

Per la scuola secondaria di I grado



La GAMeC si afferma come spazio educativo dinamico, capace di proporre percorsi e strumenti che incentivano l'esplorazione del sapere e l'espressione del pensiero creativo.

Perché attivare collaborazioni tra museo e scuola secondaria di I grado? Perché il museo propone esperienze progettate per **stimolare il pensiero critico e divergente**: non si tratta di lezioni frontali o spiegazioni da ascoltare, ma di **situazioni da abitare**, in cui le opere e lo spazio museale diventano stimoli per riflessioni, confronti e rielaborazioni personali.

La GAMeC, in quanto presidio culturale, si propone come interlocutore della scuola nella costruzione di competenze trasversali, cittadinanza attiva e consapevolezza del patrimonio. Le proposte educative non sono semplici contenuti da ricevere, ma **occasioni di confronto attivo e interpretazione condivisa**, in cui studentesse e studenti diventano protagonisti di un processo di costruzione del significato.

Ogni attività si inserisce nel percorso curricolare per offrire letture plurali del presente, interrogando il passato e valorizzando la dimensione collettiva del sapere.

Gli educatori, esperti in arte e mediazione, accompagnano i gruppi in percorsi co-progettati, adattabili al contesto classe, privilegiando approcci inclusivi, dialogici e interdisciplinari.

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 / Sguardi in ascolto

Il percorso nella mostra *1000 TEARS* prende il via da un breve glossario condiviso* per esplorare due temi fondamentali: l'autorappresentazione e l'autodeterminazione.

Le classi analizzeranno il lavoro di Selma Selman – la cui ricerca artistica intreccia vissuto personale, attivismo e memoria collettiva della comunità Rom – scoprendo come l'artista costruisca la propria immagine tra dimensione intima, sociale e politica, in aperta sfida alle etichette imposte dall'esterno. Attraverso l'osservazione delle opere e un confronto diretto su stereotipi e discriminazioni, studentesse e studenti eserciteranno la decostruzione di pregiudizi e categorie rigide, sviluppando uno sguardo critico e consapevole su di sé e sul mondo che li circonda.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorso 2 / Architetture del sapere

per le classi prime

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 ragazze e i ragazzi analizzano le diverse modalità di abitare le sale e di relazionarsi con le opere, sperimentano prospettive inusuali e, immedesimandosi nelle opere stesse, osservano lo spazio dal loro punto di vista per poi tracciare il viaggio compiuto su una mappa comune. L'itinerario si conclude in laboratorio dove la classe scompone e ricomponde architetture e allestimenti, sperimentando diverse possibilità nell'uso dello spazio e delle relazioni tra opere e persone, immaginando nuovi modi di stare insieme e di vivere il museo.

Percorso 3 / Flusso libero

per le classi seconde e terze

Ispirato alle sperimentazioni psicogeografiche del Novecento, *Flusso libero* è un'attività di esplorazione che invita le classi a vivere il museo in modo nuovo, attraversando le sale senza un percorso prestabilito per scoprire come gli spazi influenzino le nostre emozioni e i nostri comportamenti. Facilitati dall'educatore museale, studentesse, studenti e insegnanti formano un unico gruppo chiamato a costruire insieme l'itinerario della visita attraverso tre fasi consecutive: dalle prime sale esplorate seguendo un algoritmo non elettronico, alle successive guidate dai sensi, fino alle ultime attraversate ascoltando le proprie emozioni. Lasciandosi guidare da stimoli inaspettati anziché da una classica guida, la visita si trasforma in una divertente esperienza di ricerca collettiva

* Le spiegazioni dei concetti chiave impiegati nell'attività sono tratte dal Glossario di *EmpowerED: un toolkit per contrastare le discriminazioni nelle scuole secondarie*, edito da Capovolte in collaborazione con ACRA Ong. Curato dalle ricercatrici e attiviste antirazziste Marie Moïse e Ndack Mbaye, questo strumento non offre rigide definizioni, ma analizza le sfaccettature e le radici individuali e collettive dei fenomeni d'odio e di discriminazione. Consigliamo l'utilizzo del toolkit – scaricabile gratuitamente a [questo link](#) – anche dopo l'esperienza al museo, come risorsa preziosa per proseguire il dibattito in classe in una rielaborazione consapevole e approfondita dei temi trattati.

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

Visite guidate

Durata: 1h

Costo in lingua italiana: €55

Costo in lingua straniera: €70

biglietti d'ingresso gratuiti

Percorso 1 / I linguaggi dell'arte

Un percorso ricco di spunti e suggestioni interdisciplinari alla scoperta delle ricerche artistiche più recenti presentate dalle mostre temporanee. Un'esperienza unica per conoscere sul campo i linguaggi dell'arte contemporanea.

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.

Attivabile fino al 24/01/27

Visite con attività

Durata: 2h

Costo in lingua italiana: €115

Costo in lingua straniera: €130

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.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorso 2 / I linguaggi del contemporaneo

Un percorso alla scoperta delle ricerche artistiche più recenti e delle mostre temporanee.

L'esperienza affianca alla visita guidata un laboratorio dialogico e cooperativo per approfondire temi e suggestioni. Un'occasione per rovesciare i punti di vista convenzionali e stimolare una lettura inedita delle opere.

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.

Attivabile fino al 24/01/27

Percorso in museo

Durata: 2h

Costo: €190

biglietti d'ingresso gratuiti

Visita narrativo-tattile

Un percorso narrativo-tattile alla scoperta della 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.

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: 2h e 45 minuti esclusi gli spostamenti
90 minuti in Orto Botanico e 75 minuti in GAMeC

Costo: €150,00
biglietti d'ingresso gratuiti

Allenare lo sguardo, tra selvaggio e antropizzato

Allenare lo sguardo per migliorare le nostre capacità di osservazione: questo è il focus di un laboratorio e di un'esperienza di visita che ci vedranno impegnati nello studio e nella rappresentazione del paesaggio, portandoci ad immergerci negli spazi dell'Orto Botanico e tra le opere della GAMeC per venire a contatto con il selvaggio e confrontarlo con tutto ciò che è antropizzazione, tra un giardino speciale e una mostra d'arte contemporanea.

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 / Ambient-ars-i

Un percorso che 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, 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. 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 2 / 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.

Percorso 3 / 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.

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.