolo e personal computer gli studenti potranno scoprire una storia unica e straordinaria, che ha reso questa azienda famosa in tutto il mondo.

La visita può essere abbinata ad un laboratorio a scelta e verrà adattata in base al target di riferimento.

[Adatto a: tutte le classi e indirizzi
Numero partecipanti: massimo 15-20
Durata indicativa: 1 ora e 15
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina]

[VISITA GUIDATA AL MAAM: IL MUSEO A CIELO APERTO DELL'ARCHITETTURA MODERNA]

Visita guidata alle architetture del Patrimonio Unesco di Ivrea Città Industriale del XX secolo in collaborazione con il Visitor Centre Unesco di Ivrea.

[Adatto a: tutte le classi e indirizzi
Numero partecipanti: massimo 50-60
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina
(al pomeriggio se si sceglie il pacchetto lab+visita museo+MAAM)]

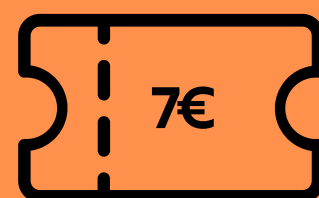
[UNA FABBRICA TRASPARENTE]

Immaginare un futuro utopico ma possibile! Un racconto degli aspetti più importanti della storia Olivettiana: tra aneddoti, storie vere e personaggi illustri con l'opportunità di passeggiare tra le architetture della Core Zone Unesco.

[Adatto a: tutte le classi e indirizzi
Numero partecipanti: massimo 50-60
Durata indicativa: 2 ore
Disponibilità: dal lunedì al venerdì mattina
(al pomeriggio se si sceglie il pacchetto lab+visita museo+MAAM)]

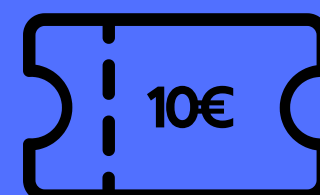
TARIFFARIO

[LAB. SCUOLA DELL'INFANZIA
E SCUOLA PRIMARIA]



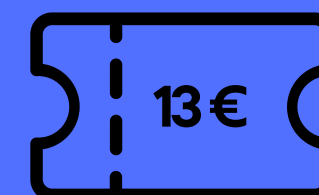
(GRATUITO: INSEGNANTI E BAMBINI/E IN
POSSESSO DI UN CERTIFICATO DI DISABILITÀ)

[LAB. + VISITA IN AUTONOMIA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO
GRADO]



(GRATUITO: INSEGNANTI E BAMBINI/E IN
POSSESSO DI UN CERTIFICATO DI DISABILITÀ)

[LAB. + VISITA GUIDATA
SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO
GRADO]



(GRATUITO: INSEGNANTI E BAMBINI/E IN
POSSESSO DI UN CERTIFICATO DI DISABILITÀ)

[LAB. + VISITA IN AUTONOMIA
SCUOLA SECONDARIA DI
SECONDO GRADO]



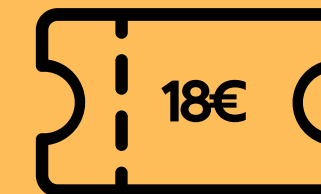
(GRATUITO: INSEGNANTI E STUDENTI IN
POSSESSO DI UN CERTIFICATO DI DISABILITÀ)

[LAB. + VISITA GUIDATA
SCUOLA SECONDARIA DI
SECONDO GRADO]

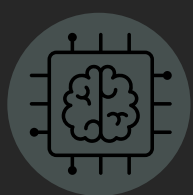
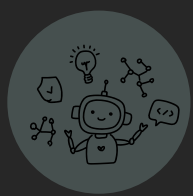


(GRATUITO: INSEGNANTI E STUDENTI IN
POSSESSO DI UN CERTIFICATO DI DISABILITÀ)

[LAB. + VISITA GUIDATA + MAAM
SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO
GRADO]



(GRATUITO: INSEGNANTI E STUDENTI IN
POSSESSO DI UN CERTIFICATO DI DISABILITÀ)



[INFORMAZIONI]

COME PRENOTARE

Per la prenotazione è necessario scrivere una mail a info@museotecnologicamente.it oppure chiamando il seguente numero [3273699382](tel:3273699382)

ALTRE INFO UTILI

- Le attività si effettuano dal lunedì al venerdì dalle 9 alle 13. Per un migliore svolgimento e fruizione dei servizi scelti, si consiglia di arrivare presso la nostra sede entro e non oltre le 10 del mattino. Qualsiasi variazione oraria deve essere concordata al momento della prenotazione.
- Per questioni di sicurezza e per garantire uno svolgimento ottimale delle attività scelte, i gruppi numerosi (30 pax in su) verranno suddivisi in più sottogruppi. L'organizzazione di questi ultimi verrà concordata in maniera dettagliata durante la prenotazione dell'uscita didattica.
- Di fronte al museo, in Via di Vittorio 29, è presente uno spazio per la discesa e la salita dei gruppi dai pullman. Si precisa che questi ultimi non possono sostare nei parcheggi durante l'intera permanenza al museo delle scolaresche.
- Il pagamento dei pacchetti scelti può essere effettuato con le seguenti modalità: in loco con contanti o carta, altrimenti con bonifico a fronte di nostra fattura elettronica. Si comunica che siamo presenti sulla piattaforma MePA con i seguenti codici: Fondazione Natale Capellaro – CPV 80500000-9 – Servizi di formazione (con scadenza di almeno 7 giorni). CONFERMA DEL NUMERO ESATTO DI STUDENTI ENTRO 7 GIORNI DALLA VISITA. IN ASSENZA DI COMUNICAZIONE, LE ASSENZE SUPERIORI A 5 VERRANNO ADDEBITATE.
- Durante il periodo invernale e/o in caso di maltempo, verrà messo a disposizione su richiesta uno spazio interno per il consumo del pranzo al sacco. All'interno del museo sono presenti macchinette per la distribuzione di snack e bevande. Si segnala che, nei pressi della struttura, sono presenti diversi punti ristoro e il Parco Dora Baltea - "Giardini Donne della Resistenza" raggiungibili comodamente a piedi.

[INFORMAZIONI]

I DOVE CI TROVIAMO

A Ivrea in via Giuseppe di Vittorio 29 a 350 metri dalla stazione ferroviaria di Ivrea (5 minuti a piedi!)

I NOSTRI CONTATTI



3273699382



info@museotecnologicamente.it



www.museotecnologicamente.it

