GAMeC

BERGAMO

Per la scuola secondaria di II grado

A.S. 2024-2025

gamec.it

La GAMeC, attraverso il lavoro del Dipartimento dei Servizi Educativi, si pone l'obiettivo di diventare luogo di apprendimento permanente. Tanti i percorsi disponibili e le soluzioni proposte tra le mostre temporanee del programma biennale *Pensare come una montagna* e le Collezioni per incoraggiare il desiderio di conoscenza e stimolare il pensiero critico e divergente.

Perché scegliere di costruire percorsi educativi in sinergia tra scuola e museo?

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. Integrare la progettazione curricolare prevedendo l'osservazione dal vivo delle opere d'arte e la sperimentazione dello spazio museale consente di far vivere a studentesse e studenti un'esperienza realmente significativa del patrimonio culturale, atta a sviluppare competenze trasversali e di interpretazione critica e attiva.
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 dal museo per creare progetti che si possano adattare alle richieste e alle esigenze dei singoli istituti scolastici, e che possano contribuire al curriculum formativo di ragazzi e ragazze avvicinandoli al mondo dell'arte, della cultura e di tutti quei settori – turismo, marketing, restauro, mediazione, comunicazione, educazione alla cittadinanza – che gravitano intorno ad esso, anche attraverso la forma dei Percorsi per le Competenze Trasversali e di Orientamento.
Grazie al continuo aggiornamento del personale museale sulle buone pratiche in atto, il museo coltiva in modo costante l'importante legame tra l'educazione e il patrimonio culturale.

Per informazioni e prenotazioni:
servizieducativi@gamec.it

Proposte e costi

Tutte le proposte possono essere personalizzate
e declinate a seconda delle esigenze.

Visite guidate

Durata: 1h
Costo: €55
biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 1 / I linguaggi dell'arte

Un percorso ricco di spunti e suggestioni interdisciplinari attraverso una mostra che racconta la storia delle Collezioni della GAMeC, dall'astrattismo novecentesco alle correnti pittoriche del dopoguerra, e la scoperta delle ricerche artistiche più recenti presentate dalle mostre temporanee. Un'esperienza unica per conoscere sul campo i linguaggi dell'arte contemporanea e la storia dell'arte del XX e XXI secolo.

Percorso 2 / Pensare come una montagna

La relazione tra l'uomo, le altre specie e l'ambiente saranno i protagonisti della visita alle mostre temporanee del programma *Pensare come una montagna* e alle Collezioni, durante la quale studenti e studentesse esploreranno le opere d'arte contemporanea alla ricerca di alcuni elementi fondamentali per conoscere la realtà che ci circonda. Il percorso promuove la riflessione e il dialogo sui temi della sostenibilità, del consumo delle risorse e della salvaguardia del Pianeta.

Visite con attività

Durata: 2h
Costo: €115
biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 1 / Nuclei - laboratorio cooperativo

Un nucleo può essere il gheriglio di una noce, la parte più interna e centrale di un organismo o di una struttura, l'inizio di qualcosa o di una storia o un gruppo di oggetti o persone. Il laboratorio porterà alla conoscenza dei nuclei delle Collezioni del museo in una modalità cooperativa che farà fare ai partecipanti una scoperta sorprendente: sono essi stessi risorsa e parte del patrimonio del museo, ma perché questo avvenga occorre prendere parte ad un gioco di ricerca e di incontri attraverso lettere, musica, dettagli, sentimenti, materiali e tecniche.

Percorso 2 / I linguaggi del contemporaneo

Un percorso espositivo che racconta la storia delle Collezioni della GAMeC, dal primo Novecento alle ricerche artistiche più recenti, e le mostre temporanee del programma *Pensare come una montagna* da esplorare attraverso una visita guidata accompagnata da un'attività laboratoriale per approfondirne temi e suggestioni, rovesciando i punti di vista convenzionali all'interno del museo e stimolando una lettura inedita delle opere attraverso un laboratorio dialogico e cooperativo.

Percorso 3 / Femminile e plurale. Le artiste nell'arte contemporanea

Perché troviamo così poche artiste nei manuali di storia dell'arte? Come sarebbe stata quest'ultima se alle artiste fosse stato riconosciuto pienamente il loro contributo?
Il percorso accompagnerà studentesse e studenti a interrogarsi e riflettere sulla presenza femminile nell'arte e a sperimentare sguardi trasversali sui concetti di differenza, marginalizzazione, opportunità e scelta, attraverso le pratiche artistiche della contemporaneità, partendo ognuna e ognuno da sé come persona unica e irripetibile.

Percorsi in museo

Durata: 2h
Costo: €190
biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 1 / Visita narrativo-tattile

Un percorso narrativo-tattile alla scoperta figura umana nella storia dell'arte dal secondo dopoguerra ad oggi, dalla scultura tradizionale alla pittura informale materica. Gli studenti e le studentesse, divisi in piccoli gruppi, saranno accompagnati nell'esplorazione tattile da educatori museali e mediatori non vedenti per un approccio all'arte inedito e accessibile a tutti e la sperimentazione di una conoscenza profonda delle opere attraverso molteplici canali percettivi.

Percorsi in museo

Durata: 2h esclusi gli spostamenti
Costo: €150
biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 2 / Dal Rinascimento al Contemporaneo: Viaggiare tra le collezioni di GAMeC e Accademia Carrara

La visita, che si snoda tra le sale dell'Accademia Carrara e della GAMeC, permette di percorrere le tappe fondamentali della storia dell'arte attraverso le opere e il gusto di chi le ha collezionate e donate per la fruizione della collettività. Che si tratti delle opere d'arte amate dal conte Giacomo Carrara o dai coniugi Spajani, ogni dipinto, scultura, medaglia e fotografia diventa una preziosa occasione di conoscenza del contesto storico in cui si muovono gli artisti, delle tecniche e degli stili, di un particolare e mutevole sguardo sul mondo.

Percorso STEAM per le classi

Durata: 10h

L'organizzazione degli incontri sarà definita in base alle necessità della scuola

/ 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. Un percorso volto a promuovere l'integrazione, all'interno del curricolo scolastico, di attività, metodologie e contenuti atti a sviluppare le competenze STEAM.

Per ulteriori informazioni e per la definizione dei costi contattare il Dipartimento Educativo.

Percorso STEAM per docenti

Durata: 10h

Tre incontri da 2 ore a scuola
e due incontri da 2 ore in GAMeC

/ Fare è pensare. Corso di avvicinamento all'approccio STEAM per docenti

Un percorso formativo di avvicinamento all'approccio STEAM che vede nell'arte una risorsa in grado di allenare al pensiero creativo e di dare forma a ricerche educative e a progetti trasversali per una didattica sempre più interdisciplinare e attiva. Il percorso nasce con l'intento di lavorare insieme ai docenti alla formazione di una mentalità aperta agli spazi d'azione propri della facilitazione e alla creazione di un laboratorio di pensiero sulla didattica alla base della quale vi siano la collaborazione e la comunicazione, aspetti fondamentali della visione STEAM dell'insegnamento. Il percorso metterà al centro l'importanza del fare, del making, da qui il titolo, ispirato a Richard Sennett e ad un suo assunto, "Fare è pensare", che apre e definisce l'intuizione-guida de *L'uomo artigiano*.

Per ulteriori informazioni e per la definizione dei costi contattare il Dipartimento Educativo.

GAMeC

BERGAMO

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

ACCESSIBILITÀ

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