

**ATTIVITÀ
DIDATTICO-EDUCATIVE**

2023 - 2024



e sl solidarietà
e lavoro **30+**

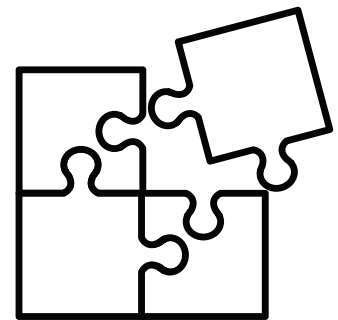
for you

a cura dell'Area Educativa di



ATTIVITA' DIDATTICO - EDUCATIVE 2023 - 2024

1. CHI SIAMO E COSA PROPONIAMO
2. LE STRUTTURE
3. ASILO NIDO E SCUOLA INFANZIA
4. SCUOLA PRIMARIA
5. SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO
6. SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO
7. MIGRANTOUR
8. ATTIVITÀ IN BIBLIOTECA
9. ATTIVITÀ PER FAMIGLIE ED INDIVIDUALI
10. INFO





Cari Docenti,

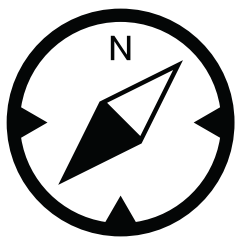
anche quest'anno desideriamo proporVi le nostre attività a supporto della Vostra attività didattica, facendo quanto possibile per offrire agli studenti esperienze di apprendimento coinvolgenti e significative.

La possibilità di poter tornare in presenza e riaprire le porte di questi meravigliosi luoghi di cultura è per noi motivo di grande entusiasmo. La progettazione non si è mai fermata e non vediamo l'ora di riscoprire insieme a voi il piacere di condividere cultura e voglia di scoperta.

Da sempre la nostra cooperativa è attenta all'inclusione, e forma i propri operatori affinché sappiano accogliere e coinvolgere tutti i visitatori. Molte delle nostre attività possono essere integrate con strumenti della Comunicazione Aumentativa e Alternativa, è possibile richiedere maggiori informazioni in merito.

Oltre alle proposte riportate in questo catalogo è possibile concordare, con i nostri operatori, percorsi specifici pensati per e con voi in base alle diverse esigenze didattiche.

Vi aspettiamo!



1. CHI SIAMO

Solidarietà e Lavoro Società Cooperativa Sociale O.N.L.U.S. (SeL)

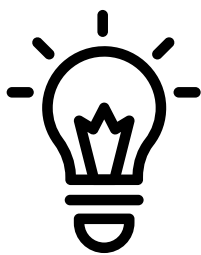
è un'impresa Sociale attiva dal 1989 in Liguria, Piemonte e Lombardia con una consolidata esperienza nella progettazione, gestione, organizzazione e promozione di servizi culturali in ambito turistico, museale e biblioteconomico. Al fianco di importanti realtà pubbliche e private, si è dimostrata partner qualificato ed affidabile in grado di offrire soluzioni innovative mirate all'integrazione tra cultura, turismo ed economia locale, assicurando: professionalità delle prestazioni, flessibilità dell'organizzazione, progettazione attenta e specifica in accordo con le esigenze del Committente, cura della soddisfazione del cliente e valorizzazione sociale e culturale del territorio.

L'**Area Educativa** della Cooperativa Solidarietà e Lavoro, nasce nel 1999 per dare risposta alla richiesta di spazi ed attività culturali e didattici, da parte di insegnanti e scolaresche, sia all'interno dei musei, sia delle biblioteche. Per questo motivo sono state ideate attività didattiche per bambini e ragazzi dai 2 ai 18 anni, differenziando le proposte in base all'età, alle esigenze dei partecipanti, seguendo le indicazioni e le richieste dei docenti. Le attività si dividono in **Approfondimenti tematici** (svolti lungo le sale del percorso museale) e **Laboratori** (ad una parte di Approfondimento si aggiunge una parte in Laboratorio).

La filosofia dell'Area Educativa è quella di essere al servizio della scuola: il museo in questa maniera diviene un campo operativo sul quale fare esperienza, imparare, conoscere, approfondire: essere quindi totalmente fruibile ed utile alla crescita e alla maturazione dei giovani visitatori.

I Laboratori e gli Approfondimenti tematici proposti, sono sempre svolti in maniera interattiva e dinamica, proprio per offrire la possibilità di apprezzare ed amare il patrimonio storico-culturale.

Molto valorizzato è l'aspetto psicopedagogico: l'obiettivo degli operatori didattici di Solidarietà e Lavoro è quella di far lavorare tutti i partecipanti, favorendo l'integrazione e la coesione, evidenziando l'importanza del gruppo, l'attitudine all'ascolto, all'impegno.



1. COSA PROPONIAMO

Le nostre proposte didattiche si articolano come segue:

- **ATTIVITA' IN MUSEO:** approfondimenti tematici, laboratori ed *atelier* condotti nei Musei per approfondire sempre di più il nostro patrimonio culturale;
- **L'ESPERTO IN CLASSE:** la nostra qualità didattica di sempre direttamente nella Vostra scuola! Per svolgere insieme attività semplici e complesse permettendo di trattare argomenti vari in modo completo;
- **LEZIONI-LABORATORIO ONLINE PER LE CLASSI:** contenuti scientificamente coerenti con la programmazione e il livello delle diverse scolarità attraverso la competenza di un educatore museale esperto;
- **CORSI DI FORMAZIONE ANCHE ONLINE PER INSEGNANTI:** aggiornamenti sui contenuti, e percorsi per acquisire anche utili suggerimenti di attività (giochi educativi, laboratori, ecc.) efficaci per insegnare alle classi gli argomenti oggetto del corso.

Le proposte che Vi andiamo a presentare sono solo alcune delle attività che l'Area Educativa di Solidarietà e Lavoro offre, perché la nostra esperienza si mette al Vs. servizio per creare **proposte su misura** e concordare **percorsi dedicati** sia nei contenuti che nelle modalità (in presenza o via *web*).

Oltre alle proposte didattiche per le scolaresche, è particolarmente sviluppata la sezione dedicata alle famiglie: feste di compleanno, iniziative didattico-sportive, Centro Estivo ed Invernale.

Grazie alla nostra ventennale esperienza nel mondo delle biblioteche possiamo proporVi attività in collaborazione con le diverse biblioteche del territorio.



2. STRUTTURE

Le proposte di **Solidarietà e Lavoro Società Cooperativa Sociale O.N.L.U.S. (SeL)** saranno ospitate non solo in importanti luoghi di cultura della città di Genova, ma anche in diverse strutture collocate sul territorio regionale ligure ed extra regionale, in particolare in Piemonte. Riportiamo un breve riepilogo delle strutture coinvolte nelle proposte presentate:

Genova (GE)

- **Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo**
- **Musei di Strada Nuova**
- **viadelcampo29rosso**
- **Casa di Colombo, Chiostro di Sant'Andrea e Mura del Barbarossa**

Sestri Levante (GE)

Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante

Sanremo (IM)

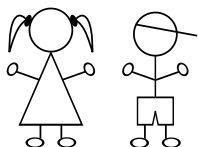
Musei civici

Imperia (IM)

- **MACI (Museo Arte Contemporanea Imperia)**
- **Museo del Clown - Villa Grock**
- **Museo Navale e Planetario**

L'Area Educativa della Cooperativa Solidarietà e Lavoro propone alle scuole **percorsi a tema trasversale** da realizzare all'interno di più strutture. I percorsi tematici sono progettati con gli insegnanti i quali possono concordare con gli operatori argomenti e strutture da coinvolgere.

Le proposte di Solidarietà e Lavoro per le attività in biblioteca saranno realizzate in collaborazione con **Biblioteche Civiche ed Universitarie e Sistemi Bibliotecari del nord Italia** (Liguria, Piemonte e Lombardia) per lo svolgimento di attività didattiche e di promozione alla lettura.



3. NIDO E SCUOLA INFANZIA

Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo

Piccolo come un diario, prezioso come un ricordo - Durata: 1 ora e mezza

Piccoli marinai alla scoperta del mondo raccolto e raccontato nel castello del Capitano D'Albertis. Nelle sale del Museo delle Culture del Mondo, tra racconti e curiosità i bambini troveranno reperti da raccogliere e conservare. Durante il laboratorio creeranno il loro album dei ricordi da portare a casa.

✓ *Attività supportata da strumenti di Comunicazione Aumentativa Alternativa*

Tutti i sensi a Castello - Durata: 1 ora e mezza

I bimbi scopriranno il Castello del Capitano utilizzando i sensi: con l'udito ascolteranno le sue storie, con la vista vedranno i suoi tesori, con il tatto potranno toccare alcuni materiali, con l'olfatto sentiranno i diversi profumi degli ambienti. Il laboratorio prevede la creazione di un "libro tattile" da portare a casa.

Musei di Strada Nuova

Animali in posa - Durata: 1 ora e mezza circa

Un percorso che guiderà i bambini alla scoperta degli animali raffigurati all'interno delle opere dei Musei di Strada Nuova. Uccelli e felini esotici, bestie fantastiche e animali da compagnia popolano le opere di numerosi pittori già a partire dal Medioevo, ciascuno con un proprio significato.

✓ *Attività supportata da strumenti di Comunicazione Aumentativa Alternativa*

Casa di Colombo, chiostro di S. Andrea e Mura del Barbarossa

Lo stemma è di casa...Colombo! - Durata: 1 ora

Di ritorno dalla sua impresa, i sovrani di Spagna conferirono a Cristoforo Colombo il privilegio di avere uno stemma di famiglia, che lo stesso Colombo ideò. Partendo proprio da questo, i bambini saranno coinvolti in un laboratorio creativo per l'ideazione del proprio blasone familiare e scopriranno tante curiosità sulla vita avventurosa del grande navigatore genovese.

viadelcampo29rosso

La Gatta - Durata: 45 minuti/1 ora circa

La vera storia di *Ciacola*, la gatta divenuta celebre per il brano che le dedicò il suo padrone, il famoso cantautore genovese Gino Paoli, il quale fu anche un abile disegnatore. Racconteremo la storia del borgo di Boccadasse e della gatta curiosa, che fu poi trasferita nel centro di Genova quando il suo padrone cambiò casa. Infine, proveremo a disegnare la gatta Ciacola e a ritagliare la sagoma del mitico felino. Canteremo ed impareremo la canzone di Gino Paoli e ci faremo portare dalla fantasia a Boccadasse sulle orme della gatta del cantautore genovese.

✓ *Attività supportata da strumenti di Comunicazione Aumentativa Alternativa*

Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante

Crea il tuo stemma - Durata: 1 ora e mezza circa

Prendendo spunto dagli stemmi esposti in Museo, che furono delle nobili famiglie che vivevano a Sestri Levante tra '500 e '600, racconteremo ai bambini che cos'è un blasone, a cosa serve e come sia concepito.

Si daranno così ai bimbi alcune informazioni per poi scegliere gli elementi da disegnare, ritagliare, colorare e attaccare nel loro stemma di famiglia.

Musei Civici di Sanremo

Il fantastico mondo di Antonio Rubino: Decoriamo il mare

Durata: 1 ora e mezza - Laboratorio opzionale: + 1 ora e mezza

I bambini verranno guidati attraverso i dipinti, i disegni e le scenografie teatrali di Antonio Rubino. Ci si soffermerà sulle tecniche sperimentate dall'artista sanremese, sulla qualità grafica delle sue illustrazioni e sulle scelte cromatiche che rendono unica la sua produzione artistica. Terminata l'analisi dell'opera, a ciascun bambino verrà consegnato un piccolo pesce di carta, un anemone o una stella marina, da colorare e da decorare con granuli perlescenti. Nell'ultima fase del laboratorio i singoli pesci, nati da un lavoro individuale, verranno incollati dagli alunni su una grande superficie di colore blu. Nascerà così un'opera collettiva, estremamente variegata nella scelta delle forme e dei colori.

MACI (Museo Arte Contemporanea Imperia)

Occhio alla macchia!

Durata: 1 ora e mezza (visita e laboratorio)

Quante forme può assumere una macchia? E in quante cose può trasformarsi? Questo laboratorio propone un'esplorazione delle potenzialità del colore, una sperimentazione guidata di come si possa creare con le macchie, lasciandosi stupire dalla bellezza di forme e sfumature che nascono dall'interazione tra il colore e l'acqua, tra la carta e i materiali usati per dipingere. Le opere di Ennio Morlotti e Robert Delaunay, che dipingono affascinanti composizioni astratte, ispirano le sperimentazioni di questo laboratorio.

Museo del Clown - Villa Grock

Grock: emozioni, giochi e fantasia

Durata: 1 ora

Percorso alla scoperta della villa attraverso i giochi, i simboli e le meraviglie celate nel parco e nel museo.

Museo Navale e Planetario (Imperia)

Un mare da colorare!

Durata: 1 ora

I giovani visitatori saranno accompagnati dagli Operatori dei Servizi Educativi all'interno del percorso museale. L'obiettivo è di far interagire i bambini con l'ambiente iniziando a parlare di mare e navigazione. Il gruppo sarà condotto lungo il percorso espositivo, scegliendo i punti più consoni, dove l'Operatore racconterà la storia e l'utilizzo di alcuni oggetti o ricostruzioni speciali. Al termine, i bambini potranno disegnare ciò che più ha incuriosito ed interessato.



4. SCUOLA PRIMARIA

Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo

Il Capitano D'Albertis e le sue entusiasmanti imprese - Durata: 1 ora e mezza

Seguendo le pagine del libro di Giulia Pastorino "Il Capitano D'Albertis e le sue entusiasmanti imprese" gli alunni andranno alla scoperta del museo e delle sue collezioni. Al termine della visita in laboratorio ogni bambino "riscriverà e ridisegnerà" la storia del Capitano secondo la propria chiave di lettura.

Ricordi di viaggio - Durata: 1 ora e mezza

In viaggio nel Castello alla scoperta dei ricordi che il Capitano D'Albertis ha raccolto in giro per il mondo per raccontare le sue avventure. Il laboratorio prevede la creazione di un piccolo souvenir del "viaggio" appena concluso.

Il mondo nel Castello - Durata: 1 ora e mezza

In questo viaggio i bambini verranno guidati alla scoperta del mondo da Enrico Alberto D'Albertis, attraverso gli oggetti da lui raccolti nei suoi viaggi ed esposti nelle sale del Castello, per arrivare nella parte dedicata alle collezioni precolombiane e delle popolazioni indigene americane, dove saranno stimolati per riflettere sul senso dell'accoglienza e della diversità come valore aggiunto. Nel momento di laboratorio si creerà una valigia, da riempire sia con ciò che ritengono utile per presentarsi, sentirsi a casa ed entrare in dialogo con le persone, sia con che cosa si aspettano di tornare.

Un Castello, tante storie - Durata: 1 ora e mezza

Ogni sala una curiosità e una storia emozionante che ci parla del Capitano e delle sue avventure, un Castello che diventa un'avventura che non vogliamo abbia fine. Raccoglieremo durante questo viaggio tutti gli elementi che possono aiutarci a ricostruire il "nostro castello" da portare a casa e continuare ad immaginare le storie vissute dal Capitano.

Alla scoperta delle civiltà precolombiane - Durata: 1 ora e mezza

Attraverso la storia, le leggende, i miti, l'arte e l'artigianato, esploreremo le collezioni precolombiane provenienti dal Perù, per poi lasciarci affascinare dalle tecniche per la produzione di ceramica, che con il laboratorio proveremo a creare con le nostre mani utilizzando le tecniche antiche e tradizionali.

Musiche e strumenti dei popoli (a cura dell'Associazione Echoart) - Durata: 1 ora

Laboratori di musica d'insieme con strumenti semplici provenienti dai cinque continenti: un viaggio nei suoni delle diverse culture, nella natura dei materiali usati, nei canti e nelle danze.

Le favole hanno le gambe lunghe: viaggio alla scoperta dell'Africa (a cura della Biblioteca Africana Borghero) - Durata: 1 ora e mezza

Un viaggio nell'Africa dei miti e delle maschere, tra i racconti e l'arte della Costa D'Oro. In Costa d'Avorio si scopre il significato della maschera antilope dei Senufo, in Ghana le origini mitiche dei Seggi e dei pesetti d'oro degli Akan, in Nigeria, i meravigliosi miti Yoruba, rappresentati da maschere lignee. Si sosta nei villaggi e nelle capitali per annotare e disegnare ogni scoperta.

Musei di Strada Nuova

Sguardi aristocratici. La grande ritrattistica da Dürer a Rubens e Van Dyck

Durata: 1 ora e mezza circa

Un percorso che guiderà alla scoperta della grande ritrattistica conservata nei Musei di Strada Nuova. Attraverso i capolavori di grandi maestri, fra i quali Albrecht Dürer, Paris Bordon, Pieter Paul Rubens, Anton Van Dyck, scopriremo la storia del ritratto, come questi dipinti venivano realizzati e conosceremo le interessanti storie degli artisti e dei personaggi immortalati nelle loro tele.

Casa di Colombo, chiostro di S. Andrea e Mura del Barbarossa

Colombo e le specie "aliene": l'impresa colombiana e la sostenibilità

Durata: 1 ora e mezza

Sapreste immaginare un mondo senza cioccolato, patatine e pop corn? Ebbene, solo grazie alla scoperta delle Americhe oggi possiamo gustarli. Partendo dai viaggi di Cristoforo Colombo, i bambini saranno coinvolti in un *brain-storming* che permetterà loro di fare conoscere alcune piante e animali che si sono diffusi nel mondo dopo il 1492 (patate, ananas, mais, pomodori, ecc.), fino ad arrivare alle specie "aliene". Ne presenteremo cinque che rappresentano una minaccia per la biodiversità. Attraverso divertenti giochi e un laboratorio, comprenderemo il significato della parola "Sostenibilità", riflettendo sul benessere e l'equilibrio del nostro pianeta e trovare un'azione condivisa.

Cacao cibo degli dei! - Durata: 1 ora e mezza

Secondo la leggenda, il dio Quetzalcoatl (Serpente Piumato) arrivò sulla Terra con un dono per gli uomini, rubato agli dèi: un albero di cacao. Leggeremo un aneddoto, tratto dall'ultimo viaggio di Colombo, in cui il figlio, Fernando, descrive un incontro con i Maya dell'Honduras e il loro rapporto con questa pianta. Racconteremo della diffusione del cacao in Europa e della nascita del cioccolato, conosceremo un'antica ricetta azteca che trascriveremo su un ricettario da realizzare insieme.

viadelcampo29rosso

Girotondo - Durata: 2 ora circa

Ascolto del brano di Fabrizio De André che rappresenta una forte condanna della guerra e di tutte le sue tristi conseguenze. Spiegazione del testo e dell'ideale "girotondo" dei bambini come messaggio di pace, anche attraverso la costruzione e colorazione dei simboli della pace. Il concetto di "pace" raccontato da Faber attraverso le sue canzoni e in relazione ai tempi in cui visse il cantautore genovese.

Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante

Alla scoperta del Leudo - Durata: 2 ore

Riviviamo la storia di Sestri Levante attraverso miti e racconti di mare fino alla nascita del Leudo, piccolo veliero che fece la fortuna di molte famiglie del Levante ligure: tra di esse la famiglia Lena Merica. Attraverso la storia di uno dei suoi componenti, il capitano di transatlantici Antonio Paris, si introdurrà il fenomeno dell'immigrazione. Successivamente potremo ammirare il "Nuovo Aiuto di Dio", l'ultimo Leudo navigante in Liguria. L'Associazione Amici del Leudo svelerà i segreti della sua costruzione, degli antichi mestieri e della vita a bordo.

Vita quotidiana a bordo - Durata: 1 ora e mezza

La straordinaria avventura della navigazione antica, dai Fenici ai Romani ed oltre. Un emozionante viaggio attraverso i secoli alla scoperta della vita a bordo delle imbarcazioni. Grazie ai reperti archeologici ritrovati nelle acque del Golfo del Tigullio risponderemo a molte domande: come si viveva a bordo, da chi era composto l'equipaggio, quali le mansioni, come si impiegava il tempo libero, quali erano le condizioni di vita durante la navigazione, quali i problemi dovuti all'alimentazione di bordo? Al termine dell'approfondimento, i piccoli "marinai" saranno coinvolti in un gioco di ruolo a bordo di una galea immaginaria.

Come fila il tempo - Durata: 2 ore

Attraverso l'utilizzo di un gomitolo di lana, con alcuni nodi che rappresentano gli eventi storici che hanno segnato il passaggio da un'epoca all'altra, comprenderemo il susseguirsi degli eventi. Vivremo insieme un "viaggio nel tempo" che ci porterà dal Paleolitico fino all'età del Ferro e approfondiremo il tema della produzione dei tessuti grazie alla nascita del telaio. A concludere un laboratorio con la costruzione di un piccolo telaio e la creazione di un manufatto.

I Magnifici di Sestri Levante - Durata: 1 ora e mezza

Le nobili famiglie genovesi che, dal 1500, decisero di espandere il loro potere a Sestri Levante, resero per oltre due secoli questa piccola cittadina un importante polo finanziario per tutta la riviera del levante ligure. Gentile, Balbi, Durazzo e Brignole, queste alcune delle nobili famiglie che fondarono vaste aziende agricole attorno a ville magnifiche, i cui stemmi ancora oggi ritroviamo tra le vie di Sestri. Attraverso l'osservazione di tali blasoni si apprenderanno alcuni semplici concetti di araldica che gli studenti utilizzeranno per creare lo stemma della propria casata.

Musei Civici di Sanremo

Artisti in miniatura: Lettere che diventano Arte

Durata: 1 ora e mezza - Laboratorio opzionale: + 1 ora e mezza

Il libro antico è uno scrigno magico: apriamolo insieme per scoprire quali tesori contiene. Parole da decifrare ed immagini fantastiche ci condurranno in un mondo passato, in cui la scrittura incantava per l'originalità delle forme e la brillantezza dei colori. Con la carta pergamena, la foglia oro e i colori a tempera lavoreremo come gli antichi amanuensi per trasformare la parola scritta in un'opera d'arte.

MACI (Museo Arte Contemporanea Imperia)

Da 2D a 4D: laboratorio spaziale

Durata: 1 ora e mezza

Riflettiamo insieme sull'idea di spazio nell'arte. L'attività inizia in museo, con l'osservazione di un'opera bidimensionale dove lo spazio è rappresentato in maniera illusoria (Josef Albers), per poi passare ad opere che si collocano tra la bidimensionalità del quadro e la tridimensionalità della scultura (Alberto Biasi, Enrico Castellani) per concludere con i "tagli" di Lucio Fontana e la sua ricerca della quarta dimensione. Nel laboratorio i ragazzi, individualmente o in gruppo, realizzano una piccola installazione nello spazio utilizzando materiali diversi.

Museo del Clown - Villa Grock

Grock: emozioni, giochi e fantasia

Durata: 1 ora

Percorso alla scoperta della villa nata dalla fantasia di Adrien Wettach, clown di fama mondiale noto come Grock, attraverso i giochi, i simboli e le meraviglie celate nel parco e nel museo.

Museo Navale e Planetario (Imperia)

La dura vita del marinaio!

Durata: 1 ora e mezza

Alla scoperta della vita di mare lungo il percorso espositivo, attraverso il quale i partecipanti potranno conoscere la vita a bordo delle grandi navi: lavoro, cibo, passatempo, abitudini. Al termine del percorso tutti quanti impareranno ad impastare la propria *galletta del marinaio!*

Archeologia e biologia al museo navale (a cura di *Delfini del Ponente APS*)

Durata: 2/3 ore

Qual è il ruolo del biologo marino? Qual è il processo di ricerca, messa in sicurezza e studio dei relitti e di cosa è l'archeologia subacquea? Quali sono tutti i possibili organismi marini che popolano questi siti archeologici e che vanno a "mischiare" la biologia con l'archeologia marina?

E ancora: quale l'importanza del commercio marittimo nell'area imperiese ed in generale del Mediterraneo in epoche passate? Come esplorare l'ambiente marino più profondo?" Chi" sono i cetacei e le caratteristiche che hanno in comune con noi in quanto mammiferi? Verranno introdotte le 8 specie regolarmente presenti all'interno del Santuario dei cetacei, osservando video e ascoltando i loro suoni, svelando curiosità su questi incredibili animali grazie a supporti audio-visivi. Saranno anche introdotte altre specie che possono essere avvistate in questo mare.

Laboratorio microplastiche

La presenza di microplastiche in ambiente marino è ormai un dato di fatto, con numerosi studi che hanno dimostrato come il mar Mediterraneo risulti essere un hotspot di plastica.

Il laboratorio sulle microplastiche si compone di due parti:

- nella prima parte, di introduzione al problema, si illustreranno i tempi di decomposizione e permanenza in mare di rifiuti di varia natura e la loro frammentazione in parti invisibili;
- nella seconda parte verrà svolto un laboratorio e gioco a squadre. Questa attività permetterà di simulare le condizioni in cui pesci, ma anche cetacei e tartarughe marine vivono.

Foto-identificazione dei cetacei. Gioco sulle pinne dei delfini

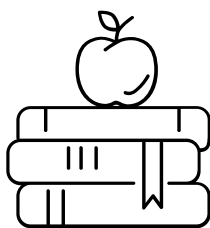
Verrà fatta una breve introduzione su questa tecnica di ricerca, la foto-identificazione dei cetacei e su come sia possibile riconoscere e distinguere un individuo dall'altro. La seconda parte prevede un laboratorio pratico: gli alunni si trasformeranno in ricercatori ed andranno ad analizzare, divisi in piccole squadre, alcuni avvistamenti di delfini applicando le nozioni teoriche precedentemente date per riconoscerli, individuo per individuo.

Una volta identificati gli animali, verranno confrontati con il catalogo già presente in modo tale da trovare delle possibili corrispondenze oppure degli animali nuovi mai catalogati.

Viaggio tra le stelle, le costellazioni e i pianeti del Sistema Solare (a cura del Comitato Antikhytera)

Durata: 1 ora circa

Dopo aver ammirato la meraviglia del cielo stellato e provato a riconoscere insieme le costellazioni che i popoli del passato hanno immaginato lassù, trasformeremo il planetario in una astronave che viaggerà alla scoperta dei pianeti e dei corpi minori (satelliti, asteroidi, comete) del nostro Sistema Solare.



5. SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo

Un Viaggio misterioso - Durata: 2 ore

Quali segreti e misteri si celano tra le mura del Castello, quante e quali avventure si possono rivivere grazie agli oggetti in esso custoditi? I ragazzi, partecipando attivamente alla visita attraverso indovinelli ed enigmi, scopriranno le storie che si nascondono nel Castello e comprenderanno le motivazioni che hanno portato alla nascita del Museo delle Culture del Mondo.

Da Colombo al mondo - Durata: 1 ora e mezza circa

Partendo dalla visione occidentale ed ottocentesca del mondo che emerge dalla dimora del Capitano, attraverso l'analisi delle collezioni precolombiane e dei materiali etnografici extraeuropei allestiti nel Museo delle Culture del Mondo, proveremo ad impostare un dialogo con i ragazzi per immaginare una nuova visione del mondo. Ci aiuteranno le voci e i racconti delle popolazioni indigene ampiamente testimoniate nelle diverse sezioni.

Sulle tracce di Colombo - Durata: 2 ore

Andremo alla ricerca degli elementi che il Capitano D'Albertis ha voluto nella sua dimora per ricordarci la figura di Cristoforo Colombo e il suo legame con la città. Parleremo delle tracce seguite dal D'Albertis durante la sua vita, ripercorrendo la stessa rotta di Colombo, dopo aver ricostruito la medesima strumentazione nautica. A fine visita, laboratorio creativo per ricostruire un astrolabio nautico a ricordo delle imprese di Colombo e del Capitano.

Uno sguardo su Genova - Durata: 1 ora e mezza

Com'era Genova prima del Capitano e com'è oggi? Attraverso l'osservazione del panorama mozzafiato dalle terrazze di Castello D'Albertis e delle foto ottocentesche di Enrico Alberto D'Albertis, ripercorreremo l'evoluzione della città dalle sue origini ai giorni nostri, ricostruendo insieme la storia che ha portato alla sua espansione nel corso dei secoli.

Musiche e strumenti dei popoli (a cura dell'Associazione Echoart) - Durata: 1 ora

Laboratori di musica d'insieme con strumenti semplici provenienti dai cinque continenti: un viaggio nei suoni delle diverse culture, nella natura dei materiali usati, nei canti e nelle danze.

Medicine tradizionali dei popoli (a cura di CELSO Istituto di Studi Orientali Dipartimento Studi Asiatici) - Durata: 2 ore

Andremo alla scoperta della Sezione Permanente dedicata all'esplorazione della filosofia, della storia, dei principi, della fisiologia e delle tecniche delle medicine tradizionali dei popoli (Cina, India, Tibet, mondo Arabo-Islamico, Etnomedicina).

Musei di Strada Nuova

Lusso ed eleganza. Vita quotidiana nell'antica Repubblica - Durata: 1 ora e mezza

Attraverso l'analisi di alcuni dipinti di maestri italiani e stranieri conservati nei Musei di Strada Nuova, il percorso porterà a conoscere e ad approfondire gli usi e la vita quotidiana, le abitudini alimentari, il modo di imbandire tavole e banchetti, gli arredi domestici, le mode maschili e femminili degli aristocratici genovesi fra XVI e XVIII secolo.

✓ *Attività supportata da strumenti della Comunicazione Aumentativa Alternativa*

Casa di Colombo, chiostro di S. Andrea e Mura del Barbarossa

Vita quotidiana al tempo di Cristoforo Colombo - Durata 2 ore

Partendo dalla visita di Casa di Colombo ci immagineremo come il giovane Cristoforo trascorrevano le giornate nella Genova della seconda metà del '400. Al termine, gli studenti inventeranno un fumetto con protagonista proprio Colombo ragazzo.

In viaggio tra le pagine del diario di bordo di Cristoforo Colombo

Durata: 1 ora e mezza

Attraverso la lettura del diario di bordo di Cristoforo Colombo, rivivremo i momenti più salienti dell'avventura colombiana, tra ammutinamenti, incontri e scoperte.

I ragazzi avranno l'occasione di costruire il proprio diario di bordo, nel quale trascrivere i loro viaggi...anche nel mondo della fantasia!

I grandi navigatori liguri - Durata: 1 ora e mezza

Nel centro cittadino, nella splendida cornice del chiostro di Sant'Andrea, accanto alla famosa Casa di Colombo, partirà un meraviglioso viaggio seguendo le rotte narrate dai diari di bordo non solo di Cristoforo Colombo, ma anche di altri grandi esploratori e navigatori liguri come i fratelli Vivaldi, che tentarono di circumnavigare l'Africa due secoli prima di Vasco De Gama, Nicoloso da Recco, citato anche dal Boccaccio per i suoi viaggi nell'Oceano Atlantico, Lanzarotto Malocello scopritore delle Isole Canarie e Antoniotto Usodimare, che si inoltrò tra i fiumi africani.

A seguito delle narrazioni sulle imprese di questi illustri navigatori, ci sarà la possibilità di effettuare un laboratorio sulla costruzione della rosa dei venti.

viadelcampo29rosso

Fiume Sand Creek (L'Indiano) - Durata: 2 ore circa

Introduzione alla storia degli Indiani delle Pianure attraverso l'ascolto dell'omonimo brano di Fabrizio De André e l'osservazione di immagini di quel popolo e delle loro tradizioni. Andremo poi a costruire insieme un *dream catcher*, la "rete acchiappasogni", e proveremo a disegnare un Indiano come quello ritratto sulla copertina dell'omonimo album di De André del 1981, tratto da un dipinto di Frederic Sackrider Remington. Due mondi a confronto e la storia di una conquista troppo spesso definita scoperta. I rapporti tra Genova e il Nuovo Mondo e cenni al navigatore Cristoforo Colombo.

Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante

Alla scoperta del Leudo - Durata: 2 ore circa

Riviviamo la storia di Sestri Levante attraverso miti e racconti di mare fino alla nascita del Leudo, piccolo veliero che fece la fortuna di molte famiglie del Levante ligure: tra di esse la famiglia Lena Merica. Attraverso la storia di uno dei suoi componenti, il capitano di transatlantici Antonio Paris, si introdurrà il fenomeno dell'immigrazione. Successivamente potremo ammirare il "Nuovo Aiuto di Dio", l'ultimo Leudo navigante in Liguria. L'Associazione Amici del Leudo svelerà i segreti della sua costruzione, degli antichi mestieri e della vita a bordo.

Vita quotidiana a bordo - Durata: 1 ora e mezza

La straordinaria avventura della navigazione antica, dai Fenici ai Romani ed oltre. Un emozionante viaggio attraverso i secoli alla scoperta della vita a bordo delle imbarcazioni. Grazie ai reperti archeologici ritrovati nelle acque del Golfo del Tigullio risponderemo a molte domande: come si viveva a bordo, da chi era composto l'equipaggio, quali le mansioni, come si impiegava il tempo libero, quali erano le condizioni di vita durante la navigazione, quali i problemi dovuti all'alimentazione di bordo? Al termine dell'approfondimento, i piccoli "marinai" saranno coinvolti in un gioco di ruolo a bordo di una galea immaginaria.

Musei Civici di Sanremo

Lo scavo archeologico - Durata: 1 ora e mezza circa - Laboratorio opzionale: + 1 ora e mezza circa

Dopo una breve introduzione su tutto ciò che precede l'allestimento di un cantiere di scavo archeologico, gli alunni, come piccoli *detectives*, apprenderanno le varie tecniche messe in atto durante la conduzione degli scavi. Suddivisi in gruppi di lavoro, ognuno assumerà un diverso ruolo nel cantiere archeologico, imparando a recuperare e a riconoscere i diversi tipi di reperti e la loro importanza nella cultura materiale dell'uomo nelle epoche passate. Al termine del laboratorio i bambini conserveranno la scheda compilata durante l'attività, da elaborare e completare in classe con l'ausilio degli insegnanti.

MACI (Museo Arte Contemporanea Imperia)

Da 2D a 4D: laboratorio spaziale

Durata: 1 ora e mezza

Riflettiamo insieme sull'idea di spazio nell'arte. L'attività inizia in museo, con l'osservazione di un'opera bidimensionale dove lo spazio è rappresentato in maniera illusoria (Josef Albers), per poi passare ad opere che si collocano tra la bidimensionalità del quadro e la tridimensionalità della scultura (Alberto Biasi, Enrico Castellani) per concludere con i "tagli" di Lucio Fontana e la sua ricerca della quarta dimensione. Nel laboratorio i ragazzi, individualmente o in gruppo, realizzano una piccola installazione nello spazio utilizzando materiali diversi.

Museo del Clown - Villa Grock

Grock: emozioni, giochi e fantasia

Durata: 1 ora

Percorso alla scoperta della villa nata dalla fantasia di Adrien Wettach, clown di fama mondiale noto come Grock, attraverso i giochi, i simboli e le meraviglie celate nel parco e nel museo.

Museo Navale e Planetario (Imperia)

Perché proprio il mare?

Durata: 1 ora e mezza

Il percorso espositivo aiuterà gli studenti a comprendere l'importanza che il mare e la navigazione hanno avuto nel corso della storia per la città di Imperia. Il lavoro, la navigazione, il viaggio in mare...possono essere ancora una risorsa attuale o sono legati solamente al passato? E' stato importante il legame tra la città e il mare? Gli ex magazzini generali, sede attuale del Museo, aiuteranno a rispondere a questa e molte altre domande.

Archeologia e biologia al museo navale (a cura di *Delfini del Ponente APS*)

Durata: 2/3 ore

Qual è il ruolo del biologo marino? Qual è il processo di ricerca, messa in sicurezza e studio dei relitti e di cosa è l'archeologia subacquea? Quali sono tutti i possibili organismi marini che popolano questi siti archeologici e che vanno a "mischiare" la biologia con l'archeologia marina?

Quale l'importanza del commercio marittimo nell'area imperiese ed in generale del Mediterraneo in epoche passate? Come esplorare l'ambiente marino più profondo?

"Chi" sono i cetacei e le caratteristiche che hanno in comune con noi in quanto mammiferi? Verranno introdotte le 8 specie regolarmente presenti all'interno del Santuario dei cetacei, osservando video e ascoltando i loro suoni, svelando curiosità su questi incredibili animali grazie a supporti audio-visivi. Saranno anche introdotte altre specie che possono essere avvistate in questo mare.

Laboratorio microplastiche

La presenza di microplastiche in ambiente marino è ormai un dato di fatto, con numerosi studi che hanno dimostrato come il mar Mediterraneo risulti essere un hotspot di plastica.

Il laboratorio sulle microplastiche si compone di due parti:

- nella prima parte, di introduzione al problema, si illustreranno i tempi di decomposizione e permanenza in mare di rifiuti di varia natura e la loro frammentazione in parti invisibili;
- nella seconda parte verrà svolto un laboratorio e gioco a squadre. Questa attività permetterà di simulare le condizioni in cui pesci, ma anche cetacei e tartarughe marine vivono.

Foto-identificazione dei cetacei. Gioco sulle pinne dei delfini

Verrà fatta una breve introduzione su questa tecnica di ricerca, la foto-identificazione dei cetacei e su come sia possibile riconoscere e distinguere un individuo dall'altro. La seconda parte prevede un laboratorio pratico: gli alunni si trasformeranno in ricercatori ed andranno ad analizzare, divisi in piccole squadre, alcuni avvistamenti di delfini applicando le nozioni teoriche precedentemente date per riconoscerli, individuo per individuo.

Una volta identificati gli animali, verranno confrontati con il catalogo già presente in modo tale da trovare delle possibili corrispondenze oppure degli animali nuovi mai catalogati.

Alla scoperta della volta stellata (a cura del Comitato Antikhytera)

Durata: 1 ora circa

I moti apparenti degli astri sulla volta del cielo ci permettono di comprendere i moti reali del nostro pianeta. Dopo aver scoperto come all'inizio del 1600 l'attenta osservazione del moto dei pianeti e l'invenzione del telescopio abbia cambiato la nostra concezione dell'Universo, conosceremo meglio i pianeti e i corpi minori del nostro Sistema Solare e cercheremo di risalire alle loro origini



6. SECONDARIA DI SECONDO GRADO

Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo

Un Castello di #Storie - Durata: 1 ora e mezza

I ragazzi verranno accompagnati in una visita al Castello, nella quale si racconterà la vita e le avventure del Capitano D'Albertis, soffermandoci sull'allestimento della dimora. Durante la visita potranno fare foto e video. Alla fine del percorso avranno del tempo per scegliere quali immagini utilizzare per raccontare il "loro" castello e sperimentarsi come influencer culturali.

Da Colombo al mondo - Durata: 2 ore

Partendo dalla visione del mondo all'epoca di Colombo che emerge dalle testimonianze raccolte dal Capitano, passando per quella ottocentesca del D'Albertis stesso, giungeremo al Museo delle Culture del Mondo per incoraggiare i ragazzi, attraverso il dialogo, a raccontare come vedono loro il mondo oggi e come vorrebbero che fosse.

Australia andata e ritorno - Durata: 2 ore

Un diario di viaggio, una ricevuta di acquisto, una collezione di foto e le immagini scattate dal Capitano, ci porteranno a ripercorrere il primo viaggio intorno al mondo fatto tra il 1877 e il 1878, per fermarci in Australia. Attraverso le diverse testimonianze dell'epoca, racconteremo quale era l'approccio con le popolazioni indigene e le relazioni che hanno portato il museo a creare un dialogo rispettoso verso le stesse, individuando metodologie decolonizzanti.

Uno sguardo su Genova - Durata: 2 ore

Com'era Genova prima del Capitano e com'è oggi? Attraverso l'osservazione del panorama mozzafiato dalle terrazze di Castello D'Albertis e delle foto ottocentesche di Enrico Alberto D'Albertis, ripercorreremo l'evoluzione della città dalle sue origini ai giorni nostri, ricostruendo insieme la storia che ha portato alla sua espansione nel corso dei secoli.

In viaggio con il curatore: la biografia degli oggetti, dalle voci indigene alla loro vita in museo - Durata: 2 ore

Con varie soste lungo il cammino, accompagnati dal curatore, verranno rivelate le storie che stanno dietro agli oggetti esposti, da quando sono stati costruiti - attraverso le voci indigene - al loro viaggio in museo per mano di missionari, spedizioni archeologiche, commerciali o militari. Un viaggio da fare insieme per rendere trasparente il loro ed il nostro percorso dentro ad una istituzione che non può più far bottini.

Musiche e strumenti dei popoli (a cura dell'Associazione Echoart) - Durata: 1 ora

Laboratori di musica d'insieme con strumenti semplici provenienti dai cinque continenti: un viaggio nei suoni delle diverse culture, nella natura dei materiali usati, nei canti e nelle danze.

Medicine tradizionali dei popoli (a cura di CELSO Istituto di Studi Orientali Dipartimento Studi Asiatici) - Durata: 2 ore

Alla scoperta della Sezione Permanente dedicata all'esplorazione della filosofia, della storia, dei principi, della fisiologia e delle tecniche delle medicine tradizionali dei popoli (Cina, India, Tibet, mondo Arabo-Islamico, Etnomedicina).

Musei di Strada Nuova

Dalle Fiandre a Genova. Capolavori fiamminghi - Durata: 1 ora e mezza

I rapporti tra Genova e le Fiandre iniziarono nel Medioevo e giunsero all'apice fra Cinquecento e Seicento, quando i traffici commerciali e finanziari e l'osmosi culturale erano continui. Genovesi e fiamminghi nei loro viaggi d'affari portavano con sé non solo merci e denaro ma anche la propria cultura e i propri gusti artistici e collezionistici. Un percorso di approfondimento aprirà le porte dei Musei di Strada Nuova alla scoperta delle opere d'arte dei più grandi pittori fiamminghi dal '400 al '600 conservate nelle collezioni civiche genovesi da Gerard David a Jan Matsys, da Pieter Paul Rubens ad Anton Van Dyck, capolavori assoluti e testimonianze dell'incontro fra due culture.

Casa di Colombo, chiostro di S. Andrea e Mura del Barbarossa

I grandi navigatori liguri - Durata: 1 ora e mezza

Nel centro cittadino, nella splendida cornice del chiostro di Sant'Andrea, accanto alla famosa Casa di Colombo, partirà un meraviglioso viaggio seguendo le rotte narrate dai diari di bordo non solo di Cristoforo Colombo, ma anche di altri grandi esploratori e navigatori liguri come i fratelli Vivaldi, che tentarono di circumnavigare l'Africa due secoli prima di Vasco De Gama, Nicoloso da Recco, citato anche dal Boccaccio per i suoi viaggi nell'Oceano Atlantico, Lanzarotto Malocello scopritore delle Isole Canarie e Antoniotto Usodimare, che si inoltrò tra i fiumi africani.

A seguito delle narrazioni sulle imprese di questi illustri navigatori, ci sarà la possibilità di effettuare un laboratorio sulla costruzione della rosa dei venti.

Un'isola Medioevale nel cuore di Genova - Durata: 2 ore

Osserveremo insieme ai ragazzi le trasformazioni del Sestriere del Molo, considerato ancora oggi un'isola medioevale per la presenza di Casa di Colombo, Porta Soprana e le Mura del Barbarossa, dal XIV secolo ad oggi. In questo viaggio immaginario nel tempo, gli studenti potranno visitare e percorrere le antiche mura del Barbarossa (max 20 persone escluso gli accompagnatori).

viadelcampo29rosso

Sinan Capudan Pascia' - Durata: 2 ore circa

Ascolto del brano preceduto dal racconto della storia di *Sinan*, del luogo del Centro storico di Genova in cui sorge Palazzo Cicala, del dialetto genovese e della sua rinascita con l'album "*Crêuza de mä*", pubblicato nel 1984 da De André.

Traduzione in italiano della canzone e considerazioni sulla vicenda storica e sul personaggio, sulla Città Vecchia e sull'Emporio – museo. Infine, creeremo il "baule" del marinaio, ispirandoci agli esempi conservati nella sala dedicata ad Andrea Doria al Galata Museo del Mare.

Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante

Alla scoperta del Leudo - Durata: 2 ore circa

Riviviamo la storia di Sestri Levante attraverso miti e racconti di mare fino alla nascita del Leudo, piccolo veliero che fece la fortuna di molte famiglie del Levante ligure: tra di esse la famiglia Lena Merica. Attraverso la storia di uno dei suoi componenti, il capitano di transatlantici Antonio Paris, si introdurrà il fenomeno dell'immigrazione. Successivamente potremo ammirare il "Nuovo Aiuto di Dio", l'ultimo Leudo navigante in Liguria. L'Associazione Amici del Leudo svelerà i segreti della sua costruzione, degli antichi mestieri e della vita a bordo.

MACI (Museo Arte Contemporanea Imperia)

Il fare artistico

Durata: 1 ora e mezza

Quale processo creativo segue l'artista? Come arriva al risultato finale? L'ideazione e la realizzazione di un'opera ha richiesto agli artisti, in ogni epoca storica, tempo, conoscenze, sperimentazioni. Attraverso un percorso all'interno delle opere delle collezioni, indagheremo le varie strade percorse dagli artisti per giungere alla realizzazione della loro opera d'arte.

Museo del Clown - Villa Grock

Grock: emozioni, giochi e fantasia

Durata: 1 ora e mezza

Percorso alla scoperta della villa attraverso i giochi, i simboli e le meraviglie celate nel parco e nel museo.

Museo Navale e Planetario (Imperia)

Perché proprio il mare?

Durata: 1 ora e mezza

Il percorso espositivo aiuterà gli studenti a comprendere l'importanza che il mare e la navigazione hanno avuto nel corso della storia per la città di Imperia. Il lavoro, la navigazione, il viaggio in mare...possono essere ancora una risorsa attuale o sono legati solamente al passato? E' stato importante il legame tra la città e il mare? Gli ex magazzini generali, sede attuale del Museo, aiuteranno a rispondere a questa e molte altre domande.

PLANETARIO DI IMPERIA (a cura del Comitato Antikhytera)

Dalla Terra all'Universo

Durata: 1 ora

Come i navigatori del passato, ponendo dei punti di riferimento sulla volta del cielo, scopriamo come sia possibile orientarci a diverse latitudini sul nostro pianeta. Lasciata la Terra, esploriamo i luoghi dove nascono e muoiono le stelle per poi spingerci oltre la Via Lattea, per capire come la nostra sia solo una delle miriadi di altre galassie che popolano l'Universo.

7. PASSEGGIATE MIGRANTOUR

Le passeggiate Migrantour sono nate per promuovere una nuova idea di turismo interculturale a km 0, un itinerario urbano che in poco tempo permette di comprendere come la nostra città sia da sempre il frutto dell'incontro tra diverse culture. I Migrantour consentono di scoprire una porzione del Centro Storico, oggetto di rigenerazione territoriale, che sta mostrando una maggior presenza partecipata di comunità straniere e un'attiva partecipazione della cittadinanza genovese. Tutte le passeggiate sono condotte da accompagnatori interculturali, che attraverso il loro vissuto ci daranno una lettura autobiografica della città e della loro esperienza.

Giro del mondo.

Partendo da Piazza Fanti di Italia, percorreremo via di Prè per conoscere le realtà commerciali che lavorano, si sono integrate e collaborano per la riqualificazione di questo territorio ricco di storie e culture diverse. Dal Perù alla Sicilia, dall'Eritrea alla Tunisia, passando da Senegal e dal Messico, saranno tante le persone che incontreremo e a cui potremo fare tutte le domande sulla loro storia. Tra giochi, sguardi e momenti di riflessione, faremo insieme un viaggio intorno al mondo facendo due passi nel centro storico di Genova.

Passeggiata classica - "Vieni a Prè a parlare con me"

Da Stazione della Metropolitana Piazza Principe a Piazza Don Gallo

La passeggiata conduce i bambini e i ragazzi all'interno di uno dei territori a forte migrazione, adesso come in passato ed è proprio questo l'argomento principale che ci accompagnerà durante l'intero percorso. Scoprire le trasformazioni ma anche le permanenze di questo territorio porta a riflettere sulla transattività e ciclicità dei fenomeni migratori. Conoscere la conformazione demografica, sociale, storica e culturale dei luoghi di riferimento stimola la curiosità di alunni e insegnanti nell'approfondire argomenti di interesse curricolare come accoglienza, inclusione, esclusione, appartenenza, meticciato, cittadinanza, identità, conflitto. Ascoltare le storie, le testimonianze di commercianti sul percorso contribuisce a combattere stereotipi, pregiudizi, paure.

Il percorso è in tutto e per tutto un percorso sensoriale che stimola tutti i sensi e sviluppa il senso critico. Provare, toccare, odorare, sentire, vedere da vicino prodotti, materiali aiuta a creare ponti, legami, trovare somiglianze e non solo differenze.

Passeggiata alternativa - "Genova, intreccio di storie tra ieri e oggi"

Da Stazione della Metropolitana San Giorgio a Piazza San Giorgio

La passeggiata conduce gli alunni a scoprire l'antica e moderna Genova, città di mare, importante porto del Mediterraneo e del mondo. Durante il percorso la riflessione sarà stimolata da argomenti come inclusione, esclusione, accoglienza, cittadinanza attiva, solidarietà, non violenza, discriminazione, pregiudizio, sostenibilità. Gli argomenti trattati si intrecciano con i luoghi percorsi in un filo conduttore che porta i ragazzi e insegnanti a scoprire l'altro e sé stessi come un tutt'uno della stessa storia.

Passeggiata tematica - "Prè, popoli e poesia"

Da Stazione della Metropolitana Piazza Principe a Piazza Don Gallo

La passeggiata conduce i ragazzi e gli insegnanti a scoprire il territorio di Prè in chiave interculturale. Conoscere la conformazione demografica, sociale, storica e culturale dei luoghi di riferimento stimola la curiosità di alunni e insegnanti nell'approfondire argomenti di interesse curricolare come accoglienza, inclusione, esclusione, appartenenza, meticciano, cittadinanza, identità, conflitto. Il percorso ricco di spunti letterari e di brevi letture bilingue stimola il sentimento di solidarietà, crea empatia e svela somiglianze. Attraverso l'emozione data da una poesia si conosce l'altro, percependo il suo sentire.

La passeggiata vuole permettere a tutti di offrire all'altro parte della propria bellezza. Attraverso la voce dei poeti "incontrati" durante il tragitto si mettono in dialogo persone, popoli. Gli argomenti trattati allargano l'orizzonte dei ragazzi offrendo la possibilità di scoprire nuove personalità, nuovi luoghi da percorrere, nuove storie su cui riflettere.

Passeggiata tematica - "MigrArte Arte in città"

Davanti al Galata Museo del Mare - Via Prè - Via del Campo - Piazza Don Gallo - Palazzo San Giorgio - Piazzale Mandraccio.

La passeggiata conduce i ragazzi e gli insegnanti alla scoperta dell'arte antica e contemporanea della zona percorsa, come elemento da sempre di comunicazione e dialogo per conoscere e parlare di integrazione e intercultura, inclusione identità.



8. IN BIBLIOTECA

Dal 2000 SeL è attiva nel settore delle Biblioteche e l'Area Educativa si fa da tramite nel rapporto fra di esse e le scuole per lavorare insieme nell'ottica dello sviluppo creativo della persona e per stimolare l'immaginazione e la creatività di ragazzi e giovani. Dalla nostra ventennale esperienza nel settore proponiamo ai docenti alcune attività che possono essere svolte in biblioteca:

CONOSCENZA ED USO DELLA BIBLIOTECA:

Creazione di percorsi guidati in biblioteca che coinvolgano le scuole. Spiegazione del servizio bibliotecario cittadino con laboratori che coinvolgano i bambini e i ragazzi, con l'obiettivo di far loro conoscere e usare la biblioteca, così come tutti i servizi che essa può offrire.

Target: Scuole infanzia, primarie e secondarie di I grado.

COLLABORAZIONE CON GLI INSEGNANTI:

Creazione di percorsi con gli insegnanti per poter collaborare sia nella scelta di novità librarie, sia per favorire percorsi alternativi di didattica.

Target: scuole infanzia, primarie e secondarie di I grado

LETTURE PER L'INFANZIA:

Incontri di lettura ad alta voce e letture semi-animate utilizzando gli albi illustrati, dedicati in particolare alla fascia 0-6 anni.

Target: bambini 0-6 anni

ATTIVITA' DI GIOCO IN BIBLIOTECA:

Incontri di attività ludico-ricreativa rivolti soprattutto ai più piccoli e suddivisi per fasce di età.

Target: bambini 0-6 anni

PROMOZIONE DELLA LETTURA E INCONTRI CON GLI AUTORI:

A richiesta si organizzeranno attività di promozione della lettura e incontri con gli autori e con i professionisti che potranno dare spunti utili di riflessione sulla società, attraverso i libri ed il loro universo.

Target: adolescenti ed adulti, utenti abituali e potenziali della biblioteca

CORSO DI "USO" DELLA BIBLIOTECA, COME LUOGO PER TUTTI:

Percorsi formativi che illustreranno il servizio bibliotecario, i suoi utilizzi e le sue molteplici potenzialità, al fine di far conoscere la biblioteca della propria città e viverla a 360°, secondo i propri bisogni, affinché non sia solo un luogo in cui si possono prendere in prestito i libri ma dove chiunque, anche chi non legge abitualmente, possa trovare qualcosa che soddisfi la propria curiosità e arricchisca il proprio bisogno di sapere.

Target: adolescenti ed adulti, utenti abituali e potenziali della biblioteca

9. FAMIGLIE ED INDIVIDUALI



Poiché la nostra grande ambizione è che i musei siano vissuti da più pubblico possibile, nel corso dell'anno, sia in occasioni di mostre temporanee sia per le giornate ed i periodi di festività, proponiamo attività per imparare divertendosi o divertirsi imparando.

Le nostre proposte si rivolgono quindi anche al pubblico degli individuali, adulti, ragazzi e bambini che decidono di visitare i musei autonomamente. Mostre temporanee, collezioni permanenti, eventi specifici diventano occasione preziosa per giocare e divertirsi con la storia, l'arte, la scienza attraverso momenti di animazione, i quali però rimandano sempre ai contenuti scientifici delle strutture.

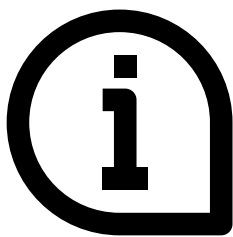
Visite accompagnate e laboratori *special edition*

La nostra *mission* nei luoghi di cultura è quella di educare alla bellezza tutte le generazioni, da qui il nostro costante impegno nell'organizzazione di iniziative per tutto l'anno con idee interessanti, rilassanti e sempre nuove: la parola d'ordine è divertirsi, per godere del patrimonio culturale e vivere nuove esperienze.

Un esperto divulgatore condurrà il pubblico lungo le sale espositive del Museo, mantenendo la narrazione sempre interattiva e dinamica.

Compleanno al museo: una festa divertente e istruttiva

I bambini sono i benvenuti in museo e protagonisti graditi nei luoghi di arte e cultura: quindi non solo visite e laboratori, ma anche feste di compleanno con attività "ludo-didattiche" gestite direttamente dagli operatori didattici. Le formule sono tante e diversificate per ogni museo, progettate per intrattenere il festeggiato e i suoi piccoli amici in modo originale, divertente ed educativo, mentre gli adulti accompagnatori posso decidere di visitare le mostre e le collezioni permanenti in tutta tranquillità. Una sala appositamente allestita sarà a disposizione per effettuare il taglio della torta.



Queste sono solo un piccolo esempio delle attività che l'Area Educativa di Solidarietà e Lavoro propone alle scuole e al pubblico, potrete trovare molte altre proposte consultando il sito www.solidarietaelavoro.it.

Le attività didattiche si svolgono su prenotazione.

Le attività didattiche, siano Laboratori o Approfondimenti tematici, non prevedono la visita, né libera, né guidata, all'intero museo, ma la fruizione solo della/e sala/e coinvolta/e nell'attività scelta.

Attività
speciali

- ✓ laboratori con particolare attenzione al tema dell'**ECOLOGIA**
- ✓ strumenti della **C.A.A.** in aiuto degli studenti con bisogni speciali
- ✓ **MIGRANTOUR** passeggiate multiculturali per una cultura responsabile

I prezzi delle attività proposte verranno definiti sulla base dell'attività selezionata, della modalità scelta (in presenza o via web) e del numero di partecipanti.

Per maggiori informazioni contattateci tramite e-mail all'indirizzo di posta elettronica: edu@solidarietaelavoro.it o ai riferimenti delle singole strutture riportati nella pagina successiva.

Riferimenti per le singole strutture:



Castello D'Albertis Museo delle Culture del Mondo

sito: www.solidarietaelavoro.it

Contatti: 010 5578280

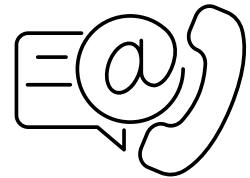
e-mail: castellodalbertis@solidarietaelavoro.it

Musei di Strada Nuova

sito: www.solidarietaelavoro.it

Contatti: 010 2759185,

e-mail: biglietteriabookshop@comune.genova.it



Casa Colombo

sito: www.solidarietaelavoro.it

Contatti: 331 2605009, e-mail: casadicolombo@solidarietaelavoro.it

viadelcampo29rosso

sito: www.solidarietaelavoro.it

Contatti: 010 2474064, e-mail: info@viadelcampo29rosso.com

Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante

sito: www.solidarietaelavoro.it

Contatti: 340 7713054, e-mail: vcavalieri@solidarietaelavoro.it

Musei civici di Sanremo

sito https://www.comunedisanremo.it/pagina75_didattica.html.

Contatti: 0184580703 / 0184580705 ,

e-mail: ufficio.museocivico@comunedisanremo.it

Musei di Imperia

sito: www.solidarietaelavoro.it

Contatti: 3484417922

e-mail: edu@solidarietaelavoro.it

Un ringraziamento doveroso va a tutti i Musei che ci ospitano ed a tutti gli Uffici dei Servizi Culturali delle Pubbliche Amministrazioni con cui collaboriamo, che ci permettono di costruire continuamente, con grande passione e dedizione, progetti per far vivere i musei.

Grazie



www.solidarietaelavoro.it

SEGUICI SU: 