



GAMeC
SERVIZI
EDUCATIVI

della selezione e del coordinamento del personale di sorveglianza e dei volontari del museo. Proprio per questo, l'incontro a scuola costituisce un'occasione preziosa per capire quali i primi step e le richieste fatte a chi desidera avvicinare il museo per un'opportunità lavorativa, quali le competenze e le abilità richieste. Allo stesso modo, verranno evidenziate le problematiche legate all'utilizzo degli spazi del museo e alla relazione con il pubblico. La visita in GAMeC sarà utile per misurare sul campo quanto appreso a scuola e per sostenere dei colloqui di lavoro simulati.

YOUNG PHOTOGRAPHERS

Molta dell'attività che gravita intorno a un museo ha a che fare con la fotografia. In primo luogo, abbiamo spesso opere di artisti legate a questo mezzo: quest'anno lo *special guest* è Mario Cresci; in secondo luogo la promozione, i social network, i cataloghi vivono della qualità e della genialità delle immagini. Così, con un occhio di riguardo alla passione che gli studenti stanno sviluppando per questo linguaggio, proponiamo, grazie alla fotografa professionista Francesca Ferrandi, con la quale collaboriamo da tempo, dei moduli diversamente articolati per apprendere le basi di questa attività. I percorsi possono essere richiesti da classi o gruppi autonomi di studenti e modificati sulla base delle esigenze curriculari. Entrambe le soluzioni godranno della certificazione di frequenza.

A. MODULO BASE (15 ore = 785 €): partendo dalla conoscenza della macchina fotografica, si arriverà alla diretta sperimentazione di questo mezzo di comunicazione.

Il percorso permetterà ai ragazzi di allenare lo sguardo e la capacità di cogliere la realtà che li circonda, sviluppando competenze e abilità legate a un livello di percezione e osservazione più attento.

Verrà trattata l'architettura, la macrofotografia e il paesaggio, la street photography, il ritratto, lo still life in uno studio fotografico, e l'uso di Photoshop. È necessario essere dotati di macchina fotografica e chiavetta USB, e autorizzati alle uscite sul territorio (a piedi o con mezzi pubblici).

B. MODULO BIG (30 ore = 1.565 €): rispetto al modulo base, sarà tratta la storia della fotografia con l'educatrice museale della GAMeC Raffaella Ferrari, si affronterà il tema del reportage, quello della lettura critica e tecnica delle immagini, la conoscenza dello studio fotografico e del suo funzionamento.

I temi verranno trattati in modo più approfondito con maggiori possibilità di esercitazioni pratiche relative a ciascuno di essi.

C. MODULO MIX: al modulo A possono essere aggiunti dei "pacchetti" di tre lezioni, per un totale di **9 ore (+ 470 €)**, i alcuni casi con la collaborazione del fotografo in modo da consentire un approfondimento sulle seguenti tematiche:

C1: Fotografia da studio e postproduzione (a cura del fotografo Renato Liguori)

C2: Paesaggio e Macrofotografia

C3: Architettura

C4: Ritratto (una lezione nello studio fotografico di Renato Liguori)

C5: Street photography

PARLEZ-VOUS GAMeC? DO YOU SPEAK GAMeC? ALL THE LANGUAGES OF THE WORLD

L'introduzione dei moduli CLIL nelle scuole secondarie ha posto l'attenzione sulla valorizzazione della capacità degli studenti di misurarsi con linguaggi specifici in aree professionalizzanti e in materie di indirizzo della propria scuola. La GAMeC ha messo a punto due percorsi specifici per affrontare la conoscenza delle opere della Collezione Permanente nelle lingue francese e inglese. Dopo aver partecipato a un incontro preliminare in classe, mirato a fornire le principali coordinate – culturali, ma soprattutto terminologiche – per questa esperienza, la visita in GAMeC consentirà agli studenti di mettersi alla prova nell'ascolto e nella conversazione di fronte alle opere dei più importanti artisti del XX e XXI secolo (Balla, Boccioni, Cattelan, de Chirico, Fontana, Kandinskij, Manzù, Morandi, Xhafa). L'incontro finale in classe, corredato da un questionario di valutazione, consentirà agli studenti di misurare la propria conoscenza e competenza, a seguito del percorso.

È inoltre possibile, proprio per un prezioso attraversamento di confini e contesti, richiedere un percorso interculturale in lingua straniera alla Collezione Permanente e alle mostre temporanee. I nostri mediatori museali, formati in modo approfondito sull'arte contemporanea e sulle collezioni, possono accompagnare gli studenti in un percorso dialogico attraverso le opere nelle seguenti lingue: cinese, giapponese, arabo, farsi, spagnolo, portoghese, romeno, albanese, serbo, bosniaco, svedese, ungherese.

ALFABETIZZAZIONE E SPORTELLI STRANIERI

Ricordiamo a tutti i docenti, ma in particolare a coloro che seguono i processi di apprendimento e integrazione degli studenti provenienti da altri Paesi, che è possibile richiedere, per gruppi di almeno 10 studenti migranti, visite guidate gratuite alla Collezione Permanente e alle mostre temporanee, con ingresso omaggio. I percorsi, tenuti dai nostri mediatori museali, possono essere condotti in italiano come lingua franca o in una delle molte lingue madre che i mediatori – provenienti da diversi Paesi – parlano: cinese, giapponese, arabo, farsi, spagnolo, portoghese, romeno, albanese, serbo, bosniaco, svedese, ungherese. Si tratta di percorsi di avvicinamento all'arte, alla città, momenti di accoglienza di qualità, condotti con passione e competenza.

È possibile richiedere tutti i percorsi di approfondimento che costituiscono il nostro "patrimonio didattico" – ovvero conferenze e moduli per trattare i grandi temi dell'arte e dell'architettura contemporanea – consultabili sul sito gamec.it nella sezione Servizi Educativi all'interno delle nostre Proposte.

ISTRUZIONI PER L'USO: DA SOLI E ACCOMPAGNATI

I percorsi e le attività della GAMeC sono rivolti sia alle scuole che ai singoli studenti. Alcune attività sono pensate, infatti, per poter essere fruite da un ampio numero di ragazzi. Si tratta di occasioni formative che introducono il museo e sono volte a svelare la sua struttura e il funzionamento delle diverse aree. Altri percorsi – che hanno modalità operative basate sul *learning by doing* – sono invece destinati alle singole classi o comunque pensati per piccoli gruppi di studenti che si aggregano sotto la guida di un docente o in autonomia. Alle proposte qui descritte se ne aggiungeranno molte durante l'anno scolastico: presentazioni di libri, visite di approfondimento, conferenze di docenti, storici dell'arte, critici, artisti. Saranno opportunità preziose per una formazione sul campo, a contatto con i protagonisti del dibattito contemporaneo. Siamo consapevoli che è difficile per i docenti e le scuole organizzare in modo corale la partecipazione a questi appuntamenti. Abbiamo quindi pensato a un "libretto" (STUDENT CHECK-IN), personale e non cedibile, gratuito, associato a ciascuno studente, da richiedere presso il museo e da presentare per ricevere timbro e certificazione delle ore frequentate in occasione di ogni specifica attività, unitamente alla documentazione relativa, che indicherà quali competenze, conoscenze e abilità siano maturate nel contesto dell'evento di volta in volta scelto.

Inviando, quindi, docenti e studenti a iscriversi, attraverso il sito gamec.it, alla nostra newsletter per essere costantemente aggiornati sulle nostre attività. Tutti gli incontri che riterremo formativi avranno, nel testo che li accompagna, la dicitura "evento valido al fine della certificazione di ore di formazione". Confidiamo che le scuole attivino un dialogo proficuo con il museo per valorizzare le proposte qui presentate. Siamo disponibili a incontrare dirigenti scolastici e docenti per creare progetti sartoriali che si possano adattare alle richieste dei singoli istituti scolastici e che possano contribuire al curriculum formativo di ragazzi curiosi e interessati al mondo dell'arte, della cultura e di tutti quei settori – marketing, grafica, turismo, economia, restauro, mediazione, social network – che intorno ad esso gravitano.

ALTERNANZA / GAMeC HUB

Che cos'è un "Hub"? È un dispositivo in rete che serve per smistare e convogliare dati, ed è questo che la GAMeC vuole essere, proponendo degli interventi a scuola e sul campo per raccontarsi alle scuole, in prima fila nella ricerca di opportunità di formazione inserite nel progetto di **alternanza**. Le attività del nostro museo sono moltissime e ogni scuola potrà trovare, tra i nostri itinerari di approfondimento, quello più legato ai profili dei propri studenti, o suggerire delle modifiche. Ogni modulo presuppone **un incontro di due ore** presso la vostra scuola – lo si può pensare in Aula Magna – **tenuto da uno dei membri dello staff della GAMeC, e un appuntamento in museo di un'ora e mezza**, destinato a ogni singola classe, strutturato come momento di verifica sul campo di quanto affrontato a scuola. **Il costo è di 110 € per l'intervento a scuola e 55 € per l'attività in museo** che non prevede costi aggiuntivi d'ingresso.

A. YOUNG CURATOR

Ambiti: Arte, Allestimento, Organizzazione

Cosa significa fare il curatore di una mostra? Non certo farsi fotografare alle inaugurazioni, ma rimboccarsi le maniche per gestire una "filiera" organizzativa, rispettando i tempi, dialogando con gli artisti, pensando a come misurarsi con gli spazi, contenendo il budget, pianificando la comunicazione e la pubblicazione dei cataloghi, occupandosi dei problemi di conservazione delle opere della Collezione Permanente e di quelle date e ricevute in prestito. L'incontro a scuola sarà una preziosa opportunità per misurarsi con le competenze richieste da questa professione, attraverso una modalità dialogica, ricca di testimonianze sul campo. La visita in GAMeC verrà condotta proprio alla ricerca di una serie di punti di attenzione esaminati a scuola con gli studenti, per metterli in gioco di fronte a questioni curatoriali.

B. PRESS OFFICE

Ambiti: Scrittura, Comunicazione, Social Network, Organizzazione

"Ufficio Stampa" è una parola che si sente spesso alla televisione o sui social network, per indicare il luogo nevralgico da cui partono le informazioni relative a eventi, congressi, politica. In GAMeC la comunicazione delle attività viene elaborata da un team che si occupa di scrivere i comunicati stampa, le newsletter, organizzare le affissioni in città, gestire l'agenda degli eventi, muoversi sui social network.

L'incontro a scuola consentirà agli studenti di entrare nel vivo del mondo dell'informazione, per capire quali competenze e abilità siano necessarie, quali gli errori più comuni, quali le difficoltà e i trucchi del mestiere. La visita in GAMeC verrà condotta proprio alla ricerca di una serie di punti di attenzione esaminati a scuola con gli studenti, per testare il loro spirito di osservazione e la loro capacità di dare vita a una comunicazione sul museo.

C. EDUCATION

Ambiti: Storia dell'Arte, Comunicazione, Pedagogia, Laboratori espressivi, Arti visive, Sociale

Alla GAMeC vediamo il museo come vettore di *long life learning education*, luogo dove trovare continue occasioni di crescita e approfondimenti, dove

14 > 19
PROPOSTE
E ATTIVITÀ

tornare spesso, ma come costruire una relazione durevole con le persone, dai bambini agli adulti, ai giovani, i "grandi assenti"? Come coinvolgere il linguaggio dei segni e i percorsi tattili? L'incontro a scuola consentirà di capire quali siano le sfide, gli obiettivi e le strategie messi in campo, portando esempi reali e materiali prodotti, dando preziosi suggerimenti sugli errori più comuni – e più nocivi alla percezione del museo – di cui capita spesso di essere vittime, in quanto visitatori. Nell'attività in GAMeC, gli studenti metteranno in atto alcune delle modalità di lavoro indicate, per costruire un dialogo tra le opere e il pubblico.

D. EDITING & GRAPHIC

Ambiti: Scrittura, Grafica, Editing, Fotografia, Marketing, Organizzazione, Social Network

L'attività di un museo è multiforme, corre ad alta velocità. Come fare sì che ne resti traccia? Ponendo grande attenzione a tutti quei materiali che veicolano mostre, conferenze, concorsi, che richiedono una grafica accattivante, capace di catturare l'attenzione. Allo stesso modo, per costruire "sapere" e non lasciare che le mostre diventino eventi effimeri, è importante che un museo pubblici i cataloghi delle esposizioni che realizza. Per questo, dal 2014, la GAMeC è diventata editore, con la collana *GAMeC Books*. L'intervento a scuola vuole affrontare le problematiche e le articolazioni dell'editing e della stampa di materiali promozionali e di pubblicazioni, attraverso l'analisi di casi pratici. La presenza nella nostra sede, invece, consentirà di prendere in esame da vicino la relazione tra eventi e grafica, immergendosi nei volantini e nei cataloghi del museo.

E. ART & MONEY

Ambiti: Organizzazione, Finanza, Economia, Marketing

Un museo è una macchina complessa anche sul fronte della gestione economica. Ogni attività, dal laboratorio di un paio di ore alla grande mostra, va valutata attentamente, prevenendo costi e ricavi per studiarne poi la sostenibilità economica, in un continuo gioco di equilibrio tra ciò che ci piacerebbe fare e ciò che effettivamente si può fare. Quali costi – fissi e variabili – deve sostenere un'istituzione museale? Quali le entrate che consentono di sviluppare le varie attività? Quanto costa una mostra? Quali le principali voci di spesa? Gestire il bilancio di un'istituzione culturale non è un'attività meramente operativa, ma una competenza cruciale che richiede la conoscenza delle attività di tutte le aree del museo, una capacità previsionale sul breve e sul lungo termine e una valutazione realistica dei rischi e degli imprevisti, che in un museo sono all'ordine del giorno! L'incontro a scuola vuole condurre i ragazzi, con una modalità dialogica, alla comprensione dell'articolazione di questo ruolo, mentre l'attività in museo intende accompagnare gli studenti in una simulazione sul campo legata a uno degli aspetti affrontati nel corso dell'intervento.

F. FACE TO FACE

Ambiti: Risorse umane, Selezione del personale, Curriculum, Tutela delle opere, Sicurezza sul lavoro, Accoglienza

Il front desk della GAMeC è ben più che una biglietteria. La persona che lo "abita" ha la responsabilità degli spazi espositivi, della gestione del pubblico,