

MUSEO CIVICO BASILIO CASCELLA – PESCARA

“VIVI IL MUSEO!” / scuole

LABORATORI DI APPRENDIMENTO ANNO SCOLASTICO 2007/08

Visti i risultati conseguiti nei passati anni scolastici, il Comune di Pescara ha deciso di riproporre per l'anno scolastico 2007-08 attività di carattere didattico-educativo, che comprendono “*laboratori cognitivi o di apprendimento*” rivolti alle scuole di ogni ordine e grado.

“*Vivi il museo!*” è il titolo scelto per l'iniziativa, che include la manifestazione “*In famiglia al Museo Cascella*” destinata alle famiglie con bambini e ragazzi in età scolare (5-12/13 anni). Dunque, “*Vivi il museo!*”/scuole è la parte del progetto dedicata alle scuole.

L'imperativo “*vivi*” sollecita l'attenzione sulle modalità didattiche attive dell'approccio proposto alle scuole e alle famiglie e invita ad un rapporto personale, complice, appassionato nei confronti del museo.

La metodologia didattica innovativa è quella sperimentata in molti anni di attività educativa e descritta nel fascicolo. I percorsi didattici attivati l'anno scorso vengono riproposti, opportunamente aggiornati e riallestiti in relazione alle opere di recente acquisizione e al nuovo allestimento del museo.

Per sottolinearne la diversità rispetto ai più comuni “laboratori didattici”, li chiameremo “*laboratori cognitivi e di apprendimento*”.

Metodologia utilizzata e modalità operative (comuni a tutti i laboratori)

I laboratori proposti sono strutturati essenzialmente in una prima parte, la più ampia (durata 1 ora e 30 minuti circa) e articolata in più fasi, nella quale si forniscono i contenuti essenziali in relazione all'argomento e gli strumenti concettuali e di metodo necessari ad una rielaborazione da parte dei bambini/ragazzi delle informazioni assunte.

La seconda parte, più ridotta (30-45 minuti circa), mira alla rielaborazione in forma creativa dei contenuti acquisiti, attraverso l'uso della manualità, di tecniche manipolative o di altre forme espressive.

La novità del metodo utilizzato sta nel gestire questo processo di trasmissione di contenuti attraverso il gioco didattico e non tramite le consuete modalità della visita guidata o della lezione frontale. Si tratta, in verità, di una sequenza di operazioni di gioco, tra loro conseguenti e concatenate, che portano bambini e ragazzi alla scoperta diretta e "spontanea" dei contenuti che si vuole loro trasmettere: più che apprendarli li vivono, ricordandoli meglio, con piacere e più a lungo.

Questi laboratori, infatti, contemporaneamente divertono e fanno imparare. E' importante sottolineare che questo metodo consente un approccio semplice, ma non semplificato né banalizzante, al contrario scrupolosamente scientifico, rigoroso e corretto, a temi anche assai complessi.

Le attività laboratoriali si svolgono nelle sale espositive del museo, a diretto contatto con l'opera d'arte, creando un rapporto di familiarità con la struttura museale particolarmente forte e accattivante per i ragazzi, col risultato che il museo viene vissuto attivamente, osservato e analizzato da più punti di vista, in una espressione "sentito proprio".

Il deciso orientamento ai contenuti, la scrupolosa scientificità degli stessi e la forte strutturazione delle attività didattiche proposte, rendono questi laboratori assai diversi dai più comuni "laboratori didattici". Li chiameremo, perciò, "laboratori cognitivi o di apprendimento".

LABORATORI COGNITIVI O DI APPRENDIMENTO

Tra erbe e bestie. Piante e animali tra arte, scienza, magia, simbolo e fantasia.

Descrizione - È un percorso-gioco dalla classificazione pseudo-scientifica, didattica e magico-allegorica dei "bestiari" ed "erbari" medioevali, alla rappresentazione in chiave simbolica di piante, fiori e animali dal Medioevo al Novecento, puntualizzando le tappe fondamentali del Rinascimento e del Secolo d'oro, attraverso opere di miniatura, pittura e scultura architettonica e soffermandosi, per l'Otto e Novecento, sulla presenza di questi soggetti nelle opere dei Cascella. E' un laboratorio adatto anche ai più grandi, persino agli adulti, per la complessità dei riferimenti culturali che comporta, per l'ampia selezione iconografica di opere dal Medioevo al Novecento (60 opere figurative selezionate ed un repertorio di 103 particolari diversi, per un totale di 177 riproduzioni a colori), per la varietà degli approcci proposti e per l'articolazione in ben **tre varianti diverse**:

Versione		Destinatari
a)	<i>Tra erbe e bestie con... ritratti simbolici</i>	Scuola primaria (2° ciclo, classi 4 ^a e 5 ^a) Scuola secondaria di primo grado (classi 1 ^a -2 ^a)
b)	<i>Tra erbe e bestie con... messaggi criptati</i>	Scuola secondaria di primo grado Scuola secondaria di secondo grado (biennio)
c)	<i>Tra erbe e bestie con... mimo con fiori, piante e animali</i>	Scuola secondaria di primo grado Scuola secondaria di secondo grado

Destinatari – Scuola primaria (classi 4^a e 5^a), scuola secondaria di primo e secondo grado.

Contenuti - La rappresentazione di piante e animali è parte delle diverse espressioni figurative fin dall'antichità, ma durante il Medioevo assume un particolare rilievo in quella specifica categoria di manoscritti, che conosciamo col nome di erbari e bestiari. E' qui che le immagini hanno la finalità di accompagnare il testo per illustrarlo e renderlo comprensibile, poiché le parole risultano insufficienti a descrivere compiutamente ciò che si vuole dire. I primi erbari appartengono al mondo greco; successivamente ne appaiono versioni arabe e poi latine: lungo questa linea di sviluppo, le descrizioni di piante e animali si arricchiscono di significati magici e medico-alchemici, stratificando una simbologia, che nei secoli successivi seguita a sussistere e complicarsi, talvolta in maniera estremamente criptica (si pensi a certi capolavori di pittura rinascimentale, sui cui significati allegorici si continua a dibattere da decenni).

Obiettivi didattici - Accentrare l'attenzione su questi elementi, facendo comprendere che la loro presenza all'interno di una raffigurazione complessa non è sempre casuale o semplicemente decorativa, ma in certi contesti assume un valore simbolico che ha stretto riferimento al soggetto principale dell'opera o al contesto in cui l'immagine è inserita (si pensi alla scultura architettonica), o ad accadimenti storici contemporanei all'esecuzione dell'immagine stessa; far conoscere una parte almeno di questi significati; imparare ad osservare e decodificare immagini complesse, che contengono questi riferimenti, distinguendo quando essi hanno un valore simbolico, quando svolgono una funzione narrativa o quando, infine, hanno semplicemente una valenza decorativa, attraverso le opere esposte nel museo; usare in maniera creativa le informazioni acquisite nel corso del laboratorio (*Ritratti simbolici; Messaggi criptati; Mimo con fiori, piante e animali*).

Durata - 2h30m

Animali veri e di fantasia (al Cascella e nell'arte)

Descrizione - Immagini, leggende e storie introducono i più piccoli nel mondo dell'arte, partendo da qualcosa che fa parte della loro esperienza e della loro affettività: gli animali ... veri e fantastici!

Destinatari - Scuola dell'infanzia (ultimo anno); scuola primaria (1° ciclo e classe 3^a).

Contenuti - La storia dell'arte è piena di immagini di animali, dalle scene di genere alle rappresentazioni simboliche di soggetti sacri o profani. Frequente è la rappresentazione di animali reali, domestici o selvatici che siano, ma non meno lo è quella di creature e animali fantastici, talora anche mostruosi. Partendo dal mondo animale rappresentato nelle opere del Museo Cascella, il laboratorio propone una serie di giochi basati sull'uso di un ampio repertorio di immagini di animali veri e fantastici, alternati a momenti di narrazione di brevi storielle, leggende e aneddoti adatti ai più piccoli.

Obiettivi didattici - Stimolare la capacità di osservazione dei dettagli; facilitare l'approccio a diversi stili di rappresentazione della natura; imparare a distinguere tra animali reali e di fantasia, tra rappresentazioni realistiche e non realistiche di animali realmente esistenti, e tra queste e animali o creature di pura invenzione; conoscere i principali significati simbolici associati agli animali più comuni; conoscere le più note creature fantastiche, protagoniste di miti e leggende della nostra cultura; stimolare la creatività nel riutilizzo delle conoscenze acquisite (*Il mio animale fantastico*).

Durata - 2h

Cartoline, messaggere di saluti e d'arte

Descrizione - L'ampia produzione di cartoline disegnate da Basilio Cascella è spunto per un percorso didattico nel quale, oltre agli aspetti iconografici e di costume di ciascuna serie, si rifletterà sull'oggetto "cartolina" e le sue caratteristiche: l'uso funzionale, il valore documentario e le qualità artistiche, che lo rendono "degn" di essere esposto in un museo.

Destinatari - Scuola primaria (classi 4^a e 5^a); scuola secondaria di primo grado.

Contenuti - Un tempo sede dello stabilimento litografico fondato da Basilio Cascella, il museo documenta la ricchezza di materiali a stampa che vi furono prodotti. Tra questi, la ricchissima produzione di cartoline, che trae ispirazione da una quantità di soggetti diversi, dai paesaggi e castelli abruzzesi, agli usi e costumi tradizionali, ai mestieri, alle credenze e detti popolari, divenendo documento fondamentale di un'epoca. La presenza delle matrici litografiche delle cartoline è utile spunto per affrontare anche alcune questioni relative alle tecniche esecutive.

Obiettivi didattici - Conoscere le diverse serie di cartoline prodotte da Basilio Cascella; riflettere sul rapporto tra destinazione funzionale dell'oggetto e il suo valore documentario; esaminare alcuni dei temi rappresentati; acquisire gli strumenti necessari per apprezzare le qualità artistiche che vi sono espresse; acquisire informazioni circa la litografia e la particolare tecnica esecutiva utilizzata da Basilio; riutilizzare in maniera creativa le conoscenze acquisite (*Ti mando una cartolina ... tutta mia*).

Durata - 2h

Una genealogia di artisti e le loro attività

Descrizione - Il Museo Cascella è allestito nel luogo che fu l'antico "Stabilimento Litografico B. Cascella", dal quale ebbe inizio l'avventura artistica di un'intera famiglia di uomini d'Arte. Il *minilaboratorio* costituisce un'utile introduzione alle tematiche, ai personaggi e al luogo del Museo Cascella. Lo si potrà prenotare in abbinamento ad un modulo a scelta a seconda dell'età dei partecipanti e incentrato su uno degli artisti della famiglia Cascella.

Destinatari - Scuola primaria (2° ciclo; per la classe 3^a è consigliato lo svolgimento nella seconda parte dell'anno scolastico); scuola secondaria di primo grado.

Contenuti - A partire dal suo capostipite, Basilio, la famiglia Cascella ha avuto un posto di primissimo piano nella cultura artistica, non solo abruzzese, tra Otto e Novecento ed il Museo Cascella ne rappresenta le prime tre generazioni attraverso opere di pittura, scultura, ceramica, litografia.

Obiettivi didattici - Conoscere il luogo-museo e la sua antica destinazione; acquisire informazioni circa la sua storia e le sue collezioni; conoscere i protagonisti della famiglia, inclusi gli ultimi esponenti attivi, i loro volti e le relazioni di parentela tra loro intercorrenti.

Durata - 45/50m (circa)

MODULI DI APPRENDIMENTO

(in abbinamento a *Una genealogia di artisti ...*)

Oltre ai laboratori di cui sopra, che già consentono un'ampia scelta di tematiche e approcci al Museo Cascella, si è pensato di proporre laboratori di apprendimento modulari, composti da *Una genealogia di artisti e le loro attività* (vedi sopra) e un modulo incentrato su uno o due artisti della

famiglia, per un totale di 2 ore di attività. Mentre *Una genealogia* offre una panoramica della famiglia Cascella e l'occasione di visitare tutto il museo, i moduli consentono di soffermarsi in alcune sale svolgendo attività specifiche sulle opere di singoli esponenti della famiglia.

Tommaso e la natura ... stagioni, eventi atmosferici, parti del giorno

Descrizione – Figlio primogenito di Basilio, Tommaso ebbe una particolare predilezione per la natura, per i paesaggi delle montagne e delle marine abruzzesi.

Destinatari - Scuola primaria, 2° ciclo (per la 3^a nella seconda parte dell'anno)

Contenuti – La rappresentazione del paesaggio naturale in Tommaso è caratterizzata dalla costante inclinazione a rendere le luci e le atmosfere dei diversi momenti della giornata, delle diverse stagioni e condizioni atmosferiche. Specchio di questa predilezione sono le opere di Tommaso esposte nella sala del Museo Cascella a lui dedicata. Il percorso ne propone un'osservazione tesa al riconoscimento delle indicazioni di carattere atmosferico o stagionale, in relazione alle diverse sfumature rappresentative del cielo e della natura.

Obiettivi didattici – Conoscere la produzione pittorica di Tommaso; imparare ad osservare i dipinti deducendo da elementi di dettaglio indicazioni di carattere temporale, atmosferico e stagionale; mettersi alla prova nella rappresentazione di situazioni ed eventi atmosferici (*È tutta una questione di cielo!*).

Durata – 1h10m (da aggiungere ai 45/50m di *Una genealogia* per un totale di 2h)

Pietro e Andrea sulle orme di Picasso

Descrizione – Pietro e Andrea sono i nipoti di Basilio, in quanto figli di Tommaso. Le loro opere di pittura e di scultura, in particolare quelle di Pietro, sono emblematiche dell'approccio degli artisti del Novecento alla rappresentazione della figura umana, sempre in bilico tra naturalismo e sintesi geometrica delle forme.

Destinatari - Scuola primaria, classi 4^a e 5^a; scuola secondaria di primo grado.

Contenuti – Pietro e Andrea hanno lavorato insieme all'esecuzione di un'opera di scultura: *Donna di Rapino*. È questo lo spunto iniziale di questo percorso, che intende esaminare concretamente come dalla rappresentazione naturalistica della figura umana i due siano passati ad una sua rappresentazione "sintetica", geometrizzata, inverosimile, cogliendo l'eredità di un famoso artista: Picasso.

Obiettivi didattici – Conoscere una parte della produzione artistica di Pietro (in modo particolare) ed Andrea; imparare a confrontare due diversi modi di concepire e rappresentare la figura umana; riflettere su come le due modalità rappresentative siano non solo compresenti nella loro attività, ma siano tra loro strettamente legate; riutilizzare in maniera creativa le conoscenze acquisite (*Sculture di carta*).

Durata – 1h10m (da aggiungere ai 45/50m di *Una genealogia* per un totale di 2h)

Basilio e il mestiere di illustratore

Descrizione – Basilio, capostipite della famiglia Cascella, fu un artista eclettico: si mise alla prova in diversi campi artistici, dalla grafica alla pittura alla ceramica. Un settore che lo impegnò particolarmente è quello dell'illustrazione, come documentano le collezioni del museo. Su Basilio e il mestiere di illustratore verte questo modulo.

Destinatari - Scuola secondaria di primo grado.

Contenuti – “*Illustrare*” un testo significa saperlo tradurre in immagini in grado di trasferirne emozioni e contenuti analoghi. Basilio non solo è stato un ottimo illustratore di testi poetici e narrativi, ma ha anche fondato e diretto importanti riviste.

Obiettivi didattici – Riflettere sul rapporto tra testo e immagine; conoscere la produzione grafica di illustrazione di Basilio presente nelle collezioni del museo; stimolare l’approccio all’opera grafica attraverso l’intersecarsi di lettura, ascolto e osservazione; mettersi alla prova nell’illustrazione di un testo narrativo di uno degli autori che gravitavano intorno allo Stabilimento litografico di Basilio (*Illustriamo!*).

Durata – 1h10m (da aggiungere ai 45/50m di *Una genealogia* per un totale di 2h)

Ente Promotore: Comune di Pescara, Assessorato alla Cultura, Assessore Adelchi De Collibus

Responsabile dei Musei Civici di Pescara: dott.ssa Anna Rita Severini

Progetto, organizzazione e cura dei laboratori: dott.ssa Irene Di Ruscio

La partecipazione ai laboratori è gratuita. I Laboratori di apprendimento si svolgono:

- nelle mattine di martedì, mercoledì e venerdì, negli orari di apertura del museo;
- su prenotazione;
- presso la sede del Museo Civico “Basilio Cascella”, via Marconi, 45 - PESCARA

Informazioni sul museo

Orari di apertura

martedì – domenica, ore 9-13

martedì e giovedì, ore 16-18:30

Tariffe d’ingresso

ingresso gratuito fino ai 14 anni

dai 14 ai 18 anni: €1,50; dai 18 ai 65 anni: €2,50

Per informazioni sui laboratori e prenotazioni rivolgersi a:

dott.ssa 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
e-mail: info@irenediruscio.it
www.irenediruscio.it



Le prenotazioni si effettuano dal lunedì al venerdì dalle ore 9:00 alle 13:00, fino ad esaurimento dei posti disponibili. Per questo, anche se i laboratori si svolgeranno dal 1° ottobre 2007 fino al 31 maggio 2008, è importantissimo prenotarsi subito!

Per ulteriori descrizioni dei laboratori con corredo fotografico, sul sito www.irenediruscio.it, nelle pagine dedicate a *Vivi il Museo*, è disponibile il “[book dei laboratori 2006/07.pdf](#)”.