

Impara l'Arte...

Il progetto *Persistenze* nella sua "declinazione scolastica" ha coinvolto alcuni studenti del Liceo scientifico di Primiero, in particolare quelli del III° e IV° anno, che hanno scelto nel loro piano di studi di frequentare le ore di caratterizzazione in ambito umanistico. I ragazzi sono stati affiancati da docenti dell'I. C. Primiero che da anni si occupano di patrimonio culturale locale: oltre a chi scrive, Luca Brunet e Gianluigi Massa.

È stato fatto con loro un lavoro di raccolta sul campo dei diversi dati riguardanti le opere da analizzare, compilando le schede di analisi, scattando fotografie, misurando i dipinti, leggendo e trascrivendo le iscrizioni e registrando le notizie restituite da testimonianze e interviste raccolte dal vivo. Un'esperienza che in gergo tecnico-scolastico è chiamata "compito di realtà", in cui oltre alle indicazioni fornite dagli insegnanti e dai formatori della Cooperativa TeSto, gli studenti hanno potuto mettere in campo competenze declinate in abilità e conoscenze, per arrivare a un risultato finale reale, tangibile, che rispecchia le aspettative.

Concretamente, ci siamo inoltrati tra le vie dei paesi limitrofi alla scuola e raggiungibili in breve tempo a piedi dall'istituto e, con il naso spesso all'insù, abbiamo cercato di osservare le facciate delle case considerando in maniera meno indifferente e "routinaria" i dipinti popolari e i segni del passato che da essi affioravano. In diversi casi gli studenti sono rimasti stupiti da alcune opere o particolari che a detta loro "non avevano mai visto".

Queste affermazioni fanno riflettere su quanto sia vero che molto spesso non si conosce abbastanza il proprio territorio e di conseguenza la cultura che lo ha permeato



nel corso del tempo, lasciando testimonianze che se interpretate correttamente ci svelano dinamiche e fenomeni storico-culturali che portano direttamente al presente. Dalla mera visione passiva si è passati quindi ad un'osservazione più accurata, tecnica e attiva.

Nelle fasi successive lo sguardo sull'intero progetto si è trasformato, arricchendosi di contributi personali, scelte, interpretazioni

e opinioni, il tutto orientato a rendere il più efficace possibile il materiale prodotto. Parola d'ordine *Google Drive!* In un'epoca "smart" non si poteva che partire dagli strumenti che ormai sono diventati appendici apparentemente insostituibili: gli smartphone. Tutto il materiale raccolto è stato caricato in maniera veloce e pratica sulla piattaforma condivisa da studenti e insegnanti, così da

catalogare in maniera agile tutto il materiale rilevabile: dati tecnici, iscrizioni, fotografie, video e interviste. Finalmente alla tecnologia abbiamo trovato una validità didattica, che ha permesso di far comprendere anche agli studenti le finalità pratiche e utili dei dispositivi, abbandonando per qualche ora il ben più noto ambito ludico-ricreativo.

In alcune circostanze la geolocalizzazione GPS ha risolto dubbi sulla collocazione delle opere, o in altri casi le app di misurazione remota hanno permesso di misurare con una certa precisione i dipinti collocati in alto sulle facciate di alcune case, fuori dalla nostra portata. In molte occasioni anche le ricognizioni sui luoghi che ospitano le opere sono state fatte da remoto con *Street View* per capire dove fossero e quale percorso conveniva fare per esaminarle in successione.

Ad una fase di raccolta dati è seguita in classe quella dell'analisi e del riordino sistematico e funzionale del materiale raccolto. Anche in questo caso sono state usate risorse digitali ma non solo, il raffronto con testi e materiale cartaceo è stato fondamentale per dirimere alcune questioni o approfondire aspetti specifici. In classe grazie alle indicazioni di Alberto Cosner è stata creata dai ragazzi anche una mappa G.I.S. delle opere analizzate imparando ad usare dei programmi specifici e catalogandole in maniera differenziata a seconda della tipologia (capitello, dipinto, facciata, ecc...). Questa fase ha sviluppato ulteriormente le abilità degli studenti, ribadendo ancora una volta le potenzialità della tecnologia, se usata in un certo modo.

Ci sono stati anche dibattiti vivaci: ad esempio, per trovare il nome dell'applicazione, una impresa complicata perché si doveva inventare una dicitura che spiegasse in estrema sintesi l'intero progetto, condensando le idee di arte, cultura, percorso, senza però fare rimandi espliciti alla realtà locale così da rendere la app replicabile anche in altri contesti. Elencare tutti i nomi che sono ve-

nuti in mente agli studenti sarebbe impossibile e ancora più difficile sarebbe spiegare le riflessioni dietro ad ogni singola proposta. Alla fine, su tutti ha prevalso *ExplorAR*.

"Impara l'arte e mettila da parte", dice il proverbio. Cosa abbiamo "messo da parte" grazie a questa esperienza? Sicuramente diverse competenze in campo culturale, ma anche in quello storico, sociale e tecnico. Partecipare a questo progetto ha portato i ragazzi a ottenere un arricchimento che a mio parere va al di là della realizzazione di un compito, o della comprensione di alcuni concetti, estendendosi a un accrescimento personale partecipato, vissuto sul campo, che ha svelato nuove prospettive riguardanti la cultura locale.

