

Attività per le Scuole
e le Famiglie

2020-2021

fondazionegenoa.com





IMPARARE
STIMOLARE LA CREATIVITÀ
ATTRAVERSO UN COINVOLGIMENTO
COLLABORARE CON GLI ALTRI
LAVORARE SU PERCORSI
RESPONSABILIZZARE GLI STUDENTI
DISCIPLINARI

IL MUSEO DEL GENOA CFC

TO ATTIVO E LUDICO
LTRI
SI INTERD

Il Museo della Storia del Genoa Cricket and Football Club propone attività didattiche destinate agli alunni delle Scuole di ogni ordine e grado e alle famiglie.

Il Servizio Didattica si avvale di personale esperto e qualificato nella progettazione e nello svolgimento di percorsi tematici. I progetti, di carattere multidisciplinare, sono volti ad approfondire tematiche evidenziate nei programmi scolastici affinché bambini e ragazzi possano meglio comprendere, verificare e sperimentare i saperi appresi a scuola. Attraverso la metodologia narrativa e la dinamica del gioco gli operatori avvicineranno gli alunni al patrimonio del museo mettendolo in relazione con quello del territorio in un'esperienza emozionale e coinvolgente.

INFO E PRENOTAZIONI

Le attività didattiche 2020/2021 verranno realizzate: in classe, a distanza o in presenza a seconda del laboratorio.

Il calendario delle attività verrà pubblicato sul nostro sito fondazionegenoa.com nella sezione Attività e sui nostri canali social.

Per ogni informazione relativa alle scelte dei percorsi e alle indicazioni per l'attività didattica:



fondazionegenoa.com



010 5536711



3755331428 (anche WhatsApp)



didattica@fondazionegenoa.com





PERCORSI E LABORATORI

Grifoni di Classe!

A cura di Lucrezia Giarratana

Il laboratorio può essere svolto sia in presenza che a distanza.



1

Il gioco di squadra

Pieghe e tagli daranno forma alla carta per realizzare un biglietto tridimensionale in cui un cuore rossoblù salta fuori da un allegro girotondo di bimbi tutto da colorare!

Scuole: primaria / famiglie.

Argomenti trattati: il gioco di squadra nella vita e nello sport.

Impariamo giocando

Pieghe e tagli daranno forma alla carta per realizzare un dado per un gioco antico, rivisitato in chiave moderna grazie alla figura del grifone, che con le sue caselle, ricorda ai piccoli fruitori le regole fondamentali del calcio. Un percorso numerato, un dado, 8 carte e... il divertimento è assicurato!

Scuole: primaria / famiglie.

Argomenti trattati: i numeri, le regole nello sport e la geometria.

Il calcio è per tutti!

Pieghe e tagli daranno forma alla carta per realizzare un biglietto tridimensionale in cui un elefantino ed una elefantina giocano insieme a pallone sotto un bellissimo striscione: il calcio é uno sport per tutti!

Scuole: primaria / famiglie.

Argomenti trattati: la parità di genere nello sport.

Rebus Pop-Up

Pieghe e tagli daranno forma alla carta per realizzare un biglietto tridimensionale con un semplice e simpatico rebus sportivo da risolvere.

Scuole: primaria / famiglie.

Argomenti trattati: la signora enigmistica è la personal trainer della mente.

GenoaEdArte

A cura di EdArte

Associazione di promozione sociale

Il laboratorio può essere svolto sia in presenza che a distanza.



Genova città di ville. Il caso di Villa Lomellini Rostan.

Un percorso per immagini ci porta alla scoperta di Villa Lomellini Rostan, prototipo rappresentativo di villa genovese cinquecentesca e sede sociale del Genoa. Il laboratorio intende analizzare il complesso architettonico della villa, facendo particolare attenzione alla storia delle famiglie che vi abitarono, allo splendido giardino e alla preziosa decorazione ad affresco, opera di Bernardo Castello. Occasione per presentare poi la Genova “fuori le mura” cittadine, raccontando così la Genova delle ville nobiliari. Seguirà una parte pratica, calibrata a seconda dell'età dei partecipanti.

Il percorso prevede una prima parte teorica in cui, attraverso un computer, verranno mostrate alcune immagini inerenti la tematica trattata. La seconda parte prevede un'attività pratica e di coinvolgimento degli studenti. Il materiale occorrente per la parte pratica (fogli di carta, matite, pennarelli, forbici) verrà concordato col docente in fase di prenotazione qualora il laboratorio si svolgesse a distanza, mentre verrà consegnato agli studenti nel caso in cui si svolgesse in presenza.

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Scopo: approfondire la conoscenza di Villa Lomellini Rostan, analizzando usi e costumi della nobiltà genovese che trascorrevano le sue giornate nelle ville fuori città.

Il grifone. Da animale mitologico a simbolo della città di Genova.

Creatura leggendaria con il corpo di leone e la testa e le ali d'aquila, nasce dall'unione fra i due animali da sempre conosciuti come simbolo di forza e regalità. Il grifone è simbolo della città di Genova e di una delle sue due squadre di calcio. Il laboratorio intende far scoprire alcune delle più curiose creature mitologiche inventate dagli antichi, soffermandosi sui valori da queste incarnati, per arrivare a comprendere perché la città di Genova abbia scelto proprio il grifone. Per fare questo il laboratorio verrà suddiviso in una prima parte teorica e in una seconda pratica, durante la quale verrà chiesto agli studenti di inventare e disegnare un proprio animale mitologico, scegliendo le caratteristiche che più li rappresentano, su un medaglione (creato con cartoncino).

Il percorso prevede una prima parte teorica in cui, attraverso un computer, verranno mostrate alcune immagini inerenti la tematica trattata. La seconda parte prevede un'attività pratica e di coinvolgimento degli studenti. Il materiale occorrente per la parte pratica (fogli di carta, matite, pennarelli, forbici) verrà concordato col docente in fase di prenotazione qualora il laboratorio si svolgesse a distanza, mentre verrà consegnato agli studenti nel caso in cui si svolgesse in presenza.

Scuole: primaria, secondaria di primo grado / famiglie.

Scopo: conoscere cos'è la mitologia, perché veniva usata; individuare le caratteristiche che ci rappresentano di più.

W il Rossoblù!

Giocare con i colori primari.

Partendo dai colori rosso e blu della squadra di calcio del Genoa, il laboratorio intende far conoscere il concetto di colore e quello di colori primari (rosso-blu-giallo, più precisamente magenta-ciano-giallo), mostrando poi nella pratica come la mescolanza di questi dia come risultato altri colori chiamati secondari e terziari. Per fare questo il laboratorio verrà suddiviso in una prima parte teorica e in una seconda pratica, durante la quale verrà chiesto ai partecipanti di usare le tempere per colorare la riproduzione su carta di una maglia da calcio o i pennarelli per tessuti per colorare una vera maglietta. In entrambi i casi verrà chiesto loro di spiegare perché hanno scelto determinati colori in base alle sensazioni/cose/ricordi che gli suscitano.

Il percorso prevede una prima parte pratica in cui si introdurrà la storia dei colori primari e secondari, attraverso la diretta osservazione degli studenti della mescolanza delle tempere. La seconda parte prevede una parte pratica e di coinvolgimento degli studenti. L'occorrente per l'attività pratica (fogli di carta, maglietta bianca, tempere) verrà consegnato agli studenti durante il percorso.

Scuole: primaria, secondaria di primo grado /famiglie.

Scopo: imparare cosa sono i colori e la differenza tra primari e secondari; trasmettere le proprie sensazioni attraverso i colori.

Impariamo giocando

A cura di Associazione Didattica Museale

Il laboratorio può essere svolto sia in presenza che a distanza.



3



Associazione Didattica Museale

La fisica dello sport – novità

Grazie a modelli e prove sperimentali, analizziamo le forze che sono in campo nella vita di tutti i giorni, anche mentre facciamo sport!

Scuole: secondaria di primo grado / famiglie.

Argomenti trattati: forza, massa, accelerazione, leve, baricentro.

Grifone e altri miti – novità

Un tuffo nella mitologia alla scoperta delle creature protagoniste di miti e leggende. Alla fine un laboratorio creativo per realizzare il proprio animale fantastico a partire dalle caratteristiche reali di alcuni animali.

Scuole: primaria, secondaria di primo grado / famiglie.

Argomenti trattati: mitologia, zoologia.

Game show: siamo fatti così

Un simpatico game show per scoprire il corpo umano, coniugando scienza e divertimento! Disegni in tempo reale, l'infinita curiosità della pecorella Erminia e un avvincente quiz ci faranno esclamare "Davvero siamo fatti così"?

Scuole: primaria, secondaria di primo grado / famiglie.

Argomenti trattati: biologia, anatomia umana.

Gol: questione di matematica

Dalle geometrie del centrocampo alle relazioni del pallone, in questo laboratorio scopriremo attraverso giochi ed esercizi quanta matematica si nasconde in un campo da calcio.

Scuole: primaria, secondaria di primo grado / famiglie.

Argomenti trattati: geometria, angoli, sport.

Mens sana in corpore sano

Grazie ad esperimenti scientifici scopriamo come è composto il cibo, cosa serve al nostro corpo per affrontare sforzi come una partita di calcio e quali sono gli alimenti corretti e sostenibili in una dieta.

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Argomenti trattati: macronutrienti, chimica, biologia, educazione alimentare.



Prendi a calci la robotica

A cura di Scuola di Robotica

Il laboratorio può essere svolto solo a distanza.



4



Scuola di Robotica

La storia del Grifone

Primi passi nel coding per raccontare la storia del Genoa e del Grifone. In questo laboratorio si potrà creare attraverso una lezione online di 1h una storia interattiva con il software Scratch.

Scuole: primaria, secondaria di primo grado.

Grifo di qui, Grifo di là!

Imparare i concetti legati all'orientamento con un robot collegato a distanza e una sfida che si può organizzare a casa propria. Grifo di qui e Grifo di là, ci consentirà di giocare con un robot che si chiama Mtiny per l'occasione con la maschera di un baby Grifo per muoversi agilmente in diversi percorsi per insegnare il concetto di destra e sinistra ai bambini.

Scuole: dell'infanzia, primaria / famiglie.

Tutti in porta come Perin!

In questo laboratorio impareremo a usare la telecamera del nostro computer per parare dei palloni virtuali sullo schermo!

Scuole: primaria, secondaria di primo grado / famiglie.

Bot in the Box, fai goal con il robot

I bambini saranno collegati con un robot chiuso in una stanza che dovrà fare goal. I bambini collegati programmeranno il robot in diretta.

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Inventa la tua Ola

Programmiamo un gioco in cui lanceremo i più bei cori da stadio!

Scuole: secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

1893



BRASS
JUNIOR
WHISTLE

How to con il Museo del Genoa

A cura di Madlab 2.0

Il laboratorio può essere svolto solo a distanza.



MADLAB2.0

Creiamo i filtri del Genoa per Snapchat

Primi passi nel coding per raccontare la storia del Genoa e del Grifone. In questo laboratorio si potrà creare attraverso una lezione online di 1h una storia interattiva con il software Scratch.

Scuole: secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Scopriamo lo Stop Motion

Raccontiamo la storia del Genoa con la tecnica dello Stop Motion.

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Ologramma del Grifone

Crea un grifone in 3d grazie alla tecnica degli ologrammi.

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Realizziamo un flipbook del Grifone

Fai volare il Grifone con un semplice quaderno!

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Reazione a catena

Scopriamo come più azioni concatenate possono creare qualcosa di molto divertente, crea il tuo scenario e fai goal.

Scuole: primaria, secondaria di primo e secondo grado / famiglie.

Percorsi guidati

A cura di Matteo Scuro, Guida Turistica Nazionale Storico dell'Arte specializzato in Restauro dei Beni Architettonici



6

La Genova degli Inglesi: non solo Genoa

La comunità inglese, a Genova, interpreta un ruolo di protagonista nella crescita e nella produzione di ricchezza della città. Tutti sanno che sono sudditi di sua Maestà i primi cultori, in Italia, di quella disciplina che ha nome football (nel 1893 nasce il Genoa Cricket and Football Club, la squadra di calcio più antica in Italia). Ma industria, porto, commercio e cultura crescono a Genova anche sotto il segno degli Inglesi.

Cimitero di Staglieno: rendiamo omaggio a personalità rossoblù

Le ricerche evidenziano come il patrimonio conservato presso il cimitero più grande d'Europa, il Monumentale di Staglieno, una sorta di museo a cielo aperto meta di turisti e visitatori, si presti a molteplici letture sotto l'aspetto storico e artistico, ponendo l'accento sull'intreccio che lega la cultura cittadina alle vicende e alle narrazioni racchiuse nel perimetro del Cimitero. Non può mancare infatti un percorso dedicato alle tombe di personaggi illustri e di giocatori legati alla ultracentenaria storia del Genoa Cricket and Football Club: tra gli altri Hermann Bauer, Ottavio Barbieri, Edoardo Catto, Geo Davidson, Giovanni De Prà, Enrico Pasteur, Ernesto De Galleani.

Scuole: primaria, secondaria / famiglie.

Modalità: incontro in luogo ed in orario prestabilito con la guida, consegna durante il percorso, agli accompagnatori, di adeguata documentazione, necessaria per svolgere l'attività in modo interattivo e creare occasione di lavoro di gruppo. Ogni percorso prevede una prima parte, articolata in un'introduzione generale e spiegazione di quanto prevede il progetto nelle sue singole fasi, ed una seconda parte più attiva per quanto riguarda la partecipazione dei fruitori.



Museo della Storia del Genoa
Via al Porto Antico 4 - 16128 Genova
Tel. 010 5536711 | Cel. 375 5331428
P.IVA: 01634160996 | SDI SUBM70N