



# CATALOGO SERVIZI

MUSEO PIEMONTESE DELL'INFORMATICA  
MUPIN (O.D.V.)

# Indice

04

## Il MuPin

05 Missione  
05 Visione

06

## I servizi

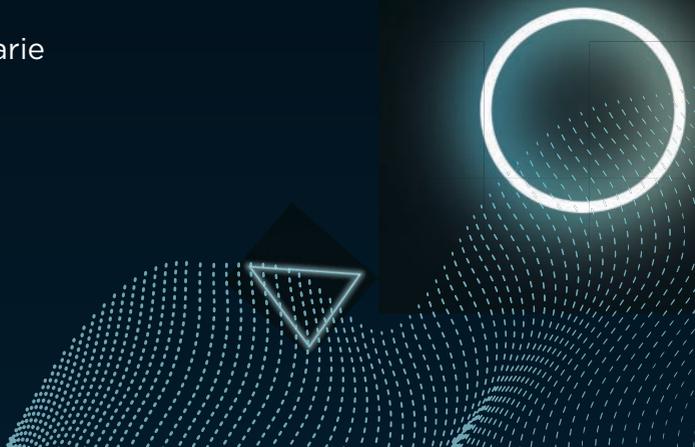
07

## Didattica

**08 Visite didattiche**  
**10 Laboratori didattici**  
10 Primarie  
13 Secondarie  
**16 Altre attività**  
16 Primarie e Secondarie

17

## Eventi



18

**Prestiti**

19

**Aziende**

19 Laboratori didattici

20 Corporate Social  
Responsibility

23

**Grazie**





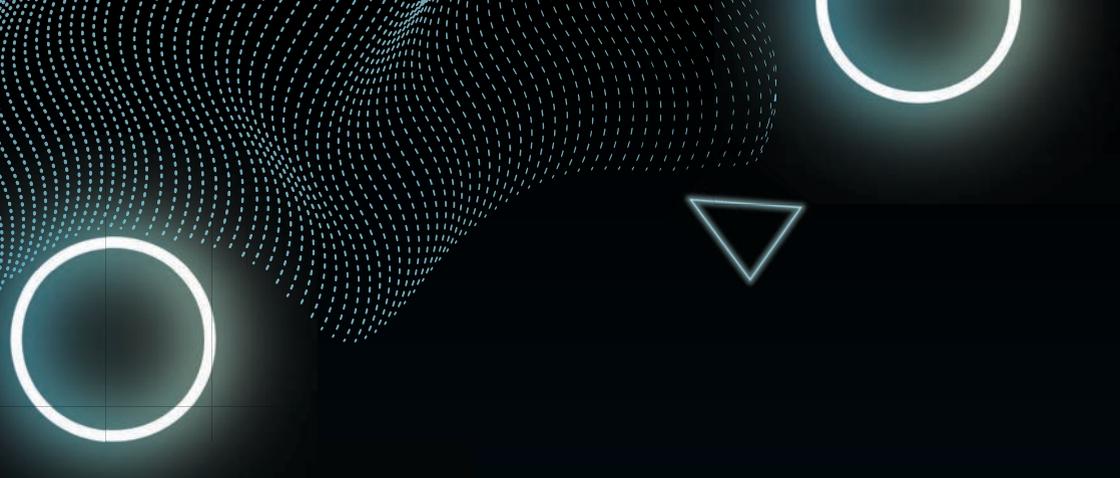
# Il MuPIn

Il Museo Piemontese dell'Informatica - MuPIn (O.d.V.) è un'organizzazione senza scopo di lucro impegnata nella conservazione e nella valorizzazione del patrimonio storico e culturale dell'informatica.

Attraverso una ricca collezione di computer, dispositivi storici, e documenti d'epoca, MuPIn racconta l'evoluzione della tecnologia che ha trasformato la nostra società.

Il museo offre mostre interattive, conferenze e laboratori didattici, promuovendo la comprensione delle discipline STEM e stimolando il pensiero critico su temi attuali come la privacy, l'intelligenza artificiale e l'automazione.

Situato in Torino, il MuPIn è un punto d'incontro per la comunità tecnologica e culturale, dove passato, presente e futuro dell'informatica si intrecciano per ispirare nuove generazioni di innovatori.



## Missione

Ispirare e educare le future generazioni attraverso il patrimonio storico dell'informatica, promuovendo la consapevolezza e la parità di genere nelle discipline STEM.

La nostra missione è di ispirare curiosità, innovazione e un senso di appartenenza in un campo in rapida evoluzione, sottolineando l'importanza della diversità e dell'inclusione per il progresso tecnologico e sociale.

## Visione

La nostra vision è quella di un mondo in cui ogni individuo, indipendentemente dal genere, dall'età o dal background, abbia accesso alle conoscenze e alle competenze necessarie per navigare e contribuire all'evoluzione tecnologica.

# I Servizi

Il Museo Piemontese dell'Informatica offre una gamma di servizi mirati sia per il pubblico che per le aziende.

Per la didattica, organizza laboratori e mostre con visite guidate dedicati a studenti di tutte le età, arricchendo l'esperienza educativa con programmi interattivi e workshop che esplorano l'evoluzione tecnologica.

Nel contesto del welfare e della responsabilità sociale, il museo collabora con le aziende per sviluppare iniziative di Corporate Social Responsibility (CSR) e attività che favoriscono inclusione digitale e consapevolezza tecnologica.

Inoltre, il museo mette a disposizione la sua collezione storica e offre prestiti di oggetti tecnologici per mostre, supportando esposizioni e progetti culturali sia nazionali che internazionali.



# Didattica

Le attività didattiche del MuPIn hanno l'obiettivo di avvicinare gli studenti alle materie STEM, stimolando la loro curiosità attraverso un approccio teorico-pratico a un problema reale.

Per altre informazioni seguite le nostre pagine dedicate a **CoderDojo Torino** e **MuPIn Lab**.

Per ogni informazione aggiuntiva o per richieste particolari scriveteci a **[didattica@mupin.it](mailto:didattica@mupin.it)**





# Visite Didattiche

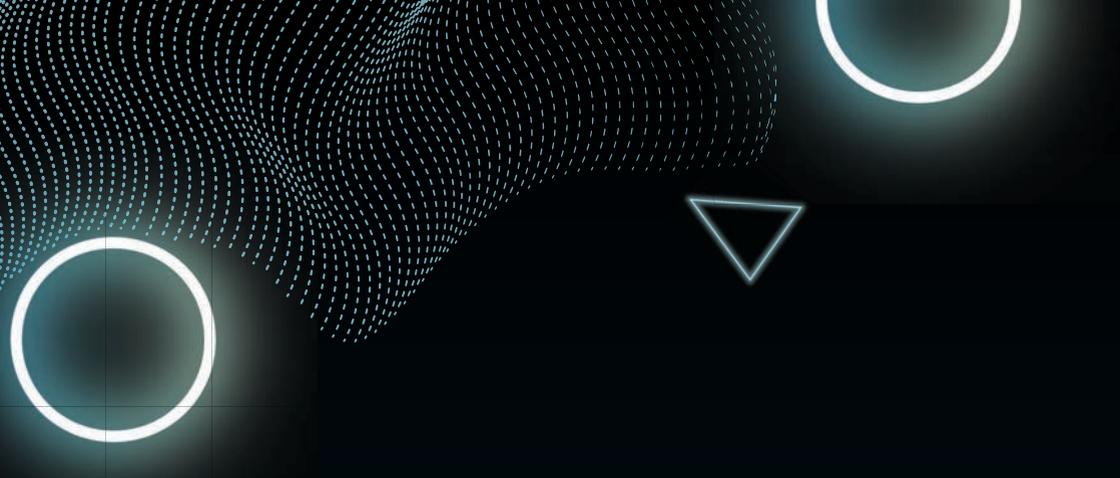
## In continua scrittura

Fino al 30 dicembre 2025 venite a vedere i pezzi che hanno fatto la storia della scrittura al computer.

Non si tratta solo di una semplice esposizione di macchine che hanno segnato epoche di cambiamenti, ma di un'esperienza coinvolgente che vi offre l'opportunità di diventare protagonisti.

Avrete la possibilità di scrivere direttamente su una telescrivente, o rivivere l'atmosfera degli anni '80 con la mitica IBM.

Un'occasione unica per vivere e toccare con mano la rivoluzione della scrittura digitale.



## Visite in sede

Stiamo allestendo i primi spazi di esposizione, pertanto la sede non è accessibile a gruppi scolastici.

Consigliamo di prenotare una visita alla mostra “*In continua scrittura*” presso l’Ecomuseo del Freidano di Settimo Torinese o di richiedere informazioni per una mostra itinerante organizzabile presso il vostro istituto.

Un’alternativa è quella di mettersi in lista per poter vedere in anteprima i computer che hanno fatto la storia. Vi contatteremo appena le prime esposizioni saranno aperte.

# Laboratori didattici

## Primarie

### Algoritmi di ricerca

La ricerca di oggetti all'interno di un insieme è un concetto quasi primordiale. La classe giocherà a "implementare" alcuni algoritmi di ricerca tra i più diffusi: la ricerca lineare e binaria.

Si comincia con esempi classici e poi la classe diventerà l'insieme all'interno del quale effettuare la ricerca.

Il laboratorio finisce con la lista di istruzioni in linguaggio naturale che rappresentano l'algoritmo vero e proprio.



# Crittografia

Inviare e ricevere “messaggi segreti” è un’operazione fondamentale per eserciti e spie, è utilizzata nella vita di tutti i giorni, visitando un sito Web o utilizzando il WiFi e può diventare un gioco intrigante.

Partendo dagli alfabeti alternativi (shift di lettere, sostituzione) si introduce il concetto di “chiave”.

Alla classe divisa in gruppi verranno assegnati due compiti: decifrare dei messaggi “segreti” conoscendo la chiave e inviarsi dei messaggi inventando una chiave.

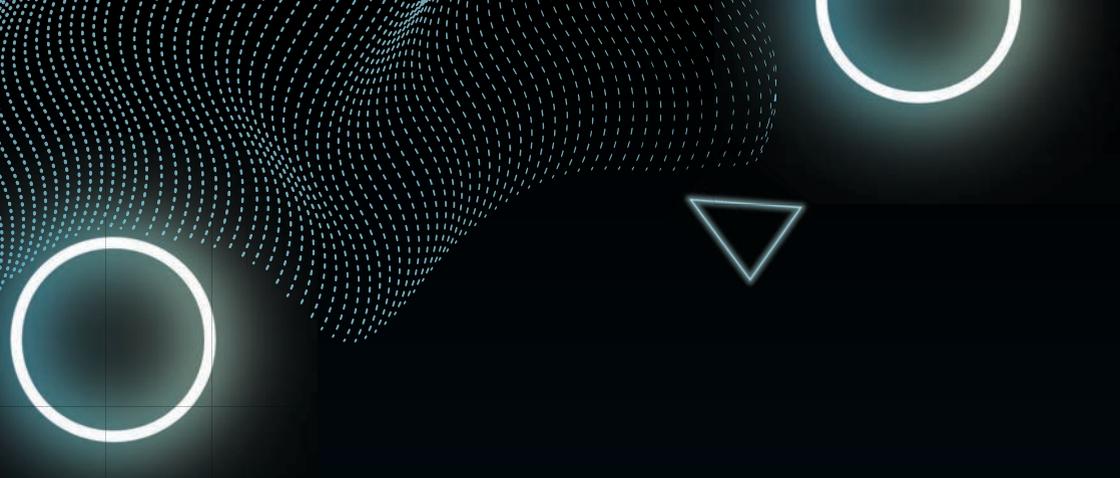




## La classe simula un computer

La classe è coinvolta nella simulazione delle componenti di un computer e delle interazioni del corso dell'esecuzione di semplici programmi informatici.

Dopo una parte teorica sui componenti degli laboratori elettronici di uso quotidiano segue una parte pratica in cui gli studenti impersonificano le componenti (CPU, memoria, registri, mouse, schermo...).



# Secondarie

## **I computer e le immagini**

Le immagini sono ovunque sui dispositivi digitali e rappresentano uno dei modi principali in cui interagiamo con esse.

I dispositivi digitali memorizzano tutto utilizzando le cifre, come vengono utilizzate queste cifre per creare le immagini che vediamo sugli schermi? In che modo questi dispositivi convertono un lungo elenco di cifre in foto, grafica di videogiochi e pagine Web?

La classe esplorerà come possiamo rappresentare immagini e colori utilizzando cifre binarie, come questi vengono visualizzati utilizzando i pixel su uno schermo e perché il modo in cui rappresentiamo queste immagini cambia ciò che vediamo.

**I Grado**

# Esploriamo un pianeta

Laboratorio pensato per due incontri. Gli studenti saranno guidati in un percorso di scoperta delle sfide e delle insidie che attendono un'umanità decisa a raggiungere e colonizzare un altro pianeta.

Arricchiranno ed applicheranno le loro conoscenze immaginando di progettare e realizzare una missione spaziale verso un pianeta abitabile.

Nel secondo incontro parteciperanno al controllo di una missione robotizzata sul pianeta individuato.

Divisi in piccoli gruppi, dovranno accordare le esigenze scientifiche con i limiti operativi per portare a termine una lunga missione di altissimo valore scientifico per l'umanità.

Si prevede l'utilizzo di robot ed un piccolo drone.

## I e Il Grado



# Algoritmi di ordinamento

L'ordinamento di oggetti all'interno di un insieme è un problema che può sembrare banale.

La complessità è racchiusa negli algoritmi più o meno complessi ed intuitivi per la risoluzione di questo problema.

La classe procederà con alcuni algoritmi di orientamento tra i più diffusi: per selezione, a bolle (bubble sort) e rapido (rapid sort).

Si comincia con esempi classici usando le carte da gioco, ai quali seguirà il laboratorio dividendosi in gruppi.

**I e II Grado**





## **Altre attività**

### **Primarie e Secondarie**

#### **Seminari**

Incontri con esperti del settore per approfondire argomenti legati all'informatica e alle nuove tecnologie.

#### **Mostre itineranti e temporanee**

Esposizioni su temi specifici presso gli istituti o presso locali messi a disposizione dalla pubblica amministrazione all'interno di eventi legati agli istituti scolastici.

#### **Collaborazioni per progetti**

Supporto a iniziative organizzate dalla scuola.



# Eventi

Il MuPIn fonda la sua attività sull'interazione, l'approfondimento scientifico e la diffusione del patrimonio culturale.

Poiché la collezione custodita dal MuPIn appartiene all'intera umanità, molti dei reperti vengono inclusi in mostre temporanee.

Per sapere come ospitare una mostra del MuPIn presso la vostra istituzione potete scriverci ad [\*\*eventi@mupin.it\*\*](mailto:eventi@mupin.it)

# Prestiti

L'attività di prestito dei reperti è parte integrante della strategia del MuPIn per aumentare l'attrattiva della collezione, garantendone la conservazione e promuovendo la sua valorizzazione e accessibilità.

In questo ambito, il MuPIn segue le direttive stabilite nel documento "Principi generali per la gestione dei prestiti e lo scambio di opere d'arte tra istituzioni" (conosciuti come **Principi di Londra**).

I reperti della collezione possono essere usati, ad esempio, per esposizioni di altri musei, allestimenti per mostre, spettacoli teatrali, serie televisive o per film. Per sapere come ottenere in prestito i reperti del MuPIn potete scriverci ad **[prestiti@mupin.it](mailto:prestiti@mupin.it)**



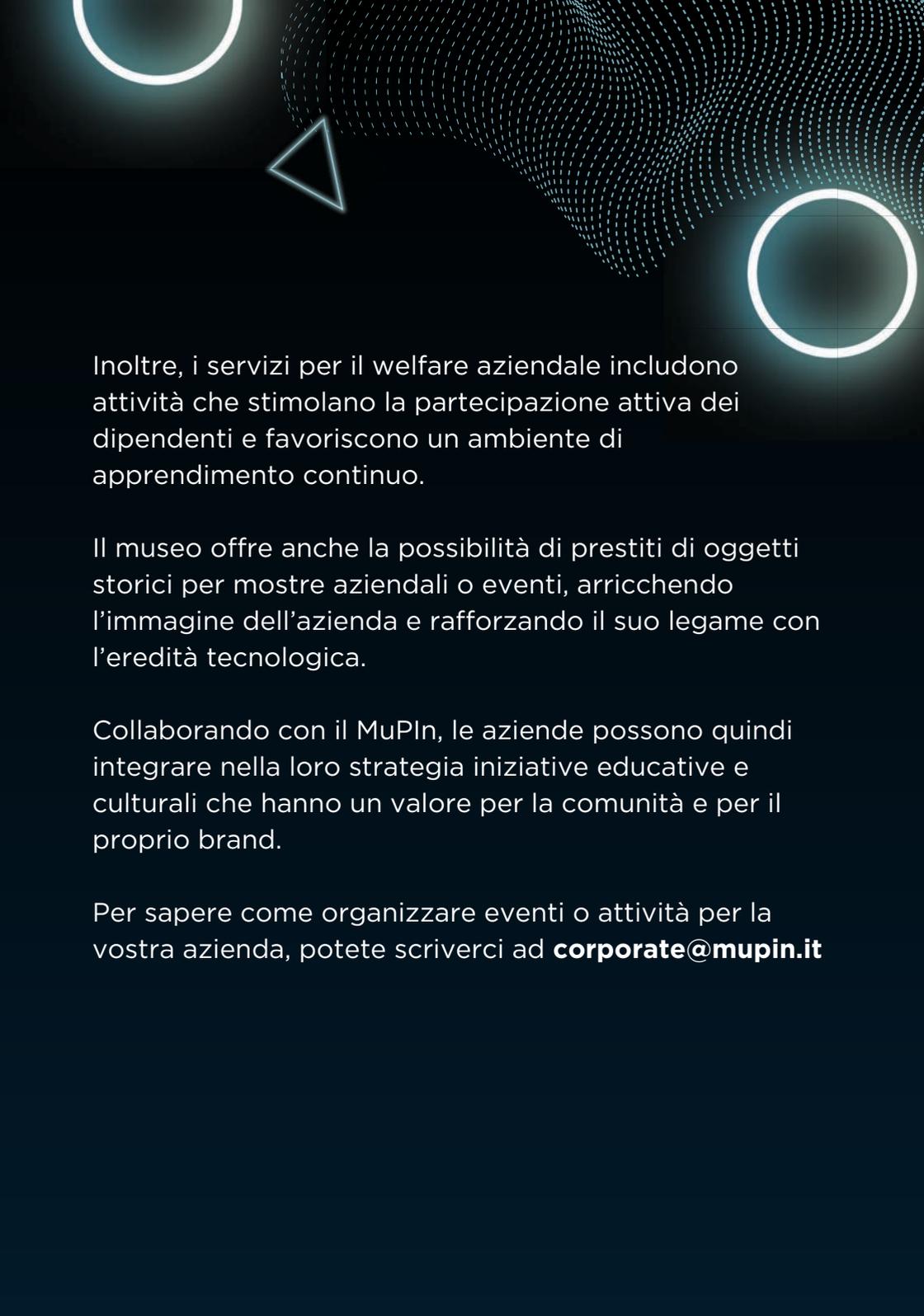
# Aziende

Il Museo Piemontese dell'Informatica (MuPIIn) collabora con le aziende per offrire servizi che rispondano a esigenze di Corporate Social Responsibility (CSR), innovazione e welfare aziendale.

Questa partnership permette alle imprese di promuovere una cultura digitale inclusiva, migliorando la consapevolezza tecnologica tra i dipendenti e sostenendo iniziative di sensibilizzazione sui temi della trasformazione digitale.

Le aziende possono beneficiare di programmi personalizzati, come workshop e incontri con esperti, che facilitano l'aggiornamento su tendenze tecnologiche e l'impatto dell'innovazione nei vari settori.



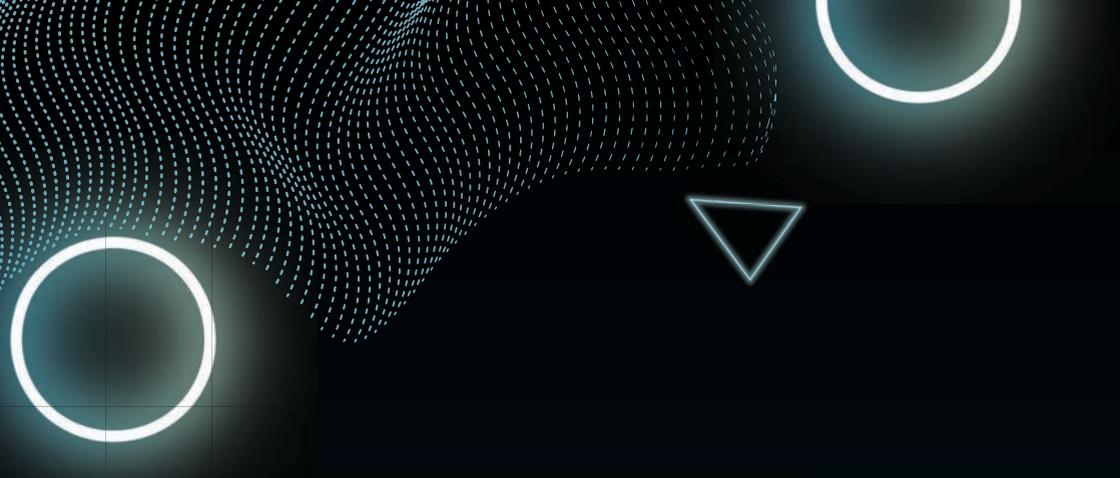


Inoltre, i servizi per il welfare aziendale includono attività che stimolano la partecipazione attiva dei dipendenti e favoriscono un ambiente di apprendimento continuo.

Il museo offre anche la possibilità di prestiti di oggetti storici per mostre aziendali o eventi, arricchendo l'immagine dell'azienda e rafforzando il suo legame con l'eredità tecnologica.

Collaborando con il MuPIn, le aziende possono quindi integrare nella loro strategia iniziative educative e culturali che hanno un valore per la comunità e per il proprio brand.

Per sapere come organizzare eventi o attività per la vostra azienda, potete scriverci ad **[corporate@mupin.it](mailto:corporate@mupin.it)**



## Welfare aziendale

Il museo può organizzare esperienze interattive o workshop per i dipendenti delle aziende, migliorando il loro benessere culturale e stimolando la loro creatività.

Possono essere realizzati eventi speciali, come hackathon o giornate di team building, per incoraggiare il lavoro di squadra e lo scambio di idee innovative tra i dipendenti.

Inoltre, attività che riguardano la storia e lo sviluppo dell'informatica possono aiutare i dipendenti a riflettere sulla trasformazione digitale che molte aziende stanno vivendo, rafforzando il loro coinvolgimento nei valori aziendali legati all'innovazione.

# Corporate Social Responsibility

Le aziende, come parte delle loro iniziative di responsabilità sociale, possono collaborare con il museo nell'organizzazione di workshop, seminari e corsi per insegnare l'uso della tecnologia a scuole, comunità locali o gruppi in difficoltà così come ai figli dei propri collaboratori.

Queste collaborazioni aiutano a sviluppare competenze digitali importanti e a ridurre le differenze di accesso alla tecnologia, rendendo la società più inclusiva e informata.

Inoltre, il museo propone progetti legati alla sostenibilità tecnologica, come mostre che mostrano l'impatto ambientale delle tecnologie, educando il pubblico e le aziende a un uso più responsabile e sostenibile della tecnologia.



# Grazie

Vorremmo estendere il nostro sentito apprezzamento a tutti i volontari del MuPIn.

Il loro incrollabile impegno verso l'eccellenza e gli sforzi instancabili hanno contribuito in modo significativo alla continua crescita e all'espansione del portafoglio di servizi del MuPIn.

Grazie alla loro competenza e dedizione, il MuPIn è stato in grado percorrere nuove strade.





## Contatti

**Piazza Riccardo Valla, 5  
10148 Torino**

**Telefono: +39 375 551 8489**

**Email: [info@mupin.it](mailto:info@mupin.it)**

**Pec: [mupin@pec.net](mailto:mupin@pec.net)**

**[WWW.MUPIN.IT](http://WWW.MUPIN.IT)**