



# ABBAZIE IN GIOCO

## PERCORSI DI CONOSCENZA DEL TERRITORIO

Troppo spesso – si dice – ci accorgiamo del valore di ciò che abbiamo, soltanto quando lo abbiamo perduto. È vero. I tristi esiti del terremoto dell'Aquila sui beni culturali ce lo hanno ricordato, invitandoci a cambiare atteggiamento verso il ricchissimo patrimonio artistico di cui siamo fortunati detentori.

Il progetto "Abbazie in gioco" parte proprio da qui: dalla volontà di *sottolineare agli occhi del pubblico residente*, di noi che viviamo in terra d'Abruzzo, l'esistenza di beni di straordinaria bellezza e insieme, dalla necessità di *educare lo stesso pubblico alla conoscenza e al rispetto di quel patrimonio*.

"Abbazie in gioco" rappresenta un tentativo, assolutamente inedito per le modalità e caratteristiche dell'azione intrapresa, di *fruizione* di un patrimonio architettonico e artistico diversamente lasciato quasi abbandonato a se stesso.

Incentrato sulle abbazie cistercensi presenti in alcuni comuni delle province di Chieti e Pescara, il progetto ha preso avvio da una sperimentazione condotta nell'anno scolastico 2007/08 su 7 classi di scuola secondaria di 1° grado di varia provenienza, sotto il titolo "Mille argomenti e un'abbazia ... Santa Maria Arabona a Manoppello (PE). Percorso di conoscenza del territorio".

Perfezionato nell'anno successivo lavorando con altre 7 classi, oramai perfettamente strutturato e abbondantemente testato, nell'anno scolastico corrente il percorso figura tra le proposte educative per le scuole dello studio professionale Irene Di Ruscio – Consenso e servizi per l'arte e i beni culturali, cui si deve l'ideazione, in due versioni: "Mille argomenti e un'abbazia ... percorso di conoscenza del territorio" per le scuole locali e "Una giornata in abbazia", destinato alle scuole delle regioni limitrofe all'Abruzzo e proposto per le "gite scolastiche" come meta alternativa alle tradizionali.

La realizzazione del percorso di conoscenza è costata un anno di duro lavoro, durante il quale si è affrontato non solo lo studio dell'abbazia e dei vari argomenti ad essa correlati, ma soprattutto l'ideazione e realizzazione di attività sperimentali e giochi didattici, che fossero efficaci a trasmettere a ragazzi di scuola secondaria contenuti piuttosto complessi e consentissero il conseguimento degli obiettivi didattici prefissati: sviluppare le capacità di osservazione e di analisi critica degli alunni, le loro abilità nel ricordare conoscenze specifiche, legate al nostro patrimonio architettonico ed artistico (nel caso specifico l'Abbazia di Santa Maria Arabona), ai saperi più generali appresi a scuola e inerenti la storia, la letteratura, il costume e gli stili di vita, le manifestazioni artistiche proprie di una determinata epoca.

Come suggerisce il titolo, *mille* gli argomenti affrontati in aula e verificati, approfonditi, consolidati in abbazia: dagli aspetti specifici connessi alla conoscenza del complesso abbaziale (storia e fasi costruttive, destinazione dei diversi ambienti, aspetti dell'architettura e della scultura architettonica, gli affreschi) ai temi legati al monachesimo e agli ordini religiosi medioevali, in particolare quello cistercense, fino alla terminologia specifica dell'architettura religiosa e quella della scultura architettonica, le teorie artistiche legate a Bernardo di Chiaravalle e le conseguenze che ebbero sulla cultura edificatoria dell'epoca, la struttura e i ruoli dei cantieri medioevali, la stratificazione attraverso i secoli di espressioni artistiche diverse, talvolta addirittura contrapposte per concezione, all'interno di un unico edificio.

Al di là dei temi e della loro puntuale corrispondenza ai contenuti affrontati a scuola nell'am-

bito delle materie curricolari, ciò che distingue questo percorso da altre proposte didattiche è la *metodologia di insegnamento utilizzata*, una metodologia di carattere innovativo, messa a punto nel corso di precedenti e fondamentali esperienze condotte nell'arco di undici anni presso musei abruzzesi (MuMi di Francavilla al mare, Museo Barbella di Chieti, Museo Cascella di Pescara) e sul patrimonio artistico "diffuso" (il centro storico di Chieti, ad esempio). Pubblicata nel 2006, tale metodologia è basata sull'uso del gioco didattico e di attività sperimentali come modalità alternative all'insegnamento tradizionale. Poco o nulla è spiegato a parole, quasi tutto è appreso, "conquistato", attraverso l'esperienza concreta, diretta, molto spesso anche ludica, dei ragazzi.

Tra gli strumenti del metodo, basilare è l'ambientazione, lo spazio in cui si svolgono le attività. Momento fondamentale del progetto è, perciò il sopralluogo in abbazia, dove i ragazzi sono messi alla prova nel confronto diretto con gli spazi architettonici e le opere d'arte, sono stimolati nelle capacità di osservazione e logiche, e soprattutto indotti a vivere attivamente il luogo, imparando ad amarlo e rispettarlo.

Molti altri gli aspetti che rendono il progetto interessante ed efficace per un'educazione completa dei ragazzi di 12/14 anni: l'uso della competizione in ambito culturale come stimolo per l'apprendimento (tutto il percorso è strutturato come gara tra gruppi di lavoro, con un premio finale); l'accortezza nella realizzazione dei materiali didattici, appositamente progettati e realizzati con particolare cura, come strumento di lavoro che sottolinea l'importanza di ciò che si sta facendo e induce al rispetto dei materiali messi a disposizione di tutti; gli aspetti di allestimento delle varie attività, ogni volta diversi e allettanti; la realizzazione in fieri di un album documentario delle attività, utile a ricordare le esperienze fatte e le conoscenze apprese; le strategie di educazione messe in atto per trasmettere il rispetto dei luoghi d'arte e dell'ambiente.

L'esperienza fatta su Santa Maria Arabona, che a breve si estenderà al pubblico familiare, ora è preziosa traccia per la realizzazione dei percorsi su altre abbazie abruzzesi, come San Giovanni in Venere, il cui percorso potrebbe essere il primo a partire, dato che da tempo ormai sono avviati i contatti con gli enti e le dirigenze scolastiche locali.

Prende dunque forma, pian piano, "Abbazie in gioco", un modo di partecipare agli sforzi di tutti nel *valorizzare* il territorio abruzzese e nel trovare nuove e moderne modalità per insegnare, ad un pubblico di non esperti, ad appassionarsi, conoscere e rispettare il nostro patrimonio artistico.

Irene Di Ruscio

*Nota di ringraziamento:* Se la progettazione del percorso è stato un mio personale investimento, desidero invece ringraziare coloro tra i docenti, i dirigenti scolastici, i genitori degli alunni e gli amministratori locali (troppi per nominarli singolarmente), che hanno finora creduto nel progetto e si sono prodigati in favore del suo svolgimento per le classi di loro interesse. Un ringraziamento particolare merita la grande disponibilità e attenzione dimostrata dai Rettori dell'Abbazia di Santa Maria Arabona, che in questi anni hanno ospitato le attività: in ordine di tempo, don Michele Panissa e don Nicolino Santilli.

info: [www.irediiruscio.it](http://www.irediiruscio.it) - tel. 349.8427924