

Per la scuola primaria



La GAMeC si pone l'obiettivo di essere un punto di riferimento per l'educazione continua, proponendo percorsi didattici diversificati e stimolanti, pensati per alimentare la curiosità e favorire lo sviluppo creativo dei più giovani.

Perché integrare l'esperienza museale nel percorso della scuola primaria? Perché il museo è un **ambiente di apprendimento attivo**, dove la relazione con il patrimonio culturale si costruisce attraverso l'esperienza diretta, il confronto e l'immaginazione.

Le attività educative non si configurano come semplici visite guidate, ma come **percorsi condivisi di esplorazione**, in cui alunne e alunni assumono un ruolo da protagonisti. Ogni proposta rappresenta un'opportunità per sviluppare competenze trasversali, accompagnare il pensiero critico, coltivare il senso estetico e la consapevolezza civica.

L'incontro tra scuola e museo si trasforma in un **laboratorio di cittadinanza**, dove l'arte diventa uno strumento per leggere il presente e interpretare il mondo. Il museo si configura come luogo formativo permanente, integrando la progettazione scolastica con strumenti e linguaggi propri dell'esperienza estetica.

Lavorare con le opere dal vivo permette di valorizzare la dimensione emotiva e corporea dell'apprendimento, offrendo a bambine e bambini occasioni di crescita autentica.

Il Dipartimento Educativo opera come ponte tra istituzioni, co-progettando attività che si legano agli obiettivi curricolari e promuovono competenze trasversali attraverso una metodologia laboratoriale e inclusiva.

Gli operatori museali, formati in ambito artistico e pedagogico, facilitano l'interazione tra le esigenze scolastiche e le potenzialità del museo, in un processo partecipativo e dinamico che valorizza la pluralità dei linguaggi e dei vissuti.

Per informazioni e prenotazioni:
servizieducativi@gamec.it

Proposte e costi

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



Pedagogia della Speranza

Durata: 2h

Costo in lingua italiana: €55

**(€115 in caso di esaurimento dei fondi
di co-finanziamento)**

**Costo in lingua straniera: €130
biglietti d'ingresso gratuiti**

Percorso 1 / Tessere relazioni, intrecciare storie

Attraverso le opere della mostra *1000 TEARS* di Selma Selman — artista che intreccia vissuto personale, attivismo e riappropriazione della memoria collettiva della comunità Rom —, bambine e bambini esploreranno le diverse sfaccettature del tema della cura, riflettendo sulle relazioni capaci di proteggere e sostenere. Metteremo a confronto le storie personali e di comunità con la grande narrazione storica, creando uno spazio di ascolto e condivisione. Il percorso si concluderà con un'esperienza performativa: attraverso l'uso del corpo e del disegno, ciascun partecipante vivrà un incontro diretto con le opere, trasformando l'arte in uno strumento di relazione e dialogo.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorso 2 / Pianeta museo

Un'esperienza coinvolgente in cui il corpo diventa lo strumento principale per esplorare lo spazio museale e riscoprirlo come luogo di relazione dinamica con gli altri e con l'arte. Mediante la mappatura visiva del percorso attraverso una selezione di opere dal Novecento a oggi, le bambine e i bambini analizzano i propri spostamenti e le diverse modalità di abitare le sale, sperimentano prospettive inusuali e, immedesimandosi nelle opere stesse, osservano lo spazio dal loro punto di vista. Il viaggio compiuto verrà tracciato su una mappa comune, che ridisegni le relazioni tra opere e persone, immaginando nuovi modi di stare insieme e di vivere il museo.

Grazie al contributo della Provincia di Bergamo, tutte le proposte afferenti a Pedagogia della Speranza sono fruibili a costi ridotti fino ad esaurimento fondi.

Percorsi brevi

Durata: 1h

Costo in lingua italiana: €55

Costo in lingua straniera: €70

biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 1 / I linguaggi dell'arte

In GAMeC non ci sono solo dipinti, ma anche sculture, fotografie, installazioni, incisioni e videoarte. Durante la visita i bambini e le bambine esploreranno le diverse tipologie di opere d'arte contemporanea, approfondendo i linguaggi e le differenti tecniche utilizzate dagli artisti. Un'esperienza unica per scoprire il museo, la figura dell'artista e le molteplici forme dell'arte.

Percorso 2 / Pensare come una montagna

La natura, i suoi elementi e 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 bambine e bambini esploreranno le opere d'arte contemporanea alla ricerca di alcuni elementi fondamentali per conoscere la realtà che ci circonda.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorsi con laboratorio

Durata: 2h

Costo in lingua italiana: €115

Costo in lingua straniera: €130

biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 1 / **Materiali contemporanei**

La visita e l'esperienza laboratoriale condurranno alla scoperta di opere d'arte dai materiali inaspettati, da sperimentare ed esplorare in tutte le loro potenzialità espressive per capire da dove nascono le idee degli artisti.

Percorso 2 / **Immaginare mondi, costruirne frammenti**

Un percorso per esplorare la relazione tra l'uomo, le altre specie e l'ambiente attraverso la scoperta delle opere delle mostre temporanee del programma *Pensare come una montagna* e delle Collezioni GAMeC e un'esperienza laboratoriale per immaginare nuovi equilibri e costruire mondi inediti, promuovendo la riflessione e il dialogo sui temi della sostenibilità, del consumo delle risorse e della salvaguardia del Pianeta.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorso in museo

Durata: 2h

Costo: €190

biglietti d'ingresso gratuiti

Visita narrativo-tattile

Un'esperienza narrativo-tattile pensata per avvicinare i bambini e le bambine all'arte moderna e contemporanea attraverso una scoperta sensoriale. In piccoli gruppi, saranno guidati da educatori museali e mediatori non vedenti in un viaggio fatto di ascolto, racconto ed esplorazione tattile. Un'occasione per conoscere le opere d'arte non solo con gli occhi, ma anche con le mani, le orecchie e l'immaginazione, scoprendo che l'arte può essere vissuta in tanti modi diversi.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorso tra GAMeC e Accademia Carrara

Durata: 2h esclusi gli spostamenti

Costo: €150

biglietti d'ingresso gratuiti

A spasso nel tempo tra GAMeC e Accademia Carrara

Due ore di itinerario in un viaggio nel tempo, dal Rinascimento alla contemporaneità, e nello spazio, tra le sale dell'Accademia Carrara e della GAMeC. Sketchbook alla mano, impareremo a leggere opere d'arte di diverse epoche seguendo i codici di linea, luce, forma, colore e materia.

Percorso tra GAMeC e Orto Botanico

Durata: 3h esclusi spostamenti

90 minuti in Orto Botanico e 90 minuti in GAMeC

Costo: €200,00

biglietti d'ingresso gratuiti

S-punti di vista: prospettive differenti per scoprire il selvaggio e ciò che selvaggio non è

L'Orto Botanico e la GAMeC sono scrigni ricchi di spunti e stimoli, ma anche luoghi privilegiati per esplorare i temi del "selvaggio" in contrapposizione ad "antropizzato": lì potremo indagare allargando la nostra prospettiva sia all'interno dei confini del museo e dell'Orto, concentrandoci sulle opere d'arte e sulle piante, sia al loro esterno, portando lo sguardo al di fuori della città, sui paesaggi che la circondano. Strumenti diversi ci aiuteranno a spostare il nostro punto di vista, per accorgerci come cambia la percezione del nostro intorno se alleniamo lo sguardo ad una visione non solo antropocentrica, che consideri anche gli altri mille mondi che popolano il nostro.

Percorsi tra scuola e museo

Durata: 5h

**due incontri da 2 ore in classe
e un incontro da 1 ora in GAMeC**

Costo percorsi in lingua italiana: €290

Costo percorsi in lingua straniera: €390

Percorso 1 / Esploriamo la città

Esploriamo il nostro territorio dentro e fuori, dall'alto e dal basso alla scoperta delle cose sorprendenti che accadono nella città, impariamo a conoscere i suoi edifici, la sua natura e le persone che la vivono. Attraverso visite, giochi e attività bambine e bambini costruiranno la loro città ideale, immaginando ciò che non c'è ma potrebbe esserci. I laboratori partono dalla lettura di un testo per poi dirigersi alla scoperta di temi e soggetti utili a condurre gli alunni e le alunne verso una conoscenza di sé, degli altri e del mondo circostante, incentivando la riflessione, sviluppando il senso critico, le competenze relazionali e l'autonomia delle proprie idee.

Percorso 2 / Ambient-ars-i

Il 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, bambini e bambine saranno accompagnati alla scoperta di chiavi di lettura positive che possano regalare uno sguardo nuovo e critico su ciò che ci circonda. Il percorso offre numerosi spunti di riflessione e dialogo sui temi della sostenibilità, del consumo delle risorse e la salvaguardia del Pianeta, promuovendo la capacità di vivere e agire in un mondo in continuo cambiamento, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030.

Percorso 3 / Arte e identità

Partendo dall'analisi delle opere d'arte moderna e contemporanea associate a un inedito laboratorio sull'identità, bambine e bambini 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.

Percorso 4 / 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 di bambini e bambine 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.

Percorso 5 / C'era una volta e anche di piú

Si parte da una storia per affrontare i temi della multiculturalità e dell'interculturalità. Gli alunni e le alunne contribuiranno alla creazione del racconto e dei personaggi in esso contenuti sia singolarmente che in gruppo. La narrazione si svilupperà in una direzione scelta, attraverso il dialogo all'interno della classe con lo scopo di allacciare delle relazioni nuove tra compagni e compagne, per conoscersi meglio e dialogare insieme. Tutto quanto viene raccontato sarà poi reso graficamente e alla fine si produrrà un'unica scenografia che resterà alla classe come spunto per la creazione di vicende sempre nuove.

Percorso 6 / La tavolozza delle idee

Alla scoperta del colore in tutte le sue forme e significati: monocromo, colori primari, secondari, complementari e contrastanti, bianco e nero. Osservando diverse immagini di opere d'arte moderna e contemporanea, si avvierà una rielaborazione personale e creativa, sperimentando tecniche e pratiche non convenzionali. Un percorso denso di attività ed esperienze che si legano allo sviluppo linguistico e culturale dei bambini e delle bambine attraverso l'educazione all'immagine offrendo stimoli per lavorare sull'espressività e la fantasia.

Percorso 7 / L'albero dell'arte

I diversi elementi del linguaggio figurativo – punto, linea, forma, colore, spazio, luce, composizione – consentiranno di decifrare e comprendere l'opera d'arte avvicinandosi ai beni culturali, in particolare a quelli presenti sul territorio. Partendo dalla scoperta di diverse opere d'arte contemporanea, la classe realizzerà elaborati grafici, espressivi e plastici, sperimentando ed esplorando diversi materiali in tutte le loro potenzialità espressive.

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 curriculum scolastico, di attività, metodologie e contenuti atti a sviluppare le competenze STEAM.

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.

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.