

Con le mani posso fare e conoscere: il laboratorio come momento di apprendimento

Paola Savio

Se c'è un posto dove non ci si aspetta di dover fare, quello è il museo. In museo si osserva, ci si stupisce, si cammina, si legge, si ascolta una spiegazione... ma si rimane *con le mani in mano*, tanto più se si tratta di un museo d'arte o di un edificio storico dove, per motivi conservativi, le opere sono tenute lontane o protette all'interno di vetrine, in modo da inibire l'impulso che tutti noi, bambini e adulti, abbiamo di prendere e toccare.

Sembra quindi che il museo possa offrire principalmente un'esperienza visiva: è l'occhio che può sfiorare la superficie dipinta o scolpita, che trova dettagli e sfumature, che esplora gli ambienti spaziosi raggiungendo l'altezza dei soffitti. Purtroppo non sempre ci basta guardare e ascoltare per renderci conto della materialità degli oggetti e del fatto che, a loro tempo, erano parte della quotidianità, erano usati, indossati, sfogliati, presi e posati... vissuti.

Per rendere l'opera più vicina al nostro capire, più concreta, a volte occorre dare la possibili-

tà anche alle mani di una piccola esperienza, come quella, ad esempio, di misurare a spanne un mattone romano e infilare le dita nella maniglia così da *sentire* l'impronta della mano che l'ha realizzato duemila anni fa.

Il fatto di poter uscire dallo schema "guardo e ascolto in silenzio" sorprende il visitatore che inaspettatamente si trova a partecipare alla scoperta. Si tratta solo di un mattone come tanti che rimangono; eppure, nel momento in cui la mano lo tocca, diventa ruvido, solido, più sottile e largo rispetto a quelli di altre epoche, si distingue, è *sesquipedale* e, nella sua semplicità, è straordinario per quel foro che accoglie la mano come un guanto garantendo una presa perfetta proprio come molte maniglie moderne ed ergonomiche.

Sarà questa esperienza diretta e pratica, più facile da ricordare di tante parole, ad aiutare la mente ad afferrare e a trattenere come un'ancora quanto visto e udito durante la visita.

La mano quindi è un prezioso strumento di



1. Le mani per conoscere: esperienze tattili in giardino

conoscenza che usiamo istintivamente e inconsciamente (fig. 1). Il suo ruolo nell'apprendimento è indispensabile proprio perché "la mano sa che l'oggetto implica un peso, può essere liscio o rugoso, che non è inscindibile dallo sfondo di cielo o di terra con il quale sembra far corpo. L'azione della mano definisce il vuoto dello spazio e il pieno delle cose che lo occupano. Superficie, volume, densità, peso non sono fenomeni ottici. L'uomo li riconosce innanzitutto tra le dita, sul palmo della mano. Lo spazio non si misura con lo sguardo, ma con la mano e il passo. Il tatto colma la natura di forze misteriose. Se il tatto non esistesse, infatti, la natura apparirebbe simile ai deliziosi paesaggi della camera oscura, lievi, piatti e chimerici"¹.

Il laboratorio per fare

Se *con le mani posso fare e conoscere*, le attività educative proposte in museo devono comprendere attività pratiche significative e stimolanti, capaci di destare l'interesse di bambini e ragazzi verso opere che diversamente rimarrebbero lontane dalla realtà, slegate dal presente, incomprese.

All'interno dei percorsi didattici di Palazzo Madama è quindi inserito uno o più momenti "di laboratorio" che non sempre si svolgono in un ambiente attrezzato per lavorare. Il laboratorio non è una stanza fisica, ma uno spazio e un tempo di scoperta dove l'educatore museale propone una modalità di apprendimento che sfugge alla *routine* perché è piacevole e coinvolgente. Il *fare* in laboratorio non è finalizzato a imparare un lavoro, una tecnica artistica o a riprodurre un'opera d'arte, ma è un *fare* che stimola i sensi e il coordinamento dei movimenti del corpo offrendo l'occasione per rivelare o scoprire le proprie potenzialità.

Anche a Palazzo Madama c'è un'aula didattica attrezzata con tavoli, sedie e tutto ciò che serve per tagliare, incollare, dipingere, disegnare, modellare... ma spesso il momento del *laboratorio* è più significativo se inserito lungo il percorso di visita. Questo avviene quando *occorre fare* mentre si è di fronte all'opera d'arte o poco prima di vederla, per preparare la mente e l'occhio all'incontro, magari per comprendere qualcosa di estremamente piccolo o difficile.

In occasione del riallestimento della Sala Tessuti, alle classi della scuola dell'infanzia e della scuola primaria è stata proposta l'attività *Con un filo* (fig. 2). Per aiutare i bambini a cogliere



gli effetti visivi e tattili di un filo teso, accostato o intrecciato con altri, si è ricorsi a semplici concetti di matematica: punti, linee, ritmo, sopra/sotto, introdotti con un gioco di esplorazione. Prima di entrare nella Sala Tessuti, i bambini ricevono una lente d'ingrandimento, un campione di stoffa inserito in un *passerpartout*, un cartoncino della stessa dimensione del campione e matite colorate. Tutto questo per scoprire quali fili (linee) e quale intreccio creano la *texture* del tessuto. Trama e ordito, ricami, fili di colori diverso, dritto e rovescio, alto/basso: le opere tessili esposte diventano più facili da spiegare e da comprendere, sono riconoscibili e più familiari dopo averne potuto toccare un esempio, aver fatto scorrere le dita su un verso e sull'altro cercando di mettere a fuoco l'intreccio nascosto.

Per consolidare quanto appreso e visto nella Sala Tessuti è di nuovo il momento di *fare*: lo strumento da utilizzare è l'ago. Quasi nessuno

2. *Con un filo*: laboratorio con la scuola dell'infanzia e primaria



dei bambini ne ha mai usato uno, nemmeno per gioco; quello che ricevono è di plastica colorata e con il filo già inserito. Invece della stoffa morbida, e quindi difficile da tenere stesa, hanno un cartoncino con dei fori che disegnano una circonferenza. L'attività proposta è di utilizzare il filo e l'ago per tracciare il contorno del cerchio oppure riempire la forma di linee colorate, o ancora fare in modo che il cerchio rimanga bianco e i fili colorati sembrano raggi sullo sfondo.

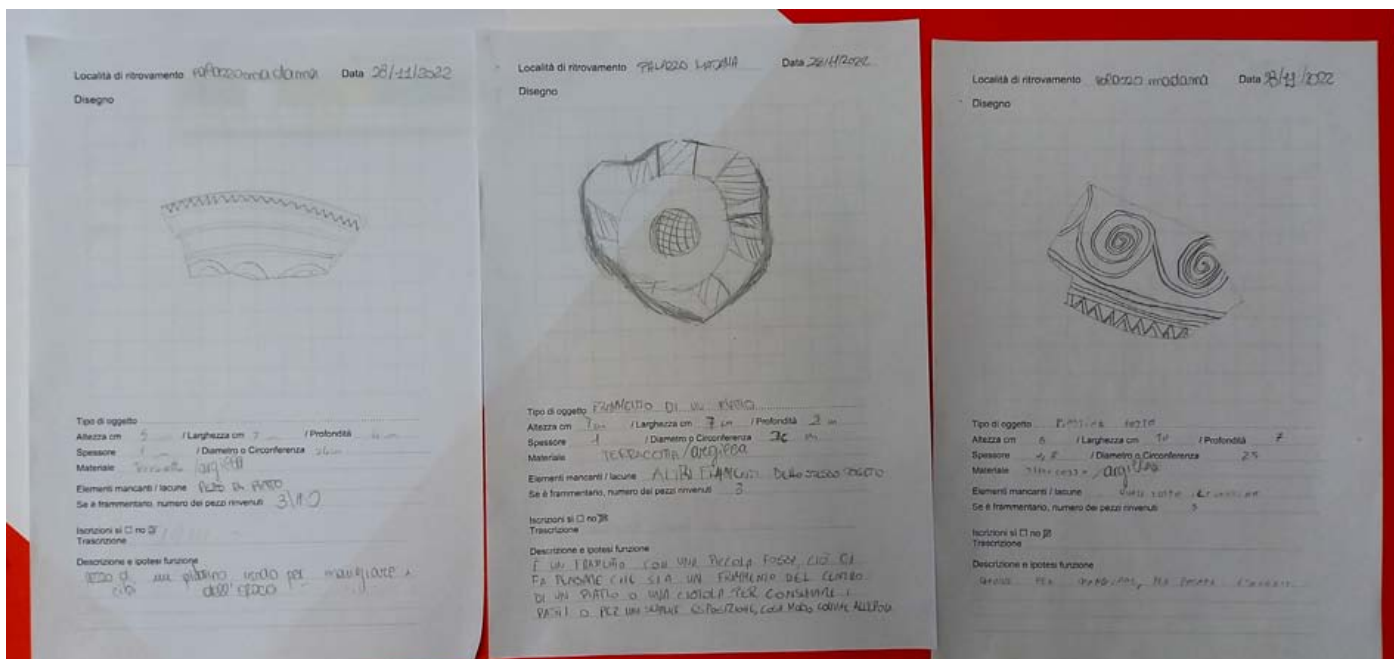
Anche se tutto sembra di immediata comprensione, prima di iniziare a *fare*, occorre che l'educatore porti l'attenzione dei bambini sulla lunghezza del filo, sul fatto che a un'estremità ci sia un nodo, su come il braccio si alzi verso l'alto in modo che tutto il filo si tenda, su come la mano debba tenere l'ago e il filo insieme per evitare di perderlo. I bambini devono prendere confidenza con gli strumenti, i movimenti del corpo e mettersi alla prova: i fori in cui far passare l'ago sono uno di seguito all'altro: ma cosa capita se ne salto uno? se torno indietro? se passo da un foro all'altro scavalcando il bordo del cartoncino? Si tratta di un esercizio di manualità fine, impegnativo, che richiede attenzione e precisione: infilare l'ago, tagliare, coor-

dinare i movimenti, capire che c'è un momento in cui l'ago e il filo passano sul dritto del lavoro e poi vanno sul rovescio, annodare e sciogliere. La coordinazione oculo-manuale, il controllo della prensione, lo spazio di movimento, l'opposizione pollice-indice, il saper trovare una soluzione a un problema: il ricamo è un *fare* difficile, ma bisogna provare!

Ogni risultato è sempre apprezzato, l'importante è che si riesca a ottenere ciò che si ha in mente e i bambini in questo sono molto chiari: *voglio fare il contorno senza lasciare spazi bianchi... voglio tornare indietro... anch'io voglio le righe come una palla da tennis!*

Con i più piccoli *fare* significa anche *costruire* (fig. 3): riconoscere un elemento nell'opera e scoprire com'è fatto, quali sono le parti che la compongono, il ripercorrere le azioni, i gesti necessari per riprodurlo. Proponiamo ad esempio di cercare un elemento vegetale dipinto o scolpito: ritrovarlo nelle opere del museo è subito un gioco, ma l'artista ha copiato attentamente la natura o ha stilizzato le forme?

Avere la possibilità di scendere nel Giardino Medievale per osservare e raccogliere alcuni esemplari è senza dubbio di stimolo e d'aiuto



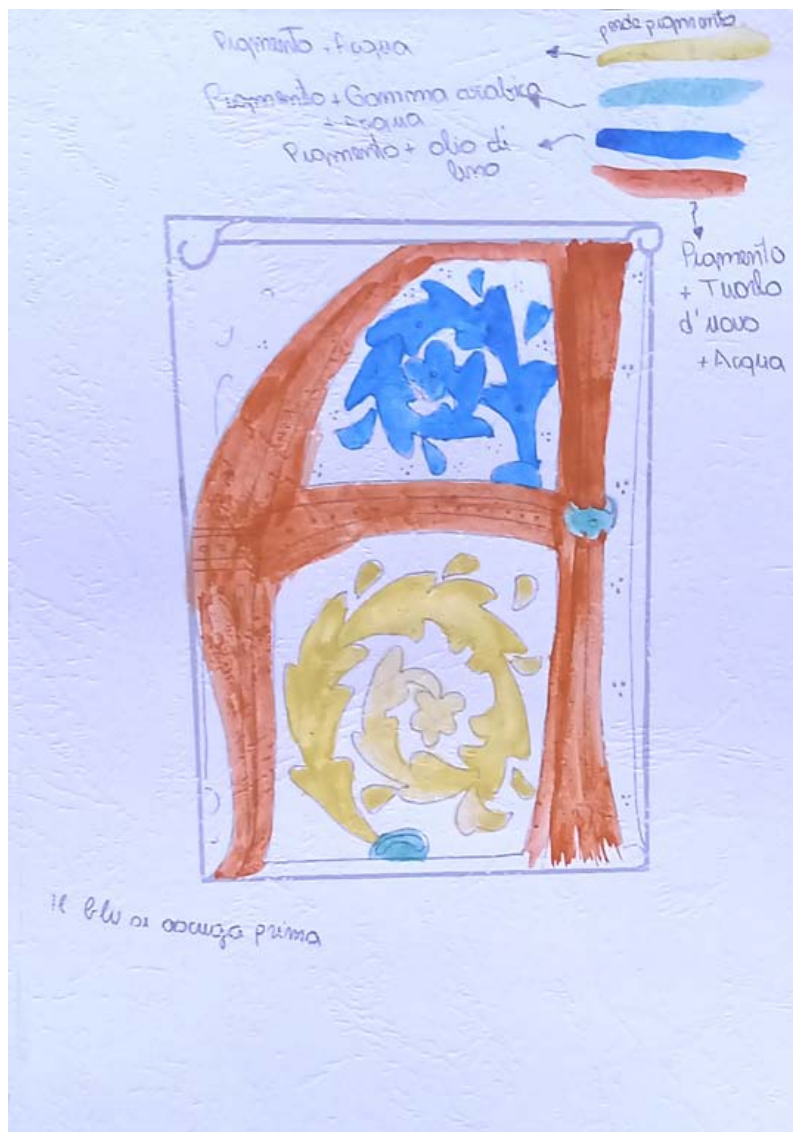
nel riconoscimento delle piante e delle parti che le compongono. La varietà delle specie presenti è evidente agli occhi, ma permane anche sulle dita che sentono lo spessore e la flessibilità degli steli, che abbinano le tonalità di verdi alle superfici vellutate, lucide, coriacee, che esplorano le forme e l'estensione di petali e foglie. Quest'indagine tattile supporta il riconoscimento e il confronto tra le specie botaniche che crescono nel giardino e sono riprodotte all'interno delle opere del museo.

In questo caso, il laboratorio insiste proprio sul distinguere e creare esemplari botanici utilizzando però forme geometriche dai colori poco naturali. Il fatto di non poter ritagliare le forme che si vorrebbero, ma di doversi accontentare di quelle messe a disposizione, spinge i bambini a ingegnarsi e a sperimentare costruzioni tridi-

mensionali che sfuggono alla superficie piana del cartoncino di base per ottenere un risultato più realistico. Quindi attraverso l'azione del costruire, i bambini sviluppano creatività e memorizzano quanto appreso riproducendo in modo preciso e schematico le parti della pianta.

Il bisogno di *fare* non appartiene solo ai piccoli, ma anche agli studenti delle scuole secondarie. Per loro il tempo dedicato alle attività manuali è limitato, è un ricordo di quand'erano bambini e crescendo non si sentono più capaci di disegnare, dipingere o creare. Hanno bisogno di essere rassicurati che non verranno valutati, né che le loro capacità saranno messe a confronto. Per superare questo disagio, l'attività proposta è molto spesso un'azione di gruppo, un esercizio di collaborazione, una rielaborazione di quanto si conosce o si è imparato in museo, a scuola

4-5. *Sottosopra*, la schedatura dei reperti



6. Nell'atelier dell'artista, campione dei colori ottenuti

e nella vita quotidiana. Lo scopo del *fare* in laboratorio non è realizzare un oggetto da esibire per bellezza, ma condividere e sentirsi coinvolti in un progetto comune, sviluppare il senso di responsabilità e il desiderio di apprendere. Nel laboratorio non si impara da soli ma insieme, mettendo a disposizione le proprie competenze. In questi casi, il *fare* è un insieme di azioni che coinvolgono le capacità percettive, rappresentative e comunicative. Gli studenti devono indossare panni che non sono i loro, in modo da essere archeologi nell'attività *Sottosopra* e apprendisti *Nell'atelier del pittore*.

Con *Sottosopra* (fig. 4-5), dopo aver esplorato gli scavi archeologici e ripercorso la storia di Palazzo Madama, gli studenti vengono incaricati di studiare e schedare alcuni reperti archeologici. Lavorando in gruppi di quattro/cinque compagni, possono entrare in contatto con il

reperto e, con le dovute cautele, prenderlo tra le mani, sentirne il peso, riconoscere di che materiale è fatto, verificare il rilievo di decorazioni e dettagli e, se si tratta di più frammenti, accostarli per immaginare la forma e la dimensione dell'oggetto intero. I reperti vengono misurati e osservati nei minimi dettagli.

Il dialogo e lo scambio di idee che emergono dalle analisi e dalle conoscenze di ciascun componente del gruppo sono indispensabili per formulare un'ipotesi di datazione e di funzione dell'oggetto ritrovato. La scheda di catalogazione che gli studenti devono compilare e lo scatto fotografico del reperto accanto alla scala metrica e cromatica sono strumenti che permettono ai ragazzi di lavorare in autonomia e li supportano durante l'esposizione ai compagni dell'analisi effettuata.

Immedesimarsi nella figura dell'archeologo è un gioco di squadra che li sollecita all'osservazione, li aiuta a sviluppare competenze trasversali, li spinge a cercare tra le proprie conoscenze di storia, geografia, di vita quotidiana tracce del misterioso reperto che si sono trovati tra le mani. Non ci sono voti o giudizi: questo li rende più liberi di esporsi, di ridere degli sbagli e correggerli vivendo un'esperienza serena che facilita la concentrazione, l'impegno e il ricordo della stessa.

Con *l'Atelier dell'artista* (fig. 6) si propone invece di indagare l'opera d'arte come prodotto della mente e della mano dell'uomo. Per questo, all'interno delle collezioni permanenti e nelle mostre temporanee, sono selezionate opere che possano suggerire quali materiali, abilità tecniche e conoscenze l'artista ha adoperato. L'attività ha anche lo scopo di attribuire a parole come "affresco", "incisione", "codice miniato", "doratura" una consistenza materiale. Molti vocaboli o concetti che lo studente ha immagazzinato nelle ore di studio di storia, geografia, letteratura ed educazione artistica sono difficili da ricordare o spiegare, perché ne hanno solo un'immagine astratta, teorica. Per questo diventa interessante guardare, ad esempio, un codice miniato tenendo tra le mani un foglio di pergamena, così da accorgersi delle differenze che ci sono tra la nostra carta, il nostro scrivere e quello del manoscritto antico. La parola "pergamena" diventa realtà, acquista corpo e valore grazie al tatto.

Le esperienze tattili risvegliano l'interesse degli studenti durante il percorso di visita e richiamano alla memoria nozioni imparate sui

libri che, insieme alle informazioni ricevute in museo, vengono riprese in considerazione in laboratorio. Qui gli studenti devono preparare i colori come nella bottega di un pittore e quindi si trovano ad amalgamare piccole quantità di pigmenti naturali con uova, aceto, gomma arabica e olio di lino seguendo antiche ricette. Non si aspettano di dover usare contagocce e cucchiaini, di dosare, dividere in parti, riconoscere gli odori degli ingredienti e di aggiustarne le dosi in modo che il colore preparato non sia troppo liquido né troppo denso. Il lavoro è organizzato in piccoli gruppi, in modo che tutti partecipino attivamente e possano sperimentare il colore ottenuto stendendolo con il pennel-

lo e verificandone i tempi di asciugatura, la resa di tonalità e luminosità.

Qui il *fare* è *provare*, *sperimentare*, compiendo una sequenza di piccole azioni (mescolare, aggiungere...) che fanno parte della nostra quotidianità, ma con una precisione, una pazienza e un'attesa del tutto diversa.

Come negli altri esempi di laboratorio, anche questa volta è la mano il nostro principale strumento. Attraverso la sua eccezionale capacità ricettiva, la ripetizione del gesto e l'accuratezza del movimento, la mano raccoglie nuove esperienze che, rielaborate dal nostro cervello, andranno ad arricchire il bagaglio di conoscenze di ciò che ci circonda.

NOTE

¹ Focillon 2002, p. 110.

BIBLIOGRAFIA

Dewey J., *Esperienza e educazione*, Raffaello Cortina, Milano 2014.

Focillon H., *Vita delle forme, seguito da Elogio della mano*, Piccola Biblioteca Einaudi, Torino 2002.

Montessori M., *La scoperta del bambino*, Garzanti, Milano 2000.