

OFFERTA DIDATTICA

2026-2027



FONDAZIONE GENOA 1893 ETS



CUSTODIRE LA STORIA, COSTRUIRE IL FUTURO

Fondazione Genoa 1893 ETS nasce con l'obiettivo di custodire, valorizzare e tramandare la storia, i valori e l'identità del Genoa Cricket and Football Club. Attraverso il Museo della Storia del Genoa, l'Archivio storico e le proprie iniziative culturali, la Fondazione conserva un patrimonio che racconta non soltanto le vicende del club più antico d'Italia, fondato il 7 settembre 1893, ma anche le origini del calcio italiano e il suo profondo legame con la città di Genova.

Tra i progetti con cui la Fondazione realizza questa missione, un ruolo centrale è affidato alla didattica. Il Museo diventa così uno spazio aperto alla scoperta, all'incontro e alla partecipazione, nel quale documenti, fotografie, immagini e cimeli si trasformano in strumenti per conoscere il passato e comprendere il presente.

Per l'anno scolastico 2026/27, la Fondazione propone attività rivolte alle scuole di ogni ordine e grado, progettate in base all'età degli studenti e agli obiettivi formativi. Visite animate, laboratori creativi e percorsi multidisciplinari permettono di esplorare la storia, la geografia, l'educazione civica e lo sport come fenomeno sociale e culturale.

Attraverso il racconto, il gioco e le attività pratiche, bambini e ragazzi sono accompagnati in un'esperienza educativa coinvolgente, capace di stimolare curiosità, spirito critico e partecipazione e di trasmettere i valori della lealtà, della sportività e del senso di appartenenza.

PREMESSE ALL'OFFERTA EDUCATIVA



La proposta educativa 2026/27 nasce dall'incontro tra il patrimonio del Museo e competenze professionali diverse e complementari. Educazione museale e scientifica, teatro, movimento, pedagogia e progettazione culturale offrono più chiavi di accesso alla storia del Genoa e alla cultura dello sport. Ogni attività mette i partecipanti al centro: si osserva, si sperimenta, si collabora e si costruiscono significati insieme. Il calcio diventa un linguaggio trasversale attraverso cui affrontare temi storici, scientifici, civici, espressivi e relazionali.

COME LEGGERE IL PROGRAMMA

LE ATTIVITÀ SONO ORDINATE PER PUBBLICO E FASCIA SCOLASTICA. PER CIASCUNA PROPOSTA SONO INDICATI IL SOGGETTO EDUCATIVO CHE LA CURA, I DESTINATARI, UNA DESCRIZIONE SINTETICA E GLI AMBITI DISCIPLINARI O FORMATIVI.

INFORMAZIONI E PRENOTAZIONI

PRENOTAZIONE ATTIVITÀ

Prenotazione obbligatoria

Le attività devono essere prenotate con almeno 15 giorni di anticipo.

Il Museo della Storia del Genoa è privo di barriere architettoniche e accessibile alle persone con disabilità. I laboratori sono progettati per favorire la partecipazione di tutti.

Le visite e le attività saranno concordate preventivamente con gli insegnanti, sia nei contenuti sia nelle modalità di svolgimento, tenendo conto delle esigenze specifiche della classe.

Costi: i costi dei laboratori potranno variare in base alla tipologia di attività scelta e al numero di bambini partecipanti. L'importo specifico verrà comunicato al momento dell'iscrizione.

CONTATTI

Servizio Didattica

didattica@fondazionegenoa.com

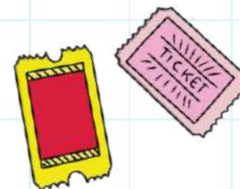
010 5536711 / 340 2800268

(anche WhatsApp)

Sede: Museo della Storia del Genoa,
Via al Porto Antico 4, 16128 Genova

Pagina web:

<https://www.fondazionegenoa.com/education/>



I SOGGETTI EDUCATIVI

soggetto

pubblico

area educativa

MUSEIMPRESA

scuole

Archivio, museo d'impresa,
comunicazione e progettazione culturale

ASSOCIAZIONE DIDATTICA
MUSEALE

scuole

Educazione museale, scienze,
storia, cittadinanza e STEM

AMEDEO SCHIPANI

scuole / famiglie

Teatro, movimento, immaginazione
e narrazione collettiva

LE SORELLE
PEDAGOGISTE

scuole / famiglie

Relazione genitore-figlio,
competenze emotive e genitorialità

LILLIPUT

famiglie

Relazione genitore-figlio,
educazione museale

LUCREZIA GIARRATANA

famiglie

Arte, immaginazione e creatività

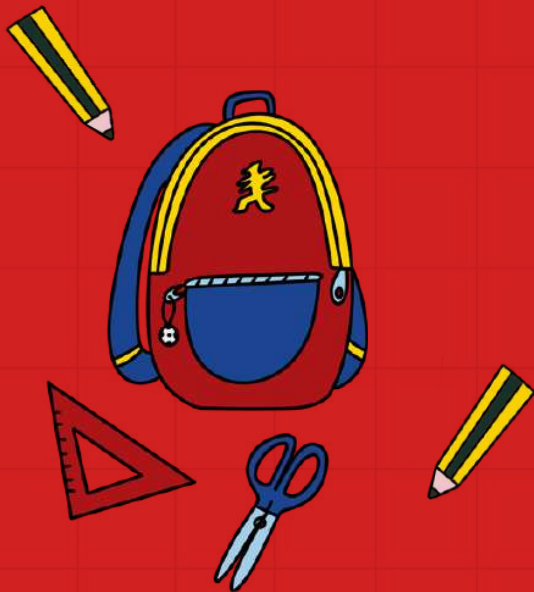
GIULIA DELMONTE

famiglie

Illustrazione, manualità e stampa

SCUOLE

**PERCORSI DIFFERENZIATI PER ETÀ E ORDINE SCOLASTICO, PENSATI PER COLLEGARE
IL PATRIMONIO DEL MUSEO AGLI OBIETTIVI FORMATIVI
E AI PROGRAMMI SCOLASTICI**



SCUOLA DELL'INFANZIA 3-6 ANNI

I COLORI SOCIALI DEGLI ANIMALI

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola dell'infanzia

Molte squadre di calcio si riconoscono dalle combinazioni di colori delle loro maglie. Nel laboratorio i bambini scoprono che anche gli animali indossano, per così dire, "maglie colorate" e ne esplorano funzioni e significati.

Ambiti: Zoologia, mimetismo, arte.

ANIMAL FAIR... PLAY!

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola dell'infanzia

Collaborare per raggiungere un obiettivo comune e rispettare le regole del gioco: attraverso prove divertenti, i bambini incontrano le strategie di cooperazione del mondo animale e imparano il valore del fair play.

Ambiti: Educazione civica, educazione fisica, scienze.





BESTIARIO IN MOVIMENTO

A cura di: Amedeo Schipani

Destinatari: Scuola dell'infanzia

Lupa, Grifone, Biscione, Diavolo, Aquila, Toro, Marinaio, Dea, Strega, Zebra, Delfino e molti altri simboli del calcio italiano escono dagli stemmi per diventare personaggi teatrali. Attraverso movimento, gioco e improvvisazione, i bambini esplorano un patrimonio di figure reali, fantastiche e leggendarie, inventando alleanze, sfide e nuove avventure.

Ambiti: Teatro fisico, immaginazione, espressione corporea, collaborazione e narrazione.

LA MIA BANDIERA ROSSOBLÙ

A cura di: Le Sorelle Pedagogiste

Destinatari: Scuola dell'infanzia

I bambini costruiscono la propria bandiera del Genoa con materiali tattili e colori. L'attività si conclude con una piccola sfilata nel Museo accompagnata dall'inno del Genoa.

Ambiti: Sensorialità, creatività, espressione e appartenenza.

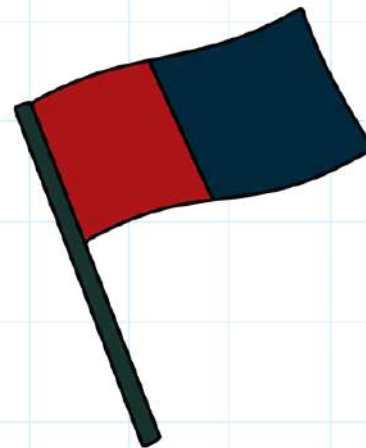
ESCAPE ROOM: IL TESORO DEL GRIFONCINO

A cura di: Le Sorelle Pedagogiste

Destinatari: Scuola dell'infanzia

Una versione sensoriale dell'escape room: indizi visivi, tattili e sonori guidano bambini e adulti alla scoperta del tesoro del Grifoncino.

Ambiti: Esplorazione sensoriale, ascolto, osservazione e cooperazione.



SCUOLA PRIMARIA 6-11 ANNI



I COLORI SOCIALI DEGLI ANIMALI

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Molte squadre di calcio si riconoscono dalle combinazioni di colori delle loro maglie. Nel laboratorio gli alunni scoprono che anche in natura i colori comunicano, proteggono e permettono agli animali di adattarsi all'ambiente.

Ambiti: Zoologia, mimetismo, arte.

TUTTI IN CAMPO!

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Un avvincente campionato didattico a squadre. Tra visite al Museo, prove motorie, intuizioni storiche e piccoli rompicapi, gli studenti avanzano sul campo e segnano gol rispondendo a quiz e collaborando con i compagni.

Ambiti: Collaborazione, rispetto delle regole, motricità, storia, matematica.

GOL: QUESTIONE DI MATEMATICA

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Dalle geometrie del centrocampo alle traiettorie e alle relazioni del pallone, giochi ed esercizi pratici svelano quanta matematica si nasconde nel calcio.

Ambiti: Geometria, matematica, sport.

MENS SANA IN CORPORE SANO

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Attraverso esperimenti scientifici, gli studenti analizzano la composizione del cibo, scoprono ciò che serve all'organismo per affrontare una partita e riflettono su come costruire un'alimentazione corretta e sostenibile.

Ambiti: Macronutrienti, chimica, biologia, educazione alimentare.

GRIFONE E ALTRI MITI

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Un viaggio immersivo nella mitologia alla scoperta di creature leggendarie, seguito da un laboratorio creativo per ideare il proprio animale fantastico a partire da caratteristiche reali di specie esistenti.

Ambiti: Mitologia, zoologia, arte.

ALLE ORIGINI DELLO SPORT

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Un viaggio nel tempo, dagli antichi Greci agli atleti contemporanei, per comprendere l'evoluzione delle discipline sportive e i cambiamenti del ruolo sociale dell'atleta.

Ambiti: Archeologia, storia, sport.



IL CALCIO RACCONTA LA STORIA

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

A partire dalla fondazione del Genoa nel 1893, il percorso attraversa più di un secolo di storia per osservare come guerre, trasformazioni sociali e innovazioni abbiano cambiato la società e lo sport più amato del mondo.

Ambiti: Storia, educazione civica, educazione tecnica.

ELETTRONICA CREATIVA: DAL CIRCUITO ALL'INTERFACCIA

A cura di:

Associazione Didattica Museale

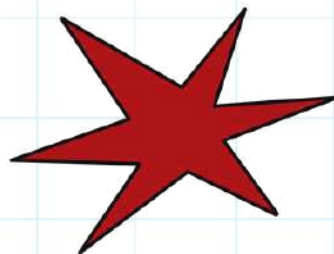
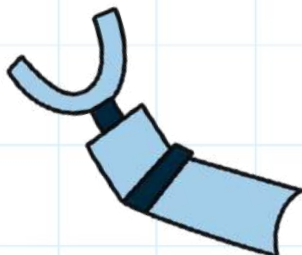
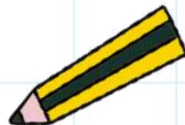
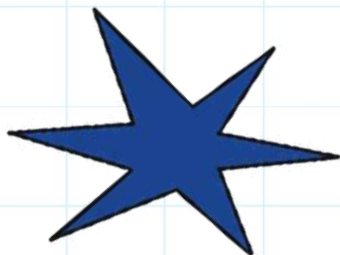
Destinatari: Scuola primaria

Gli studenti esplorano elettricità e circuiti creando controller interattivi con materiali di riciclo e schede Makey Makey, capaci di produrre suoni o far segnare un gol virtuale al computer.

Ambiti: STEM, circuiti elettrici, conducibilità, interazione digitale.

OFFERTA DIDATTICA 2026/2027





ROBOTICA IN CAMPO

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola primaria

Un laboratorio per scoprire come un robot percepisce l'ambiente attraverso sensori e attuatori.

Con il coding a blocchi, gli studenti programmano l'automa per fargli segnare un gol.

Ambiti: Robotica educativa, sensori, programmazione a blocchi, logica.

PROPOSTE TEATRALI / A CURA DI AMEDEO SCHIPANI**BESTIARIO IN MOVIMENTO**

A cura di: Amedeo Schipani

Destinatari: Bambini di 6-10 anni

I simboli delle squadre italiane diventano personaggi teatrali. Esercizi di teatro fisico, improvvisazione e costruzione di brevi canovacci trasformano il campo da gioco in uno spazio scenico, dove creatività e collaborazione danno vita a una storia collettiva.

Ambiti: Teatro fisico, immaginazione, narrazione, cultura popolare e sport.

TEATRO D'ATTACCO, TEATRO DI DIFESA

A cura di: Amedeo Schipani

Destinatari: Bambini di 6-10 anni

Il linguaggio del calcio diventa il vocabolario del teatro. Attaccare, difendere, pressare, smarcarsi, fare un passaggio o costruire l'azione si trasformano in stimoli per l'improvvisazione corporea. Senza competizione né vincitori, i bambini sperimentano il gioco di squadra come strumento per creare relazioni e racconti condivisi.

Ambiti: Improvvisazione corporea, espressione, collaborazione e narrazione.



SCUOLA SECONDARIA DI I E II GRADO



MENS SANA IN CORPORE SANO

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria di I e II grado

Esperimenti scientifici permettono di analizzare la composizione del cibo, comprendere le esigenze dell'organismo durante l'attività sportiva e riflettere su un'alimentazione corretta e sostenibile.

Ambiti: Macronutrienti, chimica, biologia, educazione alimentare.

ROAD TO VICTORY

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria di I e II grado

In questo gioco di ruolo la classe si divide in società calcistiche. Gestendo un budget e affrontando sfide ludiche, tra tiri, moduli e quiz storici, gli studenti sperimentano l'importanza del lavoro di squadra.

Ambiti: Lavoro di squadra, management sportivo, strategia, collaborazione.

IL CALCIO RACCONTA LA STORIA

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria di I e II grado

Dalla fondazione del Genoa nel 1893, il percorso attraversa oltre un secolo di storia e mette in relazione guerre, rivoluzioni e innovazioni con i cambiamenti della società e del calcio.

Ambiti: Storia, educazione civica, educazione tecnica.



ELETTRONICA CREATIVA: DAL CIRCUITO ALL'INTERFACCIA

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria di I e II grado

Un'esperienza pratica dedicata all'elettricità e ai circuiti: utilizzando materiali di riciclo e schede Makey Makey, gli studenti costruiscono controller interattivi collegati a un'esperienza digitale.

Ambiti: STEM, circuiti elettrici, conducibilità, interazione digitale.

ROBOTICA IN CAMPO

A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria di I e II grado

Sensori, attuatori e coding a blocchi introducono gli studenti alla robotica educativa. La sfida consiste nel programmare un automa capace di orientarsi e segnare un gol.

Ambiti: Robotica educativa, sensori, programmazione a blocchi, logica.

LA SCIENZA IN GIOCO: FISICA, TECNOLOGIA E SOSTENIBILITÀ NEL CALCIO

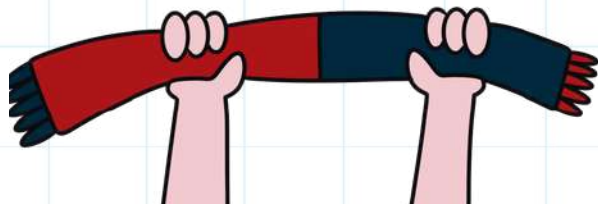
A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria di I e II grado

Un laboratorio STEM per studiare la fisica dei tiri, compreso l'effetto Magnus, e le tecnologie impiegate negli stadi. Il percorso include un approfondimento pratico sulla gestione sostenibile degli impianti sportivi contemporanei.

Ambiti: Fisica, forze e traiettorie, tecnologia, sostenibilità, educazione civica.



DIETRO LO SCHERMO: LOGICA, CODING E CREATIVITÀ PER PROGETTARE IL TUO VIDEOGIOCO

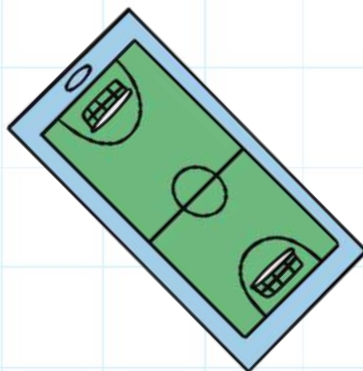
A cura di:

Associazione Didattica Museale

Destinatari: Scuola secondaria
di I e II grado

Un laboratorio di coding dedicato
al pensiero computazionale.
Utilizzando Scratch, i partecipanti
programmano un videogioco di
calcio e ne definiscono regole,
movimenti e logiche di gioco.

Ambiti: Coding, algoritmi, Scratch,
sviluppo di videogiochi.



FAMIGLIE

**IL MUSEO DIVENTA UNO SPAZIO DA VIVERE INSIEME: ATTIVITÀ COOPERATIVE,
ESPERIENZE RELAZIONALI E PERCORSI DI SOSTEGNO ALLA GENITORIALITÀ RAFFORZANO
IL DIALOGO TRA ADULTI E BAMBINI.**



FAMIGLIE

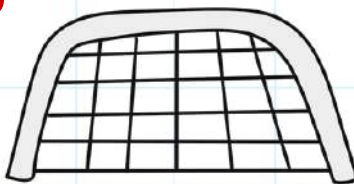
OFFERTA DIDATTICA 2026/2027

FAMILY EXPERIENCE | LABORATORI GENITORE-BAMBINO

A CURA DI: LE SORELLE PEDAGOGISTE

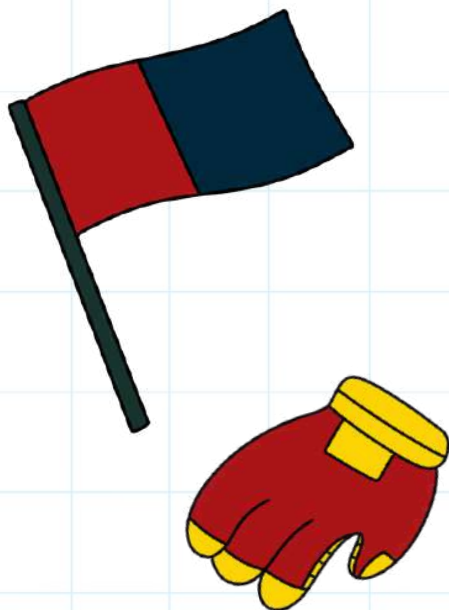
Partecipanti: 8-10 coppie per laboratorio

Fasce d'età: quattro moduli per 6-11 anni
e due moduli per 3-6 anni



IL CICLO TRASFORMA IL MUSEO DEL GENOA IN UNO SPAZIO DI ESPERIENZA EDUCATIVA. OGNI ATTIVITÀ È PENSATA PER RAFFORZARE IL SENSO DI APPARTENENZA ALLA SQUADRA E AI SUOI VALORI, PROMUOVERE LA RELAZIONE GENITORE-FILIO ATTRAVERSO IL GIOCO COOPERATIVO E SVILUPPARE COMPETENZE EMOTIVE, SOCIALI E COGNITIVE IN MODO NATURALE E COINVOLGENTE.





1. LA NOSTRA BANDIERA

Destinatari: Coppie adulto-bambino, 6-11 anni

Attraverso una serie di attività "cerca e trova" dedicate al Genoa e al calcio, bambini e adulti raccolgono colori, simboli, numeri storici e motti per costruire insieme una bandiera rossoblù.

Ambiti: Identità, osservazione, creatività e collaborazione.

2. ESCAPE ROOM: LA MISSIONE ROSSOBLÙ

Destinatari: Coppie adulto-bambino, 6-11 anni

Il Baciccia ha nascosto la "Forza del Grifone" nel Museo. Le coppie seguono indizi tra maglie, coppe, fotografie e cimeli; ogni tappa svela un valore del Genoa: coraggio, squadra, resilienza e storia.

Ambiti: Problem solving, cooperazione, patrimonio e valori sportivi.

3. LA STAFFETTA DEL GRIFONE

Destinatari: Coppie adulto-bambino, 6-11 anni

Un percorso dinamico a stazioni. Ogni coppia supera micro-prove per ottenere i pezzi del "Cuore del Grifone", che può essere ricomposto soltanto grazie alla collaborazione di tutti.

Ambiti: Fiducia, ascolto, coordinazione, memoria, fair play e lavoro di squadra.

- *Passaggio bendato: il bambino guida l'adulto con la voce.*
- *Indovina il coro: ascolto, memoria e spirito da curva.*
- *Ricostruisci la maglia storica: puzzle cooperativo.*
- *Mini-quiz del mister: valori, fair play ed emozioni.*
- *Gesto tecnico sincronizzato: coordinazione e fiducia.*



4. PAPÀ E BAMBINO: QUANDO C'È INTESA SI VINCE

Destinatari: Coppie papà-bambino,
6-11 anni

Un laboratorio relazionale che ribalta i ruoli e valorizza la complicità: riconoscersi attraverso il tatto, guidare l'altro in un disegno senza rivelare il soggetto e giocare con frasi reali di bambini e genitori.

Ambiti: Complicità, comunicazione, fiducia e ascolto.

5. LA MIA BANDIERA ROSSOBLÙ

Destinatari: Coppie adulto-bambino,
3-6 anni

I bambini costruiscono la propria bandiera del Genoa con materiali tattili e colori. L'attività si conclude con una piccola sfilata nel Museo accompagnata dall'inno del Genoa.

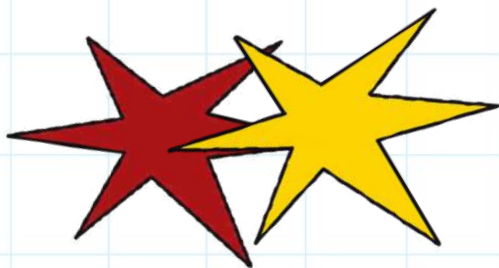
Ambiti: Sensorialità, creatività, espressione e appartenenza.

6. ESCAPE ROOM: IL TESORO DEL GRIFONCINO

Destinatari: Coppie adulto-bambino,
3-6 anni

Una versione sensoriale dell'escape room: indizi visivi, tattili e sonori guidano bambini e adulti alla scoperta del tesoro del Grifoncino.

Ambiti: Esplorazione sensoriale, ascolto, osservazione e cooperazione.



LILLIPUT

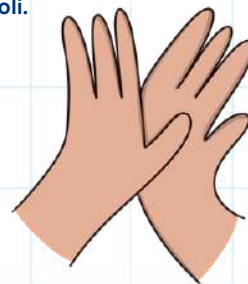
A PICCOLI PASSI NEL MUSEO DEL GENOA

Esperienza, giochi e scoperte per famiglie con bambini

Il Museo del Genoa apre nuovamente le sue porte alle famiglie con Lilliput – a piccoli passi nei musei, un progetto dedicato a bambine e bambini e agli adulti che li accompagnano, per scoprire il museo insieme in modo curioso, coinvolgente e divertente.

Grazie alla collaborazione con Lilliput ETS, il museo propone strumenti e attività pensati a misura di famiglia, capaci di trasformare la visita in un'esperienza da vivere insieme, tra osservazione, gioco, racconto e scoperta.

Durante l'anno saranno proposti eventi speciali dedicati alle famiglie con bambini dai 2 agli 8 anni: appuntamenti in cui grandi e piccoli potranno esplorare il museo attraverso attività appositamente progettate dal team multidisciplinare di Lilliput, incontrando la storia e il patrimonio del Genoa da una prospettiva nuova e adatta anche ai più piccoli.



Le famiglie potranno inoltre utilizzare il kit Lilliput per la visita in autonomia, uno strumento pensato per accompagnarli alla scoperta del museo senza necessità di una visita guidata. Tappa dopo tappa, il percorso invita a guardare, cercare, immaginare, giocare e confrontarsi, lasciando a ogni famiglia la libertà di seguire i propri tempi e la propria curiosità.

L'obiettivo è semplice: fare del museo un luogo in cui sentirsi accolti fin da piccoli e nel quale bambini e adulti possano vivere insieme un'esperienza culturale, educativa e divertente. Perché un museo può essere scoperto in tanti modi. Anche a piccoli passi.

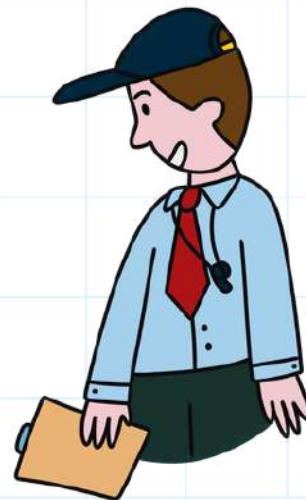


ALLENARE ALLA VITA | SEI INCONTRI PER GENITORI

A CURA DI: LE SORELLE PEDAGOGISTE

UN PERCORSO DI SEI INCONTRI ISPIRATI AI GRANDI ALLENATORI DEL CALCIO ITALIANO E INTERNAZIONALE. IL RUOLO DELL'ALLENATORE, CHIAMATO A GUIDARE UNA SQUADRA NELLE SFIDE DEL CAMPO, DIVENTA UNA METAFORA DEL GENITORE CHE ACCOMPAGNA UN FIGLIO NELLE SFIDE DELLA VITA.

IL LINGUAGGIO DEL CALCIO SI TRASFORMA COSÌ IN UNO STRUMENTO CONCRETO PER RIFLETTERE SULLA GENITORIALITÀ.



Ogni incontro prevede:

Una breve storia dell'allenatore; il significato pedagogico della frase scelta; un'attività esperienziale per i genitori; un messaggio finale da portare a casa.

**1. Pep Guardiola**

"Le regole non sono un limite: sono la libertà di giocare."

Regole chiare, condivise e coerenti come spazio di sicurezza e autonomia.

2. Arrigo Sacchi

"Non ho mai visto un giocatore migliorare senza sbagliare."

L'errore come passaggio necessario della crescita e occasione di apprendimento.

3. Franco Scoglio

"Io non comando i giocatori, io li guido."

La leadership educativa come relazione, presenza e accompagnamento.

4. Carlo Ancelotti

"L'autorità non si impone: si conquista."

L'autorevolezza costruita attraverso esempio, calma e coerenza quotidiana.

5. Jürgen Klopp

"Le emozioni non sono un problema. Il problema è non saperle usare."

6. Marcello Lippi

"La fiducia è la base di tutto."

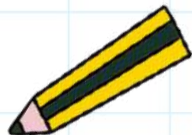
La fiducia dell'adulto come fondamento della crescita e della relazione educativa.

LABORATORI CREATIVI

A CURA DI: LUCREZIA GIARRATANAE

Arte, fantasia e creatività per bambini dai 6 agli 11 anni.

Un percorso tra arte, manualità, sperimentazione e divertimento, pensato per stimolare la fantasia e far scoprire ai bambini che si può essere artisti anche attraverso materiali e strumenti inaspettati.



1. IL TRIS DEI PEANUTS!

DISEGNA, CREA, GIOCA!

Destinatari: Bambino, 6-11 anni

Un laboratorio dedicato ai mitici personaggi nati dalla matita di Charles M. Schulz. I bambini realizzeranno un originale gioco da tavolo ispirato ai Peanuts, mettendo in campo, creatività, fantasia e gioco.

2. ARTISTI SENZA PENNELLO

QUANDO LE IMPRONTE
DIVENTANO ARTE!

Destinatari: Bambino, 6-11 anni

Alla scoperta della digital painting attraverso la creazione di una coloratissima card pop-up. Un laboratorio per sperimentare nuove forme di espressione artistica, anche senza usare il pennello!

3. SEGNALIBRO MANGA

UN PICCOLO CAPOLAVORO PER
NON PERDERE IL SEGNO

Destinatari: Bambino, 6-11 anni

Un laboratorio tra fumetto e creatività per costruire un originale segnalibro pop-up ispirato a Pikachu. Carta, colori e fantasia per portare un piccolo personaggio sempre con sé.

4. IL MUSEO COME UN ALVEARE

TANTE IDEE, UN UNICO GRANDE
PROGETTO

Destinatari: Bambino, 6-11 anni

Partendo dal mondo delle api e dal loro straordinario modo di collaborare, i bambini realizzeranno una card pop-up dedicata allo slogan "SAVE THE BEE", trasformando l'arte in un messaggio di attenzione verso la natura.

5. ARTISTI DELLA CANNUCCIA!

L'ARTE PUO' NASCERE DAGLI STRUMENTI
PIU' SORPRENDENTI

Destinatari: Bambino, 6-11 anni

Una cannuccia diventa uno strumento creativo davvero speciale! I bambini sperimenteranno una tecnica originale per realizzare cartoline d'autore, giocando con il fiato, i colori e il movimento.



FAMIGLIE

OFFERTA DIDATTICA 2026/2027

LABORATORIO ARTISTICO

A CURA DI: GIULIA DELMONTE

LA STOFFA DEL CAMPIONE

RACCONTA E STAMPA IL TUO CALCIO
DEI SOGNI

Destinatari: Bambino, 6-11 anni

Un laboratorio creativo ispirato ai sogni calcistici dei più piccoli. Attraverso un libro guida, ogni partecipante potrà dare forma e colore alle proprie passioni, personalizzando il proprio libretto di idee.

L'esperienza si concluderà la stampa personalizzata di una vera maglia da portare a casa!

Ambiti: illustrazione, manualità e stampa



OFFERTA DIDATTICA 2026/2027

PROGETTO SCUOLA MUSEIMPRESA

A SCUOLA D'IMPRESA.
L'ITALIA NEI NOSTRI MUSEI E ARCHIVI D'IMPRESA



UNA SQUADRA, UNA CITTÀ, UN'IMPRESA: IL GENOA TRA SPORT, IDENTITÀ E INNOVAZIONE

A cura di: Fondazione Genoa 1893 ETS / Museimpresa / Heritage Hub / LIUC

Destinatari: Studenti del triennio della scuola secondaria di II grado

Un percorso interdisciplinare che utilizza il Museo e l'Archivio storico come laboratorio di impresa culturale. Divisi in gruppi, gli studenti analizzano materiali storici, oggetti, immagini e testimonianze per progettare contenuti contemporanei destinati alle nuove generazioni. Il lavoro sviluppa competenze di ricerca, comunicazione, marketing culturale e progettazione creativa attraverso attività pratiche e collaborative.

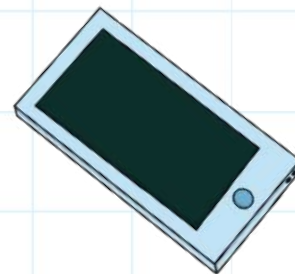
Ambiti: Museo d'impresa, memoria storica, comunicazione culturale, innovazione, calcio, città e identità collettiva, storia, lingua e letteratura italiana, cittadinanza e costituzione

Competenze sviluppate: Lavorare con gli altri in maniera costruttiva, sviluppare creatività e immaginazione, trasformare le idee in azioni e prodotti culturali.

Obiettivi: **Diffondere** una conoscenza di base della storia dell'**impresa italiana** e dei **suoi valori**. Far **conoscere i musei e gli archivi d'impresa** attraverso oggetti, documenti, invenzioni e storie, consentire agli studenti di **acquisire le competenze** trasversali per **orientarsi** nel proprio percorso di studi e nella scelta della professione futura.

Risultato atteso: Realizzazione di un prodotto finale a scelta tra una campagna social per il Museo, una mini-mostra tematica, un podcast o una docu-serie, un archivio digitale narrativo oppure un evento conclusivo di presentazione presso il Museo del Genoa.

Durata: 25 ore certificate FSL Formazione Scuola Lavoro. Il numero di ore può aumentare sulla base delle richieste per la realizzazione del Project Work. Il percorso didattico si articola su una durata massima di 6 mesi.



FASI DEL PROGETTO

Fase Teorica

Attività online:

Attraverso brevi video e attività di rielaborazione e verifica delle competenze consente agli studenti di conoscere l'evoluzione del sistema industriale italiano e di approfondire diversi aspetti legati ai Settori economici e ai temi del Management Culturale.

Fase Applicativo-Esperienziale

Attività in presenza:

Visita e attività progettuale presso un museo o archivio d'impresa, a scelta dell'insegnante. Sviluppo di un Project Work finale, che permetta agli studenti di familiarizzare con le problematiche operative e organizzative di un reale contesto lavorativo e di approfondire i temi della conservazione e valorizzazione della memoria aziendale.

Modalità di svolgimento

L'attività online è presente sul portale di formazione dell'Archivio del cinema industriale e della comunicazione d'impresa

<http://formazione.cinemaindustriale.liuc.it>

e comprende attività live e video registrate integrate da strumenti interattivi, che consentono un utilizzo asincrono basato sulle esigenze dei partecipanti.

Le visite presso gli archivi e i musei d'impresa si svolgono in presenza.

Costo: *Gratuito*

Iscrizione: fino a esaurimento posti.

**Su <https://www.educazionedigitale.it/ascuoladimpresa/>
ascuoladimpresa@liuc.it**

Per approfondire: museimpresa.com/per_le_scuole/

Per informazioni: ascuoladimpresa@liuc.it

