



COMUNE DI CHIETI
Assessorato alla Cultura



FONDAZIONE
Cassa di Risparmio
della Provincia di Chieti

con il patrocinio e la collaborazione di

IRENE DI RUSCIO

Per una didattica INNOVATIVA dell'arte

Il progetto Giochiamo la città

Percorsi didattici nel patrimonio artistico di Chieti



ideazione e realizzazione
Irene Di Ruscio - Consorzio e servizi
per l'arte e i beni culturali - Chieti



Per qualsiasi informazione sul progetto
e i laboratori didattici attivati:



Irene Di Ruscio

Consulenze e servizi per l'arte e i beni culturali
via N. Nicolini, 7 – 66100 CHIETI
tel/fax 0871.66604, 349.8427924
info@irenediruscio.it, www.irenediruscio.it

© Copyright 2006

èDICOLA editrice CHIETI

Tutti i diritti riservati

E' vietata la riproduzione totale o parziale di: testi, foto, disegni e tavole

ISBN 88-8267-037-6

La scoperta della storia e delle tradizioni della città di Chieti, che divengono strumento di apprendimento e di svago costruttivo per i ragazzi delle scuole elementari, medie e superiori, costituisce l'aspetto più entusiasmante dell'iniziativa "*Giochiamo la città*".

Come Sindaco di Chieti sono profondamente orgoglioso del fatto che il Comune abbia favorito, insieme alla Fondazione Carichieti, la realizzazione di questo progetto di educazione al patrimonio storico-artistico cittadino.

L'approccio diretto con la cultura attraverso osservazione ed attività pratica avviene in modo immediato ed interessante, l'attività ludico-operativa è strumento di conoscenza.

Mi piace pensare i nostri ragazzi che scoprono gli edifici storici cittadini, la Cattedrale di S. Giustino, la Chiesa della Trinità, si siedono all'interno dell'auditorium delle Crocelle e respirano l'aria della storia teatina.

Desidero poi sottolineare come il progetto "*Giochiamo la Città*" allarghi le conoscenze in molte direzioni, dall'iconografia sacra e profana al ruolo delle stagioni, dall'educazione alle emozioni (e dunque ai sentimenti!) fino all'analisi del vestiario.

Gli incontri e i laboratori su personaggi, miti e leggende della Città, poi, stimolano l'immaginario dei ragazzi e allargano infinitamente i confini della fantasia.

Un'ultima nota sull'idea di catalogare opere di carattere storico-artistico: in questo caso il contatto diretto con gli oggetti porta gli alunni a sentire quei reperti come un bagaglio personale, di cui ricorderanno sempre.

Complimenti sinceri dunque a tutti coloro che hanno permesso ad oltre mille giovani studenti di "giocare la città", il futuro di Chieti vive nella mente e nel cuore delle nuove generazioni.

Francesco Ricci *Sindaco*

La Fondazione Cassa di Risparmio della Provincia di Chieti da sempre rivolge la propria attenzione al settore dell'Educazione, Istruzione e Formazione, mostrando particolare interesse verso il mondo della scuola al fine di favorire la crescita formativa degli studenti della nostra provincia.

Nell'ambito delle varie iniziative sostenute dalla Fondazione in questo settore di intervento, che interessano il sistema scolastico pubblico e privato, la formazione post-laurea, l'istruzione agli stranieri, i corsi di perfezionamento e master class per giovani musicisti, non poteva mancare il sostegno al progetto "*Giochiamo la Città*", particolarmente gradito perché rivolto alla conoscenza del patrimonio culturale presente nel nostro territorio.

Proprio per questo la Fondazione, oltre a finanziare l'iniziativa unitamente al Comune di Chieti, ha con piacere messo a disposizione degli studenti la propria collezione dei 58 acquerelli realizzati dal M° Aligi Sassu per illustrare "*I Promessi Sposi*" di Alessandro Manzoni, con la speranza che l'arte e la cultura diventino sempre più un bene condiviso da tutti e in special modo dai giovani.

Arch. Mario Di Nisio
Presidente Fondazione Carichieti

INDICE

- *Introduzione* pag. 4
 - *Educare all'arte e ai musei: una questione di metodo* pag. 5
 - *I laboratori didattici proposti* pag. 8
 - *La partecipazione delle scuole al progetto* pag. 9
 - *Schede descrittive dei laboratori:* pag. 10
- LABORATORI DI ICONOGRAFIA
- *Tanti santi per una città: questioni di iconografia sacra*
 - *Quanti particolari osservare oltre l'aureola?*
 - *Se non son santi, chi sono? Questioni di iconografia profana: dei, eroi e miti nelle collezioni d'arte di Chieti*
- LE ILLUSTRAZIONI DI ALIGI SASSU AI "PROMESSI SPOSI"
DEL MANZONI
- *I Promessi sposi ... di Aligi Sassu*
- LABORATORI SULLA CATALOGAZIONE DELLE OPERE D'ARTE
- *Catalogando in città (versione junior)*
 - *Catalogando in città (versione senior)*
- LABORATORI SU FEDERICO SPOLTRE
- *Quanti modi per rappresentare le stagioni!*
 - *Le emozioni secondo ... Federico Spoltore*
- *Tavole a colori* pag. 35

INTRODUZIONE

Il progetto *Giochiamo la città* costituisce un importante punto di arrivo, in quanto rappresenta la messa a punto di una metodologia didattica innovativa, prima intuita, poi progettata e verificata puntualmente nelle esperienze condotte presso alcuni musei abruzzesi.

A partire dalle prime ricerche sulla didattica dell'arte in Italia, condotte nel 1994 nell'ambito della Scuola di Specializzazione in Storia dell'Arte e delle Arti Minori dell'Università Cattolica di Milano, attraverso le diverse sperimentazioni attuate prima in progetti didattici condotti per enti o scuole sul territorio (tra cui “*I gioielli tradizionali abruzzesi*” - A. S. 1999/2000, “*La ceramica artistica in Abruzzo. Laboratori e itinerari didattici*” - A. S. 2000/2001, “*Apriamo gli occhi sulla nostra città: Sei e Settecento a Chieti*” - A. S. 2001/2002), poi presso il Museo Michetti di Francavilla al Mare (Sezione Didattica del museo, 1997-1999), il Museo d'Arte “Costantino Barbella” di Chieti (Servizi Educativi, 2000-2005), il Museo Civico “Basilio Cascella” di Pescara (attività didattico-educative 2005-2006), sono andata sempre più definendo una modalità educativa di approccio all'arte e ai musei che si fonda sull'uso di strumenti operativi e ludici interattivi, che consentono ai ragazzi di acquisire competenze e conoscenze specifiche della materia storico-artistica in maniera immediata ed efficace.

La scommessa di *Giochiamo la città* è stata quella di tornare a trasferire sul territorio la metodologia didattica messa a punto in ambito museale, facendo del “*museo diffuso*” e non più del singolo museo d'arte l'ambito dell'azione educativa.

Giochiamo la città è stata una proposta molto impegnativa, sia dal punto di vista progettuale che organizzativo, per il numero di enti coinvolti nella collaborazione e per il numero e la diversificazione di sedi delle attività, dalle chiese del centro cittadino alle collezioni d'arte, dagli uffici sedi di attività culturali alle scuole, ciascuna delle quali ha avuto il “proprio” laboratorio.

Dai feedback ricevuti dai docenti e dagli alunni che hanno partecipato, così come dalle considerazioni espresse dai partner e da coloro che ci hanno ospitato, possiamo con certezza dire che il progetto ha pienamente conseguito l'obiettivo di portare i nostri bambini e ragazzi a conoscere il patrimonio artistico cittadino e a *viverlo*, nel rispetto della sua conservazione e secondo modalità di approccio e di lavoro attive e allettanti.

EDUCARE ALL'ARTE E AI MUSEI: UNA QUESTIONE DI METODO

Che oggi non sia più sufficiente offrire alle scuole che si recano nei luoghi d'arte delle nostre città "visite guidate" è opinione diffusa, ma non radicata. Esiste ancora, infatti, un discreto numero di persone e siti culturali che per "attività didattiche" sul patrimonio artistico intendono quella sola modalità di approccio.

Eppure si va diffondendo sempre più negli anni, il concetto che non basti parlare e descrivere monumenti e opere d'arte, ma che occorra intervenire con azioni di tipo educativo più strutturate ed efficaci, quale ad esempio la didattica laboratoriale.

Molti sono i musei che hanno attivato, anche in Abruzzo, laboratori didattici, ma molto spesso si tratta di attività dirette unicamente allo sviluppo di attitudini manuali o espressive, scollegate da un percorso di apprendimento di contenuti specifici relativi alla materia storico-artistica.

Sono laboratori utili quando riescono a trasmettere ai ragazzi conoscenze relative a tecniche artistiche che a scuola non si ha modo né attrezzatura per sperimentare, ma di frequente, purtroppo, si riducono o a ripetere esperienze che già i docenti di educazione artistica brillantemente svolgono nei laboratori scolastici, oppure divengono operazioni di puro intrattenimento fine a se stesso, talora persino fuorvianti poiché tendono a semplificare eccessivamente alcuni aspetti della creazione artistica e della tecnica esecutiva. Quasi sempre poi, per esigenze legate alla loro stessa natura, questi laboratori vengono svolti in ambienti separati dalle sale espositive, annullando il contatto con l'opera d'arte, che dovrebbe essere uno dei principali obiettivi della visita al museo.

L'esperienza di questi dodici anni di ricerca e di lavoro, in particolare degli ultimi nove trascorsi nei citati musei abruzzesi, mi ha consentito di mettere a punto una metodologia didattica che si fonda su tre considerazioni imprescindibili: la necessità di creare un rapporto diretto e stretto tra l'allunno e l'opera, l'allunno e il museo o il luogo in cui l'opera è collocata; l'importanza di trasmettere ai ragazzi contenuti specifici della materia storico-artistica, contenuti che a scuola non hanno modo e tempo di accostare in maniera approfondita; l'esigenza di rendere piacevole la visita al museo e il contatto con l'opera d'arte.

Di qui derivano i tre elementi caratterizzanti il metodo: 1) *vivere* il

museo, lavorare a diretto contatto con le opere e “appropriarsi” degli spazi espositivi come di luoghi di cui godere, in cui sentirsi a proprio agio; 2) *scientificità dei contenuti* proposti, senza alcuna banalizzazione o semplificazione, funzionale solo a facilitare il lavoro di chi conduce le attività didattiche; 3) l’uso del *gioco didattico* come strumento di trasmissione di conoscenze anche complesse della materia, strumento prezioso perché entusiasmante ed efficace.

Sono nati così i laboratori didattici che definirei “*laboratori cognitivi*” o “*di apprendimento*”, che caratterizzano la mia attività e che sono stati anche lo specifico strumento del progetto *Giochiamo la città*.

In questi laboratori, che si svolgono a diretto contatto con le opere d’arte, vengono trasmessi contenuti propri della storia dell’arte e delle discipline ad essa collegate, come l’iconografia ad esempio, ma non tramite una lezione frontale o il dialogo con gli studenti, bensì attraverso un insieme articolato di operazioni di gioco, concatenate l’una all’altra, che consentono ciascuna il raggiungimento di obiettivi che costituiscono i prerequisiti necessari ad affrontare e svolgere l’operazione successiva.

Ciascuna fase richiede ai ragazzi l’osservazione diretta dell’opera, la lettura e decodificazione di alcuni particolari della stessa, l’attivazione di processi logici deduttivi o induttivi, l’uso della memoria visiva e intellettuale, l’uso della fantasia e della creatività.

Anche questi laboratori prevedono una parte creativa, manuale o espressiva che sia, ma costituisce il momento conclusivo di un percorso articolato di conoscenza delle problematiche ad esso connesse, un momento che diviene insieme verifica e rielaborazione in forma personale dei contenuti appresi.

Una particolare attenzione e cura si pone nella realizzazione di materiali didattici di supporto che siano originali e gradevoli, il che richiede un’attenta ricerca iconografica di partenza, l’attenzione agli aspetti di realizzazione, una buona stampa a colori e l’accortezza di dotare ciascun materiale di una custodia plastificata che ne esalta le qualità, preservandolo anche dall’usura dovuta all’uso da parte di più ragazzi.

È chiaro che simili attività richiedono un investimento importante in termini di tempo ed energie per la progettazione: non sono attività improvvisate o realizzate con poco sforzo. È altrettanto chiaro che esse richiedono competenze specialistiche, sia in materia storico-artistica che didattica, poiché è necessario avere molta dimestichezza con i contenuti su cui si lavora per riuscire a tradurli in operazioni di gioco accattivanti, senza per questo

banalizzarli. L'obiettivo, infatti, non è quello di intrattenere i ragazzi e farli divertire, si tratta invece di trasmettere loro conoscenze spesso difficili e complesse, rendendole appetibili e di accesso immediato, quasi spontaneo, così che la loro esperienza al museo o in un luogo d'arte sia *indimenticabile*, sia dal punto di vista emotivo che da quello cognitivo.

Con questo metodo ho impostato il progetto *Giochiamo la città*, attraverso il quale non più il singolo museo, ma una città intera con il suo patrimonio artistico, è stata tradotta in gioco didattico, un gioco costruito su contenuti specifici con fatica e scrupolosa attenzione alla correttezza scientifica.

L'utilizzo e il godimento degli spazi della città destinati alla conservazione del patrimonio artistico cittadino, sono stati l'altra prerogativa del progetto, che ha messo i ragazzi a diretto contatto con luoghi e opere d'arte della nostra città, che occupano gli stessi spazi in cui noi quotidianamente viviamo e ci muoviamo, spesso senza vederli. Questo ha ovviamente comportato anche il coinvolgimento di aspetti legati all'*educazione al rispetto* dei luoghi, della loro conservazione, della loro destinazione d'uso e delle altre persone che li frequentano.

I LABORATORI DIDATTICI PROPOSTI

Nell'ambito del progetto sono stati ideati e attivati otto percorsi di laboratorio, ciascuno destinato ad una fascia di età e studiato in maniera specifica in relazione alle opere d'arte conservate in ciascuna sede.

Si è tenuto conto anche di quella parte del patrimonio artistico cittadino che si conserva in depositi non accessibili al pubblico, in particolare in relazione alla figura del pittore abruzzese Federico Spoltore. Soltanto in questo caso i laboratori sono stati svolti a scuola, facendo uso di riproduzioni d'arte in quadricromia, a grandezza naturale, informando i ragazzi circa la collocazione delle opere originali ed utilizzando le stesse riproduzioni in relazione a contenuti di carattere metodologico e iconografico e non tecnico e artistico.

Nello specchio sottostante riportiamo i titoli, i destinatari, le sedi e la durata dei laboratori attivati, che restano proposte didattiche valide per le scuole che siano interessate in futuro, nella speranza che gli enti finanziatori vogliano promuovere una seconda edizione del progetto. Se questa felice eventualità non avesse a realizzarsi, cercheremo comunque di trovare modalità alternative, che consentano a questa esperienza di continuare a vivere e produrre benefici per le scuole.

Laboratori didattici	destinatari	durata	luogo/sede
<i>Tanti santi per una città: questioni di iconografia sacra</i>	scuola secondaria di 1° grado	2h	Chiesa SS. Annunziata (Auditorium Le Crocelle)
<i>Quanti particolari osservare oltre l'aureola?</i>	scuola primaria, 2° ciclo, classi 4 ^A - e 5 ^A	2h	
<i>Se non son santi, chi sono? Questioni di iconografia profana: dei, eroi e miti nelle collezioni d'arte di Chieti</i>	scuola secondaria di 1° grado	2h	Museo d'Arte C. Barbella*
<i>I promessi sposi di ... Aligi Sassu</i>	scuola secondaria di 1° grado (indicato anche per scuola secondaria di 2° grado, biennio)	2h	Collezione Aligi Sassu
<i>Catalogando... in città! (versione junior)</i>	scuola secondaria di 1° grado, classi 2 ^A e 3 ^A	4h	Agenzia per la promozione culturale + una chiesa (a scelta tra SS. Trinità, Cattedrale S. Giustino, S. M. alla Civitella)
<i>Catalogando... in città! (versione senior)</i>	scuola secondaria di 2° grado	4h 30m	
<i>Quanti modi per rappresentare le stagioni!</i>	scuola primaria	2h	scuola
<i>Le emozioni secondo... Federico Spoltore</i>	scuola secondaria di 1° grado; scuola secondaria di 2° grado - biennio	2h	scuola

* con l'occasione ringrazio la dott.ssa Bianca De Luca, per la concessione straordinaria delle sale del Museo Barbella al fine di svolgere due soli laboratori didattici incentrati su opere delle collezioni del museo

Dalla semplice elencazione dei laboratori e delle relative sedi di attività, già si evince la complessità del progetto, che per ciascuna sede ha comportato una specifica attività di studio, ideazione e progettazione dei percorsi, realizzazione di materiali didattici da utilizzare sul posto, nonché un'imponente attività di organizzazione dei continui trasferimenti da una sede all'altra dei materiali occorrenti allo svolgimento dei laboratori.

LA PARTECIPAZIONE DELLE SCUOLE AL PROGETTO

Tutte le scuole di Chieti e zone viciniori sono state invitate ad aderire al progetto, che ha ricevuto un numero di richieste largamente superiore ai posti disponibili, benché aumentati in relazione proprio a questa richiesta. Le scuole che hanno preso parte alle attività didattiche del progetto sono:

Scuola primaria di Casalcontrada - 5° Circolo didattico
Scuola primaria Istituto Beata Vergine del Carmine
Scuola primaria Madonna del Freddo - 2° circolo didattico
Scuola primaria Sant'Andrea - 5° Circolo didattico
Scuola primaria Via Lanciano - 3° Circolo didattico
Scuola primaria Via Pescara - 3° Circolo didattico

Scuola secondaria di primo grado Antonelli
Scuola secondaria di primo grado De Lollis
Scuola secondaria di primo grado Chiarini
Scuola secondaria di primo grado Istituto Beata Vergine del Carmine
Scuola secondaria di primo grado Mezzanotte
Scuola secondaria di primo grado Modesto della Porta
Scuola secondaria di primo grado Vicentini

Istituto Magistrale Isabella Gonzaga
Liceo della Comunicazione Giovanni XXIII (Istituto BV. Carmine)

Nel corso del progetto sono stati tenuti 51 laboratori didattici, così suddivisi:

laboratorio	n°
Tanti santi per una città: questioni di iconografia sacra	8
Quanti particolari osservare oltre l'aureola?	3
Se non son santi, chi sono?	2
I Promessi sposi ... di Aligi Sassu	8
Catalogando in città (versione junior)	7
Catalogando in città (versione senior)	2
Quanti modi per rappresentare le stagioni!	13
Le emozioni secondo ... Federico Spoltore	8

Le classi partecipanti sono state **52** (un laboratorio è stato svolto per due classi unite insieme perché poco numerose) per un totale di **1133 persone**, di cui **1054 alunni** e **79 docenti**.

La ripartizione delle classi per tipo di scuola è la seguente:

- n. **17** classi di scuola primaria
- n. **33** classi di scuola secondaria di 1° grado
- n. **2** classi di scuola secondaria di 2° grado

SCHEDE DESCRITTIVE DEI LABORATORI

Nelle pagine che seguono, tenterò di dare atto di quelli che sono stati gli aspetti peculiari di ciascun laboratorio, talvolta riproducendo alcuni materiali didattici, talaltra inserendo fotografie delle attività svolte o dei lavori realizzati da bambini e ragazzi, nella coscienza che purtroppo qualsiasi descrizione non potrà mai rendere conto di quanto realmente accada durante lo svolgimento delle attività, né di come esse si articolino praticamente.

Ciascuna scheda riporta dapprima i dati sintetici circa il laboratorio (destinatari, luogo di svolgimento, materiali necessari, durata, temi e obiettivi didattici) e l'indicazione delle scuole che vi hanno preso parte, poi un'esposizione più dettagliata circa i contenuti e le modalità operative specifiche.

LABORATORI DI ICONOGRAFIA

Tanti santi per una città: questioni di iconografia sacra

destinatari: scuola secondaria di 1° grado

luogo di svolgimento: Auditorium Le Crocelle (già Chiesa SS. Annunziata, via dei Crociferi)

durata: 2h

temi e obiettivi didattici: partiamo dall'analisi e interpretazione delle immagini sacre conservate in collezioni artistiche e chiese della città di Chieti; impariamo a riconoscere una figura di santo dall'altra in base all'abbigliamento e agli oggetti che la accompagnano e che sono legati alla sua storia personale (gli "attributi iconografici"); conosciamo i santi più venerati nelle nostre chiese, le opere che li raffigurano e alcune delle loro storie; per ogni città c'è almeno un patrono: allora, esaminiamo le immagini di San Giustino e la sua tradizionale iconografia

occorrente richiesto alle scuole

- nessuno

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti appositamente per il laboratorio
- tavolette di appoggio per scrivere
- materiali d'uso necessari allo svolgimento dei laboratori (carta, penne, matite, etc.)

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola secondaria di primo grado Chiarini
- Scuola secondaria di primo grado De Lollis
- Scuola secondaria di primo grado Istituto Beata Vergine del Carmine
- Scuola secondaria di primo grado Mezzanotte

Quanti particolari osservare oltre l'aureola?

destinatari: scuola primaria, 2° ciclo, classi 4^a e 5^a

luogo di svolgimento: Auditorium Le Crocelle (già Chiesa SS. Annunziata, via dei Crociferi)

durata: 2h

temi e obiettivi didattici: osserviamo alcune immagini sacre conservate in collezioni artistiche e chiese della città di Chieti; impariamo a riconoscere una figura di santo dall'altra in base all'abbigliamento e agli oggetti che la accompagnano e che sono legati alla sua storia personale (gli "attributi iconografici"); per ogni città c'è almeno un patrono: allora, esaminiamo le immagini di San Giustino e la sua tradizionale iconografia; una carrellata di santi: i santi più venerati nelle nostre chiese

occorrente richiesto alle scuole

- nessuno

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti appositamente per il laboratorio
- tavolette di appoggio per scrivere
- materiali d'uso necessari allo svolgimento dei laboratori (carta, penne, matite, etc.)

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola primaria Istituto Beata Vergine del Carmine
- Scuola primaria Via Pescara, 3° circolo didattico

I due laboratori didattici consentono un approccio immediato ad una disciplina storico-artistica di carattere specialistico e di una certa complessità, quale è l'iconografia, in particolare l'iconografia sacra. È rarissimo che a scuola si abbia l'opportunità di affrontare sistematicamente l'argomento, che è invece molto interessante accostare per offrire ai ragazzi strumenti di lettura dell'immagine utili alla comprensione di molta parte del patrimonio artistico italiano.

Nello specifico i due laboratori, diversificati nell'approccio in base alle due fasce di età di riferimento, si propongono di far conoscere agli studenti le caratteristiche iconografiche proprie dei santi più venerati nella nostra città, utilizzando esclusivamente immagini di dipinti, sculture, statue, reliquiari che li ritraggono e che sono esposti nelle nostre chiese, quindi per loro in parte già familiari.

La scelta di svolgere questi due laboratori presso la ex Chiesa della SS. Annunziata, oggi Auditorium Le Crocelle, deriva dalla volontà duplice di far conoscere alle classi un luogo non quotidianamente aperto e frequentato e di mettere a frutto la presenza dell'interessante ciclo di dipinti di Ludovico De Majo raffiguranti episodi della vita di San Camillo de Lellis (1749-50).

Le attività si aprono con un gioco di identificazione dei santi attraverso il riconoscimento dei loro attributi iconografici: grazie a schede recanti indizi sufficienti alla loro individuazione (**fig. 1** - la scheda iconografica riprodotta deriva come struttura da quella da me ideata per i Servizi Educativi del Museo Barbella e in uso già dal 2000), i gruppi di lavoro compongono una sorta di "carrellata" dei santi delle nostre chiese e delle loro più o meno numerose ricorrenze iconografiche (**fig. 2**), utilizzando ben 101 immagini riferibili a 28 diversi santi. Queste immagini, accuratamente realizzate e dotate di una custodia plastificata, recano sul lato frontale il dettaglio del santo stampato a colori (qui è riportato in bianco e nero), sul retro la riproduzione in bianco e nero dell'intera opera dalla quale è tratta la figura del santo e l'indicazione del luogo di collocazione della stessa (**fig. 3**).

L'attività induce i ragazzi all'osservazione attenta dei dettagli, aspetto assai carente



fig. 1

nelle nuove generazioni, e al collegamento tra la presenza di particolari apparentemente accessori (come un ostensorio, un vasetto contenente sangue, un pettine a denti di ferro, etc.) o folcloristici (una fiammella sul capo, ad esempio), e aspetti o episodi della vita, o più spesso della morte, di quel determinato santo.



fig. 2



fig. 3

Raggiunto l'obiettivo di fornire a bambini e ragazzi gli strumenti essenziali per l'identificazione dei personaggi che ricorrono nelle opere d'arte sacra della nostra città, diviene importante creare i riferimenti temporali necessari perché si possa contestualizzare ciascun santo nell'ambito dell'epoca in cui è vissuto.

Il gioco del "domandiere", che segue al precedente, è occasione preziosa da una parte per aggiungere importanti informazioni di carattere storico e iconografico sui protagonisti dell'attività di laboratorio, dall'altra per collocare cronologicamente la vita di ciascuno di essi, comprendendo le relazioni di anteriorità, contemporaneità e posteriorità esistenti tra loro, oltre che la loro posizione assoluta nella storia.

Le risposte dei gruppi al "domandiere" portano a riempire via via gli spazi di un lungo pannello che rappresenta la linea della storia, così da visualizzare il succedersi dei santi nel tempo e la loro minore o maggiore distanza dall'avvento di Cristo, nonché la loro corrispondenza con eventi storici studiati a scuola (fig. 4).

Le considerazioni finali sulla linea della storia una volta completata, introducono un personaggio fondamentale per Chieti, San Giustino, che si provvede a collocare cronologicamente.

Riferite le poche notizie esistenti sul santo e le ipotesi relative alla sua identità, ci si sofferma sulle leggende legate alla sua nomina a vescovo e ai tradizionali festeggiamenti in suo onore, tra i quali figura la corsa dei Barberi. Leggende e vicende sono rappresentate in opere della Chiesa Cattedrale di Chieti, che insieme si esaminano, definendo la consueta iconografia di San Giustino ed esercitandosi nel riconoscimento di alcuni luoghi della città di un tempo, rappresentati nelle opere perché destinati alle celebrazioni in onore del santo (fig. 5).

Un altro santo abruzzese, San Camillo de Lellis, e il ciclo di dipinti a lui dedicati sono oggetto dell'ultimo gioco. La scelta del santo ha più motivi: oltre la citata presenza dei dipinti del De Majo nella chiesa, la sua origine di Bucchianico e la sua particolare venerazione a Chieti, nonché il fatto che l'edificio in cui ci si trova sia nato come fondazione dell'Ordine degli Infermi, l'ordine istituito da San Camillo per l'assistenza dei malati (non a caso l'antico ospedale di Chieti sorgeva lì vicino).

Collocato anche San Camillo sulla linea della storia, si propone ai ragazzi di collegare i dipinti visibili alle pareti della chiesa con gli episodi della vita del santo e mettere ordine tra le tele, giacché il loro ordine espositivo non corrisponde alla successione degli avvenimenti della sua vita. Con l'aiuto di una scheda biografica e di una semplice tabella (fig. 6), i singoli gruppi osservano i dipinti, danno loro un titolo (il che comporta una definizione precisa e sintetica del soggetto raffigurato, dedotto dalla lettura dell'immagine



fig. 4



fig. 5

Indicare la città, l'anno, il titolo del dipinto, il nome dell'artista, il secolo, il luogo.

LA SPURZA DI SAN CAMILLO DE LELLIS PER IMMAGINE
Il ciclo pittorresco di Ludovico de Majo alle Crocette

N.° ordine	Titolo del dipinto	Intorno allo sfondo corrispondente al dipinto
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

Indirizzo e dati personali: Nome e Cognome - Indirizzo e numero per l'telefono - Data di nascita, sesso, città

fig. 6

incrociata con le informazioni disponibili nella biografia) e propongono un loro ordine del ciclo, che si va insieme a verificare al termine del gioco, visualizzando il risultato finale con l'uso di cartelli gialli e rossi con le lettere e i numeri d'ordine corrispondenti ai dipinti (fig. 7).

Una brevissima “caccia al particolare nascosto” nei dipinti del De Majo consente di equilibrare i tempi di esecuzione dei diversi gruppi e di stimolare ulteriormente le capacità di osservazione dei ragazzi.

La chiusura dei laboratori sui santi è stata ogni volta affidata alla consegna a ciascun bambino e ragazzo dell'immagine di un'opera raffigurante il “santo del giorno”, quello ricorrente alla data di svolgimento delle attività. L'immagine, della quale gli alunni sono ormai in grado di riconoscere i particolari significativi ai fini dell'identificazione del personaggio, ricorderà loro l'esperienza fatta.



fig. 7

Se non son santi, chi sono? Questioni di iconografia profana: dei, eroi e miti nelle collezioni d'arte di Chieti

14

destinatari: scuola secondaria di 1° grado

luogo di svolgimento: Museo d'Arte “C. Barbella” (inizialmente previsto a scuola o in altro luogo della città)

durata: 2h

temi e obiettivi didattici: avviciniamoci alla mitologia classica attraverso le immagini: come le immagini narrano la storia riportata dai testi scritti; analisi e osservazione delle iconografie profane presenti a Chieti, in collezioni e palazzi storici; impariamo a riconoscere i personaggi dalle loro caratteristiche iconografiche, cogliendo i rimandi alle vicende leggendarie che abbiamo letto sui libri

occorrente richiesto alle scuole:

- nessuno

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti per il laboratorio
- tavolette di appoggio per scrivere
- cuscini per sedere
- materiali d'uso necessari allo svolgimento dei laboratori (carta, penne, etc.)

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola secondaria di primo grado De Lollis

Come si diceva a proposito dei laboratori di iconografia sacra, è raro che a scuola si abbia modo di approfondire la conoscenza degli aspetti iconografici, per lo scarso numero di ore dedicate alla storia dell'arte a fronte di un programma assai vasto.

Anche questo laboratorio, come i precedenti due, consente un approccio immediato a questa disciplina, complessa e specialistica, ovviamente su un versante diverso, che è quello della rappresentazione di soggetti afferenti al mondo classico, agli dei, eroi e miti dell'antichità, le cui raffigurazioni abbondano nella pittura e nella ceramica abruzzesi di Sei e Settecento. “*Se non son santi*” è un laboratorio interdisciplinare, in cui sono concentrate diverse competenze e riferimenti che vanno dalla storia dell'arte all'iconografia, alla letteratura, alla storia, agli antichi culti, miti e tradizioni.

Sede fortunatissima per questo argomento è il Museo d'Arte “C. Barbella”, per il quale nell'ambito dei Servizi Educativi da me ideati e curati dal 2000 al 2005 avevo attivato un laboratorio specifico. Per concessione della direttrice, *Giochiamo la città* ha potuto svolgere due laboratori nelle sale del museo, invece che in altra sede cittadina.

Partendo dall'analisi dei termini “iconografia” e “profana”, un primo gioco didattico consente ai ragazzi, divisi in gruppi, di familiarizzare con l'iconografia di importanti protagonisti dei miti dell'antichità (Bacco, Apollo, Mercurio, etc.), abbinando filastrocche contenenti indizi di carattere iconografico e immagini di notissime opere d'arte di artisti italiani e stranieri.

Un secondo gioco sposta l'attenzione sulle collezioni d'arte di Chieti. Partendo dall'osservazione diretta delle opere esposte, i ragazzi risolvono indovinelli circa l'identità di numerosi personaggi del mito e della letteratura (da Marsia a Leda a Rinaldo ...), riuscendo, grazie ad una serie di accorgimenti messi in campo nella conduzione del laboratorio, a riconoscere i personaggi raffigurati, a memorizzarne le fisionomie e le caratteristiche iconografiche e, cosa ancor più importante, ad interpretare interi soggetti spesso volte per i ragazzi assolutamente non identificabili.

Una terza parte è dedicata alle storie e leggende legate ai personaggi finalmente identificati. L'obiettivo di questa parte è quello non solo di conoscere le vicende, ma di far collegare agli alunni, anche visivamente, le figure che appartengono alla medesima storia (**fig. 8**). L'incrocio delle informazioni disponibili su indovinelli e filastrocche dei personaggi e la storia priva dei nomi che viene loro consegnata, porta gli studenti a ricostruire contesto ed avvenimenti, preparandosi ad una lettura “animata” da condurre in chiusura per i compagni degli altri gruppi.

Il richiamo al Tasso e la narrazione delle vicende di Rinaldo e Armida conclude i lavori.



LE ILLUSTRAZIONI DI ALIGI SASSU AI “PROMESSI SPOSI” DEL MANZONI

I promessi sposi di ... Aligi Sassu

destinatari: scuola secondaria di 1° grado (adatto anche alla scuola secondaria di 2° grado - biennio)

luogo di svolgimento: Collezione Aligi Sassu - *I promessi sposi*, Sala Esposizione Cassa di Risparmio della Provincia di Chieti, Chieti Scalo

durata: 2h

temi e obiettivi didattici: storia di una collezione privata; cosa significa illustrare un testo: il binomio parola-immagine; approccio al romanzo “*I promessi sposi*” di Alessandro Manzoni attraverso le illustrazioni ad acquerello di Aligi Sassu: lettura di un libro attraverso le immagini che lo hanno illustrato; accendiamo l’immaginazione: *ma se non fosse andato tutto proprio così?*

occorrente richiesto alle scuole

- nessuno

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti per il laboratorio
- tavolette di appoggio per scrivere e disegnare
- cuscini per sedere
- materiali d’uso necessari allo svolgimento dei laboratori (carta, pastelli, penne, matite, gomme, etc.)

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola secondaria di primo grado Antonelli
- Scuola secondaria di primo grado De Lollis
- Scuola secondaria di primo grado Mezzanotte
- Scuola secondaria di primo grado Modesto Della Porta
- Scuola secondaria di primo grado Vicentini

16

Il laboratorio nasce dall’esigenza di “*sdrammatizzare*” l’approccio degli studenti di scuola secondaria con *I promessi sposi* del Manzoni, romanzo tanto straordinario per la nostra letteratura quanto “odiato” dagli alunni, che al solo sentirlo nominare storcono qualcosa in più che la bocca.

La disponibilità della Fondazione Cassa di Risparmio della Provincia di Chieti, alla quale nel 2002 furono donati i 58 acquerelli di Aligi Sassu che illustrano il romanzo manzoniano, ha costituito un prezioso presupposto per progettare e sperimentare questa attività didattica, che, testata, risulta proponibile anche agli istituti superiori, in particolare al biennio.

I ragazzi divisi in sei gruppi di tre o quattro unità, in cui ciascuno ha un proprio incarico specifico (disegnatore, scrittore, lettore, coordinatore), ricevono prima di tutto brevi ed essenziali informazioni relative alle edizioni e all’ambientazione del romanzo, alla collezione di acquerelli, alla figura artistica di Sassu, alla collocazione cronologica rispettivamente di romanzo e illustrazioni, alle implicazioni legate al significato della parola “illustrare” e dunque al rapporto tra il testo e l’immagine.

A questa introduzione fanno subito seguito le attività pratiche. Il primo invito è a trovare per così dire “*il bandolo della matassa*”. Ciascun gruppo dispone di un certo numero di tavole a colori che riproducono gli acquerelli di Sassu e di un corrispondente numero di frasi tratte da una parte del romanzo manzoniano, idealmente suddiviso in 6 grandi blocchi. Si tratta di osservare attentamente i soggetti raffigurati nelle tavole, abbinandoli alle frasi corrispondenti e verificando direttamente sugli originali eventuali dubbi (**figg. 9-10**). Senza che se ne accorgano, si costringono così gli alunni ad una osservazione delle

tavole molto più puntuale di quella possibile in qualsiasi visita guidata e alla lettura di sia pur brevi brani manzoniani.

Il gioco si arricchisce via via di nuovi elementi, con l'aggiunta di citazioni del testo più ampie e di cartoncini di diverso colore con i nomi dei personaggi coinvolti e i titoli di ciascuna scena (**fig. 11**), puntualizzando in questo modo aspetto, fisionomia ed abbigliamento di ciascun personaggio come tratteggiato dalla mano di Aligi Sassu.

Una lettura consecutiva delle citazioni manzoniane affidate a ciascun gruppo con l'aggiunta di una scheda didattica di riepilogo degli avvenimenti della parte di romanzo assegnata, consente ai ragazzi di ricostruire (o ricordare, se a scuola hanno trattato l'argomento) le vicende di quei capitoli, associando alla memoria degli episodi le corrispondenti immagini della collezione.

Passando insieme in rassegna i 58 acquerelli si ha modo di riepilogare le vicende dell'intero romanzo, evidenziando i rapporti di consequenzialità esistenti tra una parte e l'altra dello stesso. Ciascun gruppo è invitato a partecipare attivamente al riepilogo della propria parte e a considerare le conseguenze che le scelte di questo o quel personaggio, gli accadimenti casuali e improvvisi, gli interventi inaspettati di qualcuno, determinano nelle parti successive del racconto.

A questo punto i sei gruppi sono in grado di concentrarsi su un momento chiave del blocco di vicende loro affidate, opportunamente contestualizzato. È il momento di proporre loro una licenza, il cui significato didattico sta nell'*appropriazione* da parte dei ragazzi delle vicende manzoniane, appropriazione che indica *comprensione vera*, *partecipazione*, *condivisione* del romanzo.

La licenza consiste nell'immaginare, inventare, limitatamente al momento chiave indicato, un diverso svolgimento dei fatti rispetto a quanto proposto dal Manzoni, definendone solo a grandi linee le diverse conseguenze. Questa variante, causata dall'inattesa decisione di un personaggio, dal caso



fig. 9



fig. 10



fig. 11

o dalla Provvidenza, da un intervento esterno qualsiasi (l'introduzione di un nuovo personaggio, ad esempio), una volta elaborata attraverso una discussione di gruppo, andrà espressa in poche righe di testo e rappresentata in una sola tavola a disegno (fig. 12), utilizzando una cartellina con frontespizio appositamente predisposta, che costituisce il prodotto finale del laboratorio ("I promessi sposi versione classe ...").

Naturalmente i ragazzi vengono indirizzati al rispetto dei confini dati dall'ambientazione del romanzo, dai fatti così come sono narrati fino al momento chiave, dalla psicologia dei personaggi, aspetti che non si possono stravolgere in questa operazione di rielaborazione creativa, così come sono guidati nel ritrarre le figure secondo le fisionomie proposte da Sassu nei suoi acquerelli.

Nel momento in cui va in stampa questa pubblicazione, i laboratori sono ancora in corso, per cui non sono in grado di proporre, come cercherò di fare in occasione del convegno conclusivo del progetto, una "nuova scrittura" dei Promessi Sposi, ottenuta dalla cucitura dei lavori dei gruppi, opportunamente selezionati. Mi limiterò a riprodurre alcune delle tavole a disegno realizzate dai ragazzi (figg. 13-14, tavv. I.1, I.2), per le quali ringrazio i gruppi di lavoro: n. 4 della classe III G - Scuola secondaria di 1° grado Mezzanotte; n. 5 della classe II F - Scuola secondaria di 1° grado De Lollis; n. 5 della classe III D - Scuola secondaria di 1° grado Mezzanotte; n. 6 della classe III H - Scuola secondaria di 1° grado Modesto della Porta (Vicentini).

18



fig. 12



fig. 13

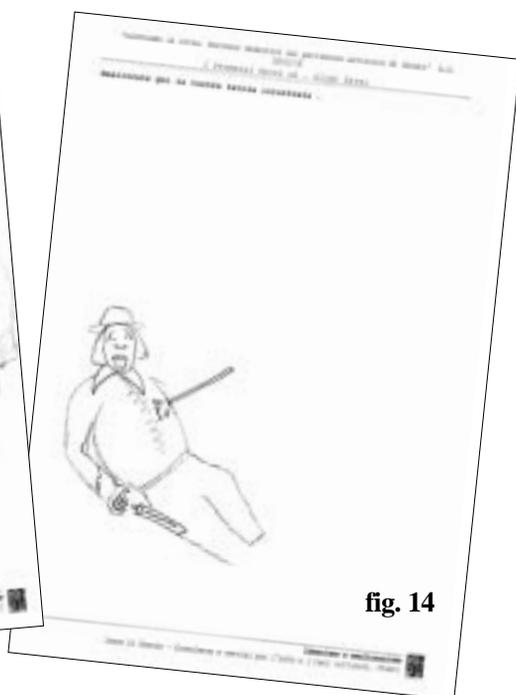


fig. 14

LABORATORI SULLA CATALOGAZIONE DELLE OPERE D'ARTE

Catalogando ... in città! (versione junior)

destinatari: scuola secondaria di 1° grado, classi 2^a e 3^a

luoghi di svolgimento: parte introduttiva di circa 30/45 minuti, presso l'Agenzia per la Promozione Culturale della Regione Abruzzo (via della Liberazione, n. 32, già Casa dello Studente); esercitazione pratica presso una chiesa del centro cittadino (Chiesa della SS. Trinità, Chiesa Cattedrale di S. Giustino, Chiesa di S. Maria della Civitella)

durata: 4h-4h30m

temi e obiettivi didattici: acquisiamo i concetti di bene culturale e opera d'arte attraverso l'esame di un repertorio fotografico di opere e oggetti appartenenti al patrimonio artistico locale; definiamo in breve cosa significa "tutela" e quali sono gli strumenti attraverso i quali si attua, cosa significa "catalogare" e a cosa serve, cosa e come si cataloga. Facciamo una prova? Esercitazione sulla catalogazione in una chiesa della città. Sviluppiamo le nostre capacità di osservazione e descrittiva, impariamo qualcosa sul patrimonio artistico cittadino e apprendiamo un po' di ... gergo tecnico!

occorrente richiesto alle scuole/alunni

- n. 1 metro flessibile o da falegname ogni 4-5 alunni
- n. 1 blocchetto per appunti per alunno
- abbigliamento sportivo e pesante

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti per il laboratorio
- tavolette di appoggio per scrivere
- materiali d'uso necessari allo svolgimento dei laboratori (fotocopie, penne, matite, etc.)
- guanti in lattice
- una macchinetta fotografica digitale
- un pc portatile
- un CD-R da riportare a scuola, sul quale al termine del laboratorio si salvano le schede prodotte

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola secondaria di primo grado Antonelli
- Scuola secondaria di primo grado Chiarini
- Scuola secondaria di primo grado Istituto Beata Vergine del Carmine
- Scuola secondaria di primo grado Mezzanotte

Catalogando ... in città! (versione senior)

destinatari: scuola secondaria di 2° grado

luogo di svolgimento: parte introduttiva di circa 30/45 minuti, presso l'Agenzia per la

Promozione Culturale della Regione Abruzzo (via della Liberazione, n. 32, già Casa dello Studente); esercitazione pratica presso una chiesa della città (Chiesa Cattedrale di S. Giustino, Chiesa di S. Maria della Civitella)

durata: 4h-4h30m

temi e obiettivi didattici: acquisiamo i concetti di bene culturale e opera d'arte attraverso l'esame di un repertorio fotografico di opere e oggetti appartenenti al patrimonio artistico locale; definiamo cosa significa "tutela" e quali sono gli strumenti attraverso i quali si attua, chi e come se ne occupa, cosa significa "catalogare" e a cosa serve, cosa e come si cataloga. Facciamo una prova? Esercitazione sulla catalogazione in una chiesa della città. Attraverso il laboratorio si sviluppano le capacità di osservazione e descrittiva, si stimolano i ragazzi a guardarsi intorno, si offrono loro informazioni basilari e spesso del tutto sconosciute sul mondo dei beni culturali, si trasmette qualche conoscenza storico-artistica sul patrimonio cittadino.

occorrente richiesto alle scuole/alunni

- n. 1 metro flessibile o da falegname ogni 4-5 alunni
- n. 1 blocchetto per appunti per alunno
- abbigliamento sportivo e pesante

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti per il laboratorio
- tavolette di appoggio per scrivere
- materiali d'uso necessari allo svolgimento dei laboratori (fotocopie, penne, matite, etc.)
- guanti in lattice
- una macchinetta fotografica digitale
- un pc portatile
- un CD-R da riportare a scuola, sul quale al termine del laboratorio si salvano le schede prodotte

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola secondaria di secondo grado Istituto Magistrale "I. Gonzaga"
- Scuola secondaria di secondo grado Liceo della Comunicazione

I laboratori didattici *Catalogando in città* costituiscono le attività didattiche più specifiche e specialistiche del progetto. Essi si configurano, infatti, come esercitazioni di carattere pratico, durante le quali progressivamente i ragazzi si accostano al significato e alla metodologia tecnica della catalogazione delle opere d'arte, giungendo per gradi a compilare una scheda che, seppur alleggerita di un certo numero di voci e dotata di suggerimenti che li aiutano nella comprensione della terminologia tecnica e dei contenuti richiesti, è quella usata dagli storici dell'arte per effettuare il rilevamento dei dati sull'opera.

L'idea di fare di questa metodologia uno spunto didattico è nata, alcuni anni fa, dall'esperienza tecnica che ho svolto nel campo specifico della catalogazione dal 1995 ad oggi. Già nell'anno scolastico 1999/2000 avevo condotto analoghe attività per alcune scuole, elaborando un po' alla volta la scheda tecnica che qui pub-

blico e inserendo poi il laboratorio sull'argomento tra le proposte didattiche dei miei Servizi Educativi del Museo Barbella. Le parrocchie e gli istituti religiosi di Chieti, perciò, non erano nuovi a questo tipo di attività ed hanno accolto di buon grado il lavoro delle classi all'interno delle chiese, sapendo che sarebbe stato condotto senza danno per le opere esposte e senza alcun disturbo per i fedeli raccolti in preghiera.

L'introduzione del laboratorio, arricchita per questo progetto di una presentazione in PowerPoint, è stata diversificata in due livelli, uno destinato alle scuole secondarie di primo grado, l'altra a quelle di secondo grado, con le quali il discorso è stato più approfondito ed ha toccato questioni di competenze nell'ambito della tutela e della catalogazione, cenni sull'organizzazione del Ministero per i beni e le attività culturali e dei suoi uffici periferici.

In questa prima parte si provocano i ragazzi, proponendo loro la visione di una serie di riproduzioni fotografiche di oggetti e chiedendo quali di questi meriterebbero la collocazione in un museo. Alcuni degli oggetti sono definibili a pieno titolo opere d'arte, altri (ad esempio, sgabelli di XIX secolo di assai semplice fattura) beni culturali: ma a loro non si dice, per ora. Si conduce una discussione, che inevitabilmente (ed è questo il bello!) assume pieghe diverse a seconda della classe partecipante, in maniera da far emergere le caratteristiche dei beni che via via si esaminano: l'antichità, il pregio legato ai materiali preziosi o alle tecniche esecutive, il valore storico, documentario e culturale, il valore estetico, il valore artistico e così via. Pian piano si cerca di arrivare alla definizione e distinzione tra i due concetti di *opera d'arte e bene culturale*: la linea di confine tra i due sta nella singolare fattura e nell'originalità dell'opera d'arte, che, espressione esclusiva e particolare del suo autore, è il prodotto di un procedimento creativo unico, dovuto alla personalità dell'artista (anche se a noi è sconosciuto). Quanto non è definibile opera d'arte ha comunque un suo valore culturale, documentario, storico, che lo rende degno di essere conservato come testimonianza di un'epoca, di usi e di tradizioni.

Concetti per nulla scontati questi, che è difficile circoscrivere e soprattutto inutile comunicare per definizioni: è invece necessario arrivarvi insieme ai ragazzi, con calma, con i tempi che ciascuna classe richiede, attraverso processi logici induttivi.

Definito l'oggetto della tutela, si introduce la classe al primo strumento attraverso il quale essa si attua: la catalogazione.

Paragonando la scheda di un'opera d'arte alla carta di identità personale, si invitano i ragazzi, divisi in coppie, ad elencare su un apposito modello le voci che si trovano sulla carta di identità di una persona fisica: nome, cognome, data di nascita, etc. L'elenco a volte presenta sorprese assolutamente imprevedibili! Per citarne una, qualcuno ritiene che sulla carta di identità sia indicato il segno zodiacale!

Si discute e definisce insieme l'elenco effettivo.

Sul retro del modello di cui dispongono i ragazzi, è riprodotto in bianco e nero l'oggetto d'arte che sarà loro cura schedare in chiesa. Si chiede loro di riconsiderare una ad una le voci della carta di identità personale, eliminare quelle che non possono avere alcuna corrispondenza in relazione ad un bene culturale (ad esempio la professione) e trasporre i concetti legati alle altre voci, utilizzando una terminologia che possa adattarsi ad un oggetto di interesse storico-artistico.

Ne viene fuori questo schema:

nome e cognome /*nome dell'oggetto, /soggetto*, ma anche /*nome dell'autore*
data di nascita /*data o epoca di esecuzione*
luogo di nascita /*luogo di esecuzione (per i casi, non molti, in cui si conosce)*
cittadinanza /---
residenza /*luogo di collocazione*
stato civile /*condizione giuridica (proprietà)*
professione /---
statura /*dimensioni*
capelli, occhi, segni particolari /*descrizione*
fotografia /*fotografia*
numero carta /*numero della scheda (NCTN)*
luogo e data del rilascio /*luogo e data di compilazione (e nomi dei compilatori)*

22

È chiaro che queste voci non sono sufficienti a definire in tutte le sue caratteristiche un'opera e per questo si va sul campo, a rendersi conto di persona di cosa sia opportuno considerare ed aggiungere a questa prima bozza di scheda. Ai ragazzi si consegna un secondo modello, con la foto dello stesso oggetto ma questa volta a colori, con l'incarico, una volta trasferiti in chiesa, di trovare l'opera lì riprodotta, di osservarla attentamente, cercando di ricavare dall'osservazione diretta il maggior numero possibile di informazioni su di essa e di riportarle sul modello secondo lo schema precedentemente concordato.

Sul posto i ragazzi vengono guidati nel rilevamento delle misure dell'oggetto (**fig. 15**) e dotati di macchinetta fotografica digitale per effettuare una loro ripresa fotografica del pezzo. Man mano che i lavori procedono, li si dota anche di succinti materiali bibliografici, sui quali reperire ulteriori notizie circa l'autore, la data di esecuzione, la committenza e così via.



fig. 16



Si passa poi all'inserimento al computer di tutti questi dati (fig. 16), chiedendo ai ragazzi di fare lo sforzo di organizzare le informazioni secondo un ordine ragionato, quello che ritengono più opportuno: una coppia per volta provvede a quanto di propria competenza e il modello viene dotato della fotografia da loro scattata (fig. 17). Al termine del laboratorio stesso, tutti questi file verranno consegnati in un CD-R, così che a scuola i

ragazzi possano stampare la propria scheda ed eventualmente proseguire il lavoro con i docenti.

Successivamente si distribuisce la scheda vera e propria, quella che si usa nella catalogazione scientifica delle opere d'arte, alleggerita, come si diceva, di alcune voci, ma senza per nulla eliminare il lessico tecnico, anzi dotando la scheda di una colonna di suggerimenti, che traducono le definizioni tecniche in domande molto semplici e dirette, così da agevolarne la comprensione da parte dei ragazzi.

In uso dai primi laboratori didattici che ho svolto su questo argomento, finalmente qui pubblico questa scheda (fig. 18).

"Giustino la città, Museo di storia nel provincia artistico di Gatti" - An. 2007/8
Laboratorio didattico "Analizzare il città"

Oggetto	Alpino			
Autore	Andrea Scarpazi		Data	4 - 05 - 06
Soggetto	"Ascensione della Madonna con S. Giustino"		Nome cognome	Francesco P.
Dimensioni	larghezza 170 cm - altezza 140 cm			Anna T.
Materiale e Tecnica	gesso su tela			
Data di esecuzione	1778			
Collocazione	Nave sinistra			
Descrizione	S. Giustino guida la Madonna che viene fatta salire al cielo dagli angeli			
Inscrizione	ANDREAS SCARPAZZI P. AD 1778			

Edizione e pubblicazione
 New Di Studio - CREMONA - 030222 per l'arte e i beni culturali, 2007

fig. 17

fig. 18

"Storiamo la città: Percorsi didattici nel patrimonio artistico di Osmi" - A.2. 2014/15
Laboratorio didattico "Grafismo - in città"

SCHEMA DI CATALOGO
MODELLO OA (opera d'arte)

<i>Fuori da compilare</i>	<i>suggerimenti</i>	<i>Compila qui sotto!</i>
TIPO DI SCHEDE		OA
LOCALIZZAZIONE GEOGRAFICO-AMMINISTRATIVA	dove si trova il bene?	
Provincia		
Comune		
COLLOCAZIONE SPECIFICA	dove è collocato precisamente?	
Tipologia	in che tipo di edificio?	
Denominazione	come si chiama?	
Specifiche	all'interno dell'edificio, dove è collocato il bene?	
PROVENIENZA	dove si trovava prima?	
Provincia		
Comune		
Tipologia	in che tipo di edificio era collocato?	
Denominazione	come si chiama?	
OGGETTO	che cosa è?	
SOGGETTO	che cosa rappresenta?	
CRONOLOGIA	quando è stato realizzato?	
Secolo		
Frazione di secolo	inizio? fine? prima o seconda metà?	
Motivazione cronologia	da cosa l'hai dedotta? analisi stilistica? bibliografica? documentazione? contesto?	
DEFINIZIONE CULTURALE	chi l'ha fatto? (da compilare SE si conosce il nome dell'autore)	
Autore	nome e cognome	
Dati anagrafici		
Motivazione dell'attribuzione	da cosa l'hai dedotta? analisi stilistica? bibliografica? documentazione? contesto?	
AMBITO CULTURALE	chi l'ha fatto? (da compilare SE NON si conosce il nome dell'autore)	
Denominazione	definizione geografica dell'area di appartenenza dell'autore: es. luogo, città	
Motivazione dell'attribuzione	da cosa l'hai dedotta? analisi stilistica? bibliografica? documentazione? contesto?	
COMMITENZA	chi lo ha fatto eseguire?	
MATERIALE	di quale materiale è fatto?	



LABORATORI SU FEDERICO SPOLTORE

Quanti modi per rappresentare le stagioni!

destinatari: scuola primaria (ideale dalla 2^a classe in poi)

luogo di svolgimento: scuola

durata: 2h

temi e obiettivi didattici: il sole, la nebbia, il vento, le sensazioni di freddo e caldo, tutto si può rappresentare attraverso luci e colori, ma non necessariamente attraverso una pittura figurativa; osserviamo vari modi di dipingere le stagioni attraverso opere di diversi pittori; proviamo a dipingere “una giornata come oggi” alla maniera di un pittore abruzzese, Federico Spoltore

occorrente richiesto alle scuole

- una lavagna (tradizionale o cancellabile) nell’aula predisposta
- un’aula sgombra dai banchi e dotata di finestre ad altezza di bambino

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti per il laboratorio
- riproduzioni a grandezza naturale (cm. 70 x 85) delle *Stagioni* di Federico Spoltore
- cavalletti per l’allestimento delle riproduzioni
- tavolette di appoggio per scrivere e disegnare
- cuscini per sedere
- materiali d’uso necessari allo svolgimento dei laboratori (carta, gessetti colorati, pastelli a olio etc.)

26

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola primaria di Casalcontrada, 5° circolo didattico
- Scuola primaria Istituto Beata Vergine del Carmine
- Scuola primaria Madonna del Freddo, 2° circolo didattico
- Scuola primaria S. Andrea, 5° circolo didattico
- Scuola primaria Via Lanciano, 3° circolo didattico
- Scuola primaria Via Pescara, 3° circolo didattico

Ci sono diversi modi per rappresentare le stagioni. Ai bambini della scuola primaria, anche ai più piccoli, si è proposto un percorso didattico sulla rappresentazione delle stagioni in pittura dal XV secolo al XIX, sino a giungere al pittore abruzzese Federico Spoltore (sec. XX).

La collocazione in deposito dei dipinti raffiguranti le *Stagioni* di Spoltore, di proprietà della Cassa di Risparmio della Provincia di Chieti (che ringrazio per la concessione delle diapositive al fine di produrre i materiali didattici utilizzati nel laboratorio), ha imposto di condurre le attività presso le sedi scolastiche e di fare uso di riproduzioni, in quadricromia e a grandezza naturale.

In successione e attraverso operazioni di gioco, il laboratorio propone ai bambini immagini delle quattro stagioni così come le hanno rappresentate alcuni noti artisti, chiedendo loro di riconoscerle e di collocarle, secondo precise indicazioni, sotto i corrispondenti cartellini con i nomi delle stagioni.

Si parte col fiammingo Pieter Bruegel il Vecchio (*Stagioni*, 1565). Una volta che i bambini hanno identificato le stagioni rappresentate, collocando le immagini al posto giusto (**tav. I.3**), si discutono insieme i criteri utilizzati per riconoscere le stagioni di Bruegel, elencandoli con loro: le condizioni meteorologiche (ad esempio la neve dipinta nell'inverno), l'apparenza del cielo più o meno nuvoloso, l'abbigliamento delle persone, le caratteristiche della vegetazione, ecc. Si sottolinea però che l'elemento qualificante della rappresentazione delle stagioni per il pittore fiammingo, cioè quello su cui lui ha maggiormente puntato l'attenzione, è il riferimento alle attività umane tipiche di quel periodo: in inverno, l'uccisione del maiale, il rientro dalla caccia e gli svaghi invernali; a primavera, la fienagione e il primo raccolto di frutti; in estate, la mietitura accompagnata dalla tipica iconografia della spossatezza estiva; in autunno, il taglio e la raccolta della legna e i preparativi per le provviste invernali.

Insieme a loro si esaminano tutti questi particolari, spiegandoli di volta in volta e introducendo in questo modo il gioco sulla rappresentazione dei mesi (**tav. I.4**), che costituisce una ulteriore puntualizzazione sulle modalità rappresentative di stagioni e mesi in uso tra medioevo e rinascimento. Le immagini usate sono tratte da affreschi, miniature e ceramiche e selezionate tra i più celebri cicli dei mesi di XV-XVI secolo: dai fratelli Limbourg delle *Très riches heures du Duc de Berry* al Breviario Grimani della Biblioteca Marciana di Venezia, dal Maestro Venceslao del Castello del Buonconsiglio di Trento fino a un piatto di Luca della Robbia.

Tornando alle stagioni si ripropone lo stesso sistema di gioco e di riflessione, ma con altri artisti (**fig. 19**): prima Giuseppe Arcimboldi (detto l'Arcimboldo), che personifica le stagioni, facendone ritratti in cui le parti anatomiche sono costituite da frutta, ortaggi, verdura tipici di quel periodo dell'anno; poi Monet, che con le sue vedute di Vétheuil, ben rappresenta gli studi portati avanti dagli impressionisti sulla rappresentazione di luci, atmosfere e colori nelle diverse stagioni, ore del giorno, condizioni atmosferiche.

Giunti a Monet, se nes-



suno dei bambini l'ha anticipato, tutti certamente iniziano a notare l'uso del colore e delle luci tra gli elementi caratterizzanti la rappresentazione delle stagioni, sottolineando come questi elementi fossero già presenti anche in Bruegel e nell'Arcimboldo, anche se questi pittori avevano scelto di concentrarsi di più su altri elementi (le attività stagionali o i prodotti della terra di quel determinato periodo).

Il che introduce una prima serie di stagioni di Federico Spoltore, che viene accolta senza difficoltà alcuna rispetto alla sua *aniconicità* (diversamente dalle precedenti, infatti, sono opere astratte), ma con qualche discussione all'interno dei gruppi sull'identificazione delle stagioni, sui *colori* corrispondenti a ciascuna stagione (**fig. 20**). Dialogando con i bambini, si definiscono le differenze esistenti tra questa serie di stagioni e quelle viste in precedenza, puntualizzando *cosa non c'è* nelle opere di Spoltore: non ci sono persone né oggetti, non ci sono case, non ci sono alberi, né cielo, né sole ... non ci sono forme. Ci sono, invece, macchie di colore ... e sono i colori l'unica cosa che queste opere hanno in comune con le altre: in ogni stagione tornano gli stessi colori.

Si arriva dunque a stabilire che ci sono colori tipici di ciascuna stagione e, facendo selezionare agli alunni tra diverse mazzette di colore quella più appropriata per ciascuna di esse, si definisce la tavolozza cromatica adatta a inverno, primavera, estate, autunno (**fig. 21, tav. I.5**), soffermandosi sulle sensazioni che ciascun colore ci dà e arrivando alla definizione di colori caldi e colori freddi.

Per verificare la comprensione di questi aspetti di percezione del colore si propone un altro gioco. Un volontario viene alla finestra, dove sono sistemate tante veline colorate, portando il paesaggio di



fig. 20



fig. 21

Monet che raffigura Vétheuil in inverno, un paesaggio che, a parte la presenza della neve che lo colora di bianco, non ha elementi distintivi propri della stagione (non ci sono nemmeno alberi, che possano, per via dell'assenza di foglie, tradire le condizioni climatiche). Si chiede al bambino di *far venire l'autunno a Vétheuil con un solo gesto*, ossia ponendo l'immagine sotto un filtro colorato a scelta tra quelli disponibili. Non tutti riescono al primo colpo, ma molti bambini pongono la carta direttamente sotto la velina marrone, ottenendo il risultato richiesto (fig. 22).

Si torna di nuovo a Spoltore, questa volta presentando le riproduzioni a grandezza naturale di un'altra serie di stagioni e chiedendo ai bambini di metterle in ordine a partire dall'inverno, da sinistra a destra (tav. II.1).

Nell'introdurre queste opere, si ha cura di informare i bambini circa la loro collocazione e proprietà e di sottolineare la loro appartenenza al patrimonio artistico della città, benché collocate in depositi dai quali escono solo in occasione delle mostre.

Si confrontano le due serie di stagioni di Spoltore (*cosa hanno in comune? cosa di diverso?*) e si cerca di ragionare su come sia possibile che le due serie siano diverse, pur essendo le stagioni sempre le stesse quattro ed essendo l'autore sempre la medesima persona. Pian piano si arriva a comprendere che ciò che cambia sono gli stati d'animo e, conseguentemente, le sensazioni che le stagioni trasmettono all'autore, introducendo così, indirettamente, la teoria artistica del centroemotivismo elaborata da Spoltore, secondo la quale ciò che va messo al centro della rappresentazione artistica è *l'emozione*, il sentimento, la percezione, le impressioni che qualcosa crea in noi, non la descrizione di quel qualcosa.

Spoltore allora cosa fa? Esprime il senso di freddo, di caldo, la rinascita della primavera e via dicendo, usando solo macchie di colore e linee non riconducibili ad oggetti, concentrandosi su se stesso e sulla sensazione che le stagioni gli danno, sensazione che nel corso del tempo cambia. Per questo le due serie sono diverse: realizzate a distanza di tempo, esprimono stati d'animo ed emozioni differenti, pur se generati dalla medesima situazione/stagione.

L'ultima parte del laboratorio, prevede la rielaborazione in forma creativa di questo complesso percorso didattico e propone ai bambini di rappresentare "alla maniera di Spoltore" la giornata in cui si svolge il laboratorio.

Si parte dalla selezione dei colori propri della stagione in corso (tav. II.2); poi, osservate alla finestra le condizioni climatiche e di luce, i colori del cielo e dell'atmosfera, si passa a verificare se i colori scelti siano sufficienti a rendere quel-



la giornata oppure vadano integrati con qualche altra tonalità. Diversi bambini osservano come manchino nelle scatole di gessetti o di pastelli a olio alcune tinte: si spiega loro come si possano ottenere mescolando i colori tra loro e come, modificando l'impugnatura dei pastelli (usati di taglio o di piatto) e la loro pressione sul foglio, si possa regolare l'intensità e il tratto.

Puntualizzando come la nostra rappresentazione debba essere astratta, fatta solo di macchie di colore, senza forme, oggetti, persone, ci si mette al lavoro (**fig. 23, tav. II.3**).

Nelle tavole a colori è una selezione di lavori corrispondenti ad alcune giornate invernali (**tav. II.4, tav. III.1**), di inizio primavera (**tav. III.2**) e di piena primavera (**tav. III.3, 4, 5**), per i quali ringrazio gli autori: Giulia C. (Scuola Primaria Beata Vergine del Carmine, classe III), Sara L. C. (Scuola Primaria via Pescara, classe IV A), Alessandra B. (Scuola Primaria Casalincontrada, classe V A), Alessandra A. e Caterina D. (Scuola Primaria Beata Vergine del Carmine, classe II), Francesca M. (Scuola Primaria S. Andrea, classe II A).



fig. 23

30

Le emozioni secondo ... Federico Spoltore

destinatari: scuola secondaria di 1° grado; scuola secondaria di 2° grado - biennio

luogo di svolgimento: scuola

durata: 2h

temi e obiettivi didattici: proponiamo l'approccio ad un pittore abruzzese del Novecento attraverso un gioco di gruppo; tramite le opere di Spoltore analizziamo la sua teoria del "centroemotivismo"; vediamo come Spoltore propone di arrivare ad un dipinto astratto "centroemotivista"; proviamo anche noi a rappresentare le nostre più segrete emozioni alla maniera di Spoltore

occorrente richiesto alle scuole

- una lavagna (tradizionale o cancellabile) nell'aula predisposta
- un'aula sgombra dai banchi, il più possibile ampia

materiali messi a disposizione delle scuole durante il laboratorio

- materiali didattici progettati e predisposti per il laboratorio

- riproduzioni a grandezza naturale (cm. 50x70) delle *Stagioni* di Federico Spoltore
- cavalletti per l'allestimento delle riproduzioni
- tavolette di appoggio per scrivere e disegnare
- cuscini per sedere
- materiali d'uso necessari allo svolgimento dei laboratori (carta, pastelli a cera, fotocopie, etc.)

scuole che hanno partecipato al laboratorio

- Scuola secondaria di primo grado Chiarini
- Scuola secondaria di primo grado De Lollis

Cosa succede quando le emozioni sono al centro del quadro? È la domanda cruciale del laboratorio incentrato su Federico Spoltore e destinato alle scuole secondarie.

Per presentare il pittore e stimolare i ragazzi alla sua conoscenza, si inizia con un gioco a squadre, finalizzato a collocare storicamente la figura e l'attività dell'artista. I dati biografici raccontati a parole, lasciano il tempo che trovano, mentre un gioco di memorizzazione veloce di una scheda biografica (**fig. 24**), seguito da una sfida tra squadre su chi ne sa di più, purché opportunamente articolata in modalità di svolgimento e regole, è molto più efficace (**fig. 25**).

Conquistata l'attenzione dei ragazzi sull'autore abruzzese, totalmente sconosciuto alla quasi totalità di loro prima di questa



occasione, si può procedere ad avvicinare la pittura e le teorie artistiche, partendo dall'analisi di *Estro* e della serie *Linciaggio*, opere conservate nei depositi del "Museo d'Arte C. Barbella".

Finché il laboratorio è stato attivo presso il museo, dove l'ho introdotto e sperimentato a partire dal

2001/2002, si è fatto ovviamente uso degli originali, appositamente tirati fuori dai depositi ed inseriti nell’allestimento, effettuando una rotazione periodica delle opere della sala. In questa occasione, ci siamo dovuti accontentare di svolgere i laboratori a scuola e di utilizzare riproduzioni, sia pure di ottima qualità e a grandezza naturale.

Osservando *Estro* e discutendone con i ragazzi, si definisce il soggetto dell’opera: in primo piano è una mano che modella creta, in secondo piano un viso poco visibile, caratterizzato dagli occhi socchiusi e dalla bocca semiaperta, colto nell’espressione tipica di chi è fortemente concentrato ed ispirato. Il dipinto, infatti, rappresenta il momento della creazione di un’opera d’arte, nello specifico di una scultura.

Si sottolinea la diversità di questo modo di rappresentare uno scultore in attività rispetto a quello usato nell’Ottocento: allora un pittore avrebbe rappresentato lo scultore al lavoro al centro del proprio studio o laboratorio, soffermandosi a descriverne l’arredamento e i dettagli. Spoltore, invece, si concentra sulle emozioni legate al momento della creazione dell’opera, richiamando la nostra attenzione sul movimento della mano che nel modellare sprigiona l’energia, la potenza creativa dell’artista, la quale trasforma un blocco informe di terra in un’opera d’arte.

Si passa poi alla serie *Linciaggio*, riprodotta a grandezza naturale. Anche in questo caso, partendo da *Linciaggio - 1* si definiscono il soggetto dell’opera, le modalità di rappresentazione, i colori usati e le emozioni espresse. Il pittore, impressionato da un evento drammatico, un linciaggio appunto, lo rappresenta in prima battuta in maniera “figurativa”: si vede un groviglio di teste, si distinguono armi improprie (bastoni, forconi, ...), le figure convergono verso il centro con un movimento centripeto che le trascina verso l’uomo linciato. Ma sono soprattutto i colori scelti, il grigio, il nero, il viola, il blu scuro, il rosso, a rendere le sensazioni che i ragazzi stessi definiscono come di violenza, dolore, morte, paura, confusione, rabbia, ... **(fig. 26).**

In *Linciaggio - 2* Spoltore passa ad una



rappresentazione più sommaria dello stesso fatto, un po' a volo d'uccello, privando corpi e oggetti di definizione, rendendo la sensazione di trambusto e movimento vorticoso di quella scena con linee più rarefatte e richiamando la nostra attenzione sulla mano aperta al centro, elemento simbolico in cui si condensa il senso di quella rappresentazione. Le tinte sono le medesime, le stesse che tornano anche in *Linciaggio - 3*, dove Spoltore tralascia ogni riferimento alla realtà del fatto ed esprime le sue emozioni soltanto con segni e macchie di colore, che ricordano ormai solo da lontano la prima composizione, ma che con la stessa identica forza rendono le sensazioni, le emozioni ad essa collegate.

È un modo diverso per raccontare un fatto che lo ha colpito: è il frutto della sua teoria, quella del centroemotivismo. Federico Spoltore era infatti convinto che un pittore dovesse mettere sulla tela non più quello che vedeva, ma le proprie impressioni personali, le sensazioni che il suo corpo avvertiva e i sentimenti che il suo animo provava, esprimendoli soltanto con l'uso del colore, senza necessariamente riprodurre gli oggetti o le situazioni che avevano generato in lui quello stato d'animo.

L'esame di altre opere (*Pregiera, Il senso del Miracolo*) integra la riflessione su come si possa rendere solo con colori i sentimenti.

A questo punto si propone agli studenti di pensare ciascuno un avvenimento della propria vita che lo ha segnato in maniera particolare, determinando in lui/lei sentimenti forti, non necessariamente negativi (delusione, dispiacere, tristezza, etc.), ma anche positivi (gioia, soddisfazione, amore, etc.).

Si consegnano loro tre fogli bianchi e pastelli a cera, chiedendo di scegliere molto attentamente i colori, in un numero compreso tra uno e cinque e facendo attenzione che siano tinte corrispondenti alle sensazioni che vorranno esprimere con i loro lavori. Scelto il momento culminante del fatto, i ragazzi dovranno rappresentarlo alla maniera di Spoltore, rendendolo sul primo foglio in maniera figurativa (**fig. 27**), sul secondo astraendo un po' la



fig. 27

composizione e mettendo in evidenza un simbolo che esprima i sentimenti collegati a quel fatto, sul terzo abbandonando ogni forma e utilizzando esclusivamente linee e colori.

I temi trattati dai ragazzi sono stati numerosi e vari: dallo sport alla passione per la musica e la danza, dalla nascita di un

fratellino alla prima comunione, dal bullismo all'emarginazione.

Ciò che ha reso particolarmente apprezzabile questo percorso è che i ragazzi, in un'età assolutamente particolare e spesso problematica quale l'adolescenza, hanno avuto occasione di mettere sulla carta esperienze a volte mai raccontate neppure agli amici più stretti e, lasciati liberi di non dichiararle come di non mostrare ai compagni il lavoro fatto, hanno potuto esternare sensazioni molto intime o raccontare episodi anche gravi della loro vita, che i docenti del tutto ignoravano.

Nelle tavole a colori riproduco una piccola selezione dei lavori fatti, solo una minima parte di quelli realizzati, ringraziandone gli autori: per *Confusione 1,2,3* (**tav. IV.1.1, IV.1.2, IV.1.3**), Rossella F. (Scuola Secondaria di 1° grado De Lollis, classe II F); per *Solitudine 1,2,3* (**tav. IV.2.1, IV.2.2, IV.2.3**), Mara F. (Scuola Secondaria di 1° grado De Lollis, classe III H); per *Mongolfiera 1,2,3* (**tav. V.1.1, V.1.2, V.1.3**), Guido D.L. (Scuola Secondaria di 1° grado De Lollis, classe III H); per *Aggressione 1,2,3* (**tav. V.2.1, V.2.2, V.2.3**), Dario S. (Scuola Secondaria di 1° grado Chiarini, classe I C).

*Da diversi anni io sto versando il mio piccolo contributo
alla valorizzazione del nostro patrimonio artistico,
che credo passi necessariamente per l'educazione.*

*Ringrazio coloro che mi hanno concesso di farlo con questo progetto:
il Comune di Chieti, la Fondazione Cassa di Risparmio
della Provincia di Chieti, la Curia Arcivescovile di Chieti-Vasto,
l'Agenzia di Promozione Culturale della Regione Abruzzo,
il Centro Servizi Amministrativi della Provincia di Chieti
(ex Provveditorato agli Studi) e tutti i loro rappresentanti.*

*Nella speranza che si verifichino le condizioni perché ciò accada,
i laboratori didattici avviati col progetto resteranno attivi anche in futuro.*



tav. I.1



tav. I.2



tav. I.3



tav. I.4



tav. I.5

TAV. I



tav. II.1



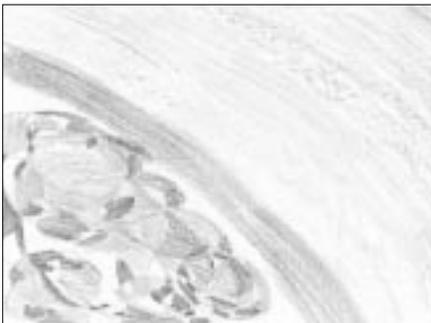
tav. II.2



tav. II.3



tav. II.4



tav. III.1



tav. III.2



tav. III.3



tav. III.4



tav. III.5



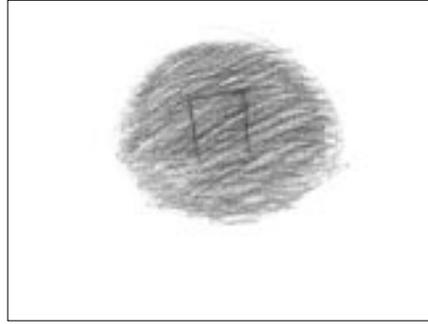
tav. IV.1.1



tav. IV.2.1



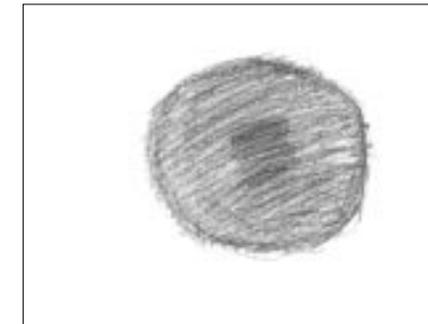
tav. IV.1.2



tav. IV.2.2

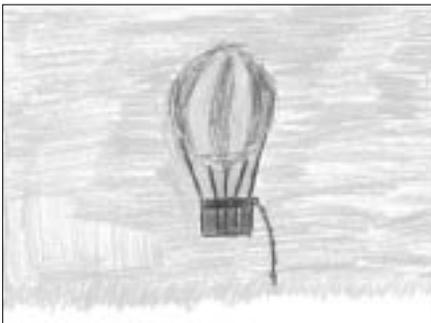


tav. IV.1.3

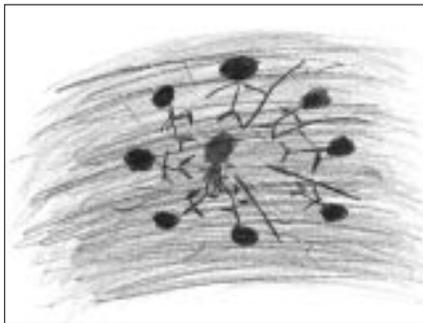


tav. IV.2.3

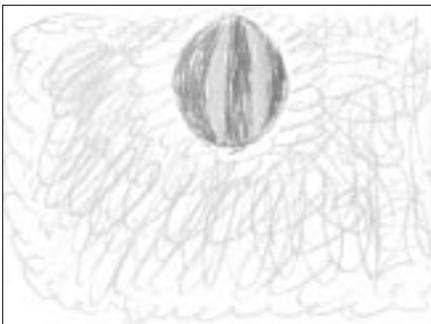
TAV. IV



tav. V.1.1



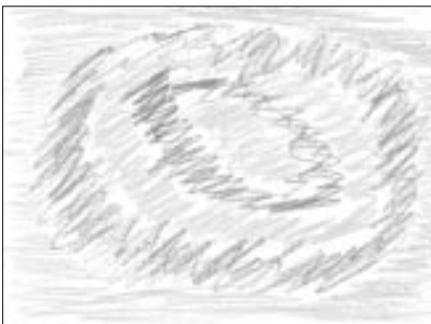
tav. V.2.1



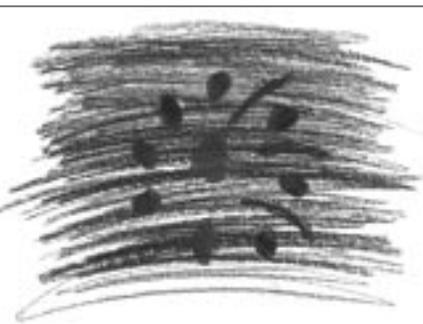
tav. V.1.2



tav. V.2.2



tav. V.1.3



tav. V.2.3

GIOCHIAMO LA CITTÀ.
Percorsi didattici nel patrimonio artistico di Chieti
A. S. 2005/06

ideazione, progettazione, organizzazione generale e conduzione laboratori didattici
Irene Di Ruscio

collaborazione al progetto
Alessandra Romanelli

*Il progetto è stato palestra di tirocinio per due studentesse
dell'Università "G. D'Annunzio" di Chieti, Facoltà di Lettere,
Corso di Laurea in Operatore dei Beni Culturali*

Emanuela Doganieri
Martina Papilli

che si ringraziano per la collaborazione

Si ringraziano per la generosa ospitalità
l'Agenzia di Promozione Culturale della Regione Abruzzo - sede di Chieti
per l'accoglienza presso i propri uffici

la Cassa di Risparmio della Provincia di Chieti – sede centrale
e la Fondazione Cassa di Risparmio della Provincia di Chieti
per l'accoglienza presso la Collezione Aligi Sassu

Mons. Antonio Chinni e la Parrocchia di S. Giustino
per l'accoglienza presso la Chiesa Cattedrale di S. Giustino

Mons. Camillo Cibotti e la Parrocchia della SS. Trinità
per l'accoglienza presso la Chiesa della SS. Trinità

Suor Agostina Viale e l'Istituto B. V. del Carmine
per l'accoglienza presso la Chiesa di S. Maria della Civitella

Un ringraziamento particolare a Lida Buccella per l'attenzione nei confronti del progetto e di questa pubblicazione, e ad Amedeo Di Mascio per la disponibilità e l'efficiente collaborazione per conto del C.S.A.

stampato in collaborazione con

**Regione Abruzzo
Agenzia per la Promozione Culturale
Chieti**

impaginazione e grafica
Gerardo Di Cola
éDICOLO editrice - Chieti

stampa
Artigrafiche Galvan - Chieti Scalo

*Ogni percorso, ogni singola unità di apprendimento
e ogni materiale didattico relativo ai laboratori del progetto,
anche se non riprodotto nella presente pubblicazione,
è coperto da copyright.*



ISBN 88-8267-037-6



9 788882 670375 >

€ 10,00 iva inclusa