

MUSEO CIVICO BASILIO CASCELLA – PESCARA

LABORATORI DIDATTICI ANNO SCOLASTICO 2005/06

Per l'anno scolastico 2005/06 il Comune di Pescara ha deciso di promuovere una serie di attività di carattere didattico-educativo all'interno del Museo Civico Cascella; tra queste vi è l'attivazione di laboratori didattici rivolti alle scuole di ogni ordine e grado.

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.

Di durata inferiore è il solo *minilaboratorio* introduttivo al museo e ai suoi protagonisti, per il quale si rimanda all'apposita scheda.

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 apprenderli 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*".

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' il laboratorio di punta tra quelli attivati 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>	Scuole primarie (2° ciclo, classi 4 [^] e 5 [^]) Scuole secondarie di primo grado (classi 1 [^] -2 [^])
b) <i>Tra erbe e bestie con... messaggi criptati</i>	Scuole secondarie di primo grado Scuole secondarie di secondo grado (biennio)
c) <i>Tra erbe e bestie con... mimo con fiori, piante e animali</i>	Scuole secondarie di primo grado Scuole secondarie di secondo grado

Destinatari – Scuole primarie (classi 4[^] e 5[^]), scuole secondarie 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[^]).

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 (*Alfabeti zoomorfi; 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 "degnò" di essere esposto in un museo.

Destinatari - Scuola primaria (2° ciclo); 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.

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; 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 ed è destinato alle classi che abbiano tempo e voglia di farlo precedere a uno dei laboratori "lunghi".

Destinatari - Scuola primaria (2° ciclo); 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 - 20m (circa).

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

I Laboratori didattici si svolgono:

- dal martedì al venerdì negli orari di apertura del museo;
- su prenotazione;
- presso la sede del Museo Civico "Basilio Cascella", via Marconi, 45 - PESCARA

La partecipazione ai laboratori è gratuita.

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

