
GAMeC

BERGAMO

PeR

LA SCUOLA

SeCONDARIA

DI I GRADO

A.S. 2023-2024 gamec.it



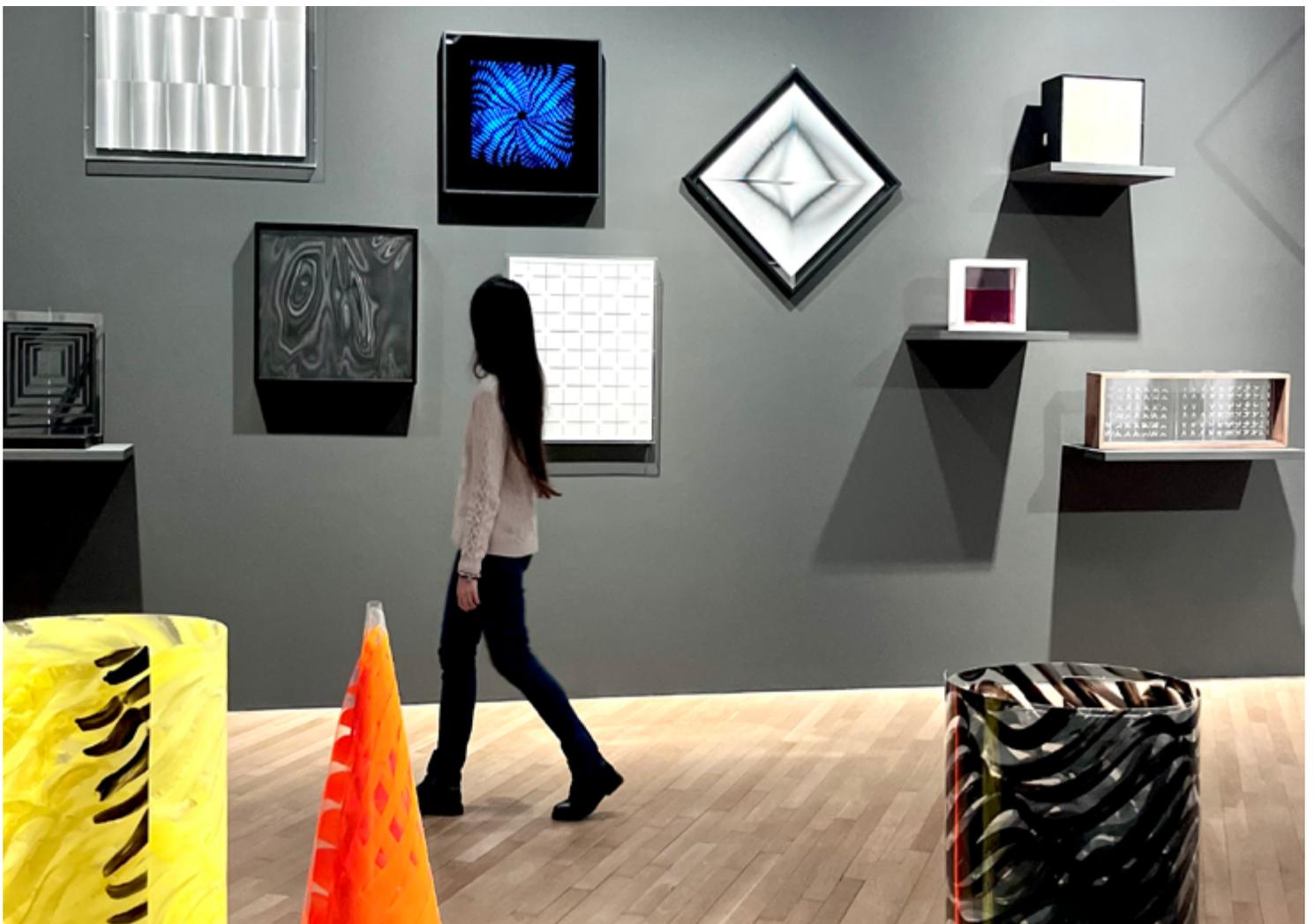
La GAMEC, attraverso il lavoro del Dipartimento Educativo, si pone l'obiettivo di diventare luogo di apprendimento permanente. Tanti i percorsi disponibili e le soluzioni proposte per incoraggiare il desiderio di conoscenza e stimolare la creatività.

Perché scegliere di costruire percorsi educativi in sinergia tra scuola e museo? Integrare la progettazione curricolare prevedendo l'osservazione dal vivo delle opere d'arte e la sperimentazione dello spazio museale consente lo scambio tra i saperi pedagogico-didattici della scuola e i saperi esperti del museo per far vivere a studentesse e studenti un'esperienza realmente significativa dei beni culturali, atta a sviluppare competenze trasversali. Nella relazione con la scuola, il museo svolge un ruolo decisivo di mediatore e agente di cambiamento, configurandosi come laboratorio di cittadinanza per contribuire a sviluppare consapevolezza e responsabilità nei confronti del patrimonio attraverso una riflessione più ampia su temi cruciali della contemporaneità.

Argomenti, temi trattati e modalità di lavoro sono sempre pensati per dare vita a riflessioni e approfondimenti che si relazionino con il percorso curricolare.

Gli educatori e le educatrici che accompagnano le classi sono formati non solo sul fronte delle arti, ma anche su quello relazionale e pedagogico. Inoltre, grazie al continuo aggiornamento del personale museale sulle buone pratiche in atto, la Galleria coltiva in modo costante l'importante legame tra l'educazione e il patrimonio culturale.

Per informazioni e prenotazioni:
servizieducativi@gamec.it



PROPOSTE

e COSTI

VISITE GUIDATE

Durata 1 ora e 15 minuti

standard in lingua italiana 55 €

standard in lingua straniera 75 €

Biglietti gratuiti per alunni, alunne e due insegnanti

PERCORSI BREVI IN MUSEO

Durata 2 ore

Visita guidata con attività in lingua italiana 115 €

Visita guidata con attività in lingua straniera 130 €

Biglietti gratuiti per alunni, alunne e due insegnanti

VISITE AUTONOME

Durata 1 ora e 15 minuti

I gruppi scolastici che desiderano visitare in autonomia il museo possono farlo previa prenotazione del giorno e dell'orario d'ingresso.

Diritto di prenotazione per classi scolastiche in visita autonoma 5 €

Biglietti gratuiti per alunni, alunne e due insegnanti

PERCORSI TRA LA SCUOLA E IL MUSEO

I percorsi proposti sono pensati per essere sviluppati tra la scuola e le sale del museo e sono progettati per offrire a studenti e studentesse occasioni attive di costruzione del sapere, attraverso situazioni di apprendimento fondate sull'esperienza.

Durata 5 ore: 2 incontri da 2 ore in classe e 1 incontro da 1 ora in GAMEC

Costo percorsi in lingua italiana 290 €

Costo percorsi in lingua straniera 390 €

Oltre ai percorsi proposti consultabili di seguito, possono essere sviluppati progetti di durata trimestrale, quadrimestrale o annuale secondo le esigenze. Contattaci per definire insieme i percorsi e conoscere i costi.

Tutte le proposte possono essere personalizzate e declinate a seconda delle esigenze degli Istituti Scolastici e delle richieste specifiche delle classi.

PERCORSI TRA

LA SCUOLA

e IL MUSEO

MATERIALI E LINGUAGGI



1. PERFORMARTE

Il percorso propone la diffusione di conoscenze base dell'arte contemporanea e si pone l'obiettivo di stimolare la creatività e il confronto. Successivamente alla lettura di alcune importanti e significative opere d'arte, la classe svolge un laboratorio performativo nel quale gli studenti e le studentesse sperimentano con svariati materiali e strumenti, tra i quali il proprio corpo. L'attenzione si concentra sull'arte che dialoga con lo spazio privilegiando installazioni ambientali e lavori di grandi dimensioni. Molte azioni verranno fotografate, registrate o annotate per trasmettere l'idea che le performance non si esauriscono e non si perdono nel momento in cui terminano ma durano nel tempo e le tracce, a volte, diventano esse stesse opere d'arte.

2. COLORS

La storia del colore è affrontata come un'affascinante avventura alla scoperta dell'aspetto "materiale" dell'attività artistica, muovendosi tra tecnologia, scienza e arte. Tra segreti di bottega, processi chimici, nuove tecniche e creatività, il progetto guiderà gli studenti e le studentesse nell'atelier dell'artista attraverso momenti dedicati all'osservazione e con attività pratiche. Il percorso sarà un'occasione per lavorare sugli obiettivi trasversali legati alle scienze, partendo da riflessioni sul funzionamento della percezione dei colori fino ad arrivare all'analisi del fenomeno della scomposizione della luce; La classe inoltre verrà stimolata a partecipare a discussioni di gruppo e le ragazze e i ragazzi avranno la possibilità di argomentare le proprie osservazioni confrontandosi con educatrici ed educatori museali esperti.

3. ARTE E IDENTITÀ

Partendo dall'analisi delle opere d'arte moderna e contemporanea associate a un inedito laboratorio sull'identità, studentesse e studenti realizzeranno, con tecniche e materiali diversi, autoritratti ispirati allo stile di grandi artisti come Matisse, Picasso, Magritte, Warhol, Pollock, e tanti altri. Al centro dell'indagine ci saranno il ritratto di sintesi, quello cubista, l'autoritratto astratto, l'autoritratto surreale e il ritratto pop, messi di volta in volta in relazione con il carattere e lo stato d'animo personali, promuovendo il dialogo e il rispetto.

RELAZIONI E AFFETTIVITÀ



1. INTRECCIARE LEGAMI

La scuola è un luogo prezioso dove poter costruire relazioni e intrecciare legami. Questa proposta educativa legata alle esposizioni temporanee della GAMeC, si propone di prendersi cura della memoria e delle speranze delle nuove generazioni partendo dalla riscoperta delle emozioni legate alle suggestioni, ai luoghi e agli oggetti con un poetico laboratorio creativo che si farà teatro degli affetti e scrigno di ideali futuri.

2. IL RITRATTO MULTIMEDIALE

Il percorso lavora sul concetto di ritratto contemporaneo. Le persone preadolescenti e adolescenti sono affascinate dalla conoscenza psicologica di sé attraverso il confronto con le altre persone e la loro vita quotidiana è caratterizzata dall'impiego di tecnologie multimediali. Sarà interessante quindi analizzare i modi di riprodurre la realtà: l'imitazione diretta, la copia di copia, la reinterpretazione fantasiosa del mondo reale e del mondo digitale in alternativa alla perfetta riproduzione fotografica. L'attività consente di scoprire il ritratto naturalistico, il ritratto psicologico e la maschera, il ritratto fotografico, arrivando al "tableau-vivant" attraverso una performance di gruppo.

3. ARTE E ALBI ILLUSTRATI

Gli albi illustrati sono uno strumento efficace per educare all'osservazione, all'ascolto e avvicinare all'arte. Il laboratorio parte dalla lettura di uno o più testi per dirigersi alla scoperta di temi e soggetti utili a condurre ragazze e ragazzi verso una conoscenza di sé, degli artisti, del museo e del mondo circostante. Le narrazioni incentivano la riflessione, sviluppando il senso critico, le competenze relazionali e l'autonomia delle proprie idee. L'albo illustrato e le opere d'arte possono essere mezzi strategici per arrivare a chi ascolta mediante diversi canali, da quello visivo a quello uditivo e permettono di affrontare molteplici tematiche in modo semplice ma profondo.

CITTADINANZA E SOSTENIBILITÀ



1. TUTTI AL MUSEO

Questo è un percorso particolare e ambizioso, pensato per far vivere in modo diverso il museo agli studenti e alle studentesse. Attraverso la scoperta dell'istituzione del Museo, delle sue diverse tipologie, delle figure che operano al suo interno, della sua storia e dell'evoluzione del concetto stesso di museo – da organismo destinato alla pura conservazione a luogo di esposizione, produzione e diffusione – si avvicinano le persone a una fruizione consapevole, permettendo loro di sperimentarlo attivamente e di allestire poi un museo proprio della classe.

2. AMBIENT-ARS-I

Il pianeta Terra vi sta a cuore? L'arte può aiutarci a rispettarlo e amarlo? Questo percorso affronta il lavoro di artisti e artiste che hanno preso ispirazione dall'ambiente e in esso si sono immersi. Attraverso la sperimentazione di tecniche creative originali, illustrate con un approccio ludico narrativo, studentesse e studenti saranno accompagnati alla scoperta di chiavi di lettura positive che possano regalare uno sguardo nuovo e critico su ciò che ci circonda. Le attività infine condurranno la classe alla realizzazione di elaborati ispirati alle opere d'arte.

3. A SPASSO NEL TEMPO: GAMeC e ACCADEMIA CARRARA INSIEME!

Vi portiamo a spasso nel tempo, partendo dal Rinascimento e arrivando fino ai giorni nostri. In compagnia di educatrici e educatori museali esperti, la classe scoprirà personaggi, paesaggi, tecniche e storie attraversando due importanti musei cittadini. Il percorso sarà un'occasione per raccontare la storia del nostro territorio e conoscere i musei come luoghi e istituzioni, con le loro funzioni e le loro particolarità.

CONTATTI

servizieducativi@gamec.it

INFORMAZIONI

GAMeC – Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo

Via San Tomaso, 53

24121 Bergamo

Tel. 035 270272 interno 412

Mob. 389 1777525

Lunedì-Venerdì, ore 09:00-16:00

Per conoscere gli orari e le modalità di accesso visitare il sito gamec.it

COME RAGGIUNGERCI

IN AUTOBUS/TRAM

Rete ATB

atb.bergamo.it

Fermata Piazzale Oberdan

Si segnala che i pullman privati possono percorrere il primo tratto di via San Tomaso fino a Piazza Carrara, dove è consentita la sosta per il tempo necessario alla discesa e alla salita dei passeggeri.

IN TRENO

Stazione ferroviaria Trenord Bergamo

IN AUTO

Autostrada A4 Torino-Venezia, uscita Bergamo

PARCHEGGI

Nelle vicinanze:

Preda Parking, Via Pitentino, 14/D, parcheggio a pagamento

Piazzale Stadio, parcheggio gratuito ad eccezione delle giornate in cui sono previste partite

ACCESSIBILITÀ

Le sale della galleria sono accessibili a persone con difficoltà di deambulazione tramite appositi ascensori e rampe

Soci Fondatori



COMUNE DI BERGAMO

 **Tenaris**Dalmine

Sostenitore



Sponsor



Security Partner



Museo riconosciuto da



GAMeC è parte di

