

“Fare è pensare”. Il museo come laboratorio di avvicinamento all’approccio STEAM.
Corsi di formazione per docenti della Scuola Primaria e Secondaria di I e II grado.

Sulla scorta delle esperienze già portate avanti nell’ambito della formazione degli insegnanti, la GAMeC – Galleria d’Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo propone un percorso formativo di avvicinamento all’approccio STEAM, che vede nell’arte una risorsa in grado di allenare al pensiero creativo e capace di dare forma a ricerche educative e a progetti trasversali per una didattica sempre più interdisciplinare e attiva.

Il progetto 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 è articolato in due parti autonome: il primo segmento, sviluppato in collaborazione con la Direzione regionale Musei Lombardia e con il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano, prevede tre incontri online; il secondo è costituito da quattro incontri in presenza negli spazi della GAMeC.

I corsi sono organizzati in collaborazione con la Direzione regionale Musei Lombardia (Ministero della Cultura), e sono sostenuti da Fondazione Dalmine.

La partecipazione, sia al corso online che a quello in presenza, è gratuita.

A tutte le iscritte e tutti gli iscritti che ne hanno diritto verrà rilasciato un certificato di frequenza valido ai fini dell’aggiornamento professionale.

PROGRAMMA DEL CORSO ONLINE

Mercoledì 21 febbraio 2024, ore 16.30-18.00

Il Museo come laboratorio di pensiero e di introduzione all’alfabeto STEAM

A cura del Dipartimento Educativo GAMeC

Il primo appuntamento introdurrà all’approccio STEAM attraverso una possibile messa in prospettiva dal punto di vista filosofico e pedagogico – secondo uno sguardo rivolto alla centralità del *making*, enunciata fin dal titolo del percorso “Fare è pensare” – e alla disponibilità a considerare il cambiamento come uno degli obiettivi dell’educazione, a partire anche dall’immagine del museo d’arte contemporanea come luogo che parla di incontro fra i saperi e di trasformazione.

Mercoledì 28 febbraio 2024, ore 16.30-18.00

Patrimonio alla frontiera. Un approccio STEAM tra giustizia, legalità, confini e territorio.

A cura della Direzione regionale Musei Lombardia

Nel corso dell’incontro saranno analizzate due proposte educative della Direzione regionale Musei

Lombardia che intrecciano rispettivamente il mondo del patrimonio culturale con quello della legalità e con la storia del territorio, entrambe caratterizzate da due elementi chiave dell'approccio STEAM: facilitare l'ingresso in un processo di apprendimento collettivo e costruire competenze per risolvere problemi di molteplice natura.

Mercoledì 6 marzo 16.30-18.00

Il Museo Nazionale Scienza e Tecnologia Leonardo da Vinci come caso di studio per l'educazione museale: metodologie, azione e sinergie per l'innovazione

A cura dello staff Education del Museo

In questo appuntamento verrà presentato il lavoro educativo del Museo attraverso esempi di attività e progetti, che aiutano a comprendere scelte, principi, processi di sviluppo e professionalità coinvolte. Verrà discusso in che modo il Museo integra la propria storia e identità con la conoscenza di come evolve l'ambito dell'educazione museale/informale a livello internazionale per poter garantire continua innovazione e qualità dell'esperienza educativa.

Il numero di partecipanti è limitato e l'iscrizione può avvenire **entro il 19 febbraio 2024** sulla piattaforma S.O.F.I.A. del Miur e attraverso il form disponibile al seguente link:

[Modulo di iscrizione al corso online](#)

PROGRAMMA DEL CORSO IN GAMeC

La GAMeC sarà luogo di esplorazione e attivazione attraverso il confronto con le opere e con gli spazi, l'esercizio al dialogo e la cooperazione fra i membri del gruppo di lavoro, per sperimentare sul campo la geometria dell'approccio STEAM. I partecipanti si avvicineranno al *making* attraverso la sperimentazione di alcune pratiche laboratoriali da sviluppare sia individualmente sia mettendo a punto strategie cooperative. Il lavoro servirà da training che accompagni i docenti a una fase di produzione in autonomia di propri project work che verranno condivisi in un momento conclusivo di confronto corale all'interno del gruppo di lavoro.

Calendario degli appuntamenti

Mercoledì 13 marzo 15:00-17:00

Mercoledì 20 marzo 15:00-17:00

Mercoledì 27 marzo 15:00-17:00

Mercoledì 10 aprile 15:00-17:00

Il numero di partecipanti è limitato e l'iscrizione può avvenire **entro l'8 marzo 2024** sulla piattaforma S.O.F.I.A. del Miur e attraverso il form disponibile al seguente link:

[Modulo di iscrizione al corso in presenza](#)

CONTATTI

servizieducativi@gamec.it

035 270272