

I GRANDI
PROGETTI

Una bella iniziativa
della Fondazione
'Natale Capellaro'



I workshop ludico-didattici

IVREA. Nel museo laboratorio troveranno spazio anche interessanti "workshop ludico-didattici" allestiti in collaborazione con Interaction Design Institute di Ivrea. Si tratta di installazioni e narrazioni interattive dedicate alla fascia di età più giovane, dagli 11 ai 14 anni. I laboratori usano una dichiarata miscela di approcci low e hi-

gh tech, lavorando su esperienze didattiche, ludiche e narrative. Uno spazio dove, senza troppe costrizioni, i ragazzi possano immergersi nelle nuove tecnologie. Un mondo speciale dove si possono avvicinare una serie di meccanismi tecnologici in genere misteriosi. Imparare facendo, costruendo con le proprie mani.

Viaggio a 'Tecnologic@mente'

Percorso dal passato al futuro
in un museo-laboratorio

di Dirce Levi

IVREA. Un ponte tra il passato e il futuro passando per il presente. Un percorso che accompagna giovani e giovanissimi a ritroso, fino alle radici di una terra e arricchisce le loro conoscenze, portandoli a utilizzare le tecnologie di cui il domani sarà sempre più pervaso.

LA FILOSOFIA

IVREA. L'idea di base è quella di offrire ai visitatori la possibilità di riprodurre, toccare e manipolare gli oggetti e i meccanismi che rappresentano la storia della tecnologia dello scrivere, del calcolo e della scienza dell'informazione, piuttosto che esporre solamente il prodotto finale e gli strumenti utilizzati per realizzarlo. Il concetto sul quale si basano i musei di questo tipo è: «se ascolto dimentico, se vedo ricordo, se faccio capisco». Così, accanto ai preziosi oggetti della storia delle tecnologie, il museo ne esporrà altri fatti apposta per essere toccati e manipolati. In questo modo avvicinarsi alle tecnologie che hanno modificato il mondo del lavoro e della comunicazione diventerà un gioco con il quale sarà divertente e facile apprendere.

E' questo il progetto che si sta sviluppando nella nostra città portato avanti dalla fondazione "Natale Capellaro", intitolata a quell'uomo che, fattosi dal nulla e cresciuto nella cultura della fabbrica Olivetti, progettò la prima calcolatrice meccanica. Un progetto nel cui nome già c'è la filosofia: "Tecnologic@mente", così si chiama, dice infatti, meglio di tante parole il legame che si vuole allacciare tra le esperienze che formano, costituiscono bagaglio, restano dentro, nella mente, e le esperienze nuove, le tecnologie entrate a far parte della nostra quotidianità e con le quali tutti dovremo sempre di più imparare a convivere.

"Tecnologic@mente" è un museo delle tecnologie, dello scrivere, del calcolo e delle scienze dell'informazione che, non a caso, troverà sede in un edificio storico della città: l'Istituto Moreno una parte del quale, concessa in comodato d'uso gratuito dal vescovo e sottoposta ad una



Il museo
In alto
Laura Salvetti
De Marziani
A sin. e des.
l'edificio
che ospiterà
il museo

opportuna ristrutturazione ospiterà questa "mostra-laboratorio" articolata in diversi segmenti ai quali si accede attraverso un percorso che, anche visivamente rende l'idea di ciò che inizia nel passato e si addentra nel futuro.

L'idea viene portata avanti con entusiasmo e convinzione da Laura Salvetti De Marziani, pronipote di Natale Capellaro «stimolata - dice - dal grande interesse che suscitò la mostra di prodotti olivettiani che allestimo alla Villetta Casana e che richiamò più di 3 mila adulti e oltre seicento ragazzi delle scuole». Lau-

ra Salvetti, insieme al padre Adolfo e Siro Nocentini e molti altri hanno formato il comitato impegnato nella costituzione del museo-laboratorio che, spiegano «vuole proporre ai giovani, agli addetti ai lavori, al visitatore in generale momenti di arricchimento attraverso esperienze, allestimenti, percorsi didattici, momenti di divertimento. L'attività del Comitato si basa innanzi tutto sul coinvolgimento di Università e centri di formazione e ricerca».

E, da subito, hanno fornito la loro preziosa collaborazione il Dipartimento di Informa-

tica e Comunicazione dell'Università di Milano e l'Interaction Design Institute di Ivrea. Coinvolti anche esperti di settore, aziende, collezionisti. «Si va avanti faticosamente ma con entusiasmo - dicono i promotori - per non disperdere un patrimonio che è ricchezza di questo territorio. Nel nostro sforzo ci conforta l'appoggio di enti come Regione e Provincia, la Camera di Commercio, la Fondazione Crt; determinante risulta l'apporto delle Spille d'Oro e dell'Archivio Storico Olivetti ma anche di tanti privati».

Si dovrebbe partire nella seconda metà di novembre con l'apertura delle prime tre sale dimostrative per questo viaggio che inizia nella meccanica e arriva al computer. Su due piani del Moreno troveranno spazio momenti espositivi e altri dove i visitatori, soprattutto i giovani, potranno agire interattivamente. Sarà possibile "ripercorrere la storia dello scrivere, del calcolo, dell'elettronica, dell'informa-

tica e della multimedialità attraverso oggetti, prodotti, materiale iconografico e ricostruzioni».

Grande spazio verrà dedicato all'azienda Olivetti. Attraverso oggetti ambientati nel loro habitat, ma anche aneddoti e curiosità, si racconterà la vita di grandi personaggi e inventori. E poi il "Gioc@impara" che consentirà di entrare in ambienti dove multimedialità e interattività permetteranno esperienze dirette. E ancora "gli spazi del futuro" dove le tecnologie cambieranno continuamente in relazione a nuove scoperte e applicazioni. Fino ai laboratori, dotati di sofisticate strumentazioni e apparecchiature dove, assistiti da personale tecnico qualificato, sarà possibile effettuare prove ed esperimenti di meccanica, elettronica, informatica.

Un modo nuovo, vivace, dinamico stimolante di "imparare ricordando", in un edificio che, non a caso, è stato da sempre "luogo del sapere".

