

# 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](mailto: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.

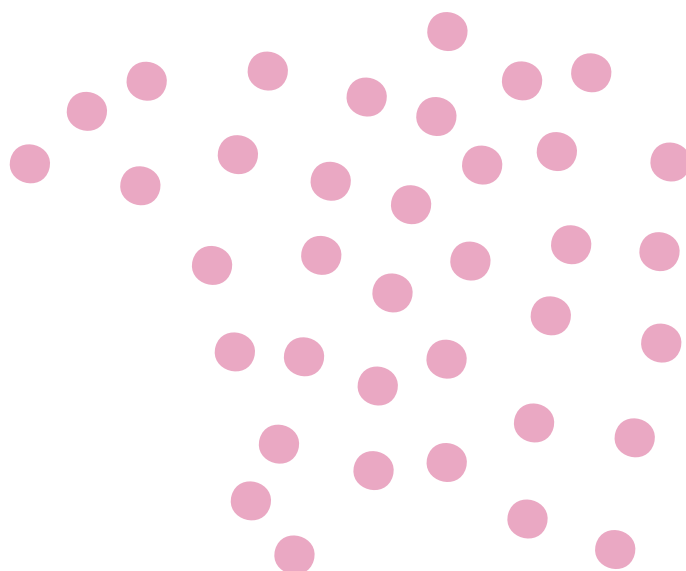
## **Percorso 2 / I linguaggi del contemporaneo**

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

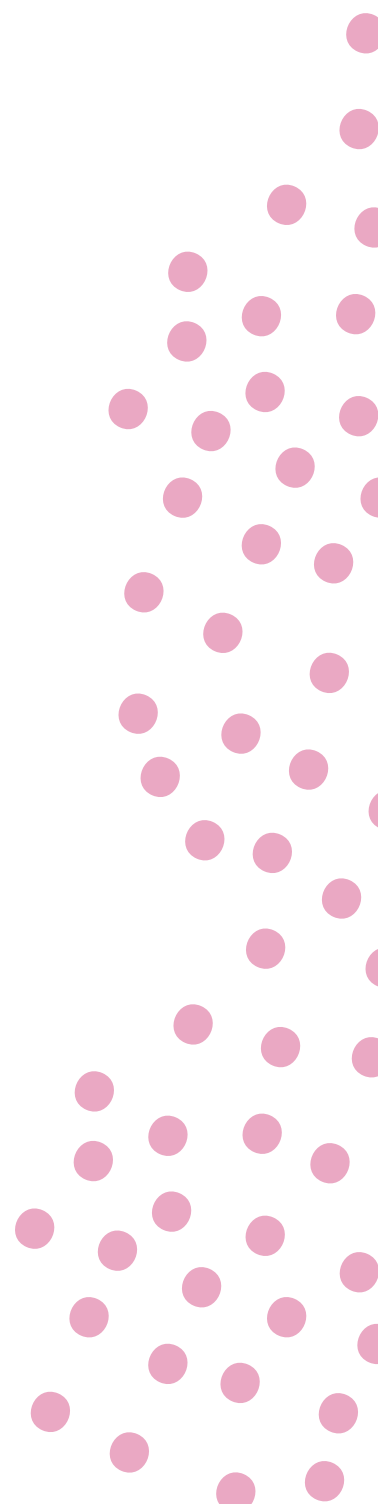
**Durata: 2h**

**Costo: €190**

**biglietti d'ingresso gratuiti**

## **Percorso 1 / Visita narrativo-tattile**

Un percorso narrativo-tattile alla scoperta 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.



---

# 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.



---

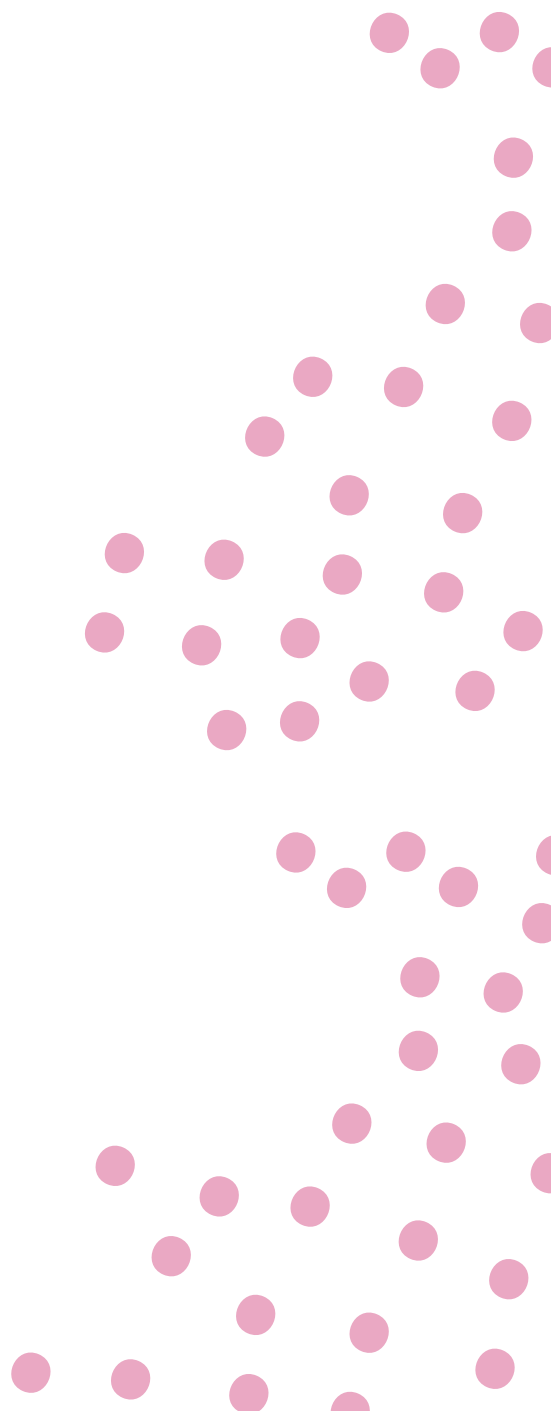
# Percorso PCTO per le classi

**La durata del percorso e l'organizzazione degli incontri sarà definita in base alle necessità della scuola**

Dalla conoscenza delle opere delle Collezioni in mostra e la sperimentazione delle competenze base della mediazione museale alla progettazione e realizzazione di visite rivolte ai pari del proprio Istituto, il percorso di PCTO proposto da GAMeC accompagna gli studenti e le studentesse ad accostarsi all'arte contemporanea, comprendere le dinamiche legate a un'esposizione, acquisire dimestichezza con il lessico storico-artistico e con gli strumenti di mediazione del patrimonio, migliorare le competenze comunicative e relazionali, confrontarsi con gli spazi, i tempi e il personale del museo, interagire con classi di pari, oltre che, eventualmente, mettere a frutto le proprie competenze linguistiche.

Il PCTO prevede laboratori in presenza, di studio individuale e momenti di lavoro in classe. Il calendario degli incontri verrà concordato con il/la docente di riferimento. Le visite in mostra delle classi dell'Istituto dovranno essere svolte entro la conclusione dell'anno scolastico. L'ingresso al museo, per le classi coinvolte, è gratuito.

GAMeC sostiene annualmente percorsi di PCTO gratuiti rivolti alle scuole secondarie di II grado, per richiedere i quali gli istituti possono candidarsi in risposta i bandi periodicamente pubblicati nella sezione Amministrazione trasparente del sito [gamec.it](http://gamec.it). È tuttavia sempre possibile richiedere l'attivazione di percorsi di PCTO contattando il Dipartimento Educativo per la definizione dei costi e del programma.





---

# Percorso STEAM per docenti

**Durata: 10h**

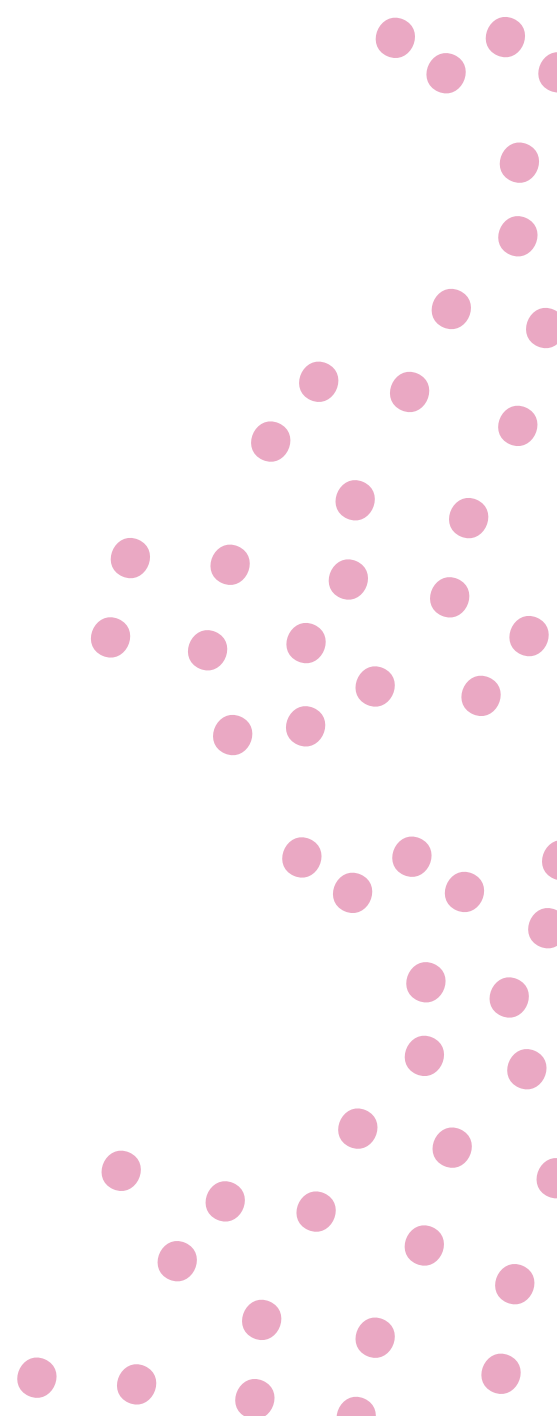
**Tre incontri da 2 ore a scuola  
e due incontri da 2 ore in GAMEC**

**/ 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](mailto: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](http://gamec.it)

## COME RAGGIUNGERCI

### IN AUTOBUS/TRAM

Rete ATB

[atb.bergamo.it](http://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.

