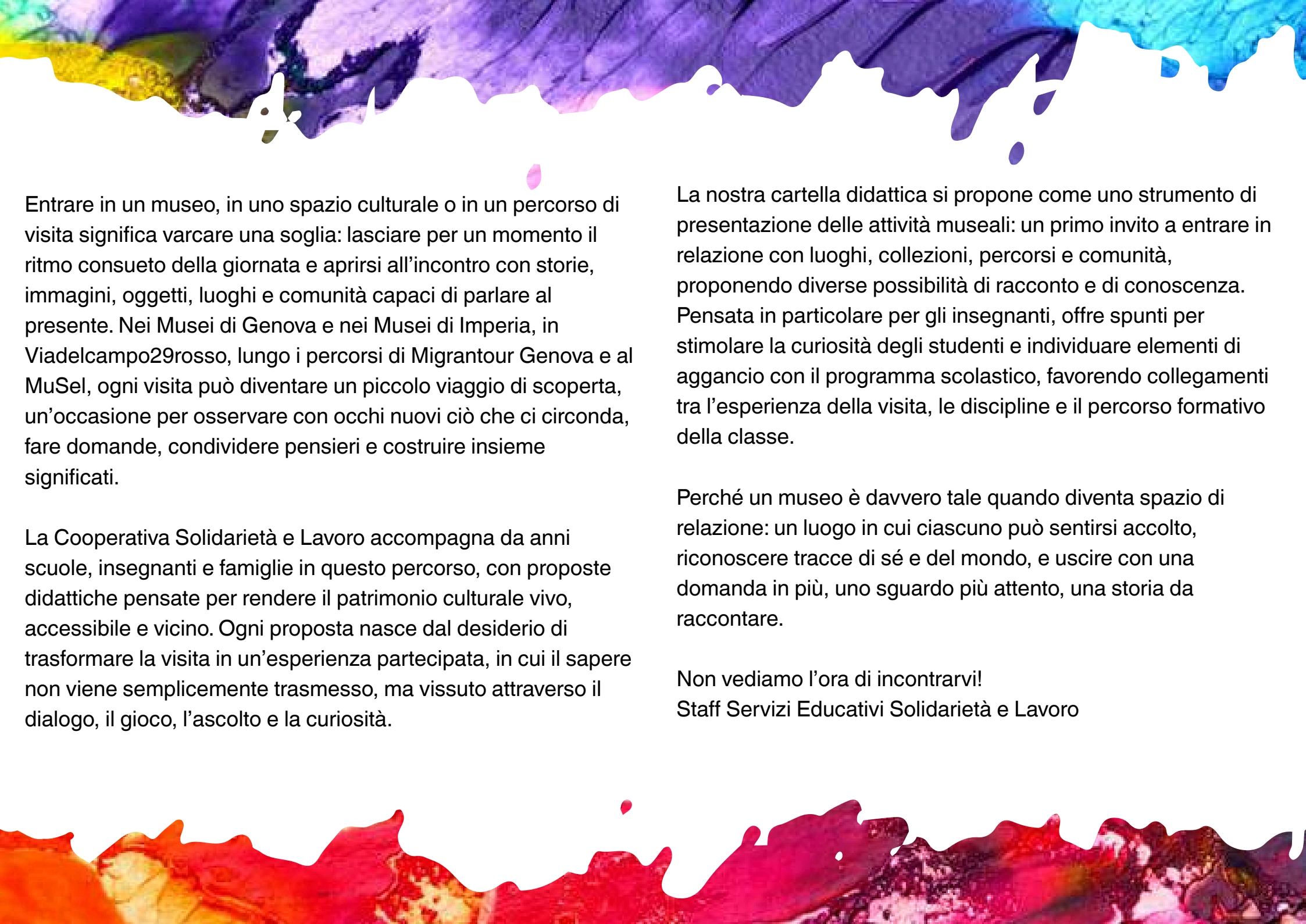




ATTIVITÀ DIDATTICO-EDUCATIVE 2026-2027

a cura dei Servizi Educativi di





Entrare in un museo, in uno spazio culturale o in un percorso di visita significa varcare una soglia: lasciare per un momento il ritmo consueto della giornata e aprirsi all'incontro con storie, immagini, oggetti, luoghi e comunità capaci di parlare al presente. Nei Musei di Genova e nei Musei di Imperia, in Viadelcampo29rosso, lungo i percorsi di Migrantour Genova e al MuSel, ogni visita può diventare un piccolo viaggio di scoperta, un'occasione per osservare con occhi nuovi ciò che ci circonda, fare domande, condividere pensieri e costruire insieme significati.

La Cooperativa Solidarietà e Lavoro accompagna da anni scuole, insegnanti e famiglie in questo percorso, con proposte didattiche pensate per rendere il patrimonio culturale vivo, accessibile e vicino. Ogni proposta nasce dal desiderio di trasformare la visita in un'esperienza partecipata, in cui il sapere non viene semplicemente trasmesso, ma vissuto attraverso il dialogo, il gioco, l'ascolto e la curiosità.

La nostra cartella didattica si propone come uno strumento di presentazione delle attività museali: un primo invito a entrare in relazione con luoghi, collezioni, percorsi e comunità, proponendo diverse possibilità di racconto e di conoscenza. Pensata in particolare per gli insegnanti, offre spunti per stimolare la curiosità degli studenti e individuare elementi di aggancio con il programma scolastico, favorendo collegamenti tra l'esperienza della visita, le discipline e il percorso formativo della classe.

Perché un museo è davvero tale quando diventa spazio di relazione: un luogo in cui ciascuno può sentirsi accolto, riconoscere tracce di sé e del mondo, e uscire con una domanda in più, uno sguardo più attento, una storia da raccontare.

Non vediamo l'ora di incontrarvi!
Staff Servizi Educativi Solidarietà e Lavoro



INFO MUSEI

MUSEO DI ARCHEOLOGIA LIGURE

Via Pallavicini 11, Genova Pegli

Il Museo di Archeologia Ligure racconta la storia della nostra specie e il passato della Liguria attraverso un percorso che si sviluppa dalla Preistoria all'età romana. Tra i reperti più significativi si trovano quelli provenienti dalle grotte liguri, le sepolture della Caverna delle Arene Candide, tra cui quella del cosiddetto Principe, i corredi della necropoli preromana di Genova e la Tavola di Polcevera. Il percorso comprende inoltre la Sala Egizia, con il sarcofago e la mummia del sacerdote Pasherienaset. Il museo rappresenta così un'occasione per avvicinarsi alla storia del territorio e alle testimonianze delle comunità che lo hanno abitato nel corso dei millenni.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 010 5574759

E-mail: biglietteriaarchligure@comune.genova.it

CASA DI COLOMBO, PORTA SOPRANA E CHIOSTRO DI SANT'ANDREA

Vico Dritto di Ponticello, Genova

La Casa di Cristoforo Colombo presenta l'impianto tipico di una casa-bottega di epoca tardo-medievale e, secondo la tradizione, è legata agli anni della giovinezza del navigatore. A breve distanza il complesso monumentale di Porta Soprana e delle Mura del Barbarossa, principale accesso alla città medievale da Levante, oltre al Chiostro di Sant'Andrea. Nell'insieme, un itinerario che permette di leggere, attraverso architetture e testimonianze ancora conservate, la storia della città murata medievale.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 331 2605009

E-mail: casadicolombo@solidarietaelavoro.it

MUSEO DI SANT'AGOSTINO

Piazza Sarzano, Genova

Il Museo di Sant'Agostino, inaugurato nel 1939 come Museo di Architettura e Scultura Ligure e riaperto nel 1984 negli spazi progettati da Franco Albini e Franca Helg, sta vivendo una nuova fase di rinnovamento. Il percorso oggi visitabile si sviluppa nel chiostro triangolare e nella chiesa di Sant'Agostino e propone una selezione di importanti opere medievali, tra cui testimonianze della



scultura e dell'architettura genovese. Tra le opere più significative spiccano i resti del monumento sepolcrale di Margherita di Brabante, realizzato da Giovanni Pisano, e altre testimonianze che raccontano la storia artistica e monumentale della città.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 010 5576757

E-mail: santagostino@solidarietaelavoro.it

MUSEI DI STRADA NUOVA

Palazzo Rosso, Palazzo Bianco e Palazzo Tursi

Via Garibaldi 18, Genova

Un unico percorso attraversa tre straordinari palazzi-museo appartenenti al Sistema dei Rolli, riconosciuto dall'UNESCO come Patrimonio dell'Umanità. Le collezioni riuniscono opere di alcuni dei maggiori artisti italiani ed europei, tra cui Veronese, Caravaggio, Guido Reni, Rubens, Van Dyck, Murillo e Zurbarán, accanto a tessuti, ceramiche, mobili e oggetti d'arredo. Gli ambienti storici dei palazzi diventano parte integrante del percorso, offrendo l'occasione di raccontare la storia di Genova attraverso arte, famiglie, committenze, commerci, finanza e cultura.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 3487536989 – 0102759185

E-mail: biglietteriabookshop@comune.genova.it

CASTELLO D'ALBERTIS – MUSEO DELLE CULTURE DEL MONDO

Corso Dogali 18, Genova

Il Castello D'Albertis era la dimora del Capitano Enrico d'Albertis, uomo di mare, viaggiatore e appassionato collezionista. Il museo conserva strumenti nautici, oggetti legati ai viaggi e collezioni etnografiche provenienti dai cinque continenti. Il percorso invita a conoscere culture e tradizioni diverse attraverso un approccio plurale e dialogico, mettendo in relazione le collezioni storiche con le comunità e gli sguardi contemporanei.

Particolare attenzione è dedicata alle sezioni dedicate alle medicine tradizionali e alle musiche dei popoli, recentemente rinnovate. A partire dal processo di riscrittura partecipata dei testi dei pannelli del percorso museale, conclusosi questo anno con la cittadinanza, è possibile riflettere con la curatrice sui contenuti rinnovati e sulla loro nuova veste grafica, alla luce di una visione plurale che smantelli il tradizionale ruolo elitario del museo e lo trasformi nella casa di tutti, in cui ciascuno possa sentirsi rappresentato e cogliere le proprie chiavi di lettura e di interpretazione del mondo.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 010 5578280

E-mail: biglietteriadalbertis@comune.genova.it



MUSEI DI NERVI

GAM – Galleria d'Arte Moderna, Raccolte Frugone, Museo Giannettino Luxoro e Wolfsoniana

Nervi, Genova

I Musei di Nervi costituiscono un polo culturale immerso nel paesaggio dei parchi storici di Nervi, dove arte, natura e architettura si incontrano. La GAM, le Raccolte Frugone, il Museo Giannettino Luxoro e la Wolfsoniana offrono percorsi differenti ma complementari, che attraversano la storia dell'arte dall'Ottocento alla contemporaneità.

Dipinti, sculture, arti decorative, arredi e oggetti raccontano collezionisti, artisti e trasformazioni culturali, mentre il percorso tra le ville e i parchi arricchisce la visita di un rapporto diretto con il paesaggio e con il mare.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 010 5576976

E-mail: biglietteriagam@comune.genova.it

MUCE – MUSEO CERTOSA DI GENOVA

Complesso monumentale della Certosa, via L. Ariosto 8, Genova

Il MUCE – Museo Certosa di Genova è ospitato all'interno dello straordinario complesso monumentale della Certosa, fondato

dall'ordine certosino nel 1297. Il museo racconta la storia del territorio attraverso reperti, testimonianze e oggetti che permettono di seguire l'evoluzione della Val Polcevera nel corso dei secoli.

Il percorso intreccia storia locale, cultura e memoria del territorio, mettendo in relazione il patrimonio museale con gli spazi dell'antico complesso certosino, la fonte della vita eterna, la cella del monaco e l'orto.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 010 5579081

E-mail: prenotazioni.muce@solidarietaelavoro.it

VIADELCAMPO29ROSSO

Via del Campo 29r, Genova

Nel cuore del centro storico, nella strada resa celebre da Fabrizio De André, Viadelcampo29rosso è lo spazio-museo dedicato alla canzone d'autore genovese. Il museo conserva vinili originali, fotografie, libri, documenti e memorabilia, tra cui la celebre Esteve '97, chitarra appartenuta a Fabrizio De André.

Accanto alla conservazione del patrimonio, propone iniziative, itinerari tematici, laboratori per le scuole e attività rivolte alla scoperta del rapporto tra Genova, i suoi cantautori e la musica.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 010 2474064

E-mail: info@viadelcampo29rosso.com



MUSEL – MUSEO ARCHEOLOGICO E DELLA CITTÀ DI SESTRI LEVANTE

Palazzo Fascie, Largo Colombo 50, Sestri Levante

Il MuSel – Museo Archeologico e della Città di Sestri Levante racconta la storia del territorio dalle più antiche testimonianze della presenza umana fino al Novecento, attraverso reperti archeologici, documenti, fotografie e testimonianze della vita quotidiana.

Il percorso archeologico approfondisce la presenza dell'uomo nella Preistoria, le attività minerarie e le trasformazioni del territorio in età romana e medievale. La sezione dedicata alla città racconta invece la nascita e lo sviluppo di Sestri Levante, il rapporto con il mare, la tradizione marinara e artigianale, l'emigrazione e la storia del Novecento.

Il museo diventa così un punto di partenza per conoscere il territorio anche al di fuori delle sue sale, collegando archeologia, storia, cultura e identità locale.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 340 7713054

E-mail: vcavalieri@solidarietaelavoro.it

M.A.C.I. – MUSEO D'ARTE CONTEMPORANEA DI IMPERIA

Villa Faravelli – Viale Matteotti 151, Imperia

Il M.A.C.I. – Museo d'Arte Contemporanea di Imperia custodisce la collezione dell'architetto Lino Invernizzi, una raccolta di opere che documenta alcune delle principali ricerche artistiche del Novecento.

Donata nel 2002 dalla vedova dell'architetto, Maria Teresa Dané, la collezione è ospitata a Villa Faravelli dal 2016.

Il percorso accompagna il visitatore dall'astrazione al concretismo, attraverso opere di artisti italiani e internazionali e le principali ricerche dell'arte geometrico-astratta, concreta, informale e spazialista.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 3484417922

E-mail: museiimperiasolidarietaelavoro.it

MUSEO DEL CLOWN – VILLA GROCK

Via Fanny Roncati Carli, Imperia

Incastonata tra le colline di Oneglia, Villa Grock è una dimora sorprendente nata dalla fantasia di Adrien Wettach, in arte Grock, celebre clown e artista internazionale. La villa fu costruita tra il 1924 e il 1930 su progetto del geometra Armando Brignole, traducendo in architettura le idee e l'immaginario del suo proprietario.

L'edificio, caratterizzato da un originale intreccio di riferimenti al mondo circense, allo stile Liberty e a suggestioni eclettico-orientali, dialoga con un parco ricco di elementi simbolici. Al suo interno, il Museo del Clown propone un percorso dedicato alla vita di Grock, al circo e al mondo dello spettacolo.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 3484417922

E-mail: museiimperiasolidarietaelavoro.it



MUSEO NAVALE E PLANETARIO DI IMPERIA

Calata Anselmi, Imperia

Il Museo Navale racconta il profondo rapporto tra Imperia e il mare attraverso un percorso articolato in quattro grandi temi: il lavoro dell'uomo sul mare, la guerra sopra e sotto la superficie, il viaggio per commercio o per svago e lo sport. Gli ambienti degli ex Magazzini Generali di Calata Anselmi permettono di attraversare la storia della navigazione e della tradizione marinara locale attraverso reperti, oggetti, strumenti e installazioni.

Nello stesso complesso si trova il Planetario, uno spazio immersivo dedicato alla scoperta dell'universo. Le proiezioni del cielo stellato e gli appuntamenti condotti dal Comitato Antikythera permettono di avvicinarsi all'astronomia attraverso un'esperienza coinvolgente e accessibile.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 3484417922

E-mail: museiimperiasolidarietaelavoro.it

PASSEGGIATE MIGRANTOUR GENOVA

Le passeggiate Migrantour, curate dalla Cooperativa Solidarietà e Lavoro, promuovono un'idea di turismo interculturale e consapevole a chilometro zero. Attraverso itinerari urbani nel centro storico e in altri quartieri della città, permettono di scoprire Genova attraverso le storie delle migrazioni, l'incontro tra culture diverse e le trasformazioni dei luoghi.

Le passeggiate sono condotte da accompagnatori e accompagnatrici interculturali di origine straniera, che attraverso il proprio vissuto propongono uno sguardo personale sulla città e sulle esperienze di migrazione. Il percorso diventa così un'occasione per conoscere luoghi, persone, tradizioni e comunità, costruendo una lettura della città capace di intrecciare storia, memoria e contemporaneità.

Per informazioni e prenotazioni

Telefono: 3460821778

E-mail: mbarragan@solidarietaelavoro.it



INFO BIBLIOTECHE

BIBLIOTECA DI BRUINO: Via San Rocco, 6 10090 Bruino (TO)
Telefono: 011/9094425
E-mail: biblioteca@comune.bruino.to.it

BIBLIOTECA DI CAVALLERMAGGIORE: Via Pescatori, 18
12030 Cavallermaggiore (CN)
Cell. 347/3859502
E-mail: biblioteca.cavallermaggiore@gmail.com

BIBLIOTECA DI GRUGLIASCO: Piazza Giacomo Matteotti, 39
10095 Grugliasco (TO)
Telefono: 011/4013350
E-mail: biblioteca@comune.grugliasco.to.it

BIBLIOTECA DI LANZO TORINESE: Via S. G. Bosco, 1 10074
Lanzo Torinese (TO)
Telefono: 0123/300440
E-mail: biblioteca@comune.lanzotorinese.to.it

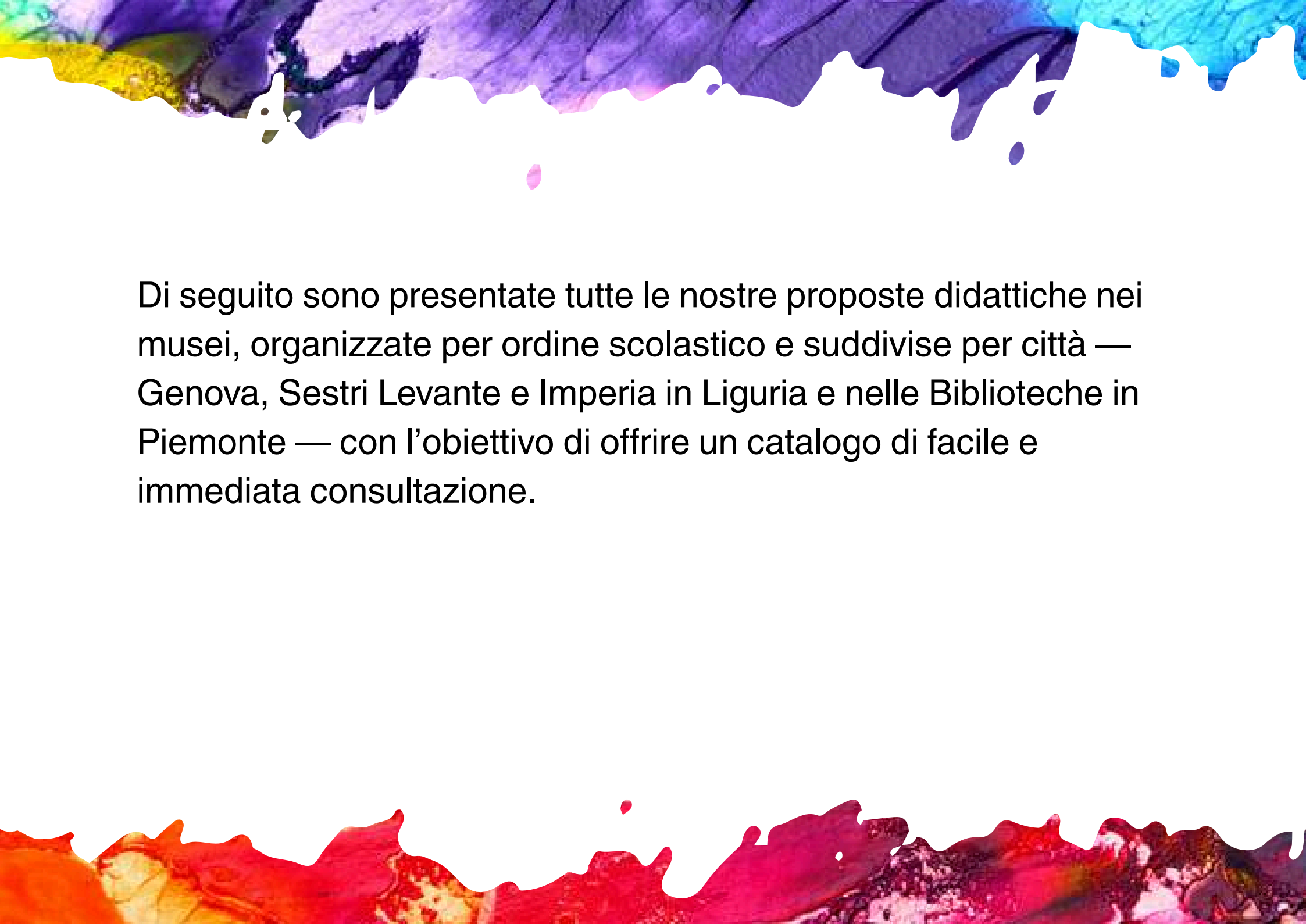
BIBLIOTECA DI MONASTEROLO: Via Giuseppe Mazzini, 30
12030 Monasterolo di Savigliano (CN)
Telefono: 0171/373026
E-mail: bib.monasterolodisavigliano@gmail.com

BIBLIOTECA DI NICHELINO: Via Angelo Azzolina, 4 10042
Nichelino (TO)
Telefono: 011/6819563
E-mail: biblioteca@comune.nichelino.to.it

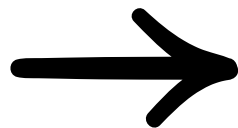
BIBLIOTECA DI SANGANO: Via Giuseppe Bonino, 1 10090
Sangano (TO)
Telefono: 011/9087140
E-mail: bibliosangano@gmail.com

BIBLIOTECA DI VILLARBASSE: Via Fratelli Vittrani, 9 10090
Villarbasce (TO)
Telefono: 011/9509989
E-mail: biblioteca@comune.villarbasce.to.it

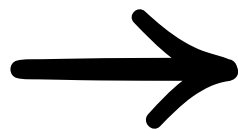
BIBLIOTECA RAGAZZI DI BIELLA: Piazza Alessandro
Lamarmora, 5 13900 Biella
Telefono: 015/3507651
E-mail: bibragazzi@comune.biella.it



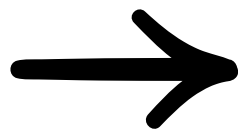
Di seguito sono presentate tutte le nostre proposte didattiche nei musei, organizzate per ordine scolastico e suddivise per città — Genova, Sestri Levante e Imperia in Liguria e nelle Biblioteche in Piemonte — con l'obiettivo di offrire un catalogo di facile e immediata consultazione.



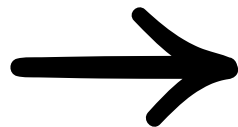
INFANZIA



PRIMARIA

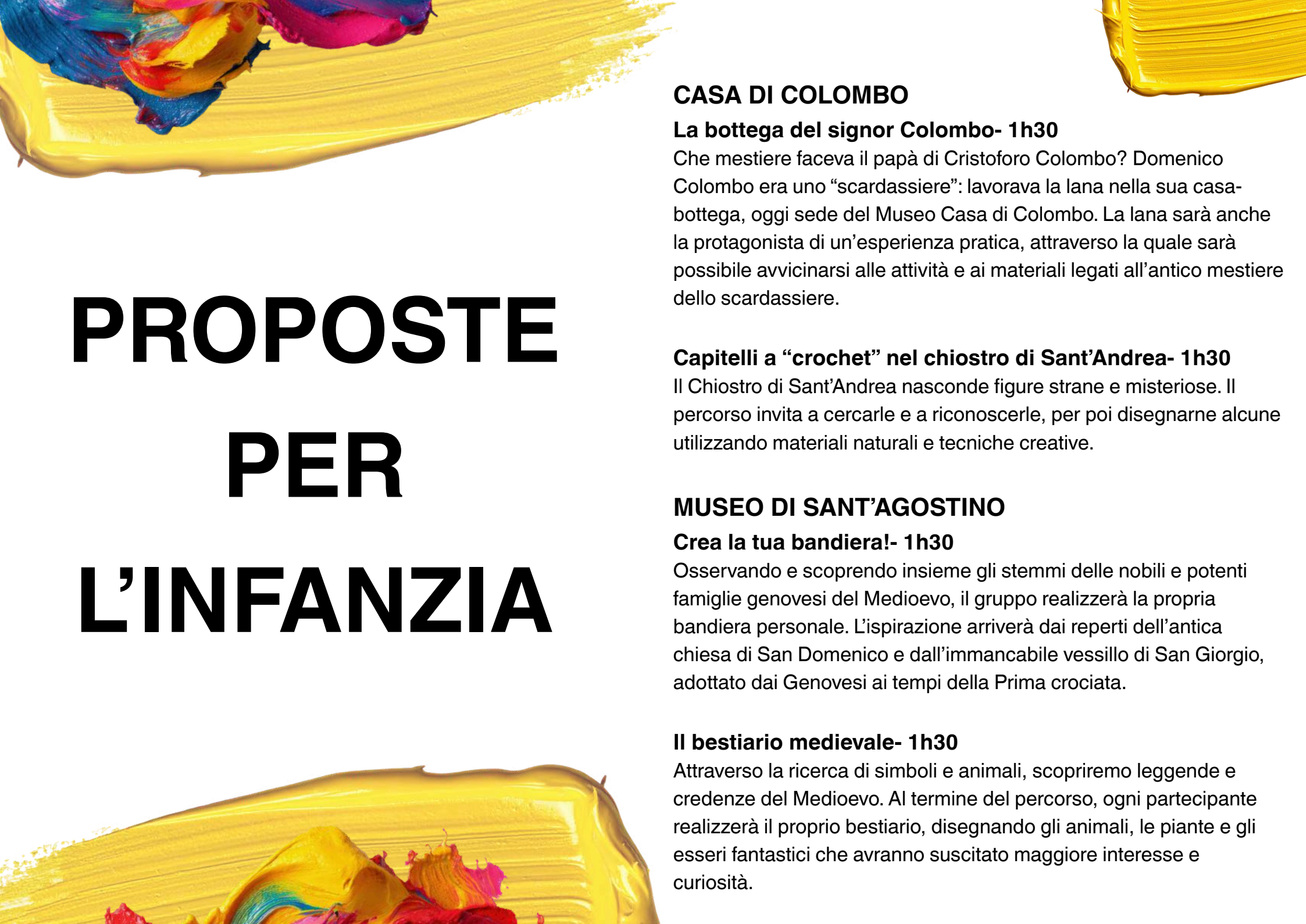


**SECONDARIA
1°GRADO**



**SECONDARIA
2°GRADO**

**LABORATORI ED
APPROFONDIMENTI
GENOVA**



PROPOSTE PER L'INFANZIA

CASA DI COLOMBO

La bottega del signor Colombo- 1h30

Che mestiere faceva il papà di Cristoforo Colombo? Domenico Colombo era uno “scardassiere”: lavorava la lana nella sua casa-bottega, oggi sede del Museo Casa di Colombo. La lana sarà anche la protagonista di un’esperienza pratica, attraverso la quale sarà possibile avvicinarsi alle attività e ai materiali legati all’antico mestiere dello scardassiere.

Capitelli a “crochet” nel chiostro di Sant’Andrea- 1h30

Il Chiostro di Sant’Andrea nasconde figure strane e misteriose. Il percorso invita a cercarle e a riconoscerle, per poi disegnarne alcune utilizzando materiali naturali e tecniche creative.

MUSEO DI SANT’AGOSTINO

Crea la tua bandiera!- 1h30

Osservando e scoprendo insieme gli stemmi delle nobili e potenti famiglie genovesi del Medioevo, il gruppo realizzerà la propria bandiera personale. L’ispirazione arriverà dai reperti dell’antica chiesa di San Domenico e dall’immancabile vessillo di San Giorgio, adottato dai Genovesi ai tempi della Prima crociata.

Il bestiario medievale- 1h30

Attraverso la ricerca di simboli e animali, scopriremo leggende e credenze del Medioevo. Al termine del percorso, ogni partecipante realizzerà il proprio bestiario, disegnando gli animali, le piante e gli esseri fantastici che avranno suscitato maggiore interesse e curiosità.



Volta la carta... trova la storia!- 1h30

Nelle sculture medievali sono presenti moltissime figure di animali, fantastici o reali, così come guerrieri e cavalieri. Attraverso l'osservazione delle opere, il gruppo comporrà un bestiario medievale, che diventerà lo spunto per un'attività di storytelling di gruppo. A partire dagli elementi osservati, sarà inventata e raccontata insieme una favola leggendaria originale.

CASTELLO D'ALBERTIS – MUSEO DELLE CULTURE DEL MONDO

La mia isola- 1h30

Ogni viaggiatore ha bisogno di una mappa da seguire... oppure da inventare! Dopo aver visitato le sale del museo come se fosse un viaggio intorno al mondo, durante il laboratorio finale ogni partecipante costruirà una mappa personale della propria isola, da portare a casa per custodire tutto ciò che avrà suscitato maggiore interesse e curiosità.

Tutti i sensi a Castello- 1h30

Il percorso permette di conoscere il Castello del Capitano attraverso i cinque sensi: con l'udito ascolteranno le sue storie, con la vista ne osserveranno i tesori, con il tatto potranno toccare alcuni materiali e con l'olfatto scopriranno i diversi profumi degli ambienti. Il laboratorio prevede infine la creazione di un "libro tattile" da portare a casa.

Musiche, musicoterapia e Mediterraneo- 1h

Un laboratorio esperienziale che utilizza strumenti e sedute "vibranti", come la poltrona Sitos e la pedana "Sensoriale", strumenti a disposizione per attività collettive e in esposizione.

L'esperienza permette di avvicinarsi alle pratiche e alle teorie legate alle musiche delle culture del mondo, alla musica per il benessere e, con un focus specifico, alle musiche del Mediterraneo.

Attività a cura dell'Associazione Echoart.

GALLERIA D'ARTE MODERNA – NERVI

Stagioni a colori- 2h

La GAM ospita numerosi dipinti di paesaggi che raccontano il clima e le stagioni attraverso elementi come il sole, le nuvole, la pioggia, il vento e la neve. Durante la visita il gruppo osserverà questi dettagli per interpretare l'atmosfera delle opere. Dopo la visita, l'esperienza proseguirà con una passeggiata nel Parco, durante la quale sarà possibile raccogliere foglie, rametti, semi e altri materiali naturali che diventeranno preziosi strumenti creativi. Nel laboratorio finale i materiali raccolti saranno utilizzati per realizzare un paesaggio creativo ispirato alla natura e alle sue trasformazioni.

WOLFSONIANA- NERVI

Flora e fauna- 1h30

Attraverso un'esplorazione del museo, con mappa e curiosità, il gruppo osserverà con attenzione opere e decorazioni alla ricerca di fiori, animali e forme ispirate alla natura, caratteristiche dell'arte Liberty e Déco.

L'esperienza stimolerà l'attenzione ai dettagli e la capacità di leggere il linguaggio delle immagini: sarà possibile riconoscere

dettagli nascosti e comprendere come il mondo naturale abbia ispirato le creazioni artistiche. Al termine della visita, durante il laboratorio, la mappa sarà completata insieme e ogni partecipante realizzerà un fiore o un animale, reale o fantastico, lasciando libero spazio alla fantasia e all'immaginazione.

Piccole collezioni, grandi storie – Il taccuino del collezionista- 1h30

Attraverso un percorso di esplorazione nelle sale della Wolfsoniana, saranno osservati oggetti, opere e curiosità che raccontano gusti, mode e trasformazioni della società tra Otto e Novecento.

Durante il percorso, ogni partecipante sarà invitato a osservare e selezionare le opere che suscitano maggiore interesse. Durante il laboratorio, sarà realizzato un album personale da collezionista, arricchito con disegni, annotazioni e immagini ispirate alle opere osservate.

Un'esperienza che unisce osservazione, creatività e racconto personale, trasformando la visita al museo in una raccolta unica di ricordi e scoperte.

MUCE – MUSEO DELLA CERTOSA

Certosa a Colori- 1h30

Dal bianco e nero delle pietre del rissèu ai mille colori dei murales della street art, passeggiando per Certosa sarà possibile incontrare i segni che testimoniano il bisogno dell'umanità di esprimersi attraverso la bellezza dell'arte.

L'osservazione delle tecniche, dei materiali e degli interventi artistici sarà accompagnata dai commenti e, soprattutto, dalle molte storie che si celano nelle immagini.





PROPOSTE PER LA PRIMARIA

MUSEO DI ARCHEOLOGIA LIGURE

Vita da primitivi- 1h30

Un percorso che attraversa, nella parte introduttiva, le sale del museo, tra Paleolitico e Neolitico, alla scoperta della vita nelle caverne della Liguria, popolate da orsi, Neanderthal e Sapiens. Nel momento laboratoriale, ci si focalizzerà sulla vita dell'uomo preistorico e attraverso un gioco si scopriranno le sue attività, gli oggetti di uso quotidiano, e gli animali che condividevano con lui le caverne. A conclusione verrà creata una pittura rupestre collettiva.

I misteri degli Egizi- 1h30

Come venivano mummificati i corpi dei faraoni? Quali divinità venivano venerate e attraverso quali colori e geroglifici venivano rappresentate e comunicate idee e credenze? A queste e a tante altre domande si cercherà di dare risposta durante la visita in museo. Il percorso prevede anche un gioco di parole intrecciate con i geroglifici: attraverso la ricerca dei nomi delle divinità, sarà possibile arrivare alla soluzione dell'enigma.

A spasso nella città- 1h30

Il percorso partirà dalla visita delle sale del museo per rispondere alla domanda: come era la vita quotidiana nelle città romane in Liguria? A raccontarla sono i reperti, testimonianze del commercio e dell'artigianato locale che mostrano quali fossero i divertimenti, i rituali di bellezza e gli arredi utilizzati negli edifici. A seguire verrà realizzato un mosaico moderno!

Con le Muse al Museo- 1h30

Un focus sull'arte romana in Liguria: dai busti alle monete, dai mosaici alle decorazioni delle domus, fino alle rappresentazioni dei

miti e delle divinità.

Che cosa si può dedurre della società romana osservandone le opere d'arte? A partire dalle decorazioni delle domus, il laboratorio propone la realizzazione collettiva di un mosaico moderno.

CASA COLOMBO

Lo stemma è di casa... Colombo!- 1h30

I sovrani di Spagna conferirono a Colombo uno stemma di famiglia, che il navigatore stesso ideò e modificò più volte. A partire da questo esempio, ogni partecipante potrà ideare e realizzare il proprio stemma.

Colombo e le specie aliene- 1h30

Molti sono gli animali e le piante diffusi in diverse parti del mondo a partire dal 1492, comprese le specie "aliene", spesso una minaccia per la biodiversità.

Attraverso giochi e attività, il percorso invita a riflettere sul significato della parola "sostenibilità" e sul rapporto tra specie, ambiente e pianeta.

MUSEO DI SANT'AGOSTINO

Crea la tua bandiera!- 1h30

Osservando e scoprendo insieme gli stemmi delle nobili e potenti famiglie genovesi del Medioevo, il gruppo realizzerà una bandiera personale. L'ispirazione arriverà dai reperti dell'antica chiesa di San Domenico e dall'immane vessillo di San Giorgio, adottato dai genovesi ai tempi della Prima Crociata.

Il bestiario medievale- 1h30

Attraverso la ricerca di simboli e animali, sarà possibile scoprire

leggende e credenze del Medioevo. Alla fine del percorso, ogni partecipante realizzerà il proprio bestiario, disegnando gli animali, le piante e gli esseri fantastici che avranno suscitato maggiore interesse e curiosità.

Volta la carta... trova la storia!- 1h30

Nelle sculture medievali sono presenti moltissime figure di animali, fantastici o reali, così come guerrieri e cavalieri. Attraverso l'osservazione delle opere, il gruppo comporrà un bestiario medievale, che sarà lo spunto per un'attività di storytelling di gruppo, finalizzata alla creazione e al racconto di una favola leggendaria originale.

La vita di una regina a fumetti- 1h30

Dopo aver ascoltato la storia di Margherita di Brabante, e osservato il monumento funebre scolpito da Giovanni Pisano, il percorso propone la creazione di un fumetto che ripercorra per immagini le tappe fondamentali della sua vita.

MUSEI DI STRADA NUOVA

La Superba -1h30

Che cos'è un Genovino? Se il nome fa pensare a un genovese molto piccolo, è il momento di scoprirne il vero significato attraverso un viaggio tra le sale di Palazzo Bianco e Palazzo Tursi.

Attraverso i suoi "Illustrissimi" Dogi, i mercanti e i banchieri che contribuirono alla storia della città, il percorso permette di approfondire la storia della potente Repubblica di Genova. L'esperienza si conclude con la creazione e la decorazione di una medaglia personale.

Il giardino me lo creo io!- 1h30

Suntuose dimore e lussureggianti giardini sono sicuramente una squadra vincente, ma come è possibile creare un'oasi verde quando lo spazio manca? Ammirando insieme le sale di Palazzo Rosso, sarà possibile scoprire come i Brignole-Sale abbiano trovato soluzioni originali per creare giardini d'interni, attraverso grotte dipinte, stagioni affrescate e fontane nascoste.

Seguendo questo esempio, il laboratorio propone la creazione di un originale giardino utilizzando esclusivamente materiali di riciclo.

Sguardo d'insieme: Palazzo Rosso- 1h30; Palazzo Bianco e Tursi- 1h30; tutti e tre i Palazzi- 2h

Una visita generale per scoprire le tre anime dei palazzi. Si potrà scegliere un percorso attraverso le sale di Palazzo Rosso per comprendere l'evoluzione del gusto dell'abitare dal XVII al XX secolo. In alternativa l'approfondimento si concentrerà sulla pinacoteca di Palazzo Bianco, con autori eccellenti come Caravaggio, Rubens, Filippino Lippi, e sui tesori di Palazzo Tursi. Se si desidera una visita completa si potranno visitare tutti e tre i palazzi e, su richiesta, l'approfondimento potrà vertere su temi studiati in classe.

VIA DEL CAMPO 29 ROSSO

La Genova di Faber- 2h

La Genova di Faber comprende la visita di alcuni dei luoghi più significativi del Centro Storico di Genova, che hanno ispirato Fabrizio De André nella composizione delle sue canzoni legate alla città natale, da Via del Campo e La città vecchia fino a quelle contenute nel suo straordinario album *Creuza de ma*, pubblicato nel 1984, un disco che restituisce le atmosfere mediterranee della Superba e accompagna il percorso tra i vicoli, senza mai perdere di vista il mare.

CASTELLO D'ALBERTIS –

MUSEO DELLE CULTURE DEL MONDO

Il capitano D'Albertis e le sue entusiasmanti imprese- 1h30

Seguendo le pagine del libro di Giulia Pastorino *Il capitano D'Albertis e le sue entusiasmanti imprese*, il gruppo conoscerà il museo e le sue collezioni attraverso la storia del Capitano. Al termine della visita, in laboratorio, ogni partecipante potrà “riscrivere e ridisegnare” la storia del Capitano secondo la propria chiave di lettura.

Ricordi di viaggio- 1h30

Un percorso nel Castello per conoscere le testimonianze, le culture e le storie custodite tra le sue mura, nate dall'incontro con popoli di tutto il mondo.

Il laboratorio prevede la creazione di un piccolo oggetto-ricordo da portare con sé nelle future esplorazioni.

Il mondo nel Castello- 1h30

In questo percorso il gruppo sarà accompagnato alla scoperta delle collezioni del Castello, riflettendo sui viaggi di Enrico Alberto D'Albertis e sulle storie degli oggetti esposti.

Nella sezione dedicata alle collezioni preispaniche e alle comunità indigene delle Americhe e dell'Australia, il gruppo sarà invitato a osservare con attenzione le diverse prospettive culturali e a riflettere su accoglienza, rispetto e dialogo tra persone e comunità.

Nel laboratorio sarà creata una valigia simbolica, da riempire con ciò che ciascun partecipante ritiene importante per presentarsi, sentirsi a casa ed entrare in relazione con gli altri, e con ciò che desidera portare con sé al termine dell'esperienza.



Musiche, musicoterapie e Mediterraneo- 1h

Laboratori esperienziali con l'utilizzo di strumenti e sedute “vibranti”, come la poltrona Sitos e la pedana “Sensoriale”, a disposizione per attività collettive e in esposizione.

L'esperienza permette di approfondire pratiche e teorie legate alle musiche delle culture del mondo, alla musica per il benessere e, con un focus specifico, alle musiche del Mediterraneo.

Attività a cura dell'Associazione Echoart.

Le favole hanno le gambe lunghe: un percorso tra miti, maschere e racconti dell'Africa occidentale- 1h30

Il percorso accompagna i partecipanti alla scoperta dell'arte e delle tradizioni della Costa d'Avorio, del Ghana e della Nigeria: dalle maschere antilope dei Senufo ai pesi per l'oro degli Akan, fino alla cultura religiosa Yoruba della nuova sezione Africa.

A cura della Biblioteca Africana Borghero.

Dentro la scrittura cinese – Dalla forma delle cose alla forma delle idee- 2h

Un viaggio introduttivo alla scoperta delle meraviglie della scrittura cinese, tra segni e disegni, forme e simboli, pensieri e parole.

Dalla visione dello spazio al racconto delle forme della natura, dai caratteri del corpo e della persona alla rappresentazione di idee, sentimenti ed emozioni.

A cura del CELSO Istituto di Studi Orientali – Dipartimento Studi Asiatici.

La proposta può essere articolata anche in più appuntamenti, con costo da definire in base alle richieste.

GALLERIA D'ARTE MODERNA – NERVI

Stagioni a colori- 2h

La GAM ospita numerosi dipinti di paesaggi che raccontano il clima e le stagioni attraverso elementi come il sole, le nuvole, la pioggia, il vento e la neve. Durante la visita il gruppo osserverà questi dettagli per interpretare l'atmosfera delle opere. Dopo la visita, l'esperienza proseguirà con una passeggiata nel Parco, durante la quale sarà possibile raccogliere foglie, rametti, semi e altri materiali naturali che diventeranno preziosi strumenti creativi. Nel laboratorio finale, i materiali raccolti saranno utilizzati per realizzare un paesaggio creativo ispirato alla natura e alle sue trasformazioni.

RACCOLTE FRUGONE-NERVI

Storytelling- 1h30

Il laboratorio si svolge all'interno del museo e invita i partecipanti a un percorso guidato tra alcune opere pittoriche selezionate. L'attenzione si concentra su diversi quadri in cui sono presenti animali, osservati come protagonisti di possibili storie. Durante la visita vengono raccolti dettagli, curiosità e particolari visivi delle opere.

Successivamente, i partecipanti ricevono tessere illustrate con gli animali e i loro elementi distintivi. Con questi materiali vengono costruite nuove narrazioni, lasciando spazio all'immaginazione. Le storie possono essere sviluppate in forma scritta oppure attraverso il linguaggio del fumetto o del disegno, a seconda dell'età dei partecipanti. Colori e parole si combinano per dare vita a racconti originali ispirati all'arte: l'attività stimola osservazione, creatività e capacità narrativa. Al termine, ogni partecipante presenta la propria storia al gruppo, trasformando i quadri in mondi narrativi.

TUTTI I MUSEI DI NERVI

A spasso nel tempo- 1h30

Il museo si trasforma in una macchina del tempo capace di accompagnare il gruppo alla scoperta di epoche diverse attraverso le opere d'arte. Dipinti, sculture, oggetti e immagini diventano preziose testimonianze per comprendere la vita quotidiana, i cambiamenti sociali, i gusti e le idee del passato.

Attraverso l'osservazione e il dialogo, i partecipanti imparano a leggere le opere come documenti storici, collegando quanto visto in museo agli argomenti affrontati a scuola.

Il percorso potrà essere dedicato alla Belle Époque nelle Raccolte Frugone, all'Ottocento alla GAM o ai primi decenni del Novecento alla Wolfsoniana.

Contenuti e modalità di visita saranno calibrati in base all'età e al percorso scolastico della classe, favorendo una partecipazione attiva e consapevole.

MUCE – MUSEO CERTOSA DI GENOVA

Il potere del silenzio – Un'ora da certosino- 1h30

Un percorso esperienziale accompagnerà i partecipanti alla scoperta della quotidianità dell'ordine certosino.

Attraversando il chiostro, la cella e gli spazi di vita dei monaci, sarà possibile comprendere come il silenzio, la semplicità e il raccoglimento abbiano rappresentato per secoli una precisa scelta di vita, offrendo ancora oggi una prospettiva sorprendentemente attuale per riflettere sulla necessità di rallentare e prendere distanza dai ritmi di una vita sempre più serrata e connessa.

Da CartVsia a Certosa- 1h30

Un territorio e i suoi abitanti in cammino attraverso i secoli. Il luogo racconta una storia che prosegue da più di 700 anni, iniziata con

l'arrivo dei monaci certosini nel 1297 e giunta fino ai giorni nostri. Il percorso propone un approfondimento tematico attraverso i chiostri, i reperti del MUCE, la Chiesa di San Bartolomeo e la Fonte della Vita Eterna, per conoscere più da vicino questo prezioso angolo di Genova e la sua storia.

Certosa a Colori- 1h30

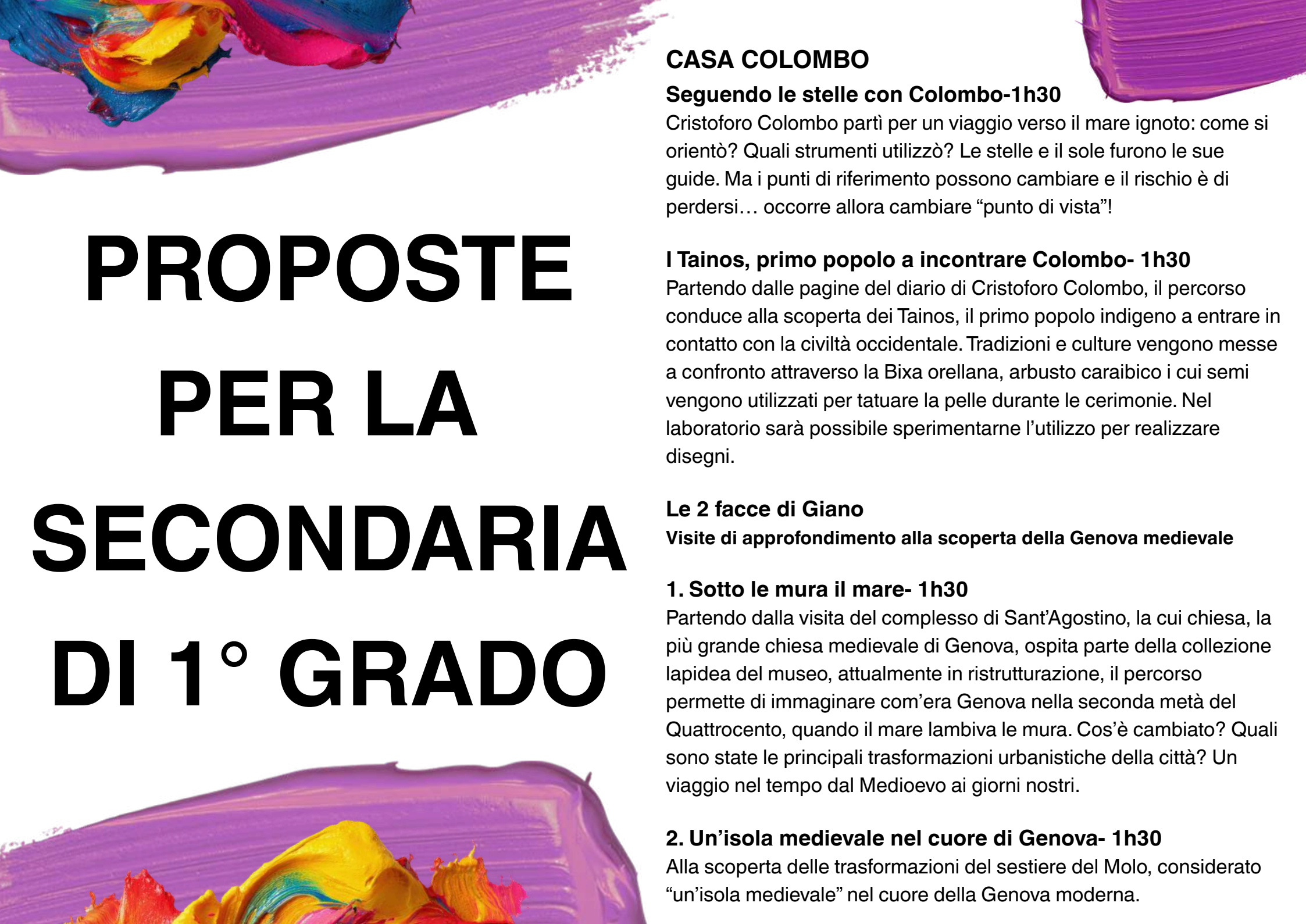
Dal bianco e nero delle pietre del rissèu ai mille colori dei murales della street art, passeggiando per Certosa sarà possibile incontrare i segni che testimoniano il bisogno dell'umanità di esprimersi attraverso la bellezza dell'arte.

L'osservazione delle tecniche, dei materiali e degli interventi artistici sarà accompagnata dai commenti e, soprattutto, dalle molte storie che si celano nelle immagini.

PASSEGGIATE MIGRANTOUR

Giro del mondo- 2h

Senza prendere l'aereo, un viaggio intorno al mondo a misura di classe. Partendo da Piazza Fanti d'Italia, il percorso attraversa via Prè, una strada ricca di storie e culture diverse. Dal Perù alla Sicilia, dall'Eritrea alla Tunisia, passando dal Senegal e dal Messico, saranno tante le persone che si potranno incontrare e alle quali sarà possibile rivolgere domande e curiosità, per scoprire che il mondo non è poi così lontano. Tra giochi, sguardi e momenti di riflessione, il percorso propone un viaggio a chilometro zero attraverso il centro storico di Genova. Un laboratorio a cielo aperto per promuovere la conoscenza e il rispetto delle diversità, utilizzando il territorio come spazio di incontro e apprendimento.



PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 1° GRADO

CASA COLOMBO

Seguendo le stelle con Colombo-1h30

Cristoforo Colombo partì per un viaggio verso il mare ignoto: come si orientò? Quali strumenti utilizzò? Le stelle e il sole furono le sue guide. Ma i punti di riferimento possono cambiare e il rischio è di perdersi... occorre allora cambiare "punto di vista"!

I Tainos, primo popolo a incontrare Colombo- 1h30

Partendo dalle pagine del diario di Cristoforo Colombo, il percorso conduce alla scoperta dei Tainos, il primo popolo indigeno a entrare in contatto con la civiltà occidentale. Tradizioni e culture vengono messe a confronto attraverso la Bixa orellana, arbusto caraibico i cui semi vengono utilizzati per tatuare la pelle durante le cerimonie. Nel laboratorio sarà possibile sperimentarne l'utilizzo per realizzare disegni.

Le 2 facce di Giano

Visite di approfondimento alla scoperta della Genova medievale

1. Sotto le mura il mare- 1h30

Partendo dalla visita del complesso di Sant'Agostino, la cui chiesa, la più grande chiesa medievale di Genova, ospita parte della collezione lapidea del museo, attualmente in ristrutturazione, il percorso permette di immaginare com'era Genova nella seconda metà del Quattrocento, quando il mare lambiva le mura. Cos'è cambiato? Quali sono state le principali trasformazioni urbanistiche della città? Un viaggio nel tempo dal Medioevo ai giorni nostri.

2. Un'isola medievale nel cuore di Genova- 1h30

Alla scoperta delle trasformazioni del sestiere del Molo, considerato "un'isola medievale" nel cuore della Genova moderna.



Il percorso prende avvio da Casa Colombo, l'edificio dove Cristoforo Colombo visse la prima giovinezza. Nel giardino alle spalle della casa si trova il Chiostro di Sant'Andrea, dove sarà possibile ammirare i magnifici capitelli romanici. Si prosegue attraversando Porta Soprana, grandioso ingresso alla città per chiunque giungesse a Genova dal Levante, per poi salire sulle Mura del Barbarossa, costruite nel XII secolo per difendere l'autonomia della Repubblica di Genova dalle mire espansionistiche dell'imperatore Federico Barbarossa.

MUSEO DI SANT'AGOSTINO

La vita di una regina a fumetti- 1h30

Dopo aver ascoltato la storia di Margherita di Brabante e ammirato il monumento funebre scolpito da Giovanni Pisano, il percorso prosegue con la creazione di un fumetto che ripercorre per immagini le tappe fondamentali della sua vita.

Il laboratorio dei materiali di scultura: com'è fatto...?- 1h30

L'osservazione della struttura architettonica della chiesa, del chiostro e delle opere in mostra permette di conoscere e distinguere le diverse pietre utilizzate nella scultura, dal marmo alla pietra di promontorio, fino all'arenaria. Saranno inoltre osservati gli strumenti dello scultore, in un viaggio nel tempo alla scoperta di un antico mestiere.

MUSEI DI STRADA NUOVA

Museo o Palazzo?- 1h30

Residenza Brignole-Sale, Palazzo Rosso, Museo di Strada Nuova... quanti nomi per un solo edificio? Il percorso invita a osservare quali parti conservino l'aspetto originario del palazzo e quali, invece, si siano trasformate in museo. Le idee raccolte durante la visita saranno poi utilizzate per immaginare, progettare e raccontare, attraverso un'attività di gruppo, il museo dei propri sogni.

Inquadrature- 1h30

Nelle nostre tasche abbiamo ormai sempre con noi una piccola macchina fotografica. Ma anche quando gli unici strumenti a disposizione erano pennello e tavolozza, gli elementi da considerare erano gli stessi: posa, luce, sfondo, modelli. Attraverso le opere della pinacoteca di Palazzo Bianco sarà possibile approfondire questi elementi e sperimentare un diverso modo di guardare un'opera d'arte. I particolari delle opere diventeranno protagonisti di una nuova e personale composizione.

Sguardo d'insieme: Palazzo Rosso- 1h30; Palazzo Bianco e Tursi- 1h30; tutti e tre i Palazzi- 2h

Una visita generale per scoprire le tre anime dei palazzi. Si potrà scegliere un percorso attraverso le sale di Palazzo Rosso per comprendere l'evoluzione del gusto dell'abitare dal XVII al XX secolo. In alternativa l'approfondimento si concentrerà sulla pinacoteca di Palazzo Bianco, con autori eccellenti come Caravaggio, Rubens, Filippino Lippi, e sui tesori di Palazzo Tursi. Se si desidera una visita completa si potranno visitare tutti e tre i palazzi e, su richiesta, l'approfondimento potrà vertere su temi studiati in classe.

VIADELCAMPO29ROSSO

La Genova di Faber- 2h

La Genova di Faber comprende la visita di alcuni dei luoghi più significativi del Centro Storico di Genova, che hanno ispirato Fabrizio De André nella composizione delle sue canzoni legate alla città natale, da Via del Campo e La città vecchia fino a quelle contenute nel suo straordinario album *Creuza de ma*, pubblicato nel 1984, un disco che restituisce le atmosfere mediterranee della Superba e



accompagna il percorso tra i vicoli, senza mai perdere di vista il mare.

CASTELLO D'ALBERTIS – MUSEO DELLE CULTURE DEL MONDO

Un viaggio misterioso- 2h

Quali segreti, misteri e avventure si celano tra le mura del Castello? Attraverso indovinelli ed enigmi, il percorso conduce alla scoperta delle storie e delle collezioni del museo.

Da Colombo al mondo- 2h

Partendo dalla figura di Cristoforo Colombo e dal suo rilievo nell'immaginario del Castello D'Albertis, il percorso propone una lettura critica dei diversi modi in cui l'Europa ha raccontato, rappresentato e spesso semplificato il mondo dopo il contatto con le Americhe. Attraverso gli sguardi di Enrico e Luigi Maria D'Albertis nella dimora ottocentesca, fino alle collezioni preispaniche e indigene americane conservate nel Bastione Cinquecentesco, il percorso invita al dialogo e al confronto per riconoscere la pluralità delle storie, dei punti di vista e delle memorie.

Sulle tracce di Colombo- 2h

Attraverso gli elementi scelti dal Capitano D'Albertis per la propria dimora, il percorso invita a interrogarsi sulla figura di Cristoforo Colombo e sul suo legame con Genova, mettendo in relazione memoria cittadina, viaggi, navigazione e rappresentazioni storiche. Ripercorrendo le rotte e osservando gli strumenti nautici rappresentati nel Castello, si rifletterà su come i racconti di viaggio possano cambiare a seconda di chi li produce e di chi li riceve. Al termine della visita sarà possibile ricostruire un astrolabio nautico, utilizzandolo come strumento per leggere criticamente imprese, narrazioni e punti di vista.

Sguardo su Genova- 2h

Com'era Genova prima del Capitano D'Albertis e com'è oggi? Attraverso l'osservazione degli elementi architettonici, del panorama e delle fotografie ottocentesche del Capitano, il percorso conduce alla ricerca, all'interno del Castello, dei riferimenti alla città e alla sua evoluzione dalle origini ai giorni nostri.

Tra le antiche tradizioni peruviane- 1h30

Un percorso attraverso le ceramiche e i tessuti funerari delle civiltà preispaniche del Perù permette di conoscere le tecniche di tessitura che hanno resistito al passare del tempo e sono ancora oggi utilizzate dalle tessitrici del Sud America. Un piccolo telaio permette di sperimentarle direttamente.

Approfondimento tematico che non prevede la visita alla dimora del Capitano.

Punti di vista- 1h30

Un percorso che mette a confronto diversi modi di rappresentare le popolazioni indigene extraeuropee, in particolare gli Aborigeni australiani, analizzando lo sguardo europeo, il contesto storico e la voce dei soggetti rappresentati. Attraverso l'arte aborigena contemporanea e le immagini fotografiche realizzate nel 1910 dal Capitano D'Albertis durante il suo terzo giro del mondo, si rifletterà sul rapporto tra rappresentazione, cultura e identità. Un piccolo laboratorio permetterà di sperimentare una tecnica ispirata alla pittura puntiforme, prestando attenzione al rispetto dei significati culturali e all'importanza di raccontarsi senza appropriarsi delle storie altrui.

Approfondimento tematico che non prevede la visita alla dimora del Capitano.



Musiche, musicoterapie e Mediterraneo- 1h

Laboratori esperienziali con l'utilizzo di strumenti e sedute “vibranti”, come la poltrona Sitos e la pedana “Sensoriale”, a disposizione per attività collettive e in esposizione.

L'esperienza permette di approfondire pratiche e teorie legate alle musiche delle culture del mondo, alla musica per il benessere e, con un focus specifico, alle musiche del Mediterraneo.

Attività a cura dell'Associazione Echoart.

Le favole hanno le gambe lunghe: un percorso tra miti, maschere e racconti dell'Africa occidentale- 1h30

Il percorso accompagna i partecipanti alla scoperta dell'arte e delle tradizioni della Costa d'Avorio, del Ghana e della Nigeria: dalle maschere antilope dei Senufo ai pesi per l'oro degli Akan, fino alla cultura religiosa Yoruba della nuova sezione Africa.

A cura della Biblioteca Africana Borghero.

Dentro la scrittura cinese – Dalla forma delle cose alla forma delle idee- 2h

Un viaggio introduttivo alla scoperta delle meraviglie della scrittura cinese, tra segni e disegni, forme e simboli, pensieri e parole.

Dalla visione dello spazio al racconto delle forme della natura, dai caratteri del corpo e della persona alla rappresentazione di idee, sentimenti ed emozioni.

A cura del CELSO Istituto di Studi Orientali – Dipartimento Studi Asiatici.

La proposta può essere articolata anche in più appuntamenti, con costo da definire in base alle richieste.

GALLERIA D'ARTE MODERNA – NERVI

Cartoline dal passato- 1h30

Il percorso prende avvio con una passeggiata nel Parco di Nervi, occasione per osservare il territorio e conoscere la storia di questo luogo, un tempo rinomata località di villeggiatura, apprezzata non solo a Genova ma conosciuta in tutta Europa per il clima mite e le sue proprietà benefiche. Successivamente, nelle sale del museo, sarà possibile scoprire come Nervi sia cambiata nel tempo, fino all'annessione alla Grande Genova. Attraverso dipinti, vedute e paesaggi, il passato sarà confrontato con il presente per osservare le trasformazioni del territorio, dell'ambiente e dell'assetto urbano. Le opere diventeranno così preziose testimonianze e spunti per ripercorrere oltre due secoli di storia e cambiamenti della città di Genova.

RACCOLTE FRUGONE-NERVI

Reporter per un giorno- 1h30

Le opere del museo diventano il punto di partenza per un'avvincente attività di giornalismo museale. Divisi in piccoli gruppi, con il ruolo di una redazione, si sarà guidati nelle sale del museo alla ricerca di storie, curiosità, personaggi e dettagli da trasformare in notizie. Attraverso l'osservazione, il confronto e la raccolta di informazioni, ogni squadra costruirà il proprio racconto, utilizzando immaginazione, spirito critico e creatività. Saranno selezionati i contenuti più interessanti e saranno elaborati titoli, articoli e immagini per dare forma a una prima pagina di giornale originale. Il laboratorio stimola la capacità di osservazione, il lavoro di gruppo e la rielaborazione creativa delle opere e delle storie custodite nel museo.



TUTTI I MUSEI DI NERVI

A spasso nel tempo- 1h30

Il museo si trasforma in una macchina del tempo capace di accompagnare il gruppo alla scoperta di epoche diverse attraverso le opere d'arte.

Dipinti, sculture, oggetti e immagini diventano preziose testimonianze per comprendere la vita quotidiana, i cambiamenti sociali, i gusti e le idee del passato.

Attraverso l'osservazione e il dialogo, i partecipanti imparano a leggere le opere come documenti storici, collegando quanto visto in museo agli argomenti affrontati a scuola.

Il percorso potrà essere dedicato alla Belle Époque nelle Raccolte Frugone, all'Ottocento alla GAM o ai primi decenni del Novecento alla Wolfsoniana.

Contenuti e modalità di visita saranno calibrati in base all'età e al percorso scolastico della classe, favorendo una partecipazione attiva e consapevole.

MUCE – MUSEO CERTOSA DI GENOVA

Il potere del silenzio – Un'ora da certosino- 1h30

Un percorso esperienziale accompagnerà i partecipanti alla scoperta della quotidianità dell'ordine certosino.

Attraversando il chiostro, la cella e gli spazi di vita dei monaci, sarà possibile comprendere come il silenzio, la semplicità e il raccoglimento abbiano rappresentato per secoli una precisa scelta di vita, offrendo ancora oggi una prospettiva sorprendentemente attuale per riflettere sulla necessità di rallentare e prendere distanza dai ritmi di una vita sempre più serrata e connessa.

Da CartVsia a Certosa- 1h30

Un territorio e i suoi abitanti in cammino attraverso i secoli. Il luogo racconta una storia che prosegue da più di 700 anni, iniziata con l'arrivo dei monaci certosini nel 1297 e giunta fino ai giorni nostri.

Il percorso propone un approfondimento tematico attraverso i chiostri, i reperti del MUCE, la Chiesa di San Bartolomeo e la Fonte della Vita Eterna, per conoscere più da vicino questo prezioso angolo di Genova e la sua storia.

Certosa a Colori- 1h30

Dal bianco e nero delle pietre del rissèu ai mille colori dei murales della street art, passeggiando per Certosa sarà possibile incontrare i segni che testimoniano il bisogno dell'umanità di esprimersi attraverso la bellezza dell'arte.

L'osservazione delle tecniche, dei materiali e degli interventi artistici sarà accompagnata dai commenti e, soprattutto, dalle molte storie che si celano nelle immagini.



PASSEGGIATE MIGRANTOUR

Genova, mille mondi!- 2h

La passeggiata conduce le classi all'interno dei sestieri a forte presenza migratoria, per approfondire temi di interesse curriculare come le statistiche sul fenomeno migratorio e i concetti di accoglienza, inclusione, esclusione, appartenenza, nuovi cittadini, identità e gentrificazione. Un percorso che racconta le trasformazioni del territorio, ma anche il suo passato. Attraverso l'ascolto delle testimonianze dei commercianti sarà possibile conoscere la dimensione demografica, sociale, storica e culturale del centro storico e contribuire a contrastare stereotipi, pregiudizi e paure. L'itinerario, stimola e sviluppa il senso critico attraverso la possibilità di vedere, odorare, ascoltare e conoscere da vicino prodotti autentici, ponti di intercultura capaci di favorire legami e aiutare a riconoscere somiglianze e differenze, per riflettere infine sulla ciclicità dei fenomeni migratori.

Due passi per decolonizzare la storia!- 2h

Partendo dall'11 ottobre 1492, la passeggiata invita a riflettere sui processi di decolonizzazione, approfondendo perché oggi in molti Paesi latinoamericani si festeggia l'Indigenous Peoples Day e non il 12 ottobre. Grazie all'incontro con le comunità straniere presenti nel Sestiere di Prè, le testimonianze diventano il filo conduttore per esplorare il primo viaggio colombiano e conoscere scambi, leggende, ricette e la diversità culturale dei popoli indigeni. Una riflessione sull'ieri e sull'oggi, per offrire una visione non europacentrica della storia, scoprire il patrimonio artistico del territorio e approfondire i processi storici legati alla celebrazione e alla successiva messa in discussione della figura di Cristoforo Colombo come icona.

MigrArte. Arte in città- 2h

La passeggiata conduce alla scoperta dell'arte antica e contemporanea della zona attraversata, considerata come elemento di comunicazione e dialogo per conoscere e approfondire i temi dell'integrazione, dell'intercultura, dell'inclusione e dell'identità.

L'amore che oltrepassa confini!- 2h

Dalle vecchie lettere d'amore degli italiani emigrati in America all'uso dei social e dei messaggi di WhatsApp, la passeggiata propone un confronto tra ieri e oggi, raccontando il fenomeno globale delle migrazioni attraverso storie d'amore. Una dimensione intima e personale che riporta alla luce storie oggi poco conosciute, come quella delle donne del Sud Italia che, tra gli anni Cinquanta e Settanta, si trasferivano al Nord per sposarsi.

Il percorso arriva infine alla Genova multiculturale di oggi, attraverso nuove storie d'amore che superano i confini geografici e si sviluppano attraverso codici linguistici e culturali diversi. Amori oltre confine e coppie miste contribuiscono così a costruire una società plurale, in cui identità diverse si incontrano, dialogano e danno vita a nuove forme di appartenenza.

Tra i popoli di Prè- 2h

La passeggiata conduce alla scoperta del territorio in chiave interculturale. Un viaggio a chilometro zero dal Senegal al Bangladesh, dall'Amazzonia ecuadoriana al deserto marocchino, per conoscere come diversi popoli contribuiscano alle innovazioni necessarie ad affrontare i cambiamenti climatici. Un tema di interesse curriculare che pone al centro la circolazione delle idee e l'innovazione e mette in dialogo persone e popoli.

Il percorso favorisce una visione delle migrazioni non soltanto come spostamenti geografici, ma anche come importante motore di cambiamento dell'umanità. Attraverso il dialogo con le comunità presenti sul territorio, sarà possibile conoscere ricercatori e ambientalisti provenienti da Bangladesh, Senegal, Ecuador, Marocco e Perù e scoprire come culture e territori diversi possano contribuire alla salvaguardia del pianeta.

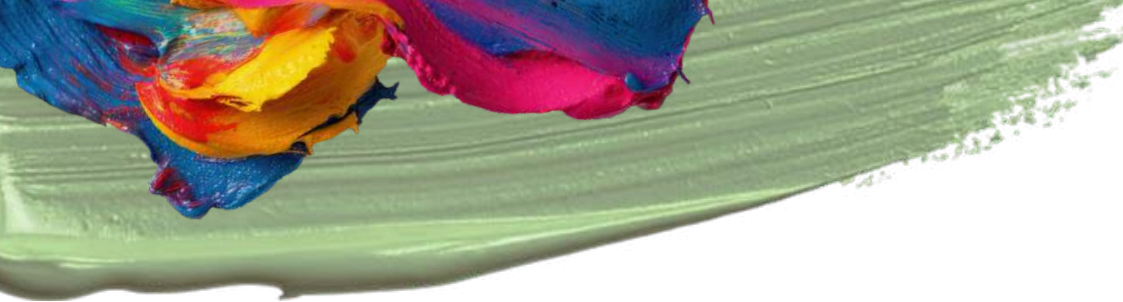
Pesce, tra tradizioni e sostenibilità- 2h

Il percorso prende avvio da Piazza Fanti d'Italia e si snoda tra i vicoli e le piazze del centro storico. Lungo il cammino, luoghi simbolici, attività commerciali e spazi culturali diventano tappe di un racconto che unisce memoria locale e sguardo globale, tra curiosità storiche e testimonianze contemporanee. Tra queste, l'affascinante vicenda che lega l'arrivo dello stoccafisso in Italia a un antico naufragio, episodio che ha contribuito a trasformare il nostro Paese nel principale consumatore mondiale di questo prodotto. La passeggiata si conclude presso il Mercato di Campagna Amica, dove sarà possibile incontrare la realtà di Alalunga – Pescatori in città, conoscere il loro progetto e approfondire i temi della pesca sostenibile e del rapporto tra produttori e consumatori, anche attraverso il gusto.

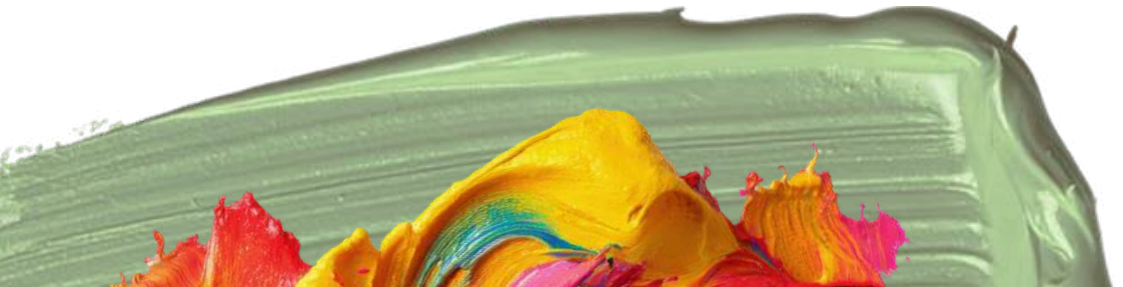
Quattro passi a Certosa- 2h

Il percorso attraversa street art, botteghe etniche, negozi storici e luoghi simbolici come la Certosa di San Bartolomeo, oggi luogo di accoglienza e incontro. Un viaggio a chilometro zero alla scoperta della ricchezza nascosta nel tessuto urbano e umano del quartiere: cibi, ricette, leggende e, soprattutto, storie di vita che raccontano identità, trasformazione e dialogo tra culture.





PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 2° GRADO



MUSEO DI ARCHEOLOGIA LIGURE

Tecniche del disegno archeologico- laboratorio- 1h30

Uno dei compiti dell'archeologia è anche la documentazione grafica dei reperti rinvenuti durante lo scavo. L'attività permette di conoscere gli strumenti e i metodi utilizzati nel disegno archeologico e di sperimentare direttamente le difficoltà della riproduzione fedele di un reperto, comprendendo l'importanza dell'osservazione, della precisione e della restituzione grafica.

Percorso sull'epigrafia- visita 1h15

Attraverso l'osservazione delle epigrafi in etrusco, greco e latino esposte nel museo, si approfondiscono i diversi ambiti di impiego, i materiali più comunemente utilizzati e le tecniche di realizzazione. Il percorso consente di leggere le iscrizioni come testimonianze storiche e di comprendere il rapporto tra scrittura, materiali e società.

CASA DI COLOMBO

Le 2 facce di Giano - Visite di approfondimento alla scoperta della Genova medievale

1. Sotto le mura il mare- 1h30

Partendo dalla visita del complesso di Sant'Agostino, la cui chiesa, la più grande chiesa medievale di Genova, ospita parte della collezione lapidea del museo, attualmente in ristrutturazione, il percorso permette di immaginare com'era Genova nella seconda metà del Quattrocento, quando il mare lambiva le mura. Cos'è cambiato? Quali sono state le principali trasformazioni urbanistiche della città? Un viaggio nel tempo dal Medioevo ai giorni nostri.



2. Un'isola medievale nel cuore di Genova- 1h30

Alla scoperta delle trasformazioni del sestiere del Molo, considerato “un'isola medievale” nel cuore della Genova moderna.

Il percorso prende avvio da Casa Colombo, l'edificio dove Cristoforo Colombo visse la prima giovinezza. Nel giardino alle spalle della casa si trova il Chiostro di Sant'Andrea, dove sarà possibile ammirare i magnifici capitelli romanici. Si prosegue attraversando Porta Soprana, grandioso ingresso alla città per chiunque giungesse a Genova dal Levante, per poi salire sulle Mura del Barbarossa, costruite nel XII secolo per difendere l'autonomia della Repubblica di Genova dalle mire espansionistiche dell'imperatore Federico Barbarossa.

Raccontare il mondo: Cristoforo Colombo, le parole della storia e la decolonizzazione dei musei- 1h30

A partire da una riflessione su come cambia il modo di raccontare il passato e sul significato della decolonizzazione dei musei, il percorso analizza alcune parole oggi oggetto di discussione, come “scoperta dell'America”, “Nuovo Mondo” e “Indios”. Il confronto tra diverse prospettive storiche permette di comprendere come il passato possa essere raccontato attraverso una pluralità di voci, sguardi e punti di vista.

MUSEO DI SANT'AGOSTINO

Il laboratorio dei materiali di scultura: com'è fatto...?- 1h30

L'osservazione della struttura architettonica della chiesa, del chiostro e delle opere in mostra permette di conoscere e distinguere le diverse pietre utilizzate nella scultura, dal marmo alla pietra di promontorio, fino all'arenaria. Saranno inoltre osservati gli strumenti dello scultore, in un viaggio nel tempo alla scoperta di un antico mestiere.

Arte e architettura medievale- 1h30

La visita alla più grande chiesa gotica genovese e l'osservazione delle opere medievali conservate al suo interno permettono di approfondire i caratteri artistici e architettonici di un periodo storico di particolare ricchezza culturale. Il percorso mette in relazione spazio, architettura e opere d'arte, offrendo strumenti per comprendere gusti, linguaggi e forme della società medievale.

Le tecniche artistiche del Medioevo- 1h30

Tra scultura e pittura, il percorso approfondisce le principali tecniche artistiche utilizzate nel Medioevo. Come si realizza una scultura e quali strumenti vengono utilizzati? Come si eseguono un affresco e una pala d'altare? Attraverso l'osservazione delle opere e il confronto con le testimonianze conservate nel museo, si ricostruiscono materiali, procedimenti e competenze alla base della produzione artistica medievale.

MUSEI STRADA NUOVA

Razionalmente... è meglio?- 2h

Il percorso analizza il cambio di paradigma che, nel secondo dopoguerra, interessa il concetto di museo e il modo di concepire gli allestimenti. Attraverso il confronto tra l'assetto originario e quello rinnovato di Palazzo Rosso e Palazzo Bianco, si approfondiscono il lavoro di Albin e le idee di Marcenaro. Le scelte allora innovative e controverse sono ancora attuali? Come vengono percepite oggi e quale influenza esercitano sulla progettazione museale contemporanea?



Dalle Fiandre a Genova- 2h

Un percorso di approfondimento nei Musei di Strada Nuova conduce alla scoperta delle opere dei principali pittori fiamminghi dal Quattrocento al Seicento, conservate nelle collezioni civiche genovesi: da Gerard David a Jan Matsys, da Pieter Paul Rubens ad Antoon van Dyck. I capolavori diventano testimonianze dell'incontro tra la cultura genovese e quella fiamminga, attraverso scambi artistici, culturali ed economici.

Sguardo d'insieme: Palazzo Rosso- 1h30; Palazzo Bianco e Tursi- 1h30; tutti e tre i Palazzi- 2h

Una visita generale per scoprire le tre anime dei palazzi. Si potrà scegliere un percorso attraverso le sale di Palazzo Rosso per comprendere l'evoluzione del gusto dell'abitare dal XVII al XX secolo. In alternativa l'approfondimento si concentrerà sulla pinacoteca di Palazzo Bianco, con autori eccellenti come Caravaggio, Rubens, Filippino Lippi, e sui tesori di Palazzo Tursi. Se si desidera una visita completa si potranno visitare tutti e tre i palazzi e, su richiesta, l'approfondimento potrà vertere su temi studiati in classe.

VIA DEL CAMPO 29 ROSSO

La Genova di Faber- 2h

La Genova di Faber comprende la visita di alcuni dei luoghi più significativi del Centro Storico di Genova, che hanno ispirato Fabrizio De André nella composizione delle sue canzoni legate alla città natale, da Via del Campo e La città vecchia fino a quelle contenute nel suo straordinario album *Creuza de ma*, pubblicato nel 1984, un disco che restituisce le atmosfere mediterranee della Superba e accompagna il percorso tra i vicoli, senza mai perdere di vista il mare.

CASTELLO D'ALBERTIS

MUSEO DELLE CULTURE DEL MONDO

Un castello di #storie- 1h30

La visita accompagna alla scoperta della dimora storica e della vita e dei viaggi del Capitano D'Albertis, per poi soffermarsi sull'area del Bastione Cinquecentesco e sulla differenza tra le modalità espositive e il modo in cui queste influenzano il racconto degli oggetti. Il momento conclusivo propone una riflessione condivisa su ciò che si è osservato e ascoltato e sulle diverse possibilità di ricordare, interpretare e raccontare l'esperienza museale.

Da Colombo al mondo- 2h

Partendo dalla figura di Cristoforo Colombo e dal suo rilievo nell'immaginario del Castello D'Albertis, il percorso propone una lettura critica dei diversi modi in cui l'Europa ha raccontato, rappresentato e spesso semplificato il mondo dopo il contatto con le Americhe. Attraverso gli sguardi di Enrico e Luigi Maria D'Albertis nella dimora ottocentesca, fino alle collezioni preispaniche e indigene americane conservate nel Bastione Cinquecentesco, il percorso invita al dialogo e al confronto per riconoscere la pluralità delle storie, dei punti di vista e delle memorie.

Australia andata e ritorno- 2h

Un diario di viaggio, una ricevuta d'acquisto, una raccolta fotografica e le immagini realizzate dal Capitano permettono di ripercorrere il primo viaggio intorno al mondo compiuto tra il 1877 e il 1878, con un approfondimento dedicato all'Australia. A partire dalle testimonianze dell'epoca, il percorso analizza il modo in cui le popolazioni indigene



vengono osservate, descritte e rappresentate e presenta il lavoro del museo nella costruzione di relazioni più rispettose, trasparenti e condivise con le comunità di riferimento.

Sguardo su Genova- 2h

Com'era Genova prima del Capitano D'Albertis e com'è oggi?

Attraverso l'osservazione degli elementi architettonici, del panorama e delle fotografie ottocentesche del Capitano, il percorso conduce alla ricerca, all'interno del Castello, dei riferimenti alla città e alla sua evoluzione dalle origini ai giorni nostri.

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

Con diverse soste lungo il percorso, accompagnati dal curatore, si ricostruiscono le storie degli oggetti esposti: dalla produzione e dai saperi delle comunità di origine al viaggio che li conduce nel museo, attraverso missioni, spedizioni archeologiche, scambi commerciali o contesti militari. Il percorso offre l'occasione per rendere più trasparente la vita degli oggetti all'interno dell'istituzione museale e per riflettere sulle responsabilità contemporanee del museo e sulle pratiche di cura, ascolto e restituzione simbolica.

Musiche, musicoterapie e Mediterraneo- 1h

Laboratori esperienziali con l'utilizzo di strumenti e sedute "vibranti", come la poltrona Sitos e la pedana "Sensoriale", a disposizione per attività collettive e in esposizione.

L'esperienza permette di approfondire pratiche e teorie legate alle musiche delle culture del mondo, alla musica per il benessere e, con un focus specifico, alle musiche del Mediterraneo.

Attività a cura dell'Associazione Echoart.

Le favole hanno le gambe lunghe: un percorso tra miti, maschere e racconti dell'Africa occidentale- 1h30

Il percorso accompagna i partecipanti alla scoperta dell'arte e delle tradizioni della Costa d'Avorio, del Ghana e della Nigeria: dalle maschere antilope dei Senufo ai pesi per l'oro degli Akan, fino alla cultura religiosa Yoruba della nuova sezione Africa.

A cura della Biblioteca Africana Borghero.

Dentro la scrittura cinese – Dalla forma delle cose alla forma delle idee- 2h

Un viaggio introduttivo alla scoperta delle meraviglie della scrittura cinese, tra segni e disegni, forme e simboli, pensieri e parole.

Dalla visione dello spazio al racconto delle forme della natura, dai caratteri del corpo e della persona alla rappresentazione di idee, sentimenti ed emozioni.

A cura del CELSO Istituto di Studi Orientali – Dipartimento Studi Asiatici.

La proposta può essere articolata anche in più appuntamenti, con costo da definire in base alle richieste.

GALLERIA D'ARTE MODERNA – NERVI

Cartoline dal passato- 1h30

Il percorso prende avvio con una passeggiata nel Parco di Nervi, occasione per osservare il territorio e conoscere la storia di questo luogo, un tempo rinomata località di villeggiatura, apprezzata non solo a Genova ma conosciuta in tutta Europa per il clima mite e le sue proprietà benefiche. Successivamente, nelle sale del museo, sarà possibile scoprire come Nervi sia cambiata nel tempo, fino all'annessione alla Grande Genova. Attraverso dipinti, vedute e paesaggi, il passato sarà confrontato con il presente per osservare le trasformazioni del territorio, dell'ambiente e dell'assetto urbano. Le opere diventeranno così preziose testimonianze e spunti per ripercorrere oltre due secoli di storia e cambiamenti della città di Genova.

TUTTI I MUSEI DI NERVI

A spasso nel tempo- 1h30

Il museo si trasforma in una macchina del tempo capace di accompagnare il gruppo alla scoperta di epoche diverse attraverso le opere d'arte.

Dipinti, sculture, oggetti e immagini diventano preziose testimonianze per comprendere la vita quotidiana, i cambiamenti sociali, i gusti e le idee del passato.

Attraverso l'osservazione e il dialogo, i partecipanti imparano a leggere le opere come documenti storici, collegando quanto visto in museo agli argomenti affrontati a scuola.

Il percorso potrà essere dedicato alla Belle Époque nelle Raccolte Frugone, all'Ottocento alla GAM o ai primi decenni del Novecento alla Wolfsoniana.

Contenuti e modalità di visita saranno calibrati in base all'età e al percorso scolastico della classe, favorendo una partecipazione attiva e consapevole.

MUCE – MUSEO CERTOSA DI GENOVA

Il potere del silenzio – Un'ora da certosino- 1h30

Un percorso esperienziale accompagnerà i partecipanti alla scoperta della quotidianità dell'ordine certosino.

Attraversando il chiostro, la cella e gli spazi di vita dei monaci, sarà possibile comprendere come il silenzio, la semplicità e il raccoglimento abbiano rappresentato per secoli una precisa scelta di vita, offrendo ancora oggi una prospettiva sorprendentemente attuale per riflettere sulla necessità di rallentare e prendere distanza dai ritmi di una vita sempre più serrata e connessa.

Certosa a Colori- 1h30

Dal bianco e nero delle pietre del rissèu ai mille colori dei murales della street art, passeggiando per Certosa sarà possibile incontrare i segni che testimoniano il bisogno dell'umanità di esprimersi attraverso la bellezza dell'arte.

L'osservazione delle tecniche, dei materiali e degli interventi artistici sarà accompagnata dai commenti e, soprattutto, dalle molte storie che si celano nelle immagini.



PASSEGGIATE MIGRANTOUR

Genova, mille mondi!- 2h

La passeggiata conduce le classi all'interno dei sestieri a forte presenza migratoria, per approfondire temi di interesse curriculare come le statistiche sul fenomeno migratorio e i concetti di accoglienza, inclusione, esclusione, appartenenza, nuovi cittadini, identità e gentrificazione. Un percorso che racconta le trasformazioni del territorio, ma anche il suo passato. Attraverso l'ascolto delle testimonianze dei commercianti sarà possibile conoscere la dimensione demografica, sociale, storica e culturale del centro storico e contribuire a contrastare stereotipi, pregiudizi e paure. L'itinerario, stimola e sviluppa il senso critico attraverso la possibilità di vedere, odorare, ascoltare e conoscere da vicino prodotti autentici, ponti di intercultura capaci di favorire legami e aiutare a riconoscere somiglianze e differenze, per riflettere infine sulla ciclicità dei fenomeni migratori.

Due passi per decolonizzare la storia!- 2h

Partendo dall'11 ottobre 1492, la passeggiata invita a riflettere sui processi di decolonizzazione, approfondendo perché oggi in molti Paesi latinoamericani si festeggia l'Indigenous Peoples Day e non il 12 ottobre. Grazie all'incontro con le comunità straniere presenti nel Sestiere di Prè, le testimonianze diventano il filo conduttore per esplorare il primo viaggio colombiano e conoscere scambi, leggende, ricette e la diversità culturale dei popoli indigeni. Una riflessione sull'ieri e sull'oggi, per offrire una visione non europacentrica della storia, scoprire il patrimonio artistico del territorio e approfondire i processi storici legati alla celebrazione e alla successiva messa in discussione della figura di Cristoforo Colombo come icona.

MigrArte. Arte in città- 2h

La passeggiata conduce alla scoperta dell'arte antica e contemporanea della zona attraversata, considerata come elemento di comunicazione e dialogo per conoscere e approfondire i temi dell'integrazione, dell'intercultura, dell'inclusione e dell'identità.

L'amore che oltrepassa confini!- 2h

Dalle vecchie lettere d'amore degli italiani emigrati in America all'uso dei social e dei messaggi di WhatsApp, la passeggiata propone un confronto tra ieri e oggi, raccontando il fenomeno globale delle migrazioni attraverso storie d'amore. Una dimensione intima e personale che riporta alla luce storie oggi poco conosciute, come quella delle donne del Sud Italia che, tra gli anni Cinquanta e Settanta, si trasferivano al Nord per sposarsi.

Il percorso arriva infine alla Genova multiculturale di oggi, attraverso nuove storie d'amore che superano i confini geografici e si sviluppano attraverso codici linguistici e culturali diversi. Amori oltre confine e coppie miste contribuiscono così a costruire una società plurale, in cui identità diverse si incontrano, dialogano e danno vita a nuove forme di appartenenza.

Tra i popoli di Prè- 2h

La passeggiata conduce alla scoperta del territorio in chiave interculturale. Un viaggio a chilometro zero dal Senegal al Bangladesh, dall'Amazzonia ecuadoriana al deserto marocchino, per conoscere come diversi popoli contribuiscano alle innovazioni necessarie ad affrontare i cambiamenti climatici. Un tema di interesse curriculare che pone al centro la circolazione delle idee e



l'innovazione e mette in dialogo persone e popoli. Il percorso favorisce una visione delle migrazioni non soltanto come spostamenti geografici, ma anche come importante motore di cambiamento dell'umanità. Attraverso il dialogo con le comunità presenti sul territorio, sarà possibile conoscere ricercatori e ambientalisti provenienti da Bangladesh, Senegal, Ecuador, Marocco e Perù e scoprire come culture e territori diversi possano contribuire alla salvaguardia del pianeta.

Pesce, tra tradizioni e sostenibilità- 2h

Il percorso prende avvio da Piazza Fanti d'Italia e si snoda tra i vicoli e le piazze del centro storico. Lungo il cammino, luoghi simbolici, attività commerciali e spazi culturali diventano tappe di un racconto che unisce memoria locale e sguardo globale, tra curiosità storiche e testimonianze contemporanee. Tra queste, l'affascinante vicenda che lega l'arrivo dello stoccafisso in Italia a un antico naufragio, episodio che ha contribuito a trasformare il nostro Paese nel principale consumatore mondiale di questo prodotto. La passeggiata si conclude presso il Mercato di Campagna Amica, dove sarà possibile incontrare la realtà di Alalunga – Pescatori in città, conoscere il loro progetto e approfondire i temi della pesca sostenibile e del rapporto tra produttori e consumatori, anche attraverso il gusto.

Quattro passi a Certosa- 2h

Il percorso attraversa street art, botteghe etniche, negozi storici e luoghi simbolici come la Certosa di San Bartolomeo, oggi luogo di accoglienza e incontro. Un viaggio a chilometro zero alla scoperta della ricchezza nascosta nel tessuto urbano e umano del quartiere: cibi, ricette, leggende e, soprattutto, storie di vita che raccontano identità, trasformazione e dialogo tra culture.





**LABORATORI ED
APPROFONDIMENTI
SESTRI LEVANTE**



PROPOSTE PER LA PRIMARIA

MUSEL – MUSEO ARCHEOLOGICO E DELLA CITTÀ – SESTRI LEVANTE

Come fila il tempo- 2h

Il tempo diventa un magico gomitolo da srotolare in un viaggio attraverso le epoche, dal Paleolitico al Neolitico, fino all'età del Ferro. Le spiegazioni dell'operatore didattico e l'attenta osservazione dei reperti archeologici forniranno al gruppo gli elementi necessari per svolgere alcuni divertenti giochi su ciò che è stato appreso. Verrà approfondito il tema della produzione dei tessuti e della nascita del telaio nel Neolitico, attraverso l'uso di immagini e rimandi agli oggetti archeologici esposti in museo. Per concludere, il laboratorio prevede la costruzione di un piccolo telaio e la realizzazione di un manufatto in lana.

Vita quotidiana a bordo- 1h30

La straordinaria avventura della navigazione antica nel Mediterraneo all'epoca dei Romani. Un viaggio alla scoperta della vita a bordo delle imbarcazioni, tra i reperti archeologici ritrovati nelle acque del Golfo del Tigullio: come si viveva a bordo delle navi, da chi era composto l'equipaggio, quali erano le mansioni, come si trascorreva il tempo libero, quali erano le condizioni di vita durante il lungo periodo di navigazione e quali problemi comportava l'alimentazione a bordo. Al termine dell'approfondimento, il gruppo sarà coinvolto in un gioco di ruolo a bordo di una galea immaginaria.



PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 1° GRADO

**MUSEL – MUSEO ARCHEOLOGICO E DELLA CITTÀ
DI SESTRI LEVANTE**

I Magnifici di Sestri Levante- 1h30

La storia dei Magnifici, ovvero delle nobili famiglie genovesi che, dal Cinquecento, decisero di espandere il proprio potere a Sestri Levante, rendendo per oltre due secoli questa cittadina un importante polo finanziario per tutta la Riviera di Levante. Gentile, Balbi, Durazzo e Brignole sono alcune delle famiglie che fondarono vaste aziende agricole attorno a ville magnifiche, i cui stemmi sono ancora oggi visibili tra le vie di Sestri. Attraverso l'osservazione degli stemmi saranno introdotti alcuni semplici concetti di araldica, che verranno poi utilizzati per creare lo stemma della propria casata.

**LABORATORI ED
APPROFONDIMENTI
IMPERIA**



PROPOSTE PER L'INFANZIA

M.A.C.I. – VILLA FARAVELLI

Artistiche impronte- 2h

Dopo aver preso ispirazione dalle opere osservate nel museo, il percorso approfondirà la tecnica artistica del frottage.

Con materiali vegetali raccolti nel parco e texture differenti, ogni partecipante potrà comporre un'opera d'arte attraverso le impronte create. Quale traccia lascerà la corteccia di un pino marittimo? E un sacco di juta? La risposta sarà affidata alla sperimentazione e alla scoperta.

SoffermARTI- 2h

Con questa speciale visita sensoriale sarà possibile “vivere” il museo attraverso tutti i sensi: il profumo dei fiori, la dolcezza di una caramella, una sinfonia di Vivaldi, la ruvidità della pietra ci aiuteranno a sentire, gustare, ascoltare e toccare, oltre che a vedere, le opere della collezione.

Un modo alternativo e coinvolgente per conoscere e apprezzare le opere d'arte.

MUSEO DEL CLOWN – VILLA GROCK

Tra le pagine del circo- 1h30

Il mondo del circo è fatto di racconti, personaggi straordinari e avventure che stimolano la fantasia di chi partecipa. Attraverso la lettura animata di una storia dedicata al tema del circo e dello spettacolo, i bambini saranno accompagnati alla scoperta di un universo popolato da clown, artisti, musicisti e sorprendenti esibizioni, lasciandosi coinvolgere dalla narrazione e dalle immagini. La lettura diventerà il punto di partenza per un laboratorio creativo ispirato ai temi del racconto, durante il quale ogni bambino potrà



rielaborare la storia attraverso materiali, colori e fantasia, realizzando un elaborato personale da portare con sé come ricordo dell'esperienza vissuta a Villa Grock.

Il magico atelier del clown-2h

Come nasce un clown? Basta un naso rosso o un grande paio di scarpe? In realtà, ogni clown costruisce la propria identità attraverso un insieme di dettagli che raccontano chi è ancora prima di entrare in scena. Durante la visita a Villa Grock, sarà possibile scoprire come Adrien Wettach, in arte Grock, abbia dato vita a un personaggio unico: ogni elemento del suo abbigliamento non era casuale, ma contribuiva a definire il suo linguaggio espressivo e la sua presenza sul palcoscenico.

A partire da questa osservazione, il laboratorio invita i partecipanti a mettersi nei panni di un artista circense e a progettare l'attrezzatura e i costumi. L'esperienza si conclude con un momento di condivisione, durante il quale ogni partecipante potrà presentare il proprio clown.

MUSEO NAVALE DI IMPERIA

Il mare in bottiglia- 1h30

Il percorso accompagna il gruppo alla ricerca dei tesori e delle storie che il mare custodisce. Ogni sala sarà una scoperta, ogni oggetto un piccolo tesoro da ricordare, per poi realizzare insieme un personale "mare in bottiglia".

Piccoli pirati all'arrembaggio- 1h30

Con la propria barchetta di carta, il gruppo esplorerà il museo alla ricerca dei personaggi e degli strumenti necessari per poter navigare per mare: un'ancora, un marinaio, un timone e persino una medusa... Ma cos'altro troverà posto sull'imbarcazione?

PLANETARIO DI IMPERIA

Attività a cura del Comitato Antikythera.

Le fiabe del cielo-1h

Dall'antica Grecia al cuore dell'Africa, fino alle praterie del Nord America, la volta celeste ha costituito un patrimonio comune per tutta l'umanità. Il Sole, la Luna, la Via Lattea e le costellazioni attendono sotto la cupola del Planetario, in un viaggio tra scienza, fiaba e poesia.





PROPOSTE PER LA PRIMARIA

MACI – VILLA FARAVELLI

Artistiche impronte- 2h

Dopo aver preso ispirazione dalle opere osservate in museo, il percorso approfondirà la tecnica artistica del frottage.

Con materiale vegetale raccolto nel parco e texture differenti, ogni partecipante potrà comporre la propria opera d'arte attraverso le impronte create.

Quale traccia lascerà la corteccia di un pino marittimo? E un sacco di juta? La risposta sarà affidata alla sperimentazione e alla scoperta.

SoffermARTI- 2h

Con questa speciale visita sensoriale sarà possibile “vivere” il museo attraverso tutti i sensi: il profumo dei fiori, la dolcezza di una caramella, una sinfonia di Vivaldi e la ruvidità della pietra aiuteranno a sentire, gustare, ascoltare e toccare, oltre che a vedere, le opere della collezione.

Un modo alternativo e coinvolgente per conoscere e apprezzare le opere d'arte.

L'artista sei tu!-2h

Dopo aver preso ispirazione dalle opere osservate in museo, ogni partecipante potrà sceglierne una e provare a ricrearla utilizzando pennarelli, pastelli a cera, gessetti, carboncini, matite e pastelli colorati.

Seduti a terra nelle sale del museo, con fogli e creatività, sarà possibile sperimentare nuove tecniche artistiche prendendo spunto dai maestri.

Collage che passione!- 2h

Dopo aver scoperto la vita e l'arte di Sonia Delaunay, durante la visita

accompagnata al M.A.C.I., il gruppo approfondirà il concetto di moduli e pattern applicandolo alle carte colorate per realizzare un personale tappeto bidimensionale.

Sarà quindi possibile sperimentare la tecnica del collage, tanto cara a molti artisti del Novecento.

Forbici, colla, fantasia e un pizzico di pazienza per sperimentare il ruolo di designer!

MUSEO DEL CLOWN – VILLA GROCK

A caccia di Liberty- 2h

Un laboratorio-gioco che trasforma Villa Grock e il suo parco in un grande scenario Liberty tutto da esplorare!

I partecipanti scopriranno una serie di immagini raffiguranti dettagli decorativi, motivi floreali, elementi architettonici e simboli nascosti tra le pareti, le stanze e il giardino della Villa.

Il compito? Trovare i “doppioni” reali degli indizi osservati, dando vita a una vera e propria caccia al tesoro del Liberty.

Un’attività che stimola l’osservazione, la curiosità e il senso estetico, permettendo di scoprire in modo attivo lo stile unico di Grock e della sua dimora.

L’attività si conclude con la realizzazione di una cornice personale ispirata allo stile Liberty.

Noi siamo... la musica che suoniamo!- 2h

Come nasce la passione per la musica? Per Grock iniziò in modo del tutto sorprendente: da bambino scoprì che anche gli oggetti più semplici potevano produrre suoni. Si racconta che uno dei suoi primi “strumenti musicali” fosse una tavola di legno sulla quale faceva scorrere una cipolla, trasformando un gesto quotidiano in un'esperienza sonora.

Da quella curiosità nacque un percorso che lo portò a diventare un artista capace di suonare e costruire numerosi strumenti.

Durante la visita il gruppo scoprirà il profondo legame tra Grock e la musica, osservando come ritmo, melodia e comicità si intrecciassero nelle sue esibizioni. Attraverso l'ascolto, la manipolazione e la sperimentazione sonora, sarà possibile riflettere sul valore della creatività, dell'invenzione e dell'ascolto. L'esperienza diventa così un laboratorio creativo dedicato alla scoperta del suono.

Utilizzando materiali di uso comune e di recupero, ogni partecipante realizzerà un semplice strumento musicale, sperimentando come anche gli oggetti più quotidiani possano trasformarsi in strumenti espressivi.

Il magico atelier del clown- 2h

Come nasce un clown? Basta un naso rosso o un grande paio di scarpe? In realtà, ogni clown costruisce la propria identità attraverso un insieme di dettagli che raccontano chi è ancora prima di entrare in scena.

Durante la visita a Villa Grock, sarà possibile scoprire come Adrien Wettach, in arte Grock, abbia dato vita a un personaggio unico: ogni elemento del suo abbigliamento non era casuale, ma contribuiva a definire il suo linguaggio espressivo e la sua presenza sul palcoscenico.

A partire da questa osservazione, il laboratorio invita i partecipanti a mettersi nei panni di un artista circense e a progettare l’attrezzatura e i costumi. L'esperienza si conclude con un momento di condivisione, durante il quale ogni partecipante potrà presentare il proprio clown.

Varietà da Grock- 2h

Prima ancora di essere un clown, Grock era un maestro della comunicazione. Con il corpo, lo sguardo e la parola riusciva a catturare l'attenzione del pubblico e a trasformare ogni spettacolo in un'esperienza condivisa.

Questo laboratorio invita i partecipanti a sperimentare il palcoscenico come luogo di scoperta e di relazione.

Il gruppo sarà guidato in un'esperienza coinvolgente che permetterà di mettersi in gioco e di osservare sé e gli altri con uno sguardo nuovo.

L'attività si conclude con una breve esperienza scenica sul palco di Villa Grock, dove ogni partecipante potrà sperimentare, in modo spontaneo e autentico, il piacere di essere protagonista per un momento, proprio come il celebre artista.

MUSEO NAVALE DI IMPERIA

I segreti del mare- 2h

Una visita interattiva in cui l'operatore sarà supportato da prove e indizi capaci di coinvolgere attivamente il gruppo, accompagnandolo alla scoperta del museo e delle sue collezioni.

La dura vita del marinaio- 2h

Alla scoperta della vita di mare lungo il percorso espositivo.

All'inizio del percorso, ogni partecipante sarà invitato a costruire un diario di viaggio sul quale scrivere e incollare figure, ritagli e storie ascoltate durante la visita.

Attraverso l'esposizione museale, i partecipanti potranno conoscere la vita a bordo delle grandi navi: lavoro, cibo, passatempi, abitudini, storie di persone e di viaggi.

Archeologia e biologia al Museo Navale

a cura di Delfini del Ponente APS- la durata delle loro attività è modulabile a seconda delle richieste.

Un approfondimento sul ruolo del biologo marino, sull'archeologia subacquea e sul processo di ricerca e studio dei relitti, esplorando il legame tra biologia e archeologia marina e l'importanza del commercio marittimo nel Mediterraneo.

Sarà inoltre presentato l'ambiente marino profondo e il mondo dei cetacei, con un focus sulle otto specie regolarmente presenti nel Santuario dei Cetacei. Attraverso video e ascolto dei loro suoni, si scopriranno caratteristiche e curiosità su questi animali e sulle altre specie avvistabili nel nostro mare.

Possibilità di combinare la visita con uno dei seguenti laboratori:

Laboratorio microplastiche

La presenza di microplastiche nell'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, dedicata all'introduzione al problema, verranno illustrati i tempi di decomposizione e permanenza in mare di rifiuti di varia natura e il processo che porta alla loro frammentazione in particelle invisibili; nella seconda parte verrà svolto un laboratorio con gioco a squadre. Questa attività permetterà di simulare le condizioni in cui pesci, ma anche cetacei e tartarughe marine, vivono.

Fotoidentificazione dei cetacei – Gioco sulle pinne dei delfini

Verrà proposta una breve introduzione alla tecnica di ricerca della fotoidentificazione dei cetacei e alle modalità con cui è possibile riconoscere e distinguere un individuo dall'altro. La seconda parte prevede un laboratorio pratico: i partecipanti assumeranno il ruolo di ricercatori e analizzeranno, divisi in piccole squadre, alcuni avvistamenti di delfini, applicando le nozioni teoriche precedentemente fornite per riconoscerli, individuo per individuo. Una volta identificati gli animali, i risultati verranno confrontati con il catalogo già disponibile, in modo da individuare possibili corrispondenze oppure animali nuovi mai catalogati.

A scuola di squali

Un laboratorio coinvolgente, dinamico e sorprendente per avvicinare il gruppo al mondo degli squali in modo nuovo e stimolante, abbattendo percezioni e pregiudizi.

Attraverso giochi investigativi, prove di osservazione e attività di squadra, i partecipanti assumeranno il ruolo di veri biologi marini e scopriranno curiosità, caratteristiche e falsi miti su questi straordinari abitanti del mare.

Medu-sea

Un'attività didattica coinvolgente per conoscere da vicino il mondo delle meduse, organismi affascinanti e spesso poco compresi.

Attraverso un primo momento teorico e interattivo, sarà possibile approfondirne la biologia, il ciclo di vita e il ruolo nell'ecosistema marino, imparando anche a sfatare i falsi miti più comuni.

A seguire, la classe sarà protagonista di un laboratorio creativo e collaborativo dedicato al riciclo.

PLANETARIO DI IMPERIA

a cura del Comitato Antikythera

Viaggio tra le stelle, le costellazioni e i pianeti del Sistema Solare- 1h

Dopo aver ammirato la meraviglia del cielo stellato e provato a riconoscere insieme le costellazioni che i popoli del passato hanno immaginato lassù, il planetario si trasformerà in un'astronave in viaggio alla scoperta dei pianeti e dei corpi minori — satelliti, asteroidi e comete — del nostro Sistema Solare.

In viaggio con le meteoriti alle origini del Sistema Solare- 1h30

L'attività prevede un'ora e mezza di animazione e costituisce anche un laboratorio didattico durante il quale i partecipanti potranno osservare, direttamente e al microscopio, veri campioni di meteoriti e rocce che portano i segni degli impatti di corpi celesti avvenuti sulla Terra in epoche passate.

L'animazione, partendo dalle stupende immagini delle nursery stellari presenti all'interno delle nebulose, catturate dai più potenti telescopi a nostra disposizione, consente di indagare la nascita del Sistema Solare e dei pianeti che ne fanno parte.

Saranno approfonditi il ruolo dei corpi minori — comete e asteroidi — nella formazione dei pianeti e, infine, alcune missioni spaziali dedicate alla loro esplorazione.

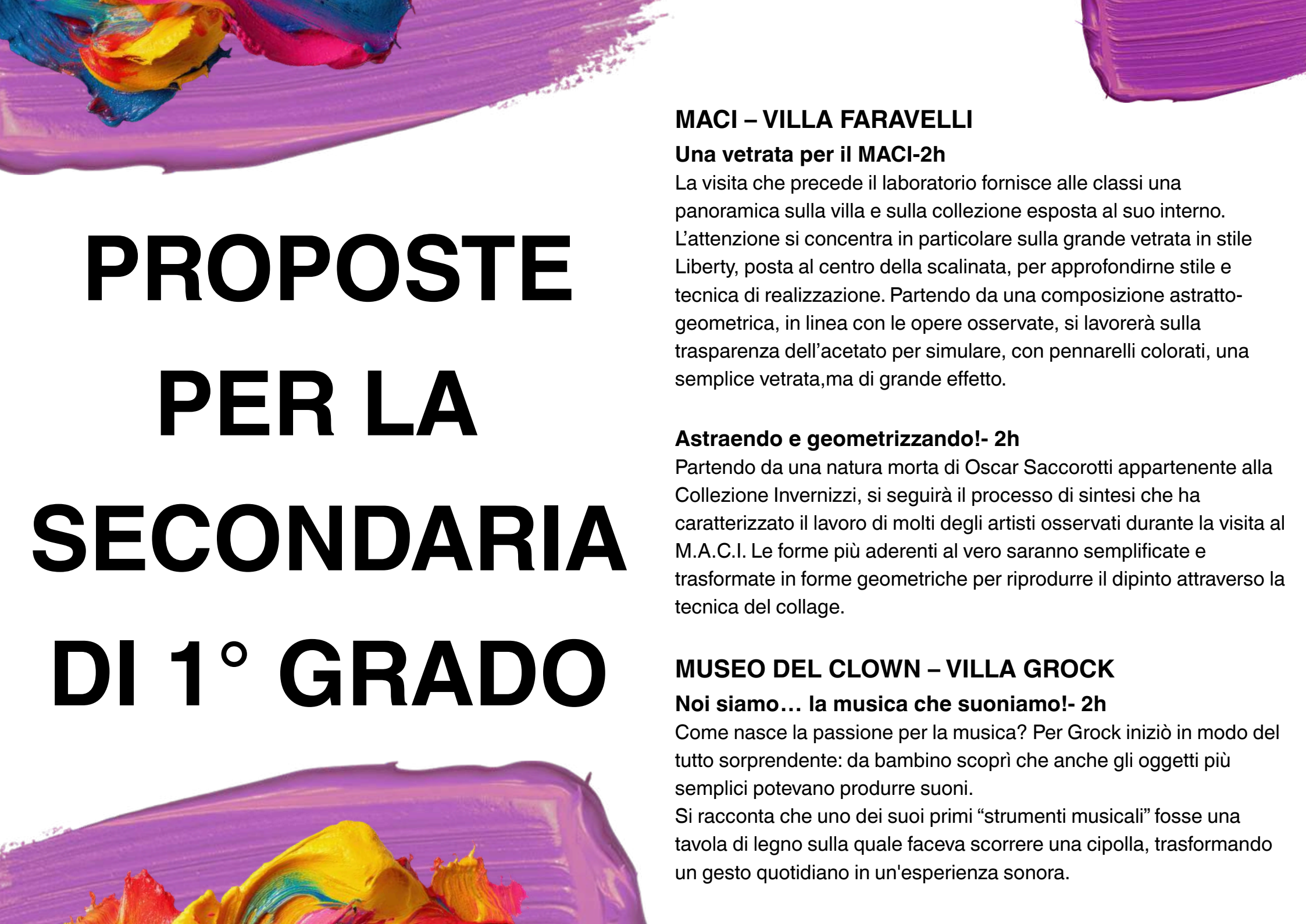
Navigare tra le stelle- 1h30

L'attività prevede un'ora e mezza di animazione e costituisce anche un laboratorio durante il quale i partecipanti potranno osservare e sperimentare direttamente il funzionamento di diversi strumenti utilizzati in passato per l'orientamento e la navigazione.



Le stelle aiutano a orientarsi. Dai Polinesiani ai navigatori che solcavano l'Oceano Atlantico dopo la scoperta dell'America, molti popoli hanno utilizzato gli astri per tracciare una rotta in mezzo al mare. I metodi per calcolare la propria posizione sono però cambiati profondamente con il passare dei secoli. Oggi, a supportare l'orientamento, è una rete di satelliti che si muovono costantemente sopra le nostre teste e che sarà possibile osservare da vicino. Grazie alla magia del planetario sarà possibile scoprire gli astri fondamentali per l'orientamento — il Grande Carro, la Stella Polare, la Croce del Sud — per poi lasciare il nostro pianeta e navigare tra le stelle, seguendo una rotta che permetterà di scoprire quanto siano vasti la nostra galassia e l'universo.





PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 1° GRADO

MACI – VILLA FARAVELLI

Una vetrata per il MACI-2h

La visita che precede il laboratorio fornisce alle classi una panoramica sulla villa e sulla collezione esposta al suo interno. L'attenzione si concentra in particolare sulla grande vetrata in stile Liberty, posta al centro della scalinata, per approfondirne stile e tecnica di realizzazione. Partendo da una composizione astratto-geometrica, in linea con le opere osservate, si lavorerà sulla trasparenza dell'acetato per simulare, con pennarelli colorati, una semplice vetrata, ma di grande effetto.

Astraendo e geometrizzando!- 2h

Partendo da una natura morta di Oscar Saccorotti appartenente alla Collezione Invernizzi, si seguirà il processo di sintesi che ha caratterizzato il lavoro di molti degli artisti osservati durante la visita al M.A.C.I. Le forme più aderenti al vero saranno semplificate e trasformate in forme geometriche per riprodurre il dipinto attraverso la tecnica del collage.

MUSEO DEL CLOWN – VILLA GROCK

Noi siamo... la musica che suoniamo!- 2h

Come nasce la passione per la musica? Per Grock iniziò in modo del tutto sorprendente: da bambino scoprì che anche gli oggetti più semplici potevano produrre suoni.

Si racconta che uno dei suoi primi "strumenti musicali" fosse una tavola di legno sulla quale faceva scorrere una cipolla, trasformando un gesto quotidiano in un'esperienza sonora.

Da quella curiosità nacque un percorso che lo portò a diventare un artista capace di suonare e costruire numerosi strumenti.

Durante la visita il gruppo scoprirà il profondo legame tra Grock e la musica, osservando come ritmo, melodia e comicità si intrecciassero nelle sue esibizioni. Attraverso l'ascolto, la manipolazione e la sperimentazione sonora, sarà possibile riflettere sul valore della creatività, dell'invenzione e dell'ascolto. L'esperienza diventa così un laboratorio creativo dedicato alla scoperta del suono.

Utilizzando materiali di uso comune e di recupero, ogni partecipante realizzerà un semplice strumento musicale, sperimentando come anche gli oggetti più quotidiani possano trasformarsi in strumenti espressivi.

Il magico atelier del clown- 2h

Come nasce un clown? Basta un naso rosso o un grande paio di scarpe? In realtà, ogni clown costruisce la propria identità attraverso un insieme di dettagli che raccontano chi è ancora prima di entrare in scena.

Durante la visita a Villa Grock, sarà possibile scoprire come Adrien Wettach, in arte Grock, abbia dato vita a un personaggio unico: ogni elemento del suo abbigliamento non era casuale, ma contribuiva a definire il suo linguaggio espressivo e la sua presenza sul palcoscenico. A partire da questa osservazione, il laboratorio invita i partecipanti a mettersi nei panni di un artista circense e a progettare l'attrezzatura e i costumi.

L'esperienza si conclude con un momento di condivisione, durante il quale ogni partecipante potrà presentare il proprio clown.

Vetrate d'Artista- 1h30

Approfondimento tematico sulle splendide vetrate artistiche del complesso di Villa Grock, dalle opere presenti nel parco a quelle che decorano gli interni della villa. Ogni dettaglio sarà raccolto attraverso fotografie, schizzi, disegni e prove colore, con particolare attenzione alle forme e agli elementi più significativi. Durante il laboratorio, questi dettagli saranno reinterpretati con cartoncini e veline colorate.

Carnet de voyage – Il mio viaggio nel Circo di Pietra- 2h

Viaggiare è stato parte integrante della vita di Grock: ogni città, ogni spettacolo e ogni incontro hanno contribuito a costruire la sua storia. Seguendo le sue orme, il percorso propone un viaggio alla scoperta di Villa Grock attraverso un'attività itinerante che accompagna l'intera visita. A ogni partecipante sarà consegnato un Carnet de Voyage, un taccuino da esploratore nel quale raccogliere osservazioni, schizzi, dettagli e suggestioni ispirati agli ambienti della Villa e del suo parco. Tappa dopo tappa, il carnet prenderà forma grazie ad attività di osservazione, interpretazione e immaginazione che invitano a guardare la Villa con gli occhi di un artista e di un viaggiatore. Al termine del percorso sarà realizzata la copertina personalizzata, trasformando il carnet in un ricordo unico dell'esperienza.



MUSEO NAVALE DI IMPERIA

I segreti del mare- 2h

Una visita interattiva in cui l'operatore sarà supportato da prove e indizi capaci di coinvolgere attivamente il gruppo, accompagnandolo alla scoperta del museo e delle sue collezioni.

Vita per mare- 2h

Attraverso la visita museale sarà possibile conoscere le storie e la vita a bordo delle navi che hanno solcato i mari: lavoro, cibo, passatempo e abitudini. Al termine della visita sarà possibile imparare a realizzare alcuni dei più semplici nodi marinari, utilizzati per giuntare o bloccare.

Archeologia e biologia al Museo Navale

a cura di Delfini del Ponente APS- la durata delle loro attività è modulabile a seconda delle richieste.

Un approfondimento sul ruolo del biologo marino, sull'archeologia subacquea e sul processo di ricerca e studio dei relitti, esplorando il legame tra biologia e archeologia marina e l'importanza del commercio marittimo nel Mediterraneo.

Sarà inoltre presentato l'ambiente marino profondo e il mondo dei cetacei, con un focus sulle otto specie regolarmente presenti nel Santuario dei Cetacei. Attraverso video e ascolto dei loro suoni, si scopriranno caratteristiche e curiosità su questi animali e sulle altre specie avvistabili nel nostro mare.

Possibilità di combinare la visita con uno dei seguenti laboratori:

Laboratorio microplastiche

La presenza di microplastiche nell'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, dedicata all'introduzione al problema, verranno illustrati i tempi di decomposizione e permanenza in mare di rifiuti di varia natura e il processo che porta alla loro frammentazione in particelle invisibili; nella seconda parte verrà svolto un laboratorio con gioco a squadre.

Questa attività permetterà di simulare le condizioni in cui pesci, ma anche cetacei e tartarughe marine, vivono.

Fotoidentificazione dei cetacei – Gioco sulle pinne dei delfini

Verrà proposta una breve introduzione alla tecnica di ricerca della fotoidentificazione dei cetacei e alle modalità con cui è possibile riconoscere e distinguere un individuo dall'altro.

La seconda parte prevede un laboratorio pratico: i partecipanti assumeranno il ruolo di ricercatori e analizzeranno, divisi in piccole squadre, alcuni avvistamenti di delfini, applicando le nozioni teoriche precedentemente fornite per riconoscerli, individuo per individuo.

Una volta identificati gli animali, i risultati verranno confrontati con il catalogo già disponibile, in modo da individuare possibili corrispondenze oppure animali nuovi mai catalogati.

A scuola di squali

Un laboratorio coinvolgente, dinamico e sorprendente per avvicinare il gruppo al mondo degli squali in modo nuovo e stimolante, abbattendo percezioni e pregiudizi.

Attraverso giochi investigativi, prove di osservazione e attività di



squadra, i partecipanti assumeranno il ruolo di veri biologi marini e scopriranno curiosità, caratteristiche e falsi miti su questi straordinari abitanti del mare.

Medu-sea

Un'attività didattica coinvolgente per conoscere da vicino il mondo delle meduse, organismi affascinanti e spesso poco compresi. Attraverso un primo momento teorico e interattivo, sarà possibile approfondirne la biologia, il ciclo di vita e il ruolo nell'ecosistema marino, imparando anche a sfatare i falsi miti più comuni. A seguire, la classe sarà protagonista di un laboratorio creativo e collaborativo dedicato al riciclo.

PLANETARIO DI IMPERIA

A cura del Comitato Antikythera

Alla scoperta della volta stellata- 1h

I moti apparenti degli astri sulla volta del cielo permettono di comprendere i moti reali del nostro pianeta. Dopo aver scoperto come, all'inizio del Seicento, l'attenta osservazione del moto dei pianeti e l'invenzione del telescopio abbiano cambiato la concezione dell'Universo, si approfondirà la conoscenza dei pianeti e dei corpi minori del Sistema Solare, cercando di risalire alle loro origini.

In viaggio con le meteoriti alle origini del Sistema Solare- 1h30

L'attività prevede un'ora e mezza di animazione e costituisce anche un laboratorio didattico durante il quale i partecipanti potranno osservare, direttamente e al microscopio, veri campioni di meteoriti e rocce che portano i segni degli impatti di corpi celesti avvenuti sulla Terra in epoche passate.

L'animazione, partendo dalle stupende immagini delle nursery stellari presenti all'interno delle nebulose, catturate dai più potenti telescopi a nostra disposizione, consente di indagare la nascita del Sistema Solare e dei pianeti che ne fanno parte.

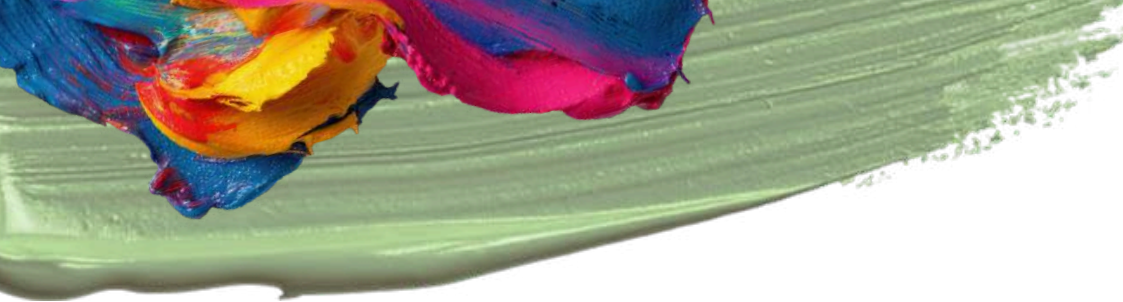
Saranno approfonditi il ruolo dei corpi minori — comete e asteroidi — nella formazione dei pianeti e, infine, alcune missioni spaziali dedicate alla loro esplorazione.

Navigare tra le stelle- 1h30

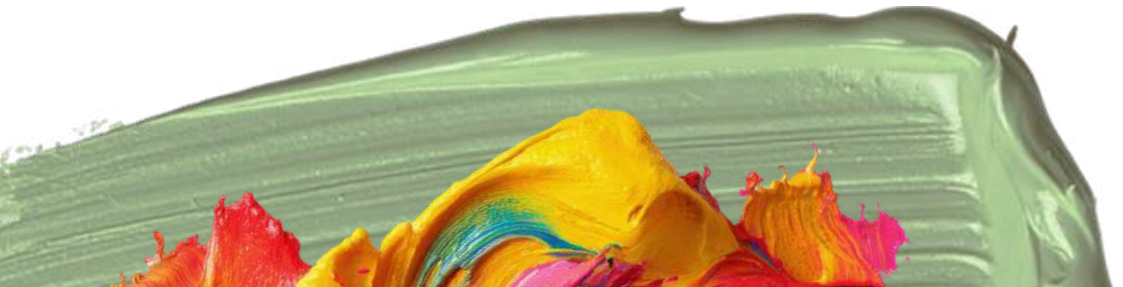
L'attività prevede un'ora e mezza di animazione e costituisce anche un laboratorio durante il quale i partecipanti potranno osservare e sperimentare direttamente il funzionamento di diversi strumenti utilizzati in passato per l'orientamento e la navigazione.

Le stelle aiutano a orientarsi. Dai Polinesiani ai navigatori che solcavano l'Oceano Atlantico dopo la scoperta dell'America, molti popoli hanno utilizzato gli astri per tracciare una rotta in mezzo al mare. I metodi per calcolare la propria posizione sono però cambiati profondamente con il passare dei secoli. Oggi, a supportare l'orientamento, è una rete di satelliti che si muovono costantemente sopra le nostre teste e che sarà possibile osservare da vicino.

Grazie alla magia del planetario sarà possibile scoprire gli astri fondamentali per l'orientamento — il Grande Carro, la Stella Polare, la Croce del Sud — per poi lasciare il nostro pianeta e navigare tra le stelle, seguendo una rotta che permetterà di scoprire quanto siano vasti la nostra galassia e l'universo.



PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 2° GRADO



MACI - VILLA FARAVELLI

Impressioni-2h

La visita accompagnata alla collezione propone un approfondimento sull'astrattismo geometrico e sull'esperienza artistica di Carlo Nangeroni. Attraverso la tecnica della cianotipia si realizza un prodotto artistico originale, scegliendo una forma piana come modulo per la composizione e sperimentando il rapporto tra forma, spazio, luce, ombre, pieni e vuoti.

Influencer d'arte!- 2h

Dopo la visita accompagnata alla collezione, si torna nelle sale per osservare e fotografare uno scorcio della villa, un particolare architettonico o un dettaglio dell'allestimento. L'attività invita a trasformare un'intuizione o un pensiero in un contenuto visivo, attraverso una fotografia, un reel o una storia. I prodotti realizzati possono essere condivisi sui social, taggando i musei e sperimentando le modalità contemporanee di comunicazione del patrimonio culturale.

MUSEO DEL CLOWN VILLA GROCK

Tra palco e realtà-2h

Prima ancora di essere uno dei più grandi clown del Novecento, Grock è un eccezionale comunicatore, capace di costruire un dialogo con il pubblico attraverso linguaggio del corpo, mimica, musica e uso dello spazio scenico. Il laboratorio propone un percorso dedicato alla comunicazione non verbale e alle tecniche espressive che caratterizzano il suo stile artistico. Attraverso esercizi di osservazione, presenza scenica, espressività corporea e improvvisazione, si riflette sul valore della comunicazione come strumento di relazione, interpretazione e consapevolezza di sé.



L'attività si conclude sul palco di Villa Grock, dove si sperimentano brevi esercizi performativi ispirati al linguaggio teatrale, mettendo in pratica le competenze acquisite e confrontandosi con il rapporto tra performer, spazio e pubblico.

Vetrare d'Artista- 1h30

Approfondimento tematico sulle splendide vetrate artistiche del complesso di Villa Grock, dalle opere presenti nel parco a quelle che decorano gli interni della villa. Ogni dettaglio sarà raccolto attraverso fotografie, schizzi, disegni e prove colore, con particolare attenzione alle forme e agli elementi più significativi. Durante il laboratorio, questi dettagli saranno reinterpretati con cartoncini e veline colorate.

Alla scoperta di Villa Grock- 1h30

La visita accompagna alla scoperta di un mondo fantastico e di un edificio dall'architettura originale, caratterizzato da riferimenti al mondo circense, al rococò, all'art déco italiano e a suggestioni asiatiche e persiane. La villa nasce dall'ispirazione di Charles Adrien Wettach, il celebre clown noto come Grock, che trasforma l'edificio in un luogo estroso ed eclettico, fino a farne un vero e proprio "Circo di Pietra".

Liberty... alla Grock- 1h30

La visita offre una panoramica sulla villa e sul suo particolare proprietario, per concentrarsi successivamente sulle vetrate e sugli elementi architettonici riconducibili al Liberty. L'osservazione delle decorazioni diventa il punto di partenza per approfondire i caratteri di un movimento artistico e architettonico che influenza profondamente la cultura visiva tra Otto e Novecento.

MUSEO NAVALE DI IMPERIA

#storie in viaggio- 2h

Dopo la visita accompagnata, si torna nelle sale in autonomia per fotografare uno scorcio del museo, un oggetto esposto o un dettaglio capace di suscitare interesse. Le immagini diventano il punto di partenza per creare una storia o un post da condividere sui social e raccontare ciò che ha colpito maggiormente durante la visita.

PLANETARIO DI IMPERIA

a cura del Comitato Antikythera

Dalla Terra all'Universo- 1h

Come i navigatori del passato, utilizzando punti di riferimento sulla volta celeste, si scopre come orientarsi a diverse latitudini del nostro pianeta. Lasciata la Terra, si esplorano i luoghi in cui nascono e muoiono le stelle e si prosegue oltre la Via Lattea, per comprendere che la nostra galassia è solo una delle innumerevoli galassie che popolano l'Universo.

In viaggio con le meteoriti alle origini del Sistema Solare- 1h30

L'attività prevede un'ora e mezza di animazione e costituisce anche un laboratorio didattico durante il quale i partecipanti potranno osservare, direttamente e al microscopio, veri campioni di meteoriti e rocce che portano i segni degli impatti di corpi celesti avvenuti sulla Terra in epoche passate.

L'animazione, partendo dalle stupende immagini delle nursery stellari presenti all'interno delle nebulose, catturate dai più potenti telescopi a nostra disposizione, consente di indagare la nascita del Sistema Solare e dei pianeti che ne fanno parte.



Saranno approfonditi il ruolo dei corpi minori — comete e asteroidi — nella formazione dei pianeti e, infine, alcune missioni spaziali dedicate alla loro esplorazione.

Navigare tra le stelle- 1h30

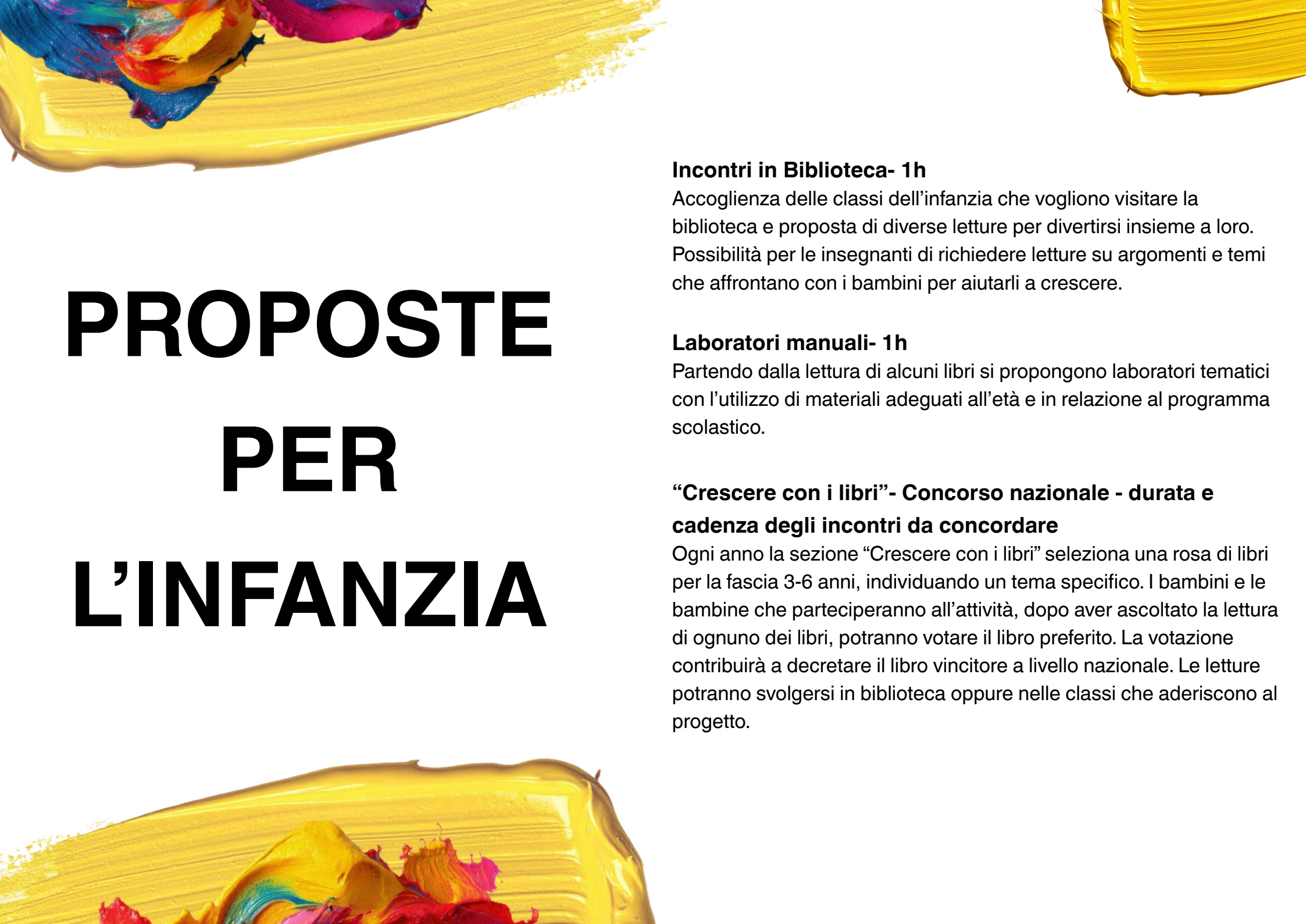
L'attività prevede un'ora e mezza di animazione e costituisce anche un laboratorio durante il quale i partecipanti potranno osservare e sperimentare direttamente il funzionamento di diversi strumenti utilizzati in passato per l'orientamento e la navigazione.

Le stelle aiutano a orientarsi. Dai Polinesiani ai navigatori che solcavano l'Oceano Atlantico dopo la scoperta dell'America, molti popoli hanno utilizzato gli astri per tracciare una rotta in mezzo al mare. I metodi per calcolare la propria posizione sono però cambiati profondamente con il passare dei secoli. Oggi, a supportare l'orientamento, è una rete di satelliti che si muovono costantemente sopra le nostre teste e che sarà possibile osservare da vicino.

Grazie alla magia del planetario sarà possibile scoprire gli astri fondamentali per l'orientamento — il Grande Carro, la Stella Polare, la Croce del Sud — per poi lasciare il nostro pianeta e navigare tra le stelle, seguendo una rotta che permetterà di scoprire quanto siano vasti la nostra galassia e l'universo.



**LABORATORI ED
APPROFONDIMENTI
BIBLIOTECHE**



PROPOSTE PER L'INFANZIA

Incontri in Biblioteca- 1h

Accoglienza delle classi dell'infanzia che vogliono visitare la biblioteca e proposta di diverse letture per divertirsi insieme a loro. Possibilità per le insegnanti di richiedere letture su argomenti e temi che affrontano con i bambini per aiutarli a crescere.

Laboratori manuali- 1h

Partendo dalla lettura di alcuni libri si propongono laboratori tematici con l'utilizzo di materiali adeguati all'età e in relazione al programma scolastico.

“Crescere con i libri”- Concorso nazionale - durata e cadenza degli incontri da concordare

Ogni anno la sezione “Crescere con i libri” seleziona una rosa di libri per la fascia 3-6 anni, individuando un tema specifico. I bambini e le bambine che parteciperanno all'attività, dopo aver ascoltato la lettura di ognuno dei libri, potranno votare il libro preferito. La votazione contribuirà a decretare il libro vincitore a livello nazionale. Le letture potranno svolgersi in biblioteca oppure nelle classi che aderiscono al progetto.



PROPOSTE PER LA PRIMARIA

Libro, chi sei?- 4h (minimo 2 incontri)

Rivolto agli insegnanti

Identikit del libro per ragazzi: scoprire un mondo nascosto con i libri tattili, gli albi illustrati, i libri di divulgazione, i libri d'arte; presentazione di collane e autori significativi per provare e provocare curiosità, emozioni e orientarsi nelle scelte.

Pollicino tra gli scaffali: per non perdersi tra i libri- 4h (minimo 2 incontri)

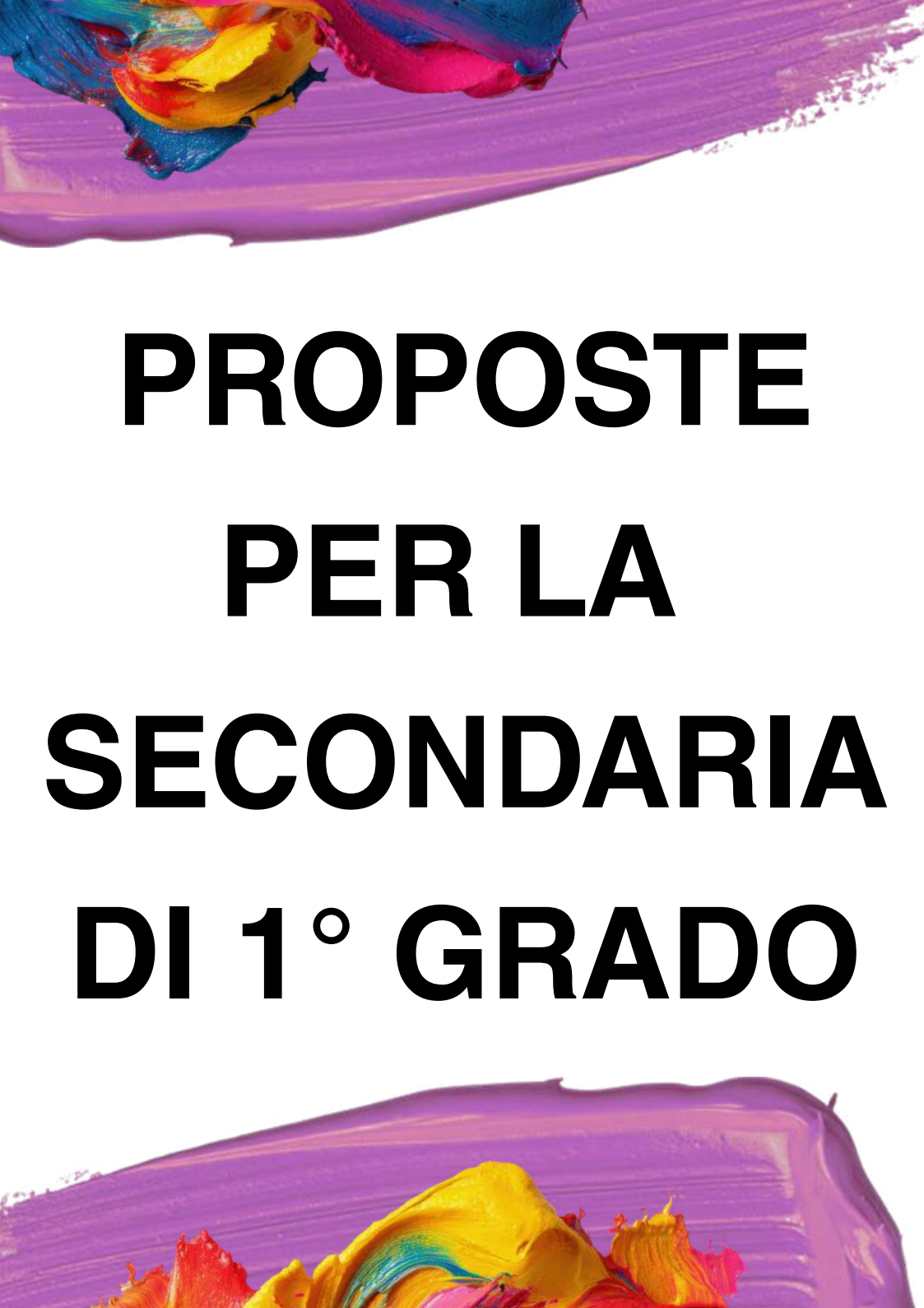
Percorsi di lettura a tema da concordare o di collane e autori significativi nel panorama attuale dell'editoria per ragazzi per familiarizzare con i libri come oggetti culturali e operare scelte di lettura in modo sempre più autonomo e consapevole

Rumori di lettura: un libro tira l'altro- 2h cadenza degli incontri da concordare

Incontri periodici in biblioteca sul modello dei laboratori di lettura: accoglienza della classe con una lettura ad alta voce, giochi con e sui libri, conversazioni e scambi di opinioni. Gli obiettivi sono: valorizzare il lettore, sviluppare la sua capacità critica di lettura del testo, renderlo capace di comunicare riflessioni, stimolare il confronto e lo scambio costruttivo di opinioni sui temi delle letture, sviluppare la fantasia e la creatività, ampliare i mezzi espressivi utilizzando linguaggi diversi.

Leggere l'arte-2h

L'attività prevede la lettura, a cura della biblioteca, di libri che raccontano la produzione di alcuni artisti contemporanei. A seguire, si svolgerà un laboratorio artistico nel quale le classi potranno esprimere la propria creatività.



PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 1° GRADO

Educare alla lettura-4h

Creare ambienti stimolanti e usare metodologie volte a sviluppare lettori competenti, autonomi e appassionati, concentrandosi sul piacere di leggere e sulla comprensione profonda attraverso la pratica, la discussione e la creatività.

Supporto alla ricerca ed elaborazione di bibliografie tematiche- 4h

Imparare a organizzare fonti e citazioni per la ricerca per creare raccolte tematiche accurate e ben strutturate.

Conoscere e usare la biblioteca- 3h

Scoprire che la biblioteca è un luogo di cultura e informazione (fisica e digitale), che offre risorse e servizi utili per la crescita personale, lo studio e il tempo libero con attività, progetti e formazione.

MLOL (MediaLibraryOnLine)- 3h

Per imparare a conoscere ed usare un servizio utile per avere l'accesso a eBook, quotidiani, audiolibri, film, musica e banche dati, in grado di offrire risorse gratuite.

Educazione alle informazioni e pensiero critico- 2h

individuare, valutare, utilizzare e comunicare le informazioni in modo efficace ed etico.

Gamification- 6h

Uso di meccaniche ludiche (punti, livelli, classifiche) in contesti non ludici, come il lavoro, la scuola, la biblioteca, utilizzati per aumentare il coinvolgimento e la motivazione. Queste attività stimolano creatività, socializzazione e problem-solving attraverso esperienze interattive e immersive.



Scopriamo l'Intelligenza Artificiale: storia, applicazioni ed etica- 4h

Il percorso mira ad introdurre il concetto di Intelligenza Artificiale (IA), esplorare la storia e l'evoluzione dell'IA, riflettere sulle implicazioni etiche e sociali dell'IA, scoprire applicazioni pratiche dell'IA nella vita quotidiana.

Cultura dei meme- 4h

Il percorso mira a comprendere la natura e la funzione dei meme nella comunicazione digitale, analizzare l'evoluzione storica dei meme e il loro impatto sulla società, sviluppare una consapevolezza critica riguardo ai contenuti virali e alla loro diffusione, fornire strumenti pratici per la verifica e la creazione di meme.

La democrazia si impara facendola- 3h

Laboratorio per formare cittadini attivi, critici, responsabili e consapevoli, capaci di partecipare alla vita pubblica e di contribuire al bene comune, basandosi su principi di legalità, cooperazione, equità, inclusione, autonomia di giudizio, dibattito, rispetto della diversità e apprendimento esperienziale.

Educazione all'immagine e alla parola- 4h

Una guida alla lettura e all'osservazione partendo da fumetti e graphic novel d'autore. Non solo un entry point per chi fatica ad approcciarsi alla lettura, ma una forma letteraria con infinite potenzialità e applicazioni.

Educazione alla felicità- 4h

Il laboratorio parte da una domanda semplice: "Che cosa significa vivere bene?" Attraverso un dialogo guidato in stile maieutico, i ragazzi vengono invitati a distinguere tra ciò che dà piacere subito

(scroll sui social, videogiochi, junk food) e ciò che invece contribuisce a una felicità più profonda e duratura (relazioni, obiettivi, esperienze significative). Si raccolgono esempi concreti dai loro vissuti e si confrontano le due prospettive.

Impariamo a comunicare con Canva- 6h

Percorso formativo dedicato all'uso di Canva e ai principi base del graphic design, integrando momenti teorici e attività laboratoriali. L'obiettivo è sviluppare competenze comunicative, creative e critiche, fornendo ai ragazzi occasioni concrete per progettare e realizzare contenuti efficaci, pensati per la scuola e per la vita quotidiana.

Comunicare con una newsletter- 6h

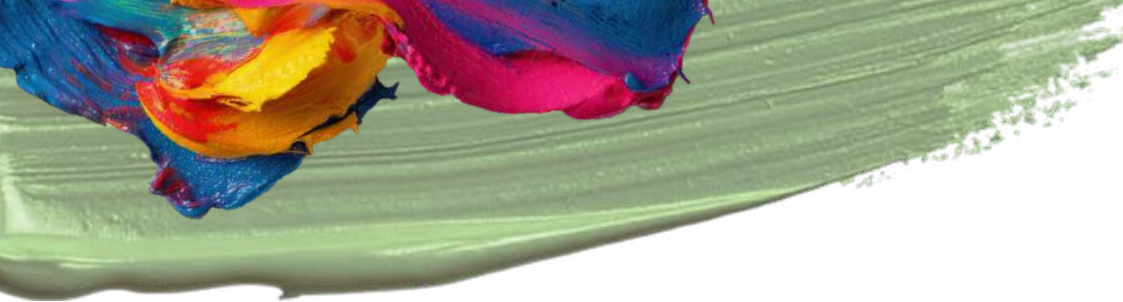
Questo percorso nasce con l'obiettivo di avvicinare gli studenti alle newsletter come forma contemporanea di comunicazione diretta, approfondendo sia gli aspetti teorici sia quelli pratici legati alla loro creazione. Attraverso l'uso della piattaforma Substack, i partecipanti potranno comprendere dinamiche, linguaggi e responsabilità dell'informazione digitale, sviluppando competenze utili e trasferibili in ambito scolastico e professionale.

POV e CapCut- 6h

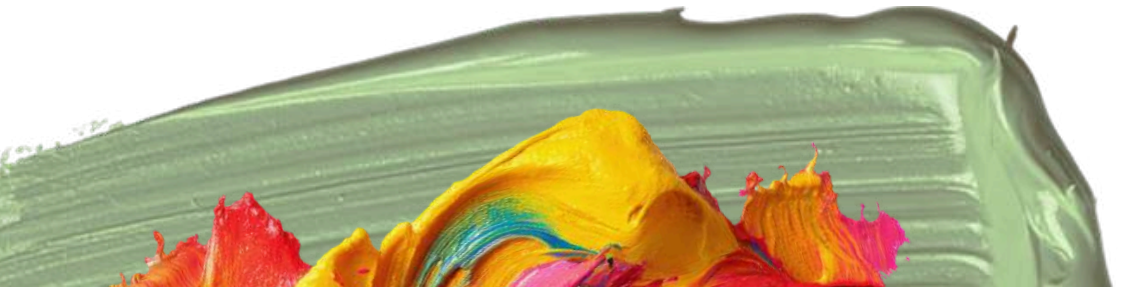
In un contesto in cui i giovani comunicano sempre più attraverso video brevi, POV narrativi e app di montaggio intuitive, la scuola e la biblioteca possono diventare spazi privilegiati per educare a un uso consapevole e creativo dei nuovi media. Il progetto propone un percorso che unisce teoria e laboratorio, offrendo agli studenti l'opportunità di comprendere i meccanismi della comunicazione

digitale e di sperimentarsi nella produzione di contenuti attraverso strumenti come il POV e l'app CapCut. L'obiettivo è sviluppare competenze narrative e digitali, promuovere senso critico e valorizzare la capacità di raccontarsi in modo autentico, responsabile e innovativo.





PROPOSTE PER LA SECONDARIA DI 2° GRADO



Educare alla lettura-4h

Creare ambienti stimolanti e usare metodologie volte a sviluppare lettori competenti, autonomi e appassionati, concentrandosi sul piacere di leggere e sulla comprensione profonda attraverso la pratica, la discussione e la creatività.

Supporto alla ricerca ed elaborazione di bibliografie tematiche- 4h

Imparare a organizzare fonti e citazioni per la ricerca per creare raccolte tematiche accurate e ben strutturate.

Conoscere e usare la biblioteca- 3h

Scoprire che la biblioteca è un luogo di cultura e informazione (fisica e digitale), che offre risorse e servizi utili per la crescita personale, lo studio e il tempo libero con attività, progetti e formazione.

MLOL (MediaLibraryOnLine)- 3h

Per imparare a conoscere ed usare un servizio utile per avere l'accesso a eBook, quotidiani, audiolibri, film, musica e banche dati, in grado di offrire risorse gratuite.

Educazione alle informazioni e pensiero critico- 2h

individuare, valutare, utilizzare e comunicare le informazioni in modo efficace ed etico.

Gamification- 6h

Uso di meccaniche ludiche (punti, livelli, classifiche) in contesti non ludici, come il lavoro, la scuola, la biblioteca, utilizzati per aumentare il coinvolgimento e la motivazione. Queste attività stimolano creatività, socializzazione e problem-solving attraverso esperienze interattive e immersive.

Scopriamo l'Intelligenza Artificiale: storia, applicazioni ed etica- 4h

Il percorso mira ad introdurre il concetto di Intelligenza Artificiale (IA), esplorare la storia e l'evoluzione dell'IA, riflettere sulle implicazioni etiche e sociali dell'IA, scoprire applicazioni pratiche dell'IA nella vita quotidiana.

Cultura dei meme- 4h

Il percorso mira a comprendere la natura e la funzione dei meme nella comunicazione digitale, analizzare l'evoluzione storica dei meme e il loro impatto sulla società, sviluppare una consapevolezza critica riguardo ai contenuti virali e alla loro diffusione, fornire strumenti pratici per la verifica e la creazione di meme.

La democrazia si impara facendola- 3h

Laboratorio per formare cittadini attivi, critici, responsabili e consapevoli, capaci di partecipare alla vita pubblica e di contribuire al bene comune, basandosi su principi di legalità, cooperazione, equità, inclusione, autonomia di giudizio, dibattito, rispetto della diversità e apprendimento esperienziale.

Educazione all'immagine e alla parola- 4h

Una guida alla lettura e all'osservazione partendo da fumetti e graphic novel d'autore. Non solo un entry point per chi fatica ad approcciarsi alla lettura, ma una forma letteraria con infinite potenzialità e applicazioni.

Educazione alla felicità- 4h

Il laboratorio parte da una domanda semplice: "Che cosa significa vivere bene?" Attraverso un dialogo guidato in stile maieutico, i ragazzi vengono invitati a distinguere tra ciò che dà piacere subito

(scroll sui social, videogiochi, junk food) e ciò che invece contribuisce a una felicità più profonda e duratura (relazioni, obiettivi, esperienze significative). Si raccolgono esempi concreti dai loro vissuti e si confrontano le due prospettive.

Impariamo a comunicare con Canva- 6h

Percorso formativo dedicato all'uso di Canva e ai principi base del graphic design, integrando momenti teorici e attività laboratoriali. L'obiettivo è sviluppare competenze comunicative, creative e critiche, fornendo ai ragazzi occasioni concrete per progettare e realizzare contenuti efficaci, pensati per la scuola e per la vita quotidiana.

Comunicare con una newsletter- 6h

Questo percorso nasce con l'obiettivo di avvicinare gli studenti alle newsletter come forma contemporanea di comunicazione diretta, approfondendo sia gli aspetti teorici sia quelli pratici legati alla loro creazione. Attraverso l'uso della piattaforma Substack, i partecipanti potranno comprendere dinamiche, linguaggi e responsabilità dell'informazione digitale, sviluppando competenze utili e trasferibili in ambito scolastico e professionale.

POV e CapCut- 6h

In un contesto in cui i giovani comunicano sempre più attraverso video brevi, POV narrativi e app di montaggio intuitive, la scuola e la biblioteca possono diventare spazi privilegiati per educare a un uso consapevole e creativo dei nuovi media. Il progetto propone un percorso che unisce teoria e laboratorio, offrendo agli studenti l'opportunità di comprendere i meccanismi della comunicazione

digitale e di sperimentarsi nella produzione di contenuti attraverso strumenti come il POV e l'app CapCut. L'obiettivo è sviluppare competenze narrative e digitali, promuovere senso critico e valorizzare la capacità di raccontarsi in modo autentico, responsabile e innovativo.



Per ulteriori informazioni e per conoscere nel dettaglio le disponibilità, i costi delle attività e le modalità di prenotazione, si invita a fare riferimento ai contatti indicati all'inizio del catalogo, nella sezione «INFO MUSEI» o «INFO BIBLIOTECHE».



www.solidarietaelavoro.it



Member of CISQ Federation



CERTIFIED MANAGEMENT SYSTEM
ISO 9001



SISTEMA DI GESTIONE
UNI PDR 125
Parità di Genere