

Ministero dell'Insegnamento Superiore e della Ricerca Scientifica

Università di Algeri 2 Abou El Kacem Saâdallah



Facoltà delle Lingue Straniere

Dipartimento di Tedesco, Spagnolo e Italiano

TESI DI DOTTORATO

Specialità: Didattica della lingua italiana

L'impatto del fumetto come strumento didattico nell'acquisizione delle competenze socioculturali

*Caso degli apprendenti del secondo anno laurea
triennale: esempio di didattizzazione di "Corto Maltese
(Hugo Pratt)"
e "Il manuale del fuorisede (Casa Surace)"*

Tesi presentata da:

EL MOHRI Hind

Candidata

Sotto la direzione di:

ADDOU Merouane

Professore associato

Anno Universitario: 2024

Ministero dell’Insegnamento Superiore e della Ricerca Scientifica

Università di Algeri 2 Abou El Kacem Saâdallah



Facoltà delle Lingue Straniere

Dipartimento di Tedesco, Spagnolo e Italiano

TESI DI DOTTORATO

Specialità: Didattica della lingua italiana

L’impatto del fumetto come strumento didattico nell’acquisizione delle competenze socioculturali

*Caso degli apprendenti del secondo anno laurea
triennale: esempio di didattizzazione di “Corto Maltese
(Hugo Pratt)”
e “Il manuale del fuorisede (Casa Surace)”*

Tesi presentata da: EL MOHRI Hind

Membri della commissione

.....	Università	Presidente
.....	Università	Relatore
.....	Università	Membro
.....	Università	Membro
.....	Università	Membro

Anno Accademico: 2024

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

In nome di Allah,

il Compassionevole, il Misericordioso

Dediche

Ai miei genitori.

Ringraziamenti

In primis, esprimo la mia profonda gratitudine ad Allah, per tutto.

Ringrazio sinceramente il mio relatore, il professore associato Addou Merouane, che ha facilitato questo percorso, guidandomi e rimanendo sempre disponibile e incoraggiante.

Un particolare ringraziamento alla professoressa Khelouiaty Souad, fonte di ispirazione, motivazione, nonché di splendidi consigli. Ogni volta che stavo per cadere, mi tendeva la mano.

Ringrazio tutti i docenti della sezione di Italiano del dipartimento di Tedesco, Spagnolo e Italiano dell'Università di Algeri 2, senza citare i loro nomi per brevità, ma cui gli insegnamenti sono stati preziosi sin dal primo anno di Laurea triennale. Un pensiero anche ad alcuni docenti del Dipartimento di Francese: i professori Assouane M. K., Immoune Y. e Krim N., i quali hanno avuto un impatto significativo sulla mia formazione durante il Dottorato.

Ringrazio tutto il Dipartimento e tutta l'Università.

Ringrazio tutti coloro che hanno contribuito in modo diretto o indiretto alla presente tesi.

Infine, vorrei dedicare un omaggio alla defunta professoressa Belkadi Rezkia Leila, che Allah ne abbia pietà e la renda tra la gente del Paradiso. Ecco il suo ultimo messaggio nel gruppo dei dottorandi: “Salam cari dottorandi e colleghi, vorrei essere la prima ad augurarvi un buon e felice anno nuovo. Che il 2024 sia un anno proficuo per tutti noi. Ma il mio desiderio più grande per quest'anno è quello di vedervi non più dottorandi ma dottori, per questo vi chiedo di esaudire questo mio desiderio.”.

Ho mantenuto la promessa Leila, riposa in pace e grazie per tutto.

Riassunto in italiano

Dopo aver osservato che la maggior parte degli studenti di italiano come lingua straniera incontra numerose difficoltà a decodificare aspetti socioculturali, riflettiamo se e in che modo il fumetto possa essere un rimedio efficace e adeguato, nonché come didattizzarlo per favorire l'acquisizione di competenze socioculturali.

Al fine di ottenere delle risposte, abbiamo suddiviso la presente ricerca-azione in due parti principali: una teorica e l'altra sperimentale. La prima aveva l'obiettivo di fornire un quadro concettuale sulla didattica, sul fumetto e sull'uso di quest'ultimo come strumento didattico. Nella seconda parte abbiamo somministrato un questionario preliminare, implementato delle unità didattiche integrando fumetti, e verificato le conoscenze socioculturali acquisite.

Grazie a questo studio scientifico è stato possibile rilevare le potenzialità didattiche del fumetto, proponendo soluzioni da mettere in pratica al fine di semplificare gli aspetti socioculturali nella classe di italiano LS.

Parole-chiave: fumetto, didattica, italiano, competenze socioculturali, intercultura.

Riassunto in arabo

بعد ملاحظة أن غالبية طلاب اللغة الإيطالية كلغة أجنبية يواجهون صعوبات عديدة في فهم الجوانب السوسيوثقافية، فكرنا فيما إذا كان من الممكن أن تكون القصص المصورة حلا فعالا ومناسبا، إضافة إلى كيفية استخدامها في التعليم لتعزيز اكتساب المهارات السوسيوثقافية.

من أجل الحصول على إجابات، قمنا بتقسيم هذا البحث الإجرائي إلى جزئين رئيسيين: جزء نظري وآخر تطبيقي. هدف الجزء الأول إلى توفير إطار مفاهيمي حول التعليمية، والقصص المصورة، واستخدام هذه الأخيرة كأداة تعليم. أما في الجزء الثاني، فقد قمنا بإجراء استبيان تمهيدي، وتنفيذ وحدات تعليمية من خلال دمج القصص المصورة، والتحقق من المعرفة السوسيوثقافية المكتسبة.

هذه الدراسة العلمية أمكنتنا من اكتشاف الإمكانيات التعليمية القوية للقصص المصورة، واقتراح حلول يمكن تطبيقها من أجل تبسيط الجوانب السوسيوثقافية في فصل الإيطالية كلغة أجنبية.

الكلمات المفتاحية: القصص المصورة، التعليمية، الإيطالي، المهارات السوسيوثقافية، التفاعل بين

الثقافات.

Riassunto in inglese

After observing that the majority of students of Italian as a foreign language encounter several difficulties in decoding sociocultural aspects, we reflect on whether and how comics can be an effective and appropriate remedy, as well as how to use them in teaching to encourage the acquisition of sociocultural skills.

In order to obtain answers, we divided this action-research into two main parts: a theoretical one and an experimental one. The first part aimed to provide a conceptual framework on teachings, comics, and the use of the latter as a teaching tool. In the second part, we administered a preliminary survey, implemented teaching units integrating comics, and verified the sociocultural knowledge acquired.

Thanks to this scientific study, it was possible to identify the teaching potential of comics, proposing solutions to be implemented in order to simplify the sociocultural aspects in the Italian FL class.

Keywords: comics, teaching, Italian, sociocultural skills, interculturality.

Riassunto in francese

Après avoir observé que la majorité des étudiants en italien langue étrangère rencontrent de nombreuses difficultés dans la décodification des aspects socioculturels, nous réfléchissons sur si et comment la bande dessinée pourrait être un remède efficace et approprié, ainsi que sur comment le didactiser pour favoriser l'acquisition des compétences socioculturelles.

Afin d'obtenir des réponses, nous avons divisé cette recherche-action en deux parties principales : une théorique et l'autre expérimentale. La première partie avait pour objectif de fournir un cadre conceptuel sur la didactique, la bande dessinée, et l'utilisation de cette dernière comme outil didactique. Dans la deuxième partie, nous avons administré un questionnaire préliminaire, mis en œuvre des unités didactiques intégrant des bandes dessinées, et vérifié les connaissances socioculturelles acquises.

Grâce à cette étude scientifique, il a été possible de relever les potentialités didactiques de la bande dessinée, en proposant des solutions à mettre en pratique afin de simplifier les aspects socioculturels dans la classe d'italien LE.

Mots clés : bande dessinée, didactique, italien, compétences socioculturelles, interculture.

Indice

Dediche	i
Ringraziamenti	ii
Riassunto in italiano	iii
Riassunto in arabo	iv
Riassunto in inglese	v
Riassunto in francese	vi
Indice.....	vii
Indice delle figure	xii
Indice dei grafici	xiv
Indice delle tabelle	xvi
INTRODUZIONE.....	1
PRIMA PARTE: <i>TEORIA</i>	10
CAPITOLO 1	11
Fondamenti teorici della didattica, delle competenze e dei materiali autentici.....	12
1.1 Didattica, glottodidattica e teorie in evoluzione.....	12
1.1.1 La didattica: definizione.....	12
1.1.2 La glottodidattica: un ponte tra lingue e culture	14
1.1.3 Teorie dell'apprendimento	15
1.1.3.1 Comportamentismo: il comportamento osservabile.....	16
1.1.3.2 Cognitivismo: i processi del cervello	20
1.1.3.3 Costruttivismo: costruzione attiva soggettiva	22
1.1.3.4 Socio-costruttivismo: costruzione attiva in contesto sociale.....	24
1.2 Competenze in azione: linguistiche, comunicative e socioculturali.....	26
1.2.1 Definizione delle competenze	26
1.2.2 Competenze linguistico-comunicative	27
1.2.2.1 Competenze linguistiche	28
1.2.2.2 Competenze sociolinguistiche.....	32
1.2.2.3 Competenze pragmatiche	33
1.2.3 Competenze socioculturali	34
1.2.3.1 Definizione e importanza	35
1.2.3.2 Aspetti socioculturali italiani.....	36

1.2.3.2.1 Il livello estetico (le arti)	36
1.2.3.2.2 Il livello storico-sociale e antropologico (le tradizioni)	36
1.2.3.2.3 Il livello identitario (il lessico)	37
1.2.3.2.4 Il livello comunicativo (le scelte sociolinguistiche e pragmatiche)	38
1.3 Materiali didattici	39
1.3.1 Definizione	39
1.3.2 Il materiale non autentico	39
1.3.2 Il materiale autentico	39
1.4 Conclusioni	40
CAPITOLO 2	42
Il fumetto: la comunicazione visiva dalle origini ai giorni nostri	43
2.1 Viaggio nel tempo: il fumetto attraverso la storia	43
2.1.1 L'evoluzione della comunicazione visiva attraverso i secoli	43
2.1.1.1 L'arte rupestre	44
2.1.1.2 L'Antico Egitto: i geroglifici	45
2.1.1.3 Gli antichi romani e greci: mitologia e vita quotidiana	46
2.1.1.4 I <i>hadith</i> e la comunicazione visiva	48
2.1.2 Dalla comunicazione visiva all'avvento dei fumetti	49
2.1.2.1 Precursori del fumetto: Hogarth e Töpffer	49
2.1.2.2 La nascita del fumetto moderno: Yellow Kid	51
2.1.2.3 Il fumetto in Italia	52
2.1.2.4 Il fumetto di oggi: definizione	53
2.2 La comunicazione	55
2.2.1 Il concetto di comunicazione	55
2.2.2 Le teorie della comunicazione	56
2.2.2.1 La comunicazione attraverso Shannon e Weaver	56
2.2.2.2 La comunicazione attraverso Jakobson	58
2.2.2.3 La comunicazione attraverso Saussure	60
2.2.2.4 La comunicazione attraverso Peirce	61
2.2.3 I tre livelli di comunicazione	64
2.2.3.1 La comunicazione verbale	65
2.2.3.2 La comunicazione non verbale	65
2.2.3.3 La comunicazione paraverbale	65

2.3 Componenti e caratteristiche del fumetto.....	66
2.3.1 La grammatica del fumetto	66
2.3.2 I generi del fumetto: un mondo di storie	69
2.3.2.1 Il genere umoristico.....	70
2.3.2.2 Il genere d'avventura.....	70
2.3.2.3 Il genere supereroistico	72
2.3.2.4 Il genere di fantascienza.....	73
2.3.2.5 Il genere fantastico o fantasy.....	74
2.3.2.6 Il genere giallo.....	75
2.3.3 Il pubblico del fumetto	76
2.3.3.1 Oltre i confini dell'infanzia.....	77
2.3.3.2 I registri linguistici del fumetto	78
2.4 Conclusioni	80
CAPITOLO 3	81
Il fumetto come strumento didattico	82
3.1 Potenzialità didattiche relative ai destinatari.....	82
3.1.1 Il fumetto per adulti: un media inclusivo	82
3.1.2 Inclusività: destinatari con disabilità specifiche.....	83
3.1.3 Promozione della collaborazione in classe.....	84
3.1.4 Apprendimento a distanza	85
3.1.5 Motivazione e impatto emotivo.....	85
3.2 Potenzialità didattiche relative alle competenze	89
3.2.1 Competenze dello scritto.....	89
3.2.2 Competenze grammaticali.....	90
3.2.3 Il fumetto per la memorizzazione.....	91
3.2.4 Competenze lessicali	92
3.2.5 Competenze socioculturali	93
3.2.5.1 Frasi idiomatiche e proverbi.....	93
3.2.5.2 Costruzione del significato.....	94
3.2.5.3 Promozione della lettura e della lettura critica.....	95
3.2.5.4 Interpretazione socioculturale: dibattiti complessi e confronti culturali	98
3.2.6 Multiuso: versatilità didattica del fumetto	101

3.3 Tecniche di didattizzazione del fumetto.....	102
3.3.1 L'importanza delle tecniche didattiche.....	103
3.2.2 Il ruolo dell'insegnante: guida e formazione.....	104
3.2.3 Come didattizzare il fumetto.....	104
3.2.3.1 Introduzione al fumetto: nozioni base.....	104
3.2.3.2 Selezione attenta del fumetto	105
3.2.3.3 Le tecniche didattiche	107
3.4 Conclusioni	112
SECONDA PARTE: <i>SPERIMENTAZIONE</i>	114
CAPITOLO 4	115
Metodologia	116
4.1 Panorama dei partecipanti	116
4.1.1 Le competenze socioculturali nel programma universitario	116
4.1.2 Il background degli studenti universitari.....	118
4.1.3 I partecipanti.....	119
4.2 Esperimento condotto	119
4.2.1 Tipo di ricerca	119
4.2.2 Steps dell'esperimento	120
4.2.2.1 Primo step: il questionario preliminare	120
4.2.2.1.1 Scopo.....	120
4.2.2.1.2 Numero dei partecipanti e modalità di somministrazione.....	120
4.2.2.1.3 Imprevisti	121
4.2.2.1.4 Struttura e contenuti	122
4.2.2.2 Secondo step: implementazione delle unità didattiche.....	123
4.2.2.2.1 Scopo.....	123
4.2.2.2.2 Fumetti scelti.....	124
4.2.2.2.3 Struttura delle unità didattiche	125
4.2.2.2.3.1 Alla scoperta del fumetto: Un viaggio nell'arte e nella narrazione!....	127
4.2.2.2.3.2 Dal Nord al Sud: avventure fuorisede tra culture e dialetti	127
4.2.2.2.3.3 Simboli e storia: viaggio tra il Fascismo e la Serenissima	128
4.2.2.2.4 Considerazioni metodologiche.....	129
4.2.2.3 Terzo step: verifica delle conoscenze socioculturali acquisite	130
4.2.2.3.1 Scopo.....	130

4.2.2.3.2 Struttura.....	130
4.3 Risultati e discussioni.....	131
4.3.1 Primo step: il questionario preliminare	131
4.3.2 Secondo step: le unità didattiche.....	153
4.3.2.1 Prima unità didattica	153
4.3.2.1.1 Unità di acquisizione 1	155
4.3.2.1.2 Unità di acquisizione 2	162
4.3.2.1.3 Unità di acquisizione 3	166
4.3.2.2 Seconda unità didattica	169
4.3.2.2.1 Unità di acquisizione 1	171
4.3.2.2.2 Unità di acquisizione 2	177
4.3.2.2.3 Unità di acquisizione 3	184
4.3.2.3 Terza unità didattica	188
4.3.2.3.1 Unità di acquisizione 1	189
4.3.2.3.2 Unità di acquisizione 2	195
4.3.2.3.3 Unità di acquisizione 3	203
4.3.3 Terzo step: verifica delle conoscenze socioculturali acquisite	209
4.3.3.1 Prima verifica.....	209
4.3.3.2 Seconda verifica	223
4.3.3.3 Terza verifica.....	244
4.4 Conclusioni	264
CAPITOLO 5	266
Capitolo 5: Conclusioni finali	267
Riferimenti bibliografici	277
Libri.....	277
Contributi all'interno di libri.....	279
Articoli scientifici e tesi	280
Siti web	284
Appendice	289
Questionario preliminare.....	289
Verifica 1	290
Verifica 2	291
Verifica 3	292

Indice delle figure

Figura 1: Tadrart Rouge, fotografia di Matjaz Krivic (National Geographic, 2023)	44
Figura 2: Tadrart Rouge, fotografia di Matjaz Krivic (National Geographic, 2023)	45
Figura 3: Il colorato soffitto astronomico della prima sala ipostila del tempio di Hathor a Dendera, foto di Nick Brundle (National Geographic)	46
Figura 4: Apollo e Artemide, foto di Marie-Lan Nguyen (Wikimedia Commons)	47
Figura 5: Affresco con scena storica della necropoli dell'Esquilino, foto di artista sconosciuto (Wikimedia Commons)	47
Figura 6: Immagine esplicativa trovata su Facebook (2020)	48
Figura 7: Töpffer: "Histoire de Mr. Jabot"	49
Figura 8: Töpffer "Histoire d'Albert"	50
Figura 9: Vignette estratte da "The Yellow Kid, he meets Tige and Mary Jane and"	51
Figura 10: Immagine ritagliata dall'articolo: 27 Dicembre 1908: Nasce Il Corriere Dei Piccoli, La Prima Rivista Italiana a Fumetti, n.d.	52
Figura 11: Modello Shannon e Weaver	57
Figura 12: Nuovo modello Shannon e Weaver	58
Figura 13: Da Jakobson (1960, 353)	59
Figura 14: Il segno secondo Saussure (2005/1922, 84)	60
Figura 15: Relazione Rapresentamen, oggetto, interpretante	62
Figura 16: Il piacere estetico e la motivazione tramite il fumetto	87
Figura 17: L'entusiasmo e il piacere della lettura tramite il fumetto	96
Figura 18: I benefici del fumetto	102
Figura 19: Come didattizzare il fumetto per le competenze socioculturali	111
Figura 20: Slide: Linguaggi del fumetto	155
Figura 21: Slide: I generi letterari del fumetto	158
Figura 22: Slide: Indovina il genere del fumetto I	159
Figura 23: Slide: Indovina il genere del fumetto II	159
Figura 24: Slide: Indovina il genere del fumetto III	160
Figura 25: Slide: Come leggere il fumetto	163
Figura 26: Attività: gli elementi fondamentali di una tavola	164
Figura 27: Slide: Copertina e quarta di copertina di un fumetto	165
Figura 28: Attività: vignette da leggere	166
Figura 29: Attività nuvolette	167
Figura 30: Immagini attività	168

Figura 31: Vignetta dal fumetto di Casa Surace, p. 17.....	170
Figura 32: Attività di lettura.....	172
Figura 33: Attività di abbinamento	173
Figura 34: Vignetta dal fumetto di Casa Surace, p. 73.....	178
Figura 35: Attività di lettura.....	179
Figura 36: Attività V/F	180
Figura 37: Attività aggiunta di nuvolette	182
Figura 38: Vignetta dal fumetto di Casa Surace, p. 75.....	185
Figura 39: Attività di abbinamento	186
Figura 40: Attività di abbinamento	187
Figura 41: Attività di abbinamento vignetta/didascalia.....	191
Figura 42: Attività V/F	191
Figura 43: Foto Fascisti, Mussolini, Gabriele d'Annunzio.....	196
Figura 44: Attività di abbinamento parola/significato.....	197
Figura 45: Immagini simboli Fascismo.....	198
Figura 46: Attività di lettura per approfondimenti	200
Figura 47: Attività di lettura: Laguna di Venezia	205
Figura 48: Attività di abbinamento parola/significato.....	206

Indice dei grafici

Grafico 1: Il contatto degli studenti con la lingua e/o cultura italiana	132
Grafico 2: Il contatto degli studenti con le persone italiane.....	135
Grafico 3: Tipologie di relazioni che gli studenti intrattengono con persone italiane.....	137
Grafico 4: Frequenza delle interazioni degli studenti con gli amici italiani	138
Grafico 5: Esperienze pregresse degli studenti nella lettura di fumetti.....	140
Grafico 6: Titoli dei fumetti esplorati in passato da parte degli studenti	141
Grafico 7: Esperienze pregresse degli studenti del fumetto in ambito glottodidattico.....	142
Grafico 8: Fase educativa in cui gli insegnanti hanno utilizzato i fumetti come strumento didattico.....	144
Grafico 9: Utilità dell'uso del fumetto nelle lezioni in passato	145
Grafico 10: Predisposizione degli apprendenti ad utilizzare fumetti italiani come risorsa educativa	147
Grafico 11: Le motivazioni degli studenti dell'uso di fumetti italiani in classe	150
Grafico 12: Le motivazioni degli studenti disinteressati nell'uso di fumetti italiani in classe ..	152
Grafico 13: Verifica I: definizione linguaggio iconico.....	210
Grafico 14: Verifica I: comunicazione per immagini.....	211
Grafico 15: Verifica I: primo fumetto in Italia	213
Grafico 16: Verifica I: il giallo	214
Grafico 17: Verifica I: il supereroistico.....	215
Grafico 18: Verifica I: direzione di lettura del fumetto	217
Grafico 19: Verifica I: nuvolette	218
Grafico 20: Verifica I: onomatopee.....	220
Grafico 21: Verifica I: nuvoletta	222
Grafico 22: Verifica II (Gruppo A): significato fuorisede.....	223
Grafico 23: Verifica II (Gruppo B): significato fuorisede.....	224
Grafico 24: Verifica II (Gruppo A): mamma Sud vs Nord.....	226
Grafico 25: Verifica II (Gruppo B): mamma Sud vs Nord.....	226
Grafico 26: Verifica II (Gruppo A): motivi fuorisede	228
Grafico 27: Verifica II (Gruppo B): motivi fuorisede	229
Grafico 28: Verifica II (Gruppo A): significato 5 minuti	230
Grafico 29: Verifica II (Gruppo B): significato 5 minuti	231
Grafico 30: Verifica II (Gruppo A): Polentone vs Terrone.....	233

Grafico 31: Verifica II (Gruppo B): Polentone vs Terrone.....	233
Grafico 32: Verifica II (Gruppo A): problema polentone/terrone	235
Grafico 33: Verifica II (Gruppo B): problema polentone/terrone	235
Grafico 34: Verifica II (Gruppo A): "ntz"	237
Grafico 35: Verifica II (Gruppo B): "ntz"	238
Grafico 36: Verifica II (Gruppo A): uso imperfetto	240
Grafico 37: Verifica II (Gruppo B): uso imperfetto	240
Grafico 38: Verifica II (Gruppo A): origine dell'italiano.....	242
Grafico 39: Verifica II (Gruppo B): origine dell'italiano.....	243
Grafico 40: Verifica III (Gruppo A): forme di cortesia	244
Grafico 41: Verifica III (Gruppo B): forme di cortesia	245
Grafico 42: Verifica III (Gruppo A): origine Lei.....	247
Grafico 43: Verifica III (Gruppo B): origine Lei.....	247
Grafico 44: Verifica III (Gruppo A): Mussolini e il Lei.....	249
Grafico 45: Verifica III (Gruppo B): Mussolini e il Lei.....	249
Grafico 46: Verifica III (Gruppo A): forma di saluto	251
Grafico 47: Verifica III (Gruppo B): forma di saluto	252
Grafico 48: Verifica III (Gruppo A): Gabriele d'Annunzio	253
Grafico 49: Verifica III (Gruppo B): Gabriele d'Annunzio	254
Grafico 50: Verifica III (Gruppo A): Gabriele d'Annunzio nel 1919	255
Grafico 51: Verifica III (Gruppo B): Gabriele d'Annunzio nel 1919	256
Grafico 52: Verifica III (Gruppo A): importanza uniformi e simboli Fascismo.....	258
Grafico 53: Verifica III (Gruppo B): importanza uniformi e simboli Fascismo.....	258
Grafico 54: Verifica III (Gruppo A): laguna più estesa del Mediterraneo.....	260
Grafico 55: Verifica III (Gruppo B): laguna più estesa del Mediterraneo.....	261
Grafico 56: Verifica III (Gruppo A): simbolo identità e potenza Venezia.....	262
Grafico 57: Verifica III (Gruppo B): simbolo identità e potenza Venezia.....	263

Indice delle tabelle

Tabella 1: le competenze linguistico-comunicative	27
Tabella 2: Attività: scheda da compilare	165

INTRODUZIONE

Introduzione

Nel vasto universo della didattica delle lingue straniere, i metodi di insegnamento sbocciano come fiori in primavera, ciascuno mirando a guidare l'apprendente verso un certo livello nel modo più efficace possibile. In questo panorama, tra testi scritti e narrazioni visive, emerge un alleato come mezzo didattico inaspettato ma potente: il fumetto.

In questa ricerca scientifica, ci soffermeremo sull'implementazione del fumetto in ambito glottodidattico, in particolare nella classe di italiano LS, come strumento didattico per l'acquisizione di competenze socioculturali.

L'idea della presente tesi di dottorato è nata da motivazioni oggettive e altre soggettive. Le prime riguardano la scarsità di contributi scientifici sul tema oggetto della nostra ricerca e alla crescente importanza delle competenze socioculturali; mentre le seconde sono legate all'esperienza professionale da insegnante e quella personale da studentessa.

Dal punto di vista oggettivo, non avevamo trovato nessuna ricerca algerina riguardante il fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali italiani, in particolare nel contesto dell'università algerina.

Inoltre, questo campo di studio è particolarmente rilevante oggi. In un mondo globalizzato come il nostro, vi è una crescente importanza delle competenze socioculturali e della comunicazione interculturale. Gli studenti delle lingue straniere non possono oscurare questi aspetti sociali e culturali se vogliono padroneggiare la lingua target.

Dal punto di vista soggettivo, insegnando l'italiano come lingua straniera, abbiamo notato che la quasi totalità degli studenti incontrano numerose complessità nel comprendere gli aspetti sociali e culturali italiani a causa delle difficoltà a decodificare gli aspetti socioculturali presenti nei vari testi scritti proposti nei manuali o nei siti per imparare l'italiano. Chiedere a uno studente di interpretare un testo italiano socioculturale è diventato come domandargli di

scalare l'Everest: possibile ma spaventosamente complicato, complesso e oscuro. Pertanto, gli studenti perdono la motivazione, e si innalza una barriera tra di essi e tra lo sviluppo delle competenze socioculturali durante il processo di insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera.

Per quanto riguarda l'esperienza personale da studentessa, la situazione era notevolmente simile a quella appena menzionata. Molti colleghi di corso si trovavano ad affrontare le medesime sfide relative agli elementi socioculturali, che gli facevano allontanare dall'arricchimento delle competenze socioculturali, suscitando addirittura un disinteresse verso le varie materie del corso di laurea (triennale o magistrale).

Da quest'ottica, ci siamo posti le seguenti domande:

- Come rimediare in modo efficace e piacevole per promuovere negli studenti la decodificazione di aspetti socioculturali italiani?
- In che modo il fumetto potrebbe essere un rimedio adeguato?
- Come favorire l'acquisizione di competenze socioculturali didattizzando il fumetto?

L'obiettivo principale di questo lavoro di ricerca mira a fornire delle risposte, partendo dalle ipotesi che probabilmente il fumetto possa essere un rimedio efficace e piacevole per promuovere l'acquisizione di elementi socioculturali italiani. Gli studenti potrebbero trovare il processo di insegnamento/apprendimento dell'italiano più agevolato attraverso l'integrazione di fumetti.

Attraverso l'unione di elementi visivi e testuali, il fumetto potrebbe facilitare la comprensione e la decodificazione dei vari aspetti socioculturali italiani, incentivando così gli apprendenti nello sviluppo delle competenze socioculturali. Le illustrazioni dinamiche contestualizzate potrebbero catturare l'attenzione degli

studenti, facilitando l'esplorazione delle tematiche sociali e culturali in modo stimolante, accessibile e inclusivo.

Oltretutto, il fumetto rappresenta un materiale autentico, non adattato, nel senso che è stato pensato per un pubblico di madrelingua. Gli studenti, in generale, preferiscono i materiali non modificati al fine di interagire con la lingua e la cultura target in modo più diretto e autentico, immergendosi in un contesto reale senza dover viaggiare nel paese della lingua target.

Al fine di verificare ciò e indagare in modo più profondo tale tematica, abbiamo adottato una metodologia di ricerca-azione, articolando il presente lavoro di ricerca scientifica in due parti: una teorica e l'altra sperimentale.

- 1) La parte teorica riguarda il quadro concettuale. Tale quadro concettuale sarà suddiviso in tre capitoli:

Nel **primo capitolo**, ci avventureremo nelle fondamenta della didattica, della glottodidattica, delle teorie dell'apprendimento, delle competenze linguistico-comunicative, con focus sulle competenze socioculturali, e dei materiali didattici, in particolare quelli autentici.

In primis, ci dedicheremo alla didattica, alla glottodidattica e alle teorie dell'apprendimento, mostrando come la didattica, o arte di insegnare, si ponga come ponte tra teoria e pratica, non limitandosi alla trasmissione di conoscenze, ma includendo anche la progettazione e l'applicazione di metodologie che facilitino il processo di insegnamento/apprendimento. La glottodidattica, inoltre, integra conoscenze da diverse discipline, al fine di adattare le pratiche didattiche alle esigenze degli apprendenti, in particolar modo attraverso le teorie dell'apprendimento, quali il Comportamentismo, il Cognitivismo, il Costruttivismo e il Socio-costruttivismo. Scopriremo come l'evoluzione delle teorie mostri la flessibilità della didattica delle lingue straniere nell'adattarsi ai diversi contesti glottodidattici. Ogni teoria offre una varietà di opportunità di applicazione di strumenti didattici,

come il fumetto, il quale assume svariate funzioni in base alle tattiche con le quali viene integrato e al contesto della didattizzazione.

In seguito, ci dedicheremo alle competenze durante il processo di insegnamento/apprendimento della lingua italiana come lingua straniera, rilevando l'importanza delle competenze socioculturali. Tali competenze sono essenziali se si vuole raggiungere una comprensione profonda della lingua e della cultura target, poiché essi facilitano l'interazione in contesti reali. Dettaglieremo gli aspetti socioculturali italiani, esponendo i livelli estetico, storico-sociale, antropologico, identitario e comunicativo, e mostrando come la conoscenza di elementi socioculturali arricchisca il processo di insegnamento/apprendimento di una lingua straniera, e favorisca una maggiore consapevolezza interculturale.

Inoltre, introdurremo i materiali didattici, con un'attenzione particolare all'importanza dell'utilizzo dei materiali autentici nella didattica delle lingue straniere, in particolare per quanto riguarda la trasmissione di aspetti socioculturali. Considerato che i materiali autentici non sono risorse ideate appositamente per scopi didattici, ovvero sono pensati per nativi, essi offrono un contesto linguistico e socioculturale reale. Ciò promuove un ambiente di insegnamento/apprendimento più significativo, dinamico e coinvolgente, poiché gli apprendenti sono più interessati alle situazioni reali.

Nel **secondo capitolo**, ci trasporteremo con la macchina del tempo nella preistoria fino ai giorni nostri, al fine di analizzare la comunicazione visiva e la nascita del fumetto, per poi inoltrarci nel concetto di comunicazione e nelle componenti e caratteristiche del medium.

Viaggeremo nel tempo al fine di analizzare il fumetto attraverso la storia. Esamineremo l'evoluzione della comunicazione per immagini dall'arte rupestre, ai geroglifici, agli antichi romani e greci, ai *hadith*, fino a raggiungere la nascita del fumetto tradizionale e moderno. Scopriremo

quanto i fumetti siano strettamente legati alla tessitura socioculturale dell'umanità, nonché quanto la comunicazione visiva rifletta le società e i cambiamenti storici nel corso del tempo.

In seguito, recheremo il concetto di comunicazione, le teorie della comunicazione, nonché i tre livelli di comunicazione. Scopriremo se la comunicazione rappresenta una mera trasmissione di informazioni, o se coinvolge una serie di elementi complessi tra significati, segni, icone, indici e simboli, che interagiscono assieme. Inoltre, evidenzieremo un misto di elementi verbali, non verbali e paraverbali incorporati nel fumetto e utilizzati per veicolare i vari aspetti socioculturali, rafforzando così il fumetto inteso come potente mezzo di espressione socioculturale.

Dopodiché, esporremo la grammatica del fumetto, descriveremo i vari generi del medium, e analizzeremo il suo pubblico. Metteremo in luce come, attraverso le vignette, le nuvolette, le didascalie, e così via, il fumetto sia in grado di coinvolgere i suoi destinatari nelle sue narrazioni dinamiche. Inoltre, attraverso i suoi numerosi generi, scopriremo la caratteristica poliedrica del fumetto, ossia la capacità di trattare qualsiasi tipo di tematica.

Nel **terzo capitolo** solcheremo dalle potenzialità intrinseche del medium fino alle tecniche specifiche di didattizzazione. In particolare, esamineremo il fumetto come strumento didattico, analizzandone le principali potenzialità attraverso studi precedenti. Rileveremo le potenzialità legate ai destinatari, alle competenze, per poi andare ad esplorare le tecniche di didattizzazione del fumetto.

Sfateremo il pregiudizio che il fumetto sia unicamente destinato ad un pubblico infantile o ad un certo pubblico, il tutto attraverso ricerche precedenti. Vedremo alcune sue potenzialità, come l'inclusione, la collaborazione, la motivazione.

Discuteremo anche delle potenzialità didattiche relative alle competenze, tra cui quelle scritte, grammaticali, cognitive e lessicali, il tutto grazie alla combinazione di elementi visivi e testuali, che rendono l'ambiente glottodidattico più entusiasmante. In particolare, ci concentreremo sulle competenze socioculturali, specialmente per quanto riguarda l'espansione della conoscenza di frasi idiomatiche e di proverbi, la costruzione del significato, la promozione della lettura e della lettura critica, nonché dei dibattiti complessi e dei confronti socioculturali.

Ci sposteremo in seguito alle tecniche di didattizzazione del fumetto. In effetti, l'utilizzo del fumetto in classe richiede una pianificazione strategica e ben progettata, integrandolo in modo equilibrato e complementare con altri materiali didattici, e non sostituendo questi ultimi con il fumetto in modo esclusivo. A tale fine, risalterà l'importanza del ruolo dell'insegnante durante l'implementazione del fumetto in ambito glottodidattico. Egli possiede un ruolo di guida, oltre al ruolo essenziale di formarsi. Dopodiché, presenteremo attraverso studi precedenti numerose attività che possono essere proposte per l'acquisizione di aspetti socioculturali tramite il fumetto, quali la drammatizzazione, l'abbinamento tra personaggi e nuvolette, i diari riflessivi, e così via.

Questa prima parte teorica ci fornirà delle basi solide su cui costruire la seconda parte della ricerca: quella pratica.

2) La parte pratica o sperimentale riguarderà principalmente l'esperimento svolto con l'obiettivo di rispondere alle domande sopracitate. Tale parte sarà articolata come segue:

Il **quarto** capitolo concernerà la metodologia. Anzitutto, descriveremo il panorama dei partecipanti all'esperienza, fornendo dettagli sulle competenze socioculturali nel programma universitario, sul background degli studenti universitari, e sui partecipanti alla nostra ricerca.

In seguito, specificheremo il tipo di ricerca, nonché gli step dell'esperimento condotto. Tali step consistono in tre tappe principali:

- La somministrazione di un questionario preliminare volta a studiare le opinioni e le abitudini degli apprendenti nei confronti degli aspetti socioculturali italiani da una parte, e verso i fumetti dall'altra.
- L'implementazione di tre unità didattiche, ciascuna composta da una rete di tre unità di acquisizione per un totale di nove unità di acquisizione.

La prima unità sarà introduttiva, al fine di offrire ai partecipanti le nozioni base del fumetto per poter partecipare alle lezioni successive.

La seconda unità riguarderà il fumetto di Casa Surace "Il manuale del Fuorisede", in quanto tale opera risulta piena di aspetti socioculturali, soprattutto sulle differenze tra il Nord e il Sud Italia.

Nella terza unità verrà implementato il fumetto di Hugo Pratt "Corto Maltese", poiché pieno di simboli socioculturali come il Fascismo e l'ambientazione a Venezia.

Durante le lezioni, ci baseremo principalmente su una griglia di osservazione.

- Tre verifiche delle conoscenze socioculturali acquisite durante queste unità didattiche.

Descriveremo in modo dettagliato ogni step dell'esperienza, in particolare alcune considerazioni metodologiche come la suddivisione dei partecipanti in due gruppi durante le ultime due unità, al fine di avere un gruppo di controllo dello stesso livello e di paragonare i risultati ottenuti.

Dopo aver spiegato in modo dettagliato ogni fase dell'esperienza avviata, andremo ad esporre i risultati ottenuti dall'esperimento condotto, analizzandoli e discutendoli minuziosamente.

Ogni capitolo (dal primo al quarto) terminerà con delle conclusioni. Infine, nel quinto capitolo forniremo delle conclusioni finali e generali del presente lavoro di ricerca.

Grazie a questo studio, sarà possibile trovare delle risposte alle domande di ricerca, sperando di trovare delle soluzioni da mettere in pratica al fine di facilitare e semplificare l'acquisizione delle competenze socioculturale per gli studenti di italiano LS dell'Università di Algeri 2 in particolare, e delle altre università in generale.

PRIMA PARTE:
TEORIA

CAPITOLO 1

FONDAMENTI TEORICI DELLA DIDATTICA, DELLE COMPETENZE E DEI MATERIALI AUTENTICI

- 1.1 Didattica, glottodidattica e teorie in evoluzione
- 1.2 Competenze in azione: linguistiche, comunicative
e socioculturali
- 1.3 Materiali didattici
- 1.4 Conclusioni

Fondamenti teorici della didattica, delle competenze e dei materiali autentici

In un mondo caratterizzato dalla continua evoluzione, in cui il sapere si intreccia con l'azione, la didattica emerge come un faro illuminante che guida l'incessante viaggio dell'apprendimento umano. Tale viaggio riflette il cambiamento paradigmatico nei contesti in cui viene implementato l'insegnamento delle lingue straniere, con un focus crescente sulle esigenze specifiche degli apprendenti.

Nel presente capitolo, introdurremo i concetti di didattica e glottodidattica, nonché delle teorie dell'apprendimento (1.1); in seguito, presenteremo le competenze durante l'apprendimento di una lingua straniera, focalizzandoci sulle competenze socioculturali italiane (1.2); infine, ricorderemo l'importanza dei materiali didattici, concentrandoci in particolare sul materiale autentico (1.3), e terminando con delle conclusioni (1.4).

1.1 Didattica, glottodidattica e teorie in evoluzione

In questo primo sottocapitolo, esploreremo le fondamenta della didattica e della glottodidattica, analizzando in seguito le teorie dell'apprendimento e il loro impatto sulla didattica delle lingue straniere, in particolare per quanto riguarda l'italiano LS.

1.1.1 La didattica: definizione

La didattica rappresenta quella *“parte della teoria e dell'attività educativa che concerne i metodi d'insegnamento”* (Treccani, n.d.). La menzione esplicita di “teoria” e “attività educativa” suggerisce un'integrazione fra il comprendere (teoria) e il fare (pratica), con la didattica posizionata al centro per trasformare le conoscenze teoriche in azioni educative efficaci. In altre parole, la definizione

implica che la didattica si occupa, oltre agli **aspetti teorici** dell'apprendimento, alla loro **applicazione pratica** attraverso metodi di insegnamento concreti.

Di conseguenza, la didattica rappresenta un ponte critico tra il sapere teorico e la sua applicazione pratica, mirando a rendere l'insegnamento/apprendimento un processo quanto più efficace possibile. Non per niente "didattica" deriva da *didaktikos*, termine greco che significa "**arte di insegnare**" (Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, n.d.). L'etimologia non solo allude alla capacità di trasmettere le conoscenze, ma comprende anche la progettazione e l'integrazione di **metodi che facilitano l'apprendimento**. Pertanto, la didattica richiede una comprensione della teoria educativa, nonché l'abilità di applicarla in modo innovativo e flessibile per rispondere alle diverse esigenze degli apprendenti.

Paolo Calidoni (2003, citato in Nigris, Teruggi, & Zuccoli, 2016, 47-48), descrive un utilizzo corrente del termine "didattica", che si riferisce all'insegnamento formale e strutturato, come quello impartito mediante lezioni, esercitazioni, seminari, laboratori, e altre forme simili di attività educative formalizzate tipiche degli ambienti scolastici. Nigris, Teruggi e Zuccoli (2016) commentano l'affermazione di Calidoni, evidenziando che si tratta di **un'azione sistematica e ben strutturata di trasmissione o iniziazione a una determinata conoscenza, in tempi e spazi ben definiti, diversi dalla quotidianità. In questo modo, gli autori escludono qualsiasi forma di apprendimento che avvenga casualmente o in contesti meno formali, tipici delle varie situazioni della vita.** L'interpretazione di Calidoni, analizzata da Nigris, Teruggi e Zuccoli, enfatizza il carattere intenzionale e pianificato della didattica all'interno degli ambienti educativi formali, ponendola in netto contrasto con le forme di apprendimento informali presenti nella vita quotidiana. Tale contrapposizione diventa cruciale nel contesto della glottodidattica, che si occupa dell'insegnamento delle lingue. In questo ambito, diventa ancora più evidente l'importanza dell'insegnamento formale.

1.1.2 La glottodidattica: un ponte tra lingue e culture

Il *Nozionario del Laboratorio Itals dell'Università Ca' Foscari di Venezia* (n.d.) fornisce un'analisi profonda della glottodidattica, delineandone l'evoluzione storica e concettuale, ed enfatizzando la sua natura interdisciplinare. Originariamente vista come ramo derivato dalla linguistica applicata, incentrato sulla trasposizione delle teorie linguistiche in pratiche didattiche, la glottodidattica subisce varie riconsiderazioni, fino a configurarla come una disciplina finalizzata che trae insegnamenti da diverse altre discipline (come l'antropologia, la pedagogia e la psicologia) al fine di trovare una soluzione a un determinato problema riguardante l'acquisizione della lingua. Nel *Nozionario*, il glottodidatta viene paragonato al medico, che seleziona i trattamenti più efficaci basandosi su una comprensione interdisciplinare, dalla biologia alla chimica. Tale analogia sottolinea l'importanza per gli insegnanti di lingue di un'ampia comprensione sia della lingua, che dei processi attraverso i quali gli apprendenti apprendono ed acquisiscono conoscenze.

Da questa ottica, emerge il valore delle teorie dell'apprendimento. Proprio come un dottore che deve disporre di una profonda comprensione dei processi biologici, chimici, ecc. per offrire cure adeguate, un docente di lingue deve immergersi nelle varie modalità di acquisizione delle lingue, per adattare le proprie pratiche didattiche ai bisogni individuali (ma anche collettivi) degli apprendenti. Di conseguenza, l'insegnamento non è più il fulcro dell'apprendimento, ma piuttosto sono le modalità di apprendimento linguistico che guidano le pratiche didattiche (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 92). Questo ribaltamento di prospettiva segnala un passaggio da un insegnamento incentrato sull'insegnante a una didattica focalizzata sull'apprendente, riflettendo l'evoluzione dell'educazione linguistica. Ciò mette in rilievo, inoltre, la necessità di una comprensione approfondita delle teorie dell'apprendimento, al fine di ottimizzare le pratiche didattiche, rendendo l'insegnamento/apprendimento più rispondente alle specifiche esigenze degli apprendenti e, di conseguenza, più efficace ed efficiente.

Pertanto, le teorie dell'apprendimento giocano un ruolo cruciale nel fornire una base concettuale per l'elaborazione di soluzioni metodologiche efficaci ai problemi didattici. In questo contesto, la glottodidattica si rivela come un campo dinamico e flessibile, configurandosi come una pratica riflessiva che richiede una continua interazione tra teoria e pratica. In altri termini, attraverso una solida comprensione di tali teorie, gli insegnanti sono in grado di affrontare le varie sfide dell'insegnamento linguistico, valorizzando le peculiarità individuali nell'acquisizione delle lingue, e promuovendo così un apprendimento più inclusivo, profondo e duraturo.

1.1.3 Teorie dell'apprendimento

Prima di addentrarci nelle specifiche teorie dell'apprendimento che guidano le moderne pratiche didattiche, riteniamo sia essenziale chiarire il concetto di 'teoria' nel contesto della presente ricerca, poiché alcuni studiosi preferiscono il termine 'ipotesi', mentre altri li utilizzano in modo interscambiabile (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 92). Dopo un'attenta analisi di varie interpretazioni riguardo al significato di 'teoria', Asemah, Nwammuo & Uwaoma (2017/2022, 6-7) concludono che una teoria può essere definita come un insieme organizzato e sistematico di affermazioni o proposizioni che mirano a spiegare o interpretare fenomeni osservati. Inoltre, queste affermazioni possono includere leggi o generalizzazioni che sono empiricamente verificabili e che sono logicamente collegate tra loro attraverso ragionamenti deduttivi, e offrono una spiegazione plausibile o razionale delle relazioni causa-effetto tra un gruppo di fenomeni osservati. Gli autori continuano che le teorie possono essere considerate come costruzioni umane, rappresentazioni simboliche di fenomeni naturali o sociali, e sono soggette a revisione e modifica in risposta ai cambiamenti nell'ambiente o nella conoscenza disponibile. Infine, aggiungono che una teoria può derivare da ipotesi che sono state confermate attraverso l'osservazione e l'esperimento, e il suo grado di

accettazione può variare a seconda del suo livello di validità empirica e della sua capacità predittiva.

La discussione di Asemah, Nwammuo & Uwaoma offre un quadro esplicativo ed esauriente del concetto di teoria all'interno del panorama scientifico e accademico, evidenziando come le teorie siano fondamentali per organizzare sistematicamente il pensiero umano. Le teorie, oltre ad aspirare a descrivere i fenomeni osservabili, mirano a stabilire connessioni logiche tra di essi, mediante leggi e/o generalizzazioni che possano essere empiricamente verificabili. In aggiunta, la percezione delle teorie come costruzioni umane, che si adattano e si modificano in base all'acquisizione di nuove conoscenze, sottolinea la loro natura dinamica, consentendo al sapere di progredire e affinarsi con il tempo. In breve, questa prospettiva sul concetto di teoria cattura efficacemente il valore delle teorie come strumenti indispensabili per la comprensione umana.

La comprensione della natura e del meccanismo delle teorie ci spiega ulteriormente la pertinenza delle teorie dell'apprendimento per gli insegnanti, i quali cercano di ottimizzare l'esperienza glottodidattica. Questo perché tali teorie non si limitano ad interpretare come gli studenti apprendono, ma fungono anche da linee guida concrete per la selezione di pratiche didattiche in grado di adattarsi efficacemente ai diversi apprendenti.

1.1.3.1 Comportamentismo: il comportamento osservabile

Sviluppatasi agli inizi del XX secolo nell'ambito della psicologia, la teoria del Comportamentismo ha giocato un ruolo cruciale nell'evoluzione della didattica, segnando una svolta significativa nella concezione dell'apprendimento e dell'insegnamento. Come evidenziato da Diadori, Palermo e Troncarelli (2009, 92), il Comportamentismo rappresenta la prima teoria a cui l'insegnamento delle lingue si è basato esplicitamente.

La teoria pone al centro dell'attenzione il comportamento osservabile, cioè le azioni che possono essere viste e misurate, escludendo i meccanismi del

cervello e i processi mentali interni in quanto non direttamente osservabili e, pertanto, ritenuti al di fuori dell'ambito di indagine scientifica. Da quest'ottica, l'apprendimento viene concepito come il processo tramite il quale un soggetto, in maniera inconscia, acquisisce nuovi comportamenti (o nuove abitudini) o modifica quelli esistenti, in risposta a stimoli provenienti dall'ambiente, senza considerare i processi mentali interni. Il Comportamentismo, dunque, posiziona l'attenzione sulle relazioni di causa-effetto fra stimoli dell'ambiente e comportamenti rispondenti. In parole semplici, si stabilisce una specifica reazione (effetto) in risposta a uno stimolo esterno preciso (causa), il che genera o modifica comportamenti (apprendimento).

Le basi della teoria comportamentista si possono rintracciare nelle ricerche pionieristiche del medico, etologo e fisiologo russo Ivan P. Pavlov, che riguardavano l'apprendimento di nuove reazioni, note come riflessi condizionati, in risposta a stimoli dell'ambiente. Nel suo esperimento fondamentale, Pavlov e i suoi collaboratori iniziano a misurare la quantità di saliva dei cani prodotta in condizioni controllate (Clark, 2004). Tale esperimento riguarda la presentazione ripetitiva di carne a cani (stimolo naturale) accompagnata dal suono di un campanello (stimolo neutro), inducendo alla fine alla salivazione nei cani unicamente attraverso il suono del campanello. Questo tipo di condizionamento è il condizionamento classico, che si manifesta quando un soggetto apprende ad associare uno stimolo neutro (che non provoca nessuna reazione rilevante) con uno naturale (che evoca automaticamente una reazione, senza la necessità di un apprendimento precedente). Mediante associazioni ripetute, lo stimolo inizialmente neutro comincia a suscitare la stessa reazione in assenza dello stimolo originale (naturale).

Esiste un altro processo all'interno del Comportamentismo: il condizionamento operante. Quest'ultimo viene sviluppato dallo psicologo statunitense Burrhus F. Skinner. Il suo esperimento più noto riguarda la *Skinner box*, una gabbia dotata di una leva attraverso cui, premendola o beccandola,

l'animale può ottenere cibo o acqua come premio; nonché dotata di pavimento elettrificabile (McLeod, 2022). Lo scienziato si concentra dunque sull'idea che il comportamento sia influenzato dalle conseguenze che lo seguono. Skinner (1984) identifica due principali tipi di conseguenze che influenzano il comportamento: i **rinforzi e le punizioni**. I rinforzi rappresentano stimoli che, quando presentati in seguito a un comportamento, aumentano la probabilità che tale comportamento si ripeta in futuro. Essi possono essere **positivi** (introducendo elementi graditi, come il cibo per un animale che ha eseguito un'azione desiderata) o **negativi** (rimuovendo elementi sgraditi, come una scossa elettrica a seguito di un dato comportamento). Le punizioni, invece, costituiscono stimoli che, presentati dopo un dato comportamento, diminuiscono la possibilità di ripetersi. Anche le punizioni possono essere **positive** (aggiungendo elementi sgraditi) e **negative** (eliminando elementi graditi). In altre parole, secondo il condizionamento operante, l'apprendimento è un processo in cui gli individui adattano il proprio comportamento in risposta agli effetti che esso produce nell'ambiente.

Attraverso il prisma del Comportamentismo, quindi, vi sono tre fattori principali che influenzano l'acquisizione di abitudini (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 93):

- **l'imitazione**: si basa sull'osservazione e sulla replicazione dei modelli di comportamento, suoni o strutture linguistiche che un individuo percepisce nel suo ambiente;
- la **frequenza**: si riferisce alla ripetizione di certi stimoli, come parole o azioni. Più frequentemente un individuo è esposto a un particolare stimolo, maggiore sarà la probabilità che l'abitudine a rispondere a quello stimolo si consolidi;
- il **rinforzo**, nel senso che il comportamento viene incoraggiato o scoraggiato in base alle conseguenze di quel comportamento.

Quest'ottica illumina l'importanza dell'ambiente e delle esperienze ripetute nell'apprendimento fornendo spunti preziosi per la glottodidattica. Infatti, il Comportamentismo offre quadro metodologico per l'insegnamento/apprendimento, enfatizzando la ripetizione, la pratica e il rinforzo. Attraverso questi elementi, gli insegnanti possono motivare gli apprendenti ad eseguire correttamente la riproduzione di vocaboli e strutture, promuovendo così l'assimilazione delle norme della lingua. Le esercitazioni guidate e le pratiche ripetitive si rivelano strumenti utili da questa prospettiva.

Pur presentando alcune limitazioni, in particolare nella considerazione della complessità dei processi cognitivi e affettivi implicati nell'apprendimento delle lingue, il Comportamentismo rimane una risorsa preziosa nell'insegnamento, specialmente per un approccio per competenze, in cui si pone l'accento sulle abilità osservabili e misurabili, ossia abilità specifiche che gli apprendenti possono applicare in contesti reali.

Un esempio potrebbe essere l'insegnamento delle competenze di scrittura mediante attività sistematiche che rinforzano la corretta struttura delle frasi e l'impiego appropriato del lessico. Attraverso esercizi ripetuti e rinforzo consequenziale, gli apprendenti possono acquisire le regole grammaticali, facilitando così un processo di scrittura più scorrevole e naturale.

Tuttavia, è importante sottolineare che, dalla prospettiva comportamentista, l'interferenza rappresenta una potenziale origine di errore in caso di presenza di divergenze strutturali tra la lingua nativa e quella straniera, poiché l'apprendente tende involontariamente a trasferire le regole linguistiche della propria lingua a quella in fase di apprendimento (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 94). In realtà, il processo di apprendimento è una realtà intricata che va oltre la mera associazione o modellazione di abitudini (Chomsky, 1980). Pertanto, sebbene il Comportamentismo offra strumenti significativi, la ricerca continua e vengono formulate altre teorie educative.

1.1.3.2 Cognitivismo: i processi del cervello

Nella seconda metà del XX secolo, il Cognitivismo si afferma in risposta alle critiche mosse al Comportamentismo, specialmente per la sua prospettiva ritenuta disumanizzante. Esaminando le reazioni dei soggetti a vari stimoli, i cognitivisti deducono che sia possibile inferire informazioni sulla natura dei meccanismi intellettivi interni, i quali producono le reazioni osservate (Centro studi e progettazione, n.d.). L'attenzione viene dunque spostata dai comportamenti osservabili esternamente all'analisi dei processi cognitivi interni che sostengono l'apprendimento.

Il Cognitivismo introduce una metafora potente per comprendere la mente umana: quella del **cervello** come un **elaboratore di informazioni**, simile a un computer. Al centro di tale teoria dell'apprendimento, vi è l'idea che il cervello operi attraverso **processi complessi mentali interni che trasformano gli input sensoriali (o informazioni ricevute attraverso i sensi) in output comportamentali (azioni, parole, decisioni, e così via)**.

Tra i casi che hanno maggiormente influenzato questa corrente di pensiero figura quello di H.M., un paziente ventisettenne che ha giocato un ruolo cruciale nella storia della neuropsicologia. Nel 1953, egli si sottopone ad un intervento chirurgico che riguarda l'asportazione bilaterale di una parte dei suoi lobi temporali per trattare le crisi epilettiche, delle quali soffre sempre più frequentemente. Questa operazione ha effetti drammatici sulla sua capacità di formare nuovi ricordi e acquisire conoscenze, mentre le sue memorie pre-operatorie e la sua intelligenza rimangono invariate. Il **caso di H.M.** ha sostanzialmente supportato l'ipotesi che la memoria a breve termine e quella a lungo termine funzionino come due entità separate, una distinzione che ha stimolato una riflessione più profonda sui meccanismi della memoria umana.

Questo interesse culmina nella formulazione del modello multi-magazzino della memoria da parte di John William Atkinson e Richard Shiffrin nel 1968. ("1968: Atkinson e Shiffrin scoprono 3 tipi di memoria", 2021). Il modello proposto dai

due ricercatori descrive la memoria umana come suddivisa in tre sottosistemi interconnessi, ciascuno con funzioni distinte, rivoluzionando così le idee precedenti e offrendo nuove prospettive su come le informazioni siano elaborate e conservate nel cervello. Questi tre sottosistemi collaborano insieme armoniosamente per l'acquisizione, la conservazione e il recupero delle informazioni, permettendo agli individui di rispondere dinamicamente ed interagire efficacemente con l'ambiente circostante. Scaccia (n.d.) spiega che le informazioni esterne vengono captate dai sistemi sensoriali, attraversando tre magazzini:

- la **memoria sensoriale**: opera come un filtro preliminare, trattenendole per un brevissimo periodo di tempo, generalmente meno di un secondo. Ciò permette di riconoscere e processare gli stimoli sensoriali e le informazioni, al fine di determinare i dati rilevanti. Solo questi ultimi vengono trasferiti al sottosistema successivo;
- la **memoria a breve termine**: o memoria di lavoro, contiene per un breve lasso di tempo le informazioni ricevute dalla memoria sensoriale, fungendo da ponte verso la memoria a lungo termine. Avendo una capacità limitata, può elaborare solo pochi dati simultaneamente. Oltre ad essere fondamentale per le attività cognitive quotidiane, è anche responsabile del recupero dei ricordi;
- la **memoria a lungo termine**: qui possono essere conservate una grande quantità di informazioni per durate che vanno da pochi minuti a un'intera vita. Avendo una capacità illimitata, i ricordi sono conservati in modo permanente. In questo modo, le informazioni non vengono eliminate, ma possono diventare inaccessibili, spiegando così l'oblio. Tale memoria è fondamentale per l'immagazzinamento delle conoscenze e delle esperienze passate, influenzando profondamente il comportamento e le capacità cognitive a lungo raggio.

Questo modello è particolarmente importante nel nostro ambito, in quanto offre un quadro teorico per comprendere come vengano processate e memorizzate le informazioni linguistiche durante l'apprendimento/insegnamento. Cardona (2010, 8) evidenzia che, in glottodidattica, il transito dal Comportamentismo al Cognitivismo ha portato alla promozione di approcci che respingono l'idea di una mente passiva da condizionare con abitudini linguistiche mediante la ripetizione, allontanandosi così dall'ottica di uno schema stimolo-risposta. In effetti, abbandonando l'idea di una mente passiva, il Cognitivismo pone l'enfasi sull'importanza dei processi mentali interni, come il pensiero critico, la riflessione e l'analisi, che sono fondamentali per l'apprendimento/insegnamento di una lingua. Ad esempio, dalla prospettiva del Cognitivismo, gli insegnanti potrebbero stimolare gli apprendenti ad elaborare le informazioni in modo più profondo, allo scopo di facilitare la memorizzazione a lungo termine. Ciò potrebbe essere applicato attraverso discussioni e immersioni in letture visive e verbali stimolanti come il fumetto. Quest'ultimo, infatti, enfatizza l'importanza del processo mentale attivo nell'apprendimento, che include l'attenzione, la percezione e la memoria.

1.1.3.3 Costruttivismo: costruzione attiva soggettiva

La teoria dell'apprendimento costruttivista nasce come evoluzione del Cognitivismo e si basa sull'idea che l'apprendimento sia un processo attivo in cui l'apprendente svolge un ruolo centrale (Roletto & Regis, 2010). Questa teoria educativa si distingue nettamente dall'idea tradizionale in cui il sapere viene trasmesso unidirezionalmente dall'insegnante agli studenti, che lo ricevono in modo passivo. Al contrario, il Costruttivismo sostiene che gli studenti costruiscono la loro conoscenza attivamente, elaborando le informazioni ricevute in base a quelle pregresse e alle loro esperienze personali.

Tale costruzione intende un apprendimento profondamente attivo e personalizzato, rendendo il processo educativo dinamico e intimamente legato al singolo apprendente. Ogni individuo, infatti, si approccia ai nuovi concetti

portando con sé un insieme unico di conoscenze ed esperienze precedenti che influenzano la modalità di acquisizione e di interpretazione delle informazioni. Ciò significa che due studenti possono interpretare ed assimilare la medesima informazione in modi sostanzialmente differenti, a seconda delle loro esperienze e conoscenze anteriori. L'insegnante, in quest'ottica, si trasforma da semplice trasmettitore di informazioni a facilitatore e mentore, supportando gli apprendenti nel loro percorso educativo.

In effetti, Piaget ha evidenziato che il bambino, già dalla nascita, è protagonista attivo del proprio apprendimento, sviluppando le sue conoscenze mediante la manipolazione, l'esplorazione e l'osservazione (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 105). Questa visione dimostra che l'apprendimento non è semplicemente il risultato di insegnamenti impartiti, ma un processo dinamico innescato dalla curiosità naturale del bambino e dalla sua interazione con l'ambiente circostante. L'implicazione didattica di tale teoria diventa, dunque, significativa: essa suggerisce che gli ambienti di apprendimento dovrebbero essere progettati per supportare e incoraggiare l'attività esplorativa e la scoperta personale, consentendo agli apprendenti di sperimentare ed apprendere in modi che rispecchino i loro interessi naturali e le loro capacità innate di apprendimento. Questa modalità si rivela particolarmente efficace nella risoluzione di problemi o nello studio di casi specifici, dove gli studenti sono incoraggiati ad esplorare, sperimentare e riflettere criticamente sulle informazioni e sulle conoscenze. Tramite questo processo, essi apprendono a collegare la teoria con la pratica e a sviluppare competenze trasversali, che sono cruciali in molti contesti, sia professionali che personali.

Alla luce di ciò, nell'ambito educativo, diventa fondamentale includere un'ampia gamma di attività pratiche, sia simulazioni strutturate che non, al fine di incoraggiare la creatività e favorire lo sviluppo di una conoscenza personale sull'argomento trattato nel corso ("Introduzione alle Teorie dell'Apprendimento", 2021).

In glottodidattica, l'implementazione del fumetto come mezzo educativo può essere efficace. Attraverso il contesto visivo del medium, gli studenti possono interagire con il testo e interpretarlo, facilitando la sua decodificazione e la costruzione del significato. Esempi di attività potrebbero essere il doppiaggio dei dialoghi, la riscrittura delle vignette, l'invenzione di nuove battute per estendere le storie o cambiare la fine, l'analisi delle espressioni idiomatiche e proverbi, nonché la discussione sui temi socioculturali trattati nelle diverse sequenze.

1.1.3.4 Socio-costruttivismo: costruzione attiva in contesto sociale

Secondo i socio-costruttivisti, siccome la conoscenza è il frutto del processo costruttivo personale di chi apprende, non si può tralasciare che ogni apprendente cresce e si evolve all'interno di un contesto sociale; pertanto, essi pongono una maggiore enfasi non tanto sulle azioni cognitive dell'individuo da solo, quanto sulle "relazioni cognitive" che si installano tra l'apprendente e il suo ambiente socioculturale (Roletto & Regis, 2010). In altri termini, la formazione della conoscenza, dalla prospettiva socio-costruttiva, trascende la mera costruzione individuale di informazioni, essendo piuttosto fortemente ancorata e modellata dalle condizioni sociali e culturali in cui un individuo si trova. Tale visione allarga il significato dell'apprendimento, spostando l'attenzione da un processo esclusivamente personale a uno che incorpora le interazioni e le dinamiche della vita sociale.

Il Socio-costruttivismo rappresenta dunque un'estensione del Costruttivismo, enfatizzando il ruolo della socializzazione e dell'interazione tra pari nel processo di apprendimento. Tale prospettiva valorizza particolarmente la dimensione sociale nell'educazione, incentivando la costruzione condivisa del sapere.

Nell'ambito della didattica delle lingue, questa teoria dell'apprendimento si manifesta nell'adozione di metodologie che promuovono l'apprendimento collaborativo, in cui gli apprendenti si uniscono in attività di gruppo per raggiungere obiettivi comuni attraverso l'esplorazione e la realizzazione di

progetti condivisi. Ciò non solo facilita lo scambio di idee e incoraggia l'interazione attiva tra i vari individui che apprendono, ma li stimola anche a diventare protagonisti del proprio processo di apprendimento. La collaborazione permette agli individui di scoprire ed esplorare diverse prospettive, consolidare le proprie conoscenze e sviluppare abilità di pensiero critico e di problem solving.

In questo modo, il ruolo dell'insegnante consiste nel diventare facilitatore e guida del processo di apprendimento. Alla luce del Socio-costruttivismo, gli insegnanti sono chiamati ad organizzare e gestire ambienti di apprendimento che promuovano interazioni e collaborazioni efficaci, intervenendo solo quando necessario al fine di stimolare ed incentivare ulteriormente la riflessione, o per aiutare gli apprendenti a superare ed oltrepassare eventuali difficoltà o ostacoli.

Utilizzando il fumetto come mezzo didattico, ad esempio, l'insegnante può favorire situazioni di apprendimento che incoraggino gli studenti a lavorare insieme per interpretare storie, analizzare personaggi, esplorare temi, e persino inventare le proprie narrazioni a fumetti. Ciò favorirebbe l'analisi critica, la creatività, le competenze comunicative, nonché quelle socioculturali. I fumetti possono facilitare l'interazione e la discussione tra pari, rendendoli costruttori attivi del loro sapere mediante il dialogo e la collaborazione, trasformando l'aula in un ambiente dinamico in cui il contesto sociale e le relazioni interpersonali arricchiscono il processo di apprendimento.

L'evoluzione delle teorie dell'apprendimento umano dimostra quanto sia cruciale adottare metodologie didattiche che siano non solo diversificate e variegate, ma anche flessibili e capaci di modellarsi in base alle specificità e alle esigenze individuali di ciascun apprendente. Ogni teoria, infatti, fornisce diverse opportunità di applicazione attraverso l'uso di strumenti didattici, come il fumetto, che assume funzioni diverse a seconda del modo in cui questo viene implementato e del contesto in cui si inserisce la didattizzazione.

1.2 Competenze in azione: linguistiche, comunicative e socioculturali

Dopo aver esaminato le diverse teorie dell'apprendimento e aver indagato i meccanismi mediante i quali si verifica l'apprendimento, è fondamentale focalizzare l'attenzione sulle competenze che l'insegnamento mira a sviluppare. Identificare le competenze al centro dei processi educativi è essenziale per qualsiasi programma didattico.

1.2.1 Definizione delle competenze

Secondo il Nozionario del Laboratorio Itals dell'Università Ca' Foscari di Venezia (n.d.), il termine "competenza" si riferisce a un insieme di regole funzionali, non normative, incluse nella mente, che consentono di comprendere o generare un numero illimitato di frasi correttamente strutturate, anche se mai incontrate precedentemente. Pertanto, il processo di apprendimento linguistico non riguarda unicamente l'acquisizione di una serie di regole e norme sintattiche o lessicale, ma include un vasto sistema di capacità che consentono di operare efficacemente.

Successivamente, l'attenzione nell'insegnamento linguistico si è spostata alla competenza intesa come la padronanza di un repertorio più ampio di varietà di lingue e di registri, puntando su un uso appropriato della lingua in contesti comunicativi e situazionali diversi (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 132).

Quindi, si rivela importante preparare gli apprendenti non solo a sapere la lingua in modo teorico, ma anche a saperla utilizzare ed applicare ai vari scenari. Oltre ad applicare l'italiano in maniera adeguata e contestualizzata, comprendendo le norme linguistiche, è essenziale che gli studenti riconoscano gli effetti che specifiche modalità di utilizzo della lingua possono avere in una determinata situazione comunicativa (Maugeri, 2021, 135).

Insomma, se volessimo formulare una definizione di "competenza" a partire da quanto detto, potremmo dire che è la capacità di comprendere e generare un illimitato numero di frasi corrette, integrando un ampio repertorio di varietà

linguistiche e registri, e riconoscendo gli impatti di determinati usi della lingua, per un utilizzo efficace e contestualizzato della stessa in diverse situazioni comunicative.

Pertanto, la competenza include due componenti:

- una **linguistica**: che concerne la padronanza delle strutture grammaticali e del lessico;
- e un'altra **comunicativa**: che riguarda l'abilità di adattare il linguaggio alle specifiche esigenze e contesti interattivi.

A tal proposito, è fondamentale fare riferimento al **QCER** (Quadro Comune Europeo di Riferimento per le lingue), lo strumento elaborato dal Consiglio d'Europa e riconosciuto a livello internazionale. Esso fornisce una base standardizzata per la certificazione delle competenze delle lingue (Consiglio d'Europa, 2020/2001). Questa scelta deriva dalla sua vasta accettazione e implementazione a livello globale, ma anche nel contesto della nostra Università.

1.2.2 Competenze linguistico-comunicative

Il QCER **suddivide le competenze linguistico-comunicative in tre** (Diadori, Palermo & Troncarelli, 2009, 139-173):

Tabella 1: le competenze linguistico-comunicative

competenza linguistica	competenza sociolinguistica	competenza pragmatica
- lessicale - grammaticale - semantica - fonologica - ortografica - ortoepica	- elementi che segnalano i rapporti sociali - regole di cortesia - espressioni di saggezza popolare	- discorsiva - funzionale - pianificazione del testo

	- differenze di registro	
--	-----------------------------	--

Di seguito, presentiamo in modo breve ogni competenza presente nella tabella.

1.2.2.1 Competenze linguistiche

La competenza linguistica include:

- **la competenza lessicale:** è una parte essenziale per la competenza linguistica, poiché gioca un ruolo cruciale nella capacità di comprendere e di formulare testi nella lingua che si apprende/acquisisce. Nel nostro ambito, ossia quello dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera, la competenza lessicale ricopre una particolare importanza perché il vocabolario consente agli apprendenti di partecipare efficacemente non solo alle conversazioni quotidiane, ma anche alle situazioni comunicative più formali e accademiche.

La competenza lessicale si riferisce alla conoscenza e all'utilizzo corretto degli elementi lessicali in una lingua. Questi includono le parole isolate (come "libro"), le espressioni fisse (ad esempio: "dare nell'occhio"), le frasi idiomatiche (come "di punto in bianco"), e così via. La competenza lessicale comprende anche elementi grammaticali, che sono le parole che appartengono a classi chiuse, come gli aggettivi, gli articoli, i pronomi, le preposizioni, eccetera.

Conoscere tali blocchi lessicali e grammaticali non basta per la competenza lessicale. Infatti, gli indicatori chiave di quest'ultima riguardano due aspetti: uno quantitativo, cioè l'ampiezza (la vastità del vocabolario) e un altro qualitativo, ossia la padronanza (l'utilizzo del vocabolario in modo efficace e contestualmente adeguato). In altri termini, la competenza lessicale va oltre la mera memorizzazione di parole ed espressioni, estendendosi all'applicazione appropriata e all'uso flessibile di tali conoscenze in diversi contesti comunicativi, come la capacità di

selezionare termini precisi per ogni contesto, adeguare il tono, il registro e lo stile linguistico a seconda della situazione e dell'interlocutore, decifrare le sfumature di significato che variano in base al contesto socioculturale.

Lo sviluppo della competenza lessicale in glottodidattica può essere facilitato attraverso diverse tecniche didattiche, ad esempio delle attività pratiche come l'utilizzo di giochi linguistici, quiz, cruciverba, collegamento immagine-parola, dibattiti tra gruppi di apprendenti, progetti collaborativi, e così via. Ciò permette agli studenti di utilizzare in modo attivo le parole e le espressioni imparate, così da rafforzare e promuovere la loro competenza lessicale;

- **la competenza grammaticale:** rappresenta un'altra pietra miliare della competenza grammaticale e riguarda l'impiego corretto delle strutture morfosintattiche di una lingua. Anch'essa assume un ruolo centrale nell'ambito dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera, in quanto offre agli apprendenti gli strumenti necessari per produrre frasi coerenti, che sono indispensabili per una comunicazione efficace.

Infatti, la competenza grammaticale si riferisce alla conoscenza e all'applicazione corretta delle norme di morfologia e sintassi, le quali regolano la formazione di parole e la costruzione di frasi. Include, inoltre, la capacità di manipolare tali norme, adattandole in modo appropriato ai diversi contesti comunicativi.

Per i parlanti madrelingua adulti, l'applicazione della competenza grammaticale è generalmente inconscia, al punto che molti non riuscirebbero a spiegare perché, ad esempio, in una frase va utilizzato il passato prossimo piuttosto che l'imperfetto dell'indicativo. Tuttavia, chi impara una lingua deve lavorare anche sulla grammatica.

L'acquisizione di tale competenza può essere agevolata mediante l'insegnamento delle regole utilizzando il metodo induttivo, in modo da indurre lo studente a dedurre le regole grammaticali attraverso l'analisi

(guidata dall'insegnante) di testi, seguito da esercizi strutturati come il completamento di tabelle e di frasi, la sostituzione di parole o la trasformazione di testi (ad esempio dall'indicativo presente al futuro semplice);

- **la competenza semantica:** anch'essa riguarda le parole e le frasi ma, anziché concentrarsi sugli aspetti morfo-sintattici, si focalizza sul loro significato. Riveste un'importanza altrettanto cruciale nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera, perché permette agli apprendenti di comprendere e di interpretare accuratamente il significato delle parole, delle frasi e dei testi.

In altri termini, la competenza semantica implica la capacità di attribuire significati corretti ai blocchi linguistici, in modo da impiegarli adeguatamente in varie situazioni comunicative. Esempi sono le varie accezioni (come per il sostantivo *piano* che può designare una superficie orizzontale e liscia, un progetto, o un livello di edificio), gli usi connotativi sia positivi o negativi (come il termine *serpente* che può avere una connotazione negativa descrivendo una persona traditrice e ingannevole), e le relazioni del significato con altre parole (il contrario di *dolce* può essere *amaro* se parliamo del caffè, *aspro* in relazione al limone, *salato* quando parliamo di una torta, *cattivo* o *freddo* in relazione a una persona, e così via).

Di conseguenza, la competenza semantica è essenziale per comprendere ed interpretare le sfumature del significato, permettendo anche agli apprendenti di evitare malintesi.

Tale competenza può essere facilitata attraverso l'integrazione di materiale autentico come il fumetto, i testi e i video, in modo da mostrare la lingua in uso ed analizzarla assieme agli studenti, nonché tramite attività guidate di analisi del testo, riflessione sul significato e discussione di sinonimi, contrari e campi semantici;

- **la competenza fonologica:** questa implica la capacità di identificare e produrre i suoni di una lingua in modo comprensivo, nonché di organizzarli in parole e frasi coerenti. Nel contesto dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera, tale competenza migliora la pronuncia e rafforza inoltre le abilità di ascolto degli apprendenti, essenziali per la comprensione accurata e l'interazione fluente.

La competenza fonologica comporta, dunque, l'elaborazione di suoni, accenti, intonazioni e ritmi tipici dell'italiano. Tuttavia, occorre ricordare che la pronuncia può variare notevolmente a seconda delle regioni. L'italiano, come molte lingue, è caratterizzato da una ricca varietà di accenti che differiscono da una zona all'altra del paese. Tali differenze possono influenzare le singole vocali (ad es. aperte come in Sicilia o chiuse come in Sardegna) e consonanti (come la *s*, pronunciata sorda /s/ nel Centro-Meridione e sonora /z/ nel Settentrione), nonché l'intonazione e il ritmo. Abbracciare e valorizzare queste diversità può notevolmente arricchire il percorso di insegnamento/apprendimento, contribuendo anche a una maggiore comprensione degli aspetti socioculturali italiani.

Vista la natura della competenza fonologica, risulta indispensabile disporre di materiale tecnologico come il lettore di CD o il PC. È possibile agevolare e promuovere tale competenza attraverso esercizi di ascolto, permettendo anche di confrontare la pronuncia;

- **la competenza ortografica:** è fondamentale nell'apprendimento linguistico, poiché implica la capacità di scrivere le diverse parole conformemente alle regole ortografiche stabilite. Nell'ambito dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera, la competenza è essenziale per garantire che gli studenti possano articolare i propri pensieri in maniera chiara e formalmente accettabile in contesti scritti.

Essa comprende anche l'utilizzo appropriato della punteggiatura, delle lettere maiuscole, delle abbreviazioni, e delle altre convenzioni tipografiche che influenzano la comprensione e la chiarezza del testo.

Esercizi utili per promuovere tale competenza sono il dettato, le attività che riguardano l'identificazione e la correzione di errori, nonché i giochi di parole;

- **la competenza ortoepica:** riguarda la retta pronuncia delle parole. Nell'ambito dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera, è utile allenare l'orecchio a riconoscere i vari suoni italiani, nonché praticare attivamente la pronuncia. Ciò può essere promosso attraverso esercizi specifici a tale fine, ripetizioni e imitazioni di modelli di lingua autentici.

1.2.2.2 Competenze sociolinguistiche

La competenza sociolinguistica include:

- **gli elementi che segnalano i rapporti sociali:** riguardano come gli individui stabiliscono e mantengono le relazioni attraverso la lingua. Questi rivestono un'importanza nel gestire le interazioni in modo che rispecchino adeguatamente il contesto sociale e le dinamiche di potere presenti.
Ad esempio, l'utilizzo di pronomi e di titoli specifici indica intimità, formalità o rispetto;
- **le regole di cortesia:** rappresentano un insieme di norme convenzionali, sociali e linguistiche che orientano gli interlocutori su come comunicare in modo rispettoso ed adeguato in ogni situazione comunicativa. Tali regole sono indispensabili per la comunicazione quotidiana. Alcuni esempi sono l'uso dell'imperativo, di formule introduttive attenuative (*per piacere*) e di verbi modali (*potresti*);
- **le espressioni di saggezza popolare:** sono le frasi, i detti, i modi di dire e i proverbi, spesso antichi, che incarnano la conoscenza e i valori

tradizionali di un paese (o anche una regione), trasmessi di generazione in generazione. Tali espressioni sono, in generale, brevi e cariche di metafore, di consigli e di lezioni di vita. Veicolano dunque la cosiddetta saggezza popolare. Possono variare in modo notevole da una cultura all'altra, così come possono essere simili. Un esempio è *ride bene chi ride ultimo*, simile all'algerino *li yed'hak yelhaq* (lett.: *chi ride arriva*);

- **le differenze di registro:** indicano le variazioni nel modo di parlare o scrivere, a seconda della situazione comunicativa. Alcuni fattori che influenzano la scelta di registro sono il tipo di relazione tra gli interlocutori, il contesto professionale e le convenzioni o norme culturali vigenti (come l'età). Il registro può variare: molto formale, formale, neutro, informale, familiare, intimo. La capacità di identificare e adattarsi alle differenze di registro è indispensabile per la competenza sociolinguistica, promuovendo l'efficacia della comunicazione.

1.2.2.3 Competenze pragmatiche

La competenza pragmatica include:

- **la competenza discorsiva:** indica la capacità di formulare, strutturare ed organizzare un discorso orale o scritto, mantenendo elementi come la coesione, la coerenza, la logica e la retorica.

La coesione riguarda l'utilizzo efficace di strumenti linguistici come i connettivi (*in primo luogo, successivamente, ecc.*), marcatori discorsivi (*ma, dai, praticamente*) e strutture anaforiche (attraverso l'uso di pronomi, sinonimi o perifrasi). La coerenza, d'altro canto, si focalizza sulla chiarezza del testo e sulla logica con cui viene organizzato.

Questi due elementi insieme garantiscono che il testo fluisca logicamente comprensibile, facilitando l'interpretazione del messaggio.

- **la competenza funzionale:** significa la capacità di utilizzare la lingua per realizzare scopi comunicativi specifici nel contesto di una situazione sociale specifica. In altri termini, include le diverse funzioni linguistiche,

al fine di formulare atti comunicativi come richieste, scuse, ringraziamenti, ordini, e così via, i quali possono variare considerevolmente di cultura in cultura.

Tale competenza riveste un ruolo fondamentale che consente agli apprendenti di partecipare in modo efficace alle varie situazioni comunicative, specialmente per evitare malintesi, adattandosi alle diverse funzioni linguistiche che il contesto richiede. La competenza funzionale è importante, oltre alla comunicazione quotidiana, per gli ambienti e i contesti professionali ed accademici, in cui la precisione e l'accuratezza delle funzioni linguistiche influenzano in modo determinante e significativo la comunicazione.

- **la competenza di pianificazione del testo:** riguarda la capacità di coordinare le microfunzioni con le macrofunzioni in scenari internazionali di varia complessità. Le microfunzioni includono il fatto di accettare, richiedere, domandare, rifiutare, suggerire, e i vari atti comunicativi menzionati nella competenza funzionale. Le macrofunzioni, invece, comprendono la descrizione, la narrazione, l'interpretazione, la dimostrazione, l'argomentazione, e così via.

1.2.3 Competenze socioculturali

Dopo aver approfondito la competenza linguistico-comunicativa, essenziale per l'apprendimento di una lingua straniera, assieme alle sue varie suddivisioni, quali competenza linguistica, sociolinguistica e pragmatica, notiamo che gli aspetti socioculturali vengono inclusi in quasi la totalità delle competenze descritte. In effetti, le competenze linguistiche, sociolinguistiche e pragmatiche interagiscono e si espandono attraverso la competenza socioculturale. La lingua equipaggia gli apprendenti a manovrare in modo abile e flessibile attraverso le intricate sfumature linguistiche tipiche di contesti sociali specifici. Da quest'ottica, emerge la necessità di discutere della competenza socioculturale.

1.2.3.1 Definizione e importanza

Secondo il Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER), la competenza socioculturale si definisce come la capacità di identificare e adattarsi alle norme sociali, ai valori, alle credenze e ai comportamenti culturali tipici di una comunità di parlanti (Iasci, 2013). Tale definizione mette in rilievo la necessità per gli apprendenti di disporre di un'attenta osservazione e di un'apertura mentale verso le pratiche culturali. Ciò arricchisce l'individuo, consentendogli di gestire e partecipare alle varie situazioni comunicative in contesti globalizzati o culturalmente diversificati.

In effetti, non vi è lingua senza cultura. Una persona avente uno strumento linguistico, deve anche essere in grado di contestualizzarlo, cioè tenere conto della cultura in cui viene utilizzato tale strumento, poiché lingua e cultura si influenzano a vicenda (Celentin & Serragiotto, n.d.). Ciò evidenzia il ruolo cruciale della cultura nell'apprendimento di una lingua. Occorre comprendere che la comunicazione umana, da sempre, si caratterizza dal profondo legame intrinseco tra lingua e cultura. La lingua non agisce unicamente come strumento di comunicazione, ma anche come specchio delle pratiche culturali, delle tradizioni e dei valori di una determinata comunità. Allo stesso modo, la cultura è un riflesso della lingua utilizzata. Ogni espressione linguistica riflette norme sociali e culturali, così come la cultura influenza la lingua generando sfumature linguistiche.

Dunque, l'apprendimento di una lingua straniera va di pari passo con l'immersione negli aspetti sociali e culturali di origine di quella lingua. Al fine di acquisire piena padronanza di una lingua, è importante comprendere le sue influenze socioculturali, come i livelli di formalità, i simbolismi, i temi tabù, e così via. Inoltre, la competenza culturale riguarda anche il dialogo interculturale. Esso, se basato sul rispetto delle diverse opinioni, favorisce la tolleranza, la comprensione reciproca, contribuendo anche a prevenire conflitti e rafforzando la coesione sociale (Addou, 2016/17). Tutto ciò contribuisce all'arricchimento della

lingua, ma anche dell'apprendente stesso, poiché acquisisce maggiore consapevolezza, empatia e sensibilità in un mondo sempre più interconnesso e globalizzato.

1.2.3.2 Aspetti socioculturali italiani

Per quanto riguarda gli aspetti socioculturali nell'ambito dell'insegnamento/apprendimento della lingua italiana come lingua straniera, Diadori (2020) li suddivide in quattro livelli principali: estetico, storico-sociale e antropologico, identitario, comunicativo.

1.2.3.2.1 Il livello estetico (le arti)

Per molti ascoltatori non nativi, l'italiano è percepito come una lingua particolarmente melodica e armoniosa, grazie al suo equilibrio unico tra consonanti e vocali. Tale caratteristica conferisce all'italiano un ritmo musicale che si riflette nella comunicazione quotidiana, ma anche nelle varie forme di espressione artistica come la poesia, il teatro e il canto. L'alternanza ritmica tra i vari suoni genera una piacevolezza sonora che viene immediatamente apprezzata anche da chi non parla, né capisce, la lingua.

Il livello estetico comprende, dunque, la bellezza delle opere in quanto riguarda le arti figurative, la letteratura, l'architettura, la moda, il design, la musica, e così via. Ogni forma d'arte rappresenta una differente faccia della bellezza e della creatività umana, rispecchiando idee, valori e sensibilità di una data epoca.

Inoltre, il concetto di estetica si estende alla bellezza naturale e alla struttura dei luoghi, artistici siano o naturali. Un esempio di come l'estetica rappresenti la cultura è il Rinascimento, un periodo che ha rivoluzionato le arti e l'architettura in Europa, lasciando un'impronta indelebile sulla cultura occidentale e influenzando le generazioni future in vari settori.

1.2.3.2.2 Il livello storico-sociale e antropologico (le tradizioni)

Gli atti sociali che caratterizzano un popolo, quali le tradizioni, l'organizzazione familiare, le festività e le dinamiche interpersonali, costituiscono un prezioso patrimonio radicato nel tessuto storico e antropologico di quel popolo.

Tali tradizioni non restano statiche, esse rappresentano testimonianze di un continuum sociale e culturale in costante evoluzione. Un esempio è la biodiversità geografica (si pensi agli Etruschi). Le diverse condizioni geografiche e ambientali influenzano le tradizioni socioculturali delle popolazioni. Un altro esempio sono le vicende storiche, che lasciano un impatto forte sulle popolazioni (come le vicende storiche riguardanti i Romani). Altri esempi sono le festività locali, i canti popolari, le filastrocche, ma anche le diverse cucine regionali.

Comprendendo questi elementi, chi studia una lingua è in grado di associarla a specifici contesti storici e sociali, promuovendo così la propria capacità di interagire.

1.2.3.2.3 Il livello identitario (il lessico)

Tale livello rappresenta un potente strumento per l'esplorazione e la comprensione dell'identità socioculturale e linguistica di un paese. Il lessico include i dialetti e le varietà regionali, profondamente connessi all'identità italiana.

In questo contesto, i regionalismi rivestono un'importanza cruciale in Italia, anche se molti non vengono più utilizzati visti i mezzi di comunicazione di massa. Un esempio è l'oggetto con cui cancelliamo l'inchiostro, che viene chiamato *bianchetto*, *sbianchetto*, *sbianchino*, *correttore*, *cancellina*, *scolorina*, ecc.).

Inoltre, tanti dialettismi fanno ormai parte della lingua italiana odierna, come la *gondola* veneziana o la *mozzarella* napoletana.

Anche le parole derivate dal latino non fan di meno, e si utilizzano particolarmente in ambito giuridico, filosofico, scientifico, teologico, e così via.

In aggiunta, i prestiti linguistici testimoniano le interconnessioni con le varie culture attraverso la storia, ad esempio le invasioni dei popoli nordici (germanismi come *guardia*), il commercio con gli arabi (arabismi come *dogana*), la vicinanza ai francesi (francesismi come *boutique*), la dominazione spagnola (ispanismi come *etichetta*), e l'avvento dell'inglese (inglesismi come *team*).

Infine, esistono parole connotate culturalmente. Esse veicolano un significato specifico e unico di una determinata lingua, che è diverso dal suo referente in un'altra lingua. Esempi possono riguardare la sfera pubblica, come la *democrazia*, e la sfera privata, come la *poligamia*. Questo tipo di parole possono includere anche varie sottocategorie, come la *pasta* che in Italia comprende *spaghetti*, *tagliatelle*, *linguine*, *farfalle*, ecc.

1.2.3.2.4 Il livello comunicativo (le scelte sociolinguistiche e pragmatiche)

Oltre alla trasmissione di informazioni, il livello comunicativo riguarda una serie di elementi che riflettono la complessità delle interazioni umane nelle varie situazioni sociali e culturali.

Questi elementi includono i proverbi, le espressioni idiomatiche e le metafore che impreziosiscono la lingua, agendo anche come connettori culturali che trasmettono significati ricchi e condivisi all'interno di una cultura.

Ad esempio, i proverbi offrono panoramiche sulla saggezza popolare, e le espressioni idiomatiche rivelano aspetti e sfumature culturali unici, incomprensibili se messi al di fuori del loro contesto socioculturale.

Inoltre, le norme di cortesia, i conflitti e l'umorismo rappresentano elementi altrettanto importanti, poiché permettono di delineare le modalità di interazioni socialmente accettate in una determinata cultura.

Vi sono anche i codici non verbali, come il tono della voce, la prossemica e la gestualità, i quali differiscono notevolmente di cultura in cultura, veicolando rispetto, empatia o interesse.

1.3 Materiali didattici

Dopo aver analizzato la competenza socioculturale, risulta essenziale esaminare come questa competenza possa essere potenziata in modo efficace attraverso la selezione del materiale didattico appropriato nella didattica delle lingue, in particolare dell'italiano come lingua straniera.

Infatti, il materiale didattico svolge un ruolo critico nell'ambito dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS, nonché degli aspetti socioculturali italiani, in quanto funge da ponte tra teoria linguistica e pratica comunicativa reale.

1.3.1 Definizione

Per materiale didattico, intendiamo qualsiasi supporto (cartaceo o digitale) fornito dall'insegnante agli apprendenti a scopi didattici. Esistono materiali autentici e non.

1.3.2 Il materiale non autentico

I materiali non autentici riguardano tutti i supporti didattici concepiti a specifici fini educativi, in modo da facilitare l'apprendimento linguistico in un certo contesto strutturato ed organizzato.

Li troviamo in molti manuali progettati specificamente per apprendenti di italiano LS, come i dialoghi costruiti e i testi preconfezionati, nonché le attività di ascolto.

Essi mirano ad introdurre e consolidare gradualmente le varie strutture linguistiche e grammaticali, facendo in modo che esse vengano esposte in modo fruibile e adatto al livello dei destinatari. Ecco perché tali risorse possono talvolta risultare carenti per quanto riguarda la spontaneità e l'autenticità.

1.3.2 Il materiale autentico

I materiali autentici, invece, si riferiscono a qualsiasi materiale pensato originariamente per un pubblico di madrelingua di lingua italiana.

Essendo destinati a nativi, essi rispecchiano l'impiego effettivo della lingua in contesti naturali e socioculturali, evidenziando le varie sfumature della lingua, nonché quelli degli aspetti sociali e culturali.

Inoltre, il materiale autentico è più motivante: gli studenti manifestano entusiasmo e soddisfazione davanti a materiale autentico di qualsiasi forma (Begotti, n.d.). Ciò offre agli apprendenti l'opportunità di immergersi nella cultura e nel contesto socioculturale della lingua, sviluppando una comprensione e una competenza comunicativa più solida e flessibile.

Esempi di materiali autentici sono gli articoli di giornale, i film, e i fumetti. Proprio i fumetti, offrono una finestra unica sulla lingua e sulla cultura dei parlanti nativi, catturando i vari aspetti socioculturali italiani. Il fumetto, infatti, è un prezioso materiale autentico per promuovere la competenza socioculturale. Nel prossimo capitolo, vedremo perché.

1.4 Conclusioni

Per concludere, nel presente capitolo abbiamo tentato di fornire una base concettuale riguardante la didattica, la glottodidattica, le teorie dell'apprendimento, le competenze linguistico-comunicative, con un'attenzione particolare a quelle socioculturali, nonché l'importanza dei materiali didattici, specialmente quelli autentici.

Abbiamo rivelato che la struttura teorica sostiene l'arte dell'insegnamento, e che vi sono numerose possibilità che risaltano dall'interazione tra conoscenza e applicazione/pratica. Inoltre, il viaggio concettuale intrapreso in questo capitolo ha illuminato come le teorie dell'apprendimento possano trasformarsi in strumenti dinamici e vivi nelle mani degli insegnanti, in grado di adattarsi e rispondere alle mutevoli esigenze degli apprendenti.

Abbiamo discusso delle competenze linguistico-comunicative, osservando come le competenze socioculturali si ergano a pilastro essenziale nel processo di insegnamento/apprendimento. Tali competenze rappresentano una chiave che

apre la porta a una comprensione più ricca e autentica della lingua target, facendo sì che gli studenti possano interagire in atti situazionali reali in modo più consapevole.

L'interazione in contesti reali è promossa dall'utilizzo da parte dell'insegnante di materiali didattici autentici. Essendo pensati per destinatari madrelingua, essi sono veri e propri catalizzatori di un'esperienza di apprendimento più significativa e coinvolgente. La loro autenticità, in più, incoraggia gli apprendenti ad impegnarsi direttamente e personalmente con la lingua e la cultura, trasformando il loro percorso di apprendimento in un'avventura vivida e autentica.

Ogni lezione non è un mero trasferimento di conoscenze linguistiche, ma piuttosto un viaggio di scoperta della lingua in cui vengono costruiti ponti tra culture diverse. In tal senso, il fumetto, come materiale autentico, spicca come partner ideale in questo viaggio linguistico e socioculturale.

Pertanto, il seguente capitolo sarà dedicato al medium del fumetto. Ci addentreremo nell'universo del fumetto, esplorandone la storia e l'evoluzione, e analizzeremo il fumetto come forma di comunicazione. Ciò metterà in rilievo come questo medium sia diventato una forma di comunicazione e di arte ricca e complessa, non solo come forma di intrattenimento, ma anche come veicolo di espressione sociale e culturale. Descriveremo anche le sue principali caratteristiche e componenti, elementi che giocano un ruolo fondamentale nell'efficacia comunicativa della nona arte.

CAPITOLO 2

IL FUMETTO: LA COMUNICAZIONE VISIVA DALLE ORIGINI AI GIORNI NOSTRI

2.1 Viaggio nel tempo: il fumetto attraverso la storia

2.2 La comunicazione

2.3 Componenti e caratteristiche del fumetto

2.4 Conclusioni

Il fumetto: la comunicazione visiva dalle origini ai giorni nostri

Nel precedente capitolo, abbiamo visto che uno dei materiali didattici autentici consiste nel fumetto. Tuttavia, prima di poter sfruttare appieno il potenziale didattico dei fumetti, sia per gli insegnanti che per gli apprendenti, è essenziale acquisire una comprensione completa del concetto di questa forma d'arte, spesso trascurata.

Nel presente capitolo, analizzeremo la comunicazione attraverso immagini da un'ottica storica, per giungere a una definizione adeguata del fumetto (2.1); in seguito, descriveremo il concetto di comunicazione, esponendo le varie teorie della comunicazione, nonché i livelli di comunicazione (2.2); infine, presenteremo le principali componenti e caratteristiche del fumetto, ossia la sua grammatica, i suoi generi, sfatando inoltre il mito che il fumetto sia destinato unicamente a un pubblico infantile (2.3), senza dimenticare le conclusioni (2.4).

2.1 Viaggio nel tempo: il fumetto attraverso la storia

In questo primo sottocapitolo, esploreremo il concetto di fumetto attraverso i secoli, dalla preistoria ai giorni nostri, passando per l'avvento del fumetto moderno.

2.1.1 L'evoluzione della comunicazione visiva attraverso i secoli

Il fumetto è conosciuto per essere una *“storia raccontata per immagini”* (Fenelli et al., 2021, 520). Questa concezione indica che il fumetto rappresenta un insieme di parole e immagini che si abbinano sinergicamente per comunicare qualcosa. Quindi, il fumetto è una forma di comunicazione che comprende immagini e parole.

Da questo punto di vista, questo tipo di forma di comunicazione è sempre esistito. In effetti, le esigenze innate dell'essere umano di comunicare messaggi, trasmettere idee e informazioni, raccontare storie, condividere esperienze,

emozioni e pensieri, lo hanno portato a servirsi di immagini e parole sin dall'antichità.

2.1.1.1 L'arte rupestre

Viaggiando attraverso il tempo, possiamo esplorare le prime raffigurazioni incise o dipinte su pareti rocciose, conosciute come arte rupestre o pitture rupestri. Esse, insieme a sculture, statuette e strumenti, costituiscono le prime manifestazioni del pensiero umano (Pecere, 2023).

Tali rappresentazioni visive preistoriche comunicavano vari messaggi, illustrando individui ed animali, in particolare scene di caccia, nonché simboli e esseri astratti. Il messaggio veniva codificato e decodificato trasmettendo informazioni, storie, tradizioni, nonché conoscenze.

Un esempio algerino lo troviamo nel *Tadrart Rouge*, catena montuosa nel sud-est dell'Algeria.



Figura 1: Tadrart Rouge, fotografia di Matjaz Krivic (National Geographic, 2023)



Figura 2: Tadrart Rouge, fotografia di Matjaz Krivic (National Geographic, 2023)

2.1.1.2 L'Antico Egitto: i geroglifici

Ci spostiamo in seguito verso l'Antico Egitto, in cui la comunicazione attraverso immagini si è evoluta giungendo ai geroglifici egizi su pareti e papiri. Utilizzati per oltre tremila anni, tali simboli combinavano immagini (elementi pittorici) e parole (elementi fonetici), risultando in una comunicazione dettagliata e complessa, in particolare religiosa.

In effetti, il termine 'geroglifico' deriva dal greco *hieroglyphicus*, che significa "lettere sacre incise" (Treccani, n.d.). Questa comunicazione visiva egizia ha permesso di costruire un ponte tra oggi e l'Antico Egitto, nel senso che ha aperto le porte a un mondo di informazioni culturali e conoscenze storiche, attraverso la decodificazione di tale tipo di comunicazione visiva.



Figura 3: Il colorato soffitto astronomico della prima sala ipostila del tempio di Hathor a Dendera, foto di Nick Brundle (National Geographic)

2.1.1.3 Gli antichi romani e greci: mitologia e vita quotidiana

Anche gli antichi greci e romani comunicavano attraverso le immagini.

In Grecia, la mitologia si situava al centro della cultura, ed essa veniva raccontata attraverso le pitture, gli affreschi e le sculture. Di conseguenza, gli elementi pittorici e quelli fonetici venivano amalgamati al fine di narrare storie, tramandare miti, nonché vari insegnamenti morali di vita.



Figura 4: Apollo e Artemide, foto di Marie-Lan Nguyen (Wikimedia Commons)

I Romani, eredi ed innovatori della pittura greca, combinavano anch'essi elementi visivi e fonetici, ma con un maggiore focus sulla vita quotidiana, nonché sulla propaganda politica. In effetti, la vita privata e sociale era al centro della cultura romana. Essi, attraverso la comunicazione visiva, celebravano anche le varie vittorie militari, narrando storie riguardanti la glorificazione del potere.



Figura 5: Affresco con scena storica della necropoli dell'Esquilino, foto di artista sconosciuto (Wikimedia Commons)

2.1.1.4 I *hadith* e la comunicazione visiva

Un altro esempio particolare di comunicazione combinando parole e immagini risale ai tempi dell'avvento del Profeta Muhammad, pace e benedizione su di lui.

Molte volte, il Profeta PBSL utilizzava un bastone (o anche direttamente la mano) per disegnare sulla terra o sulla sabbia, al fine di spiegare i suoi detti. In altri termini, utilizzava disegni semplici e immediati per chiarire i concetti detti a parole, rendendo i suoi insegnamenti ancor più accessibili.

Ad esempio, il *hadith Sahih* (Dorar, n.d.) in cui Abdullah ibn Mas'ud ci narra ciò il cui significato è che il Profeta PBSL disegnò una linea e disse: “Questa è la via di Allah, la retta”, poi tracciò delle linee a destra e a sinistra della linea centrale e disse: “Queste sono delle vie, ognuna sulle quali vi è un diavolo che invita ad esse”, e poi lesse la prima parte del versetto n. 153 della sesta Sura del Corano (*Al-An'âm*, Il Bestiame): “In verità questa è la Mia retta via: seguitemela e non seguite i sentieri che vi allontanerebbero dalla Sua via” (Traduzione del versetto: Piccardo, n.d.).



Figura 6: Immagine esplicativa trovata su Facebook (2020)

In questo modo, le parole venivano unite alle immagini per trasmettere messaggi, conoscenze, chiarimenti di concetti e insegnamenti.

Infine, gli esempi di comunicazione basata sulla combinazione di immagini e parole sono innumerevoli. Comunicare attraverso immagine è dunque un riflesso delle esigenze intrinseche della comunicazione umana attraverso il tempo.

2.1.2 Dalla comunicazione visiva all'avvento dei fumetti

Con i secoli, la comunicazione visiva si sviluppa formando una nuova formando il cosiddetto fumetto.

2.1.2.1 Precursori del fumetto: Hogarth e Töpffer

Anche se per alcuni esperti si potrebbe parlare di fumetto già dall'inglese William Hogarth verso il 1730 (Horn, & Secchi, 1978; Smolderen, 2020), il fumetto fece la sua prima apparizione a Ginevra intorno al 1830 con Rodolphe Töpffer (Kunzle, 2007).

Abbiamo selezionato, a titolo esemplificativo, queste immagini tratte da due opere di Töpffer: "*Histoire de Mr. Jabot*", pubblicata nel 1833, e "*Histoire d'Albert*", del 1845.



Figura 7: Töpffer: "Histoire de Mr. Jabot"



Figura 8: Töpffer “Histoire d’Albert”

Rispetto alle forme di ‘comunicazione attraverso immagini’ precedenti nella storia dell’umanità, possiamo notare che l’approccio di Töpffer nel raccontare combinando parole e immagini si distingue, specialmente per la innovatività. Il considerato inventore del fumetto ha adottato un metodo in cui la comunicazione avviene in più vignette posizionate in sequenza, ciascuna contenente un’illustrazione e una didascalia descrittiva. In questo modo, i lettori potevano seguire la storia in modo sequenziale, mentre le illustrazioni e le didascalie collaboravano per raccontare, comunicare e trasmettere il messaggio in modo chiaro e organizzato.

Risulta quindi che questo approccio ha costituito una svolta alle forme di comunicazione attraverso immagini precedenti. Infatti, prima di lui, i racconti visivi comprendevano principalmente illustrazioni statiche, priva di una chiara progressione narrativa. Anche se alcune forme di comunicazione attraverso immagini presentavano una sequenza, questa non era organizzata con la stessa chiarezza delle vignette ordinate in illustrazioni e didascalie, come nel caso di Töpffer.

Di conseguenza, possiamo arricchire la definizione sopracitata “*storia raccontata per immagini*” aggiungendo il concetto di ‘illustrazioni e didascalie organizzate in vignette sequenziali’. Tale innovazione di Töpffer ha gettato le basi per il fumetto moderno, influenzando generazioni successive di artisti e lettori, anche se, secondo il famoso teorico di fumetti McCloud (1993, p. 17), Töpffer non avrebbe sfruttato il potenziale di tale invenzione, considerandola come un passatempo.

2.1.2.2 La nascita del fumetto moderno: Yellow Kid

In effetti, la matrice del mondo del fumetto è senza dubbio rappresentata da *The Yellow Kid* (1895) di Richard Felton Outcault (Fresnault-Deruelle, 2009).



Figura 9: Vignette estratte da “The Yellow Kid, he meets Tige and Mary Jane and”

Nelle vignette estratte da “*The Yellow Kid, he meets Tige and Mary Jane and*” del 1907, possiamo osservare come le illustrazioni riescano a narrare la storia senza l’uso di didascalie, ma piuttosto attraverso l’utilizzo di nuvolette veicolano il dialogo e la narrazione.

The Yellow Kid godette di una straordinaria popolarità, evidenziando il potenziale di crescita esponenziale delle vendite dei giornali attraverso le strisce a fumetti, successo che portò all’emergere di numerosi altri fumetti, come *The Katzenjammer Kids* (Duncan & J. Smith, 2009, p. 27).

Secondo Horn e Secchi (1978, p. 16), all’inizio del ventesimo secolo, le caratteristiche essenziali del nuovo mezzo espressivo erano già chiaramente

definite: l'uso di *balloon*, onomatopee, rappresentazione dinamica sia dei tempi che dei movimenti, oltre alle immagini confinate entro i bordi del riquadro. Infatti, possiamo cominciare ad osservare ciò nei primi grandi fumetti, come *Felix the Cat* del 1917 e *Popeye* del 1929, nonché nei primi libri di fumetti pubblicati indipendenti, come *Captain America* del 1940.

2.1.2.3 Il fumetto in Italia

Intanto, i primi fumetti in Italia nacquero sul Corriere dei Piccoli, supplemento del Corriere della Sera, a partire dal 1908 (27 Dicembre 1908: Nasce Il Corriere Dei Piccoli, La Prima Rivista Italiana a Fumetti, n.d.).

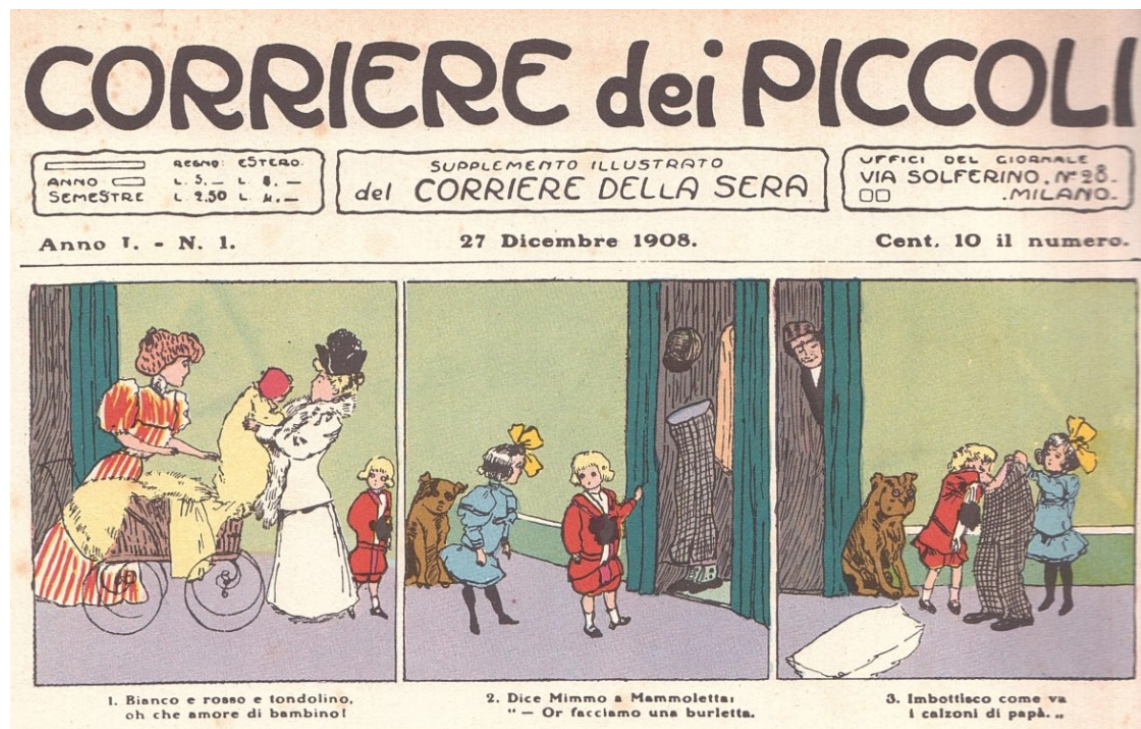


Figura 10: Immagine ritagliata dall'articolo: 27 Dicembre 1908: Nasce Il Corriere Dei Piccoli, La Prima Rivista Italiana a Fumetti, n.d.

Notiamo che questa prima striscia era priva di *balloons*, o nuvolette. Tuttavia, nel secondo dopoguerra, i fumetti conobbero il *boom* in Italia grazie

alla traduzione di storie americane e alla pubblicazione di nuove storie italiane, come Tex Willer e Zagor.

Questo successo continuò negli anni '60 con l'avvento di icone come Diabolik e Corto Maltese, e negli '80 con serie come Martin Mystère e Dylan Dog (Federico, 2021).

2.1.2.4 Il fumetto di oggi: definizione

Esplorando la storia del fumetto, possiamo dedurre che il concetto di comunicare attraverso sequenze di immagini e parole non è sufficiente, poiché il mezzo espressivo richiede una definizione più completa.

Al fine di chiarire tale concetto, ci basiamo sulla citazione di uno dei più illustri teorici del fumetto riconosciuti a livello mondiale, Scott McCloud. Nel suo libro del 1993, *‘Understanding Comics: The Invisible Art’*, il fumettista giunge a una definizione esaustiva che costituisce una solida fondazione per l'analisi del fumetto: *“Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer.”*.

Analizzando questa delucidazione, possiamo notare che è costituita da tre elementi chiave:

- 1) *“Juxtaposed pictorial and other images”*: nel fumetto, le varie tipologie di immagini, come le illustrazioni, i disegni o le fotografie, sono collocate una vicina all'altra, in maniera giustapposta.
- 2) *“in deliberate sequence”*: questa giustapposizione viene realizzata intenzionalmente. Nel fumetto, ciascuna immagine è posizionata con attenzione, in modo deliberato, e seguendo un ordine preciso. L'obiettivo è di creare una sequenza logica e comprensibile.
- 3) *“intended to”*:

- “*convey information*”: questa serie di immagini giustapposte deliberatamente mira a trasmettere informazioni. Nel fumetto, le sequenze sono progettate al fine di comunicare messaggi o storie, trasmettendo dei significati.
- “*produce an aesthetic response in the viewer*”: queste sequenze generano una risposta estetica nel pubblico. Nel fumetto, l’arte e la giustapposizione delle immagini possono evocare emozioni nei lettori, i quali apprezzano la loro bellezza visiva.

In altri termini, il fumetto è un canale di trasmissione di informazioni e/o emozioni, costituito da immagini di varie forme, giustapposte intenzionalmente in modo da ottenere una struttura narrativa. Il fumetto coinvolge dunque il pubblico a livello informativo, emotivo ed estetico, proprio come una vera opera d’arte.

A questo proposito, Will Eisner (1985), uno dei pionieri del fumetto rinomato a livello mondiale, spiega che il fumetto è “*a Sequential Art as a means of creative expression, a distinct discipline, an art and literary form that deals with the arrangement of pictures or images and words to narrate a story or dramatize an idea*”.

Il fumetto viene dunque considerato come una forma di arte sequenziale che impiega le varie forme di immagini in combinazione con il testo al fine di raccontare una storia o di rappresentare in modo drammatico un’idea. L’esperto enfatizza l’aspetto artistico e letterario del fumetto, che viene visto come un mezzo di espressione creativa e/o una disciplina distintiva.

Intanto, il fumetto era già stato riconosciuto come forma d’arte prima. In particolare, il critico francese del cinema Claude Beylle, nel 1962 collocò il fumetto al nono posto all’interno della classificazione delle arti proposta da Hegel (Heinich, 2017). Questo riconoscimento ha contribuito alla valorizzazione del fumetto come forma d’arte legittima.

2.2 La comunicazione

La comunicazione è conosciuta come lo scambio di informazioni tra mittente e ricevente all'interno di un determinato contesto (Gioia, 2016). Sebbene tale concezione di comunicazione sia ampiamente accettata, numerosi ricercatori hanno tentato di definire questo concetto.

2.2.1 Il concetto di comunicazione

Anzitutto, *“Il termine «comunicazione» è stato ampiamente usato con riferimento alle strade, ai ponti, alle rotte navali, ai fiumi e ai canali [...]”* McLuhan (1964, 109).

Nel suo lavoro del 1964, McLuhan evidenzia come il termine “comunicazione” sia stato tradizionalmente utilizzato per descrivere i mezzi fisici e le infrastrutture, quali strade, ponti, rotte navali, fiumi e canali, impiegati nel trasporto di persone e merci. Questa prospettiva enfatizza la comunicazione non solo come scambio di messaggi tra un mittente e un destinatario, ma estende il concetto alle idee, alle culture e alle interazioni umane, considerandola una dimensione fondamentale dello scambio socioculturale. In quanto mezzo di comunicazione, il fumetto funziona come strade, ponti, rotte navali, fiumi e canali, che facilitano lo scambio socioculturale.

Da qui emerge il parallelo con la definizione di Asemah, Nwammuo e Uwaoma (2017/2022, 1), secondo cui la comunicazione è concepita come il processo interattivo attraverso il quale le persone generano, mantengono e gestiscono il significato. Ciò implica che la comunicazione non si limita a un semplice scambio di informazioni, ma è un processo attivo che coinvolge almeno due soggetti.

I termini scelti dagli autori (*create*, *sustain* e *manage*), illustrano le varie dimensioni di questo processo:

- generare il significato: la comunicazione è quindi essenziale per la costruzione del significato in quanto quest'ultima avviene tramite essa;

- mantenere il significato: la comunicazione permette dunque di preservare il significato, garantendo la sua continuità nel tempo mediante la ripetizione; la conferma e la riaffermazione nei vari contesti di scambio;
- gestire il significato: la comunicazione rende il significato flessibile e modellabile attraverso la negoziazione di quest'ultimo e il suo adattamento a nuovi contesti.

In altre parole, tale definizione mette in luce la comunicazione come cuore pulsante dello scambio umano, cruciale per l'interpretazione del mondo e degli aspetti socioculturali, nonché l'interazione con esso. Poiché strumento di comunicazione, il fumetto si inserisce in questa visione della comunicazione come veicolo per la costruzione di significati e trasmissione di aspetti socioculturali.

2.2.2 Le teorie della comunicazione

Come precedentemente menzionato, numerosi studiosi hanno cercato di definire la comunicazione. Questo perché la comunicazione rappresenta un concetto complesso e sfuggente, difficile da definire in termini precisi che possano appagare unanimemente gli esperti nel campo delle comunicazioni (Asemah, Nwammuo e Uwaoma, 2017/2022, 24).

Per questo, sono emerse varie teorie e modelli di comunicazione, con l'obiettivo di esplicitare il processo di comunicazione, in modo da comprendere come vengono costruiti, trasmessi, ricevuti e interpretati i messaggi in determinati contesti. In questo lavoro, ci limiteremo a citare i modelli più influenti per la comunicazione.

2.2.2.1 La comunicazione attraverso Shannon e Weaver

Il primo maggiore modello rientra nelle teorie matematiche, quando negli anni Quaranta l'ingegnere Shannon e il matematico Weaver sviluppa insieme una teoria ispirata dalla comunicazione telefonica. Essi definiscono la comunicazione come una trasmissione lineare di informazioni da un mittente a un destinatario,

attraverso un trasmettitore, lungo un canale, grazie ad un recettore (Shannon, 1948).

Questo modello concepisce la comunicazione come un processo lineare, in cui il messaggio rappresenta informazioni che viaggiano da un punto di partenza a un punto di arrivo attraverso un trasmettitore, un canale e un recettore, proprio come se fosse una chiamata telefonica. È necessario dunque disporre di un codice condiviso (segnali) per codificare e decodificare.

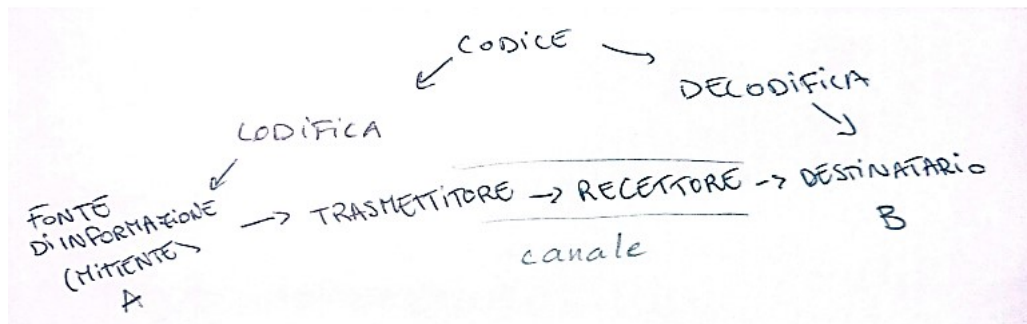


Figura 11: Modello Shannon e Weaver

I due ricercatori, in seguito, aggiungono quattro nuovi elementi (Shannon & Weaver, 1949):

- il feedback: ciò che torna indietro, ossia la risposta del destinatario una volta ricevuto il segnale dal mittente;
- il rumore: ciò disturba la comunicazione, ovvero l'interferenza con uno o più altri segnali che percorrono lo stesso canale (come i malintesi, i pregiudizi, ma anche l'ansia);
- la ridondanza: ciò che si ripete più volte, riguarda la presenza di informazioni ripetitive o superflue all'interno di un messaggio, il che rende difficile la decodifica;
- il filtro: ciò che modifica il messaggio di partenza bloccando alcune informazioni, significa che viene trasmesso solo una parte del messaggio.

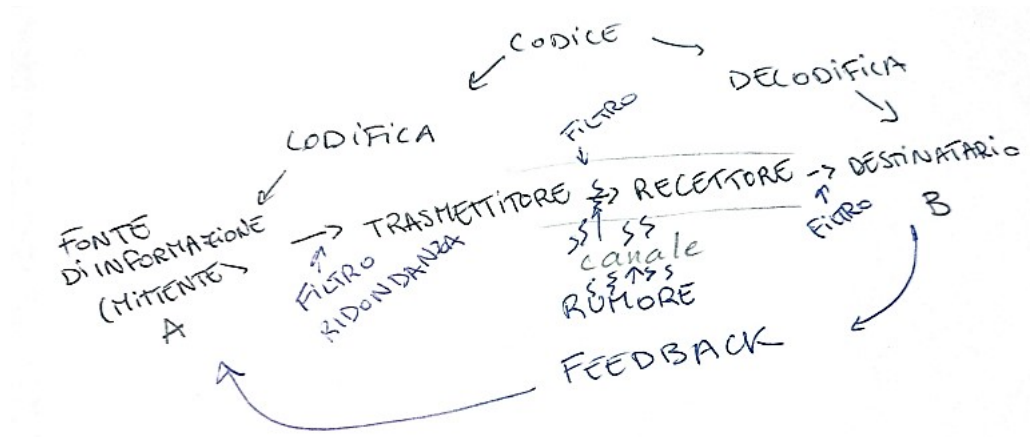


Figura 12: Nuovo modello Shannon e Weaver

L'aggiunta di feedback, rumore, ridondanza e filtro al modello matematico dei due studiosi trasforma la loro visione da un processo lineare meccanico a uno più realistico. Sebbene gli autori si focalizzino più sulla trasmissione da A a B, questi elementi provano che la comunicazione non è un mero processo unidirezionale, ma piuttosto uno scambio, e che può essere complessa.

2.2.2.2 La comunicazione attraverso Jakobson

Successivamente, il linguista Roman Jakobson (1960) formula una nuova teoria con un approccio linguistico. Egli identifica i fattori chiave senza i quali nessuna comunicazione avverrebbe:

- il mittente: colui che invia il messaggio al ricevente;
- il ricevente: colui che riceve il messaggio;
- il codice: l'insieme dei segni (verbali e non) utilizzati per esprimersi, deve essere condiviso (totalmente o almeno in parte) sia dal mittente e che dal ricevente per consentire rispettivamente una corretta codifica da parte del mittente una decodifica adeguata da parte del ricevente;
- il canale (o contatto): fisico e psicologico che permette all'emittente e al ricevente di rimanere in contatto;
- il messaggio: il corpo della comunicazione;

- il contesto (o referente): l'oggetto della comunicazione, poiché la situazione in cui è inserito il messaggio permette la vera comprensione di quest'ultimo.



Figura 13: Da Jakobson (1960, 353)

A differenza di Shannon e Weaver, Jakobson mette a fuoco gli individui e non i mezzi di comunicazione. Inoltre, non si limita a proporre un modello di comunicazione, ma individua sei funzioni distinte, ognuna correlata a un fattore costitutivo del processo di comunicazione. Queste funzioni rappresentano gli scopi della comunicazione. Sempre nel suo studio del 1960, Jakobson presenta tali funzioni:

- funzione referenziale (denotativa o informativa): collegata al contesto, serve a trasmettere informazioni. Pur essendo predominante, il linguista sottolinea l'importanza di non trascurare le altre funzioni;
- funzione emotiva (o espressiva): rivolta al mittente, mira ad esteriorizzare le sue emozioni, attraverso, ad esempio, esclamazioni o sospiri;
- funzione conativa (o persuasiva): orientata verso il ricevente, ad esempio mediante ordini o inviti, con l'intento di influenzare le azioni del destinatario;
- funzione fatica (o di contatto): si concentra sugli aspetti del discorso che mantengono comunicazione più a lungo, evitando silenzi;
- funzione metalinguistica: serve a garantire che ciò che il messaggio sia compreso, ponendo l'accento sul codice;
- funzione poetica (o estetica): pone l'attenzione sul messaggio e sulla sua forma espressiva.

Di conseguenza, la proposta di Jakobson va oltre la rappresentazione di un modello di comunicazione, ma approfondisce gli obiettivi del processo comunicativo attraverso l'identificazione di sei funzioni distinte. Questa prospettiva è fondamentale poiché supera la visione riduttiva della comunicazione come mera trasmissione di informazioni, enfatizzando la necessità di una comprensione globale della comunicazione, che abbracci tutte le sue dimensioni e funzioni.

2.2.2.3 La comunicazione attraverso Saussure

Il modello di Jakobson arricchisce la nostra comprensione della comunicazione al di là della mera trasmissione lineare di informazioni, rivelando la sua polivalenza, in particolare attraverso le sei funzioni costitutive del processo di comunicazione. Da qui, ci immergiamo nell'approccio semiotico.

Ferdinand de Saussure (2005/1922, 26), uno dei pionieri della semiotica, introduce la semiotica come la *“scienza che studia la vita dei segni nel quadro della vita sociale [...]”. Essa potrebbe dirci in cosa consistono i segni, quali leggi li regolano.*”. In altri termini, i segni sono al centro della vita sociale e la comunicazione è un processo fondato su di essi. Nel suo postumo Corso di linguistica generale (2005/1922, 84), egli considera il segno come *“entità psichica a due facce”*, rappresentandolo come segue:

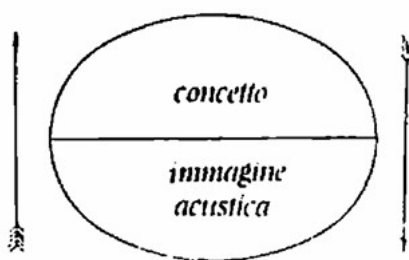


Figura 14: Il segno secondo Saussure (2005/1922, 84)

In altre parole, vi sono due componenti fondamentali:

- il concetto, che è il significato del segno, ossia la rappresentazione mentale o l'idea che si forma nella nostra mente;

- l'immagine acustica, che è il significante del segno, cioè la rappresentazione reale o la manifestazione sonora del concetto o del significato.

Il significante (o immagine acustica) corrisponde al significato (o concetto), formando così il segno. Prendiamo come esempio l'albero:

- il significato o concetto dell'albero riguarda l'idea mentale di un organismo vivente dotato principalmente di chioma (rami con foglie), tronco e radici, e che cresce dalla terra;
- il significante o immagine acustica riguarda la manifestazione sonora di al-b-e-r-o, con le sue caratteristiche fonetiche, pronunciata oralmente o per iscritto.

Da questa prospettiva, il segno è equivalenza. Questo perché unisce indissolubilmente due elementi: significato e significante. Ogni significante è abbinato a un significato preciso. Questa relazione non riguarda nessuna legge naturale, ma è arbitraria o convenzionale.

La teoria di Saussure rivela che la comunicazione non si limita semplicemente alla trasmissione di informazioni, ma implica anche un processo di interpretazione. Considerando che ogni segno è arbitrario e deriva da convenzioni sociali, l'interpretazione dei segni (e, di conseguenza, la comunicazione in sé) può differire in base al contesto socioculturale.

2.2.2.4 La comunicazione attraverso Peirce

Mentre Saussure ci ha offerto un'illuminante disamina del segno come equivalenza nel contesto della comunicazione, delineando la corrispondenza stabile tra significante e significato, Charles Sanders Peirce, un altro pioniere della semiotica moderna, ci presenta una visione diversa.

Peirce definisce il segno come *“qualcosa che sta per qualcuno al posto di qualcos'altro sotto certi aspetti o capacità”* (Eco, 2016).

Da tale delucidazione emergono tre elementi principali: “qualcosa”, “sta per qualcuno”, “qualcos’altro”. Questo implica che il “qualcosa” venga interpretato come “qualcos’altro” mediante un rapporto di “sta-per”. Il segno è dunque tripartito:

- “qualcosa”: il segno stesso, che Peirce chiama *Representamen*. Si tratta dell’elemento che funge da segno in sé, cioè la forma in cui il segno si manifesta (un suono, un gesto, un’immagine, ecc.);
- “sta per qualcuno”: l’effetto che il segno produce per qualcuno, cioè come viene compreso o interpretato il segno. Il teorico chiama questo l’interpretante;
- “qualcos’altro”: ciò a cui fa riferimento il *Representamen*, l’entità o il concetto rappresentato dal segno, denominato oggetto.

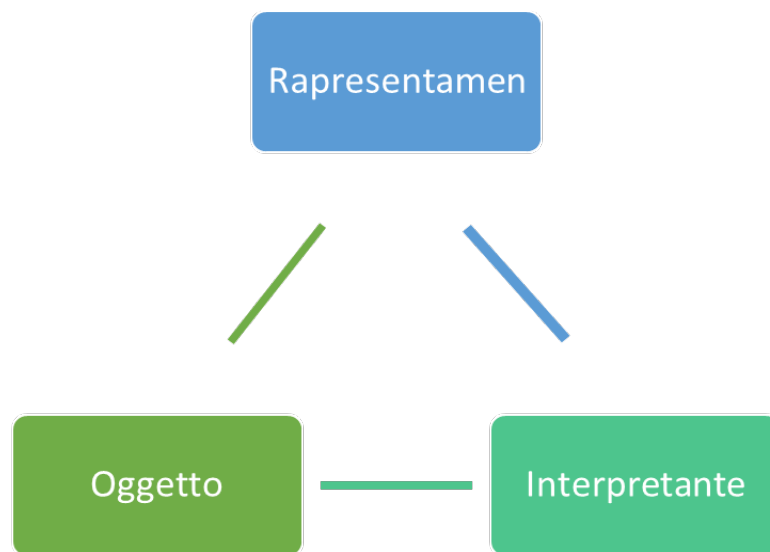


Figura 15: Relazione Representamen, oggetto, interpretante

Notiamo dunque che l’interpretante è generato dal rapporto tra *Representamen* e oggetto. In termini semplici: un segno può essere interpretato in un certo modo per una persona, e in un modo diverso per un’altra. Il *Representamen* produce interpretazione concretizzandosi con l’oggetto. Questa tripartizione riflette la natura soggettiva del processo di comunicazione.

C'è da dire che, analogamente a come per Saussure il significato e il significante non possono essere separati, anche per Peirce il *Representamen*, l'oggetto e l'interpretante sono interconnessi e inseparabili. Inoltre, mediante la sua connessione con un oggetto, il segno (*Representamen*) apre la possibilità di interpretazione e produzione di nuovi segni.

In seguito, Peirce (1980, 138-144) divide i segni secondo tre tricotomie: la qualità del segno (qualisegno, sinsegno, legisegno), l'oggetto del segno (icona, indice, simbolo) e il modo in cui il segno rappresenta l'oggetto (*rema*, dicisegno, argomento). Nell'ambito della presente tesi, risulta fondamentale la seconda tricotomia, in quanto permette di scomporre e comprendere come immagini e testi interagiscono all'interno del fumetto per veicolare messaggi complessi e sfumati.

Peirce (1980, 138-144) spiega che i segni si possono classificare in icona, indice e simbolo, ciascuna basata su una relazione distintiva che ha il segno con il suo oggetto.

- Icona: è un segno che rappresenta il suo oggetto tramite un carattere di similarità, indipendente dall'effettiva esistenza dell'oggetto. La relazione iconica si basa dunque sulla somiglianza tra il segno e l'oggetto. Esempi di icone includono i ritratti e le caricature. In un fumetto, i suoni onomatopeici rappresentano delle icone. Inoltre, molti disegni nel fumetto costituiscono delle icone poiché somigliano visivamente a oggetti reali. Ad esempio, un disegno di una casa è un'icona perché assomiglia a una casa reale.
- Indice: è un segno che si riferisce al suo oggetto attraverso una relazione causale o una contiguità fisica, come il classico esempio del fumo che indica la presenza di fuoco. Nei fumetti, un esempio di indice è l'ombra che rivela la presenza di un personaggio fuori scena.

- **Simbolo:** è un segno che rappresenta il suo oggetto in virtù di una legge. Essi non hanno una somiglianza o una connessione causale con il loro oggetto, ma denotano il loro oggetto per convenzione, come i segnali stradali. Nel fumetto, troviamo simboli come i dialoghi, le nuvolette, la loro forma, le didascalie, poiché la loro interpretazione deriva da regole condivise.

La relazione tra icone, indici e simboli è fondamentale al fine di comprendere il funzionamento dei segni nei fumetti, specialmente per saper come utilizzarli in modo proficuo nell'ambito del processo di insegnamento/apprendimento di una lingua e cultura straniera. Gli elementi visivi del fumetto non funzionano isolatamente. Essi operano come parte integrante di un sistema semiotico dinamico.

In effetti, questi tre tipi di segni riflettono diverse modalità di inferenza: l'icona svolge un'inferenza analogica, l'indice un'inferenza causale, e il simbolo un'inferenza convenzionale. Tale processo inferenziale consente ai lettori dei fumetti di collegare i vari segni visivi e testuali per decodificare e costruire significati complessi.

La complessità e la profondità della semiotica peirciana aiuta chiaramente la decodificazione di aspetti socioculturali.

2.2.3 I tre livelli di comunicazione

La comunicazione umana si svolge attraverso diversi livelli: verbale, non verbale e paraverbale. L'insegnante deve prendere in considerazione questi livelli, in quanto diversi studi indicano che unicamente il 7% della comprensione deriva dal messaggio verbale, mentre il 55% da quello verbale e il 38% dalla comunicazione paraverbale (Trasatti, 2021). Per cui, risulta importante distinguere fra i tre livelli.

2.2.3.1 La comunicazione verbale

La comunicazione verbale è legata alla trasmissione del messaggio attraverso l'utilizzo delle parole. Queste parole possono essere scritte o dette oralmente. Nei fumetti, la comunicazione verbale viene rappresentata dai dialoghi e dalle didascalie: i primi mostrano i dialoghi tra i vari personaggi, i loro sentimenti, le loro intenzioni e interazioni; mentre le seconde descrivono il contesto narrativo, aggiungendo approfondimenti.

2.2.3.2 La comunicazione non verbale

La comunicazione non verbale riguarda la trasmissione del messaggio in assenza delle parole (Brugnola, 2020). Include dunque la gestualità, la mimica facciale, lo sguardo, la postura, la vestemica, la prossemica, e così via. Anche se talvolta inconscia, trasmette una grande quantità di messaggi, informazioni, emozioni, intenzioni, reazioni, ecc. La comunicazione non verbale nei fumetti viene raffigurata dalle espressioni facciali dei personaggi, dalle loro pose, i loro gesti, le posture e gli elementi visivi che circondano la scena. Esempi di questi ultimi sono gli effetti speciali e le linee di movimento.

2.2.3.3 La comunicazione paraverbale

La comunicazione paraverbale è in rapporto con quella verbale, nel senso che arricchisce la comunicazione verbale attraverso alcuni aspetti vocali come: il tono della voce, il volume, il ritmo e l'intonazione. Una stessa frase può avere diversi significati a seconda degli elementi paraverbali. Quindi, il messaggio verbale può variare vertiginosamente attraverso gli elementi della voce. In questo senso, i fumetti contengono parecchia comunicazione paraverbale, ad esempio attraverso la forma delle nuvolette che indica se il personaggio parla in modo normale, se grida o urla, se è arrabbiato, se bisbiglia, se trema ecc.

Comprendere come questi tre livelli di comunicazione lavorino insieme è importante nel contesto della didattica dell'italiano LS attraverso i fumetti, in particolare per l'acquisizione di aspetti socioculturali. Questo perché i vari

elementi verbali, non verbali e paraverbali che contiene il medium adoperano in sintonia al fine di trasmettere messaggi di ogni genere, collaborando così a favorire una comprensione più profonda del fumetto e, di conseguenza, degli aspetti socioculturali italiani.

2.3 Componenti e caratteristiche del fumetto

In questo terzo sottocapitolo, andremo ad analizzare le componenti e le caratteristiche del fumetto. In particolare, esploreremo la grammatica del fumetto, i generi del medium, per poi discutere del pubblico del fumetto.

2.3.1 La grammatica del fumetto

Il fumetto, come mezzo di comunicazione e forma di espressione artistica, possiede una propria grammatica che regola la combinazione di vari elementi per raccontare storie, trasmettere informazioni, esprimere idee e suscitare emozioni. Di seguito esploreremo gli elementi fondamentali costitutivi del fumetto.

- Le vignette: sono le singole unità di scene, ciascuna delimitata da bordi o contorni, paragonabili alle singole scene o inquadrature cinematografiche. Esse vanno lette da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, a zig-zag¹. La linea dei contorni di una vignetta può essere:
 - continua: se la narrazione riguarda il presente o il normale corso degli eventi;
 - ondulata o tratteggiata: se si fa un *flashback*, ricordando eventi del passato, un *flash-forward*, anticipando eventi del futuro, un sogno o un'immaginazione;
 - senza contorno: è una scelta compositiva del fumettista.

In passato, le vignette aderivano a uno schema piuttosto rigido. Tuttavia, oggi la forma, le dimensioni e l'organizzazione delle vignette

¹ È importante notare che la convenzione di lettura delle vignette da sinistra a destra, procedendo dall'alto al basso a zig-zag, si applica ai fumetti italiani e occidentali in generale. Esiste qualche eccezione culturale, come nel caso dei fumetti giapponesi o *manga*, i quali seguono un ordine di lettura inverso, partendo da destra verso sinistra.

contribuiscono attivamente all'elaborazione del linguaggio narrativo complessivo. Ad esempio, possono enfatizzare: la rapidità con cui si svolge un'azione, il tempo di lettura, la drammaticità degli eventi e la direzione dei movimenti.

- Il fumetto o *comic books*: è quando si articola il racconto in vignette che si susseguono, occupando diverse pagine.
- La tavola: si riferisce all'uso di più vignette racchiuse in una singola pagina.
- La striscia: è quando la narrazione si svolge in una sequenza orizzontale di poche vignette.
- Le nuvolette o *balloon*: il termine “fumetto” deriva dalla forma a nuvola di queste nuvolette, che ricorda il “fumo”. Le nuvolette sono inserite all'interno della vignetta per contenere i dialoghi o i pensieri dei personaggi. Questi sono scritti tutti in maiuscolo, in neretto se sono più gridate e con scrittura tremolante se si ha freddo o si prova paura. Tipicamente, le nuvolette sono dotate di una coda (detta anche lama o pipetta) rivolta verso il personaggio che sta comunicando o pensando, indicando così l'origine della voce o del pensiero. Nel caso in cui siano presenti più interlocutori che comunicano o pensano la medesima cosa al tempo stesso, possono essere utilizzate più code, ognuna direzionata verso il relativo personaggio, partendo dalla stessa nuvoletta.

Una nuvoletta può avere:

- il contorno lineare con coda normale: indica che le parole sono pronunciate con voce normale;
- il contorno tratteggiato: indica che le parole sono pronunciate sottovoce (sussurro);
- il contorno ondulato con coda a bollicine: indica che le parole sono pensate;
- il contorno lineare con coda lunga e ondulata o lunga e a zig-zag: indica che le parole sono pronunciate da qualcuno che non si vede;

- il contorno a spigoli con coda normale: indica che le parole sono urlate (collera) o esclamate;
- il contorno a spigoli con coda a zig-zag: indica che le parole sono pronunciate da mezzo elettronico come la radio, la tv o il telefono.

Quando diverse nuvolette appaiono all'interno di una stessa vignetta, l'ordine convenzionale per leggerle: da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso. Nel caso siano sovrapposte: si dà precedenza a quella che si trova davanti alle altre.

- Le didascalie: sono elementi testuali che possono comparire in varie posizioni della pagina: all'interno della vignetta, in alto, in basso, o ai lati, e sono spesso racchiuse in riquadri. Fungono da voce fuori campo, la voce del narratore. Possono essere usate per stabilire il contesto temporale e spaziale dell'azione, fornire informazioni sulla trama e sui personaggi, esprimere riflessioni interne offrendo maggiore profondità psicologica, guidare la lettura collegando le varie parti della storia, e così via.
- Le onomatopee²: sono parole che suggeriscono il suono o il rumore di ciò che esprimono, fungendo da rappresentazione sonora di un'azione, di un oggetto o di un fenomeno. Vengono utilizzate per aggiungere una dimensione sonora alla narrazione visiva, consentendo di “sentire” gli effetti sonori, contribuendo a favorire un ambiente dinamico ed immersivo che coinvolge il lettore nella storia. Spesso derivano da verbi della lingua inglese, come “RING” che proviene da *to ring* (suonare, indicando per rappresentare il suono di un telefono, un campanello o un campanile), “CRASH” che deriva da *to crash* (schiantarsi, per esprimere un impatto violento, come un veicolo che si scontra con un ostacolo), “SPLASH” che deriva da *to splash* (schizzare, utilizzato ad esempio per il rumore di qualcosa che cade in acqua), e così via. La dimensione e lo stile delle onomatopee variano in base al tipo e all'intensità del rumore rappresentato

²

Lista onomatopee: homolaicus.com/linguaggi/glossario_fumetto

e sono solitamente scritte con un carattere (*font*) diverso per trasmettere meglio l'effetto sonoro desiderato.

- Le metonimie o metafore: sono delle immagini iconiche o simboliche che servono a trasmettere i sentimenti, le emozioni e lo stato d'animo dei personaggi. Esse sostituiscono concetti astratti, che di norma non hanno una forma visiva, con immagini concrete per facilitarne l'interpretazione. Ad esempio, lo stordimento si può rappresentare con stelle (ma anche con palline, cinguettii, note o spirali), l'amore con i cuori, l'idea con una lampadina, e così via.

2.3.2 I generi del fumetto: un mondo di storie

Nonostante il termine inglese "*comic books*" (letteralmente "libri comici") possa indurre a pensare al fumetto come mezzo dedicato esclusivamente a storie di natura umoristica, il panorama del fumetto si rivela in realtà estremamente variegato, arricchito da una pluralità e diversità di generi che trascendono di gran lunga la sola dimensione della comicità. Originariamente concepiti come strumento di satira, evolvendosi in racconti indirizzati principalmente a un pubblico giovane, oggi i fumetti hanno ampliato il loro raggio d'azione, trasformandosi in un vasto fenomeno editoriale con una varietà di generi e sottogeneri, paragonabile a quella del mondo della letteratura ("I principali tipi di fumetti esistenti", 2023). Anzi, qualche fumettista, come Goza (2016), ha espresso il desiderio di superare l'etichetta tradizionale e riduttiva del fumetto divertente, cambiando il nome convenzionale *comic books*. Questo perché numerosi fumetti contemporanei si discostano notevolmente dall'idea di satira, comicità o umorismo, affrontando temi complessi e profondi, rivolgendosi a lettori di tutte le età. Pertanto, il termine convenzionale non rispecchia adeguatamente la ricchezza e la profondità del medium fumettistico attuale, che si è guadagnato una posizione di rilievo nell'ambito culturale e artistico su scala mondiale.

2.3.2.1 Il genere umoristico

Iniziamo dal comico-umoristico, essendo il primo genere ad affermarsi in Italia. Considerato il padre dei fumetti, ha influenzato profondamente l'evoluzione artistica della nona arte e la cultura popolare. Il fumetto umoristico si avvale di strumenti come la satira, la parodia e la comicità, mirando a divertire e far ridere, o alla riflessione mediante l'esagerazione delle situazioni quotidiane o l'assurdità delle circostanze. Questo genere è caratterizzato da un ritmo narrativo sostenuto, e si distingue per la capacità di evitare rallentamenti o tempi morti nella storia. L'effetto comico può anche emergere dal disegno stesso, grazie alla capacità del disegnatore di esprimere visivamente l'esagerazione, il contrasto e l'assurdo. Ad esempio, si possono esagerare le caratteristiche fisiche dei personaggi, elasticizzando visi, deformando corpi in maniera buffa, e integrando situazioni fisicamente impossibili che catturano l'attenzione del lettore, inducendolo a una risata o, almeno, un sorriso. Inoltre, il fumetto umoristico può racchiudere e intrecciarsi con diversi tipi di storie e generi letterari. Tale malleabilità si manifesta sia nella varietà di argomenti trattati (dall'ambito sociale a quello politico, dall'individuale al collettivo), sia nella diversità dei personaggi scelti (dagli umani agli animali, dai personaggi realistici a quelli fantastici). Ad esempio, la satira sociale e politica sfrutta l'umorismo per criticare virtù e vizi della società. Alcuni esempi di fumetti umoristici sono: *Lupo Alberto* (realizzato da Silver nel 1973 in Italia), *Peanuts* (ideato da Charles M. Schulz nel 1950 negli Stati Uniti) e *Le avventure di Tintin* (di Hergé, o Georges Prosper Remi, nel 1929 in Belgio).

2.3.2.2 Il genere d'avventura

Dopo più di trent'anni di genere umoristico, il 7 gennaio 1929 segnò l'ingresso ufficiale dell'avventura nella scena dei fumetti, con la pubblicazione contemporanea della prima striscia di *Tarzan* di Harold Foster e quella di *Buck Rogers* di Philip Francis Nowlan e Richard W. Calkins; seppur già qualche anno

prima si vide l'introduzione di aspetti avventurosi in talune opere, come *Cino e Franco* di Lyman Young (Fossati, 1992).

La sua caratteristica distintiva è rappresentata dalle ambientazioni e i personaggi spesso esotici. I protagonisti sono individui ordinari, senza poteri sovrumani, che vengono coinvolti in avventure inverosimili ed esperienze fuori dal comune a seguito di eventi particolari. Dotati di coraggio, intuito e ingegno, questi personaggi principali affrontano le sfide che si pongono davanti a loro, esplorando mondi lontani e immaginari, da antiche civiltà sperdute a foreste inesplorate e città futuristiche. Tali storie, arricchite da elementi di esplorazione e scoperta, hanno il potere di affascinare lettori di tutte le età, nonostante talvolta siano state oggetto di critica per la rappresentazione stereotipata di culture non occidentali e la glorificazione dell'eroe solitario. Malgrado ciò, recentemente si assiste a un'evoluzione verso una maggiore sensibilità culturale e rappresentazione più equilibrata dei personaggi.

Secondo Tirocchi e Prattichizzo (2005/2007), il genere d'avventura include anche il *mystery* e il *western*. Tuttavia, sosteniamo che solamente il *western* possa essere pienamente considerato come un sottogenere dei fumetti d'avventura. Questo perché il *mystery* si focalizza sui crimini, le indagini, gli enigmi e, come suggerisce il nome stesso, i misteri. Pur potendo includere elementi avventurosi e scoperte, il cuore pulsante di questi racconti è l'investigazione e l'uso dell'intelletto e della deduzione per risolvere misteri e/o crimini, immergendosi profondamente nella psicologia dei personaggi e nella costruzione di trame complesse piuttosto che nell'esplorazione di mondi sconosciuti. Pertanto, potrebbe essere più appropriato considerarlo un giallo. Il *western*, al contrario, si fonda su storie di esplorazione e sfide, ambientate nel selvaggio *West*, con personaggi come i cowboy, e può essere classificato come un fumetto d'avventura, grazie anche a un'atmosfera ricca di azione. In altre parole, il *western* è intrinsecamente legato al concetto di avventura poiché enfatizza l'esplorazione e la conquista della frontiera, narrando vicende di avventurieri alla

ricerca di nuove terre, spesso in conflitto con popoli indiani, in scenari vasti e inesplorati, allineandosi perfettamente con l'essenza dell'avventura.

Esempi di fumetti italiani di avventura sono *Tex* (realizzato da Giovanni Luigi Bonelli e Aurelio Galleppini nel 1948) e *Corto Maltese* (ideato da Hugo Pratt nel 1967).

2.3.2.3 Il genere supereroistico

I fumetti supereroistici affondano le loro radici negli Stati Uniti nel 1938, anno che segna l'apparizione di Superman, il primo esempio e capostipite di una lunga e prolifica serie di supereroi. In realtà, Superman viene ideato cinque anni prima, ma rimane in attesa poiché gli autori, Jerome Siegel e Joe Shuster, riscontrano difficoltà nel trovare una casa editrice per la distribuzione (Fossati, 1992). Tuttavia, a decorrere dalla pubblicazione di questo fumetto, il genere supereroistico è cresciuto fino a divenire uno dei più iconici e popolari, con numerosi appassionati su scala globale. La caratteristica distintiva dei fumetti supereroistici risiede nel loro protagonista che, come suggerisce il genere, è un supereroe, generalmente dotato di grandi poteri e abilità che trascendono il comune, spesso risultato di fenomeni soprannaturali, magici e/o tecnologici. Tali figure eroiche sono caratterizzate da identità segreta e costumi unici. Essi si impegnano in una lotta incessante contro il crimine e le forze del male, dedicandosi alla difesa dei più deboli e alla protezione della Terra da minacce e nemici sovrumani, i quali, in molti casi, bramano la conquista del pianeta o la distruzione dei terrestri. Il loro arsenale varia da poteri straordinari ad armi e armature di origine tecnologica e/o magica. Un elemento ricorrente nelle narrazioni di questo genere è la presenza di un aiutante o di un gruppo di alleati che supportano e aiutano l'eroe nella sua missione. Essi, pur non eguagliando il protagonista in termini di poteri, svolgono ruoli secondari cruciali. Ad esempio nel fumetto Batman (realizzato da Bill Finger e Bob Kane nel 1939 negli Stati Uniti), troviamo Robin, il suo giovane assistente, nonché il fedele Alfred, più di un semplice assistente, ma una vera e propria guida. Un altro aspetto

fondamentale del fumetto supereroistico è il *background* dell'eroe. Spesso, il suo passato è segnato da eventi tragici e particolari che influenzano profondamente il suo percorso e la sua vita. Questo non solo aggiunge profondità al protagonista, ma alimenta anche il conflitto interiore che lo accompagna nella sua lotta contro il male, fungendo così da catalizzatore per la sua missione. Inoltre, le storie di supereroi possono mescolare azione, avventura, dramma e, a volte, elementi di fantascienza e mitologia. Attraverso questa lente, i fumetti affrontano questioni etiche, morali e sociali, riflettendo sul vero significato della giustizia, del potere, del bene, del male, della responsabilità e del sacrificio personale, provando la capacità di indagare le complessità dell'animo umano. Alcuni esempi di fumetti supereroistici italiani sono *Tanks, l'uomo d'acciaio* (disegnato da Carlo Cossio nel 1945) e *Asso di Picche* (ideato da Mario Faustinelli e Hugo Pratt nel 1945). Occorre citare che prima di Superman, nel 1938 appare in Italia Dick Fulmine (ideato da Vincenzo Baggioli e Carlo Cossio) che, anche se non è un supereroe vero e proprio, possiede già alcune caratteristiche come una forza fuori dal comune e una grande resistenza (Vaccari, 2021).

2.3.2.4 Il genere di fantascienza

La fantascienza a fumetti inizia con *Buck Rogers* di Philip Francis Nowlan, pubblicato per la prima volta nel 1928 negli Stati Uniti (Fossati, 1992). Si afferma in seguito un genere ricco di vicende avvincenti all'interno del panorama fumettistico. Le figure centrali di queste narrazioni, oltre agli esseri umani ordinari, sono svariate: scienziati, esploratori spaziali, robot, forme di vita aliene e/o galattiche, mostri, mutanti, cyborg, e così via. Il fumetto di fantascienza si distingue per le sue ambientazioni in mondi futuri, paralleli o diversi dai nostri, e per le trame intrise di tecnologia avanzata, esplorando temi come l'intelligenza artificiale, i viaggi interstellari, e talvolta distopie future. Attraverso le narrazioni visive innovative e le idee avanzate riguardo la tecnologia terrena e spaziale, i fumetti di fantascienza possono invitare a riflettere su potenziali futuri e sulle implicazioni delle scelte dell'essere umano, contribuendo a dibattere su

argomenti come la tecnologia, l'ambiente e la società. Alcuni esempi sono *Flash Gordon* (ideato da Alex Raymond nel 1934 negli Stati Uniti) e *Virus, il mago della foresta morta* (realizzato da Federico Pedrocchi nel 1939 in Italia).

2.3.2.5 Il genere fantastico o fantasy

Nell'ambito della narrazione a fumetti, il genere *fantasy* emerge come un territorio immensamente fertile per l'esplorazione di ambienti straordinari, spaziando dalla classica lotta tra il bene e il male fino agli eroi leggendari che popolano mondi immaginari. Elementi come la magia, la mitologia, le creature fantastiche e le antiche leggende e fiabe di svariate culture, costituiscono le fondamenta di questo genere, consentendo ai lettori di trascendere la realtà quotidiana e tuffarsi in dimensioni dove il fantastico diventa la norma. Si tratta di racconti in cui l'impossibile diventa realtà. Nel mondo incantato del *fantasy*, fate, nani, maghi, elfi, animali parlanti e così via hanno il potere di realizzare desideri, volare, apparire e scomparire d'un tratto, nonché di passare attraverso gli oggetti. Questo tipo inizia a conquistare una posizione di rilievo nel panorama fumettistico a partire dal 1905, con la pubblicazione di *Little Nemo* di Winsor McCay, un pioniere statunitense che riesce coraggiosamente a distaccarsi dall'umorismo per immergersi prepotentemente nei reami della fantasia (Fossati, 1992). La componente visiva dei fumetti amplifica la passione per queste ambientazioni, offrendo una rappresentazione impattante e coinvolgente di mondi altrimenti inimmaginabili.

Al cuore delle storie *fantasy* non vi sono unicamente ambientazioni mozzafiato e presenze di creature mitiche e sovrannaturali, ma anche un ampio spettro di eroi. Questi personaggi sono svariati: dall'umile abitante di un villaggio pacifico a potenti stregoni, intraprendendo viaggi che li vedono affrontare missioni, mettendoli alla prova contro oscure minacce che talvolta mirano al controllo dell'intero universo. La forza del *fantasy* risiede nella capacità di combinare la narrazione visiva a temi profondi. Tra questi, spiccano il conflitto tra le forze del bene e del male, il viaggio del protagonista verso il luogo in cui è destinato a

sconfiggere le forze oscure, la manifestazione della magia, nonché il classico lieto fine in cui il bene trionfa. Arricchito da descrizioni visuali dettagliate, il genere include colpi di scena con un ritmo di lettura coinvolgente. Spesso vi sono neologismi e termini del tutto inventati, in modo da trasportare il lettore quanto più possibile all'interno dell'universo incantato del *fantasy*.

Esempi sono *Conan il barbaro* (ideato da Robert Ervin Howard e pubblicato nel 1972 negli Stati Uniti) e *Elfquest* (realizzato dai coniugi statunitensi Wendy e Richard Pini nel 1978).

2.3.2.6 Il genere giallo

Nel 1931, nella morsa della crisi economica statunitense scatenata due anni prima dalla Settimana nera di Wall Street, un ambiente di disperazione, proibizionismo, malavita e corruzione pubblica, che trova valvola di sfogo nei giornali di cronaca nera e nei film con i gangster come protagonisti, fa da sfondo all'introduzione da parte di Chester Gould di *Dick Tracy*, il primo fumetto poliziesco (Fossati, 1992). La narrativa a fumetti comincia dunque a combinare parole e immagini per immergere il lettore in intricate vicende di crimini e misteri. I temi sono legati ai delitti, come l'omicidio che viene commesso senza nessun colpevole apparente, il furto o la sparizione di qualcuno. I personaggi includono l'investigatore, la vittima, il sospettato e il colpevole. Mescolando trame complesse con una rappresentazione visiva efficace, i gialli hanno il potere di emanare atmosfere tese, nascondere indizi e condurre i lettori via percorsi di false piste e rivelazioni inaspettate. Questi racconti comprendono suspense e colpi di scena, e seguono un ritmo crescente che culmina nella risoluzione del caso. Tirocchi e Prattichizzo (2005/2007) categorizzano il giallo in:

- *Spy story*: letteralmente “storia di spionaggio”, caratterizzata da trame ricche di intrighi, con la presenza di protagonisti che agiscono nell'ombra come spie e agenti segreti. Un esempio italiano è *Alan Ford* di Max Bunker, distribuito nel 1969;

- *Horror*: o “orrore”, dove elementi soprannaturali irrompono nella vita di tutti i giorni, seminando terrore attraverso una narrazione che può variare il suo ritmo con colpi di scena repentini. Delineato da atmosfere cupe e basato su situazioni spaventose e macabre, tende generalmente a concludersi con un esito positivo, ossia la sconfitta della fonte di terrore. Alcuni esempi sono *La tomba di Dracula* della Marvel del 1972 (Stati Uniti), e *Dylan Dog* di Tiziano Sclavi del 1986 (Italia).
- *Noir*: letteralmente “nero”, è una variante del giallo dove gli investigatori non hanno un ruolo centrale e, se lo hanno, sono rappresentati come figure tormentate, corrotte e coinvolte nel crimine. Spesso, è il criminale stesso ad essere il protagonista. Il sottogenere si distingue per le atmosfere oscure e fosche, in cui le narrazioni sono intrise di dramma. Un esempio eclatante è *Diabolik* ideato in Italia nel 1962 dalle sorelle Giussani.

I fumetti gialli possono promuovere discussioni e dibattiti su temi legati al concetto di giustizia, affrontando questioni sociali, morali e etiche. Inoltre, possono alimentare riflessioni sull'attualità e veicolare critiche sociali penetranti. C'è da ricordare che il giallo è uno dei generi più appassionante, amato e seguito. Infine, il giallo può intrecciare vari altri generi, come ad esempio *Topolino* della Walt Disney del 1928, che mescola il genere con l'umorismo e l'avventura.

2.3.3 Il pubblico del fumetto

A lungo percepiti come un intrattenimento prettamente infantile, i fumetti sono stati etichettati come forma espressiva destinata esclusivamente a bambini. Alcune ragioni potrebbero essere l'associazione dei fumetti ai cartoni animati per bambini, ai giochi per i piccoli e al collegamento con i supereroi che sono erroneamente visti come intrattenimento per bambini (Alley, 2023). In Italia, questo pregiudizio potrebbe essere connesso al mondo in cui sono giunti i fumetti: il *Corriere dei Piccoli* (Pasqualini, 2022). In Algeria, questa percezione potrebbe essere dovuta alla predominazione delle immagini nei fumetti, e rinforzata dall'uso di questo medium quasi esclusivamente nei programmi di

lingua straniera della scuola primaria. Comunque sia, non si può negare, in particolare dopo aver discusso dei vari generi letterari, che il fumetto può essere destinato a un pubblico di tutte le età.

2.3.3.1 Oltre i confini dell'infanzia

Il fumetto può essere dunque destinato a un pubblico di ogni età, in particolare a seconda del tema e degli argomenti trattati.

Anzitutto, i fumetti per bambini si contraddistinguono per le trame semplici, con personaggi facilmente delineati tra eroi e cattivi, con temi incentrati sull'amicizia, l'avventura, le lezioni di vita, e il superamento di ostacoli. Spesso trascendono il mero divertimento, veicolando messaggi educativi e valori morali, promuovendo l'alfabetizzazione, la lettura e l'apprendimento.

In seguito, esistono i fumetti dedicati agli adolescenti, che affrontano temi più maturi e complessi. Questi includono questioni di identità, relazioni interpersonali, conflitti interni, spesso rappresentando esperienze che offrono conforto e consigli.

Poi, contrariamente al pregiudizio radicato, esiste un ampio universo di fumetti destinati a un pubblico adulto, di tutti i generi (come visto più sopra). Con personaggi complessi, trame complesse e tematiche mature, spesso i fumetti per adulti affrontano questioni sociali, etiche, politiche, storiche e filosofiche, sfidando ogni preconconcetto sul fumetto come medium infantile. A livello globale, il 32% dei lettori di fumetti ha 18-29 anni, e il 56% ne ha 30-50 (Linder, 2023). Queste statistiche dimostrano che la maggior parte degli adulti mondialmente trova nei fumetti un'esperienza appassionante, gratificante e coinvolgente. Ciò riflette la maturità e la diversità delle tematiche trattate nei fumetti, capaci di attrarre un pubblico adulto.

Inoltre, una ricerca italiana ci informa che il consumo di fumetti varia in base all'età, con il 17% degli adolescenti di 15-17 anni che ne fa lettura, seguito dal 26% di giovani adulti di 18-24 anni, il 23% di 25-34 anni, il 22% di 35-44 anni,

il 20% di 45-54 anni, il 13% di 55-64 anni e l'11% di 65-74 anni (Caramellino, 2021). Tali stime mostrano che il fumetto in Italia viene letto da una maggioranza che rappresenta gli adulti. Questi numeri evidenziano che i fumetti sono gradevoli e amati da un pubblico vasto e trasversale, che attraversa diverse generazioni, sfatando la percezione che il fumetto sia solo per bambini. Inoltre, la presenza di adulti che arrivano ai 74 anni, prova che il fumetto può mantenere la sua rilevanza e il suo fascino anche per le generazioni più anziane.

Un altro elemento cruciale è rilevato da uno studio dell'Associazione Italiana Editori sul mercato del fumetto in Italia (2023). Esso mostra la crescente pubblicazione e vendita dei fumetti indirizzati ad adulti, in particolare i *Graphic novel*, ossia fumetti lunghi che, in genere, sono destinati a un pubblico adulto. Ciò gioca un ruolo fondamentale nel legittimare i fumetti come una forma d'arte adatta anche ad adulti.

In conclusione, il pregiudizio che relega i fumetti a un pubblico esclusivamente di bambini risulta obsoleto. Il medium si rivela appropriato a qualsiasi pubblico, in quanto può rivolgersi a lettori di ogni età, inclusi gli adulti. Nel contesto della nostra ricerca che riguarda gli studenti universitari, cioè adulti, il fumetto dimostra di essere adeguato da proporre loro.

2.3.2.2 I registri linguistici del fumetto

La lingua che utilizziamo varia a seconda del contesto in cui ci troviamo. A questo proposito, esistono principalmente tre livelli o registri linguistici fondamentali (Iannaccone & Novelli, n.d.):

- livello formale, registro alto o elevato: si distingue per l'utilizzo di una prosa elegante e complessa, talvolta difficile da comprendere. Può prevedere un lessico aulico. Include l'impiego di numerose figure retoriche e frasi subordinate, all'interno di periodi di ampio sospiro;
- livello medio-comune, registro colloquiale o burocratico: si caratterizza per un equilibrio stilistico, né alto né basso, adottando uno stile standard.

Predilige un lessico di uso comune e presenta una costruzione delle frasi che tende alla paratattica o, in modo moderato, all'ipotattica. Le figure retoriche vengono impiegate in modo limitato e non compromettono la comprensione del discorso;

- livello informale, registro familiare: tipicamente usato nella conversazione quotidiana su temi semplici con interlocutori con cui si ha un rapporto di confidenza, permette anche l'uso del dialetto e del gergo. Le frasi presentano talvolta errori grammaticali e il lessico non viene sorvegliato rigorosamente.

Un'altra classificazione di registri del fumetto riguarda le sue componenti (Foletti, 2022):

- primo registro: rintracciabile nelle nuvolette o nei dialoghi, in quanto i personaggi parlano in modo naturale;
- secondo registro: trovabile nelle didascalie, in cui il narratore onnisciente utilizza un livello alto;
- terzo registro: ancora più elevato, nei testi in prosa.

Di conseguenza, i fumetti abbracciano una gamma vasta di generi letterari, che includono ogni tipo di livello e registro linguistico. Ad esempio, il registro elevato può essere reperibile nei fumetti con temi storici, mitologici e epici.

In sintesi, l'integrazione dei fumetti nella didattica delle lingue può arricchire considerevolmente l'apprendimento e l'acquisizione della lingua, nonché degli aspetti socioculturali. Infatti, offrendo l'opportunità agli apprendenti di esplorare diversi registri in modo coinvolgente, vengono esposti ad espressioni idiomatiche, figure retoriche, slang, onomatopée, contribuendo a sviluppare una comprensione più sfumata della lingua e della cultura oggetti di studio. Ciò implica che i fumetti possono essere adatti a tutti i livelli, dall'A1 al C2.

2.4 Conclusioni

Per concludere, in questo secondo capitolo abbiamo viaggiato nel tempo dalla preistoria ad oggi per esaminare il concetto di fumetto, analizzando la comunicazione, in particolare quella visiva, per poi esplorare le componenti principali e le caratteristiche del fumetto.

Ripercorrere l'affascinante storia della comunicazione per immagini rivela quanto il fumetto sia profondamente connesso al tessuto socioculturale dell'esistenza umana. La comunicazione visiva rappresenta il riflesso delle società e dei mutamenti storici. Dai primi fumetti ironici e/o satiri alle creative narrazioni di oggi che trattano tematiche complesse di ogni genere, i fumetti sono diventati una forma d'arte influente, in grado di veicolare svariati aspetti socioculturali attraverso le diverse vignette.

Addentrandoci nell'affascinante labirinto della comunicazione e delle sue teorie, scopriamo che la comunicazione è molto più che una semplice trasmissione di informazioni. La comunicazione è una danza di significati, segni, icone, indici, simboli, che connette gli individui e le società su livelli profondi e sfaccettati. I fumetti, in quanto comunicazione, accompagnati da un mix di elementi verbali, non verbali e paraverbali, diventano un potente strumento di espressione socioculturale.

Infine, il viaggio attraverso le componenti e le caratteristiche del fumetto ci svela della sua vantaggiosa caratteristica poliedrica. Dalla grammatica del fumetto, tra le vignette, le nuvolette e le didascalie, fino alla molteplicità di generi narrativi, i quali provano che il medium può trattare tutti i tipi di argomenti, con vari registri linguistici, includendo lettori di ogni età, persino quelli di età avanzata.

In questo modo, il fumetto costituisce un materiale autentico che può essere implementato in classe, veicolando numerosi aspetti socioculturali. Pertanto, risulta essenziale discutere del fumetto come mezzo didattico.

CAPITOLO 3

IL FUMETTO COME STRUMENTO DIDATTICO

3.1 Potenzialità didattiche relative ai destinatari

3.2 Potenzialità didattiche relative alle competenze

3.3 Tecniche di didattizzazione del fumetto

3.4 Conclusioni

Il fumetto come strumento didattico

Nel capitolo precedente, abbiamo approfondito il ruolo del fumetto come strumento comunicativo potente, in grado di trasmettere messaggi complessi mediante la combinazione unica di immagini e parole.

Nel presente capitolo, analizzeremo le principali potenzialità didattiche relative ai destinatari (3.1), nonché quelle relative alle competenze (3.2), per poi andare ad esplorare le tecniche di didattizzazione del fumetto (3.3), con un focus particolare per quanto riguarda l'acquisizione di competenze socioculturali durante il processo di insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera. Infine, termineremo con delle conclusioni (3.4).

3.1 Potenzialità didattiche relative ai destinatari

In questo primo sottocapitolo, esploreremo il valore del fumetto e sulle sue potenzialità nell'ambito glottodidattico, focalizzandoci sui destinatari, ossia gli apprendenti.

3.1.1 Il fumetto per adulti: un media inclusivo

Prima di addentrarci nelle potenzialità del fumetto, è fondamentale ribadire l'importanza di superare l'errata convinzione comune che tale mezzo di comunicazione sia riservato esclusivamente al pubblico infantile, nonostante ne abbiamo già discusso nel capitolo precedente.

Diversamente dall'idea diffusa, numerose ricerche e testimonianze dimostrano la sua utilità ed efficacia come strumento didattico per un pubblico più ampio, compresi gli adulti. Sebbene la percezione errata abbia radici profonde nella storia culturale e nella mente popolare, è cruciale oltrepassarla in modo da sfruttare appieno il potenziale didattico del fumetto.

Il fumetto, in realtà, è caratterizzato dalla capacità di attrarre e coinvolgere individui di ogni età e background. Come sottolineato da Marrone (2009), il fumetto ha un indice di gradimento trasversale che scavalca le barriere sociali e

generazionali. In altri termini, il medium può raggiungere chiunque, dalla classe sociale più bassa a quella più alta, dal bambino all'adulto. Beccia & Pastore (2017) chiariscono che il fumetto non è limitato ad un pubblico infantile, poiché è in grado di affrontare temi e narrare storie complesse rivolte a un pubblico più maturo, fornendo esempi di fumetti per adulti, come "Palestina" di Sacco, fumetto-reportage che narra viaggi nella Striscia di Gaza. Tale visione è condivisa da Gibson (2008), il quale mette in evidenza che il fumetto è adatto a lettori di tutte le età. La didattica dell'italiano come lingua straniera per adulti, pertanto, si rivela un terreno particolarmente fertile per l'applicazione del fumetto come strumento didattico. Studi condotti da Mezirow (1981), Beard & Rhodes (2002), Santalucia (2013), Sciuti Russi (2017) e Issa (2017) dimostrano inequivocabilmente che il fumetto può essere efficacemente integrato nei programmi didattici destinati ad un pubblico adulto (anche più di sessant'anni), facilitando il processo di insegnamento/apprendimento e la riflessione su una molteplicità di tematiche e competenze.

Insomma, l'idea che il fumetto sia destinato unicamente a bambini è un'errata percezione che ostacola la piena valorizzazione del suo potenziale didattico. Occorre riconoscere e promuovere l'importanza del fumetto come mezzo didattico che si adatta ad apprendenti di tutte le età, inclusi gli adulti.

3.1.2 Inclusività: destinatari con disabilità specifiche

Oltre ad essere per tutte le età e per tutte le classi sociali, il fumetto si distingue anche per la sua flessibilità e capacità di adattarsi a vari tipi di studenti. Infatti, esso è particolarmente adeguato al fine di promuovere l'inclusione e supportare lo sviluppo di abilità linguistiche di studenti con necessità educative speciali.

Secondo Daloiso (2023), il medium del fumetto può svolgere un ruolo essenziale nel promuovere l'inclusione nella classe di lingua, adottando un approccio didattico che tiene conto dei diversi processi psicolinguistici degli apprendenti. Tale approccio mira a garantire che la totalità degli studenti, inclusi

coloro con bisogni educativi speciali, possano partecipare in modo attivo e beneficiare dell'insegnamento/apprendimento linguistico. Il fumetto, in questo contesto, può rivelarsi un valido strumento didattico per affrontare le sfide che gli apprendenti con bisogni specifici potrebbero incontrare durante il processo di apprendimento.

Prima ancora, Smetana et al. (2009) hanno dimostrato l'efficacia dei romanzi grafici (fumetti ma più lunghi) nel potenziare le competenze linguistiche di studenti sordi. Ciò mette in luce le potenzialità del medium come risorsa didattica per favorire lo sviluppo delle competenze legate alla lingua degli apprendenti con disabilità uditive, fornendo un approccio visivo e narrativo che facilita la comprensione dei contenuti e, di conseguenza, il processo di insegnamento/apprendimento.

3.1.3 Promozione della collaborazione in classe

Oltretutto, uno studio condotto da Di Blas (2022) sul *digital storytelling* rivela che tale approccio facilita attivamente la collaborazione tra gli apprendenti. Benché il *digital storytelling* e il fumetto siano due forme narrative visuali distinte, le ricerche sul primo possono comunque offrire spunti e incentivi utili per comprendere come la narrazione visiva, in generale, possa condizionare il processo di insegnamento/apprendimento. Per inferenza, i fumetti possono agire come mezzi educativi efficaci al fine di incentivare la collaborazione degli studenti e la loro partecipazione. La natura dinamica dei fumetti mette a disposizione un terreno fertile per gli scambi di idee e la costruzione dei significati attraverso le attività di gruppo, permettendo agli apprendenti di collaborare in modo attivo. Tale approccio collaborativo arricchisce l'esperienza glottodidattica dei discenti, suscitando un ambiente inclusivo e motivante che favorisce l'ampliamento delle diverse competenze cognitive e linguistiche della totalità degli studenti, inclusi quelli con bisogni educativi specifici.

In questo modo, il fumetto risalta come un'opzione versatile e inclusiva in ambito glottodidattico, in grado di adattarsi a una molteplicità di esigenze degli

studenti, promuovendo così un apprendimento efficiente ed accessibile a tutti, in un clima di collaborazione e cooperazione sereno.

3.1.4 Apprendimento a distanza

Al di là della sua versatilità in ambito glottodidattico, il fumetto si rivela altrettanto efficace nell'ambiente dell'apprendimento a distanza. In particolare, la pandemia Covid19 ha innescato un cambiamento improvviso e significativo nell'approccio all'insegnamento e all'apprendimento, mettendo in risalto la necessità di strumenti didattici adattabili e accessibili. In tale situazione, dallo studio di Thomas (2021) è emerso che il fumetto rappresenta una risorsa ideale per sfrontarsi alla nuova realtà della didattica online, nonché per far fronte alle crisi attraverso un medium visivo e narrativo che coinvolge gli studenti, favorendo un apprendimento stimolante.

Inoltre, l'esperienza personale come insegnante conferma i benefici dell'impiego del fumetto nella didattica a distanza. Questo perché tale utilizzo ha portato a risultati positivi, con studenti universitari che si sono dimostrati particolarmente motivati e coinvolti nel processo di insegnamento/apprendimento, malgrado la situazione di crisi (Covid19 e lezioni online). Ciò rafforza ancor più l'efficacia del fumetto come mezzo didattico potente anche nell'ambiente virtuale, fornendo un'esperienza didattica interattiva e gratificante per gli apprendenti.

Pertanto, il fumetto si conferma non solo come un'opzione versatile, flessibile e inclusiva nell'ambito glottodidattico, ma anche come una risorsa preziosa per affrontare le sfide e gli ostacoli della didattica a distanza, promuovendo un clima di insegnamento/apprendimento efficace e accessibile per tutti, indipendentemente dalle circostanze e dalle crisi.

3.1.5 Motivazione e impatto emotivo

La capacità del fumetto non si limita a superare le crisi trasportandosi online. Infatti, a tale versatilità e flessibilità si aggiunge il potenziale del medium

di incentivare e motivare gli apprendenti e di stimolare il loro entusiasmo, in particolare attraverso la combinazione visiva e narrativa.

Come già osservato, le immagini del fumetto non costituiscono delle mere illustrazioni tradizionali, le quali tendono ad essere descrittive e statiche, ma svolgono una funzione narrativa diretta (Barbieri, 1991). In altri termini, le vignette del fumetto rappresentano degli elementi attivi della storia, dei momenti d'azione, che contribuiscono in modo significativo alla narrazione complessiva. Tale caratteristica dinamica permette agli apprendenti di seguire la storia in modo più diretto e coinvolgente, immergendosi nelle narrazioni e nell'interpretazione visiva.

Questa immersione viene notevolmente arricchita dal piacere estetico che il fumetto è capace di generare, rendendolo particolarmente adatto al contesto didattico. Begotti (2009) studia l'utilizzo dell'arte in didattica come soluzione alle difficoltà legate alla motivazione, evidenziando come il lobo limbico, che è centro emotivo del cervello, venga stimolato dalle opere d'arte. La ricercatrice spiega che tale stimolo provoca la liberazione di endorfine, generando così il 'piacere estetico' e, di conseguenza, il 'piacere di imparare'. Considerato che il fumetto costituisce la nona arte, anch'esso può generare il piacere estetico, e questo a partire dall'armonia singolare tra l'arte visiva e la narrazione dinamica. Ne consegue dunque il piacere di imparare, incentivando gli apprendenti a coinvolgersi anche davanti a temi socioculturali complessi, il tutto aumentando la loro motivazione. Infatti, l'effetto di tale motivazione estetica può oltrepassare il piacere visuale, stimolando la curiosità intellettuale e aprendo la porta a dibattiti più profondi su vari argomenti socioculturali. Pertanto, i fumetti possono rendere concetti complessi o astratti più decodificabili e comprensibili, arricchendo il bagaglio socioculturale degli apprendenti.



Figura 16: Il piacere estetico e la motivazione tramite il fumetto

Rimanendo nel contesto della motivazione e dell’impatto emotivo della didattica attraverso i fumetti, occorre evidenziare un’altra componente particolare che amplifica l’efficacia dei fumetti in classe: l’umorismo. Secondo Sanchez-Stockhammer (2010), linguista e amante dei fumetti, il riso, collegato all’apprendimento, tende a fissare le informazioni più efficacemente nella memoria, specialmente quando queste sono associate a emozioni positive. In effetti, la manifestazione gioiosa attraverso il riso agisce come un catalizzatore che favorisce il consolidamento delle informazioni nella memoria a lungo termine, promettendo un apprendimento più efficiente e durevole nel tempo.

In generale, quando gli studenti ridono significa che sono rilassati. Pertanto, la barriera tra il loro cervello e le informazioni oggetto della lezione si abbassa, a favore del processo dell’apprendimento. Inoltre, le conoscenze elaborate in un contesto emotivamente positivo provocano connessioni cognitive più stabili, robuste e durature poiché il cervello tende a prediligere i ricordi legati a esperienze piacevoli e divertenti. Di conseguenza, tali dati saranno più facilmente accessibili nella memoria, consentendo agli apprendenti di richiamarli più facilmente durante lo studio e/o l’applicazione pratica. Un’esperienza di apprendimento che comprende l’umorismo, incluso nel fumetto, può avere un impatto notevole sulla motivazione, sull’interesse degli studenti, sull’efficacia, nonché sul piacere nel processo di apprendimento.

Di fatto, numerosi insegnanti confermano che l'impiego dei fumetti come strumento didattico possa costituire un modo efficace per motivare e stimolare gli apprendenti (Lipp, 2022). Il fumetto, attraverso la fusione di immagini e parole, ha la capacità di catturare l'attenzione degli apprendenti in maniera singolare, trasformando l'apprendimento in un'esperienza più vivace e meno monotona.

Ciò è ulteriormente supportato da parte di Chevant-Aksoy (2022), il quale mette l'accento sul fatto che i fumetti siano in grado di suscitare la curiosità degli studenti, spingendoli a partecipare attivamente alle attività didattiche. Questo tipo di coinvolgimento attivo agevola l'assimilazione delle informazioni, oltre ad incoraggiare una partecipazione più proattiva tra i destinatari.

In aggiunta, secondo le osservazioni di Gibson (2008), l'integrazione dei fumetti favorisce un ambiente di insegnamento/apprendimento positivo e coinvolgente, generando un clima di entusiasmo tra gli apprendenti. L'entusiasmo innescato dal mezzo didattico riesce a trasformare la classe o l'aula in uno spazio di apprendimento più dinamico, vivace e accogliente, in cui gli apprendenti si sentono più incentivati e motivati a contribuire al processo di insegnamento/apprendimento.

Oltre a ciò, Martin (2022) puntualizza che i fumetti sono in grado di attrarre gli studenti e di soddisfare in modo globale le loro esigenze di apprendimento. Tale constatazione implica che l'implementazione del medium nell'ambito della didattica non solo aumenta il coinvolgimento, l'entusiasmo e la motivazione degli apprendenti, ma può anche rendere il processo di insegnamento/apprendimento più gratificante ed appagante, migliorando la loro soddisfazione complessiva. Tutte queste testimonianze confermano che il fumetto come strumento didattico può avere un notevole impatto emotivo sugli apprendenti, promuovendo la loro partecipazione attiva e incentivando la loro motivazione intrinseca nei confronti dell'apprendimento.

3.2 Potenzialità didattiche relative alle competenze

L'attenzione di questo secondo sottocapitolo sarà spostata alle competenze, ossia le potenzialità in ambito glottodidattico relative alle varie competenze linguistico-comunicative, con particolare attenzione su quelle socioculturali.

3.2.1 Competenze dello scritto

Abbiamo visto che, attraverso il suo impatto emotivo notevole, il fumetto affiora come uno strumento didattico potente ed efficace. Questa stessa efficacia può essere trasferita nel contesto della comprensione dello scritto e della decodificazione dei contenuti.

Benyagoub (2017) mette in risalto l'opportunità offerta dalle caricature, in quanto materiale didattico autentico, per migliorare la comprensione dello scritto. Nonostante si concentri sulle caricature, questo studio propone un'importante illustrazione delle potenzialità del supporto visivo nel migliorare il processo di insegnamento/apprendimento. Anche se i fumetti possono differire dalle caricature in termini di complessità e struttura narrativa, condividono comunque la capacità di catturare l'attenzione degli apprendenti e facilitare la comprensione di concetti complessi. Come evidenziato dalla ricerca, la caricatura è stata percepita nettamente più facile da comprendere rispetto a un lungo articolo di giornale. Essi sono stati in grado di stabilire dei collegamenti diretti tra i due materiali didattici, sfruttando le informazioni acquisite dalla caricatura al fine di decodificare e comprendere l'articolo di cronaca, rendendolo così più accessibile e comprensibile. In altri termini, la caricatura costituisce un elemento facilitatore, in quanto ha permesso di agevolare la comprensione dell'articolo di giornale.

Possiamo estendere tali conclusioni anche al contesto dei fumetti. Le illustrazioni visive presenti nel fumetto possono assistere gli apprendenti nel rendere tangibili e decodificabili concetti astratti e/o complessi, contribuendo a migliorare la competenza dello scritto. Tutto ciò, unito alla narrativa dinamica, stimolante e coinvolgente del fumetto, permette di mantenere alta l'attenzione

degli studenti e di favorire ancora di più l'acquisizione, fiorendo come un elemento facilitatore.

A questo proposito, è possibile inferire da uno studio condotto da Di Blas (2022) il ruolo dei racconti a fumetti come facilitatori dell'attività di apprendimento. Le narrazioni visive e dinamiche presenti nei fumetti agiscono come strumenti efficienti per stimolare le abilità cognitive degli studenti, facilitando così il processo di comprensione e di insegnamento/apprendimento. Il supporto visivo incluso nei fumetti soccorre gli apprendenti nel visualizzare e decodificare concetti complessi e/o astratti in modo tangibile. Chiaramente, tale integrazione di narrazione visiva e testo scritto promuove un ambiente di apprendimento stimolante, poiché gli studenti si sentono felici e soddisfatti quando riescono a comprendere i vari contenuti presentati.

Per tutto ciò, l'impiego dei fumetti come mezzo educativo nell'ambito della didattica delle lingue, in particolare dell'italiano come lingua straniera, rappresenta un'opportunità preziosa in quanto facilitatore di apprendimento, favorendo una maggiore decodificazione e promuovendo lo sviluppo della competenza dello scritto fra gli apprendenti.

3.2.2 Competenze grammaticali

Oltre alla comprensione dello scritto, il fumetto promette un ambiente ricco di potenzialità per l'acquisizione e lo sviluppo degli aspetti grammaticali.

L'analisi effettuata da Lipp (2022) circa le potenzialità dei romanzi a fumetti come materiale autentico nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS, offre spunti fruttuosi per l'integrazione di aspetti grammaticali e la promozione di competenze spesso trascurate nei libri di testo. In effetti, i fumetti possono essere adoperati efficacemente allo scopo di introdurre e/o di praticare le varie regole grammaticali italiane in modo motivante e coinvolgente per i discenti. Attraverso lo sfruttamento delle vignette dinamiche e della narrazione testuale, gli apprendenti vengono esposti a situazioni linguistiche contestualizzate, oltre ad

essere realistiche. Tale contestualizzazione reale facilita l'acquisizione delle norme della grammatica italiana, come la concordanza dei tempi verbali, l'utilizzo corretto dei pronomi, e così via. La natura visiva e dinamica dei fumetti aumenta l'interesse degli studenti, incoraggiandoli ad analizzare in modo attivo le varie strutture grammaticali. Per giunta, essa incoraggia anche la fissazione, promuovendo una migliore padronanza della grammatica italiana, nonché delle varie competenze trascurate nei manuali.

3.2.3 Il fumetto per la memorizzazione

La capacità dei fumetti di trasmettere e far assimilare i vari aspetti grammaticali in modo contestualizzato e motivante può estendersi al loro impatto positivo sulla memorizzazione delle informazioni.

A tale riguardo, Sanchez-Stockhammer (2010) porta alla luce che la combinazione delle immagini e delle parole nei fumetti può conseguire in un miglioramento della memorizzazione. In altri termini, si possono implementare i fumetti nella didattica dell'italiano come lingua straniera con l'obiettivo di promuovere una maggiore ritenzione dei contenuti e delle informazioni. In effetti, le illustrazioni dinamiche dei fumetti regalano un sostegno visivo e stimolante, che facilita agli studenti la comprensione di concetti intricati e/o astratti. In questa maniera, essi riescono a costruire connessioni e legami più concreti tra le svariate idee rappresentate nelle vignette. Questa sinergia visiva agevola la decodificazione e l'assimilazione delle informazioni, catalizzando l'apprendimento e rendendolo più profondo e duraturo nel tempo. Oltre alla combinazione testuale e visiva, la chiarezza del medium consente di capire più facilmente i contenuti e di fissarli nella memoria a lungo termine, il tutto in modo più rapido rispetto ai testi tradizionali più complessi o accademici.

Dunque, incorporare il fumetto come strumento didattico nel contesto della didattica dell'italiano come lingua straniera, consente di arricchire il processo di apprendimento, in quanto si rivela un mezzo efficace per favorire una maggiore memorizzazione, per un apprendimento più duraturo.

3.2.4 Competenze lessicali

Una maggiore memorizzazione consente persino un ampliamento della competenza lessicale. L'acquisizione del lessico rappresenta un aspetto fondamentale dell'apprendimento di una lingua straniera, non solo per comprendere i testi (sia scritti che orali) ma anche per poter produrli. L'implementazione dei fumetti può dimostrarsi estremamente efficace in questo senso.

Come spiegato da Martin (2022), grazie ai fumetti i termini difficili possono diventare accessibili in modo più agevole, i testi complicati vengono interpretati con meno difficoltà, e il vocabolario viene arricchito soprattutto grazie all'immagine presente nel medium. Ciò conferma che i racconti a fumetti, amalgamando illustrazioni dinamiche insieme alle narrazioni testuali, garantiscono una decodificazione delle parole complesse più semplice, specialmente rispetto ad un testo tradizionale. In effetti, le immagini, attraverso l'inclusione del contesto visivo, aiutano a far sì che il lessico sia più accessibile ai discenti. Del resto, è più facile per gli apprendenti decodificare, comprendere, memorizzare ed interpretare il contenuto dei fumetti piuttosto che quello dei testi più accademici e/o complessi, specie per la sua immediata chiarezza e dinamicità. Il fumetto si trasforma così in strumento straordinariamente vantaggioso per l'introduzione, l'apprendimento e la fissazione di nuovi concetti lessicali, assicurando conseguentemente l'espansione del lessico e del vocabolario nella lingua target.

Difatti, i materiali didattici autentici che incorporano sia elementi visuali che testuali, possono avere un impatto considerevole sull'ambiente di apprendimento, favorendo un processo di insegnamento/apprendimento più entusiasmante e arricchente. Dal momento che gli studenti vengono coinvolti su più livelli sensoriali e cognitivi, tale approccio, oltre ad aumentare l'interesse dei destinatari, promuove anche un'acquisizione più profonda e radicata, in particolare per quanto riguarda i vari aspetti lessicali.

3.2.5 Competenze socioculturali

Considerato che l'obiettivo della presente tesi consiste nel favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali italiani tramite il fumetto come strumento didattico, risulta necessario dedicare una sezione agli studi precedenti sul fumetto che si concentrano su tali competenze.

3.2.5.1 Frasi idiomatiche e proverbi

Accanto al sopracitato potenziale del fumetto come strumento di amplificazione ed espansione del lessico, vi sono le sue potenzialità nell'espansione delle frasi idiomatiche, nonché dei proverbi, arricchendo maggiormente le varie competenze legate al lessico.

Dunque, il fumetto può essere impiegato come materiale didattico autentico per l'insegnamento/apprendimento delle frasi idiomatiche e dei proverbi. Ghimouze (2021) ha condotto una ricerca in cui sono state fornite a tre gruppi di apprendenti nove tavole di fumetti, ognuna delle quali conteneva una fiaba che nascondeva una morale. Nonostante le difficoltà nell'uso delle espressioni idiomatiche nella lingua target, gli studenti hanno dimostrato la capacità di comprendere e decodificare le situazioni e le trame presentate nei fumetti. Questo prova che il fumetto promuove la comprensione delle diverse situazioni comunicative, nonostante le sfide linguistiche, caratteristica ottimale per l'apprendimento di una lingua straniera. Inoltre, la ricercatrice sottolinea l'importanza di impiegare mezzi didattici autentici, come i fumetti, per l'insegnamento delle frasi idiomatiche (ma anche dei proverbi), poiché tale medium riflette la vita reale, incoraggiando inoltre il confronto con la propria lingua e cultura.

Utilizzare materiali autentici, come evidenziato precedentemente nel primo capitolo, stimola gli studenti. In questo caso specifico, promuove una comprensione più completa e duratura delle espressioni idiomatiche e dei proverbi, poiché gli apprendenti sono spinti a confrontare attivamente le

similitudini e le differenze tra la lingua target e la loro lingua materna, paragonando e analizzando le strutture linguistiche e semantiche.

Quindi, l'utilizzo dei fumetti come risorsa didattica fornisce agli studenti un contesto reale, nonché visivo e narrativo coinvolgente, rendendo il processo di insegnamento/apprendimento delle espressioni idiomatiche e dei proverbi più rilassante, divertente e stimolante.

3.2.5.2 Costruzione del significato

Mostrando frequentemente frasi idiomatiche in situazioni autentiche contestualizzate, gli studenti possono approfondire come queste espressioni vengano impiegate nella comunicazione della vita reale.

Tale contestualizzazione permette di capire i significati delle frasi non solo linguistici, ma anche letterali e culturali. In altri termini, il fumetto presenta anche sfumature pragmatiche e culturali, facilitate attraverso la sinergia delle illustrazioni dinamiche e delle narrazioni testuali. Le immagini supportano la comprensione globale della storia e del contesto, soccorrendo gli studenti nella deduzione del senso di nuove parole ed espressioni. In questo modo, l'apprendimento del lessico, delle frasi idiomatiche e dei proverbi diventa parte integrante di un processo di costruzione dei significati.

Non bisogna trascurare il processo di costruzione del significato, dato che è una componente importante nell'ambito della didattica di una lingua e cultura straniera, in particolare l'italiano. Il lavoro scientifico di Jacobs (2007) conferma come i fumetti possono entusiasmare gli studenti aiutandoli alla costruzione dei significati mediante l'armonia degli elementi visivi e testuali del mezzo didattico. Come già ribadito, i fumetti offrono un'esperienza di insegnamento/apprendimento unica che combina la narrazione testuale assieme a quella visiva. Gli studenti, in questo modo, vengono incentivati e stimolati a costruire significati, anche complessi e/o intricati, riuscendo a comprendere e ad interpretare le numerose sfumature narrative e culturali, appoggiandosi sulla

combinazione di linguaggi diversi. Questo perché i discenti, davanti al medium dei fumetti, vengono incoraggiati ad analizzare le immagini, i simboli, le strutture narrative e così via, al fine di comprendere quello che sta accadendo nel racconto, contribuendo a costruire i propri significati. I fumetti, attraverso la comprensione contestuale, sostengono gli studenti nello sviluppo della comprensione inferenziale. Attraverso le connessioni tra il testo e le immagini, i destinatari costruiscono un ponte tra contenuti espliciti ed impliciti. Tramite le vignette sequenziali, la decodificazione dei messaggi nascosti viene facilitata e accelerata.

Se aggiungiamo il tutto alla dimensione emotiva precedentemente descritta e alla capacità del fumetto di suscitare negli studenti interesse, motivazione, entusiasmo, e chi ne ha più ne metta, la costruzione dei significati diventa ancora favoreggiata. Invero, gli studenti tendono a ricordare e rievocare (ma anche a riflettere) se i contenuti letti sono associati alla parte emotiva, formando connessioni sensoriali più profonde e durature.

Di conseguenza, l'integrazione dei fumetti in ambito glottodidattico può aiutare notevolmente i discenti a lavorare collaborativamente, al fine di condividere le proprie interpretazioni e costruire, inoltre, significati collettivi.

3.2.5.3 Promozione della lettura e della lettura critica

D'altro canto, l'impatto emotivo del fumetto insieme alla capacità di costruzione dei significati, incentiva gli apprendenti ad interessarsi alla lettura, anzi, alla lettura critica.

La lettura, specialmente quella critica, è una componente essenziale della didattica linguistica e culturale, anche se spesso viene trascurata. Come ben sappiamo, la lettura ha infiniti vantaggi e benefici per gli apprendenti di tutte le età. Jacobs (2007) sottolinea l'importanza di complicare la propria visione dei fumetti, evitando di ritenerli semplicemente come un mezzo di alfabetizzazione. Egli spiega che i fumetti possono trasformare i discenti in costruttori attivi dei

significati, interagendo con una molteplicità di testi multimediali e preparandoli a una migliore negoziazione dei loro significati. Tale punto di vista afferma che i fumetti, oltre a servire come strumenti didattici per migliorare le varie competenze linguistiche, possono favorire le abilità critiche. L'unione creativa delle immagini e delle parole stimola i destinatari a decodificare ed interpretare le informazioni più complesse, spingendoli ad apprezzare la lettura, in particolare anche grazie all'interazione dinamica con i contenuti.

A tale proposito, Beccia & Pastore (2017) indagano sui modi in cui il fumetto può promuovere la lettura, alimentando il desiderio di esplorare nuovi generi e di sviluppare la capacità di leggere criticamente. In effetti, l'impegno con i racconti a fumetti fa risaltare l'interesse degli studenti nella lettura, mostrandola un'attività piacevole e non difficile. Così facendo, gli apprendenti riescono a vedere la lettura sotto un'altra ottica: più affascinante e gradevole, sviluppando anche capacità interpretative, valutative e critiche.

In linea con quest'ottica, Gibson (2008) ribadisce che i fumetti possono stimolare gli adolescenti, gli adulti, e i lettori di ogni età in generale, a leggere con entusiasmo. In altri termini, il fumetto rende la lettura entusiasmante, e quindi aumenta la voglia di leggere.

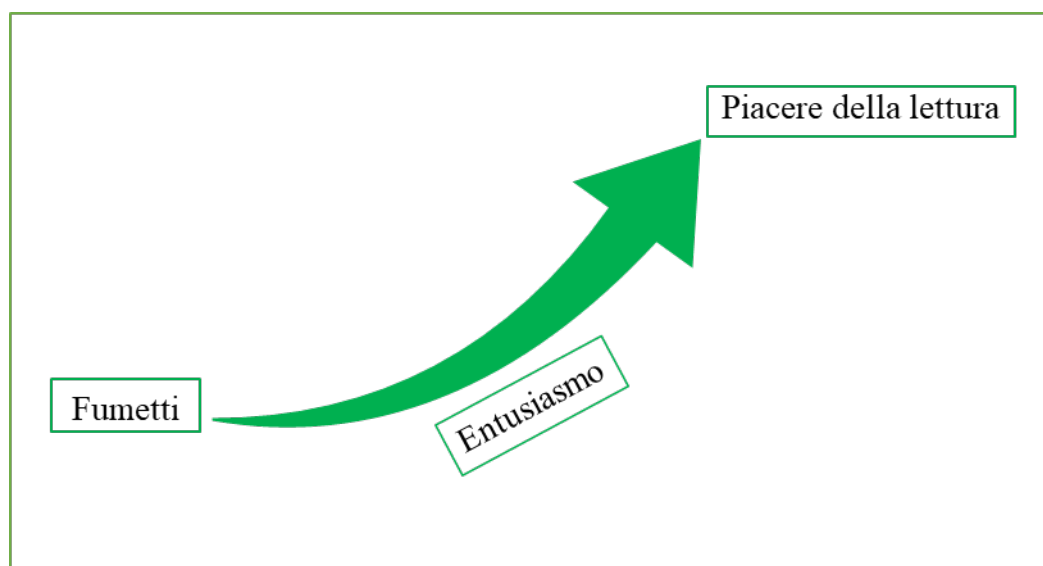


Figura 17: L'entusiasmo e il piacere della lettura tramite il fumetto

Inoltre, lo studio di Smetana et al. (2009) dimostra che i racconti a fumetti sono vantaggiosi anche per sviluppare le competenze di lettura. La loro ricerca riguarda dei liceali con deficit uditivi, ma i loro risultati si possono espandere agli studenti di diverse esigenze educative, in quanto il fumetto rappresenta un materiale autentico inclusivo e facilitatore.

Questa prospettiva viene ulteriormente sviluppata nella ricerca scientifica di Thomas (2021). Lo studioso mette in rilievo che i fumetti sono in grado di incentivare gli studenti a cercare fonti credibili per supportare le loro opinioni e paragonarle con punti di vista diversi. Tali risultati hanno un impatto significativo sulla didattica delle lingue straniere, in particolare per quanto riguarda la decodificazione e l'interpretazione di aspetti socioculturali. In quanto insegnanti, cerchiamo sempre metodi per far sì che gli studenti non si limitino alla memorizzazione delle lezioni, restituendo all'insegnante ciò che è stato esattamente appreso, così come è stato insegnato. Implementare i fumetti con l'obiettivo di promuovere la lettura critica consente agli apprendenti non solo di motivarsi a tale pratica, ma anche di sfidare le proprie convinzioni e i propri punti di vista, acquisendo una comprensione più critica e consapevole delle numerose informazioni. Ciò permette di aprire la mente, attraverso un processo di ricerca, confronto e comprensione, che favorisce l'acquisizione di vari aspetti socioculturali nelle lingue e culture target.

In tal senso, Chevant-Aksoy (2022) afferma che il fumetto permette agli apprendenti di fare confronti interculturali, incentivandoli a sollevare domande sulle proprie convinzioni in relazione alle altre culture. Tale aspetto è di una fondamentale importanza, sia per l'ambito dell'apprendimento delle lingue straniere, sia perché viviamo in un mondo sempre più globalizzato, in cui sapere come agire davanti alle altre culture è essenziale. Pertanto, i fumetti favoriscono la costruzione di ponti tra le culture, il che permette di sviluppare una maggiore interpretazione e consapevolezza socioculturale.

In questo modo, attraverso lo sviluppo delle competenze di lettura critica, i fumetti riescono a diventare un mezzo di trasmissione di aspetti socioculturali, semplificando la conoscenza dell'altro e la comprensione interculturale.

3.2.5.4 Interpretazione socioculturale: dibattiti complessi e confronti culturali

Gibson (2008) commenta che il fumetto fa sì che i lettori si riuniscano in gruppi e discutano sia sulle opere d'arte (le illustrazioni dinamiche) che sulle narrazioni, spesso analizzandole in maniera complessa, dimostrando una padronanza appassionata dei contenuti. Questo atto comunicativo di analisi collettiva e collaborativa dimostra il modo in cui i fumetti possono generare discussioni e dibattiti profondi e complesse, manifestando una passione e un controllo nei confronti dell'argomento trattato. Occorre notare che tale operazione di gruppo permette ai discenti di applicare, praticare e sviluppare competenze critiche, come la decodifica di simboli, di metafore, e di varie narrazioni testuali e visuali, facilitando l'esplorazione di tematiche complesse. Il fatto che tali discussioni siano collaborative, rende lo scambio di idee e di prospettive più semplice e tranquillo, migliorando di gran lunga il processo di insegnamento/apprendimento.

In sintonia con quest'ottica vi è l'articolo di Thomas (2021) circa l'uso dei fumetti per fronteggiare la dissidenza durante i periodi di crisi, nonché gli argomenti controversi come le proteste. Nel suo lavoro, l'autore descrive l'efficacia del fumetto come mezzo didattico per discutere, nella classe di lingua straniera, tematiche politicamente cariche, come la migrazione, il lavoro e le categorie dell'immigrazione, le contraddizioni tra politiche ed etichette, nonché la retorica politica affetta da razzializzazione, aprendo la porta a dialoghi difficili. In questa maniera, il medium dei fumetti si rivela prodigiosamente potente, poiché consente agli studenti di trattare argomenti di tal genere. Esso permette loro di confrontarsi con le complessità della realtà politica, sociale e culturale, incoraggiandoli a riflettere in modo attivo e critico. Inoltre, il fumetto

favorisce un clima di tranquillità ed entusiasmo, il che incentiva i destinatari a dialogare apertamente su questi temi, senza paura, dibattendo anche sulle varie sfumature delle dinamiche politiche, sociali e culturali, nonché delle controversie contemporanee.

Il fumetto consente dunque di affrontare temi di ogni sorta, anche argomenti complicati, delicati e/o controversi, rendendoli decodificabili e comprensibili. Questo tipo di impatto viene minuziosamente spiegato nello studio di Beccia & Pastore (2017), i quali precisano che i fumetti sono in grado di trattare tematiche complesse, difficili e scomode, come la politica, attraverso il lirismo unico alle arti, nonché la verve, paragonando il medium alla poesia, al cinema e alla pittura. Di conseguenza, i racconti a fumetti si rivelano strumenti didattici potenti nel facilitare non solo la decodificazione linguistica, ma anche quella riguardante la comprensione e l'agevolazione di argomenti complessi e sfidanti. In particolare, i fumetti aiutano gli studenti ad immergersi in tematiche complesse e intricate, grazie alla loro capacità di includere temi delicati attraverso un approccio artistico e narrativo unico nel suo genere.

Oltre ai temi complessi, diventa chiaramente deducibile che il fumetto veicola una molteplicità di elementi socioculturali. Martin (2022) propone l'uso del fumetto con studenti universitari di lingua straniera spagnoli, allo scopo di attirare la loro attenzione su conflitti sia storici che geografici, immergendoli in contesti non solo lontani ma anche estranei a loro. Da tale esperienza, risulta che l'influenza che i fumetti hanno sulla decodificazione di tematiche socioculturali è talmente significativa che permette persino di trasportare gli apprendenti a contesti storici e geografici lontani o mai incontrati prima. Questo prova che i fumetti rappresentano un mezzo didattico efficace per l'introduzione, la decodificazione, l'analisi e la fissazione di elementi sociali e culturali complessi, il tutto in modo innovativo, accessibile ed entusiasmante, facilitando il processo di insegnamento/apprendimento della lingua straniera target.

Tale prospettiva viene sostenuta anche da Chevant-Aksoy (2022), che critica il fatto che la cultura, nell'ambito dell'insegnamento delle lingue straniere, venga spesso separata dal resto delle competenze (grammaticali, lessicali, e così via). I fumetti combinano tutti questi elementi in un'unica esperienza educativa, rivelandosi un materiale autentico prezioso. La studiosa mette l'accento su come i fumetti contengano elementi socioculturalmente rilevanti, grazie alla loro storia e alla varietà dei generi esistenti della nona arte (dal giallo ai fumetti-reportage). In effetti, i fumetti costituiscono una parte integrante ed essenziale della società e della cultura.

Riguardo a quest'ultima puntualizzazione, Calandra (2015) afferma che i fumetti non solo esprimono la cultura in cui sono prodotti, ma partecipano a modellarla attivamente, poiché rappresentano una perenne interazione e negoziazione di significati tra il fumettista e il lettore, basata sulle loro rispettive visioni della realtà. In altri termini, i fumetti diventano uno strumento mediante il quale i discenti possono entrare in dialogo con l'autore, interagendo attivamente, nonché con la cultura rappresentata nel racconto a fumetti. In questo modo, il mezzo didattico contribuisce all'acquisizione di aspetti sociali e culturali in modo partecipativo ed entusiasmante, oltre alla costruzione dei significati e della cultura.

Conformemente a ciò, affrontando i vantaggi e gli svantaggi dell'integrazione dei fumetti in ambito educativo, Berninger (2010) mette in risalto l'impatto del fumetto come strumento didattico per gli aspetti culturali. Il docente evidenzia che i fumetti stranieri, persino quelli tradotti, rappresentano uno strumento ideale per introdurre culture straniere. In effetti, grazie alle situazioni contestualizzate, presentate attraverso la sinergia delle immagini e delle parole, i fumetti offrono ai discenti una visione autentica e decodificabile delle diverse realtà culturali, in particolare della realtà culturale appartenente alla lingua target. Basti pensare ai *manga*, di fama internazionale, che sono riusciti a veicolare e a trasmettere una pluralità di norme e di tradizioni giapponesi.

Parlando dei *manga*, Bouissou (2008) analizza i fattori della popolarità del *manga* e delle sue conseguenze culturali ed economiche del XXI secolo. Nel suo articolo, il ricercatore spiega che il *manga* è diventato un elemento significativo della globalizzazione culturale, la quale accompagna la globalizzazione economica. Pertanto, i fumetti possono contribuire in modo potente alla diffusione delle varie culture, nonché all'interazione tra le diverse tradizioni culturali a livello globale, influenzando anche il mondo economico.

3.2.6 Multiuso: versatilità didattica del fumetto

Insomma, tutte queste testimonianze attestano la multifunzionalità del fumetto come strumento didattico, caratteristica dimostrata anche nell'analisi di Berninger (2010) dei pro e dei contro del medium. Secondo lo studioso, come d'altronde la maggior parte dei media, i fumetti possono essere applicati a qualsiasi tipo di materia o argomento possibile, poiché racchiudono l'intero spettro dell'esperienza umana. Ciò rende il fumetto ancora più versatile e adattabile a infiniti contesti didattici. Si può applicare addirittura per le materie scientifiche, come la biologia o la fisica, dato che è in grado di facilitare concetti astratti e complicati attraverso le immagini e narrazioni coinvolgenti.

Possiamo schematizzare i benefici del fumetto come segue:

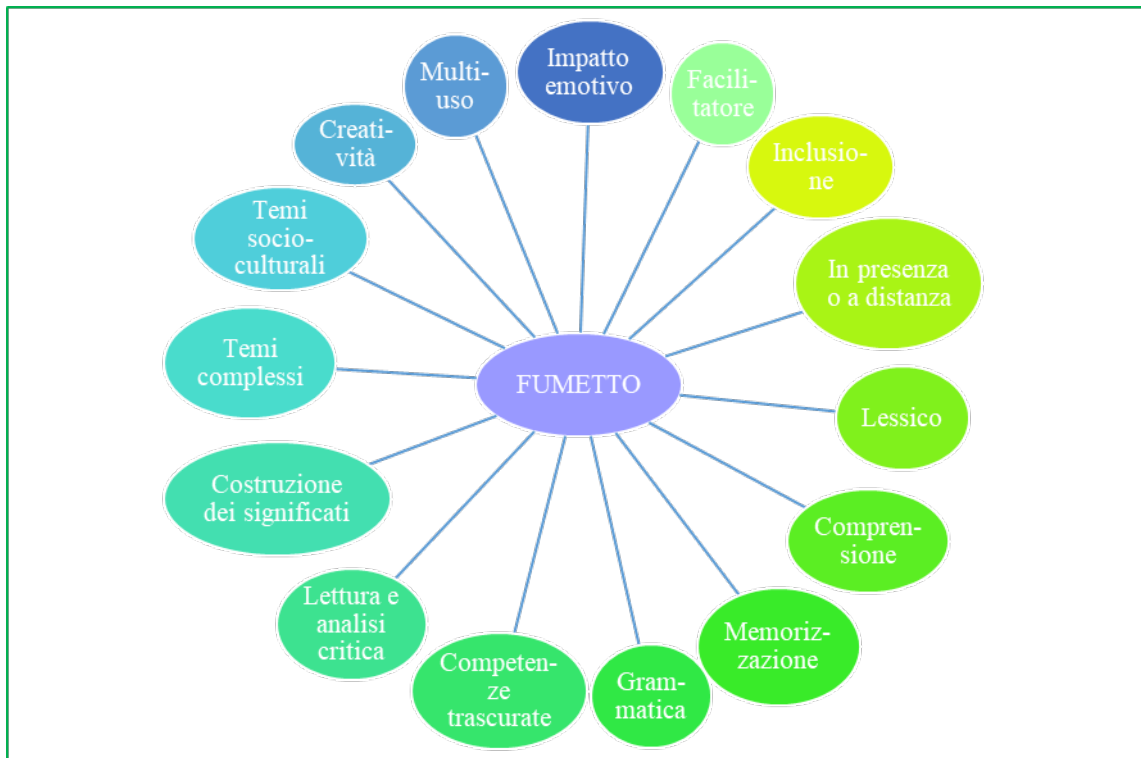


Figura 18: I benefici del fumetto

Quanto esposto implica che i fumetti possono essere implementati in molte materie diverse, comprese quelle che riguardano gli aspetti socioculturali che la presente tesi si propone di esaminare. I fumetti possono essere sfruttati in modo creativo ed entusiasmante per adattarli ad una varietà di argomenti sociali e culturali, anche quelli più complessi, grazie alla loro straordinaria flessibilità come medium.

Di conseguenza, il presente lavoro di ricerca scientifica diventa ancor più rilevante e promettente.

3.3 Tecniche di didattizzazione del fumetto

In questo terzo sottocapitolo, andremo ad esplorare le principali tecniche di didattizzazione del fumetto, evidenziando la loro importanza e il ruolo dell'insegnante, nonché come didattizzare il fumetto.

3.3.1 L'importanza delle tecniche didattiche

Per tutti i motivi precedenti, possiamo dichiarare che il fumetto si rivela un potente strumento didattico autentico per l'acquisizione di competenze socioculturali, in particolare per quanto riguarda l'ambito della didattica delle lingue straniere, più precisamente l'italiano.

Tuttavia, c'è da dire che l'utilizzo del fumetto in classe non produce automaticamente i risultati sperati. Un questionario sottoposto a scolari da parte di Lipp (2022) rileva che l'uso dei racconti a fumetti da soli non aumenta di per sé la motivazione dei discepoli. Nonostante sia uno strumento didattico autentico estremamente versatile e pieno di potenzialità, impiegarlo senza nessuna strategia significa sprecare questo mezzo educativo prezioso. L'uso del fumetto in glottodidattica richiede una pianificazione ben progettata.

Anche Sanchez-Stockhammer (2010) accenna al fatto che i fumetti dovrebbero essere utilizzati in modo strategico, con obiettivi specifici, piuttosto che usati fine a se stessi, evitando un uso eccessivo poiché questo potrebbe ridurne l'efficacia intrinseca. Vale a dire che i fumetti non dovrebbero essere impiegati unicamente per il loro valore intrinseco, ma dovrebbero essere incorporati in modo strategico all'interno del contesto del curriculum. È fondamentale che siano utilizzati insieme a obiettivi didattici chiari e ben determinati. Inoltre, i fumetti sono un'arma a doppio taglio, nel senso che possono diventare inefficaci quando vengono utilizzati troppo spesso, trasformando un potente strumento didattico in una mera routine, percependolo quasi come i materiali didattici tradizionali. In questo modo, il fumetto rischia di diventare noioso.

Pertanto, al fine di mantenere l'interesse e il coinvolgimento degli studenti e massimizzare i vantaggi nel processo di insegnamento/apprendimento, occorre equilibrare l'uso dei fumetti con altri materiali didattici. Per questo è importante 'integrare' il fumetto nel programma didattico e non 'sostituire' quest'ultimo con il medium.

3.2.2 Il ruolo dell'insegnante: guida e formazione

Per quanto riguarda gli aspetti socioculturali e i temi più intricati, bisogna tener conto dell'importanza del ruolo del docente. Thomas (2021) enfatizza che l'uso del fumetto per affrontare tematiche complesse richiede una riflessione guidata. Nonostante i fumetti rappresentino uno strumento straordinariamente potente per discutere argomenti difficili, delicati e controversi, essi esigono assistenza da parte dell'insegnante. Per dirla diversamente, l'educatore deve risultare preparato al fine di promuovere discussioni critiche e profonde e aiutare gli studenti ad esplorare, comprendere ed interpretare i contenuti complessi in modo riflessivo e consapevole.

In realtà, l'importanza della formazione dell'insegnante può sembrare lampante, tuttavia occorre evidenziare quanto sia fondamentale la preparazione degli apprendenti. A questo proposito, Martin (2022), dopo un'esperienza con studenti di lingua straniera in cui implementa il medium, reclama la necessità di una formazione preliminare precisa ed affidabile per gli studenti. Se è vero che molti studenti conoscono i *manga*, ancora più studenti non ne sono stati mai in contatto.

Pertanto, l'insegnante, prima di implementare il fumetto come strumento didattico nel programma, necessita di introdurre le nozioni base agli apprendenti, in modo da sfruttare appieno questo medium prezioso.

3.2.3 Come didattizzare il fumetto

Per queste ragioni, l'implementazione dei fumetti come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali appartenenti a una data lingua straniera, richiede una serie di considerazioni importanti.

3.2.3.1 Introduzione al fumetto: nozioni base

Anzitutto, bisogna fornire agli studenti le nozioni fondamentali del fumetto, come già affermato in precedenza. Per essere in grado di sfruttare appieno le potenzialità del medium, gli apprendenti devono familiarizzare con la

terminologia specifica del mezzo didattico. Non serve a niente proporre una lezione attraverso un fumetto se i discenti non conoscono cosa sia una vignetta, un'onomatopea, una didascalia, o semplicemente una nuvoletta. Questo vale anche per le diverse tipologie dei fumetti, al fine di comprendere meglio la sua ricchezza, senza contare l'importanza di esplorare la dimensione iconica del fumetto e i diversi linguaggi che esso include (come descritto nel secondo capitolo della presente tesi).

Se gli studenti non comprendono le basi del fumetto, essi potrebbero abbandonare l'idea del fumetto, come provato nella ricerca condotta da Martin (2022, 136). Ad esempio, i destinatari dovrebbero essere capaci di comprendere come funzionano le didascalie, le sequenze delle vignette, come vengono costruite le narrazioni, come vengono usate le onomatopée, oltre ad informazioni che possono sembrare banali ma che in realtà sono molto determinanti come a chi appartiene una data nuvoletta e la direzione della lettura delle varie tavole.

3.2.3.2 Selezione attenta del fumetto

Oltre a fornire le basi per comprendere il medium, occorre selezionare in modo appropriato e preciso il fumetto più adatto al proprio contesto di insegnamento. A tale fine, bisogna tener conto di una serie di fattori essenziali per l'efficacia dello strumento didattica in classe. Ad esempio, Gibson (2008) sottolinea l'utilità di porsi delle domande specifiche relative ai destinatari, all'apparenza e al formato, alla stampa e all'uso del colore, nonché al tipo di narrazione. Ogni componente prende parte integrante nel processo di individuazione del fumetto più appropriato al proprio contesto didattico, permettendo così il raggiungimento degli obiettivi didattici predisposti.

I destinatari devono essere presi in considerazione in primis. Più specificamente, occorre considerare l'età e il tipo degli apprendenti, il loro livello di competenza linguistica, il background culturale. Vale a dire che contenuti devono essere adatti alle capacità degli apprendenti, evitando argomenti troppo complessi e codificati per i discenti alle prime armi, ma allo

stesso tempo scegliendo tematiche sufficientemente stimolanti per mantenere gli studenti più maturi interessati. Il fumetto deve essere accessibile a tutti, indipendentemente dalle diverse esperienze personali.

Il fumetto scelto deve essere in linea anche con il numero totale dei partecipanti, nonché il tempo a disposizione. Vignette brevi possono essere utili per lezioni con un tempo limitato o per attività rapide, mentre diverse tavole vanno bene se la lezione è più lunga. Se si hanno a disposizione più incontri, i racconti a fumetti più lunghi possono essere sfruttati, suddividendoli in parti al fine di approfondirle durante più lezioni.

Il tipo di narrazione, di registro e il grado di complessità non vanno sottovalutati. Bisogna che questi siano adeguati agli obiettivi didattici prefissati. Ad esempio, i racconti semplici e lineari possono essere utilizzati per introdurre nuovi concetti, come la grammatica o il lessico; mentre le storie più complesse possono innescare dibattiti e analisi critiche.

L'aspetto del fumetto gioca anch'esso un ruolo determinante: bisogna fare attenzione a tutto affinché gli studenti accolgano positivamente il mezzo didattico. Il layout della copertina e delle pagine interne dovrebbe essere attraente per gli apprendenti target. Essi contribuiscono a determinare il raggio di interesse degli studenti a leggere e interagire con il materiale, visto che gli elementi visivi hanno un impatto significativo sulla motivazione. La qualità della stampa può influenzare, specialmente l'uso del colore. Ciò non significa che bisogna restringersi unicamente a fumetti a colori o fotocopie colorate, poiché anche i fumetti in bianco e nero includono degli aspetti vantaggiosi. Ad esempio, questi ultimi possono essere implementati per sottolineare contrasti e tematiche particolari, favorendo così un'analisi dei contenuti più approfondite. Comunque sia, le illustrazioni devono essere chiare e ben definite, supportando il testo e agevolando la comprensione dei concetti oggetto della lezione.

Un altro fattore rilevante è il luogo delle lezioni. La natura delle lezioni in presenza differisce da quelle a distanza. Inoltre, bisogna controllare la

disponibilità di apparecchi tecnologici di cui l'insegnante potrebbe aver bisogno, come il proiettore.

3.2.3.3 Le tecniche didattiche

Una volta scelto il fumetto giusto, bisogna stabilire i temi principali e i vari elementi rilevanti per gli obiettivi educativi prefissati. Tale processo richiede una lettura accurata del fumetto, prestando particolare attenzione alla sceneggiatura, nonché ai minimi particolari, i quali possono regalare degli spunti didattici proficui. Questi step permettono di allineare al meglio le lezioni al curriculum e alle mete didattiche precedentemente stabilite, rendendo l'insegnamento/apprendimento più rilevante e conforme ai bisogni specifici dei destinatari. Ad esempio, se il focus è rivolto alle competenze socioculturali, si possono individuare come vengono presentati i personaggi, i luoghi e i simboli, e come essi interagiscono nei vari atti situazionali socioculturali.

Per quanto riguarda le strategie di didattizzazione, c'è da segnalare che ve ne esistono un'infinità, in quanto quasi la totalità delle tecniche didattiche esistenti si possono applicare e adattare al fumetto, vista la flessibilità singolare di quest'ultimo.

Focalizzandoci su tecniche rilevanti per l'obiettivo della presente ricerca scientifica, Daloiso (2023) suggerisce un'attività che consiste nell'ideazione di un fumetto per poi convertirlo in un altro tipo di testo. Questo esercizio di composizione e trasposizione migliora le capacità narrative degli apprendenti. Se da un lato li aiuta a maneggiare temi socioculturali in modo coinvolgente, dall'altro permette loro di scoprire, attraverso l'intermedialità, quanto sia intricata la relazione tra le diverse strutture dei media.

Chevant-Aksoy (2022) mette a disposizione una varietà di attività didattiche attraverso il fumetto. Esse includono l'utilizzo di una legenda a colori attraverso il text mapping, la riformulazione stilistica o la trasposizione, nonché il brainstorming. Queste tecniche, oltre a migliorare le competenze di

comprensione e di produzione, aiutano ad analizzare le varie idee e tematiche del fumetto. La studiosa propone anche esercitazioni che riguardano le presentazioni, i diari riflessivi e le attività di lettura/analisi comparativa. Tutti questi spunti didattici permettono agli apprendenti di mettere a confronto gli elementi socioculturali (e non solo) presenti nel fumetto con altre tipologie di testi da una parte, e con le esperienze che hanno vissuto loro stessi dall'altra. L'esito finale di queste pratiche si concretizza in un gruppo di apprendenti che discutono e confrontano vari punti di vista su diversi aspetti socioculturali, stimolando la collaborazione e il lavoro di squadra.

Un suggerimento didattico simile è quello di Thomas (2021), il quale consiglia un'attività di diario settimanale su temi socioculturali intricati, che può essere scritto o orale, stilato in modo informale e privato, e condiviso unicamente tra lo studente proprietario e l'insegnante. Chiaramente, per sfruttare pienamente tale esercizio è richiesta una percentuale di fiducia nel docente e di stima abbastanza alta. Attraverso questo diario personale, i partecipanti possono riflettere in modo individuale (e quindi più onesto) sulle varie tematiche complesse del fumetto, che siano politiche, culturali, sociali, e così via. Stilare un diario informale e privato nella lingua target su temi socioculturali complessi favorisce lo sviluppo delle competenze di scrittura riflessiva e di analisi critica, permettendo di esprimere i propri stati emotivi e le proprie opinioni in maniera sicura, rispettando la propria privacy e dimenticando ogni possibilità di giudizio da parte dell'altro.

Infine, Maugeri & Serragiotto (2021) offrono una molteplicità di tecniche didattiche che valorizzano il potere educativo dei fumetti. Inizialmente, suggeriscono la presentazione agli studenti del fumettista, dando loro un'idea chiara dell'artista, il che può contribuire a concretizzare il contesto del fumetto, favorendo una decodificazione più facile. In seguito, propongono esercizi di vero/falso con l'obiettivo di presentare i personaggi principali. In effetti, familiarizzare con i protagonisti permette ai destinatari di intraprendere la propria

costruzione di connessioni narrative, in modo da addentrarsi pian piano nel racconto a fumetti. Un altro metodo che consigliano è quello di esplorare analizzare le diverse parole chiave esposte nel titolo del fumetto. Tale esercizio alimenta la curiosità dei discepoli, e li predispone alle attività successive, permettendogli di collegare il titolo alla trama, nonché alle varie tematiche sociali e culturali intricate che include la storia. Dopodiché, gli autori indicano che si possono invitare gli studenti a rispondere a domande sulle conoscenze pregresse che i destinatari possiedono sugli argomenti che verranno trattati. Questa fase di attivazione delle informazioni precedenti in relazione ai temi che verranno affrontati è fondamentale per collegare le nuove informazioni con quelle già padroneggiate.

Per quanto riguarda la comprensione del testo, sempre Maugeri e Serragiotto propongono diverse attività interattive da svolgere. Una di queste riguarda l'abbinamento tra personaggi e nuvolette, in cui gli apprendenti devono collegare ogni battuta ai rispettivi interlocutori, rafforzando la comprensione degli atti comunicativi e delle dinamiche narrative. Anche il completamento di nuvolette vuote favorisce la comprensione del testo, garantendo che gli apprendenti intendano i punti salienti della trama. Per una comprensione dettagliata della storia a fumetti, si possono usare domande con risposte a scelta multipla. In questo modo gli studenti riescono a comprendere pienamente la storia, consentendo al cervello di lavorare le varie scene del fumetto.

Passando all'analisi dei contenuti, i due docenti suggeriscono di unire espressioni idiomatiche (ma anche modi di dire) al loro rispettivo significato. Successivamente, essi aggiungono un esercizio simile che consiste nell'inserire onomatopee presentate in disordine nelle categorie corrispondenti ai suoni da esse rappresentate. Queste attività favoriscono una maggiore comprensione linguistica e culturale, imparando ad applicare ogni aspetto socioculturale trattato nel contesto narrativo adeguato.

Nella fase di sintesi, che consiste nella produzione di testi sia in forma orale che scritta, Maugeri e Serragiotto incoraggiano delle esercitazioni in cui gli studenti vengono invitati ad identificare le parole chiave associate ai concetti principali delle tematiche del fumetto per poi discuterne a gruppi. In questa maniera, il lessico tematico viene arricchito, stimolando un'analisi approfondita del fumetto e promuovendo un dibattito critico di svariati elementi socioculturali. Questo perché discutere della terminologia principale inclusa nel racconto a fumetti può portare a dialoghi e conversazioni più ampi, sviluppando le competenze socioculturali degli apprendenti nella lingua target, promuovendo un processo di insegnamento/apprendimento più completo e approfondito.

In realtà, le tecniche di didattizzazione che si possono proporre sono pressoché infinite, offrendo agli apprendenti l'opportunità di sviluppare competenze socioculturali di ogni tipo in modo creativo ed entusiasmante. Ad esempi, le attività di lettura promuovono la comprensione del testo e la discussione tra gli apprendenti. Gli studenti possono organizzare anche una sorta di 'fumetto club', al fine di organizzare incontri per leggere e dibattere dal punto di vista socioculturale fumetti di ogni genere, abbattendo il muro tra di loro e gli aspetti socioculturali della lingua bersaglio. Leggendo, possono procedere alla drammatizzazione delle scene dei fumetti, il che consente loro di entrare nei panni dei protagonisti, valorizzando l'empatia e la cognizione delle narrative dinamiche.

Un'altra idea è il completamento di griglie sulle caratteristiche legate all'aspetto fisico, al carattere e/o all'identità dei personaggi. Tale attività fa sì che gli apprendenti prestino attenzione al contesto, in modo da completare l'esercizio in modo coerente e corretto, concentrandosi sui dettagli e comprendendo meglio i rapporti e le personalità dei protagonisti.

Un gioco motivante è la caccia all'intruso, chiedendo agli apprendenti di identificare gli elementi che non rientrano nel contesto della narrazione e della cultura del fumetto. Ciò incoraggia ulteriormente la diligenza verso i dettagli.

Altrettanto stimolante è la proposta agli studenti di indovinare o reinventare la fine della storia, in particolare come attività di gruppo. Così facendo, essi possono esplorare le diverse opzioni narrative e riflettere insieme sulle conseguenze delle azioni dei personaggi, riflettendo in modo critico sulle tematiche incluse nel racconto a fumetti.

Oltre a ciò, gli studenti potrebbero analizzare, riflettere e discutere sulle varie somiglianze e differenze tra gli aspetti socioculturali della propria nazione e quelli presenti nel fumetto (che rappresentano elementi socioculturali della lingua straniera target). In questo modo, una maggiore consapevolezza interculturale viene favoreggiata, sviluppando anche il pensiero critico e la capacità di affrontare questioni complesse e/o delicate, il tutto con un'apertura di mente adeguata.

È possibile riassumere quanto detto come segue:

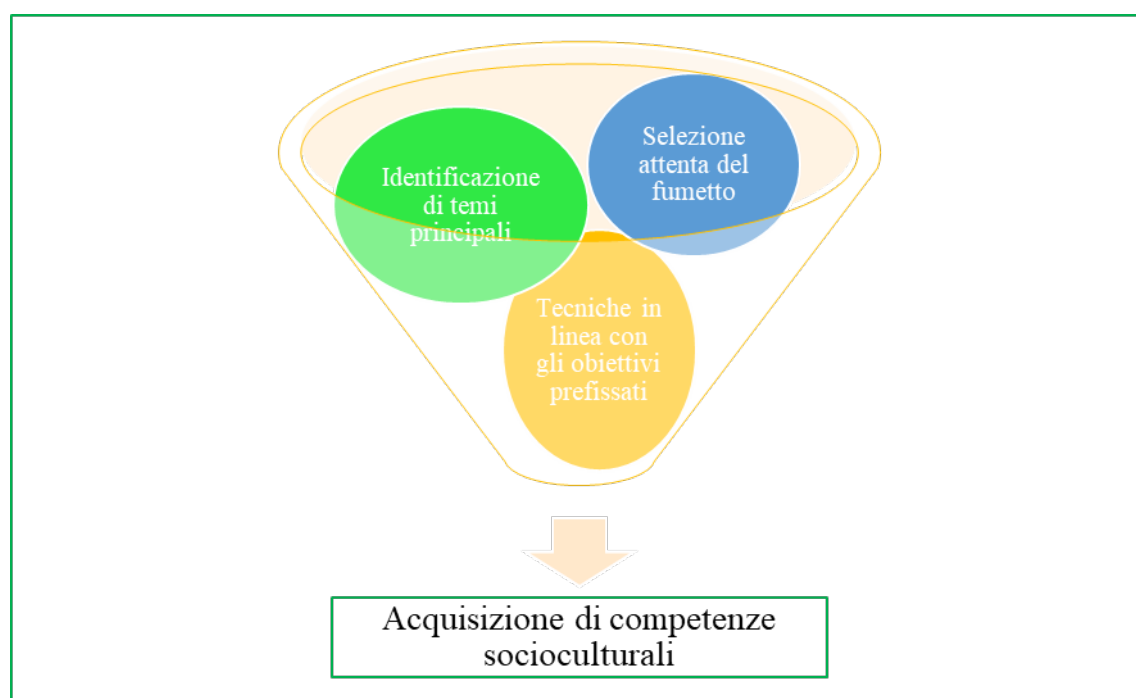


Figura 19: Come didattizzare il fumetto per le competenze socioculturali

In sintesi, le potenzialità didattiche del fumetto offrono una molteplicità di tecniche educative, a dir poco infinite. Si possono dunque trovare tipologie di

attività per ogni obiettivo glottodidattico, soddisfacendo qualsiasi esigenza specifica di insegnamento/apprendimento e/o riguardante gli studenti destinatari. Il fumetto si rivela ancora una volta un mezzo didattico potente per l'acquisizione di competenze socioculturali.

3.4 Conclusioni

In conclusione, nel terzo capitolo abbiamo analizzato il fumetto come strumento didattico, esaminando le principali potenzialità alla luce di studi precedenti. Abbiamo evidenziato potenzialità legate sia ai destinatari che alle competenze. In seguito, abbiamo discusso delle tecniche di didattizzazione del fumetto, senza dimenticare la loro importanza.

Le ricerche precedenti hanno illuminato come il fumetto, spesso sottovalutato, possa essere un mezzo didattico potente e versatile. Il fumetto supera tutte le barriere di età, di necessità specifiche, di classi sociali, stimolando la collaborazione e la motivazione intrinseca degli studenti. L'inclusività e la flessibilità del fumetto rappresentano qualità essenziali per una didattica dinamica e moderna, che risponda alle sfide della nostra epoca. Il piacere estetico e l'umorismo si uniscono nel favorire un ambiente di insegnamento/apprendimento coinvolgente.

Attraverso la dissoluzione dei confini tradizionali dell'insegnamento, le nuvolette dei dialoghi non sono più solo testo. Esse costituiscono ponti verso nuovi mondi e profondi, in grado di affrontare tematiche complesse e delicate, arricchendo così il bagaglio socioculturale degli apprendenti. I fumetti sono emersi come catalizzatori di curiosità intellettuale, dialogo interculturale e riflessione critica.

Per ottenere gli effetti desiderati, bisogna che il docente si armi di una progettazione ben definita, con un'attenta selezione dei fumetti, in corrispondenza con gli obiettivi didattici prefissati e il contesto glottodidattico in

cui si trova. Le tecniche che può includere sono pressoché infinite, dall'abbinamento al diario personale.

Così, la presente ricerca ha delle fondamenta solide su cui basare la prossima parte, ovvero quella sperimentale.

SECONDA PARTE:
SPERIMENTAZIONE

CAPITOLO 4

METODOLOGIA

4.1 Panorama dei partecipanti

4.2 Esperimento condotto

4.3 Risultati e discussioni

4.4 Conclusioni

Metodologia

Dopo aver fornito un quadro concettuale che offra alla ricerca delle basi solide, passiamo alla parte pratica della tesi.

Nel presente capitolo, presenteremo il panorama dei partecipanti (4.1), nonché l'esperimento condotto (4.2); in seguito, andremo ad analizzare e discutere i risultati ottenuti (4.3), per infine giungere a delle conclusioni (4.4).

4.1 Panorama dei partecipanti

In questo primo sottocapitolo, andremo ad analizzare le competenze socioculturali nel programma universitario

4.1.1 Le competenze socioculturali nel programma universitario

Dato che la lingua e la cultura sono elementi inseparabili, il programma universitario include elementi socioculturali nei vari insegnamenti (Programme de Licence Langue italienne, 2016-2017).

In particolare, per quanto riguarda il nostro insegnamento (Comprensione e produzione scritta), nel primo anno gli studenti cominciano a imparare le basi dell'italiano scritto, per un totale di 90 ore. Durante questo insegnamento, oltre a temi quotidiani, vengono sfiorate anche le seguenti tematiche socioculturali:

- Il bar;
- Le feste e i viaggi;
- Pasti e piatti italiani.

Sempre al primo anno, vi è un insegnamento “Cultura/e e civiltà della lingua italiana”, per un totale di 45 ore, in cui gli studenti sono invitati a trattare brevi testi su argomenti culturali. Questi argomenti sono:

- La geografia dell'Italia;

- I mezzi di trasporto;
- I mezzi di comunicazione;
- Il bar;
- Le festività;
- Le tradizioni culinarie;
- Il cinema italiano moderno;
- La spesa;
- La moda;
- La TV;
- La stampa;
- La musica moderna.

Al secondo anno, invece, per quanto riguarda il programma di “Comprensione e produzione scritta”, gli studenti sviluppano competenze relative alla scrittura di semplici testi di vario tipo. Non vengono citate tematiche socioculturali.

Vi è un insegnamento: “Cultura/e e civiltà dei paesi di lingua italiana”, in cui vengono trattati i seguenti temi storici:

- Napoleone Bonaparte;
- La Restaurazione;
- I moti del 1820/21 e del 1830/31;
- Lo sviluppo industriale nel Settecento;
- Il Risorgimento italiano;
- L’Unificazione tedesca;

- L'Europa di fine secolo;
- La Prima guerra mondiale;
- Il Dopoguerra e la fine del Primato europeo;
- I totalitarismi: Comunismo, Fascismo, Nazismo;
- La Seconda guerra mondiale.

4.1.2 Il background degli studenti universitari

Non bisogna mettere da parte il background degli studenti. Gli studenti italiani, ad esempio, non possono percepire alcuni contenuti socioculturali nello stesso modo degli studenti algerini, poiché i fattori culturali influenzano tale percezione (Khelouiati, 2015). Per cui, prendere in considerazione il contesto dei destinatari riveste un'importanza fondamentale.

Gli studenti partecipanti al presente studio sono giovani adulti iscritti al secondo anno della Laurea triennale in Lingua italiana presso l'Università di Algéri 2. Essi provengono da diverse regioni algerine, il che riflette una varietà di background culturali e linguistici.

Gli studenti sono arabofoni, con qualche studente berbero. Tutti parlano l'arabo e capiscono il francese. La maggior parte dei berberi sa parlare in berbero. Alcuni padroneggiano anche l'inglese.

Il livello linguistico iniziale corrispondeva ad un A1/A2 del Quadro Comune Europeo di Riferimento per le Lingue (QCER). Ciò implica la capacità di capire e produrre testi scritti o orali semplici su tematiche quotidiane. Per quanto riguarda il livello socioculturale, come visto nel programma del primo anno, gli studenti dovrebbero aver sfiorato qualche argomento socioculturale italiano, senza però approfondirlo. Tuttavia, questa parte verrà esplorata in dettaglio durante l'esperimento (il questionario preliminare).

4.1.3 I partecipanti

Nel corso di questa ricerca, sono stati coinvolti due gruppi di studenti appartenenti al secondo anno del corso di Laurea triennale in Lingua italiana presso l'Università di Algeri 2, durante l'anno accademico 2022/2023. L'intero corso di Laurea è composto da quattro gruppi distinti, inclusi i due gruppi presi in considerazione. Tale selezione è stata compiuta seguendo un criterio pratico e basato sulla disponibilità, in quanto sono i nostri studenti. È stato dunque possibile avere un contatto diretto con tali partecipanti e, di conseguenza, agevolare e facilitare il processo di raccolta dei dati.

I due gruppi di partecipanti inclusi nel presente studio sono formati da, rispettivamente, 31 e 34 studenti, per un totale di 65 studenti.

Durante le attività di ricerca, è emerso che non tutti i partecipanti erano presenti a tutte le fasi dello studio (che verranno descritte in seguito). Tuttavia, per garantire l'integrità dei dati e la coerenza dei risultati, sono stati inclusi unicamente i dati provenienti da coloro che sono stati presenti a tutte le fasi dell'indagine. Pertanto, dai gruppi iniziali di 31 e 34 partecipanti, solo 22 e 24 studenti rispettivamente sono stati presenti a tutti gli step della ricerca, e quindi presi in considerazione, per un totale di 46.

4.2 Esperimento condotto

In questo secondo sottocapitolo, presenteremo il tipo di ricerca, nonché le tappe dell'esperimento svolto.

4.2.1 Tipo di ricerca

Al fine di esaminare l'impatto del fumetto come strumento didattico nell'acquisizione di competenze socioculturali tra gli studenti del secondo anno della laurea triennale, abbiamo adottato un approccio di ricerca azione. Questo per garantire un coinvolgimento diretto degli studenti nel processo di ricerca, facilitando l'implementazione di interventi didattici e la valutazione dei risultati in un contesto reale di apprendimento.

4.2.2 Steps dell'esperimento

Per raggiungere il nostro obiettivo, ossia quello di misurare l'impatto del fumetto sull'acquisizione di aspetti socioculturali, siamo passati per tre step principali: questionario, unità didattiche e verifica.

4.2.2.1 Primo step: il questionario preliminare

Al fine di avviare il processo di raccolta dati in modo sistematico e mirato, abbiamo sviluppato un questionario preliminare destinato ai nostri studenti.

4.2.2.1.1 Scopo

Nel contesto del presente lavoro scientifico, ci siamo posti l'obiettivo di valutare se il fumetto possa efficacemente fungere da rimedio piacevole per facilitare la decodificazione e la comprensione degli aspetti socioculturali, evitando di creare barriere, oltre a investigare le strategie atte ad agevolare l'acquisizione di tali aspetti attraverso la didattizzazione del fumetto. Con l'intento di approfondire queste prospettive, abbiamo attentamente progettato un questionario con l'obiettivo di sondare le percezioni, gli atteggiamenti e le abitudini degli studenti nei confronti della cultura italiana e dei fumetti. La struttura del questionario è stata progettata con cura per garantire un'ampia copertura di tematiche rilevanti per l'obiettivo della ricerca.

4.2.2.1.2 Numero dei partecipanti e modalità di somministrazione

All'inizio del processo di raccolta dati, abbiamo somministrato il questionario ad un gruppo iniziale di 65 studenti, come precedentemente accennato. Tuttavia, soltanto 56 studenti hanno scelto di partecipare e di rispondere al questionario. Occorre sottolineare che non abbiamo mai imposto nessun'obbligazione di risposta, poiché abbiamo spiegato la natura della ricerca come finalizzata a scopi scientifici. Abbiamo chiaramente comunicato agli apprendenti che la partecipazione era del tutto volontaria e che la loro scelta di partecipare o meno non avrebbe in alcun modo influito sulle loro valutazioni

accademiche. In più, abbiamo preservato la loro privacy, assicurando che nessun nome sarebbe stato collegato alle risposte fornite.

Tra le 56 risposte ottenute, abbiamo selezionato esclusivamente i dati provenienti da 46 studenti che hanno partecipato a tutte le fasi dell'intera esperienza, ossia al questionario iniziale, alle lezioni in classe e alle verifiche successive.

Abbiamo distribuito il questionario preliminare in presenza, consentendo agli apprendenti di compilarlo in modo autonomo e flessibile, con la possibilità di chiarire eventuali incertezze o dubbi. Tale modalità di somministrazione è stata utile per assicurare una comprensione accurata dei quesiti e degli obiettivi di studio, contribuendo alla validità e alla solidità dei risultati ottenuti da questa prima fase.

4.2.2.1.3 Imprevisti

Prima di presentare il questionario, occorre sottolineare che la realizzazione di una ricerca nel settore educativo implica spesso la gestione di imprevisti e sfide che riguardano la pianificazione e l'esecuzione delle attività previste. Nell'ambito della presente ricerca, la pandemia Covid19 e le conseguenti restrizioni hanno influito significativamente sulla conduzione dell'esperimento rispetto ai tempi e alle modalità originariamente previsti. Ciò ha comportato la necessità di adattare il piano di ricerca e di rivedere le strategie implementative.

In effetti, nel corso dell'anno accademico 2021/2022, abbiamo somministrato un questionario preliminare a un gruppo di studenti con l'obiettivo di indagare le loro percezioni e abitudini in relazione alla cultura italiana e al fumetto. Tuttavia, è stato impossibile procedere alle fasi successive dell'esperimento viste le circostanze impreviste conseguenti alla pandemia Covid19. In particolare, i motivi principali consistevano nelle poche lezioni in presenza condite dalle numerose assenze degli studenti e dal numero ristretto dei volumi orari.

Comunque sia, l'emergenza pandemica ha offerto una preziosa opportunità per comprendere l'importanza dell'adattabilità nella ricerca scientifica. L'esperienza accumulata nell'anno accademico 2021/2022 ha fornito l'opportunità di raffinare l'approccio metodologico e di sviluppare competenze preziose nella raccolta e nell'analisi dei dati.

Con il susseguirsi dell'anno accademico 2022/2023, abbiamo avuto l'occasione di riavviare la ricerca con una solida base di conoscenze derivanti dall'esperienza pregressa. Una parte cruciale di questa riflessione è stata la revisione del questionario preliminare, con l'obiettivo di renderlo più strutturato e focalizzato, al fine di ottenere dati più pertinenti alla ricerca in corso.

4.2.2.1.4 Struttura e contenuti

Tornando al questionario preliminare preso in considerazione in questo lavoro scientifico, ossia il secondo, quello dell'anno accademico 2022/2023, è stato strutturato in varie sezioni, raggiungendo un totale di undici domande. Ciascuna sezione era rivolta ad indagare aspetti specifici delle esperienze e delle percezioni degli studenti. Attraverso una combinazione di domande chiuse, sostenute da opzioni di risposta multiple e combinate con domande aperte, abbiamo cercato di ottenere una panoramica completa e articolata delle percezioni e opinioni dei partecipanti.

Le prime domande (n. 1-2), di natura introduttiva, hanno indagato sulle modalità attraverso le quali gli studenti entrano in contatto con la cultura italiana. Abbiamo potuto esplorare le loro abitudini riguardo al consumo dei media italiani, ossia la visione di programmi televisivi, l'ascolto di radio, musica e podcast, la lettura di giornali e libri, nonché i social media. Abbiamo anche chiesto se avessero già viaggiato in Italia e lasciato uno spazio per aggiungere informazioni e opinioni sul loro contatto con la lingua e/o la cultura italiana. Inoltre, abbiamo esaminato se gli studenti intrattenessero rapporti con individui italiani e, in caso affermativo, come avvenisse tale interazione e in quale lingua.

Le domande successive (n. 3-4), hanno approfondito il grado di coinvolgimento degli studenti nelle interazioni con persone italiane e l'utilizzo delle lingue durante tali comunicazioni. Queste domande erano dedicate unicamente a coloro che avevano dichiarato di essere in contatto con persone italiane. Le domande hanno puntato a catturare l'entità e la frequenza delle interazioni sociali interculturali.

In seguito, (n. 5-6), abbiamo dedicato una sezione ai fumetti, allo scopo di esplorare il livello di familiarità degli studenti con questo medium e le loro opinioni in merito. Le domande riguardanti la lettura di fumetti italiani e l'interesse per essi hanno costituito un'ulteriore dimensione di analisi.

Infine, abbiamo incluso una parte sul fumetto come strumento didattico (n. 7-11), indagando la loro esperienza pregressa sia in altre lingue e in materie scolastiche che in italiano, concludendo con l'investigazione sulla loro motivazione ad utilizzarlo in classe nel futuro. Tale sezione ha permesso di acquisire una visione più ampia dell'efficacia e della portata di questo mezzo educativo.

4.2.2.2 Secondo step: implementazione delle unità didattiche

In questa fase cruciale della ricerca, abbiamo realizzato e implementato delle unità didattiche in classe. Di seguito dettaglieremo lo scopo di tale implementazione, i fumetti scelti, la struttura di ogni unità, nonché alcune considerazioni metodologiche.

4.2.2.2.1 Scopo

Lo scopo principale di questa tappa è stato quello di trasformare le strategie e i concetti teorici precedentemente delineati nella prima parte della presente tesi in esperienze educative tangibili. La realizzazione delle unità didattiche ha rappresentato l'opportunità di costruire un contesto di apprendimento coinvolgente, sfruttando il fumetto come strumento chiave per agevolare e favorire l'acquisizione di competenze socioculturali italiane.

4.2.2.2.2 Fumetti scelti

Abbiamo selezionato i fumetti “Il manuale del fuorisede” di Casa Surace e “Corto Maltese” di Hugo Pratt per vari motivi, in particolare legati agli obiettivi socioculturali didattici predisposti. Ecco le ragioni principali:

- “Il manuale del fuorisede” e “Corto Maltese” rappresentano due stili completamente differenti, con tematiche socioculturali altrettanto diverse, il che promuove la varietà e allontana la noia;
- “Il manuale del fuorisede” è del 2020, mentre “Corto Maltese” è del secolo scorso, il che offre un interessante contrasto temporale, permettendo di vedere come la rappresentazione della cultura sia evoluta nel tempo. Il primo consente agli apprendenti di avvicinarsi alle tematiche attuali e rilevanti per la loro realtà quotidiana, mentre il secondo gli permette di tuffarsi nel passato, il tutto in modo divertente.

Per quanto riguarda “Il manuale del fuorisede” di Casa Surace:

- calza a pennello gli obiettivi didattici predisposti: ovvero le differenze tra il Nord e il Sud Italia. Inoltre, rispecchia varie dinamiche socioculturali presenti in Algeria, il che permette il confronto interculturale, facilitando la comprensione degli aspetti socioculturali italiani;
- i suoi temi interessano gli studenti, e sono semplici, come la famiglia, la mamma, il valore del tempo e i dialetti;
- è un fumetto pieno di situazioni comiche, il che aumenta la motivazione dei partecipanti tramite l’umorismo.

Per quanto riguarda “Corto Maltese” di Hugo Pratt:

- facilita gli obiettivi didattici socioculturali prefissati più complessi, come il tema del Fascismo;

- lo stile artistico è unico, con luoghi che esistono davvero nella realtà (Venezia);
- i temi profondi che affronta Pratt attraverso l'avventura rappresentano un'opportunità divertente per gli studenti di impegnarsi in dibattiti riflessivi, aumentando le proprie competenze socioculturali, ma anche di pensiero critico.

4.2.2.2.3 Struttura delle unità didattiche

Prima di avviare l'azione didattica, è stato essenziale stabilire una struttura solida per le unità didattiche. Come abbiamo visto nel punto 3.3 del terzo capitolo, l'uso dei fumetti in classe non garantisce macchinalmente i risultati desiderati. Per ottenere effetti efficaci nel processo di insegnamento/apprendimento delle lingue, in particolare per quanto riguarda l'italiano come lingua straniera, è necessaria una pianificazione attenta e ben strutturata.

Pertanto, la fase di struttura delle unità didattiche ha comportato la definizione degli obiettivi specifici di apprendimento, l'identificazione delle abilità socioculturali chiave da sviluppare e la pianificazione delle attività didattiche. Abbiamo posto un'attenzione particolare all'organizzazione sequenziale delle lezioni e alle modalità attraverso le quali il fumetto è stato integrato nel contesto delle attività educative, ossia in maniera graduale.

Le unità didattiche elaborate nell'ambito di questa ricerca seguono il modello proposto da Balboni (2015, in Diadori, Semplici, & Troncarelli, 2020, 48-49), il quale promuove un approccio basato su una rete di unità di acquisizione per facilitare il processo di acquisizione degli studenti, come segue:

- Fase 1. **Motivazione:** consiste nell'esplorazione del contesto e nell'anticipazione dei contenuti presenti nel testo, in modo da preparare gli apprendenti al materiale da affrontare.

- Fase 2. **Rete di unità di acquisizione:** riguarda una sequenza di tre passaggi che sono:
 - la **Globalità**, che implica una comprensione globale del testo, inclusi il luogo, i personaggi e l'argomento;
 - l'**Analisi**, che guida alla scoperta e alla decodificazione delle regole linguistiche, nonché quelle funzionali e culturali;
 - la **Sintesi**, che prevede l'applicazione delle regole apprese.

Nel presente lavoro scientifico, abbiamo considerato tre sequenze per ogni unità didattica, per un totale dunque di nove unità di acquisizione.

- Fase 3. **Verifica e valutazione:** in cui si accerta l'acquisizione delle conoscenze e delle regole da parte degli apprendenti, e si procede alla valutazione. Nel contesto della presente ricerca, abbiamo lasciato tale fase al terzo step dell'esperimento.
- Fase 4. **Attività supplementari:** per consolidare e approfondire le conoscenze e le regole acquisite. Tale fase non risulta rilevante nel presente studio, in quanto l'obiettivo principale riguarda l'acquisizione di aspetti socioculturali tramite il fumetto durante il processo di insegnamento/apprendimento, e non la consolidazione e la ripetizione delle conoscenze apprese. Per cui non l'abbiamo presa in considerazione.

Abbiamo organizzato ogni lezione in modo che coinvolga gli studenti a partecipare attivamente, incorporando il fumetto come elemento centrale delle unità di acquisizione.

Infine, abbiamo sviluppato diverse tipologie di attività, tra cui analisi di vignette, discussioni guidate, esercizi di scrittura, rappresentazioni creative, tutte

con l'obiettivo di promuovere l'acquisizione di competenze socioculturali italiane attraverso il fumetto come mezzo didattico.

4.2.2.2.3.1 Alla scoperta del fumetto: Un viaggio nell'arte e nella narrazione!

La **prima unità didattica** è stata condotta con tutti e 46 partecipanti insieme. La struttura includeva una fase iniziale di motivazione, seguita da tre cicli distinti di globalità, analisi e sintesi, culminando in una fase di verifica e valutazione.

I temi dell'unità giravano attorno al concetto del fumetto e la sua storia. In effetti, l'unità è stata concepita come un'introduzione al fumetto, e ciò per diversi motivi chiave. Questi si collegano alla necessità di stabilire una base comune di conoscenze e competenze socioculturali prima di immergere gli studenti nelle unità didattiche più specifiche legate ai fumetti "Il manuale del fuorisede" di Casa Surace e "Corto Maltese" di Hugo Pratt. Le ragioni più importanti consistono nel costruire un quadro concettuale e nel preparare i partecipanti alla didattizzazione, come già discusso nel terzo capitolo della presente tesi di dottorato. In altre parole, la prima unità aveva l'obiettivo di fornire una panoramica generale sul fumetto, introducendo gli studenti ai concetti fondamentali del fumetto come forma artistica e narrativa, esplorando la sua storia e la sua evoluzione, analizzando i suoi componenti chiavi, illustrando le sue caratteristiche principali anche attraverso esempi, e procedendo a sessioni di discussione in cui gli studenti possono esprimere le loro opinioni sul fumetto e sul suo utilizzo in ambito educativo. Per di più, essendo il fumetto una novità per molti apprendenti, questa prima unità voleva influire sull'interesse degli studenti, stimolando la loro curiosità, preparandoli così alle lezioni seguenti.

4.2.2.2.3.2 Dal Nord al Sud: avventure fuorisede tra culture e dialetti

Prima di intraprendere la **seconda unità didattica**, abbiamo diviso i partecipanti in due gruppi distinti: il gruppo A, composto da 22 studenti,

partecipanti all'esperienza didattica; e il gruppo B, composto da 24 studenti, il quale ha agito come gruppo di controllo per effettuare un confronto.

Questa unità ha coinvolto il fumetto "Il manuale del fuorisede" di Casa Surace. La struttura dell'unità ha seguito lo schema dell'unità precedente, comprendendo una fase di motivazione, tre cicli di globalità, analisi e sintesi, e una fase di verifica e valutazione.

L'unità didattica riguardava principalmente le differenze tra il Nord e il Sud, ponendo particolare attenzione al confronto tra gli aspetti socioculturali italiani e quelli algerini. I temi trattati giravano attorno la famiglia e il rapporto con la mamma, il valore del tempo, nonché il ruolo dialetto. La scelta di focalizzarsi sui temi delle distinzioni culturali tra le regioni del Nord e del Sud, con una particolare enfasi sulle dinamiche socioculturali italiane e algerine, è stata motivata dal desiderio di esplorare in modo approfondito e significativo le sottili sfumature delle culture coinvolte, oltre alla presenza di tali temi nel fumetto preso in considerazione. Gli argomenti principalmente trattati (famiglia, tempo e dialetto) puntavano a catturare elementi quotidiani autentici, rispecchiando aspetti rilevanti delle culture italiana e algerina. Inoltre, i temi rappresentano una pertinenza socioculturale al nostro obiettivo di ricerca, ossia quello di facilitare agli studenti algerini la decodifica di aspetti socioculturali italiani. Infine, tali scelte avevano l'obiettivo di contribuire alla promozione della consapevolezza e la riflessione critica su pregiudizi, stereotipi e differenze culturali, incoraggiando una comprensione più profonda e rispettosa verso la diversità; nonché su somiglianze, avvicinando i popoli.

4.2.2.2.3.3 Simboli e storia: viaggio tra il Fascismo e la Serenissima

Durante la **terza unità didattica**, abbiamo invertito i ruoli dei gruppi di esperienza e controllo. Questa volta, il gruppo B è stato coinvolto nell'esperienza didattica, mentre il gruppo A è divenuto il gruppo di controllo. La struttura dell'unità ha mantenuto la stessa coerenza delle due unità precedenti, ossia una

rete di tre unità di acquisizione, preceduta da una fase di motivazione e terminata con una fase di verifica e valutazione.

I temi di questa unità giravano principalmente attorno alla forma di cortesia (tipi, storia, censura), al fascismo (uniformi, simboli, impresa di Fiume), e alla Serenissima (storia, simboli, laguna di Venezia), anche questa volta ponendo a confronto tali aspetti socioculturali in Italia e in Algeria. La scelta di questi argomenti ha offerto l'opportunità di indagare le dinamiche storiche e sociali di un periodo cruciale nella storia italiana, incoraggiando gli studenti a riflettere sulla società, la politica e la cultura sia italiana che algerina. Inoltre, l'indagine sulle uniformi e sui simboli del fascismo, nonché sui simboli legati a Venezia e alla sua cultura, ha permesso agli studenti di esaminare il potere dei simboli nella politica, nella comunicazione e nell'arte, favorendo una prospettiva critica sulla manipolazione simbolica e sul loro impatto nella società. Infine, tali scelte aiutano a promuovere una comprensione approfondita della storia, della cultura e dei simboli, invitando gli studenti a riflettere sulle questioni storiche e sociali di duratura importanza.

4.2.2.2.4 Considerazioni metodologiche

➤ L'inversione dei gruppi

La decisione di invertire l'assegnazione dei gruppi di esperienza e di controllo durante la seconda e la terza unità didattica è stata una scelta metodologica accuratamente ponderata, dettata dalla necessità di garantire l'affidabilità e la validità dei risultati ottenuti attraverso la nostra esperienza. Il fulcro principale di questa strategia di inversione è stato valutare l'efficacia complessiva dell'uso dei fumetti come strumento didattico, indipendentemente dalle peculiarità e caratteristiche specifiche dei partecipanti, assicurando che entrambi fossero soggetti alle stesse variabili esterne che avrebbero potuto influenzare i risultati e conferendo una maggiore coerenza all'analisi sull'efficacia del fumetto come mezzo educativo per l'acquisizione di elementi socioculturali.

➤ **L'osservazione**

Durante tutte le fasi delle unità didattiche, l'osservazione ha costituito un metodo di raccolta di dati utile a comprendere le reazioni dei partecipanti, le interazioni in classe e la loro partecipazione nel corso dell'esperienza. Tale strategia ci ha consentito di cogliere aspetti e sfumature che vanno al di là delle risposte raccolte formalmente, fornendo un'analisi più completa delle reazioni degli apprendenti, nonché delle interazioni tra di loro e con il fumetto.

Abbiamo condotto l'osservazione elaborando una griglia di osservazione, riguardante principalmente le reazioni emotive degli studenti (come l'entusiasmo, la sorpresa o l'interesse), le interazioni (come le discussioni di gruppo), le collaborazioni (come il supporto reciproco e la condivisione di idee), nonché i loro commenti, pareri e feedback.

4.2.2.3 Terzo step: verifica delle conoscenze socioculturali acquisite

L'ultima fase di ciascuna unità didattica si manifestava nel cruciale terzo step: la verifica delle competenze socioculturali acquisite.

4.2.2.3.1 Scopo

Questa tappa conclusiva riveste un ruolo fondamentale nella valutazione del fumetto come mezzo didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Alla fine dell'unità introduttiva, abbiamo somministrato la prima verifica alla totalità dei partecipanti, senza concedere loro l'opportunità di ripassare o rivedere gli argomenti trattati durante le tre prime unità di acquisizione. L'obiettivo era quello di valutare in modo accurato quanto gli studenti fossero stati in grado di assimilare e assorbire durante le lezioni relative al fumetto. L'assenza di preavviso in merito alla verifica mirava a ottenere risultati più autentici, consentendo di valutare in modo più preciso l'efficacia del metodo didattico.

4.2.2.3.2 Struttura

Al terminare di ogni unità didattica, abbiamo sottoposto agli studenti una verifica sottoforma di, per la maggior parte, domande a scelta multipla, concepite in coerenza con gli obiettivi dell'unità didattica in questione. Ogni verifica era mirata a misurare le competenze socioculturali legate ai contenuti delle unità didattiche.

Abbiamo scelto di impiegare quesiti a risposta multipla nella verifica delle conoscenze socioculturali acquisite attraverso la didattizzazione del fumetto al fine di ottenere una valutazione precisa, accurata e oggettiva di tali conoscenze. Questo perché le domande a scelta multipla propongono un'organizzazione chiara che consente agli studenti di focalizzarsi sull'obiettivo, minimizzando l'ambiguità e l'incertezza nell'interpretazione delle domande. Inoltre, questo tipo di domande permettono di coprire numerose informazioni in un lasso di tempo relativamente breve rispetto ad altri tipi di quesiti, come le domande aperte, in cui serve maggior tempo per includere lo stesso numero di informazioni. Infine, le risposte a quesiti a scelta multipla sono facilmente quantificabili e comparabili tra gli studenti, il che consente una valutazione più efficiente e oggettiva.

4.3 Risultati e discussioni

In questo terzo sottocapitolo, presenteremo i risultati dei tre step dell'esperimento, andando ad analizzarli ed a discuterne.

4.3.1 Primo step: il questionario preliminare

In questa sezione, esporremo i risultati del questionario preliminare, nonché l'analisi e la discussione di tali risultati.

➤ Sezione dedicata all'interazione con la lingua e cultura italiana (1-2)

Domanda 1: Come entri in contatto con la lingua e/o la cultura italiana?

- | | |
|--|---|
| ☐ Guardo TV italiana. | <i>(☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)</i> |
| ☐ Ascolto radio italiana. | <i>(☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)</i> |
| ☐ Ascolto musica italiana. | <i>(☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)</i> |
| ☐ Ascolto podcast italiani. | <i>(☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)</i> |

- ☐ Leggo giornali italiani. (☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)
☐ Leggo libri italiani. (☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)
☐ Seguo gruppi/pagine italiani sui social media. (☐ Raramente ☐ Spesso ☐ Sempre)
☐ Ho viaggiato in Italia.
☐ Altro:

Risposte 1:

Al fine di visualizzare i risultati della prima domanda in modo chiaro, presentiamo di seguito un grafico che illustra il numero di studenti associato a ciascuna opzione di risposta.

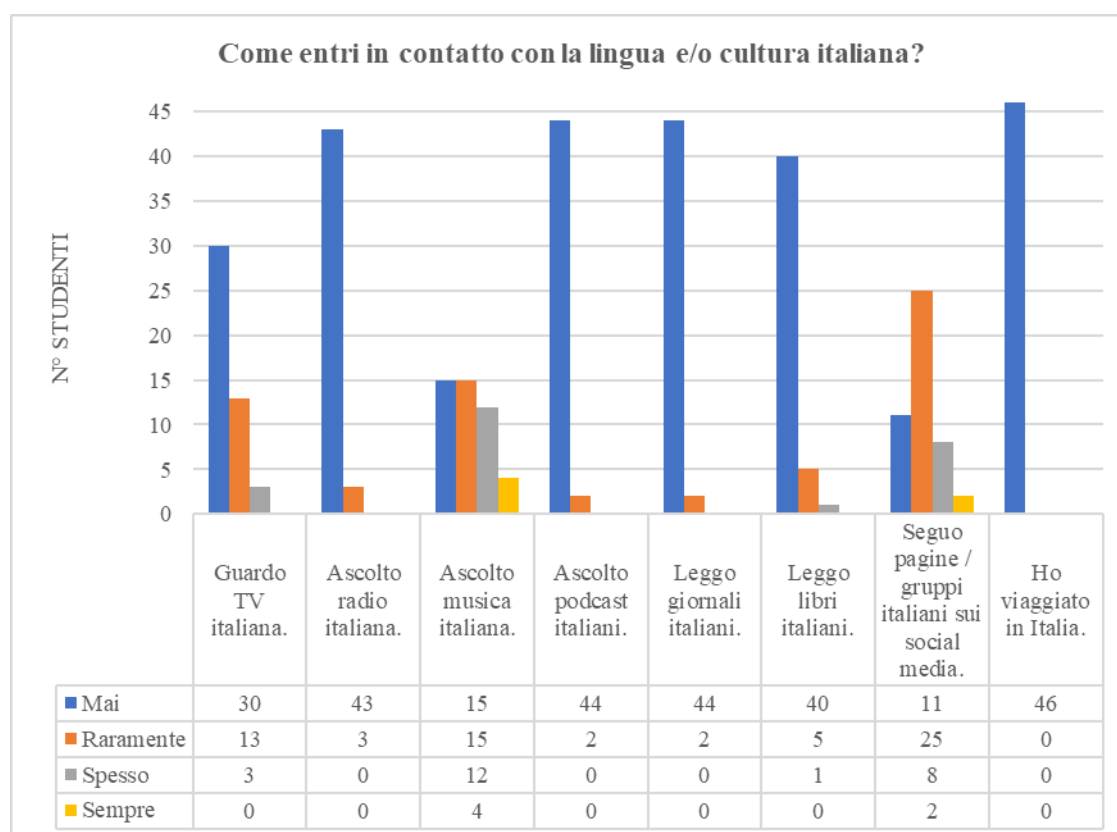


Grafico 1: Il contatto degli studenti con la lingua e/o cultura italiana

Per quanto riguarda l'opzione "Altro", nessuno ha fornito ulteriori dettagli.

Analisi e commento 1:

L'obiettivo della prima domanda era quello di indagare sulla portata dell'esposizione individuale alla lingua e cultura italiana. Poiché lo scopo del

presente lavoro di ricerca riguarda l'utilizzo del fumetto come strumento didattico per promuovere l'acquisizione di competenze socioculturali, conoscere le fonti tramite le quali gli studenti entrano in contatto con gli aspetti socioculturali italiani è cruciale per il contesto oggetto di studio. Abbiamo intenzionalmente offerto una varietà di opzioni, come il consumo di contenuti mediatici italiani, al fine di esplorare le molteplici modalità attraverso cui i partecipanti si immergono nella cultura italiana.

Innanzitutto, i risultati mostrano che la visione della TV italiana risulta poco comune, con il 65,22% degli studenti non la guarda mai, il 28,26% che la guarda raramente e il 6,52% che la guarda spesso. Questi dati indicano una notevole distanza degli studenti dalla televisione italiana, suggerendo che essa non rappresenta la loro principale fonte di esposizione alla lingua e cultura italiana. Ciò potrebbe essere attribuito a diversi fattori, tra cui la mancanza di accessibilità ai canali televisivi italiani, le preferenze personali degli studenti che potrebbero inclinarsi verso altri contenuti televisivi o piattaforme di streaming più variegata, oppure potrebbe riflettere una barriera socioculturale percepita dagli studenti nei confronti dei contenuti culturali italiani.

Per quanto riguarda l'ascolto della radio italiana, cui emerge che il 93,48% degli studenti non ne fa mai esperienza, mentre solo il 6,52% la ascolta raramente. Ciò significa che la radio italiana ha un impatto limitato sull'esposizione alla lingua e cultura italiana tra gli studenti. I podcast italiani sono altrettanto inconsueti, con il 95,65% degli apprendenti che non li ascolta mai e solo il 4,35% che li ascolta raramente. Ciò suggerisce una limitata familiarità con la lingua e cultura italiana nella forma orale. Tuttavia, c'è un quadro diverso per l'ascolto di musica italiana. Mentre il 32,61% degli studenti dichiara di non ascoltarla mai, un altro 32,61% l'ascolta raramente e il 26,09% l'ascolta spesso. Questi dati dimostrano una maggiore interazione con la musica italiana rispetto ad altre forme di media.

La lettura di giornali italiani emerge come attività rara quanto i podcast, con il 95,65% degli studenti non ne fa mai esperienza e solo il 4,35% che li legge

raramente. Quanto alla di libri italiani, sebbene poco frequente, mostra un maggior interesse rispetto ai giornali, con il 2,17% degli apprendenti che li legge spesso, il 10,87% che li legge raramente e l'86,96% che non li legge mai. Questi risultati potrebbero essere dovuti alla natura di questi canali culturali, in quanto i libri e i giornali non sono attività popolari tra i giovani oggi.

La presenza online, invece, sembra possedere una maggiore influenza. Il 23,91% degli studenti non segue mai pagine e/o gruppi italiani, il 54,35% lo fa raramente, il 17,39% spesso e il 4,35% li segue sempre. Ciò indica che i social media possono essere un potenziale mezzo per entrare in contatto con la lingua e cultura italiana, promuovendo gli aspetti socioculturali italiani tra gli studenti.

In seguito, nessuno degli studenti ha avuto l'opportunità di viaggiare in Italia. Questo dato potrebbe essere a causa di vincoli finanziari o sfide legate al visto che impediscono agli apprendenti di immergersi direttamente nel contesto nativo della cultura italiana.

Infine, è importante notare che alcun studente ha fornito ulteriori dettagli o risposte nella sezione "Altro" della domanda.

In breve, l'analisi dei risultati della prima domanda indica che gli studenti tendono ad avere un limitato contatto con la lingua e cultura italiana attraverso mezzi di comunicazione tradizionali come la TV, la radio, i giornali e i libri. Tuttavia, emerge che la musica italiana e l'uso dei social media rappresentano dei canali più rilevante per l'esposizione culturale degli apprendenti.

Questa domanda è stata essenziale poiché ha offerto una panoramica delle esperienze socioculturali pregresse dei partecipanti, contribuendo a contestualizzare le loro risposte alle domande successive e a comprendere meglio le loro percezioni e opinioni. In particolare, la scarsa influenza dei mezzi di comunicazione tradizionali sull'esposizione culturale degli studenti suggerisce la possibile necessità di esplorare nuovi approcci didattici per promuovere un maggior coinvolgimento e, di conseguenza, una comprensione più profonda degli

aspetti socioculturali italiani. Ciò rappresenta un punto di partenza promettente per l'integrazione del fumetto come strumento educativo di acquisizione di aspetti socioculturali italiani.

Domanda 2: Sei in contatto con persone italiane?

- ☐ Sì.
☐ No.

Risposte 2:

Possiamo schematizzare le risposte come segue:

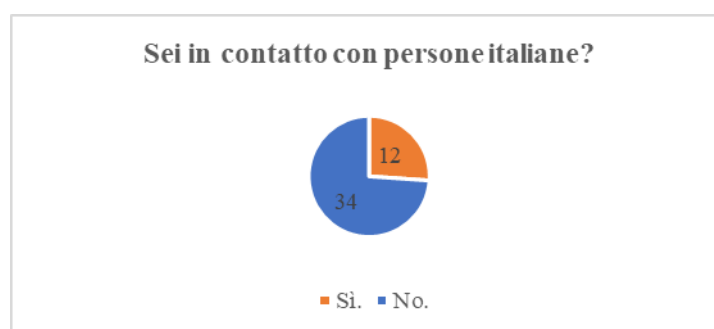


Grafico 2: Il contatto degli studenti con le persone italiane

Analisi e commento 2:

Lo scopo della seconda domanda era quello di esaminare le interazioni sociali degli studenti con individui italiani. Tale informazione è rilevante per il contesto della ricerca attuale in quanto valuta l'esposizione degli apprendenti alla cultura italiana tramite contatti personali. La presenza di legami con persone italiane potrebbe avere un impatto sull'acquisizione delle competenze socioculturali, offrendo loro opportunità uniche per immergersi nella cultura italiana e arricchire notevolmente l'esperienza di apprendimento socioculturale. La natura binaria della domanda, che richiede unicamente risposte "Sì" o "No", ha semplificato la raccolta dei dati e ha permesso agli studenti che hanno risposto "No" di evitare le domande successive che approfondiscono i loro contatti con italiani, consentendo loro di procedere direttamente alla sezione successiva delle domande.

In primo luogo, il dato più evidente è che 73,91% degli studenti ha risposto “No”. Questa notevole percentuale dimostra che la maggioranza dei partecipanti non ha alcun tipo di contatto con persone italiane. Ciò potrebbe essere attribuito a diversi fattori, tra cui la mancanza di occasioni per conoscere e interagire con italiani o il disinteresse verso tale interazione. È cruciale mettere in relazione questi risultati con il contesto e gli obiettivi della ricerca. Il cuore della nostra indagine è determinare se l’impiego dei fumetti come strumento didattico possa contribuire a ridurre il divario culturale, favorendo l’acquisizione di aspetti socioculturali. Il fatto che la stragrande maggioranza degli studenti non abbia opportunità dirette di interazione con italiani, sottolinea ancor di più l’importanza degli strumenti didattici, come il fumetto, per introdurre e arricchire la loro conoscenza della cultura italiana.

D’altro canto, il 26,09% degli studenti ha risposto “Sì”. Sebbene questa percentuale sia significativamente più bassa rispetto alla precedente, evidenzia comunque l’esistenza di un gruppo di studenti che ha l’opportunità di impegnarsi in interazioni culturali dirette con italiani.

Al fine di ottenere una comprensione più approfondita e ulteriori dettagli sulla reale esposizione alla cultura italiana, abbiamo dedicato due domande in più al gruppo di studenti che ha risposto di sì.

➤ **Sezione dedicata agli studenti che conoscono persone italiane (3-4)**

Di seguito, presenteremo ciascuna domanda accompagnata dalle relative risposte, per poi procedere con un’analisi e discussione dettagliata dei risultati ottenuti. Ricordiamo che tra i 46 partecipanti dello studio, 12 di loro hanno confermato di avere conoscenze italiane. Di conseguenza, nelle domande n. 3 e 4, questi 12 apprendenti costituiscono il 100% delle risposte, che corrisponde al 26,09% del campione totale coinvolto nella ricerca.

Domanda 3: Con quali persone italiane sei in contatto?

☐ Amici.

- ☐ Parenti.
- ☐ Vicini.
- ☐ Altro: ...

Risposte 3:



Grafico 3: Tipologie di relazioni che gli studenti intrattengono con persone italiane

Analisi e commento 3:

Abbiamo proposto questa domanda al fine di individuare le varie tipologie di relazioni che gli studenti intrattengono con persone italiane. L'obiettivo è comprendere se tali relazioni coinvolgano amici, parenti, vicini o altre categorie di individui italiani. Questo è rilevante in quanto potrebbe influenzare il tipo di esperienze socioculturali a cui gli studenti hanno accesso in quanto le relazioni con amici potrebbero portare a discussioni più informali sulla cultura, mentre i contatti con parenti e/o vicini italiani potrebbero coinvolgere esperienze culturali più intime. Inoltre, il tipo di relazioni tra gli apprendenti e gli italiani potrebbe influenzare la loro percezione degli aspetti socioculturali italiani e, di conseguenza, la loro predisposizione ad interessarsi agli elementi socioculturali.

Per quanto riguarda ai risultati di questa domanda, essi evidenziano che gli amici sono l'unico gruppo di persone italiane con cui il 26,09% dei partecipanti sono in contatto. L'assenza di risposte riguardo a parenti, vicini o altre categorie riflette le circostanze specifiche in cui gli studenti si trovano, in quanto in Algeria tali occasioni non sono popolari. Comunque sia, il fatto gli apprendenti possiedano

amicizie italiane potrebbe essere una potenziale strategia di coinvolgimento in attività di apprendimento collaborativo, sfruttando queste connessioni. Malgrado quest'ultima considerazione non rientri nel quadro della tesi, è comunque una riflessione valida che potrebbe essere uno spunto per futuri contributi scientifici.

Domanda 4: Quanto parli con queste persone italiane?

- ☐ Sempre.
- ☐ Spesso.
- ☐ Raramente.
- ☐ Mai.

Risposte 4:

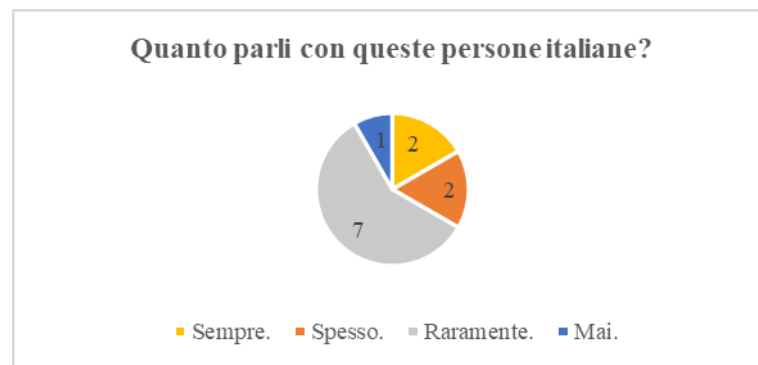


Grafico 4: Frequenza delle interazioni degli studenti con gli amici italiani

Analisi e commento 4:

La quarta domanda mira a quantificare la frequenza delle interazioni degli studenti con gli amici italiani. L'intensità dell'interazione potrebbe essere un importante determinante dell'esposizione degli studenti agli aspetti socioculturali italiani.

La frequenza delle conversazioni potrebbe essere correlata alla quantità di informazioni socioculturali che gli apprendenti hanno l'opportunità di assorbire.

Il 16,67% degli studenti, ossia solamente il 4,35% del campione totale dei partecipanti, ha affermato di comunicare sempre con individui italiani. Attraverso

le loro interazioni regolari, questi studenti potrebbero avere un'esposizione agli elementi socioculturali italiani più elevata. Tuttavia, la percentuale non può essere rappresentativa in quanto molto bassa.

Per quanto riguarda gli studenti che hanno dichiarato di comunicare spesso con italiani, troviamo la stessa percentuale precedente. Anche loro potrebbero avere una buona esposizione agli aspetti socioculturali italiani.

La maggior parte degli studenti, ossia il 58,33% dei partecipanti che hanno amici italiani corrispondente al 15,22% del campione totale, ha indicato di tenere raramente conversazioni con italiani. Ciò potrebbe implicare una minore opportunità di esporsi alla cultura italiana nella loro vita quotidiana.

Un interessante risultato riguarda l'8,33% degli studenti che hanno risposto "Mai", rappresentando il 2.17% del campione totale coinvolto nella ricerca. Questo dato suggerisce che, nonostante alcuni apprendenti abbiano amicizie italiane, potrebbero non avere alcuna forma di comunicazione con loro. Tale scoperta enfatizza la rilevanza della domanda, in quanto evidenzia che la semplice presenza di amicizie italiane non implica necessariamente un'esposizione alla cultura italiana.

➤ Sezione dedicata ai fumetti (5-6)

In questa sezione, abbiamo chiesto agli studenti se conoscevano il fumetto. La totalità degli studenti non ha saputo rispondere. In seguito, abbiamo mostrato una tavola di fumetto, per poi procedere alle seguenti domande.

Domanda 5: Hai già letto un fumetto in vita tua?

- ☐ Sì.
- ☐ No.

Risposte 5:

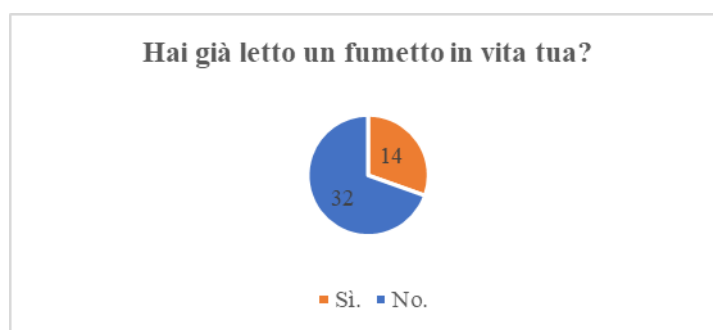


Grafico 5: Esperienze pregresse degli studenti nella lettura di fumetti

Analisi e commento 5:

La quinta domanda è rilevante all'attuale ricerca in quanto mira a identificare se gli studenti hanno esperienze pregresse nella lettura di fumetti. Questa informazione è essenziale poiché costituisce un punto di partenza per valutare il loro grado di familiarità con tale medium.

La maggioranza degli studenti, che corrisponde al 69,57%, ha indicato di non aver mai letto un fumetto in passato, mentre il 30,43% ha affermato di avere letto almeno un fumetto in vita loro. Questi risultati implicano che solo una parte degli apprendenti ha una maggiore predisposizione ad accettare i fumetti come strumento didattico, poiché è già familiare con il medium. Al contrario, la maggior parte degli apprendenti non ha esperienza e quindi richiede un'introduzione più approfondita al fumetto. Tale necessità è stata presa in considerazione e implementata durante la progettazione delle unità didattiche successive al questionario, in modo da adattare l'insegnamento e soddisfare le esigenze degli studenti.

Domanda 6: Se sì, quali fumetti hai letto?

Risposte 6:

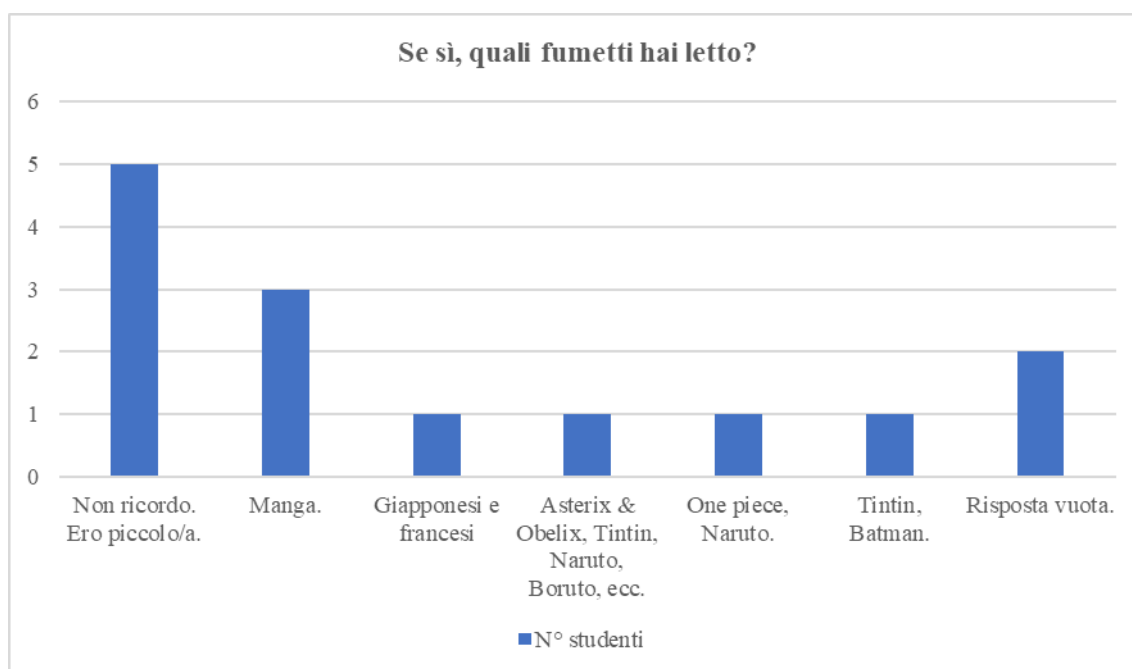


Grafico 6: Titoli dei fumetti esplorati in passato da parte degli studenti

Analisi e commento 6:

Al fine di ottenere una comprensione più approfondita dell'esperienza di lettura dei fumetti tra i partecipanti che hanno dichiarato di averne già letto in passato, abbiamo chiesto loro di specificare i titoli di fumetti che hanno esplorato. Tale domanda è cruciale poiché fornisce una comprensione più dettagliata sulla loro familiarità con il medium, il che può influenzare la loro propensione ad utilizzarlo come risorsa didattica.

Come emerso dai risultati, il 21,43% degli studenti, pari al 6,52% del campione totale della ricerca, ha specificato i titoli dei fumetti che ha letto in passato. Questa lista riguarda fumetti giapponesi (Naruto, Boruto, One Piece), francesi (Asterix & Obelix), belgi (Tintin) e americani (Batman), evidenziando una diversità di gusti nei fumetti. Inoltre, il 28,57% degli apprendenti, corrispondente all'8,70% del campione totale, ha menzionato la lettura di fumetti giapponesi. In effetti, i manga ampiamente diffusi in tutto il mondo. In aggiunta, il 7,14%, ossia

il 2,17% del totale, ha specificato una preferenza per i fumetti francesi. Ciò potrebbe indicare un'influenza della lingua e cultura francofona in Algeria.

Interessante è il fatto che il 35,71% degli studenti, ovvero il 10,87% del numero totale dei partecipanti allo studio, ha dichiarato di non ricordare i titoli dei fumetti letti in passato a causa della giovane età. Ciò suggerisce che l'esperienza con i fumetti potrebbe essere stata parte della loro infanzia, con potenziali implicazioni sulla percezione dei fumetti come qualcosa associato all'infanzia.

Un ultimo dato concerne il 14,29% degli studenti che hanno già letto un fumetto in vita loro, ossia il 4,35% del totale degli studenti. Essi hanno lasciato la risposta vuota. Questo potrebbe indicare che non sono stati in grado di specificare i fumetti che hanno letto o potrebbero non aver avuto esperienza di lettura di fumetti rilevante da menzionare.

➤ Sezione dedicata ai fumetti in ambito didattico (7-11)

Domanda 7: In altre lingue, l'insegnante ha utilizzato fumetti nelle lezioni?

- ☐ Sì.
- ☐ No.

Risposte 7:

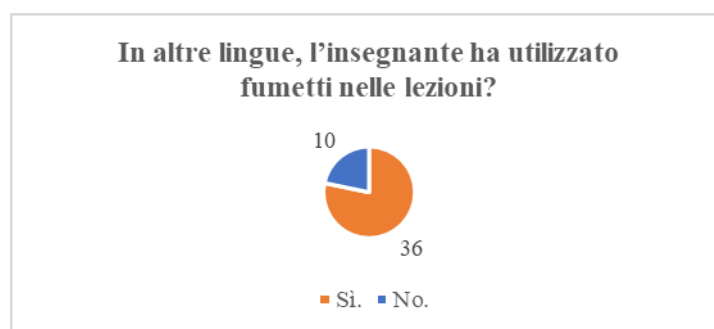


Grafico 7: Esperienze pregresse degli studenti del fumetto in ambito glottodidattico

Analisi e commento 7:

Attraverso questa domanda, ci si sposta dall'indagine generale alle esperienze specifiche degli studenti riguardo all'uso dei fumetti come strumento didattico. L'obiettivo principale della domanda è di esaminare in modo più dettagliato il passato degli studenti con i fumetti in ambito educativo, poiché ciò potrebbe influenzare la loro attuale percezione e accettazione di questo medium come parte del processo educativo, nel nostro caso per l'acquisizione di aspetti socioculturali italiani.

Analizzando le risposte, emerge che il 78,26% degli apprendenti ha risposto di sì, confermando di aver avuto esperienze pregresse con insegnanti di altre lingue (presumibilmente il francese) che hanno usufruito del fumetto in classe. Questo dato è significativo in quanto potrebbe influenzare positivamente la percezione degli studenti legata al fumetto come strumento didattico, nonché l'efficacia di questo medium in classe.

Tuttavia, vi è anche una minoranza, pari al 21,74%, che ha risposto di no. Ciò indica la necessità di promuovere e introdurre in modo più ampio l'uso dei fumetti come parte del curriculum. Abbiamo preso in considerazione tale riflessione nel contesto dell'attuale esperienza con un'unità introduttiva sul fumetto.

Domanda 8: Quando l'insegnante ha usato i fumetti?

- ☐ Alle elementari.
- ☐ Alle medie.
- ☐ Alle superiori.
- ☐ All'università.

Risposte 8:

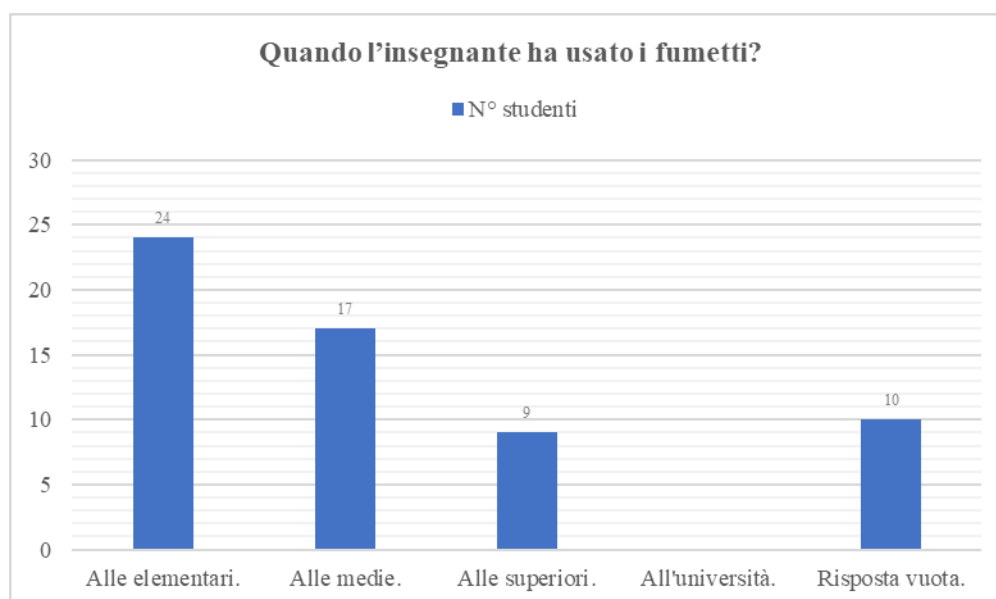


Grafico 8: Fase educativa in cui gli insegnanti hanno utilizzato i fumetti come strumento didattico

Analisi e commento 8:

L'ottava domanda ha come obiettivo quello di raccogliere informazioni riguardo alla fase educativa in cui gli insegnanti hanno utilizzato i fumetti come strumento didattico. Capire quando gli studenti siano stati esposti al fumetto in classe è rilevante al fine di esplorare come questa esposizione potrebbe aver influenzato la loro accettazione dei fumetti come risorsa didattica. Ad esempio, l'uso del fumetto alle elementari potrebbe avere un impatto diverso rispetto all'uso nelle superiori in termini di maturità e comprensione degli studenti.

I risultati mostrano che la maggior parte degli insegnanti ha incorporato i fumetti nelle lezioni durante le elementari, come indicato dal 66,67% degli studenti che hanno avuto esperienze pregresse del fumetto come risorsa educativa, pari al 52,17% del campione totale dei partecipanti. Essi potrebbero essere più affettivi con il fumetto in quanto l'hanno incontrato all'infanzia, ma allo stesso tempo avere qualche pregiudizio su di esso cioè che è solo per bambini. Il 38,89% (pari al 30,43% del totale), invece, ha dichiarato che i fumetti sono stati utilizzati alle medie, mentre il 25% (cioè il 19,57% del campione) ha menzionato le superiori.

Di conseguenza, l'uso dei fumetti come risorsa didattica è più comune nelle prime fasi d'istruzione.

Sorprendentemente, nessuno ha menzionato l'uso dei fumetti all'università, suggerendo la possibilità che il ricorso al fumetto in tale contesto sia una pratica poco diffusa o rara. Questo potrebbe derivare dalla mancanza di sensibilizzazione o dall'interesse limitato dei docenti universitari nell'implementare il fumetto nella didattica dell'italiano LS.

Infine, il 27,78% degli studenti con esperienza pregressa del fumetto in classe (pari al 21,74% dei partecipanti allo studio) ha lasciato la risposta vuota. Questa percentuale notevolmente elevata potrebbe significare che tali studenti hanno una memoria sfumata o poco chiara riguardo all'esperienza con i fumetti, tanto da non essere in grado di determinare quando essa sia avvenuta. In alternativa, potrebbero aver manifestato scarso interesse o indifferenza verso l'argomento, preferendo non rispondere. Comunque sia, è improbabile che queste omissioni siano dovute a errori accidentali, considerando l'ampiezza della percentuale coinvolta.

Domanda 9: È stato utile utilizzare fumetti nelle lezioni?

- ☐ Sì.
- ☐ No.
- ☐ Altro: ...

Risposte 9:

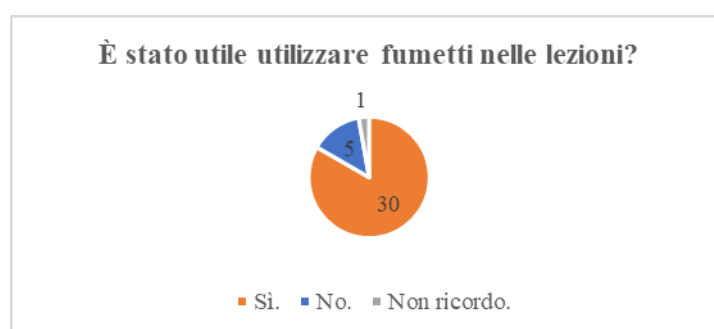


Grafico 9: Utilità dell'uso del fumetto nelle lezioni in passato

Analisi e commento 9:

Al fine di ottenere approfondimenti legati all'esperienza degli studenti che hanno precedentemente utilizzato il fumetto come strumento didattico, abbiamo indagato sulla loro soddisfazione riguardo a questa esperienza, per valutare se i fumetti sono stati considerati utili e se hanno suscitato il loro interesse. Questi fattori sono fondamentali per ottenere una chiara percezione degli studenti in merito all'uso dei fumetti in classe, e tali percezioni potrebbero avere un impatto sull'efficacia dei fumetti come strumento didattico nel contesto della nostra esperienza.

La maggioranza schiacciante, pari all'83,33% degli studenti con esperienza pregressa nell'uso del fumetto e al 65,22% del campione totale dello studio, ha risposto di sì, indicando di aver trovato utile l'utilizzo dei fumetti nelle lezioni. Ciò significa che alla maggior parte di loro è piaciuta l'esperienza, il che potrebbe influenzare positivamente l'esperienza dell'attuale ricerca, incrementando la loro motivazione.

Tuttavia, notiamo anche che il 13,89% (pari al 10,87% del totale) ha risposto di no, segnalando che non hanno trovato utile l'uso dei fumetti nelle lezioni. Le ragioni di questa percezione negativa potrebbero derivare sia dagli studenti, come la difficoltà nella comprensione o la mancanza di interesse personale, che dagli insegnanti, come la scarsa qualità dei materiali o il loro scarso coinvolgimento, ma anche da altri fattori, come la pressione del tempo.

Infine, un singolo studente ha dichiarato: "Non ricordo". Tale risposta potrebbe suggerire una mancanza di chiarezza nella memoria dell'esperienza con i fumetti dovuta a un'esperienza passata lontana, in quanto lo studente aveva menzionato le elementari nella risposta precedente.

Domanda 10: Ti piacerebbe studiare in classe con fumetti italiani?

- ☐ Sì.
- ☐ No.

☐ Altro: ...

Risposte 10:

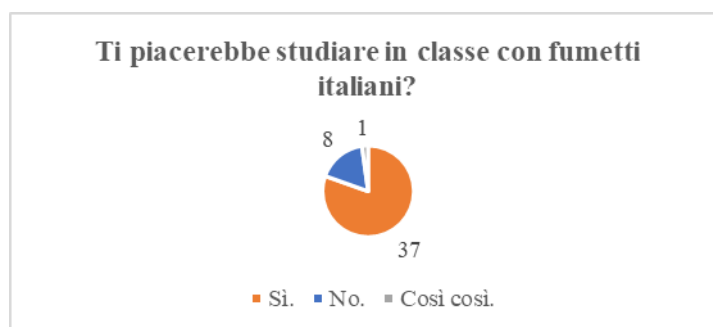


Grafico 10: Predisposizione degli apprendenti ad utilizzare fumetti italiani come risorsa educativa

Analisi e commento 10:

La decima domanda mira ad esplorare la predisposizione degli apprendenti ad utilizzare fumetti italiani come risorsa educativa nella didattica dell'italiano LS. È rilevante in quanto misura l'accettazione di tale strumento come parte del processo di apprendimento, nonché il loro interesse verso la cultura italiana.

Riguardo alle risposte, l'80,43% del campione ha risposto di sì. Questo mostra che la stragrande maggioranza è favorevole all'uso di fumetti italiani come strumento didattico nell'apprendimento dell'italiano LS all'università, il che è promettente.

Tuttavia, il 14,39% degli studenti ha risposto di no. Anche se questa posizione negativa nei confronti dell'uso di fumetti italiani in classe appartiene ad una percentuale relativamente bassa, rappresenta comunque una minoranza significativa.

Infine, un singolo studente, che rappresenta il 2,17%, ha inserito: "Così così", suggerendo una posizione neutra o ambivalente. Ciò indica un'incertezza, dovuta probabilmente alla mancata esperienza con il medium.

Questi ultimi due risultati sottolineano la necessità di sensibilizzare riguardo ai benefici dell'uso del fumetto.

Domanda 11: Perché?

Risposte 11:

Risposte degli studenti a cui piacerebbe studiare in classe con fumetti italiani:

- *Una varietà per imparare una lingua molto visuale così l'apprendimento sarà più effettivo.*
- *Sembra interessante.*
- *Sembra divertente.*
- *Per divertirmi.*
- *Sono curioso.*
- *Perché sono semplici e chiari.*
- *Perché sembra facile.*
- *Amo questi fumetti perché ci sono molti colori e molta decorazione.*
- *Molto viva.*
- *Perché mi piace leggere.*
- *Perché mi piace leggere tutto.*
- *Perché amo la lingua italiana.*
- *Perché amo questa lingua.*
- *Non parlo bene italiano e non capisco bene devo imparare fumetto aiuta.*
- *Per imparare la lingua bene. (2 studenti)*
- *Per imparare l'italiano. (2 studenti)*
- *Per imparare la lingua. (2 studenti)*
- *Per imparare la lingua e cultura italiana ecc.*
- *Per migliorare la lingua e la cultura.*
- *Per migliorare la propria cultura nella lingua.*
- *Perché voglio imparare la lingua italiana.*
- *Per imparare la lingua italiana bene.*
- *Per imparare bene l'italiano.*
- *Per imparare italiano*
- *Per imparare la lingua velocemente.*

- *Per migliorare la lingua italiana.*
- *Per imparare la lingua italiana.*
- *Per imparare di più la lingua.*
- *Per migliorare la mia lingua.*
- *Per migliorare la lingua.*
- *Migliorare la lingua.*
- *Migliorare l'italiano.*
- */ (risposta vuota).*
- *Sì, però non li conosco ancora.*

Risposte degli studenti a cui non piacerebbe studiare in classe con fumetti italiani:

- *Perché non riesco a leggere con le immagini, preferisco i libri.*
- *Perché i fumetti sono in bianco e nero.*
- *Perché non so la lingua italiana.*
- *Non capisco i fumetti.*
- *Perché non mi piace.*
- *Preferisco i film.*
- *Non mi interessa.*
- */ (risposta vuota).*

Infine, il partecipante che ha menzionato “così così” ha lasciato la risposta vuota.

Analisi e commento 11:

Al fine di ampliare la comprensione della predisposizione degli studenti ad utilizzare fumetti italiani in classe, abbiamo introdotto la domanda: “Perché?”, che rappresenta un'estensione della domanda precedente.

Per quanto riguarda alle risposte degli studenti che desiderano studiare in classe con fumetti italiani, possiamo raggrupparli come segue:

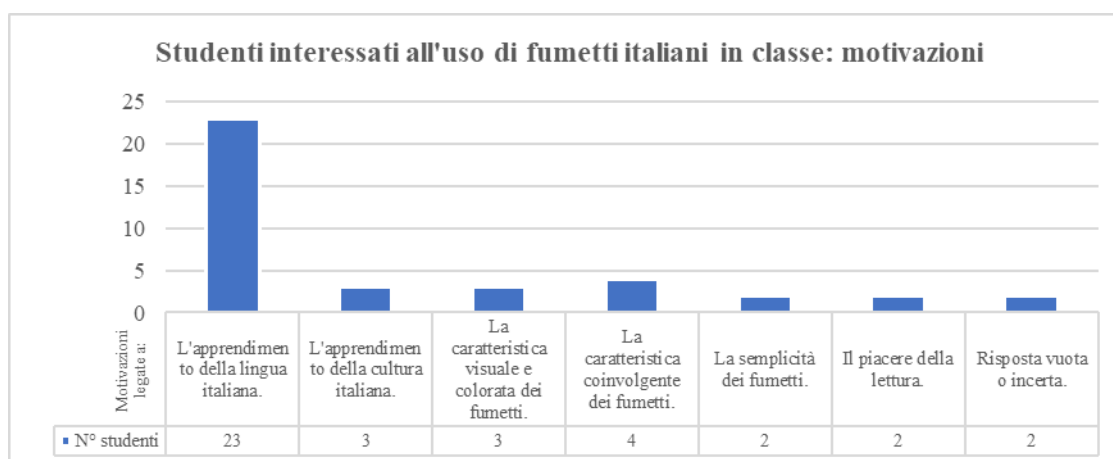


Grafico 11: Le motivazioni degli studenti dell'uso di fumetti italiani in classe

Come evidenziato da questa suddivisione, il 50% degli studenti riconosce nell'uso dei fumetti italiani un mezzo per migliorare il proprio livello nella lingua italiana. In particolare, alcuni di loro hanno specificato l'obiettivo di apprendere la lingua "bene", mentre un altro studente ha menzionato l'aspirazione a un apprendimento "veloce". Ciò indica che c'è un forte interesse tra gli studenti nell'utilizzare i fumetti italiani come parte del processo di apprendimento linguistico.

In seguito, un modesto 6,52% degli studenti ha citato l'interesse per la cultura italiana. Nonostante la percentuale sia relativamente bassa, essa rappresenta un buon punto di partenza per la nostra esperienza, che riguarda l'acquisizione di aspetti socioculturali attraverso fumetti italiani.

Un altro 6,52% degli studenti ha menzionato l'aspetto visivo e colorato dei fumetti. Questo suggerisce che la natura visuale della nona arte costituisce un elemento attraente per alcuni studenti. Tale informazione potrebbe essere sfruttata come strategia per coinvolgere e motivare gli studenti, sottolineando l'uso dei vivaci colori e dell'aspetto visivo dei fumetti come strumento didattico.

In aggiunta, l'8,70% ha citato la caratteristica coinvolgente dei fumetti, indicando che li trovano interessanti, divertenti e stimolanti la loro curiosità. Questo suggerisce che l'utilizzo dei fumetti in classe potrebbe risultare efficace nel

mantenere alta l'attenzione degli studenti e rendere le lezioni più accattivanti e interattive, stimolando la partecipazione attiva degli apprendenti.

Inoltre, il 4,35% dei partecipanti ha evidenziato la semplicità dei fumetti, citando che essi sono o sembrano facili e chiari. La percezione dei fumetti italiani come mezzo di apprendimento comprensibile potrebbe essere un punto di forza nell'implementazioni dei fumetti, poiché suggerisce che anche gli apprendenti con una conoscenza limitata dell'italiano potrebbero trovarli accessibili e inclusivi.

Un altro 4,35% ha menzionato il piacere della lettura, evidenziando nel fumetto l'opportunità di godere della lettura. Questo significa che gli studenti potrebbero essere motivati non solo dall'aspetto didattico dei fumetti, ma anche dall'intrattenimento e dal godimento personale che essi possono offrire.

In seguito, un singolo apprendente ha lasciato la risposta vuota. Potrebbe essere dovuto all'incertezza su cosa rispondere o a un errore di omissione.

Infine, uno studente ha manifestato di essere interessato ai fumetti pur non conoscendoli ancora, suggerendo che gli studenti potrebbero essere aperti a nuovi approcci didattici anche se non ne hanno familiarità. In realtà, questa mancanza di conoscenza iniziale potrebbe suscitare il loro interesse, offrendo un'opportunità per introdurre questo medium come risorsa didattica per l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Quanto alle risposte degli studenti a cui non piacerebbe studiare in classe con fumetti italiani, possiamo suddividerle come segue:

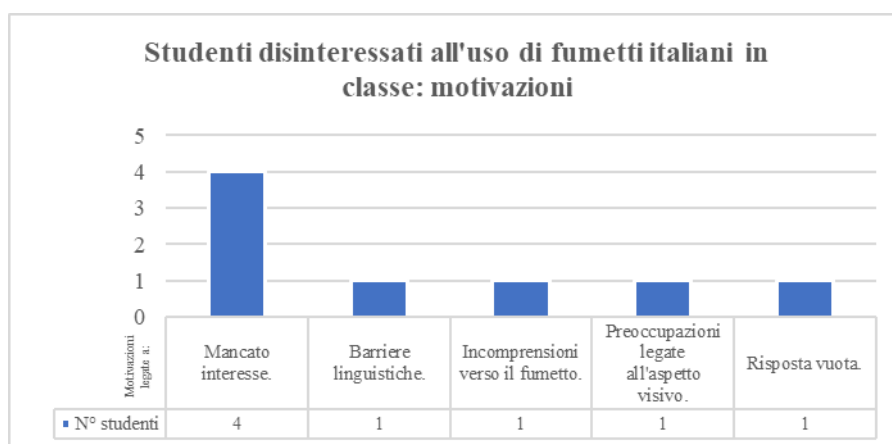


Grafico 12: Le motivazioni degli studenti disinteressati nell'uso di fumetti italiani in classe

Secondo questi risultati, l'8,70% degli studenti non mostra interesse nell'utilizzo dei fumetti in classe, sia perché non gradisce questa forma di media o perché preferisce alternative come i film. Questo dato è prezioso per la presente ricerca al fine di capire l'impatto del fumetto nei confronti di un gruppo che manifesta scarso interesse verso il medium.

Inoltre, uno studente ha citato di non conoscere la lingua italiana. In realtà, questa percezione di non conoscere la lingua potrebbe essere un'opportunità per provare che il fumetto facilita la comprensione attraverso le sue immagini.

In seguito, un altro studente ha dichiarato di non comprendere i fumetti. Questa barriera potrebbe essere legata alla poca familiarità con il fumetto. Per cui, è necessaria un'unità didattica introduttiva al fumetto prima di implementare fumetti italiani nelle lezioni.

In aggiunta, uno studente ha citato di non voler studiare con i fumetti poiché essi sono in bianco e nero. In effetti, alcuni studenti potrebbero preferire fumetti a colori più vivaci e coinvolgenti, preoccupandosi di ritrovarsi davanti a contenuti in bianco e nero. Per cui, è importante offrire agli studenti fumetti che soddisfino le loro preferenze personali. Nel contesto della presente tesi, abbiamo proposto sia vignette a colori che vignette in bianco e nero.

Un ultimo studente ha lasciato la risposta vuota. Ciò potrebbe indicare incertezza o potrebbe essere dovuta a un errore di omissione.

Infine, il partecipante in risposta alla domanda precedente sulla volontà di studiare in classe con fumetti italiani ha scritto: “Così così”, ha lasciato la risposta vuota. Questo suggerisce che potrebbe avere opinioni incerte riguardo all’interesse o all’efficacia dell’utilizzo dei fumetti italiani nella didattica dell’italiano LS. In effetti, alcuni studenti potrebbero avere posizioni miste o incerte sull’implementazione del fumetto, il che rappresenta un buon punto di partenza per la nostra ricerca.

4.3.2 Secondo step: le unità didattiche

La presente sezione è dedicata ai risultati delle unità didattiche, insieme all’analisi e alla discussione di tali risultati.

4.3.2.1 Prima unità didattica

Il 19 marzo 2023, abbiamo avviato la prima unità, ossia l’unità introduttiva. L’obiettivo principale quello di introdurre gli studenti al mondo del fumetto.

All’inizio di questa prima lezione, abbiamo riscontrato alcune difficoltà tecniche legate all’elettricità, al funzionamento del proiettore multimediale e al cambiamento di aula. Questi inconvenienti hanno comportato una perdita di tempo di circa venti minuti.

➤ Motivazione

Definizione del fumetto

Una volta risolti i problemi tecnici, abbiamo dato il via alla fase di motivazione. Abbiamo chiesto agli studenti di condividere le loro concezioni sul significato del fumetto, chiedendo loro di rispondere oralmente per alzata di mano. Tale domanda è stata fondamentale per avviare una discussione inclusiva e interattiva, allo scopo di motivare i partecipanti. Inoltre, ha consentito di valutare valutare le

conoscenze pregresse degli studenti, verificare se avessero compreso il fumetto dopo il questionario preliminare, suscitare la loro curiosità e, infine, stabilire una connessione tra gli studenti e il contenuto della lezione.

Concetto del fumetto

Le risposte degli studenti alla domanda “Cos’è il fumetto?” mostrano una varietà di interpretazioni iniziali. Alcuni associano il fumetto a un libro per bambini o a cartoni animati giapponesi. Altri a un racconto composto da una serie di disegni o diversi eventi. Altri ancora vedono il fumetto come una risorsa per comprendere meglio una storia. Infine, una persona ha risposto come segue: “Un proprio linguaggio formato da più codici.”.

Queste risposte iniziali suggeriscono una mancanza di consapevolezza generale e una varietà di opinioni sulla natura fondamentale del fumetto. Tuttavia, questa diversità di punti di vista iniziali ha rappresentato un punto di partenza favorevole per espandere e chiarire il concetto di fumetto. In particolare, l’ultima risposta ha gettato le basi per la domanda seguente, che riguardava i linguaggi del fumetto.

Linguaggi del fumetto

In effetti, dopo la sua risposta abbiamo cercato di approfondire quali fossero questi codici a cui si riferiva. Gli studenti hanno indicato che tali codici includono disegni, gesti, onomatopée, espressioni del viso e linguaggio del corpo. Essi stavano dunque iniziando a comprendere che il fumetto è un medium complesso che usa una molteplicità di segni e simboli per comunicare, andando oltre la mera rappresentazione visiva.

Alla fine, gli studenti hanno concluso insieme che il fumetto è composto da linguaggio verbale e linguaggio non verbale. Abbiamo quindi mostrato la seguente slide, spiegandola e aggiungendo che il fumetto è una narrazione di fatti immaginari come il romanzo ed è una narrazione per immagini come il film.



Figura 20: Slide: Linguaggi del fumetto

4.3.2.1.1 Unità di acquisizione 1

➤ Globalità

Storia della narrazione per immagini

Successivamente, abbiamo esplorato la percezione degli studenti sulla storia del fumetto. Abbiamo introdotto questa fase d'insegnamento per vari motivi significativi. In particolare, afferrare la storia del fumetto è fondamentale poiché consente agli studenti di collocare il medium all'interno di un contesto più ampio di sviluppo culturale e sociale. Questo processo di apprendimento offre loro una prospettiva più approfondita sull'evoluzione del fumetto nel corso del tempo e sulla sua influenza su altre forme d'arte e media. Inoltre, esplorare la storia del fumetto ha reso la lezione più coinvolgente e interattiva. All'inizio, quando abbiamo chiesto loro se il fumetto fosse un medium recente, hanno risposto tutti in coro negando questa affermazione ("NOOOOO!!!"). In seguito, li abbiamo incoraggiati a ipotizzare a quando potesse risalire la nascita del fumetto. Alcuni studenti hanno indicato il periodo tra il 1900 e il 1800, altri hanno riconosciuto l'esistenza di forme di comunicazione visuale ancor prima, menzionando il teatro, la grafica, le lettere antiche, i faraoni e i disegni su pietre nella preistoria. Queste diversità di prospettive iniziali hanno favorito un ambiente di apprendimento promettente, permettendo agli studenti di condividere le loro intuizioni personali in modo coinvolgente e attivo.

Successivamente, dopo aver concluso che la comunicazione tramite immagini è stata una costante nella storia umana, abbiamo proceduto con la presentazione delle slide. Abbiamo menzionato l'Arte rupestre, mostrando alcune foto scattate a Tassili n'Ajjer a Djanet in Algeria. In questo momento, è immediatamente emersa una sorprendente partecipazione da parte di uno studente che di solito mostra pochissimo interesse. Ha iniziato a raccontare in italiano la sua esperienza a Djanet, esprimendo il suo apprezzamento per le immagini che aveva visto. Era visibilmente divertito.

Dopodiché, siamo passati ai geroglifici, citando la studentessa che aveva menzionato precedentemente i faraoni. Tale approccio ha contribuito a far sentire gli studenti parte integrante della discussione e li ha resi più coinvolti nell'argomento.

Poi, abbiamo mostrato delle immagini e un video esplicativo sul Profeta Muhammad PBSL, evidenziando come in alcune occasioni comunicasse attraverso il disegno. La risposta unanime degli apprendenti, con un coro di "Sìiii!", ha indicato un interesse significativo per questo aspetto. In particolare, uno studente ha fornito ulteriori dettagli, spiegando che il Profeta Muhammad PBSL disegnava sulla sabbia con un bastone. L'inclusione di questo elemento di riferimento religioso che fa parte della religione degli studenti, li ha resi ancora più partecipi.

Successivamente, abbiamo esplorato l'era moderna. Abbiamo mostrato dei libri illustrati, chiedendo agli studenti di definirli e fornire esempi. Gli studenti hanno prontamente risposto che i libri illustrati sono opere con disegni che accompagnano il testo, menzionando titoli familiari come Biancaneve, Cappuccetto Rosso e Pinocchio. Abbiamo poi proceduto con la presentazione dei fumetti, distinguendo tra quelli di produzione americana e italiana. In seguito, abbiamo affrontato i cartoni animati, scatenando l'entusiasmo generale degli studenti. Essi hanno identificato i cartoni animati presenti nella slide e hanno aggiunto numerosi altri esempi, tra cui i Pokémon, Mr. Bean e Maruko. Abbiamo

così introdotto i manga, ovvero i fumetti giapponesi, e gli anime, i cartoni animati giapponesi. In questa fase gli studenti si sono dimostrati eccezionalmente entusiasti, manifestando un profondo interesse per l'argomento. Uno studente (e non l'unico), che di solito mostra pochissima partecipazione, ha fornito una lista dettagliata di anime, come Dragon ball, Naruto e Death note. Infine, abbiamo chiesto se conoscessero i film di animazione. La reazione degli studenti è stata un coro entusiasta di "Siiiiiii!!!!". Hanno iniziato a elencare numerosi film, fra cui Scooby-doo, Frozen e Shrek. Ritornando all'argomento dei fumetti, abbiamo esaminato il primo fumetto nel mondo e in Italia.

Questa parte della lezione sulla storia della narrazione per immagini ha chiaramente catturato l'attenzione degli studenti, coinvolgendoli attivamente. Inoltre, ha dimostrato come la relazione tra il contenuto del corso e le loro esperienze personali possa aumentare l'entusiasmo e la partecipazione degli apprendenti, evidenziando l'importanza di un approccio inclusivo e coinvolgente nell'acquisizione di elementi culturali. Infine, esplorare la storia del fumetto ha permesso ai partecipanti di collegare il passato e il presente, preparandoli così ad approfondire ulteriormente gli aspetti socioculturali del fumetto.

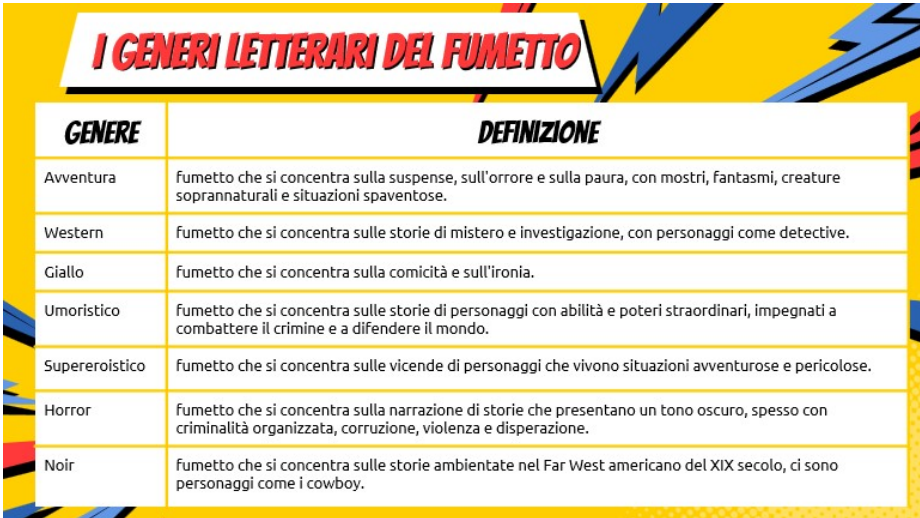
Generi del fumetto

Abbiamo domandato agli studenti: "Quali sono i generi letterari del fumetto?". Questo argomento mirava a sfatare l'erronea percezione che il fumetto sia un medium esclusivamente rivolto ai bambini o limitato a un solo genere, ovvero il comico. In effetti, riconoscere e capire i molteplici tipi letterari presenti nei fumetti è fondamentale per offrire agli studenti una panoramica completa del vasto mondo fumettistico. Tale conoscenza non solo li aiuta a orientarsi meglio tra le opere disponibili, ma favorisce anche lo sviluppo di abilità critiche nel leggere e interpretare i fumetti in modo più attento e consapevole. Inoltre, questa discussione è inclusiva poiché rispetta i diversi gusti e preferenze degli studenti, in quanto *de gustibus non est disputandum*.

La risposta alla domanda è stata un coro di voci che ha esclamato una serie di generi, dimostrando una visione ampia e diversificata dei tipi letterari. Gli studenti hanno citato: azione, orrore, tragedia, romantico, drammatico, pubblicitario, fantastico, science-fiction e consapevolezza.

➤ Analisi

In seguito, abbiamo approfondito ulteriormente la discussione proponendo un'attività di abbinamento, come evidenziata nella seguente slide:



GENERE	DEFINIZIONE
Avventura	fumetto che si concentra sulla suspense, sull'orrore e sulla paura, con mostri, fantasmi, creature soprannaturali e situazioni spaventose.
Western	fumetto che si concentra sulle storie di mistero e investigazione, con personaggi come detective.
Giallo	fumetto che si concentra sulla comicità e sull'ironia.
Umoristico	fumetto che si concentra sulle storie di personaggi con abilità e poteri straordinari, impegnati a combattere il crimine e a difendere il mondo.
Supereroistico	fumetto che si concentra sulle vicende di personaggi che vivono situazioni avventurose e pericolose.
Horror	fumetto che si concentra sulla narrazione di storie che presentano un tono oscuro, spesso con criminalità organizzata, corruzione, violenza e disperazione.
Noir	fumetto che si concentra sulle storie ambientate nel Far West americano del XIX secolo, ci sono personaggi come i cowboy.

Figura 21: Slide: I generi letterari del fumetto

La forte luminosità solare e l'assenza di tende hanno reso difficile la visualizzazione delle slide. Di conseguenza, gli studenti hanno suggerito di fotografare l'attività direttamente dallo schermo del mio telefono. Inoltre, hanno espresso il desiderio di cambiare aula a causa delle dimensioni troppo ridotte di quella attuale. Tuttavia, nonostante questi inconvenienti, essi hanno continuato a dimostrare un alto livello di coinvolgimento e hanno chiaramente apprezzato la lezione.

Gli apprendenti hanno svolto l'attività in gruppi. Dopo cinque minuti, abbiamo proceduto alla correzione in modo collaborativo: ogni studente ha presentato la propria risposta e gli altri hanno confermato se fosse corretta o meno. Nel

complesso, la maggior parte degli studenti ha risposto correttamente alle domande. Durante questa fase, gli studenti si sono dimostrati partecipativi, alzando la mano con entusiasmo per contribuire alle discussioni.

Successivamente, abbiamo mostrato delle copertine di fumetti italiani, chiedendo agli studenti di provare a indovinare il genere letterario di ciascuna copertina. Abbiamo mostrato le copertine due o tre alla volta, seguendo un ordine che agevolava le congetture degli apprendenti, come evidenziato nelle slide.



Figura 22: Slide: Indovina il genere del fumetto I



Figura 23: Slide: Indovina il genere del fumetto II



Figura 24: Slide: Indovina il genere del fumetto III

Gli studenti hanno condiviso le loro risposte oralmente e, in caso di errori, si sono aiutati a vicenda a correggersi spiegando il motivo per cui pensavano che la loro risposta fosse corretta. È interessante notare le diverse interpretazioni riguardo alle ultime tre copertine: uno studente ha interpretato Corto Maltese come noir a causa del colore nero predominante, mentre un altro ha suggerito che fosse un'opera di avventura basandosi su un elemento nella copertina (la montagna), mentre Diaboli è stato interpretato come noir da un altro studente a causa della presenza di un coltello sulla copertina stessa. Questa discussione-dibattito tra gli studenti ha evidenziato il coinvolgimento attivo dei partecipanti nella lezione, mostrando come il fumetto possa offrire spazi per una varietà di interpretazioni, promuovendo un apprendimento più approfondito degli aspetti socioculturali presenti nel medium.

A questo punto, finalmente, siamo stati in grado di spostarci in aula più spaziosa.

Abbiamo ripreso la lezione con un ripasso sui generi letterari visti. Siccome uno studente non aveva capito il genere noir e un altro aveva chiesto di ripetere, abbiamo fornito ulteriori spiegazioni dettagliate per chiarire i concetti.

➤ Sintesi

Abbiamo rivolto agli studenti la seguente domanda: “Quale genere di fumetto ti attrae di più? Perché?”. Tale interrogazione ha offerto agli apprendenti

l'opportunità di riflettere attentamente sui propri interessi personali, promuovendo un ambiente inclusivo che valorizza le preferenze individuali. Inoltre, ha consentito di approfondire come i generi di fumetto preferiti dagli studenti possano essere utilizzati in modo mirato per agevolare l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Gli studenti hanno condiviso oralmente e per alzata di mano le loro preferenze, fornendo diverse motivazioni. La maggior parte di essi ha menzionato l'horror, con motivazioni che variano dalla suspense e l'ambiguità alla presenza di azioni di combattimento e di creature spaventose. Alcuni hanno scelto il genere umoristico poiché apprezzano il divertimento e le risate che offre. L'avventura è stata un'altra scelta comune, spesso associata alla scoperta e al coraggio. Il giallo è stato menzionato da pochi studenti, perché amano risolvere misteri e raggiungere la verità. Tutte queste motivazioni suggeriscono che i fumetti possono avere un impatto emotivo e coinvolgente sugli studenti, il che agevola la comprensione di aspetti socioculturali. Adattare il tipo di fumetto utilizzato in classe in base alle preferenze degli studenti potrebbe rappresentare un approccio efficace per rendere l'acquisizione di aspetti socioculturali e il processo di apprendimento più significativi.

Infine, abbiamo concluso la lezione proponendo agli studenti un'attività di produzione scritta individuale, al fine di applicare in modo pratico quanto appreso sulla natura del fumetto come medium e sui suoi molteplici aspetti socioculturali. Abbiamo dato loro la possibilità di scegliere tra due opzioni: ragionare sulle differenze tra la lettura di un fumetto e la visione di un film, oppure esaminare le differenze tra la lettura di un fumetto e la lettura di un libro. Una studentessa ha sollevato una domanda riguardo alla possibilità di esprimere opinioni soggettive, a cui abbiamo risposto in modo affermativo, incoraggiando gli studenti a condividere le proprie opinioni. Durante il compito di scrittura, alcuni studenti hanno chiesto la traduzione in italiano di alcune parole, mentre altri hanno utilizzato il dizionario per chiarire eventuali dubbi. Questa attività ha

fornito agli studenti l'opportunità di riflettere in modo più approfondito sui concetti appresi durante la lezione e di esprimere i propri pareri personali, contribuendo così a consolidare la comprensione degli aspetti socioculturali legati al fumetto.

4.3.2.1.2 Unità di acquisizione 2

Il 20/03/2023 abbiamo avviato la seconda unità di acquisizione.

Prima di iniziare...

Abbiamo notato la presenza di due studenti che non facevano parte dei nostri gruppi, ma che hanno espresso interesse nel partecipare, probabilmente influenzati dai loro amici che avevano seguito la lezione precedente.

Prima di iniziare la nuova unità, abbiamo chiesto agli studenti di riepilogare quanto appreso nella lezione precedente. Gli studenti hanno condiviso una serie di argomenti trattati, tra cui i tipi di fumetti, i linguaggi del fumetto, nonché l'esplorazione di immagini storiche, dalla preistoria all'era moderna. Questo riepilogo iniziale è stato essenziale per collegare i nuovi concetti alle conoscenze pregresse, consentendo agli studenti di costruire progressivamente una comprensione più profonda del medium e di prepararsi per l'acquisizione di aspetti socioculturali attraverso il fumetto.

➤ Globalità 2

Abbiamo posto la domanda: "Come si legge il fumetto?". Alcuni hanno suggerito che si debba leggere da destra a sinistra, mentre altri da sinistra a destra. Queste opinioni potrebbero essere attribuite a diverse influenze culturali e personali. Gli studenti che hanno risposto "da destra a sinistra" potrebbero essere influenzati dalla lingua madre, in quanto in arabo si legge da destra a sinistra. Inoltre, potrebbero aver collegato questa direzione di lettura a fumetti provenienti da culture in cui si utilizza il medesimo modello, come ad esempio i manga giapponesi, dove le vignette si leggono da destra a sinistra. Dall'altro lato, coloro che hanno risposto "da sinistra a destra" potrebbero aver associato il modello di

lettura nelle lingue occidentali, da destra a sinistra, alle vignette in italiano, considerando l'italiano come una lingua occidentale. Tali ipotesi sono rilevanti in quanto evidenziano che l'utilizzo del fumetto come strumento didattico deve tener conto di queste influenze culturali e linguistiche per massimizzare l'efficacia dell'acquisizione di aspetti socioculturali attraverso il medium.

In seguito, abbiamo posto la domanda: "Poi, quando arriviamo a destra, dove andiamo? Sotto a destra o a sinistra?". La risposta unanime degli studenti "Sinistra!" evidenzia la comprensione delle convenzioni di lettura nei fumetti, dimostrando che essi cominciano ad acquisire non solo la comprensione dei linguaggi del fumetto, ma anche le regole specifiche che guidano la loro lettura.

➤ **Analisi 2**

Abbiamo mostrato la seguente slide.



Figura 25: Slide: Come leggere il fumetto

In seguito, abbiamo proposto un'attività di abbinamento in modo da conoscere gli elementi fondamentali presenti in una tavola di fumetto.



Figura 26: Attività: gli elementi fondamentali di una tavola

Abbiamo offerto agli studenti cinque minuti di tempo per svolgere l'attività in gruppi, ricordandoli a comunicare unicamente in italiano. Tuttavia, dopo tre minuti, è emersa la difficoltà degli apprendenti nel compiere l'attività in modo indipendente. Di conseguenza, abbiamo proposto di svolgere l'attività insieme ed essi hanno accolto questa proposta con entusiasmo. Una studentessa ha suggerito di farlo tramite alzata di mano, in modo che tutti potessero comprendere e apprendere. Gli studenti hanno risposto alle domande sollevando la mano e si sono corretti reciprocamente. Hanno partecipato attivamente, mostrando un alto livello di coinvolgimento e di curiosità nel capire appieno gli elementi presentati. Successivamente, abbiamo mostrato la copertina di un fumetto italiano e discusso delle sue parti (titolo, edizione, fumettista, casa editrice, sinossi...).

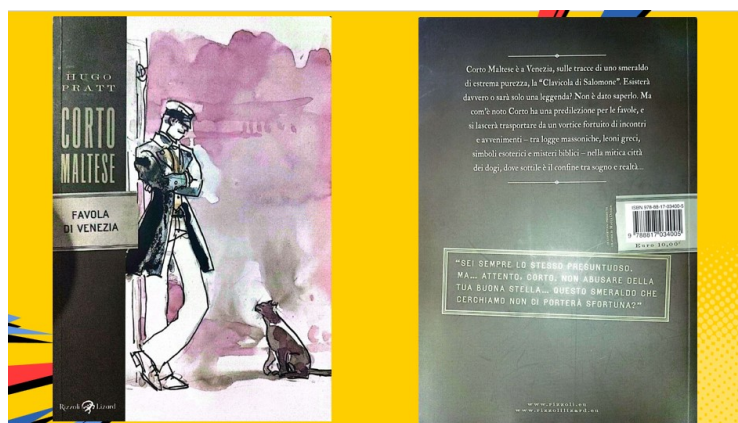


Figura 27: Slide: Copertina e quarta di copertina di un fumetto

➤ Sintesi 2

Al fine di mettere in pratica gli argomenti affrontati, abbiamo proposto agli studenti di formare gruppi da tre a cinque persone e li abbiamo invitati a mettersi nei panni di veri fumettisti. Abbiamo fornito loro una scheda da compilare, spiegando che questa fase di pianificazione avrebbe preparato il terreno per il fumetto da disegnare in seguito.

Tabella 2: Attività: scheda da compilare

Fumettisti:	
Genere del fumetto:	
Titolo del fumetto:	
Personaggi:	

I partecipanti hanno spontaneamente costituito nove gruppi e hanno avuto discussioni collettive riguardo ai fumetti e alle loro preferenze. Durante queste interazioni, hanno condiviso idee per giungere a una decisione sul fumetto da sviluppare. Questa collaborazione dimostra come il fumetto possa essere un mezzo di espressione creativa e partecipativa per gli apprendenti, consentendo loro di applicare concetti appresi in classe in un contesto pratico, e come il

medium possa favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali in modo coinvolgente e inclusivo.

4.3.2.1.3 Unità di acquisizione 3

➤ Globalità 3

Dopo una breve pausa, abbiamo avviato la terza unità di acquisizione nell'ambito dell'unità didattica introduttiva. Abbiamo distribuito le seguenti vignette, chiedendo agli studenti di leggere.



Figura 28: Attività: vignette da leggere

La prima coppia ha commesso un errore, leggendo le vignette in modo sequenziale, senza notare che i primi due riquadri raffiguravano lo stesso personaggio. Abbiamo prontamente corretto questo fraintendimento, sottolineando l'importanza di considerare da quale personaggio spuntino le nuvolette. In effetti, la conoscenza dei dettagli e delle convenzioni specifiche nei fumetti può influenzare la corretta interpretazione del medium e, di conseguenza, la fruizione di aspetti socioculturali veicolati attraverso di esso. Per cui, la capacità di interpretare correttamente i messaggi all'interno dei fumetti è un elemento chiave per acquisire una comprensione più profonda dei temi trattati in tali opere, un obiettivo centrale della presente ricerca scientifica.

Dopo la lettura, abbiamo domandato quale sia la differenza tra le nuvolette presenti nelle vignette. La maggioranza ha immediatamente risposto che le nuvolette in alto rappresentano un discorso o un dialogo, mentre quelle in basso indicano un pensiero o qualcosa di immaginario.

➤ Analisi 3

Al fine di analizzare più in dettaglio l'uso delle nuvolette nei fumetti, abbiamo distribuito agli apprendenti un'attività di abbinamento, invitandoli a collegare ogni nuvoletta alla propria funzione. Comprendere le diverse funzioni delle nuvolette nei fumetti è un aspetto cruciale per interpretare in modo accurato le storie e i messaggi contenuti in queste opere e, di conseguenza, capire i concetti socioculturali veicolati attraverso il fumetto.

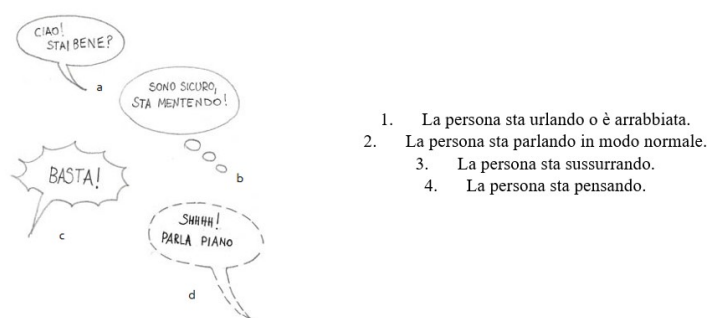


Figura 29: Attività nuvolette

Abbiamo fornito agli studenti un breve periodo di tempo (qualche minuto) in modo da svolgere l'attività individualmente. Nel mentre, ci spostavamo tra i banchi per correggere e assistere ogni studente man mano che completavano l'esercizio. Abbiamo notato che la maggior parte degli studenti è stata in grado di completare correttamente l'abbinamento per la nuvoletta "a", dimostrando una comprensione solida del tipo di nuvoletta di dialogo. Tuttavia, alcuni di loro hanno commesso errori nella distinzione tra il resto delle nuvolette. Questo dimostra l'importanza dell'analisi degli elementi costituenti del fumetto prima di introdurre il medium come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali. Per quanto riguarda la reazione dei partecipanti,

sorprendentemente, uno studente che solitamente non mostra interesse per l'università ha chiamato la nostra attenzione dopo un minuto per segnalare di aver capito il suo errore e lo aveva corretto. Questo episodio indica un alto coinvolgimento e desiderio di partecipare attivamente all'attività sul fumetto. Comunque sia, alla fine abbiamo corretto collettivamente gli abbinamenti, discusso delle diverse funzioni delle nuvolette e enfatizzato l'intonazione specifica associata a ciascuna di esse, incoraggiando gli studenti a praticare la drammatizzazione ad alta voce.

Dopodiché, abbiamo deciso di approfondire ulteriormente la comprensione delle nuvolette nei fumetti poiché è cruciale per la comprensione del medium e degli aspetti socioculturali presenti in esso. Abbiamo diviso gli studenti in gruppi di due e abbiamo fornito delle vignette prive di nuvolette. Il compito consisteva nell'aggiungere una nuvoletta per ogni personaggio nelle vignette.



Figura 30: Immagini attività

Dato il grande coinvolgimento e la partecipazione attiva degli studenti, abbiamo esteso il tempo dedicato a questa attività. Inizialmente prevista per dieci minuti, abbiamo ritenuto opportuno concedere loro ulteriori quindici minuti per assicurarci che potessero godere appieno dell'esperienza e avere il tempo di esplorare e divertirsi con l'attività, esplorando a fondo il processo di aggiunta delle nuvolette.

Durante l'attività, ogni volta che un gruppo completava il proprio lavoro, si avvicinava con orgoglio per mostrarcelo, inclusi coloro che inizialmente sembravano meno interessati alla laurea o ai risultati accademici. Questo spirito collaborativo e di sostegno reciproco fra gli studenti è stato evidente durante l'intera attività. Inoltre, gli apprendenti hanno dimostrato un impegno notevole nel rispettare il requisito di comunicare esclusivamente in italiano. Se vogliono, possono. Il feedback positivo è stato ulteriormente enfatizzato da un commento di una studentessa che, con un sorriso radiante, ha condiviso la sua esaltazione esclamando: "Prof! Mi piace molto questo corso!". Tutto questo ha confermato l'efficacia dell'approccio didattico basato sul fumetto utilizzato nell'unità e il suo impatto sulla loro esperienza di apprendimento.

➤ Sintesi 3

Per concludere, abbiamo chiesto agli studenti di riformare i gruppi costituiti durante l'attività di compilazione della scheda nell'ambito dell'unità di acquisizione precedente. Li abbiamo poi sfidati a realizzare un breve racconto a fumetti basato sul contenuto delle loro schede. Li abbiamo muniti di una lista di onomatopee italiane e un elenco di lessico correlato ai generi del fumetto trattati. In questa fase finale dell'unità, è stato evidente il coinvolgimento e l'entusiasmo degli studenti, dimostrando il loro apprezzamento per l'approccio didattico basato sul fumetto e la loro motivazione nel partecipare attivamente all'apprendimento. I partecipanti sembravano divertirsi durante l'opportunità di mettere in pratica ciò che avevano appreso e di esprimere la propria inventiva attraverso il fumetto. Tali risultati, contrassegnati da soddisfazione, motivazione e impegno degli studenti, suggeriscono che il fumetto può essere un veicolo efficace per l'acquisizione di conoscenze socioculturali in modo stimolante e inclusivo.

4.3.2.2 Seconda unità didattica

Il 09/04/2023, abbiamo dato inizio alla seconda unità didattica riguardante il fumetto di Casa Surace, intitolato Il manuale del Fuorisede. Come menzionato in

precedenza, abbiamo suddiviso i partecipanti in due gruppi: il gruppo A, partecipante all'esperienza, e il gruppo B, di controllo.

➤ Motivazione

Nella prima fase di motivazione, abbiamo coinvolto gli studenti in una discussione basata su una vignetta tratta dal Manuale del Fuorisiede. Tuttavia, è importante notare che all'università non era disponibile fotocopiare la pagina del libro, né a colori né in bianco e nero. L'alternativa proposta dagli studenti è stata quella di utilizzare i propri dispositivi mobili per fotografare la vignetta.



Figura 31: Vignetta dal fumetto di Casa Surace, p. 17

La dinamica della discussione è stata inaugurata con una semplice domanda: “Secondo voi, perché il ragazzo è preoccupato?”. Gli studenti hanno espresso varie ipotesi: alcune risposte hanno suggerito che il ragazzo potrebbe aver commesso un errore o un problema, mentre altri hanno attribuito la sua preoccupazione all'ira della madre. Lo scambio di idee è proseguito con il quesito: “Cosa deve dire il padre alla madre?”. Alcuni hanno suggerito che il

padre potrebbe cercare di tranquillizzare la madre (“Calma, ci parlo io con lui”), mentre altri hanno congetturato che entrambi i genitori parleranno al figlio (“Calma, possiamo parlare con nostro figlio”). Inoltre, è emerso un commento da parte di una studentessa che ha rilevato che il padre potrebbe cercare di proteggere il figlio dicendo: “Lascia nostro figlio, è piccolo”. A quel punto, la discussione ha preso un’altra piega sollevando una domanda riguardo all’età del ragazzo nella vignetta, che è stato oggetto di dibattito tra gli apprendenti. Alcuni hanno sottolineato che l’età del personaggio non può essere determinata unicamente dalla presenza della barba, sottolineando l’esistenza di certi ragazzi adolescenti che possono avere la barba. Tuttavia, la maggior parte dei partecipanti ha concordato sul fatto che il personaggio sembri essere un giovane adulto, stimando un’età approssimativa compresa tra i 18 e i 25 anni. Un commento interessante è stato quello di una studentessa, che ha esclamato: “Come noi!!”, indicando il personaggio della vignetta come un coetaneo. Ciò potrebbe essere interpretato come un elemento di identificazione personale, suggerendo che alcuni studenti si stavano relazionando direttamente alla situazione rappresentata. Questo evidenzia l’abilità del fumetto nello stabilire connessioni personali e empatia tra gli studenti e i personaggi, agevolando il processo di apprendimento.

Questa discussione ha chiaramente dimostrato il coinvolgimento attivo degli studenti davanti al medium del fumetto, evidenziando le loro capacità di osservazione e di condivisione di punti di vista.

4.3.2.2.1 Unità di acquisizione 1

➤ Globalità

In seguito, abbiamo distribuito un testo su che esplora il tema delle emozioni e delle dinamiche familiari legate alla scelta di trasferirsi per studiare altrove, sottolinea che la partenza è un momento emotivamente complesso per le madri e menziona anche il ruolo del padre come figura di mediazione in queste situazioni.

Questo testo è stato utile per contestualizzare le vignette, che sono piene di aspetti socioculturali nuovi per i partecipanti.

Tutti gli studenti, che hanno cambiato città o regione per andare a studiare in un altro posto, hanno dovuto affrontare questo primo passo: dire ai propri genitori di aver scelto un'altra città in cui andare a vivere. Ogni futuro fuorisede ha dovuto affrontare questo discorso e ogni fuori sede lo affronterà. Ricorda, qualsiasi cosa fronteggerai lungo il tuo cammino, questo è uno dei momenti più importanti. E pericolosi.

Per una mamma, che tu sia figlio unico o l'ultimo di una famiglia numerosa, non cambia niente. La partenza di altri figli, di altri nipoti, non vale nulla. Ogni volta, è come se fosse la prima volta. Il problema non è la distanza reale, ma la distanza percepita. Per una mamma, anche se prendi la macchina e ti allontani di dieci chilometri sei già fuorisede.

Ma perché una mamma si arrabbia se vai via? Non è da una vita che ti dice che te ne devi andare di casa? Non è da una vita che aspetta di potersi rilassare un po'? Certo, è tutto vero. Ma una mamma, quando arriva il momento di affrontare questa notizia, non può rimanere indifferente. Non è spiegabile, non è una questione di chilometraggio. È TRADIZIONE. Migliaia di mamme hanno reagito male, sono quasi svenute, sono scoppiate a piangere.

Come fare allora, per sfuggire all'ira della mamma? Nell'analisi del fenomeno non abbiamo considerato ancora un elemento chiave. Ma c'è qualcuno che conosce molto bene vostra madre. Le sta accanto da una vita. Quando non avrete altra speranza ricorrete a lui e al suo sacrificio: vostro padre.

Figura 32: Attività di lettura

Abbiamo invitato gli studenti a leggere le vignette e il testo. La sollecitazione “Chi vuole leggere?” ha suscitato un forte interesse: tutti gli apprendenti hanno alzato la mano, esprimendo un reale desiderio di partecipare. Ciascuno di essi ha quindi avuto l’opportunità di leggere un paragrafo del testo, con alcune pause in cui ci siamo concentrati sulla pronuncia corretta di alcune parole, evidenziando l’importanza della precisione nella lettura al fine di comprendere il testo. Questo contribuisce a migliorare le competenze linguistiche dei discenti, il che è un elemento essenziale per il processo di decodificazione degli aspetti socioculturali presenti.

Alla fine della lettura, gli studenti hanno dimostrato incertezza e perplessità riguardo alla comprensione del testo. Abbiamo dunque distribuito un’attività di abbinamento, al fine di comprendere meglio il testo, chiedendo agli studenti di collegare ciascuna parola o espressione al significato corrispondente e offrendo loro un minuto di tempo per svolgere l’attività.

1) Abbina ogni parola o espressione al significato corrispondente

Parola o espressione	Significato
1. Fuorisede	Perdere conoscenza, perdere i sensi.
2. Da una vita	Persona che lascia il paese per andare a studiare o a lavorare in un'altra città, spesso al Nord.
3. Svenire	Scoppiare in lacrime.
4. Scoppiare a piangere	Furia, collera o rabbia.
5. Ira	Da tanto tempo, da un pezzo.

Figura 33: Attività di abbinamento

Alcuni studenti hanno terminato rapidamente e richiesto la correzione. Abbiamo proceduto alla correzione: in alcuni casi, abbiamo riscontrato inversioni di parole, in particolare per quanto riguarda il termine “Fuorisede”, che è stato abbinato con “Furia, collera o rabbia.”. Abbiamo chiarito ciascun vocabolo con esempi di frasi.

➤ **Analisi**

In seguito, abbiamo invitato gli apprendenti a descrivere ciò che accade nella vignetta. Gli studenti hanno cercato di riassumere, ma con difficoltà. Abbiamo svolto un ruolo attivo nel chiarire il significato delle parole difficili nel testo, fornendo una spiegazione generale del testo. Abbiamo introdotto una discussione più ampia, riguardo al fatto che in Italia, a differenza di alcune altre parti d'Europa, è comune per i giovani adulti rimanere a vivere con i genitori anziché trasferirsi via di casa. Tale conversazione ha contribuito a contestualizzare ulteriormente il tema trattato nel fumetto, mettendo in evidenza le differenze socioculturali esistenti tra le diverse regioni geografiche in Europa. Dopo la spiegazione del testo, abbiamo chiesto nuovamente di raccontare cosa succedeva nella vignetta. Abbiamo notato che alcuni studenti incontravano difficoltà nella comprensione, probabilmente a causa della novità dell'argomento, poiché non avevano mai affrontato in precedenza il tema delle dinamiche familiari in questo modo. Di solito, si limitavano ad apprendere i nomi di parentela e a utilizzare correttamente i possessivi. Nonostante queste difficoltà, gli studenti hanno cercato di partecipare attivamente e non hanno esitato a condividere le proprie risposte, senza timore di commettere errori. È interessante notare che durante questa attività si è sviluppato un susseguirsi di risposte, in cui uno studente

iniziava una frase, un altro la continuava, un altro ancora proseguiva, e così via, contribuendo tutti insieme di loro iniziativa a costruire un riassunto completo della scena. Questo processo ha messo in evidenza la capacità degli studenti di costruire una comprensione condivisa dell'argomento, nonché la loro propensione a collaborare attivamente e sostenersi a vicenda durante l'apprendimento.

Avevo pianificato di mostrare agli studenti un video, ma non avevo a disposizione un proiettore multimediale e neanche l'elettricità. Ho quindi proposto di condividere il video tramite Bluetooth. Gli studenti si sono mostrati interessati a guardare il video e hanno proposto di inviarglielo con l'applicazione SHAREit. I partecipanti che avevano ricevuto il video si sono subito offerti volontari per aiutare i loro compagni a ricevere il video in modo più rapido, mostrando uno spirito collaborativo all'interno della classe. In questo modo, siamo riusciti a garantire che tutti gli studenti avessero accesso al video in modo tempestivo, nonostante le limitazioni tecniche. Il video riguardava la differenza di reazione tra la mamma italiana del Nord e quella del Sud davanti al figlio che desidera trasferirsi altrove, ritagliato da un video pubblicato dagli stessi personaggi di Casa Surace nel loro canale YouTube.

I primi 53 secondi del video:
<https://youtu.be/A0xLPwGSCn4?si=qGXehULxIX8dM2LH> (ultima visualizzazione: 13/09/2023 alle 22:14 ore algerine).

Abbiamo spiegato che il video comprendeva due scene distinte, chiedendo agli studenti di visualizzarlo osservando la reazione delle due madri. Abbiamo evidenziato che il video forniva dei sottotitoli per aiutare nella comprensione.

Durante la discussione del video, gli apprendenti hanno condiviso le loro osservazioni e le differenze tra le due scene. In generale, essi hanno notato in entrambe le scene il figlio comunicava alla madre il suo desiderio di andare a vivere da solo. Nella prima scena, la reazione della madre è stata considerata "normale"; mentre invece nella seconda scena, i genitori, anzi tutta la famiglia

aveva opposto resistenza, e la madre aveva reagito in modo molto più drammatico, addirittura scoppiando in lacrime. Inoltre, hanno collegato queste reazioni alle differenze culturali tra il Nord e il Sud Italia. Hanno menzionato che nel Nord, la madre sembrava più calma e aperta alla decisione del figlio; mentre nel Sud, la madre aveva una reazione più forte, attribuendo ciò alle tradizioni familiari e al fatto che spesso le famiglie nel Sud sono più numerose. In aggiunta, gli studenti hanno discusso del fatto che il video evidenziava come le dinamiche familiari e le reazioni dei genitori potessero influenzare le scelte dei giovani riguardo al trasferimento. Questa discussione ha permesso agli studenti di esplorare e riflettere sulle differenze culturali riguardo alle dinamiche familiari in Italia, contribuendo così a comprendere meglio gli aspetti socioculturali trattati.

➤ Sintesi

In questa parte dell'unità, abbiamo proposto due attività di produzione: una orale e l'altra scritta.

Per quanto riguarda la prima, abbiamo proposto due temi riguardante la reazione della madre al loro desiderio di trasferirsi, a seconda delle origini degli studenti. Per quelli provenienti da Algeri, abbiamo chiesto: "Come reagirebbe vostra madre?". Quanto a quelli di altre regioni, abbiamo domandato: "Come ha reagito vostra madre?".

Gli studenti provenienti da altre regioni hanno condiviso una varietà di reazioni e punti di vista sulla situazione. La maggior parte di loro si è identificata con il ragazzo del fumetto, poiché avevano affrontato una situazione simile, caratterizzata dall'ira della madre e dai tentativi del padre di convincerla. Una studentessa ha dichiarato di essere nella medesima situazione, esprimendo il desiderio di partire per la Francia a studiare: mentre suo padre ha accettato la sua decisione, la madre non lo ha ancora fatto. Inoltre, i partecipanti maschi hanno riferito che spesso è più facile per loro rispetto alle studentesse ottenere l'approvazione dei genitori per studiare lontano da casa. Hanno spiegato che, nella cultura algerina, generalmente si crede che il figlio possa affrontare meglio

le difficoltà e le sfide della vita (“è fatto per la miseria”), mentre le figlie femmine sono considerati più vulnerabili e da proteggere, evitando di esporle a difficoltà.

D'altra parte, alcune studentesse hanno raccontato di aver affrontato direttamente i loro padri per convincerli e, in molti casi, essi hanno poi cercato di persuadere le madri, proprio come nel fumetto proposto. Inoltre, una studentessa ha spiegato che sua madre era felice e l'ha incoraggiata, evidenziando che questa reazione era stata facilitata dalla precedente esperienza di sua sorella maggiore, che aveva fatto lo stesso trasferimento ad Algeri.

Quanto agli studenti provenienti da Algeri, le risposte erano simili. Gli apprendenti maschi erano certi che la madre avrebbe reagito in modo totalmente positivo alla loro richiesta di studiare lontano da casa, mentre la maggior parte delle studentesse femmine era sicura che i genitori avrebbero rifiutato tale desiderio, in particolare una studentessa con numerosi fratelli maggiori tutti protettivi.

Queste testimonianze degli studenti provenienti da diverse città dell'Algeria dimostrano chiaramente che le dinamiche familiari e culturali possono variare all'interno del paese. Tale diversità culturale è un aspetto cruciale per comprendere come gli aspetti socioculturali siano interpretati e vissuti in modo differente, dimostrando che il fumetto può essere un veicolo utile per esplorare e decodificare tali differenze culturali.

Infine, abbiamo proposto la seguente produzione scritta: “Qual è la differenza tra la mamma italiana del Sud e quella del Nord? La mamma algerina è più simile alla mamma meridionale o a quella nordica? Spiega.”. Quest'ultima produzione ha contribuito all'obiettivo principale della presente ricerca, ossia quello di favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali attraverso il fumetto. In particolare, quest'attività di scrittura ha stimolato gli apprendenti a riflettere e analizzare le differenze socioculturali tra le madri italiane del Sud e del Nord, nonché tra queste e le madri algerine, incoraggiando la decodifica delle

complesse dinamiche socioculturali che influiscono sulle reazioni dei genitori alle decisioni dei propri figli. In aggiunta, il confronto tra culture diverse, mettendo in evidenza le somiglianze e le differenze tra le madri italiani e algerine, ha mostrato come il fumetto possa essere utilizzato per abbattere le barriere nell'acquisizione di aspetti socioculturali, agevolando la comprensione delle sfumature culturali.

4.3.2.2 Unità di acquisizione 2

La lezione del 16/04/2023 ha segnato l'inizio della quinta unità di acquisizione, ossia la seconda nell'ambito della seconda unità didattica riguardante il fumetto di Casa Surace. Gli studenti hanno partecipato a una breve sessione di riepilogo della lezione scorsa. Ciò è servito a consolidare quanto appreso in precedenza e a preparare gli apprendenti per i nuovi concetti, in modo da collegarli a quelli precedenti. Essi hanno condiviso le loro riflessioni su quanto affrontato precedentemente. Hanno messo in evidenza la tensione nella situazione rappresentata nel fumetto, in cui la madre era chiaramente arrabbiata e nervosa a causa della decisione del figlio di studiare lontano da casa, menzionando che il padre aveva un ruolo di mediatore tra il figlio e la madre, in quanto unica soluzione per convincerla. Molti studenti hanno ricordato che la situazione è simile al loro vissuto, identificandosi nel personaggio del fumetto. Questo evidenzia che il fumetto ha lasciato un impatto nella memoria dei partecipanti, il che rappresenta un aspetto positivo per la nostra ricerca riguardante l'utilizzo del fumetto come mezzo didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali italiani. Inoltre, gli apprendenti hanno anche menzionato la visione di un video che esplorava le diverse reazioni delle madri italiane del Nord e del Sud, ricordando di aver letto un testo correlato all'argomento. In particolare, gli studenti hanno ricordato il vocabolo "fuorisede", che rappresenta un concetto socioculturale importante. La capacità degli studenti di richiamare questo termine indica che stanno internalizzando il concetto, costruendo una comprensione approfondita delle dinamiche socioculturali trattate nella lezione.

➤ Globalità 2

Dopo il riepilogo, abbiamo intrapreso la fase di globalità della presente unità. Abbiamo introdotto un nuovo aspetto della differenza tra il Nord e il Sud, focalizzandoci sul concetto del tempo e delle attività quotidiane. Abbiamo invitato gli apprendenti a descrivere una pagina del fumetto di Casa Surace che illustrava in modo satirico le differenze del valore del tempo tra le due regioni geografiche italiane.

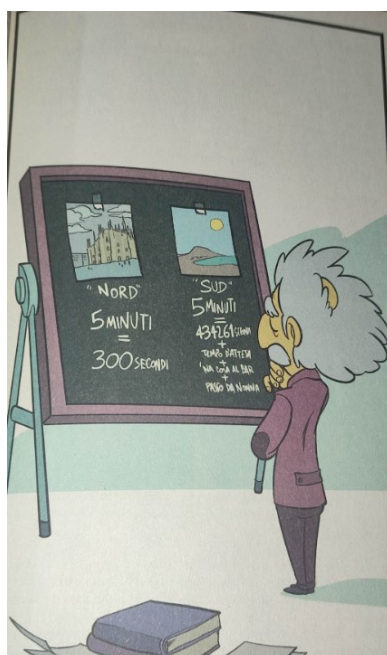


Figura 34: Vignetta dal fumetto di Casa Surace, p. 73

Uno degli studenti ha iniziato la descrizione della vignetta, sottolineando che raffigurava il fisico Einstein che osservava una lavagna. Gli apprendenti hanno poi proseguito. Secondo loro, l'immagine presentava due diverse situazioni: il Nord e il Sud. Hanno elencato gli elementi presenti nel quadro associato al sud, come il sole, il mare, le montagne e la sabbia. Quanto al riquadro associato al Nord, hanno listato parole come palazzo, nuvole e inondazioni. Hanno inoltre notato che l'immagine del Sud sembrava essere più affollata e piena di attività, mentre quella del nord più tranquilla. Hanno quindi discusso del concetto del tempo nelle due regioni. Secondo loro, il tempo al Sud passava più velocemente

poiché le persone erano coinvolte in molte attività in un breve lasso di tempo, mentre nel Nord il tempo sembrava trascorrere più lentamente a causa delle condizioni climatiche più rigide che limitavano le attività all'aperto.

Le risposte degli studenti alla descrizione della vignetta indicano chiaramente che hanno incontrato difficoltà nella comprensione del suo significato. Hanno interpretato le varie attività citate nel riquadro del Sud nel lasso di cinque minuti come rappresentazioni di attività frenetiche e molteplici, e l'assenza di attività proposte nel riquadro del Nord come segni di inattività e di noia negli individui nordici. Abbiamo interpretato questa mancanza di comprensione come una sfida nell'ambito della presente ricerca, approfondendo successivamente i concetti socioculturali presenti nella vignetta. Ciò suggerisce che integrare il fumetto non sempre facilita direttamente la comprensione di aspetti socioculturali, ma talvolta occorre una guida didattica più mirata per consentire ai discenti di collegare in modo efficace i dettagli visivi ai concetti culturali.

Al fine di aiutare gli studenti a interpretare correttamente la vignetta, abbiamo proposto una guida testuale, tratta dallo stesso fumetto (Il manuale del fuorisede di Casa Surace), che introduce la vignetta.

Spesso, in Italia, gli studenti vanno a studiare all'università in un'altra città. Si trovano quindi a vivere con altri studenti di altre città. I coinquilini del Nord sono molto rari. A loro, sarebbe utile un dizionario per comprendere i coinquilini del Sud. Ad esempio: "cinque minuti".

Il coinquilino del Sud userà quest'indicazione temporale in maniera del tutto impropria. Al Sud, cinque minuti non sono mai cinque minuti. È un tempo variabile che può andare dalla mezz'ora alle cinque ore e mezzo. Usato nella pericolosissima frase "E che ci posso mettere, cinque minuti?".

Ma perché accade questo? Ci viene in soccorso la scienza:

Figura 35: Attività di lettura

Dopo la lettura, abbiamo chiesto agli studenti se avessero compreso il contenuto della vignetta. Le loro risposte indicavano che avevano notato il tema della differenza temporale tra il Nord e il Sud rappresentato. Essi sembravano essere d'accordo sulla percezione che al Sud, cinque minuti significavano un periodo molto più lungo rispetto al Nord, dove il tempo sembrava passare più velocemente. Queste risposte evidenziano che gli apprendenti non hanno ancora compreso l'idea centrale della vignetta. Abbiamo dunque usato un esempio

concreto per cercare di chiarire il concetto. Abbiamo chiesto agli studenti di immaginare di avere un appuntamento con un amico e di dire: “Arrivo fra cinque minuti!”. La maggior parte degli studenti ha risposto in coro: “AAAAH!”, spiegando che tale affermazione implicava un periodo di tempo molto più lungo di quanto sarebbe stato letteralmente inteso, manifestando una comprensione iniziale della vignetta.

➤ Analisi 2

Al fine di approfondire l’argomento, abbiamo proposto un esercizio di vero/falso. Gli studenti hanno avuto due minuti per completare l’attività individualmente.

1) Indica se le affermazioni seguenti sono vere o false. Correggi quelle false.

	VERO	FALSO
a. In Italia gli studenti scelgono sempre l’università della loro città.		
b. Spesso gli studenti si trovano a vivere con studenti di altre città.		
c. I coinquilini del Nord e quelli del Sud hanno gli stessi comportamenti.		
d. Per un meridionale, cinque minuti significano trecento secondi.		

Figura 36: Attività V/F

Dopodiché, abbiamo proceduto alla correzione in modo collaborativo: gli studenti hanno corretto le risposte per alzata di mano e spiegato perché erano vere o false. Questo metodo di correzione attiva ha incoraggiato la partecipazione. Successivamente, abbiamo riportato l’attenzione alla vignetta, chiedendo agli studenti di riflettere sulla differenza tra Nord e Sud riguardo al concetto del tempo. I partecipanti hanno utilizzato sia il testo che la vignetta come riferimento per le loro risposte. Hanno notato che al Nord la concezione del tempo sembrava essere precisa e regolare, mentre nel Sud il tempo era più variabile, con la possibilità di estendersi a seconda delle circostanze. Inoltre, hanno associato questa differenza di percezione del tempo a comportamenti culturali, sottolineando che al Nord si dà più importanza alla puntualità, mentre al Sud potrebbe esserci una visione più flessibile del tempo. Un punto interessante emerso durante la discussione è stato il confronto tra la mentalità ‘europea’ associata al Nord e quella ‘mediterranea’ associata al Sud. In aggiunta, alcuni

studenti hanno menzionato la differenza del tempo atmosferico tra il Nord e il Sud. Essi hanno mostrato curiosità ponendo domande, come quella sul fuso orario. Abbiamo fornito spiegazioni per chiarire i dubbi dei discenti. Questa parte della lezione ha suggerito come l'uso combinato di fumetti e testi scritti possa essere un mezzo efficace per raggiungere una comprensione più completa e approfondita dei contenuti socioculturali, incoraggiandoli a riflettere sul concetto di tempo nelle diverse culture.

Successivamente, abbiamo scritto alla lavagna le parole “terrone” e “polentone”, chiedendo loro se conoscevano il significato di queste parole italiane. Gli studenti hanno ipotizzato diverse interpretazioni, in gran parte basate sulla loro percezione delle parole. Essi hanno associato il termine ‘terrone’ al Sud, alla terra, al lavoro e, addirittura, al terrorismo, spiegando che rappresenta un termine razzista. Quanto al vocabolo ‘polentone’, l'hanno associata al Nord, come termine anch'esso razzista. Abbiamo in seguito spiegato il significato delle parole in Italia, sottolineando che spesso sono utilizzate in modo dispregiativo per riferirsi alle persone del Sud e del Nord rispettivamente, il che ha portato a una discussione più ampia sulla discriminazione e il razzismo. Al fine di stabilire una connessione interculturale tra questa discussione e la situazione nel loro paese, abbiamo chiesto agli studenti se esistessero parole simili in Algeria. Gli studenti hanno condiviso termini in dialetto algerino e concetti associati al razzismo e alla discriminazione, sottolineando però che sono basati su stereotipi e pregiudizi senza senso, poiché l'Algeria è un paese con una miscela di culture e origini. Questo confronto tra i termini razzisti italiani e quelli algerini ha permesso di esaminare in modo più profondo le complessità delle dinamiche sociali e culturali in Italia e in Algeria, offrendo loro di comprendere come le etichette possano essere utilizzate per perpetuare pregiudizi e discriminazioni. Ciò mostra come il materiale visuale del fumetto possa essere uno strumento di partenza per esplorare aspetti socioculturali complessi come il razzismo e la discriminazione.

In seguito, abbiamo proposto un'attività che ha permesso agli studenti di interagire direttamente con il materiale visivo dei fumetti. Abbiamo distribuito delle vignette rappresentanti due scene diverse e chiesto agli studenti di aggiungere le nuvolette con i dialoghi appropriati. Le vignette erano state screenshottate da un video di Casa Surace (link: https://youtu.be/oKquOr3ZJpQ?si=wXgX423_Y0Dm6Q6G ultima visualizzazione: 14/09/2023 alle 14:16 ore algerine).



Figura 37: Attività aggiunta di nuvolette

L'obiettivo di questa attività era di approfondire la comprensione delle differenze nella concezione del tempo tra il Sud e il Nord. Gli studenti hanno prontamente notato che nella prima scena il personaggio non deve aspettare molto, mentre nella seconda l'attesa è prolungata. Inoltre, hanno subito associato la prima scena al Nord e la seconda al Sud. Ciò dimostra che i discenti stavano sviluppando una comprensione delle dinamiche temporali e culturali rappresentate nelle vignette. Gli apprendenti si sono mostrati interessati e coinvolti nello svolgere l'attività, inserendo nuvolette con la forma appropriata, nonché onomatopee, servendosi dell'elenco di onomatopee fornito durante l'unità introduttiva al fumetto.

➤ Sintesi 3

Dopodiché, siamo passati alla fase della sintesi dell'unità. Anzitutto, abbiamo chiesto oralmente: “Cosa significano cinque minuti per voi?”. La domanda ha aperto una discussione interessante sulla percezione del tempo e sulle differenze culturali legate all'organizzazione degli impegni quotidiani. Gli studenti hanno condiviso una molteplicità di prospettive sulla questione. Alcuni hanno sottolineato l'importanza della puntualità, indicando che per loro cinque minuti significano cinque minuti, proprio come al Nord. La maggior parte, invece, ha indicato che i cinque minuti possono variare notevolmente in base alle situazioni e agli impegni. In particolare, hanno raccontato che alle ragazze non bastano mai cinque minuti, in quanto ci mettono ore a prepararsi per uscire. Comunque sia, tutti gli studenti sembravano flessibili davanti ai ritardi degli altri, come se fosse un fenomeno naturale. I commenti dei discenti riflettono come la percezione del tempo possa essere influenzata da fattori culturali e personali. Inoltre, gli studenti si sono identificati con i contenuti della vignetta, citando “come al Nord” e “come al Sud” nelle loro risposte. Questi risultati mostrano che il background degli studenti può giocare un ruolo significativo nell'interpretazione degli aspetti socioculturali dei fumetti. Infine, durante tutta l'attività, gli studenti hanno manifestato un grande interesse e un coinvolgimento attivo, il che dimostra che

essi sono disposti a impegnarsi attivamente nell'analisi delle vignette e nella discussione delle tematiche veicolate dai fumetti stessi.

Per concludere la presente unità, abbiamo proposto la seguente produzione scritta: “Qual è il valore del tempo nella tua cultura? Il valore del tempo in Algeria è simile a quello nel Nord o nel Sud? Spiega.”. Tale attività di scrittura è rilevante alla ricerca scientifica in quanto incoraggia i discenti a esplorare in profondità gli aspetti socioculturali riguardanti il concetto del tempo, collegando le rappresentazioni culturali nel fumetto alle loro esperienze personali e background culturale. Questa connessione agevola la decodificazione di aspetti socioculturali italiani.

4.3.2.2.3 Unità di acquisizione 3

Il 23/04/2023 abbiamo dato il via alla sesta unità di acquisizione, ossia la terza nell'ambito della seconda unità didattica, riguardante alcuni aspetti socioculturali delle differenze tra Nord e Sud, didattizzando il fumetto di Casa Surace: Il manuale del fuorisede. Va notato che, nonostante la coincidenza con l'Eid e l'assenza di molti studenti all'Università, il fatto che i discenti abbiano partecipato dimostra l'interesse e l'attrattiva di questo tipo di lezioni.

La sessione è iniziata con un riepilogo di quella precedente, in cui gli studenti hanno condiviso ciò che avevano appreso. Questo riassunto ha messo in evidenza la comprensione degli studenti riguardo agli elementi culturali trattati in precedenza, in particolare al concetto del tempo. Gli aspetti socioculturali affrontati sembrano dunque essere decodificati e acquisiti.

➤ Globalità 3

In questa prima fase dell'unità, abbiamo introdotto un nuovo aspetto riguardo alle differenze tra Nord e Sud attraverso l'analisi di due vignette tratte dal fumetto di Casa Surace. Tale attività ha permesso agli studenti di esplorare visivamente alcune dinamiche socioculturali tra le due regioni in modo attivo.



Figura 38: Vignetta dal fumetto di Casa Surace, p. 75

La lezione è iniziata con la richiesta agli studenti di descrivere le vignette. Le loro risposte hanno evidenziato la capacità di osservazione, con particolare attenzione a dettagli come gli orecchini e i baffi dei personaggi, nonché alle espressioni facciali e alle loro possibili interpretazioni. Inoltre, essi hanno collegato alcuni elementi dell'aspetto fisico dei personaggi alle caratteristiche culturali del Nord e del Sud, legando i baffi agli uomini meridionali e il vestirsi alla moda a quelli settentrionali. Questo collegamento suggerisce come gli stereotipi o l'influenza dei media possano influire sulle percezioni delle differenze culturali, il che dimostra l'importanza di esplorare gli aspetti socioculturali in glottodidattica. In seguito, hanno menzionato che il personaggio a destra sembra scioccato, discutendo sulle possibili ragioni per gli occhi spalancati, tra cui la calma del personaggio a sinistra e l'inaspettata pioggia. Dopodiché, gli studenti hanno letto i fumetti. A questo punto, hanno capito che il personaggio sembrava scioccato in quanto non capiva le parole dell'altro. Abbiamo dunque introdotto il concetto dei dialetti, dando alcuni esempi come la 'e' aperta a Milano e la 'c' muta a Firenze. L'interazione durante la discussione e

il divertimento degli studenti suggeriscono che l'approccio didattico attraverso la nona arte può essere un mezzo efficace per approfondire le differenze culturali, sociali e linguistiche in Italia, obiettivo principale della presente tesi.

➤ Analisi 3

Al fine di approfondire i significati delle vignette, abbiamo proposto un'attività di abbinamento tra le parole in dialetto presente nei fumetti e le loro definizioni, le quali abbiamo tratto dallo stesso fumetto.

Abbina ogni parola al significato, a seconda della vignetta.

Schizzichea	Acquazzone fortissimo, non conviene proprio uscire di casa.
O' pata pata	Piove, ma moderatamente. Gocce piccole ma fastidiose.

Figura 39: Attività di abbinamento

Tale esercizio ha permesso ai discenti di esplorare i dialetti utilizzati. Alcuni studenti hanno commesso errori nell'abbinamento, mentre altri hanno notato la pioggia fuori dalla finestra e hanno indovinato i giusti significati. Ciò suggerisce che questi partecipanti sono stati in grado di collegare il contesto visivo del medium all'interpretazione delle parole dialettali. Dopodiché, abbiamo spiegato che i personaggi nei fumetti sono coinquilini fuorisede. Vista la presenza di studenti che hanno coinquilini da altre regioni, abbiamo discusso del fatto che alcune volte due algerini potrebbero usare parole incomprensibili per l'altro, proprio come in Italia. Il 50% dei partecipanti ha confermato di aver vissuto situazioni simili, il che dimostra che il fumetto può essere un mezzo efficace per affrontare queste sfide interculturali, in modo visivamente accessibile e divertente. Ciò contribuisce a sottolineare che la nona arte può essere un rimedio adeguato e piacevole per superare le barriere linguistiche e culturali, favorendo un'appropriata acquisizione di aspetti socioculturali in glottodidattica.

Successivamente, abbiamo proposto un'altra attività di abbinamento da fare in gruppi tra parole famose nordiche e meridionali e i loro significati, tutte tratte dallo stesso fumetto.

Alcune parole del coinquilino del Sud:

1. No	a. Rifiuto, detto con tono scocciato, o gliel'hai chiesto troppe volte o è annoiato per qualche motivo.
2. None	b. Poco, pochissimo, un pizzico. Ma al Sud può avere valore ribaltato quindi può significare in modo ironico: tanto.
3. Ntz	c. Rifiuto, se è la prima volta che chiedi qualcosa.
4. 'Ntecchia	d. Onomatopeico. Si pronuncia con labbra quasi chiuse e leggero movimento della testa all'indietro. Significa che è così scocciato che non spreca nemmeno due sillabe per dirti no.

Alcune parole del coinquilino del Nord:

5. Top	e. Va messo davanti a qualsiasi aggettivo per moltiplicarne l'effetto. È l'equivalente di "tropp" al Sud.
6. Calendarizzare	f. Significa mille.
7. K	g. Vuol dire che non esiste una cosa migliore. È il modo che ha il nordico per dire che qualcosa gli piace. Se è una femmina, potresti sentir dire "adoro" in alternativa.
8. Stra-	h. Definire perfettamente in un programma preciso ogni passaggio di qualsiasi cosa si voglia fare.

Figura 40: Attività di abbinamento

Tale esercizio ha coinvolto gli studenti in modo interattivo, spingendoli a esplorare e confrontare l'utilizzo del dialetto in diverse regioni. Tre studenti maschi, che di solito non mostrano interesse ai risultati accademici, hanno chiesto un foglio e una penna ai compagni in modo da partecipare attivamente anch'essi alla discussione e al processo di apprendimento. Questo dimostra come il fumetto possa rendere la materia più attraente e accessibile per i discenti, incoraggiandoli e stimolandoli. Nel complesso, i partecipanti hanno risposto giusto, dimostrandosi interessati anche alla pronuncia, in particolare "Ntz". Hanno cercato tutti di pronunciarla con un movimento della testa all'indietro, proprio come citato nell'attività. Gli studenti erano curiosi di sapere di più, per cui la discussione si è sviluppata alle differenze linguistiche tra Nord e Sud. Abbiamo discusso dell'uso dell'articolo davanti ai nomi, l'uso del passato prossimo e imperfetto nell'orale, la preposizione "A" dopo alcuni verbi transitivi, i verbi essere e stare, la doppia consonante. Ciò ha permesso ai discenti di approfondire la loro comprensione delle sfumature linguistiche regionali, dimostrando come il fumetto possa essere un veicolo efficace per acquisire tali aspetti socioculturali e linguistici in modo coinvolgente, promuovendo anche la comprensione interculturale.

➤ Sintesi 3

La discussione si è poi spostata a un confronto con la situazione in Algeria. Tale iniziativa ha permesso agli studenti di approfondire il livello di comprensione interculturale, cogliendo meglio l'importanza delle sfumature linguistiche e culturali nei contesti dell'Italia e dell'Algeria. Il coinvolgimento attivo di tutti i partecipanti, condividendo esempi e commentando con entusiasmo, dimostra ancora una volta l'efficacia del fumetto come strumento didattico per favorire la comprensione interculturale. Inoltre, indica che il medium può servire da ponte tra diverse realtà culturali, rendendo il processo di apprendimento più significativo. Gli studenti hanno trovato l'esperienza divertente, il che è fondamentale per promuovere un ambiente di apprendimento efficace e motivato.

Per concludere, abbiamo proposto la seguente ricerca da svolgere a casa: “Qual è il ruolo dei dialetti in linguistica, secondo la vostra opinione? I dialetti sono considerati come ricchezza o no? È importante il dialetto? Perché? Spiegate.”. L'iniziativa di assegnare questo compito sugli aspetti linguistici e socioculturali ha incoraggiato gli studenti a riflettere in modo più approfondito su queste tematiche. Inoltre, ha aiutato a esplorare il ruolo dei dialetti in linguistica, sviluppando una comprensione più solida della loro importanza sociale, culturale e linguistica. L'attività ha evidenziato come il fumetto possa servire come punto di partenza per esplorare questioni socioculturali complesse, stimolando anche il pensiero critico.

4.3.2.3 Terza unità didattica

Nella terza unità didattica, avviata il 12/04/2023, abbiamo utilizzato come risorsa didattica il fumetto di Hugo Pratt: Corto Maltese – Favola a Venezia.

Durante questa unità, il gruppo B ha partecipato all'esperienza pedagogica, mentre il gruppo A è stato mantenuto come gruppo di controllo per scopi di confronto. Va notato che ogni pagina del fumetto di Corto Maltese offre un ricco panorama di elementi socioculturali, ma nella didattizzazione ne abbiamo

selezionati solo alcuni, in linea con i temi specifici affrontati. Tale scelta riflette l'attenzione pedagogica posta sugli aspetti socioculturali rilevanti per la presente unità, permettendo ai discenti di esplorare in modo mirato e approfondito determinati elementi della cultura e della società rappresentati nel fumetto italiano.

➤ **Motivazione**

Nella fase iniziale dell'unità dedicata alla motivazione, abbiamo condotto uno brainstorming sul tema del fascismo. Abbiamo scritto la parola 'Fascismo' al centro della lavagna e chiesto di condividere le loro prime associazioni di pensiero in risposta a questa parola chiave. Vista l'opportunità di conoscere il fascismo in un altro corso con un collega, gli studenti hanno proposto una varietà di parole e concetti legati ad esso. Hanno incluso elementi come la rivoluzione, le guerre, il movimento politico, la Germania, il nazismo, l'Italia, le manifestazioni, l'eguaglianza e la tolleranza (quest'ultima in relazione al razzismo), la delusione, gli schiavi e i nobili, e Mussolini. Questo processo di brainstorming ha costituito un solido punto di partenza per esplorare in modo più profondo e critico il fascismo e gli aspetti socioculturali correlati durante l'unità didattica, andando oltre le nozioni di base.

4.3.2.3.1 Unità di acquisizione 1

➤ **Globalità**

All'inizio di questa unità di acquisizione, abbiamo distribuito alcune pagine specifiche del fumetto Corto Maltese – Favola a Venezia ai discenti, precisamente dalla pagina numero 12 alla 17. Questa selezione è stata fatta in modo intenzionale, poiché queste pagine contenevano contenuti direttamente rilevanti agli obiettivi didattici predefiniti. Tale scelta ha reso possibile concentrarsi su elementi specifici della storia a fumetti essenziali per l'analisi socioculturale affrontata durante la lezione.

Abbiamo iniziato introducendo il personaggio di Corto Maltese, presentando il suo nome e brevemente l'ambientazione della storia, sfogliando e mostrando le prime pagine. Tale introduzione ha permesso agli studenti di avere un contesto iniziale per comprendere meglio le pagine del fumetto che stavano per esaminare.

Dopo aver fornito questa premessa, abbiamo coinvolto gli studenti chiedendo chi volesse leggere le pagine. La quasi totalità degli studenti ha alzato la mano, il che dimostra il loro interesse a partecipare attivamente in questa lezione basata sul fumetto. Abbiamo assegnato ogni personaggio a uno studente, individuando i personaggi prima di iniziare la lettura per chiarire eventuali confusioni in quanto una studentessa era incerta. Gli apprendenti hanno poi letto le pagine del fumetto, assistendoli per mostrare la pronuncia corretta di alcune parole, nonché l'intonazione.

L'attività di lettura ha richiesto circa trentacinque minuti, ma è stata un momento significativo della lezione. Durante la lettura, i partecipanti si sono dimostrati particolarmente interessanti a comprendere il significato delle parole sconosciute e a immergersi nella storia. Questo livello di coinvolgimento superiore al solito indica che il fumetto ha reso l'apprendimento più accessibile e accattivante, uno degli obiettivi della presente ricerca scientifica.

➤ **Analisi**

In seguito, abbiamo introdotto due attività successive per approfondire ulteriormente l'analisi socioculturale del fumetto di Corto Maltese. Durante la distribuzione dell'attività agli studenti, abbiamo notato che tre studentesse erano perplesse riguardo a un aspetto specifico del testo, chiedendosi: "Perché parlava con il 'voi'?". Tale osservazione ha catturato l'attenzione e la curiosità degli studenti, evidenziando come il fumetto possa essere un mezzo efficiente per far emergere elementi socioculturali complessi in modo visivamente stimolante. Inoltre, il loro coinvolgimento indica che il fumetto suscita interesse e può rappresentare un rimedio adeguato e piacevole per aiutare gli studenti a decodificare aspetti socioculturali, stimolando la loro partecipazione attiva.

1) Abbina ogni vignetta alla didascalia corrispondente.



Vignetta n°:	Didascalia:
	a. Boselli vuole dare una lezione a Bepi Faliero e Corto Maltese, ma Stevani rifiuta.
	b. Corto Maltese racconta a Bepi Faliero perché si trova a Venezia.
	c. Faliero cerca di ricordare a Stevani i bei vecchi tempi per calmarlo.
	d. Stevani e Faliero cominciano a litigare.
	e. Il poeta entra in scena.
	f. Bepi Faliero e Corto Maltese fanno conoscenza.

Figura 41: Attività di abbinamento vignetta/didascalia

2) Indica se le seguenti affermazioni sono vere o false.

	VERO	FALSO
a) Corto Maltese è a Venezia per turismo.		
b) Corto Maltese è a Venezia per la prima volta.		
c) Corto Maltese è alla ricerca di uno smeraldo.		
d) Il poeta riesce a fermare lo scontro tra Corto Maltese e Bepi Faliero da una parte e Stevani e il suo gruppo dall'altra.		
e) Alla fine, Stevani se ne va.		

Figura 42: Attività V/F

Le due attività distribuite riguardavano l'abbinamento vignetta-didascalia e indicare se le affermazioni siano vere o false, al fine di consolidare la comprensione delle pagine del fumetto appena letto. Nel corso di questi due esercizi, i discenti hanno manifestato un alto livello di entusiasmo e partecipazione attiva. In più, hanno mostrato curiosità nel capire il significato di parole o espressioni specifiche, evidenziando come il fumetto possa stimolare la riflessione sugli aspetti linguistici e culturali. Abbiamo condotto la correzione delle attività in modo collaborativo, con una risposta per ogni studente e gli altri che confermavano se era giusta o no, spiegando anche il perché. Tale approccio

ha aumentato la partecipazione attiva di tutti gli studenti, indipendentemente dal loro interesse ai risultati accademici.

Successivamente, abbiamo ripreso il quesito delle tre studentesse precedentemente menzionate riguardo all'uso del 'voi' nel fumetto. Al fine di esplorare le differenze nell'uso delle forme di cortesia, abbiamo scritto alla lavagna:

- ☐ Dare del tu.
- ☐ Dare del Lei.
- ☐ Dare del Voi.

Abbiamo proposto alcune vignette del fumetto, chiedendo agli studenti di identificare quale forma di cortesia fosse stata utilizzata nella conversazione tra i personaggi. Gli apprendenti hanno risposto correttamente. Abbiamo poi chiesto se tali forme fossero formali o informali. Gli studenti hanno risposto che le forme di cortesia sono 'Lei' e 'Voi', mentre 'tu' è informale. Abbiamo quindi ampliato la discussione sulle forme di cortesia nella lingua italiana, coinvolgendo i partecipanti in una riflessione sul loro uso e significato. Essi hanno condiviso diverse opinioni e interpretazioni riguardo alla differenza tra 'Lei' e 'Voi'. Alcuni hanno osservato che in italiano l'uso del 'Voi' sembra essere meno comune del 'Lei', generando domande sull'origine di tale divergenza. Alcuni hanno suggerito che la differenza potrebbe essere legata all'età, utilizzando il 'Lei' per i giovani e il 'Voi' per gli anziani. Altri hanno menzionato il possibile impiego del 'Voi' nel contesto militare o lavorativo. Altri ancora hanno indicato che i siciliani usano il 'Voi', sottolineando che ci potrebbero essere variazioni regionali nel parlato. Infine, alcuni hanno legato il 'Lei' al termine francese *Sa Majesté* (Sua Maestà), citando che potrebbe essere più formale del 'Voi'. Queste riflessioni sulla lingua italiana e sulle sfumature culturali legate alle forme di cortesia evidenziano come il medium del fumetto possa essere un mezzo didattico efficace per affrontare tali questioni, promuovendo la comprensione interculturale e favorendo

l'acquisizione di aspetti socioculturali in modo piacevole. Successivamente, abbiamo chiesto se conoscessero altre forme di cortesia oltre a quelle viste. Solo uno studente ha risposto, menzionando la forma 'Loro' e spiegando che si usa con il presidente; gli altri sembravano confusi e desiderosi di saperne di più. Al fine di approfondire questa tematica, abbiamo distribuito un breve testo sulle diverse forme di cortesia. Mentre distribuivo il testo, gli studenti che l'avevano ricevuto hanno direttamente dato un'occhiata e esclamato: "AAAAH!". Ciò indica la loro estrema curiosità a comprendere questo aspetto socioculturale rilevato nel fumetto. Abbiamo guidato gli studenti nella lettura e nella comprensione del testo, spiegando le parole difficili. Gli studenti manifestavano un grande interesse e un'elevata curiosità. In aggiunta, una studentessa ha collegato il testo alla sua esperienza personale, osservando che nei film che rappresentano epoche antiche i personaggi utilizzano il 'Voi'. Questo dimostra l'efficacia del fumetto nel facilitare la connessione tra il materiale didattico e il background culturale dei discenti, rendendo il processo di acquisizione di aspetti socioculturali più rilevante e entusiasmante per loro.

Dopodiché, abbiamo affrontato una discussione approfondita insieme agli studenti sulle forme di cortesia nella lingua italiana, cercando di comprendere come il fumetto possa aiutare gli studenti a decodificare e acquisire aspetti socioculturali in modo piacevole, evitando eventuali barriere. Abbiamo iniziato domandando ai discenti le loro opinioni su queste forme di cortesia. Gli studenti hanno mostrato di condividere lo stesso parere: essi hanno dichiarato di trovare queste forme complesse da utilizzare, specialmente il 'Lei', preferendo il 'Voi'. Hanno aggiunto che con il 'Lei' pensano che l'altro non capisca, ma con il 'Voi' è più comodo e familiare, poiché abituati ad esso in francese. Questa discussione dimostra come il fumetto possa essere un punto di partenza efficace per affrontare argomenti socioculturali in modo coinvolgente e piacevole.

In seguito, abbiamo affrontato insieme ai discenti il tema della censura linguistica nel periodo storico del fumetto, ossia il Fascismo. Abbiamo domandato cosa ne

pensassero della censura del 'Lei'. Gli studenti hanno fornito una molteplicità di opinioni. La minoranza ha sostenuto che la censura sia giustificata per preservare l'italiano puro senza influenze straniere, mentre la maggior parte ha dichiarato che la lingua italiana dovrebbe essere aperta all'uso di termini stranieri. Secondo i primi, si dovrebbero inventare parole italiane per termini stranieri come jeans e kiwi, e utilizzare gli equivalenti italiani se già esistono, come riunione al posto di meeting; secondo gli altri, invece, sarebbe complicato eliminare queste parole dall'uso quotidiano in quanto abituati ad esse. In aggiunta, gli studenti hanno fatto notare che non è giusto obbligare gli individui a cambiare il loro linguaggio in modo drastico o forzato, citando che il Profeta PBSL comunicava con le altre persone nel loro dialetto (variante dell'arabo). Queste reazioni mostrano come il fumetto possa stimolare dibattiti significativi su aspetti socioculturali e linguistici, incoraggiando i discenti a esplorare e comprendere tali temi in modo più profondo.

➤ Sintesi

Al fine di concretizzare il concetto di censura, rendendo il concetto più tangibile, e di mostrare agli studenti la rilevanza continua di questo aspetto socioculturale, abbiamo domandato loro se avessero mai sperimentato o se conoscessero altri casi di censura, oltre a quelli trattati nella lezione. Questa parte della lezione ha portato alla luce un dialogo animato e partecipativo tra i discenti sulla questione della censura, coinvolgendo le loro esperienze personali e opinioni. Essi hanno condiviso una varietà di esempi di censura provenienti da diverse parti del mondo e contesti svariati, sottolineando la varietà di situazioni in cui la censura può essere applicata. Hanno menzionato casi di censura nella Corea del Nord, in cui ogni aspetto della vita quotidiana è sottoposto a un severo controllo governativo. Inoltre, la discussione ha toccato la censura durante il regime di Hitler e il periodo nazista, compreso l'Olocausto. In aggiunta, i discenti hanno portato esempi di censura in Italia durante il periodo fascista, come la sostituzione della parola 'Jazz' con 'Gez' e le restrizioni sulla diffusione di

musica alla radio. Alcuni apprendenti hanno citato la censura di natura culturale, come il divieto per alcune famiglie di sposare una persona di un'altra regione. Altri hanno menzionato il Decennio nero algerino, a altri ancora il coprifuoco durante il Covid19. Infine, i partecipanti hanno riso tra di loro e citato l'esistenza di una censura al dipartimento della facoltà, spiegando che non possono portare con loro caffè o cibo. Insomma, tutte queste riflessioni dei discenti, i quali partecipavano attivamente e entusiasti, dimostrano come il fumetto possa essere uno strumento didattico efficiente per discutere di questioni socioculturali sensibili in modo non solo piacevole, ma anche divertente e ironico, visto l'esempio del dipartimento.

Per concludere l'unità di acquisizione, abbiamo proposto la seguente attività di scrittura: "Fate un paragone tra le forme di cortesia in Italia e nella storia italiana e le forme di cortesia in Algeria e nella storia algerina.". Questo esercizio ha permesso ai partecipanti di esplorare in modo più approfondito le differenze socioculturali nelle forme di cortesia tra l'Italia e l'Algeria, consentendo agli studenti di cogliere appieno queste sfumature. Ciò dimostra che il fumetto può essere un punto di partenza per esaminare gli aspetti socioculturali in modo più agevole. Inoltre, la produzione ha aiutato gli apprendenti a consolidare le loro conoscenze, mettendo in pratica gli aspetti socioculturali trattati nella lezione basata sul fumetto. Perdi più, l'attività ha incoraggiato i discenti a riflettere in modo critico su queste pratiche linguistiche, il che è importante per favorire l'analisi e la comprensione degli elementi socioculturali.

4.3.2.3.2 Unità di acquisizione 2

Il 17/04/2023 abbiamo intrapreso l'ottava unità di acquisizione, ossia la seconda nell'ambito della terza unità didattica riguardante il fumetto di Hugo Pratt: Corto Maltese – Favola a Venezia. Abbiamo iniziato con un breve riepilogo di quanto affrontato nella lezione precedente. Gli studenti hanno messo in evidenza i punti chiave trattati, come le forme di cortesia e la censura. Questo approccio garantisce una progressione logica nel processo di apprendimento, in quanto

permette ai discenti di collegare i concetti precedentemente discussi con quelli nuovi. La capacità degli studenti di ricordare i concetti affrontati indica che il fumetto sta contribuendo all'acquisizione degli aspetti socioculturali.

➤ Globalità 2

Nella fase di globalità della presente unità di acquisizione, abbiamo chiesto di osservare due vignette dalla pagina 15 del fumetto, invitandoli a descrivere i vestiti e gli accessori dei personaggi, nonché ad analizzare eventuali simboli particolari. Essi hanno menzionato i vestiti militari, le medaglie di grado, le armi tra cui la pistola, gli abiti formali del poeta e la lente. Gli studenti sembravano apprezzare quest'attività. Al fine di connettere i contenuti socioculturali del fumetto alla realtà, abbiamo distribuito le seguenti fotografie.



Figura 43: Foto Fascisti, Mussolini, Gabriele d'Annunzio

Abbiamo invitato gli studenti a cercare di indovinare chi fossero i personaggi presenti nelle immagini. Benché incerti, gli apprendenti hanno suggerito che

potessero essere militari, appartenenti alle forze armate, parte dell'esercito o persino partigiani o nazisti. Dunque, abbiamo cercato di specificare la domanda precedente chiedendo loro di identificare il rapporto tra il fumetto e le fotografie storiche. Ciò ha permesso di stimolare i discenti a riflettere sui contenuti socioculturali presenti nel medium e nelle immagini. Gli studenti stavano menzionando i vestiti e cercando di associare i personaggi nelle fotografie al gruppo di Stevani o quello di Corto Maltese, quando all'improvviso una studentessa ha esclamato: "Prof!! Questo è il poeta!!!" e ha spiegato di averlo riconosciuto grazie ai vestiti. In seguito sono riusciti a riconoscere anche Mussolini, nonché i fascisti. Malgrado la confusione iniziale, l'entusiasmo dei discenti, coinvolti nell'analisi delle somiglianze e delle differenze tra il fumetto e le fotografie, mostra come il fumetto possa rappresentare un ponte tra i concetti culturali veicolati in esso e la realtà, il che agevola l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Successivamente, abbiamo proposto un'attività di abbinamento parola-significato al fine di approfondire gli elementi visivi presenti nel fumetto, da svolgere in gruppi da due.

1) Abbinare ogni parola al significato corretto.

1. Fascia	a. Strisce di tessuto che passano sopra le spalle di una camicia o di una giacca per tenerle in posizione.
2. Bottoni	b. Sorta di sacchetti di tessuto attaccati all'abbigliamento e utilizzati per contenere oggetti personali.
3. Colletto	c. Capi di abbigliamento che coprono le gambe e si estendono dalla vita alla caviglia.
4. Spalline	d. Piccoli oggetti usati per chiudere abbigliamento o per decorare capi d'abbigliamento.
5. Tasche	e. Fascia di tessuto o di cuoio indossata attorno alla vita per tenere i pantaloni o per decorare l'abbigliamento.
6. Pantaloni	f. Segno di qualsiasi tipo posto sulla persona e usato per indicare appartenenza, riconoscimento o qualifica.
7. Stivali	g. Parte superiore di una camicia, di una giacca o di un abito, che circonda il collo.
8. Cintura	h. Lunga striscia di tessuto indossata intorno al collo come ornamento o come parte di un abbigliamento formale.
9. Cravatta	i. Scarpe alte che coprono l'intera gamba, spesso con una suola robusta.
10. Distintivo	j. Pezzo di stoffa lungo e stretto, di solito indossato attorno alla vita come un'ornamentazione o un'indicazione di un rango o di una qualifica.

Figura 44: Attività di abbinamento parola/significato

Visto che la maggior parte dei termini erano nuovi, abbiamo incoraggiato gli studenti a indovinare il significato attraverso un processo di eliminazione: dal più facile al più difficile. Gli studenti si sono autocorretti in modo collaborativo e abbiamo consultato il fumetto per comprendere meglio il significato delle parole. L'integrazione del medium nell'esplorazione del lessico dimostra come il fumetto possa essere utilizzato come strumento didattico per l'acquisizione del lessico, oltre agli aspetti socioculturali. Inoltre, l'interazione e la collaborazione degli studenti evidenzia il loro coinvolgimento e entusiasmo davanti a questo mezzo didattico.

Abbiamo continuato l'attività di abbinamento proponendo altri termini concernenti dei simboli legati alla storia e alla cultura italiana, in particolare al periodo del Fascismo, al fine di approfondire gli aspetti socioculturali del fumetto. Questo esercizio ha coinvolto i discenti in un processo di decodifica e comprensione culturale, il che ha favorito l'acquisizione di aspetti socioculturali in modo piacevole attraverso il medium del fumetto. Dopo correzione collaborativa, abbiamo mostrato delle immagini relative ai simboli al fine di collegarli alla realtà.



Figura 45: Immagini simboli Fascismo

Dopo aver affrontato questi termini, abbiamo invitato gli studenti a descrivere i personaggi del fumetto. Le risposte dei discenti hanno evidenziato che sono stati in grado di applicare i vocaboli appena affrontati, sviluppando anche la loro capacità di analisi visiva attraverso il fumetto.

Proseguendo la lezione, abbiamo esplorato in più profondità il personaggio del poeta del fumetto. Abbiamo inizialmente sondato la conoscenza dei discenti riguardo all'identità del poeta, invitandoli a fare congetture. Gli studenti, incerti, hanno citato Garibaldi e Manzoni, dichiarando in seguito di non conoscere la risposta. In effetti, dopo aver rivelato che il poeta era in realtà Gabriele D'Annunzio, la reazione degli apprendenti è stata unanime: non avevano mai studiato o sentito parlare del Vate e, quindi, non lo conoscevano. La mancanza di familiarità con una figura storica e culturale importante come Gabriele D'annunzio evidenzia il valore di esplorare nuove prospettive e tematiche attraverso il fumetto come mezzo didattico. Inoltre, questo episodio mostra come il fumetto possa fungere da veicolo per introdurre nuovi contenuti socioculturali, stimolando la consapevolezza dei discenti su un aspetto italiano che non conoscevano e incoraggiandoli ad approfondire tale tema.

Poiché gli studenti non conoscevano il poeta, è stato necessario rinunciare all'attività inizialmente prevista, in cui avrebbero dovuto esporre le loro conoscenze sul personaggio. Di conseguenza, abbiamo proceduto a fornire una breve spiegazione su chi fosse Gabriele D'Annunzio, mettendo in rilievo il suo ruolo come poeta e scrittore italiano di notevole importanza. Inoltre, abbiamo menzionato l'Impresa di Fiume, distribuendo un testo riguardante questo episodio.

A cavallo tra il primo dopoguerra e l'ascesa del fascismo, la città indipendente di Fiume venne reclamata dai nazionalisti italiani guidati da Gabriele d'Annunzio.

La vittoria "mutilata"

Nel 1915, l'Italia entra nella Prima Guerra Mondiale e promette di estendere i suoi confini al Trentino, all'Alto Adige, alla Venezia Giulia, all'Istria e alla Dalmazia settentrionale, in caso di vittoria. Tuttavia, alla fine della guerra, la Conferenza di pace di Parigi del 1919 nega all'Italia la Dalmazia, l'Istria e la città di Fiume, che l'Italia rivendica come indennizzo per le promesse mancate. La ragione dietro a questo diniego è la creazione del Regno dei Serbi, Croati e Sloveni, che deve riunire tutte le genti slave in virtù del principio di autodeterminazione dei popoli proclamato dal presidente americano Woodrow Wilson. Questo fatto accende le ire dei nazionalisti italiani, che cominciano a parlare di "vittoria mutilata".

L'impegno di d'Annunzio

Gabriele d'Annunzio è un poeta e scrittore italiano che nel 1919 è il vate nazionalista e intellettuale più importante del Regno d'Italia. Dopo la delusione per le clausole dei trattati di pace, d'Annunzio critica il tradimento del paese e guadagna il sostegno di molti italiani. Con l'aiuto di alcuni veterani di guerra e truppe regolari dell'esercito, organizza una cospirazione per conquistare la città di Fiume e rivendicarla come territorio italiano.

L'impresa di Fiume

Il 12 settembre 1919, d'Annunzio e i suoi "legionari" entrano a Fiume, creando un governo provvisorio e una Carta Costituzionale. L'impresa è sostenuta da molti cittadini, tra cui Benito Mussolini, ma viene subito contestata dal Governo italiano, che vede in essa una violazione dei trattati di pace. Nonostante le rimostranze, il Governo cerca una soluzione pacifica con d'Annunzio, ma i coraggiosi di Fiume vogliono l'annessione definitiva alla nazione italiana. La trattativa si interrompe e d'Annunzio proclama l'indipendenza civile e militare della città, in attesa dell'annessione all'Italia.

La fine dell'Impresa di Fiume

L'Impresa di Fiume termina nel 1920 con la firma del Trattato di Rapallo, che riconosce Fiume come Stato libero e indipendente. D'Annunzio non accetta e il governo incarica il generale Caviglia di far sgomberare i ribelli. L'attacco inizia il 24 dicembre 1920 e si conclude il 28 dicembre, ponendo fine alla resistenza dei legionari. Nel 1922 altri nazionalisti occupano Fiume fino alla sua annessione all'Italia nel 1924. Dopo la fine del fascismo, Fiume torna alla Jugoslavia e oggi fa parte della Croazia (Rijeka).

Riassunto da: <https://www.focusjunior.it/scuola/storia/cose-stata-limpresa-di-fiume/>

Figura 46: Attività di lettura per approfondimenti

L'obiettivo del testo era duplice: colmare la lacuna di conoscenza riguardo a un aspetto significativo della storia italiana strettamente legato a Gabriele D'Annunzio; nonché promuovere una comprensione più profonda della figura del poeta e delle sue azioni, mettendo in rapporto così il fumetto alla storia e alla cultura italiane. Successivamente, gli studenti hanno letto il testo, manifestando l'interesse a leggere con le loro mani alzate. In seguito, abbiamo cercato insieme la posizione di Fiume (o Rijeka) sulla cartina geografica, il che ha aiutato gli studenti a contestualizzare meglio gli episodi storici e approfondire la geografia storica. Alcuni discenti hanno fatto riferimento a Nizza, in quanto anch'essa non appartiene più all'Italia. Questo dimostra che essi stavano facendo connessioni tra territori e eventi storici che hanno subito cambiamenti come Fiume, il che rappresenta anche un'ennesima prova del loro coinvolgimento.

In seguito, abbiamo invitato gli studenti a spiegare quello che avevamo appena letto. È stato sorprendente notare uno studente, che di solito si mostra disinteressato, offrirsi volontario (e in più per primo) per riepilogare le

informazioni del testo. Questa partecipazione è stata particolarmente positiva, considerato che il testo potrebbe essere complesso per lui. Tuttavia, durante l'intera lezione, egli ha manifestato un notevole interesse, ponendo domande e partecipando attivamente, il tutto unicamente utilizzando la lingua italiana e la gestualità per farsi capire. Tutto ciò indica che la scelta di implementare il fumetto come strumento didattico rende la lezione più accessibile e interessante, aiutando i discenti a superare eventuali barriere linguistiche e socioculturali. In aggiunta, gli studenti hanno dichiarato di immaginare il personaggio del poeta del fumetto mentre leggevano il testo, dimostrando un coinvolgimento emotivo con il materiale didattico.

➤ Sintesi 2

Nella fase dedicata alla sintesi, abbiamo proposto un'attività di produzione orale domandando: "Secondo voi, come potevano influenzare le persone i simboli e le uniformi del fascismo?". L'obiettivo della domanda era quello di mettere in luce gli aspetti socioculturali affrontati nel fumetto, incoraggiando gli studenti a riflettere su come i simboli e le uniformi possano veicolare valori culturale e ideologie, influenzando le percezioni e le opinioni degli individui. Inoltre, la decodifica degli elementi socioculturali del medium contribuisce anche a promuovere la riflessione critica sugli impatti della simbologia e delle uniformi nella società.

I partecipanti hanno dunque discusso su questo tema: alcuni hanno notato che tali simboli rappresentavano l'idea di potere e autorità continua, simile a quanto accaduto con i nazisti in Germania; altri hanno evidenziato come i simboli potessero trasmettere al popolo un senso di sicurezza, ordine e uguaglianza; altri ancora hanno citato l'idea di propaganda e di strategie utilizzate dal regime fascista al fine di influenzare l'opinione pubblica. Il dibattito si è poi spostato sulla dittatura, con gli studenti che hanno fatto riferimento a casi storici di dittatura in Algeria. Questi risultati dimostrano che il fumetto rappresenta un utile punto di partenza che aiuta gli studenti a collegare i concetti socioculturali

veicolati attraverso il medium al contesto storico, culturale e politico reale dell'Italia, dell'Algeria, ma anche del Mondo. Perdi più, stimola il pensiero critico, nonché la partecipazione attiva e l'entusiasmo degli studenti. Occorre notare che, inizialmente, avevamo aspettative considerevolmente modeste riguardo all'unità, poiché temevamo che il tema del Fascismo potesse risultare noioso per gli apprendenti. Tuttavia, ci siamo ricreduti quando abbiamo constatato l'alto livello di partecipazione attiva dei partecipanti, il che ha superato ampiamente le nostre aspettative.

Per concludere la presente unità di acquisizione, abbiamo proposto un progetto di ricerca da svolgere in gruppi. Il compito consisteva nell'immaginare di essere fumettisti del genere storico-politico e di disegnare un fumetto su uno degli argomenti seguenti:

- 1) l'Impresa di Fiume;
- 2) l'ascesa al potere di Mussolini;
- 3) la violenza e la repressione durante il Fascismo;
- 4) la caduta del regime fascista;
- 5) la marcia su Roma del 1922;
- 6) la collaborazione del regime fascista con la Germania nazista durante la Seconda guerra mondiale;
- 7) lo squadristismo durante il Fascismo;
- 8) l'influenza dei simboli fascisti sul popolo italiano;
- 9) la censura dei media durante il fascismo.

Tale attività di realizzazione di un fumetto su questi temi ha evidenziato che il fumetto può essere uno strumento didattico capace di rendere accessibili e comprensibili gli elementi socioculturali legati al Fascismo. Il compito ha permesso di mettere i discenti nella posizione di dover comprendere e

rappresentare visivamente tali concetti, il che li aiuta ad acquisirli e a interiorizzarli in modo più efficiente, favorendo dunque l'acquisizione di aspetti socioculturali attraverso il fumetto come mezzo didattico. In più, questo progetto di ricerca promuove la ricerca indipendente e l'apprendimento autonomo in quanto gli studenti devono esplorare senza l'insegnante argomenti specifici legati al Fascismo in modo approfondito al fine di tradurli in un fumetto accurato e informativo. Perdi più, l'attività ha stimolato le abilità creative degli studenti, nonché la loro collaborazione in quanto sono tenuti a prendere decisioni insieme sull'argomento scelto. In particolare, gli apprendenti hanno richiesto di lasciargli la libertà di formare i propri gruppi, il che ha contribuito a creare un ambiente di apprendimento più dinamico e tranquillo, in quanto si sono sentiti più valorizzati e ascoltati.

Va notato che durante l'intera unità didattica, in particolare l'ottava e la nona unità di acquisizione, gli studenti hanno dimostrato un notevole livello di felicità e soddisfazione. Tale atteggiamento positivo, accompagnato da un elevato grado di motivazione, divertimento, curiosità e vivacità dimostra l'efficacia del fumetto come strumento didattico piacevole nel rendere gli aspetti socioculturali più accessibili e entusiasmanti per gli studenti.

4.3.2.3.3 Unità di acquisizione 3

Il 03/05/2023 abbiamo intrapreso l'ultima unità di acquisizione, basata sempre sul fumetto di Hugo Pratt: Corto Maltese – Favola a Venezia.

Prima di iniziare, abbiamo chiesto agli studenti di fornire un riepilogo sui concetti affrontati nella lezione precedente. Essi hanno ricordato e riassunto correttamente gli argomenti trattati, il che indica che hanno mantenuto un buon livello di attenzione durante la lezione precedente. Inoltre, sembravano ben informati sui temi chiave dell'unità legati al Fascismo. Questa premessa è stata utile per collegare le conoscenze pregresse a quelle nuove.

➤ Globalità 3

Abbiamo richiesto ai partecipanti di tornare alle pagine del fumetto di Corto Maltese che avevamo distribuito in precedenza. Li abbiamo invitati a individuare i luoghi chiave e i simboli legati a Venezia all'interno del fumetto. Lo scopo di tale attività era quello di consentire ai discenti di riconoscere ed esplorare i principali aspetti culturali e simbolici di una città come Venezia attraverso l'analisi di un racconto a fumetti. Ciò ha permesso loro di superare barriere culturali ed educative, nonché di rendere il medium un veicolo memorabile di aspetti socioculturali. Oltre a ciò, l'attività ha anche potenziato le capacità degli studenti di collegare elementi socioculturali visivi alla realtà culturale di Venezia. In effetti, gli studenti hanno notato dettagli significativi come i ponti, la laguna e le gondole. A proposito di quest'ultima osservazione, occorre sapere che la gondola era rappresentata non nelle pagine distribuite precedentemente, ma piuttosto in quelle successive, il che significa che alcuni studenti sono andati oltre il materiale fornito, sfogliando il fumetto per cercare ulteriori dettagli culturali e simboli relativi a Venezia o per conoscere il seguito della storia. Questo dimostra un interesse attivo e un desiderio di approfondire i contenuti interattivi e socioculturali presenti nel fumetto, incoraggiando l'autonomia nell'apprendimento.

Successivamente, abbiamo posto un'altra domanda con l'obiettivo di stimolare e approfondire l'osservazione di elementi socioculturali nel fumetto. Abbiamo chiesto agli studenti di identificare, nelle pagine del racconto a fumetti, i luoghi e i posti veneziani a cui fanno riferimento i personaggi. I partecipanti hanno subito cominciato ad analizzare attentamente le vignette, dimostrando un alto livello di interesse. Essi hanno identificato Santa Agnese, il luogo in cui si svolge la scena, e la Piazzetta dei Leoncini. Quest'ultima ha portato a ulteriori riflessioni, con gli apprendenti che hanno notato la connessione tra il nome e la presenza di piccoli leoni, rilevando anche la presenza di 'leoncini' in Algeria. Essi sono stati in grado di connettere l'aspetto socioculturale italiano veicolato nel fumetto con un aspetto socioculturale algerino simile, menzionando vari luoghi dell'Algeria in cui sono presenti rappresentazioni di leoni. Hanno anche evidenziato che Orano

viene definita ‘la città dei leoni’. Tutto ciò implica l’impatto positivo del fumetto non solo nella decodifica di aspetti socioculturali, ma anche nella comprensione interculturale e nel collegamento dei concetti alla realtà. In seguito, alcuni hanno chiesto chiarimenti sul termine ‘Piazzetta’, il che ha contribuito all’arricchimento del loro lessico. Tuttavia, una studentessa ha menzionato, in risposta alla domanda, l’espressione presente in una delle vignette del fumetto ‘*Alto loco*’. Abbiamo dunque chiarito che non si trattava di un luogo, bensì di un’espressione latina, spiegandone il significato. Comunque sia, la discussione si è poi approfondita su termini come Piazza San Marco, Palazzo Ducale, Caffè Florian e vaporetto. Ciò ha concesso ai partecipanti di arricchire la loro comprensione culturale della Serenissima, dimostrando che il medium del fumetto può essere un mezzo didattico per favorire l’acquisizione di aspetti socioculturali italiani.

➤ **Analisi 3**

In questa fase di analisi della presente unità, abbiamo deciso di approfondire l’aspetto rappresentato nel fumetto di Corto Maltese riguardante la laguna di Venezia. Tale scelta è giustificata in quanto la laguna è parte integrante dell’ambiente e della cultura di Venezia, tema principale dell’unità di acquisizione, oltre a far parte della lista dei patrimoni mondiali dell’umanità dichiarati dall’UNESCO. Inoltre, collegare gli elementi del fumetto all’ambiente reale veneziano ha reso il processo di apprendimento più significativo. Dunque, dopo aver distribuito il testo, gli studenti hanno proceduto con la lettura, mentre intervenivamo occasionalmente per correggere la pronuncia.

La laguna di Venezia ha quasi 6000 anni. È la laguna più grande in Europa, con 62 isole. Ha una superficie di circa 550 chilometri quadrati, ha una lunghezza di circa 55 chilometri, con il fiume Sile a nord ed il fiume Brenta a sud.

L’80% di questa superficie è coperta dalle acque, il 10% è coperta dalle acque solo parzialmente, mentre solo il 5% è composto di isole costantemente fuori dall’acqua. La profondità media dell’acqua è di circa un metro. In caso di acqua alta, parte delle isole viene sommersa. L’acqua entra nella laguna solo dalle tre bocche di porto e la marea cambia ogni sei ore.

Dal 1987 la laguna di Venezia è Patrimonio Mondiale dell’Umanità dell’UNESCO. Qui la storia e la natura formano un delicato equilibrio che dura da secoli. La fauna è composta da: pesci, molluschi, insetti, rettili, uccelli e piccoli mammiferi (gabbiani, cigni, ibis, cavalieri d’Italia, fenicotteri, ricci). La flora è composta soprattutto dalla vegetazione che ricopre gli isolotti (la barena), come i fiori di limonium che potete vedere nella foto.

Figura 47: Attività di lettura: Laguna di Venezia

Al fine di analizzare il testo letto, abbiamo proposto un'attività di abbinamento termine-definizione da svolgere in gruppi, in modo da preparare gli studenti alla comprensione approfondita del testo stesso.

Abbina ogni parola alla definizione corrispondente.

1) barena:	a) una porzione di mare costiera poco profonda separata dalla terraferma da una barriera di sabbia, di corallo o da un'isola.
2) isolotti:	b) la parte esterna di un oggetto, in questo caso, la parte esterna della laguna di Venezia.
3) laguna:	c) un'unità di misura della superficie, che indica l'area racchiusa da un quadrato di lato pari a un chilometro.
4) marea:	d) un corso d'acqua naturale di grandi dimensioni che scorre verso il mare, verso un lago o verso un altro fiume.
5) insetti:	e) si riferisce alle masse d'acqua presenti nella laguna di Venezia.
6) Patrimonio Mondiale dell'Umanità dell'UNESCO:	f) la misura della distanza dalla superficie dell'acqua fino al fondo della laguna.
7) superficie:	g) un'unità di misura della lunghezza.
8) chilometri quadrati:	h) quando il livello dell'acqua nella laguna è più alto del solito.
9) uccelli:	i) quando le isole vengono completamente coperte dall'acqua.
10) mammiferi:	j) le aperture attraverso le quali l'acqua entra nella laguna.
11) vegetazione:	k) l'alternarsi del livello dell'acqua causato dall'attrazione della luna e del sole.
12) rettili:	l) un titolo conferito ai siti ritenuti di grande valore culturale o naturale dall'UNESCO.
13) isola:	m) l'insieme degli animali presenti in un dato ambiente.
14) acqua alta:	n) animali con un corpo molle e spesso protetto da una conchiglia.
15) sommerse:	o) piccoli animali con tre paia di zampe e un corpo diviso in tre parti (testa, torace e addome).
16) bocche di porto:	p) animali a sangue freddo, coperti di squame e con quattro zampe o, in alcuni casi, senza zampe.
17) molluschi:	q) animali a sangue caldo con un corpo coperto di piume e due zampe.
18) metro:	r) animali a sangue caldo che allattano i loro piccoli con il latte prodotto dalle ghiandole mammarie.
19) profondità:	s) l'insieme delle piante presenti in un dato ambiente.
20) fauna:	t) isole di piccole dimensioni.
21) fiume:	u) un'area di terra bassa e sabbiosa situata nella laguna di Venezia.
22) acque:	v) un'area di terra circondata dall'acqua.

Figura 48: Attività di abbinamento parola/significato

Durante l'esecuzione dell'esercizio di abbinamento, i partecipanti hanno mostrato un coinvolgimento attivo. Tuttavia, la maggioranza ha incontrato alcune difficoltà e complessità legate alla comprensione di molte parole, come zampe o squame. Le perplessità e le incertezze manifestate dai discenti erano del tutto comprensibili, considerando che il lessico utilizzato nell'attività era in gran parte nuovo per loro. Dopo qualche minuto, alcuni studenti hanno espresso apertamente il proprio timore riguardo alla difficoltà del compito. Abbiamo consigliato agli studenti la strategia di procedere dal più facile al più difficile, andando per eliminazione, cercando di trasformare queste sfide legate alla difficoltà in opportunità di apprendimento significativo, graduale e sistematico.

Occorre mettere in evidenza che, durante questa sessione, gli studenti erano ansiosi e preoccupati poiché gli esami erano alle porte. Questo potrebbe aver avuto un effetto negativo sulla loro capacità di mantenere la concentrazione durante la lezione e sulla loro abilità nel completare l'esercizio con meno difficoltà. Ciononostante, abbiamo notato che, malgrado le preoccupazioni, l'ansia e lo stress, gli apprendenti hanno dimostrato un coinvolgimento attivo nella lezione, il che è un indicatore positivo dell'efficacia dell'utilizzo del fumetto come strumento didattico per agevolare e favorire la comprensione e l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Dopo aver esteso il tempo di svolgimento di attività di circa quindici minuti, abbiamo deciso di procedere alla correzione. Durante questa fase, abbiamo stimolato attivamente la partecipazione dei discenti, incoraggiandoli a collaborare nel rispondere, correggendosi a vicenda. Questo approccio a favorito a promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo e inclusivo, in cui tutti gli studenti si sono alternati nel proporre risposte, mentre il resto della classe ha contribuito a correggerle se errate. Tuttavia, nel corso del processo di correzione, è emerso che molti partecipanti stavano affrontando difficoltà nel comprendere molti termini. Pertanto, abbiamo fornito spiegazioni più dettagliate, utilizzando illustrazioni sulla lavagna e offrendo esempi concreti per chiarire ulteriormente i significati. Tale strategia ha ricordato l'importanza di personalizzare l'insegnamento in base alle esigenze specifiche dei discenti. Inoltre, ha permesso di superare le barriere linguistiche, garantendo l'acquisizione di nuovi vocaboli, contribuendo alla decodifica degli aspetti socioculturali presenti nel fumetto. In più, malgrado le difficoltà incontrate, l'attività ha consentito agli apprendenti di immergersi nelle sfide e nelle peculiarità relative alla geografia particolare della Serenissima.

➤ Sintesi 3

Durante questa fase di sintesi, abbiamo cercato di stabilire una connessione tra il concetto di laguna discusso e la geografia del paese degli studenti: l'Algeria.

Abbiamo quindi domandato loro se esistesse qualcosa di simile alla laguna di Venezia in Algeria. Le loro risposte hanno rilevato una notevole comprensione dell'ambiente naturale e geografico del loro paese, nonché una comprensione dell'argomento affrontato durante la lezione. Gli studenti hanno menzionato i laghi di acqua dolce a Taref e Annaba, i laghi salati ad Orano, nonché molti luoghi in cui il mare è quasi circondato da scogli, creando un ambiente marino distintivo. Hanno anche citato luoghi come Guelma, rinomata per le terme e i *hammam*, e Oued Souf, famosa per gli sciott. Tutti questi contributi da parte dei partecipanti indicano ancora una volta la loro capacità di associare i concetti socioculturali presenti nel fumetto a elementi geografici specifici della realtà, in particolare dell'Algeria, il che rappresenta un indicatore del successo dell'utilizzo del medium del fumetto come strumento didattico per agevolare e acquisire aspetti socioculturali in modo coinvolgente e significativo.

Per concludere, abbiamo invitato gli studenti a svolgere un'attività di scrittura individuale, allo scopo di approfondire la loro conoscenza sui concetti socioculturali veicolati dal fumetto affrontato nel corso dell'unità. Ogni studente aveva la possibilità di scegliere tra due temi diversi, al fine di contribuire a rendere l'attività più piacevole e significativa, consentendo loro di focalizzarsi su ciò che li interessa di più.

Il primo tema riguardava la descrizione della città di Venezia, confrontandola con una città algerina a loro scelta. Una studentessa ha espresso l'interesse a confrontare Venezia con diverse città algerine, richiesta che abbiamo prontamente accolto poiché contribuisce ad aumentare il coinvolgimento degli apprendenti. Questa produzione ha permesso ai discenti di mettere in gioco le loro conoscenze sulle città algerine, esplorando le somiglianze e le differenze con Venezia, promuovendo così una comprensione interculturale degli elementi socioculturali delle città coinvolte. Inoltre, non essendo mai stati a Venezia, gli studenti hanno ricercato informazioni sulla Serenissima, usufruendo anche di Google Earth.

Il secondo tema, invece, riguardava la presentazione in modo breve della storia di Venezia dalla sua fondazione alla caduta. Tale attività ha consentito loro di svolgere ricerche, raccogliere informazioni e organizzarle in una narrazione coerente. Questo tema ha permesso ai partecipanti di approfondire la storia della Serenissima e dei contesti socioculturali legati ad essa.

In linea generale, l'attività di scrittura ha promosso l'interculturalità e il confronto, nonché l'approfondimento degli aspetti socioculturali veicolati dal medium del fumetto. Questo indica l'impatto positivo della nona arte come strumento didattico nell'agevolare, decodificare, comprendere e padroneggiare i diversi aspetti socioculturali.

4.3.3 Terzo step: verifica delle conoscenze socioculturali acquisite

In questa sezione, presenteremo i risultati del terzo step dell'esperimento, assieme all'analisi e alla discussione di tali risultati.

4.3.3.1 Prima verifica

Domanda 1: Il linguaggio iconico è:

- ☐ una forma di comunicazione che utilizza le parole, sia scritte che parlate, per trasmettere significati e concetti.
- ☐ un sistema di comunicazione visuale che utilizza immagini e simboli per trasmettere significati in modo rapido e efficace.

Risposte 1:



Grafico 13: Verifica I: definizione linguaggio iconico

Commento 1:

La prima domanda della verifica relativa all'unità introduttiva al fumetto, riguardava la definizione del linguaggio iconico. Tale quesito è fondamentale nell'ambito dell'utilizzo del medium come strumento didattico, poiché il linguaggio iconico rappresenta uno degli aspetti essenziali del fumetto. Inoltre, la domanda mirava a verificare se gli studenti avessero capito la distinzione tra il linguaggio verbale e quello iconico, visto che, durante la lezione, il termine 'iconico' rappresentava un nuovo concetto per loro. Una comprensione precisa di ciò che costituisce il linguaggio iconico è cruciale per agevolare l'acquisizione di aspetti socioculturali mediante il fumetto, superando eventuali barriere linguistiche o culturali che potrebbero emergere quando si utilizza unicamente il linguaggio verbale.

Dai risultati emersi, notiamo che la totalità dei partecipanti ha risposto correttamente. Questo implica la capacità degli studenti di riconoscere che il linguaggio iconico consiste nel sistema di comunicazione visuale che si basa su

simboli e immagini, anziché le parole. Ciò significa che il 100% degli apprendenti hanno concepito l'idea che il fumetto usi principalmente elementi visivi per veicolare significati. Questa comprensione è stata fondamentale per il successo dell'uso del fumetto come strumento educativo per acquisire aspetti socioculturali.

Domanda 2: L'essere umano utilizza le immagini e i simboli per comunicare sin dalla preistoria. Cita un esempio: ...

Risposte 2:

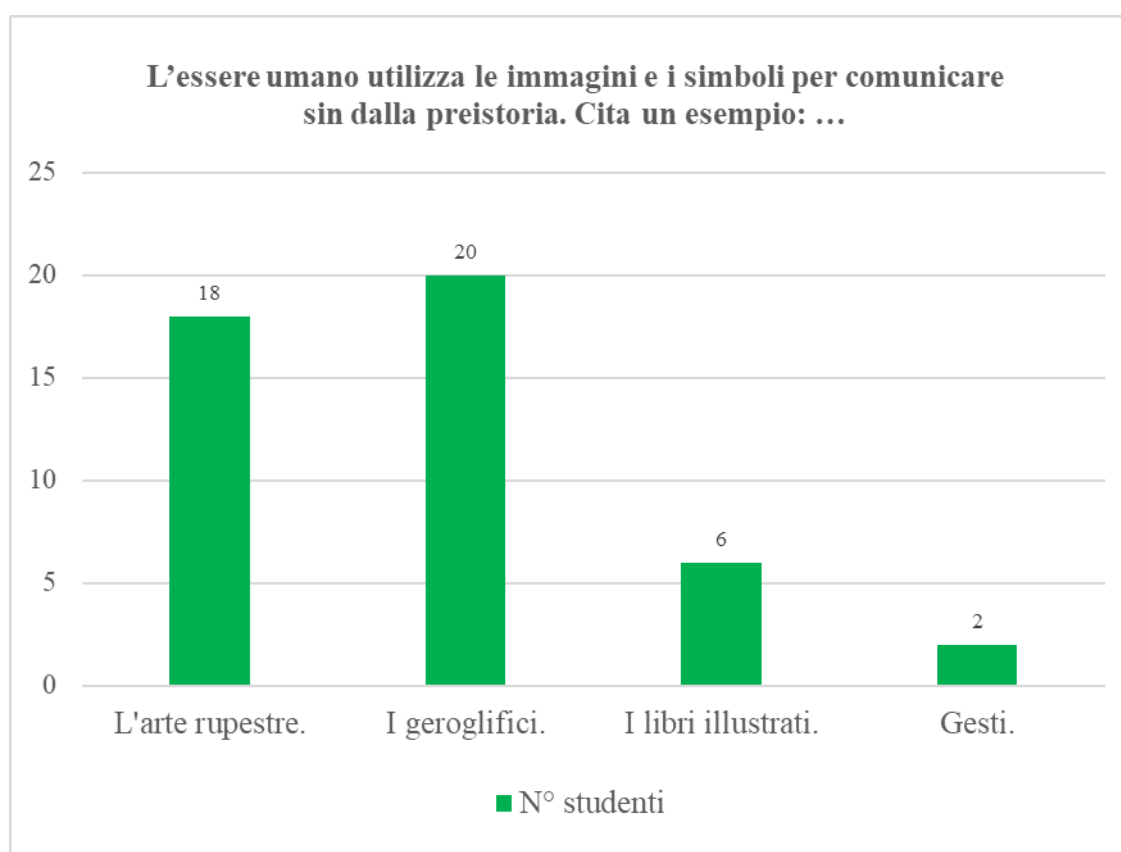


Grafico 14: Verifica I: comunicazione per immagini

Commento 2:

La seconda domanda richiedeva agli apprendenti di ricordare il concetto di comunicazione umana attraverso l'uso di immagini e simboli, collegando così il

medium del fumetto a un contesto storico più ampio. Tale quesito riveste un'importanza fondamentale nel permettere ai partecipanti di riconoscere il potenziale del fumetto come strumento didattico per decodificare e acquisire aspetti socioculturali in modo più coinvolgente.

I risultati indicano che il 39,13% degli apprendenti ha fatto riferimento all'arte rupestre, con alcuni che hanno specificato "Djanet" o "Tassili" e altri che menzionato le "incisioni". Il 43,48%, invece, ha risposto con i geroglifici, con alcuni studenti che li hanno collegati ai faraoni o all'Antico Egitto. Inoltre, il 13,04% ha ricordato i libri illustrati. In aggiunta, il 4,35% ha citato la gestualità, con particolare enfasi sui "simboli della mano e i loro significati". Ciò significa che il 100%, ossia la totalità dei partecipanti, è stato in grado di rievocare gli esempi discussi durante la lezione. Questo risultato suggerisce che gli studenti hanno compreso con successo l'importanza della forma di comunicazione visiva del fumetto, nonché delle radici antiche di tale forma di comunicazione. Il fumetto ha quindi agito come ponte tra la comunicazione visiva e la comprensione delle radici storiche di tale linguaggio, il che ha contribuito a facilitare l'acquisizione di questi aspetti socioculturali.

Domanda 3: Il primo fumetto in Italia è:

- ☐ Topolino.
- ☐ Il corriere dei piccoli.
- ☐ Lupo Alberto.

Risposte 3:

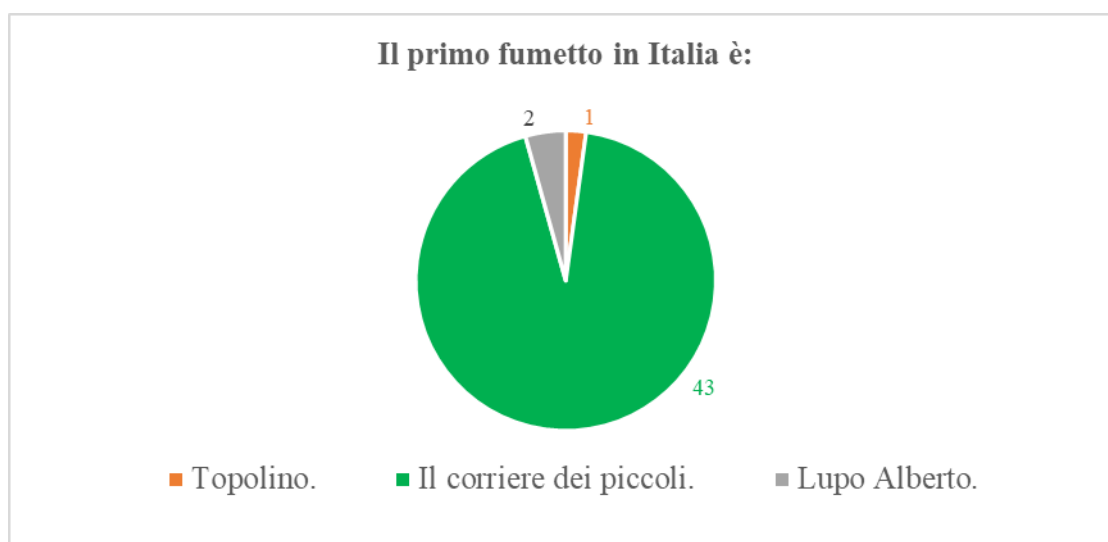


Grafico 15: Verifica I: primo fumetto in Italia

Commento 3:

La terza domanda richiedeva agli studenti di ricordare il primo fumetto italiano pubblicizzato in Italia. Questo collegamento diretto tra il fumetto e la cultura italiana è importante poiché sfida gli apprendenti a richiamare informazioni specifiche sulla storia dei fumetti in Italia, uno degli obiettivi chiave dell'unità didattica introduttiva.

I risultati ottenuti da questa domanda mostrano che la maggioranza degli studenti, per una percentuale del 93.48%, ha risposto correttamente, identificando Il corriere dei piccoli come primo fumetto italiano. Ciò significa che la quasi totalità dei discenti ha assorbito efficacemente tale aspetto culturale.

Tuttavia, uno studente ha menzionato Topolino e due Lupo Alberto. Questo potrebbe essere attribuito a diversi motivi, tra cui possibili confusioni, dimenticanze o momenti di disattenzione.

Comunque sia, nonostante le tre risposte errate, l'alta percentuale di risposte corrette mette in rilievo la solidità delle conoscenze socioculturali assimilate attraverso l'implementazione del fumetto come strumento didattico.

Domanda 4: Il genere di fumetto che si concentra sulle storie di mistero e investigazione, con personaggi come detective si chiama:

- ☐ horror.
- ☐ avventura.
- ☐ giallo.

Risposte 4:

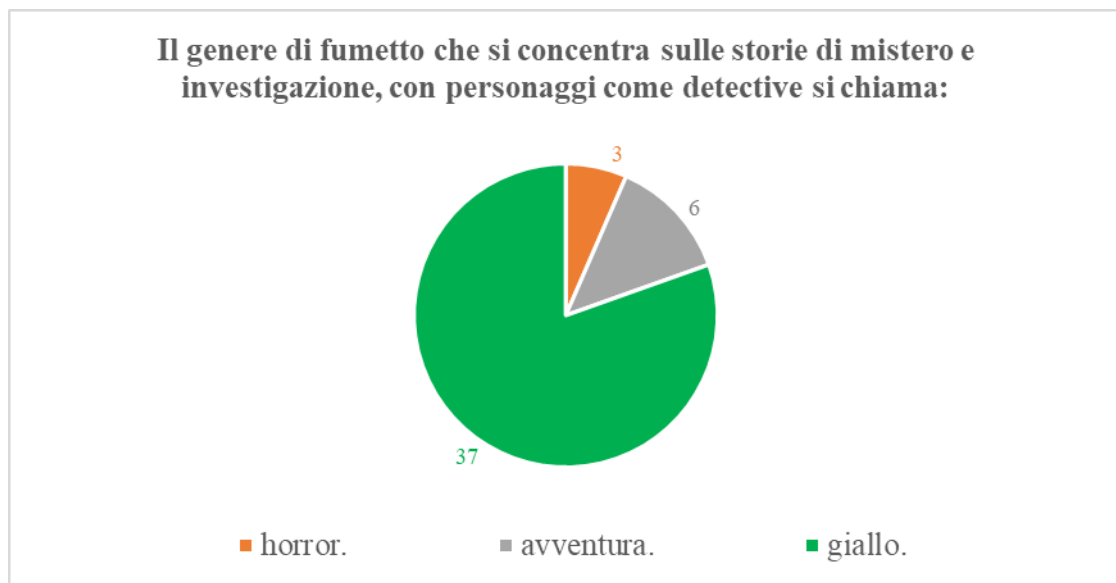


Grafico 16: Verifica I: il giallo

Commento 4:

La quarta domanda consisteva nell'identificare la parola corrispondente alla definizione data, ossia il genere giallo. Il quesito mirava a verificare se i partecipanti fossero divenuti familiari con i generi letterari del fumetto, in particolare il giallo. I generi letterari rappresentano un elemento fondamentale della cultura del fumetto, per cui è rilevante saperli identificare.

La maggior parte degli studenti, per un totale dell'80,43%, ha risposto correttamente, dimostrando di riuscire a identificare il genere 'giallo'. Questo significa che la maggioranza ha assorbito adeguatamente questo aspetto specifico della cultura del fumetto.

Tuttavia, i restanti 6,52% e 13,04% dei partecipanti hanno risposto rispettivamente horror e avventura. Ciò implica una mancanza di comprensione dei generi letterari, in particolare il giallo. Tali risultati potrebbero costituire una sfida nell'ambito dell'utilizzo del fumetto come strumento didattico per decodificare aspetti socioculturali. Per cui, è stato necessario, prima di intraprendere la seconda unità didattica, riepilogare i concetti legati ai generi letterari, in particolare il giallo, al fine di garantire che tutti i discenti dispongano delle abilità necessarie per le prossime lezioni.

Domanda 5: Il genere di fumetto che si concentra sulle storie di personaggi con abilità e poteri straordinari, impegnati a combattere il crimine e a difendere il mondo si chiama:

- ☐ umoristico.
- ☐ supereroistico.
- ☐ western.

Risposte 5:

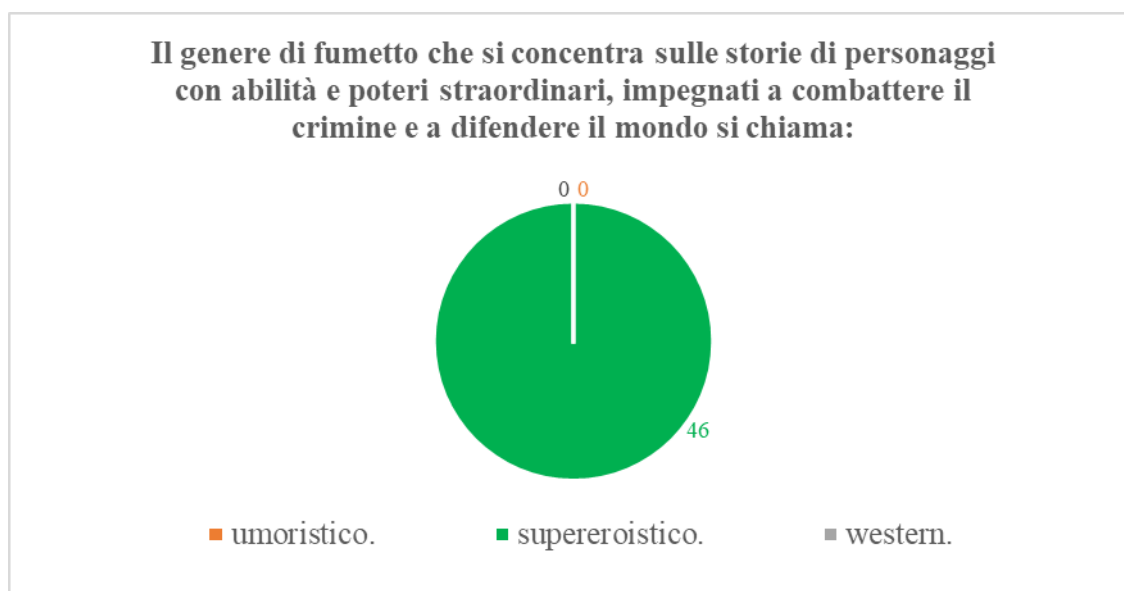


Grafico 17: Verifica I: il supereroistico

Commento 5:

La quinta domanda richiedeva agli studenti di associare la definizione data al termine corretto, che era il genere supereroistico. Essa è stata rilevante poiché aveva lo scopo di approfondire la comprensione dei generi del fumetto, aggiungendo un altro tipo: il supereroistico. In altre parole, rappresenta un'estensione della domanda precedente.

I risultati indicano che la totalità dei partecipanti ha fornito la risposta corretta, indicando che il 100% dei discenti hanno assimilato con successo una comprensione di questo elemento particolare della cultura del fumetto. Ciò indica che gli apprendenti stanno acquisendo correttamente alcuni aspetti socioculturali legati al fumetto.

Domanda 6: Il fumetto italiano si legge:

- ☐ da destra a sinistra, dall'alto verso il basso, a zig-zag.
- ☐ da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, a zig-zag.
- ☐ da sinistra a destra, dal basso verso l'alto, a zig-zag.

Risposte 6:

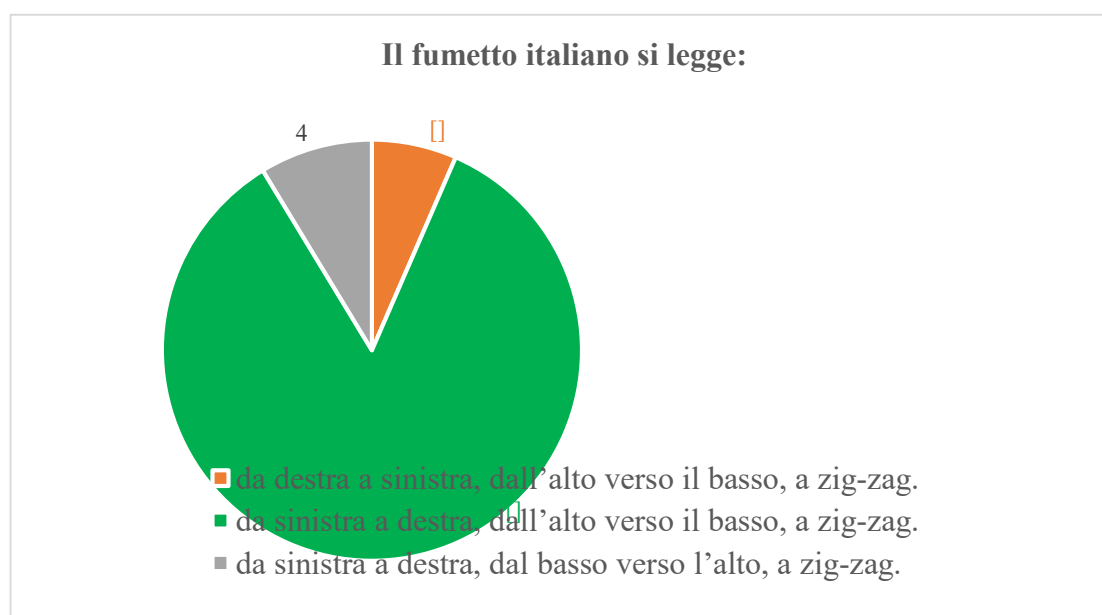


Grafico 18: Verifica I: direzione di lettura del fumetto

Commento 6:

La sesta domanda riguardava la direzione da seguire per leggere il fumetto italiano. Essa mirava a comprendere se gli studenti avessero familiarizzato con la maniera corretta di leggere il fumetto italiano. La struttura e la modalità di lettura del fumetto variano da paese a paese e da lingua a lingua. Comprendere ciò è essenziale poiché permette ai lettori di accedere agli elementi socioculturali che veicola il fumetto e, di conseguenza, decodificarli correttamente.

Dai risultati emerge che la maggior parte dei partecipanti, per una percentuale dell'84,78%, ha risposto correttamente, indicando che il fumetto italiano si legge da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, seguendo uno schema a zig-zag. Ciò suggerisce che la maggioranza degli apprendenti ha compreso la modalità di lettura tipica del fumetto italiano.

Tuttavia, il 15,22% rimanente degli studenti ha fornito risposte errate. In particolare, tre apprendenti hanno indicato che il fumetto si legge da destra a sinistra, dall'alto verso il basso, a zig-zag, mentre altri quattro hanno risposto che si legge da destra a sinistra, dal basso verso l'alto, a zig-zag. Queste risposte

potrebbero essere dovute a diversi fattori, tra cui una momentanea disattenzione durante la spiegazione della direzione di lettura dei fumetti italiani o una possibile confusione con altri stili di fumetto, come quelli giapponesi che seguono un modello di lettura da destra a sinistra. Pertanto, è stato essenziale riprendere il concetto fornendo esempi concreti di fumetti italiani al fine di assicurare una comprensione accurata durante le lezioni successive.

Domanda 7: Lo spazio dei dialoghi dei pensieri e della comunicazione si chiama:

- ☐ vignetta.
- ☐ nuvoletta.
- ☐ onomatopea.

Risposte 7:

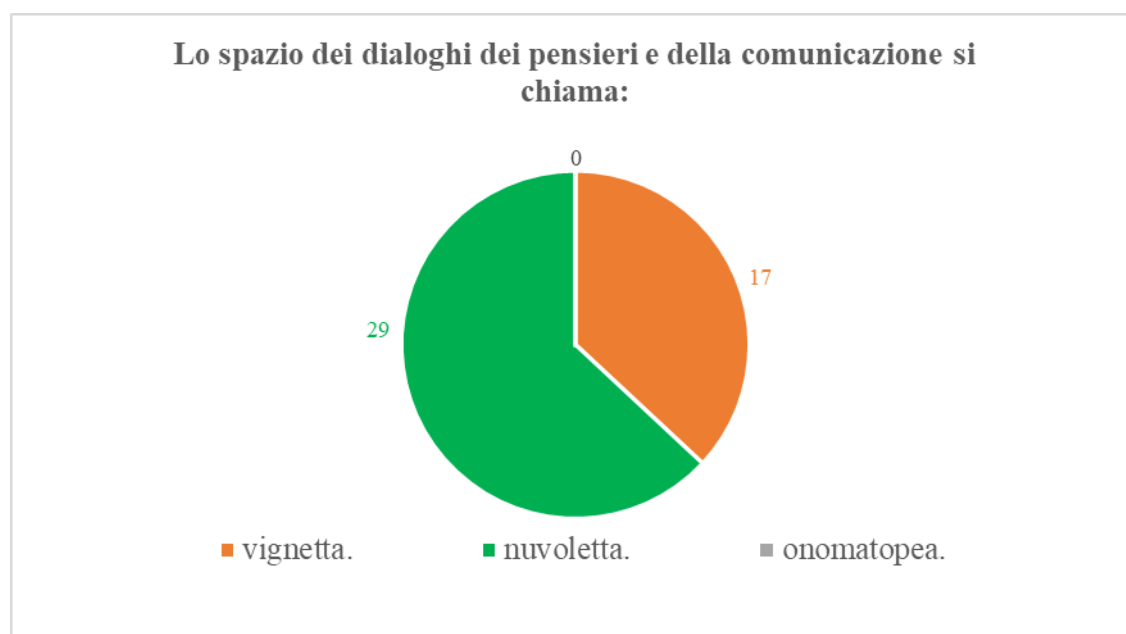


Grafico 19: Verifica I: nuvolette

Commento 7:

La settima domanda riguardava l'identificazione del termine associato alla definizione data relativa alla nuvoletta. Essa mirava a verificare se gli studenti avessero assimilato la conoscenza dei termini tecnici associati alle parti del fumetto. In effetti, identificare i contenitori visivi in cui vengono inseriti i dialoghi, i pensieri o altre forme di comunicazione all'interno delle vignette è fondamentale per l'analisi e la comprensione del fumetto, poiché rappresenta un aspetto essenziale della sua struttura narrativa che per decodificare i significati.

Il 63,04% degli studenti ha risposto in modo corretto, ossia 'nuvoletta'. Ciò suggerisce che la maggior parte della classe ha assorbito con successo il significato del termine tecnico associato a questa parte del fumetto. Questo segno positivo mette in rilievo che gli apprendenti stavano imparando il lessico necessario per analizzare il fumetto in modo efficace.

D'altra parte, il 36,96% restante ha risposto in modo scorretto, selezionando 'vignetta'. Benché rappresenti una minoranza, rimane comunque significativa. Probabilmente la domanda era un po' vaga, in quanto anche la vignetta contiene 'comunicazione'. Tale comunicazione è quella verbale tramite le didascalie, ma anche non verbale e paraverbale.

In più, è importante notare che nessuno ha optato per 'onomatopea'. Questo indica che gli studenti tendono a confondere i concetti di 'nuvoletta' e 'vignetta'. Tale confusione potrebbe derivare dalla somiglianza delle due parole. La distinzione tra l'intero riquadro visivo e lo spazio in cui vengono inseriti i pensieri o la comunicazione è fondamentale per una comprensione accurata dei contenuti del fumetto. Per cui, questi studenti hanno avuto bisogno di ulteriori chiarimenti.

Domanda 8: La parola per descrivere suoni e rumori si chiama:

- ☐ onomatopea.
- ☐ tavola.

□ didasalia.

Risposte 8:

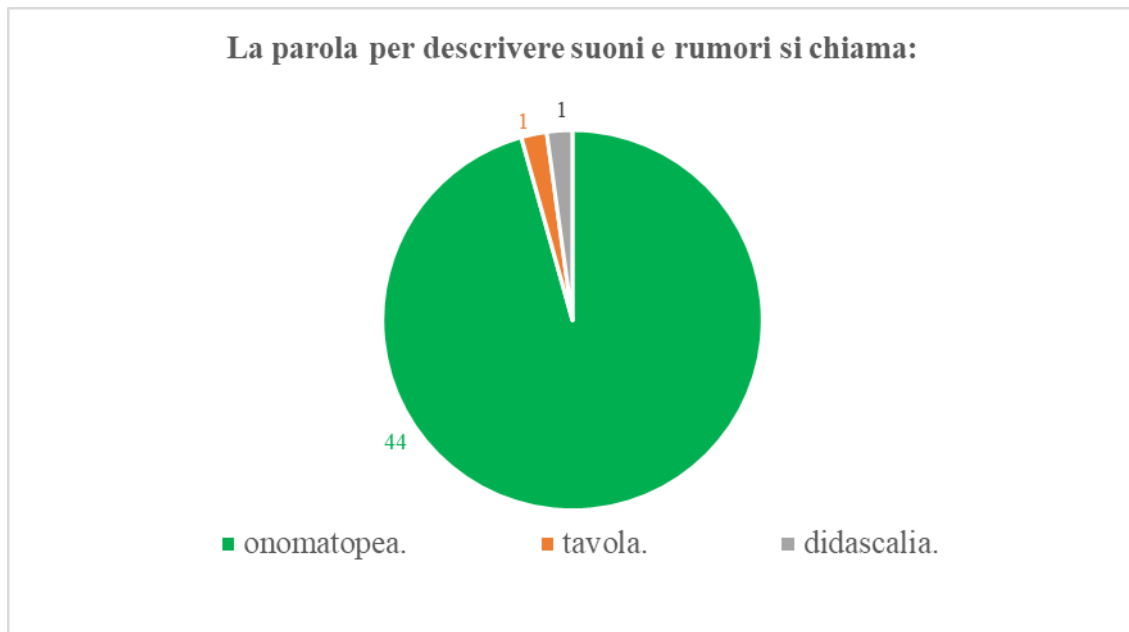


Grafico 20: Verifica I: onomatopee

Commento 8:

L'ottava domanda richiedeva ai partecipanti di identificare il termine associato a un'altra definizione, questa volta relativa alla 'onomatopea'. Essa rappresentava un'estensione della domanda precedente, mirando ad approfondire l'assorbimento da parte degli studenti delle parti delle pagine del fumetto. L'onomatopea è un concetto chiave dei racconti a fumetto. Essa aggiunge un elemento sonoro e dinamico alla narrazione visiva, contribuendo a decodificare il fumetto in maniera più vivace e coinvolgente. In più, i meccanismi utilizzati nei fumetti per rappresentare gli elementi sonoro costituiscono un aspetto socioculturale importante che cambia a seconda della lingua e del paese.

I risultati mostrano che la stragrande maggioranza dei partecipanti, pari al 95,65%, ha risposto correttamente, identificando il termine 'onomatopea' come la parola associata alla definizione relativa alla descrizione dei suoni e dei rumori

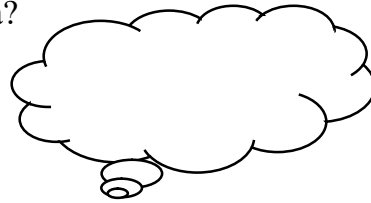
nel fumetto. Questo risultato estremamente positivo suggerisce che la quasi totalità dei discenti hanno assimilato con successo il concetto delle onomatopee durante l'unità introduttiva.

Tuttavia, due studenti hanno fornito risposte erranee, selezionando 'tavola' e 'didascalia'. Ciò potrebbe essere legato a momentanee distrazioni o confusioni. Inoltre, questo potrebbe significare che tali studenti non hanno completamente inteso i significati delle parti del fumetto.

Comunque sia, è importante sottolineare che tali risposte errate rappresentano una percentuale minima rispetto alla maggioranza che ha risposto correttamente, confermando così che la maggior parte dei partecipanti ha raggiunto un livello soddisfacente di comprensione di questo aspetto legato al fumetto.

Domanda 9: Cosa esprime questa nuvoletta?

- ☐ La persona sta pensando.
- ☐ La persona sta urlando.
- ☐ La persona parla in modo normale.



Risposte 9:

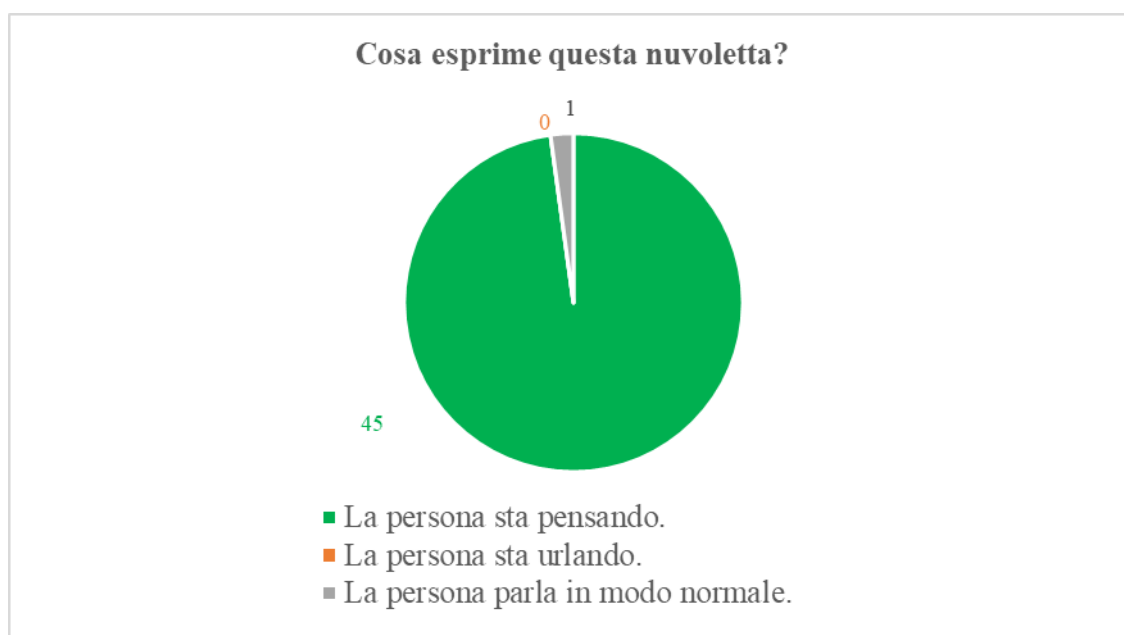


Grafico 21: Verifica I: nuvoletta

Commento 9:

La nona e ultima domanda richiedeva ai discenti di identificare la funzione della nuvoletta legata ai pensieri. Essa mirava a verificare l'assimilazione da parte dei partecipanti dell'interpretazione delle nuvolette, parte cruciale del fumetto per contribuire alla decodificazione e acquisizione di aspetti socioculturali veicolati da esso.

Dai risultati emerge che la stragrande maggioranza degli apprendenti, ossia il 97,83%, ha risposto correttamente, indicando che la nuvoletta data è legata ai pensieri del personaggio. Ciò mette in rilievo un notevole grado di comprensione da parte dei discenti dell'utilizzo e delle funzioni delle nuvolette nel fumetto. Tale risultato conferma che essi hanno assorbito con successo le nozioni di base sull'interpretazione delle nuvolette durante l'unità introduttiva.

Tuttavia, non bisogna trascurare la singola risposta errata, in cui uno studente ha selezionato che la nuvoletta data indica che la persona sta parlando in modo normale. Questo potrebbe essere dovuto a una momentanea disattenzione o un

fraintendimento. Essendo un caso isolato, non riflette una tendenza generale tra i partecipanti.

4.3.3.2 Seconda verifica

Domanda 1: Cosa significa “fuorisede”?

- ☐ Una persona che lascia il paese per andare a studiare o lavorare in un'altra città.
- ☐ Una persona che perde conoscenza.
- ☐ Una persona che lascia il paese a causa della guerra.

Risposte 1:

Gruppo A:

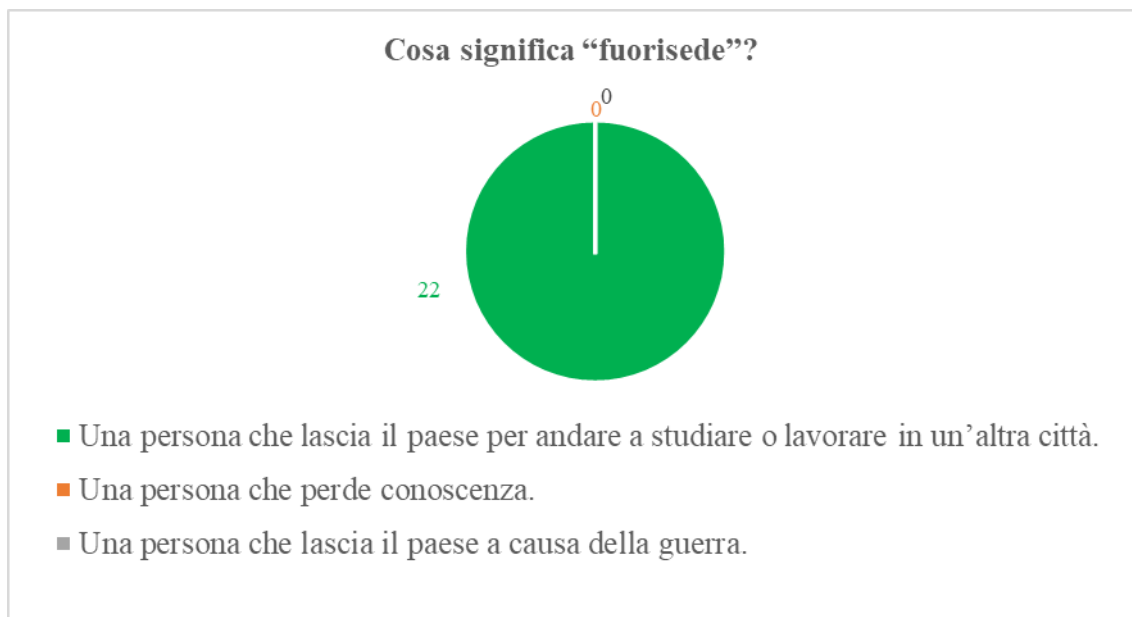


Grafico 22: Verifica II (Gruppo A): significato fuorisede

Gruppo B:

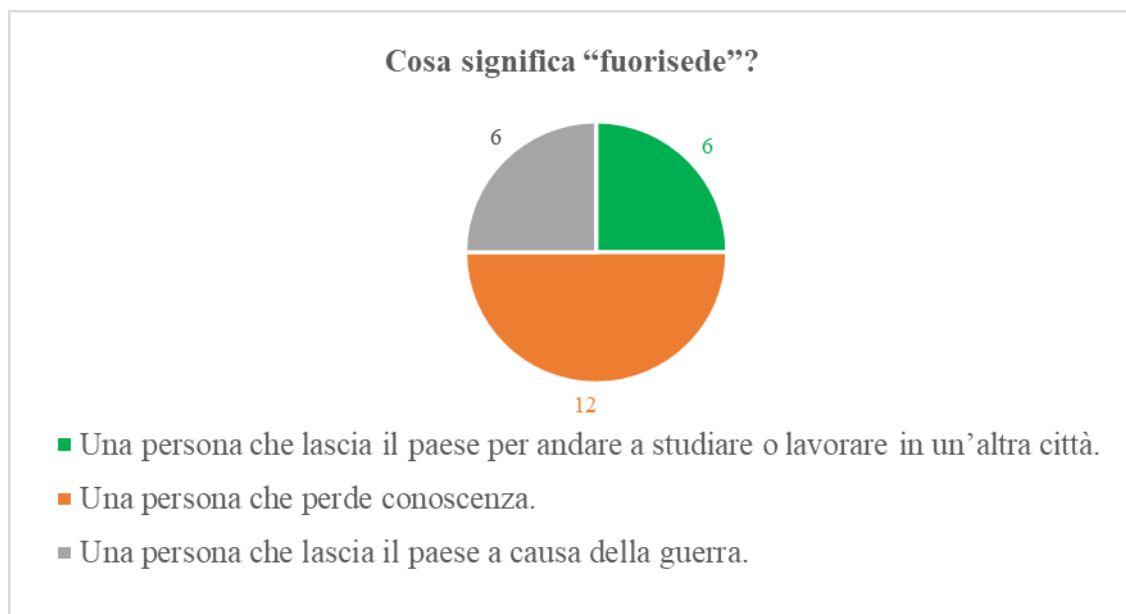


Grafico 23: Verifica II (Gruppo B): significato fuorisede

Commento 1:

La prima domanda della verifica delle conoscenze socioculturali acquisite durante la seconda unità didattica, focalizzata sul fumetto di Casa Surace: Il manuale del fuorisede, riguardava l'identificazione di un concetto chiave del fumetto stesso, ossia il significato di “fuorisede”. Questo termine rappresenta uno degli elementi socioculturali fondamentali del fumetto, nonché un aspetto significativo della cultura e della società italiane contemporanee. “Fuorisede” si riferisce alla pratica comune in Italia in cui gli studenti lasciano la propria città di origine o il loro paesino per studiare o lavorare in un'altra località. Di conseguenza, testare la comprensione di questo concetto è un processo cruciale nell'analizzare quanto gli apprendenti avessero assimilato durante questa unità didattica.

I risultati del gruppo A che ha partecipato all'esperienza mostrano che la totalità degli studenti hanno risposto in modo giusto, identificando correttamente il significato di “fuorisede”. Questo indica che i partecipanti all'esperienza hanno acquisito con successo questo concetto socioculturale fondamentale.

Quanto al gruppo B, ossia il gruppo di controllo, solo il 25% ha risposto correttamente, identificando il termine “fuorisede” come una persona che lascia il paese per andare a studiare o lavorare in un’altra città. La maggioranza invece, pari al 75%, ha fornito risposte errate, con il 50% che ha associato “fuorisede” a una persona che perde conoscenza e il 25% che l’ha collegato a una persona che lascia il paese a causa della guerra.

Questa differenza significativa tra i due gruppi indica che il gruppo A, ossia quello che ha avuto l’occasione di affrontare gli argomenti attraverso la didattizzazione del fumetto, ha acquisito con successo l’aspetto socioculturale legato al concetto di “fuorisede”. Invece, il gruppo di controllo B ha dimostrato una comprensione limitata dello stesso termine. Ciò suggerisce l’importanza dell’utilizzo del fumetto come strumento didattico per favorire l’acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 2: Qual è la differenza tra la reazione della mamma del Sud e quella del Nord?

- ☐ Non c’è nessuna differenza.
- ☐ La mamma del Sud reagisce in modo più tranquillo.
- ☐ La mamma del Nord reagisce in modo più tranquillo.

Risposte 2:

Gruppo A:

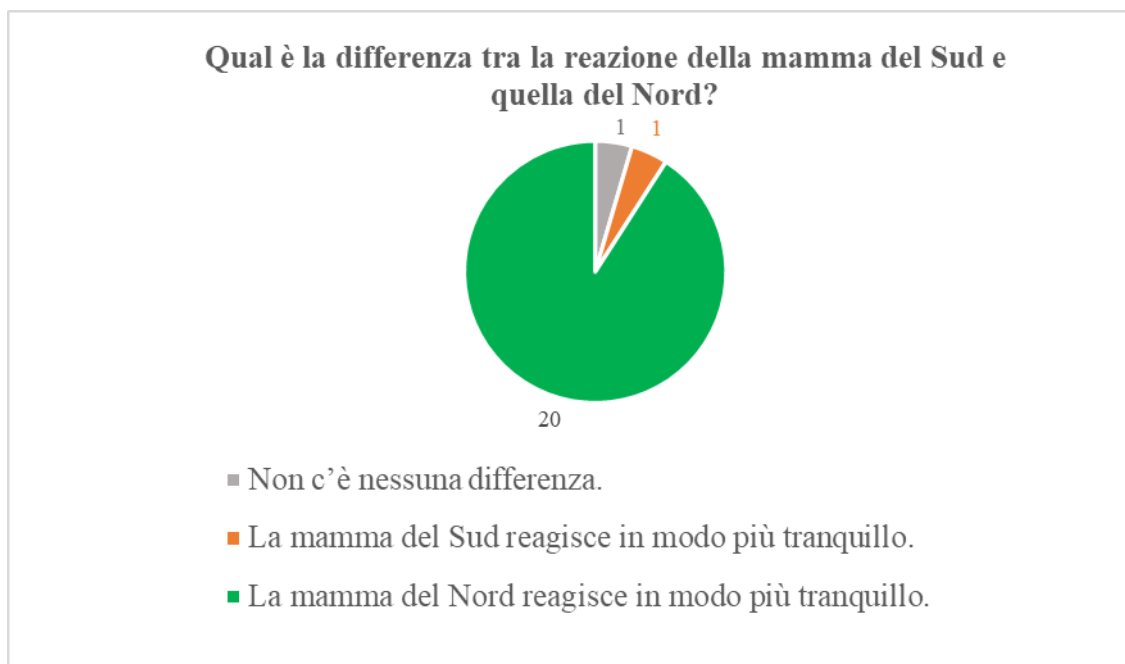


Grafico 24: Verifica II (Gruppo A): mamma Sud vs Nord

Gruppo B:

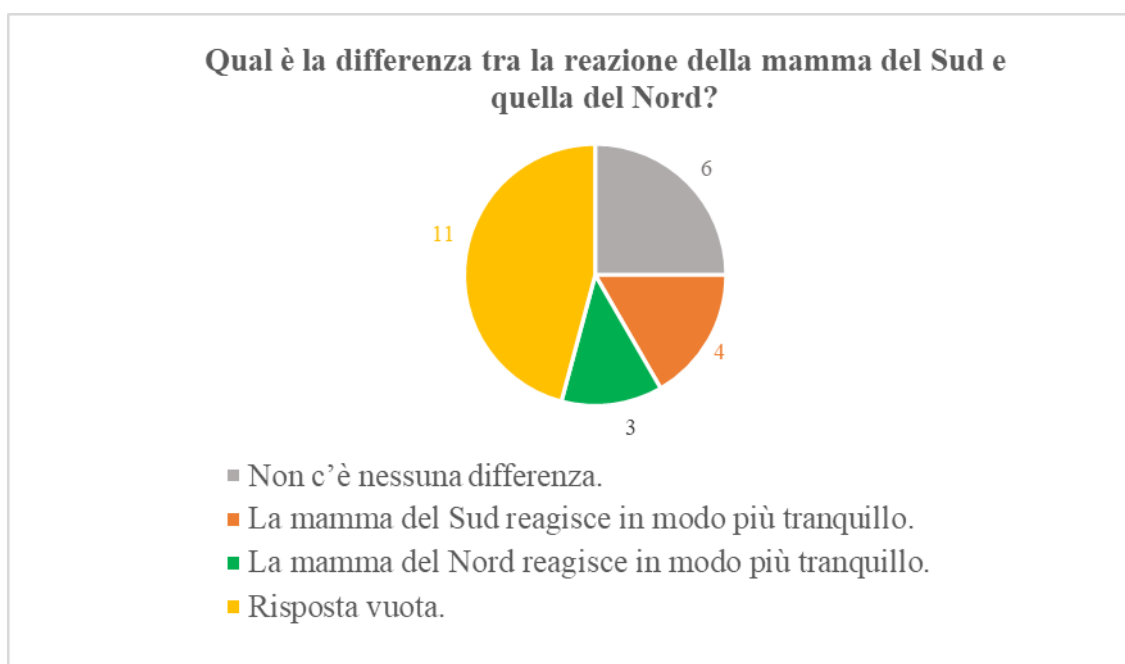


Grafico 25: Verifica II (Gruppo B): mamma Sud vs Nord

Commento 2:

La seconda domanda mirava a ricordare la differenza di reazione tra la mamma del Nord e la mamma del Sud di fronte al figlio o alla figlia che annuncia di voler andare a studiare fuorisede, affrontata durante l'unità didattica. Tale quesito mirava a verificare la comprensione di uno degli aspetti socioculturali centrali del fumetto di Casa Surace, ossia la rappresentazione delle differenze culturali tra il Settentrione e il Meridione.

I risultati del gruppo A, che ha partecipato all'esperienza, mostrano che 90,91% dei partecipanti hanno fornito la risposta corretta, indicando che la mamma del Nord reagisce in modo più tranquillo rispetto a quella del Sud. Inoltre, solo due studenti hanno fornito risposte errate, con uno che ha menzionato che non c'è nessuna differenza e l'altro che ha citato che è la madre del Sud a reagire in modo più tranquillo.

Ciò significa che la maggior parte dei partecipanti all'esperienza ha compreso correttamente la differenza tra Nord e Sud riguardo alle reazioni delle mamme italiane.

Quanto al gruppo B, di controllo, solo il 12,5% ha risposto correttamente. Il restante 87,5% non ha saputo rispondere, con il 41,67% che ha fornito risposte erronee (sei studenti hanno dichiarato che non c'è nessuna differenza e quattro che la mamma del Sud reagisce in modo più tranquillo) e il 45,83% che ha lasciato la risposta vuota. Questi risultati indicano la tendenza nel gruppo B a non aver assimilato alcuni dettagli socioculturali legati alle differenze tra il Nord e il Sud, in particolare per quanto riguarda le reazioni delle mamme italiane. Inoltre, la percentuale significativa di studenti che hanno lasciato la risposta vuota indica un'incapacità di rispondere in modo adeguato.

Questi risultati evidenziano l'efficacia dell'unità didattica basata sul fumetto di Casa Surace nel trasmettere conoscenze socioculturali.

Domanda 3: Perché gli studenti spesso si trovano a vivere con altri studenti di altre città?

- ☐ Perché preferiscono la vita in città quindi vanno a vivere con altri studenti.
- ☐ Perché non ci sono università in tutte le città, quindi molto spesso gli studenti devono cambiare città per frequentare l'università e, di conseguenza, vivere con altri studenti.
- ☐ Perché vogliono fare conoscenza con persone provenienti da diverse città.

Risposte 3:

Gruppo A:

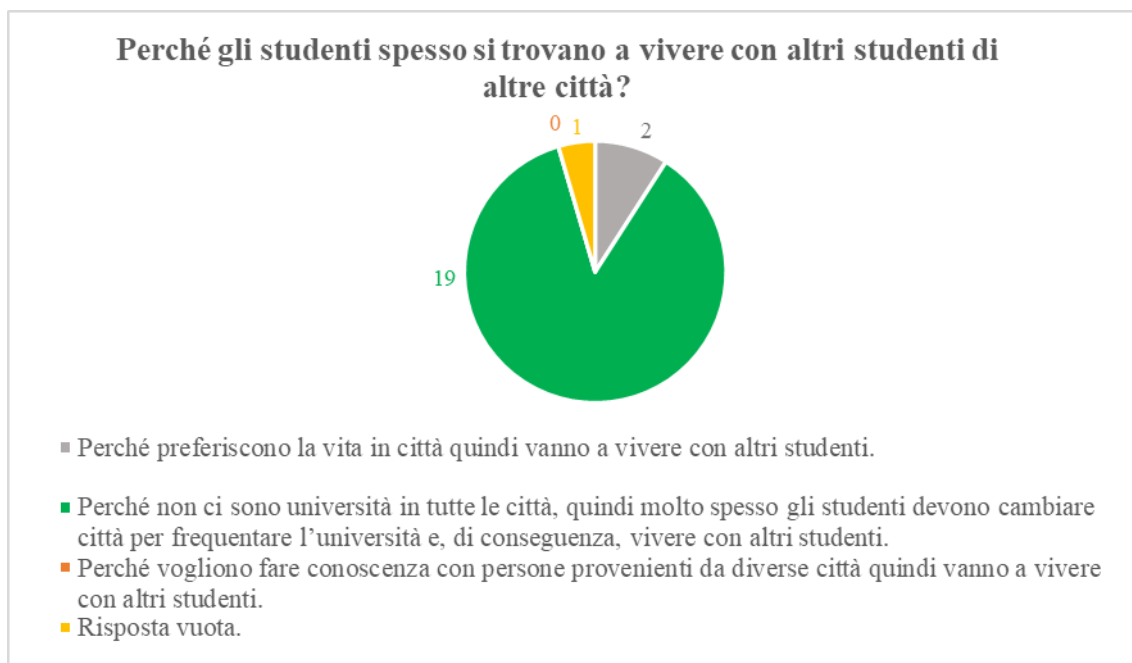


Grafico 26: Verifica II (Gruppo A): motivi fuorisede

Gruppo B:

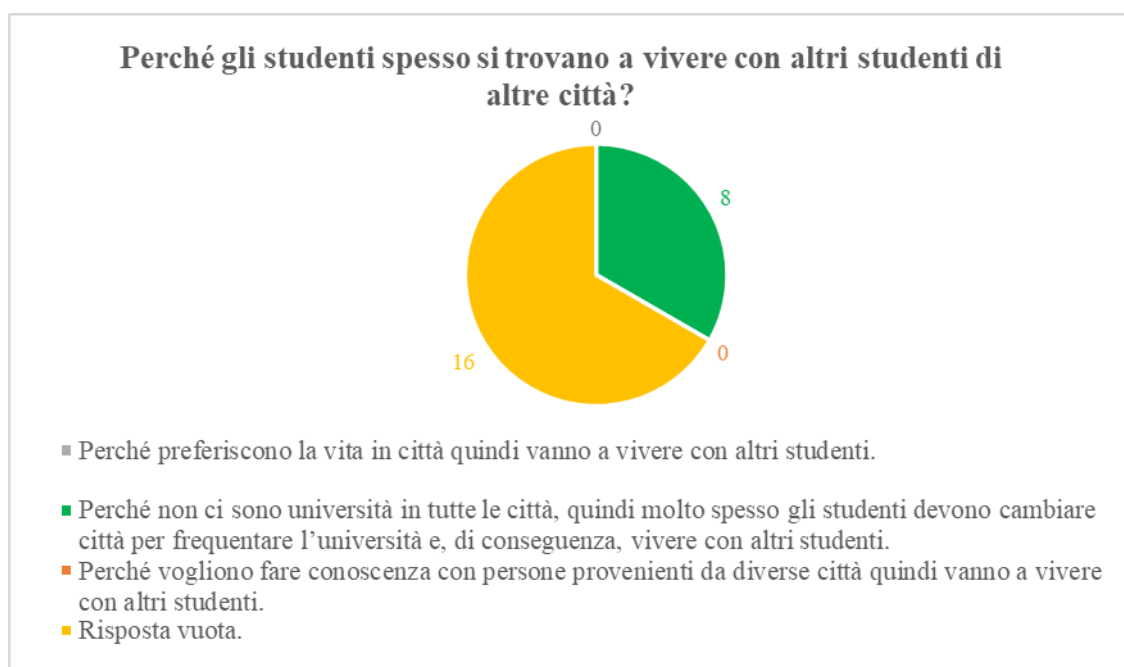


Grafico 27: Verifica II (Gruppo B): motivi fuorisede

Commento 3:

La terza domanda richiedeva agli studenti di identificare perché spesso gli studenti si trovassero a vivere con altri studenti provenienti da altre località. Essa mirava a verificare se gli apprendenti avessero compreso i concetti socioculturali legati alla realtà degli studenti fuorisede, una tematica chiave del fumetto di Casa Surace e dell'Italia, in quanto il sistema universitario italiano è decentralizzato, con università situate in diverse città.

Nel gruppo A, la stragrande maggioranza, pari all'86,36% ha risposto in modo corretto, indicando che gli studenti spesso si trovano a vivere con altri studenti di altre città perché non ci sono università in tutte le città e, quindi, devono cambiare località per frequentare l'università. La minoranza, invece, ha fornito risposte errate, con due partecipanti che hanno menzionato "Perché preferiscono la vita in città quindi vanno a vivere con altri studenti" e un apprendente che ha lasciato la risposta vuota. Questi risultati dimostrano che, in generale, gli studenti del gruppo A che ha partecipato all'esperienza hanno compreso e assimilato il

concetto chiave socioculturale affrontato nell'unità basata sul fumetto, relativo agli studenti fuorisede.

D'altra parte, nel gruppo B di controllo, solo il 33,33% ha risposto correttamente, mentre la maggioranza, pari al 66,67% ha lasciato la risposta vuota. Ciò suggerisce che gli studenti del gruppo B hanno avuto più difficoltà a comprendere e applicare le nozioni socioculturali viste in precedenza, poiché non hanno partecipato all'esperienza basata sul fumetto.

Questo sottolinea l'efficacia del fumetto come strumento didattico per favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 4: Cosa significano “cinque minuti” per un coinquilino del Sud?

- ☐ Un tempo preciso di 5 minuti.
- ☐ Un tempo variabile da 30 minuti a 5 ore e mezzo.

Risposte 4:

Gruppo A:

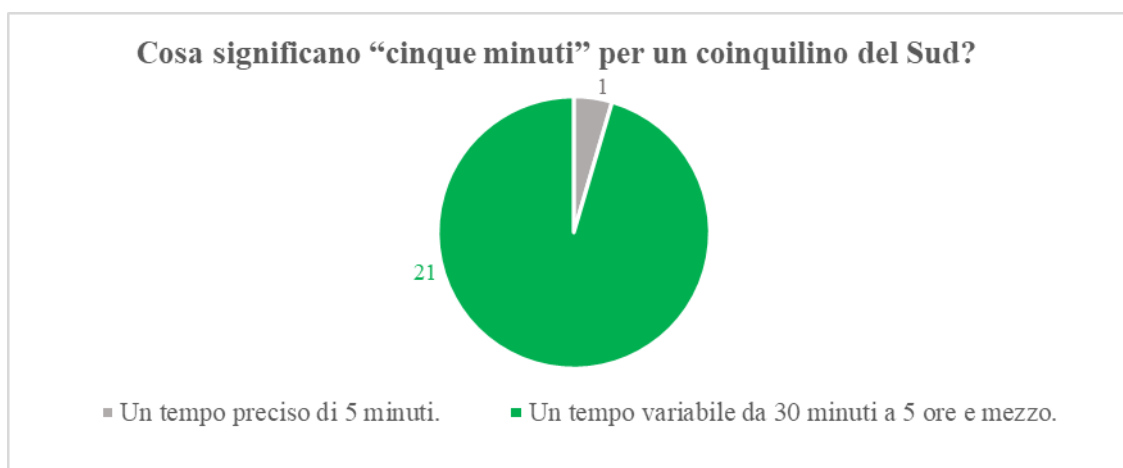


Grafico 28: Verifica II (Gruppo A): significato 5 minuti

Gruppo B:

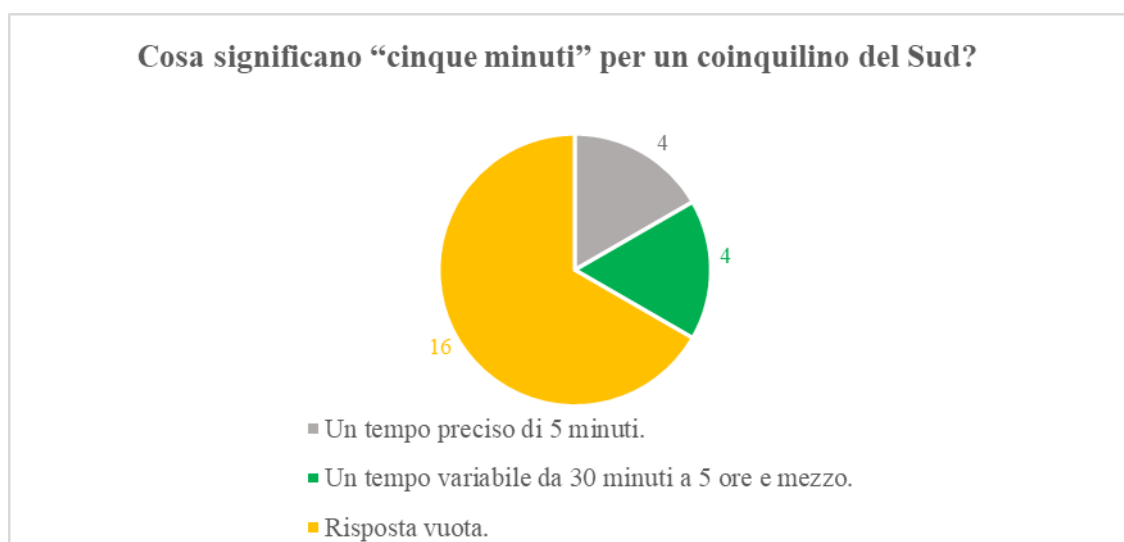


Grafico 29: Verifica II (Gruppo B): significato 5 minuti

Commento 4:

La quarta domanda richiedeva agli studenti di ricordare la differenza del significato di “cinque minuti” fra il Nord e il Sud, affrontati in profondità nel fumetto di Casa Surace: Il manuale del Fuorisede. Essa mirava a verificare se i discenti avessero assimilato il concetto culturale relativo al valore del tempo affrontato in classe, ossia che la frase “cinque minuti” pronunciata da un coinquilino del Sud potrebbe indicare un intervallo di tempo che va dai trenta minuti fino a cinque ore e mezzo, al posto di un lasso di tempo preciso di trecento secondi.

I risultati mostrano che, nel gruppo A, il 95,45% dei partecipanti ha risposto correttamente, indicando che “cinque minuti” per il coinquilino meridionale rappresentano un tempo variabile da trenta minuti a cinque ore e mezzo. Solo uno studente ha fornito la risposta errata, indicando che “cinque minuti” rappresentano un tempo preciso di cinque minuti. Questo significa che la quasi totalità dei partecipanti all’esperienza basata sul fumetto ha dimostrato di aver acquisito una comprensione solida dell’aspetto socioculturale presentato nel fumetto, relativo al valore del tempo nel contesto meridionale e nordico.

Quanto al gruppo di controllo B, notiamo risultati più diversificati. Solo una minoranza, pari al 16,67% ha risposto in modo corretto. La maggioranza, per una percentuale dell'83,34%, non ha saputo rispondere, con un 16,67% che ha selezionato la risposta errata e un 66,67% che ha optato per lasciare la risposta vuota. Ciò evidenzia che gli studenti che non hanno partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto non sono riusciti a decodificare, comprendere e acquisire questo elemento socioculturale.

Questa differenza tra i due gruppi mette in rilievo l'efficacia dell'implementazione del fumetto come mezzo didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 5: ... (a) è un termine dispregiativo usato per indicare gli abitanti del Nord Italia e ... (b) è un termine dispregiativo usato per indicare gli abitanti del Sud Italia.

- ☐ Terrone (a); polentone (b).
- ☐ Polentone (a); terrone (b).

Risposte 5:

Gruppo A:

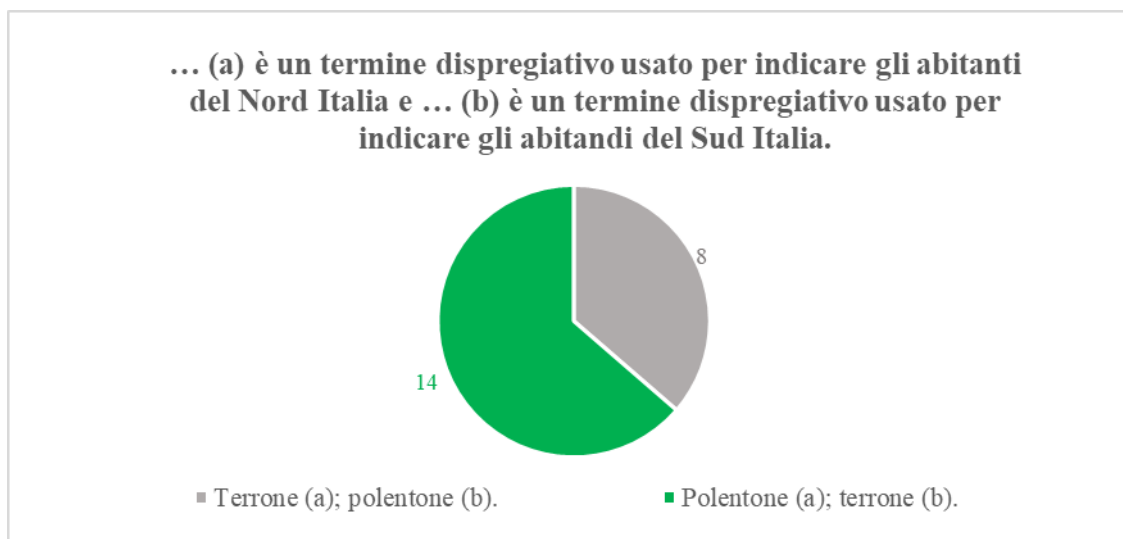


Grafico 30: Verifica II (Gruppo A): Polentone vs Terrone

Gruppo B:

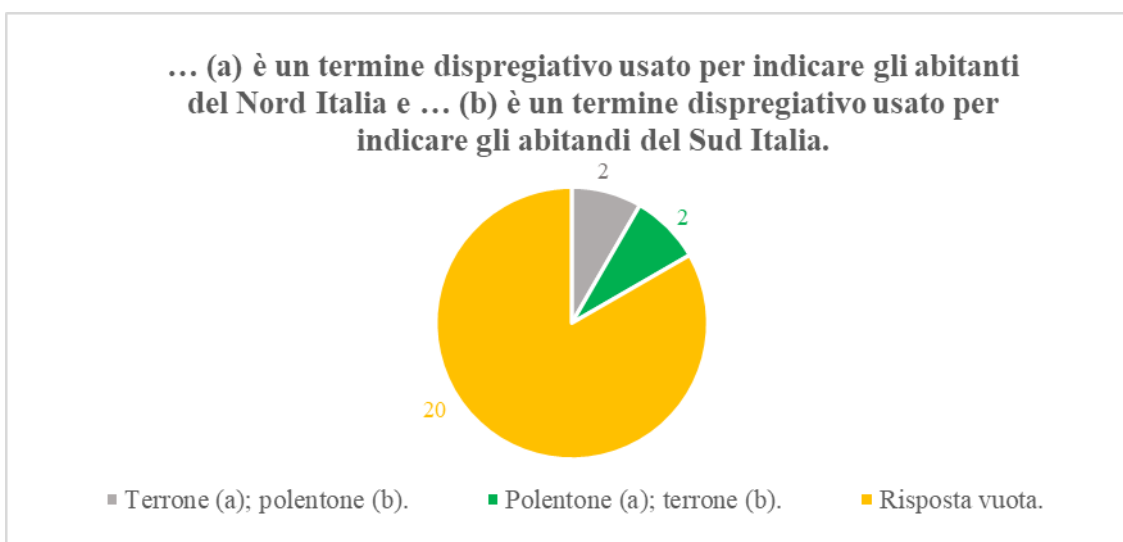


Grafico 31: Verifica II (Gruppo B): Polentone vs Terrone

Commento 5:

Il quinto quesito richiedeva ai discenti di rievocare due termini dispregiativi utilizzati per indicare i nordici e i meridionali, ossia “polentone” e “terrone”. Essa mirava a verificare se gli studenti avessero compreso e assimilato questo

aspetto socioculturale, affrontato in classe per rappresentare stereotipi regionali e culturali.

I risultati del gruppo A rivelano che 63,64% dei partecipanti ha risposto correttamente, associando il termine “polentone” agli abitanti del Nord e “terrone” a quelli del Sud, mentre il 36,36% ha fornito risposte errate. Nonostante questi ultimi studenti rappresentino una minoranza, la loro percentuale appare relativamente alta. Le ragioni per questi errori potrebbero essere diverse, come una confusione tra i due termini, un momento di disattenzione o, semplicemente, una difficoltà nell’assimilazione di questo aspetto socioculturale. Ad ogni modo, la maggioranza ha dato risposte corrette, suggerendo una buona comprensione e assimilazione di questa tematica.

Per quanto riguarda il gruppo B, notiamo che solo due studenti hanno saputo rispondere correttamente. Quanto alla maggioranza, pari al 91,67%, non è riuscita a selezionare la risposta giusta, con l’83,33% che ha lasciato la risposta vuota. Ciò indica una difficoltà nell’assorbimento di questo aspetto socioculturale da parte degli studenti che non hanno partecipato all’esperienza didattica basata sul fumetto.

Di conseguenza, questi risultati mostrano che l’integrazione del medium del fumetto nelle lezioni agevola la comprensione di aspetti socioculturali italiani.

Domanda 6: Qual è il principale problema etnico e culturale che si nasconde dietro ai termini “terrone” e “polentone”?

- ☐ La rivalità tra Nord e Sud Italia, che spesso si manifesta attraverso pregiudizi e stereotipi.
- ☐ La differenza tra la cucina del Nord e quella del Sud Italia.
- ☐ La difficoltà di comunicazione tra le diverse regioni italiane.

Risposte 6:

Gruppo A:

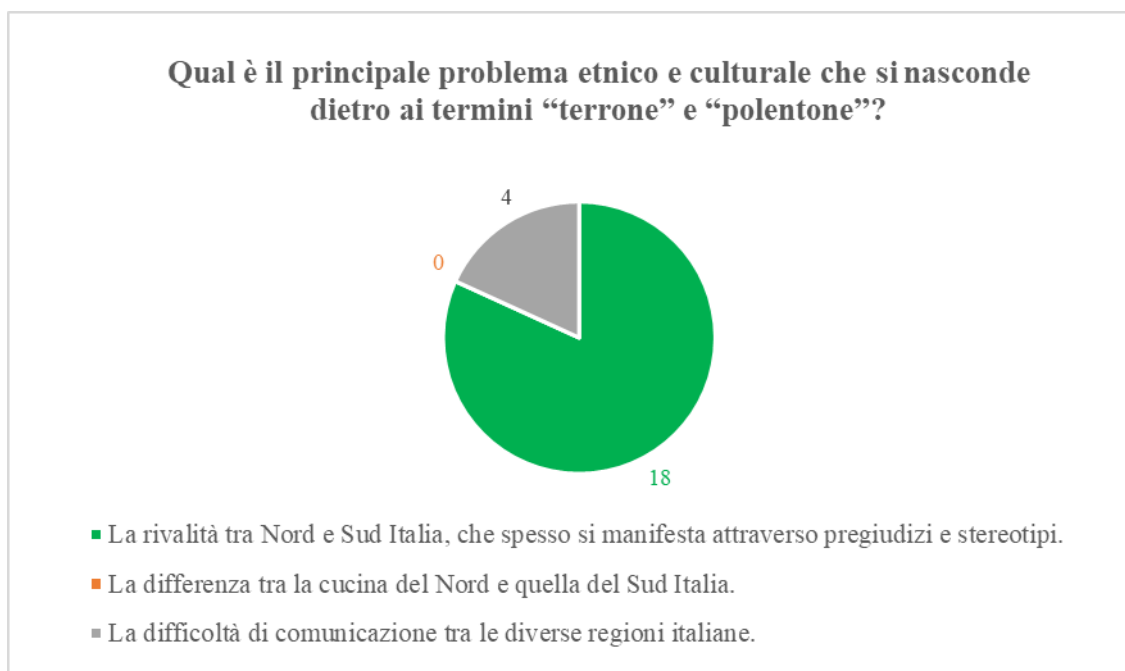


Grafico 32: Verifica II (Gruppo A): problema polentone/terrone

Gruppo B:

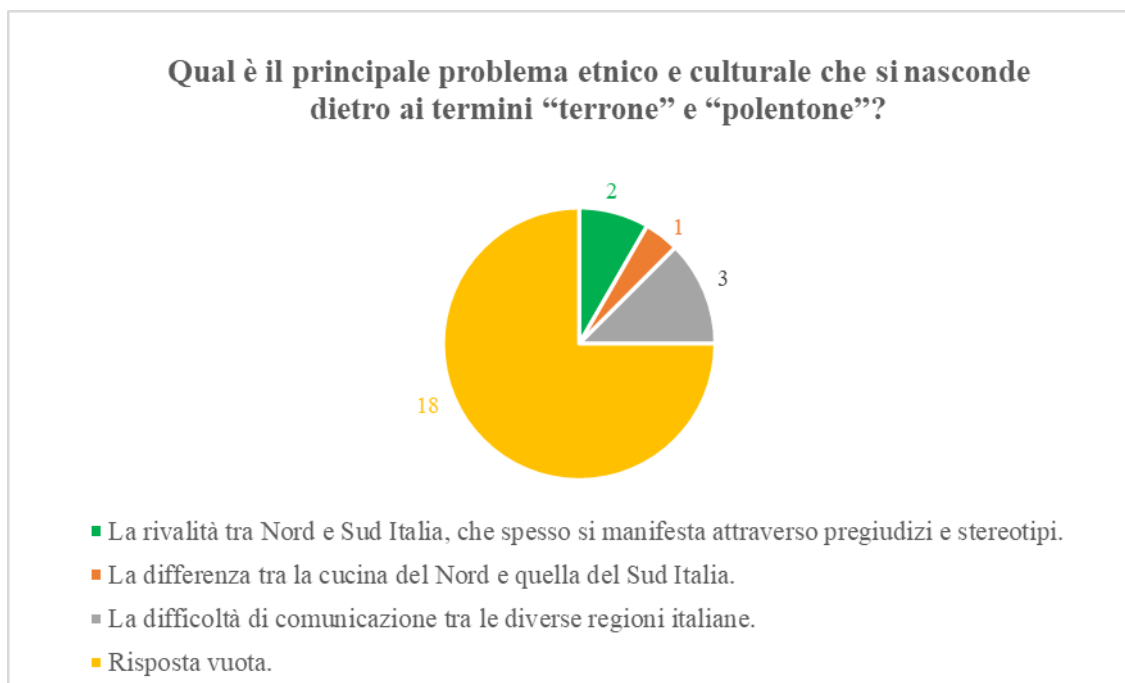


Grafico 33: Verifica II (Gruppo B): problema polentone/terrone

Commento 6:

La sesta domanda riguardava l'identificazione del principale problema etnoculturale che si cela dietro ai termini "terrone" e "polentone". Essa mirava a verificare se i discenti avessero capito il contesto di questi due termini dispregiativi che riflettono la complessa dinamica tra l'Italia meridionale e l'Italia settentrionale. Saper individuare la risposta corretta richiede comprensione approfondita delle tensioni socioculturali e regionali presenti in Italia.

Dai risultati del gruppo A, notiamo che l'81,82% dei partecipanti ha risposto in modo corretto, selezionando "La rivalità tra Nord e Sud Italia, che spesso si manifesta attraverso pregiudizi e stereotipi", mentre il restante 18,18% ha fornito la risposta errata, optando per "La difficoltà di comunicazione tra le diverse regioni italiane". Ciò implica che la maggior parte dei partecipanti all'esperienza educativa ha acquisito una comprensione appropriata del concetto socioculturale legato ai termini "terrone" e "polentone", come espressioni di rivalità tra il Nord e il Sud.

Per quanto riguarda il gruppo B, invece, notiamo che solo due studenti hanno risposto correttamente. In effetti, il 91,67% di loro non ha saputo rispondere, con il 4,17% che ha menzionato la differenza tra la cucina meridionale e settentrionale, il 12,5% che ha citato la difficoltà di comunicazione tra le regioni, e ben il 75% che ha deciso di lasciare la risposta vuota. Ciò significa che gli studenti che non hanno partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto hanno dimostrato una notevole carenza di comprensione dei significati socioculturali relativi ai termini "terrone" e "polentone".

Di conseguenza, questi risultati sottolineano l'influenza positiva dell'esperienza didattica nella comprensione di tali concetti, mettendo in rilievo l'importanza del fumetto come mezzo didattico per favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 7: Cosa significa “ntz” per il coinquilino del Sud?

- ☐ Poco, pochissimo, un pizzico.
- ☐ Onomatopeico. Si pronuncia con labbra quasi chiuse e leggero movimento della testa all’indietro. Significa che è così scocciato che non spreca nemmeno due sillabe per dirti no.
- ☐ Rifiuto, detto con tono scocciato, o gliel’hai chiesto troppe volte o è annoiato per qualche motivo.

Risposte 7:

Gruppo A:

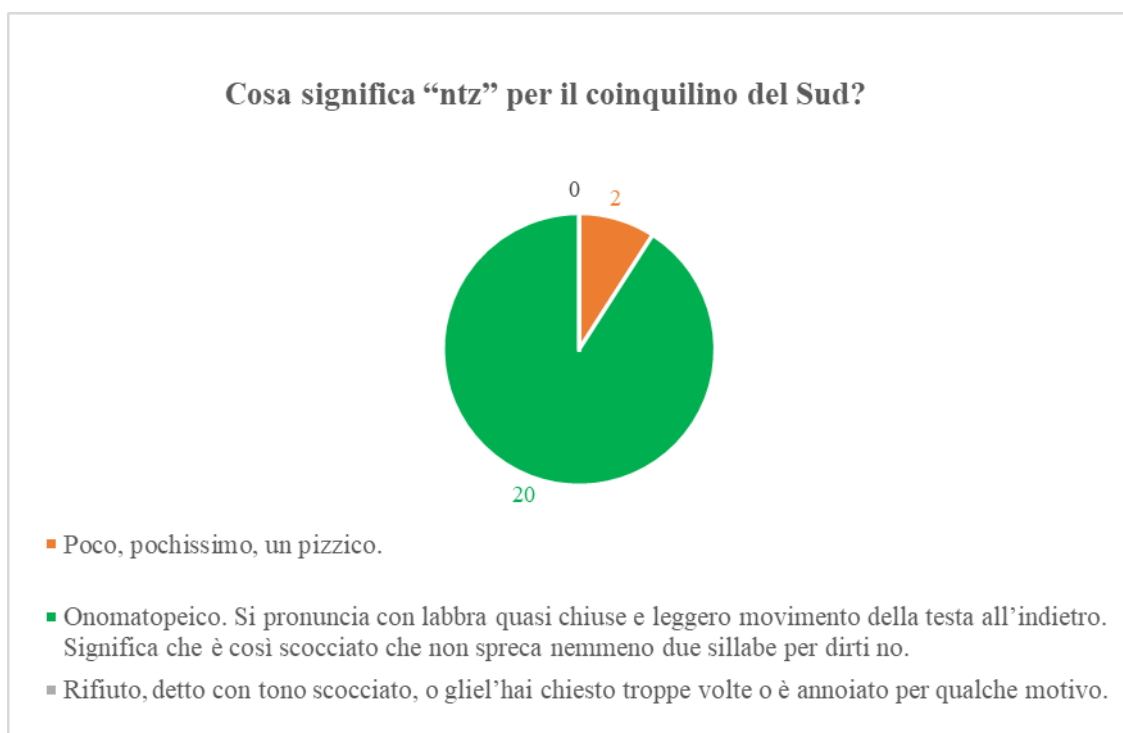


Grafico 34: Verifica II (Gruppo A): "ntz"

Gruppo B:

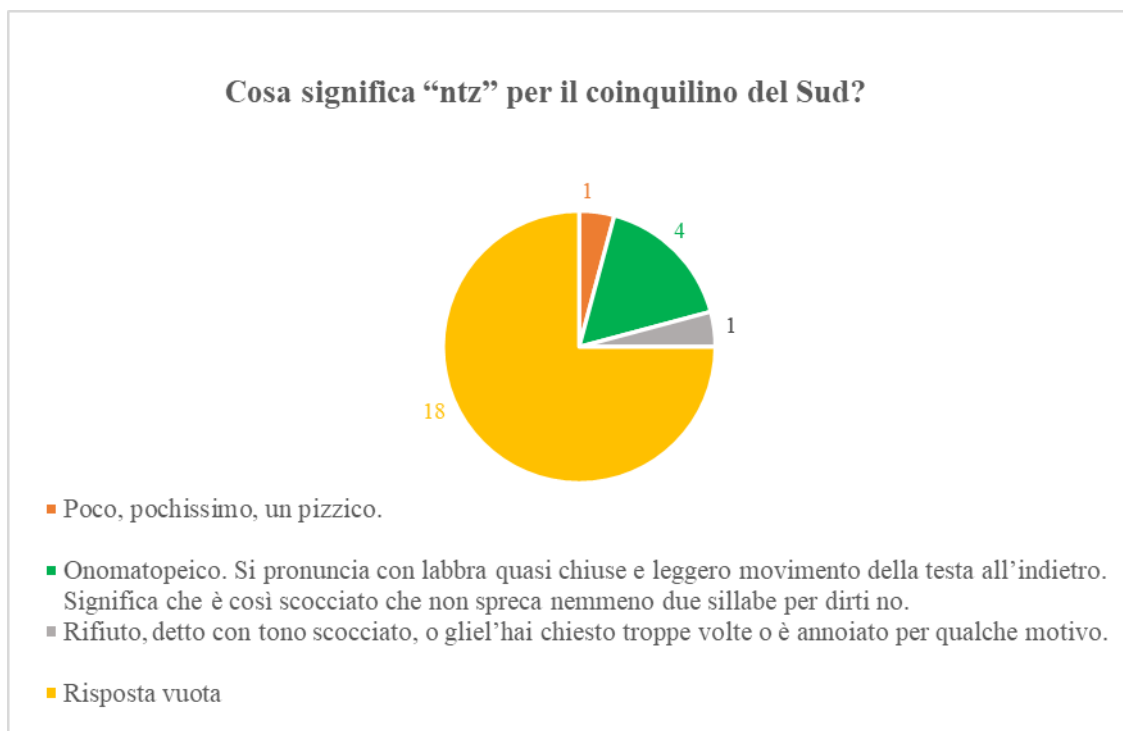


Grafico 35: Verifica II (Gruppo B): "ntz"

Commento 7:

La settima domanda riguardava l'identificazione del significato del suono “ntz” per i meridionali. Essa mirava a verificare se i discenti avessero compreso la complessità della realtà socioculturale italiana legata all'uso del dialetto in Italia.

I risultati del gruppo A mostrano che 90,91% degli apprendenti ha risposto correttamente, indicando che “ntz” è onomatopeico e significa “no”, mentre il 9,09% ha fornito la risposta errata, sostenendo che “ntz” significhi “pocho, pochissimo, un pizzico”. Questo significa che la maggior parte dei partecipanti all'esperienza didattica ha compreso in modo adeguato l'aspetto linguistico e socioculturale legato al suono “ntz”.

Nei risultati del gruppo B, invece, notiamo che il 16,67% ha selezionato la risposta corretta, mentre la maggioranza restante non ha saputo rispondere, con un 4,17% che ha citato “pocho, pochissimo, un pizzico”, un altro 4,17% che ha menzionato “rifiuto, detto con tono scioccato” e un 75% che ha lasciato la

risposta vuota. Ciò significa che il gruppo che non ha partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto di Casa Surace ha dimostrato una comprensione molto limitata e inferiore rispetto al gruppo A delle sfumature legate a questo aspetto socioculturale.

Di conseguenza, l'utilizzo del fumetto come strumento educativo ha svolto un ruolo significativo nell'aiutare i partecipanti ad acquisire conoscenze socioculturali sulla lingua e cultura italiane, nonché sulle sfumature della comunicazione quotidiana tra Nord e Sud.

Domanda 8: In quale parte dell'Italia si tende a usare principalmente l'imperfetto?

- ☐ Nord Italia.
- ☐ Sud Italia.
- ☐ Entrambe le parti dell'Italia.
- ☐ Nessuna parte dell'Italia.

Risposte 8:

Gruppo A:

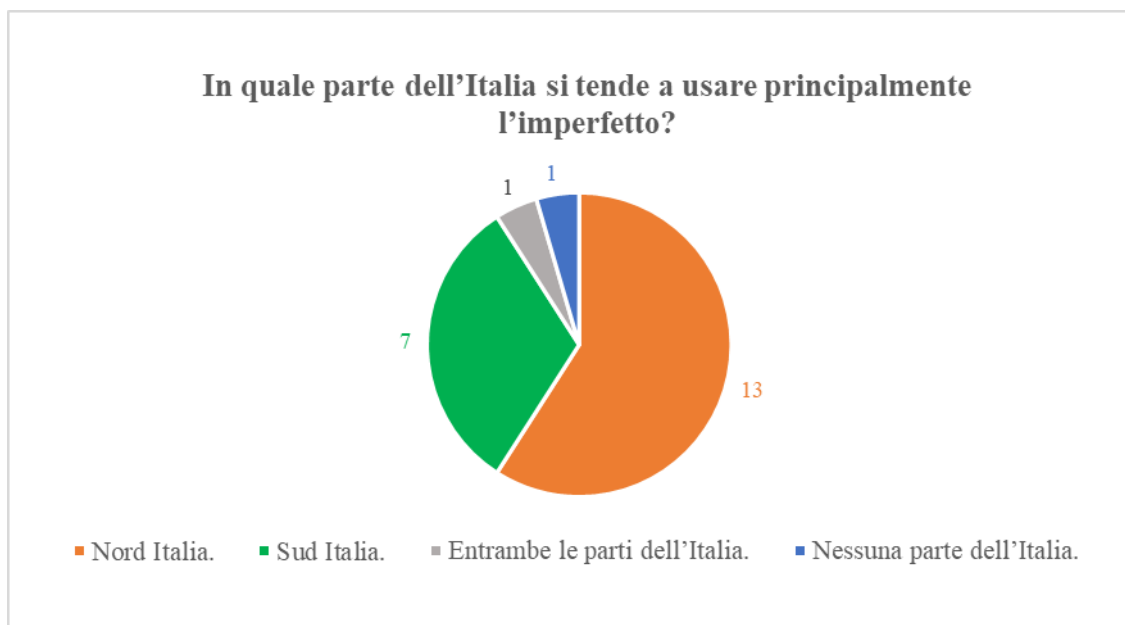


Grafico 36: Verifica II (Gruppo A): uso imperfetto

Gruppo B:

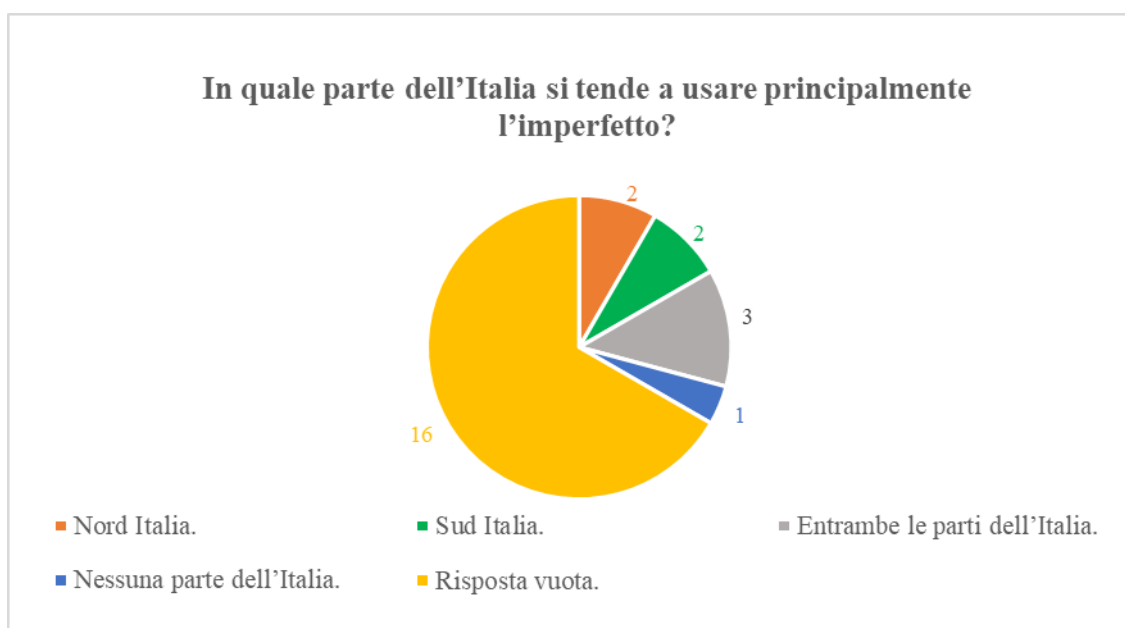


Grafico 37: Verifica II (Gruppo B): uso imperfetto

Commento 8:

L'ottava domanda richiedeva ai discenti di identificare in quale parte dell'Italia si tende a utilizzare principalmente l'imperfetto. Essa mirava a verificare se gli studenti potessero ricordare dettagli precisi menzionati durante la lezione, relativi al linguaggio quotidiano degli italiani e alle differenze tra Nord e Sud.

I risultati del gruppo A mostrano che il 31,82% ha indicato "Sud Italia", il 4,55% ha menzionato "Entrambi le parti dell'Italia", un altro 4,55% "Nessuna parte dell'Italia" e, infine, il 59,09% ha menzionato il "Nord Italia". Ciò significa che solo una minoranza, pari al 31,82%, è riuscita a identificare correttamente la risposta. Ciò potrebbe essere dovuto al fatto che questo aspetto socioculturale è stato discusso in classe in modo molto sintetico e senza dettagli, il che evidenzia l'importanza dell'implementazione di approfondimenti quando si utilizza il fumetto per favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Nel gruppo B, invece, notiamo una maggiore confusione. Solo l'8,33% ha risposto in modo corretto, mentre la maggioranza non ha saputo rispondere, con un altro 8,33% che ha menzionato "Nord Italia", un 12,5% che ha citato "Entrambe le parti dell'Italia", un 4,17% che ha selezionato "Nessuna parte dell'Italia" e un 66,67% che ha optato per non rispondere alla domanda. Ciò significa che quasi tutti gli studenti che non hanno partecipato all'esperienza, per una percentuale del 91,67%, non sono stati in grado di identificare in quale parte dell'Italia si tende a usare l'imperfetto piuttosto che il passato prossimo.

Nonostante entrambi i gruppi dimostrino confusioni, la percentuale degli studenti che hanno fornito risposte corrette è più alta nel gruppo A rispetto al gruppo B. Ciò indica che i partecipanti all'esperienza didattica basata sul fumetto hanno ottenuto risultati leggermente migliori rispetto a quelli che non hanno assistito, il che è un punto positivo per il fumetto come strumento didattico per l'agevolazione degli aspetti socioculturali italiani legati alle differenze linguistiche tra il Nord e il Sud Italia, in particolare l'uso dell'imperfetto piuttosto che il passato prossimo.

Domanda 9: Da quale dialetto deriva l'italiano?

- ☐ Dal dialetto napoletano.
- ☐ Dal dialetto toscano.
- ☐ Dal dialetto lombardo.

Risposte 9:

Gruppo A:

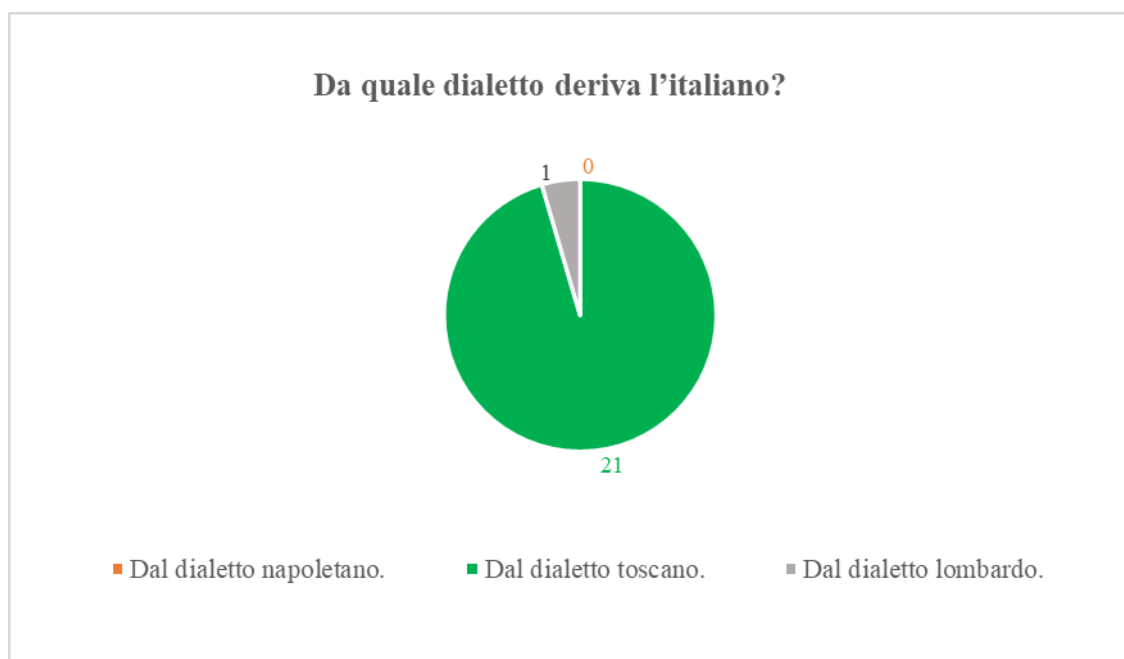


Grafico 38: Verifica II (Gruppo A): origine dell'italiano

Gruppo B:

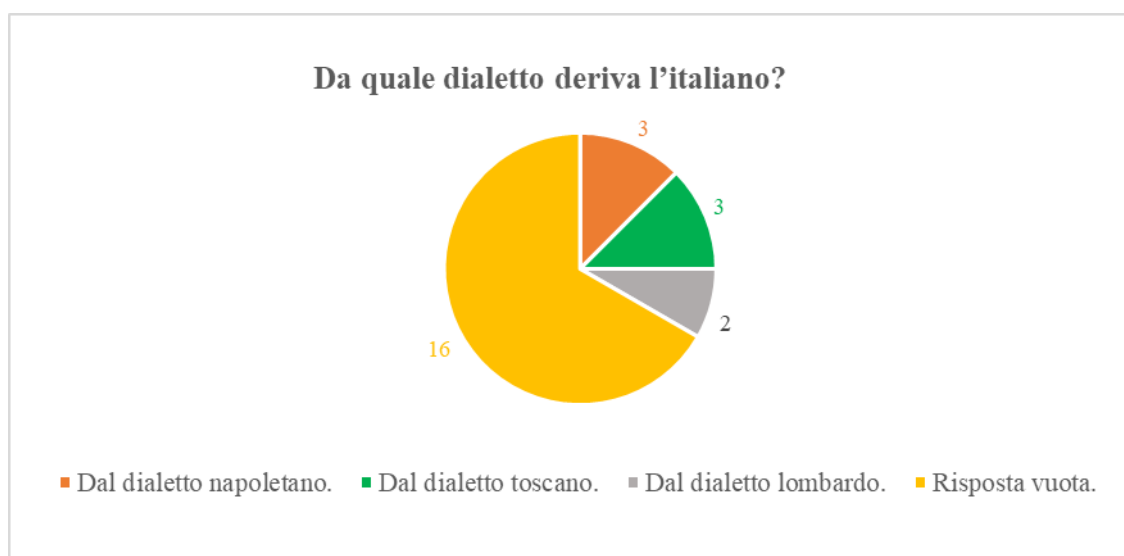


Grafico 39: Verifica II (Gruppo B): origine dell'italiano

Commento 9:

La nona e ultima domanda riguardava l'origine dell'italiano, richiedendo ai discenti di selezionare da quale dialetto esso derivi. Comprendere che l'italiano deriva principalmente dal toscano, in particolare dal volgare fiorentino, è un aspetto socioculturale fondamentale per ogni studente iscritto alla Laurea in Italiano, contribuendo così a aumentare la consapevolezza linguistica e socioculturale da parte degli apprendenti.

Nel gruppo A, notiamo che la quasi totalità dei partecipanti, pari al 95,45%, ha risposto correttamente, identificando l'italiano con il toscano, con solo uno studente che ha manifestato confusione, indicando il lombardo. Questo significa che il gruppo partecipante all'esperienza ha compreso con successo le origini linguistiche e culturali dell'italiano. Ciò sottolinea l'efficacia della didattizzazione del fumetto nel rendere elementi socioculturali più accessibili e comprensibili.

I risultati del gruppo B, invece, mostrano che solo il 12,5% ha risposto correttamente, mentre il 87,5% non ha dimostrato di conoscere la risposta. In particolare, l'8,33 ha menzionato il lombardo, il 12,5% ha citato il napoletano e il 66,67% ha optato per astenersi dal rispondere. Ciò significa che il gruppo che

non ha partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto di Casa Surace non ha assimilato i concetti socioculturali legati ai dialetti, né compreso la storia dell'italiano.

Di conseguenza, l'esperienza didattica basata sul fumetto ha svolto un ruolo significativo nell'agevolare e favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali relative all'italiano e alle sue origini.

4.3.3.3 Terza verifica

Domanda 1: Qual era la situazione delle forme di cortesia in italiano nel Medioevo?

- ☐ Esistevano solo il TU e il VOI.
- ☐ Esistevano solo il TU e il LEI.
- ☐ Esistevano solo il VOI e il LEI.
- ☐ Esistevano il TU, il VOI e il LEI.

Risposte 1:

Gruppo A (di controllo):

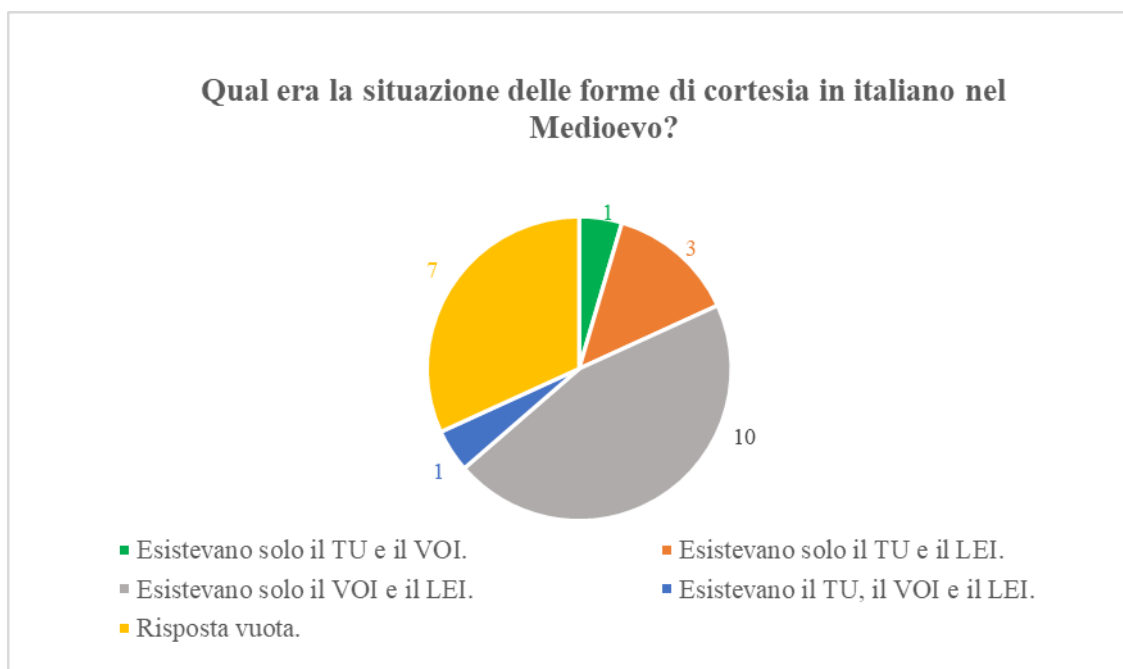


Grafico 40: Verifica III (Gruppo A): forme di cortesia

Gruppo B (partecipe all'esperienza):

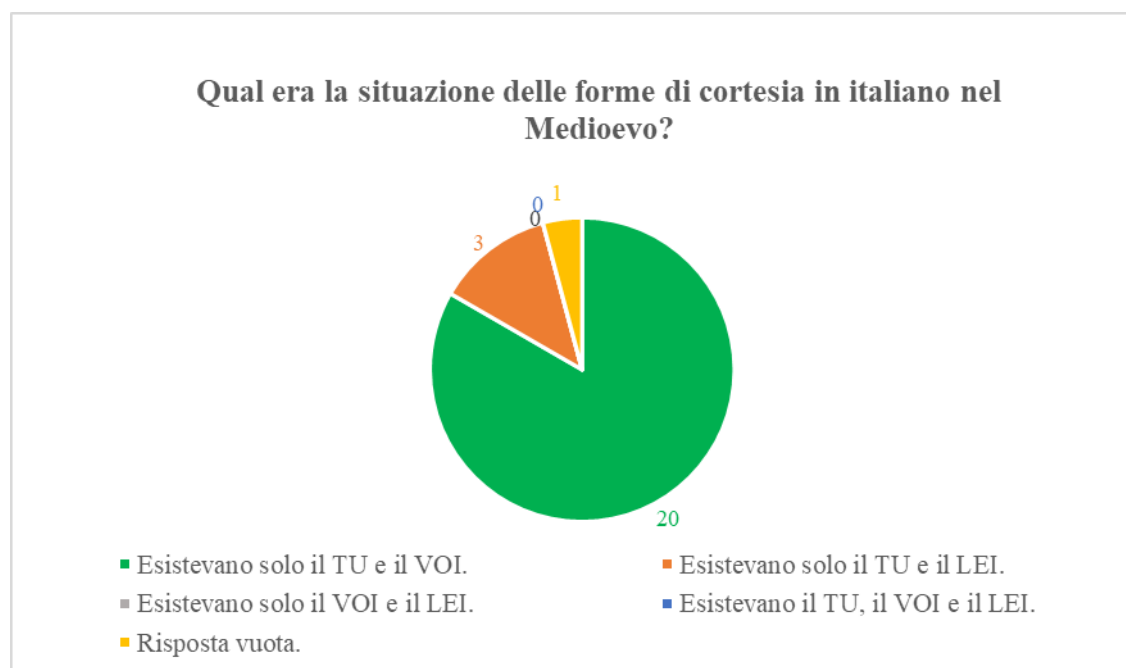


Grafico 41: Verifica III (Gruppo B): forme di cortesia

Commento 1:

La prima domanda riguardava l'identificazione delle forme di cortesia in italiano utilizzate nel Medioevo. Essa mirava a verificare se i discenti avessero assorbito in modo adeguato l'uso delle forme di cortesia nell'italiano medievale, concetto introdotto attraverso il fumetto di Hugo Pratt: Corto Maltese – Favola a Venezia. Tale aspetto socioculturale è importante per comprendere l'evoluzione della lingua e della società italiane attraverso il tempo.

I risultati emersi dal gruppo B che ha partecipato all'esperienza mostrano che l'83,33% dei partecipanti hanno selezionato “il TU e il VOI”, mentre il 12,5% ha scelto “il TU e il LEI” e il 4,17% ha optato per lasciare la risposta vuota. Questo significa che la maggior parte degli studenti ha saputo rispondere correttamente. Ciò mette in rilievo la contribuzione del fumetto in modo positivo alla comprensione di tale aspetto socioculturale.

Nel gruppo A, invece, notiamo che il 4,55% degli studenti ha selezionato “il TU e il VOI”, il 13,64% “il TU e il LEI”, il 45,45% ha optato per “il VOI e il LEI”, un altro 4,55% per “il TU, il VOI e il LEI” e, infine, il 31,82% ha deciso di lasciare la risposta vuota. In altre parole, la maggior parte degli apprendenti, per una percentuale del 95,45%, non ha saputo rispondere alla domanda, o sbagliando o astenendosi. Solo uno studente è riuscito a fornire la risposta corretta. Ciò significa che quasi la totalità degli studenti che non hanno partecipato all’esperienza didattica basata sul fumetto di Corto Maltese non hanno compreso in modo adeguato l’aspetto socioculturale riguardante la forma di cortesia.

Di conseguenza, l’implementazione del fumetto di Hugo Pratt ha avuto un impatto positivo per la comprensione e l’assimilazione di aspetti socioculturali relativi alla storia delle forme di cortesia in italiano.

Domanda 2: Da dove sembrerebbe derivare l’uso del LEI in italiano?

- ☐ Dall’influenza spagnola.
- ☐ Dall’influenza francese.
- ☐ Dall’influenza inglese.
- ☐ Dall’influenza tedesca.

Risposte 2:

Gruppo A:

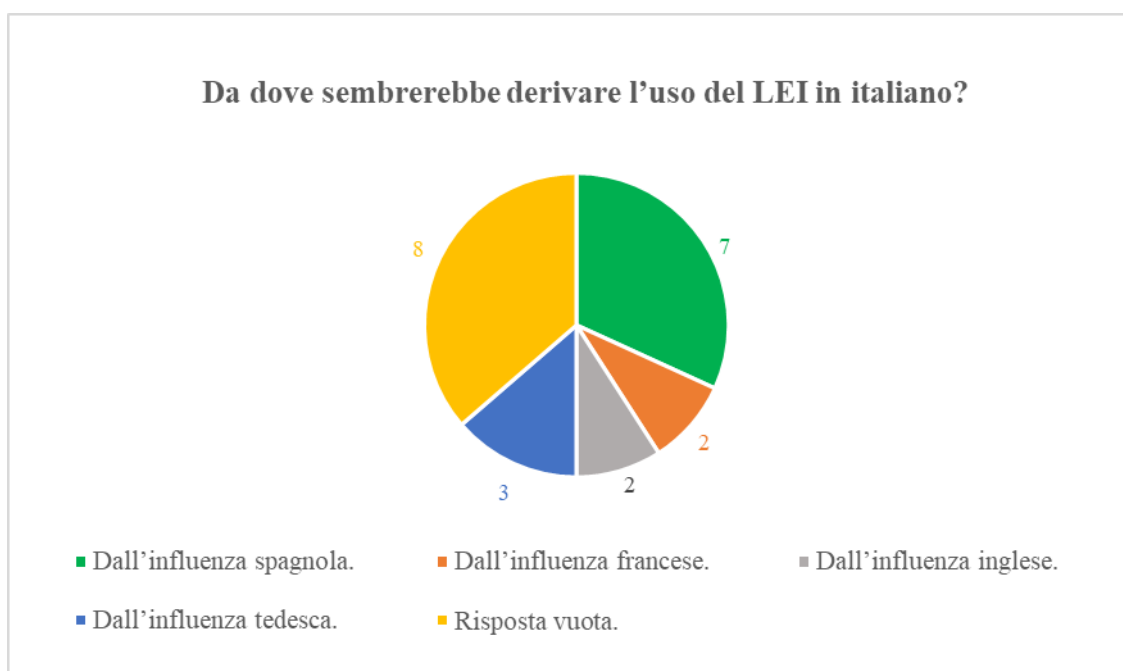


Grafico 42: Verifica III (Gruppo A): origine Lei

Gruppo B:

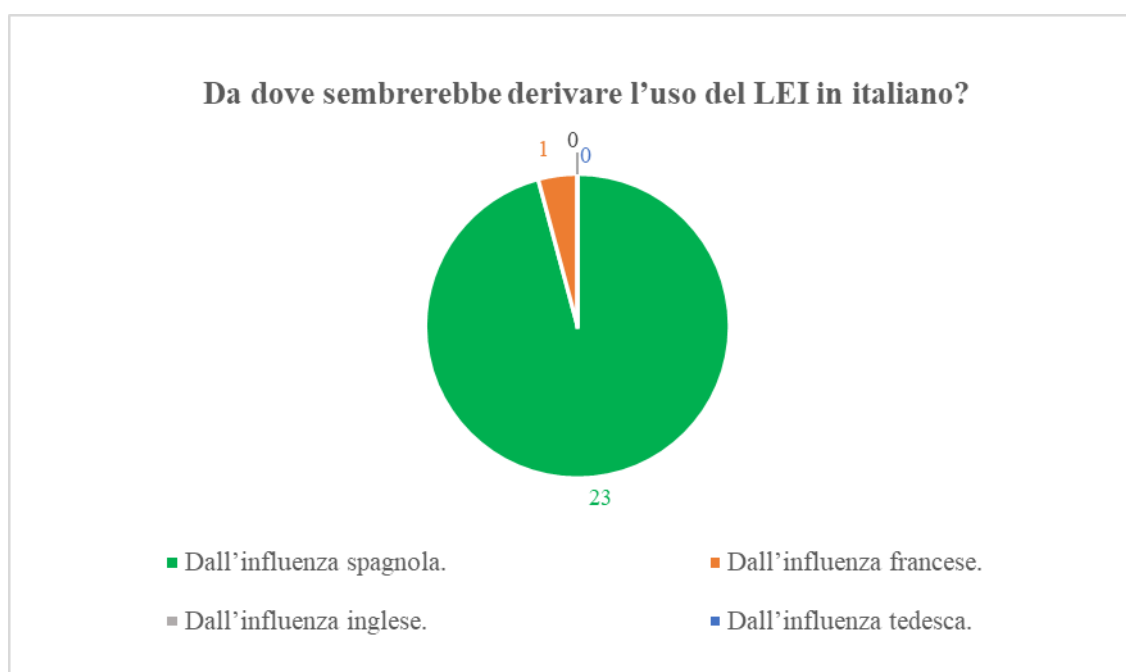


Grafico 43: Verifica III (Gruppo B): origine Lei

Commento 2:

La seconda domanda rappresentava un'estensione della prima e riguardava l'identificazione delle origini della forma di cortesia "Lei". Essa mirava a verificare se i discenti avessero compreso le influenze straniere su alcuni aspetti della lingua italiana nel corso della storia.

Dai risultati, notiamo che il 95,83% degli studenti hanno risposto correttamente, associando l'uso del LEI all'influenza spagnola. Solo una studentessa ha fornito la risposta errata, menzionando l'influenza francese. Probabilmente si sarà confusa con la discussione avuta in classe riguardo alle somiglianze dell'uso del "Lei" con i film francesi che rappresentano epoche passate, in cui usano l'espressione *Sa Majesté* (Sua Maestà) per rivolgersi al re.

D'altra parte, le risposte del gruppo di controllo A evidenziano alcune confusioni. Solo un 31,82% è stato in grado di rispondere in modo corretto. La maggioranza, invece, ha fornito risposte errate o si è astenuta dal rispondere. In particolare, il 9,09% ha menzionato l'influenza francese, un altro 9,09% ha citato l'influenza inglese, il 13,64% l'influenza tedesca e il 36,36% ha deciso di lasciare la risposta vuota. In altri termini, il gruppo che non ha partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto ha dimostrato una comprensione limitata o errata dell'origine del "LEI" in italiano.

Pertanto, il fatto che tutti i partecipanti salvo una abbiano saputo rispondere e, d'altra parte, la confusione del gruppo di controllo, dimostrano l'efficacia dell'utilizzo del fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 3: Durante il Ventennio fascista, cosa decise Mussolini riguardo all'utilizzo del LEI?

- ☐ Incoraggiò il LEI come forma di cortesia.
- ☐ Vietò il LEI e impose il VOI.
- ☐ Vietò il LEI e impose il TU.

Risposte 3:

Gruppo A:

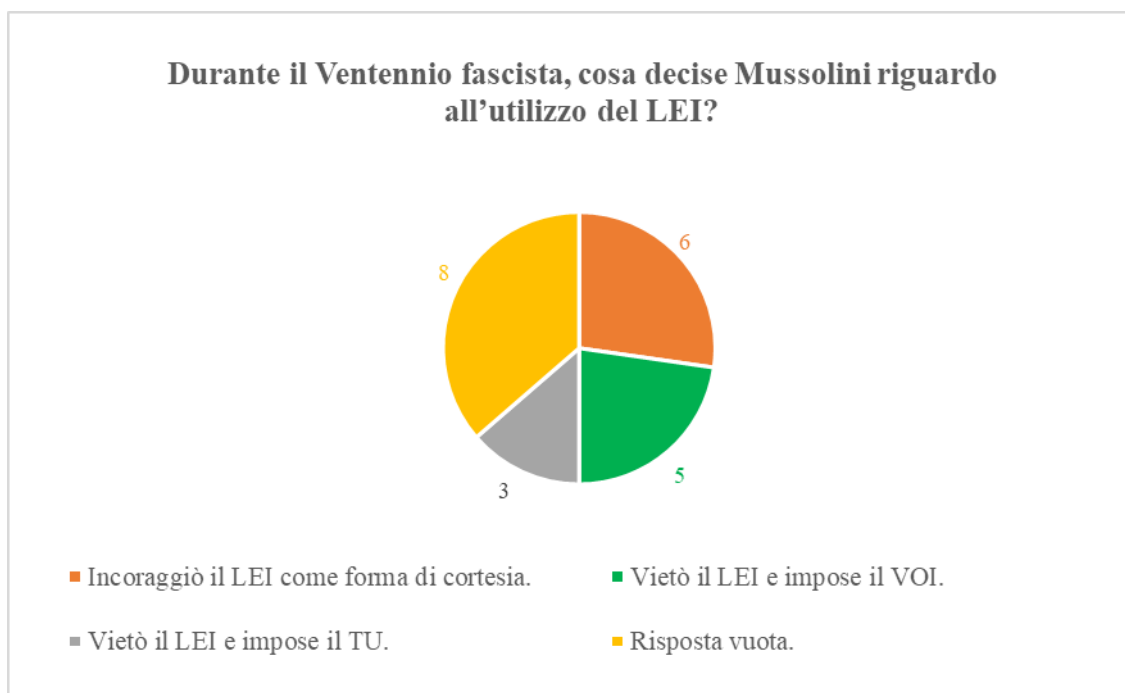


Grafico 44: Verifica III (Gruppo A): Mussolini e il Lei

Gruppo B:



Grafico 45: Verifica III (Gruppo B): Mussolini e il Lei

Commento 3:

La terza domanda richiedeva ai discenti di rilevare la decisione di Mussolini riguardo all'utilizzo della forma di cortesia "Lei" durante il periodo del Fascismo. Essa mirava a verificare se gli studenti avessero compreso come il regime fascista abbia influenzato la lingua e la società italiane, concetti affrontati attraverso il fumetto di Corto Maltese.

Nel gruppo B, l'87,5% dei partecipanti ha fornito la risposta corretta, selezionando che Mussolini decise di vietare il LEI, imponendo il VOI. Quanto al restante 12,5%, ha scelto la risposta errata, ossia che decise di incoraggiare il LEI. Nonostante questa minoranza, il fatto che la grande maggioranza abbia risposto correttamente dimostra l'efficacia delle lezioni con il fumetto didattizzato.

Quanto al gruppo A di controllo, notiamo che solo il 22,73% ha risposto correttamente, mentre il 77,27% non ha saputo rispondere. In particolare, il 13,64% ha selezionato "vietò il LEI e impose il TU", il 27,27 "incoraggiò il LEI" e il 36,36% ha deciso di astenersi dal rispondere. Questo significa che la maggior parte degli apprendenti che non hanno partecipato all'esperienza educativa basata sul fumetto non ha compreso in modo appropriato l'aspetto socioculturale relativo all'uso del LEI durante il periodo fascista.

Di conseguenza, visti i risultati dei due gruppi, possiamo dire che il fumetto come mezzo didattico ha favorito una migliore comprensione dell'aspetto socioculturale, il che mette in rilievo che l'integrazione di questo medium in glottodidattica può contribuire in modo positivo ad agevolare la decodificazione e l'acquisizione di elementi socioculturali.

Domanda 4: Qual è la forma di saluto che prevede il braccio destro teso in avanti verso l'alto, con la mano aperta?

- ☐ Saluto romano.

- ☐ Saluto militare.
- ☐ Fascio littorio.
- ☐ Aquila romana.

Risposte 4:

Gruppo A:

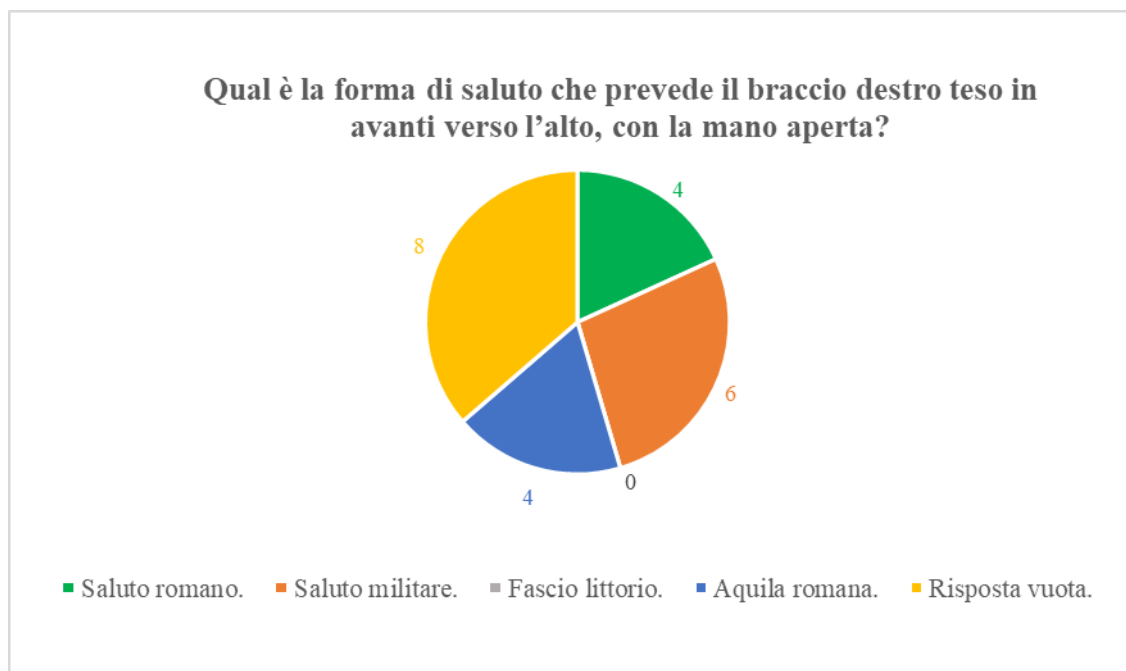


Grafico 46: Verifica III (Gruppo A): forma di saluto

Gruppo B:

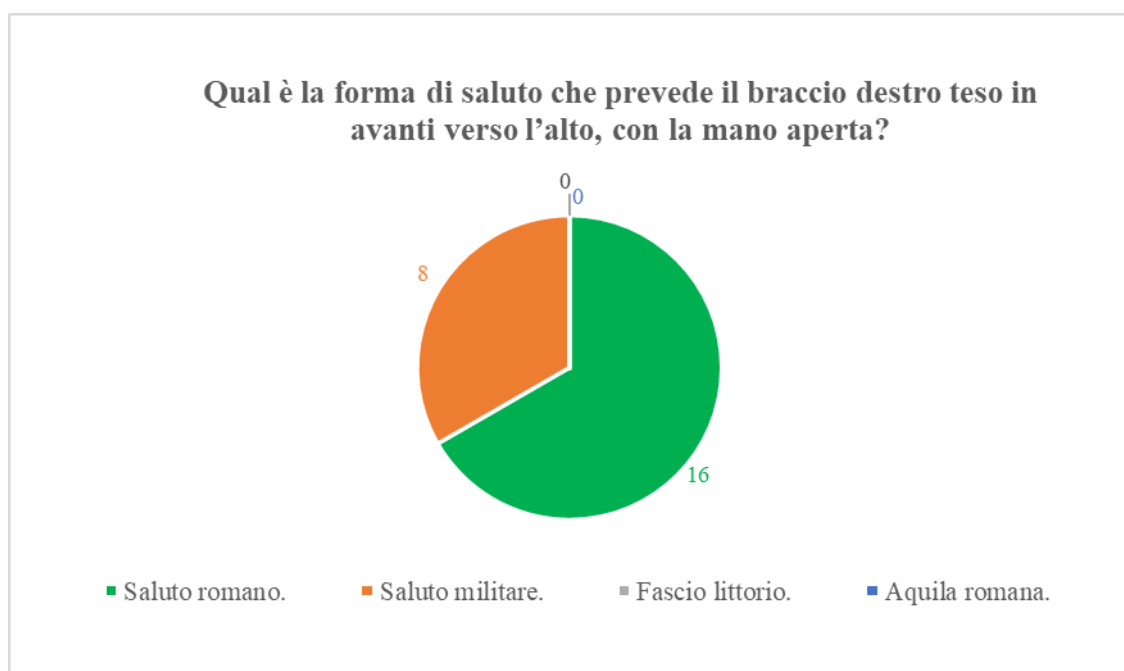


Grafico 47: Verifica III (Gruppo B): forma di saluto

Commento 4:

La quarta domanda riguardava l'identificazione del gesto del saluto che prevede il braccio destro teso in avanti verso l'alto, con la mano aperta, noto come il "saluto romano" o il "saluto fascista". Essa mirava a verificare se gli apprendenti avessero assimilato in modo adeguato questo aspetto socioculturale, strettamente associato al periodo fascista in Italia.

I risultati del gruppo B che ha partecipato all'esperienza mostrano che il 66,67% dei discenti hanno associata la forma di saluto con il braccio teso in avanti in alto e la mano aperta al saluto romano, mentre il 33,33% l'hanno collegata al saluto militare. Questo significa che, nonostante una minoranza l'abbia confuso con il saluto militare, la maggior parte dei partecipanti ha compreso in modo adeguato il saluto fascista.

Per quanto riguarda il gruppo A, invece, notiamo che solo il 18,18% degli studenti è stato in grado di rispondere correttamente. Quanto al restante 81,82%, non è riuscito a fornire risposte corrette. Di questa percentuale, il 27,27% ha

menzionato il saluto militare, il 18,18% l'aquila romana e il 36,36% ha optato per lasciare la risposta vuota. Ciò significa che il gruppo di controllo B non ha acquisito una comprensione adeguata dell'aspetto socioculturale in questione.

Dunque, possiamo trarre che l'utilizzo del fumetto come mezzo educativo nel gruppo B ha contribuito significativamente a una migliore comprensione del saluto fascista, mentre nel gruppo di controllo A questa comprensione è risultata limitata. Di conseguenza, l'implementazione del fumetto in glottodidattica può favorire la comprensione e l'assimilazione di elementi socioculturali.

Domanda 5: Chi era Gabriele d'Annunzio?

- ☐ Un politico italiano.
- ☐ Un poeta e scrittore italiano.
- ☐ Un giornalista italiano.

Risposte 5:

Gruppo A:

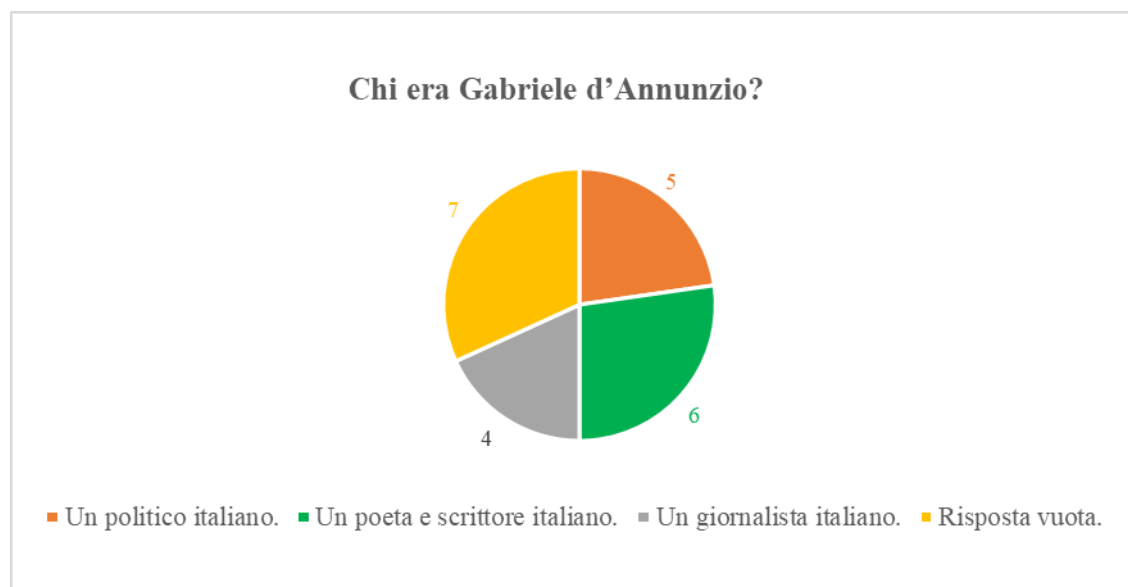


Grafico 48: Verifica III (Gruppo A): Gabriele d'Annunzio

Gruppo B:

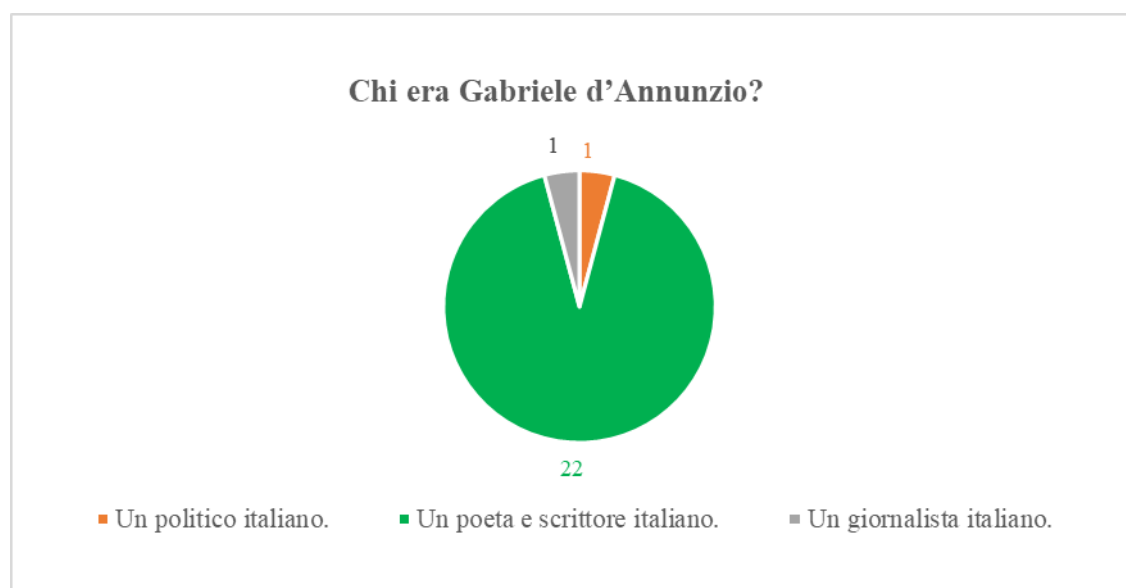


Grafico 49: Verifica III (Gruppo B): Gabriele d'Annunzio

Commento 5:

La quinta domanda riguardava l'identità del poeta e scrittore italiano Gabriele d'Annunzio. Essa aveva lo scopo di verificare la conoscenza degli studenti di questa figura storica e culturale importante nell'ambito non solo della letteratura, ma anche della politica italiana del ventesimo secolo.

I risultati del gruppo B mostrano che il 91,67% dei partecipanti hanno riconosciuto che Gabriele d'Annunzio è stato un poeta e scrittore italiano. Quanto al restante 8,33%, ha risposto in modo errato, con uno studente che ha menzionato "politico italiano" e un'altra che ha citato "giornalista italiano". Ciò indica che la maggior parte degli apprendenti ha risposto correttamente, dimostrando l'efficacia del fumetto nell'acquisizione di aspetti socioculturali.

I risultati del gruppo A, invece, indicano che solo un 27,27% ha risposto correttamente, associando a Gabriele d'Annunzio la poesia e la scrittura. Quanto alla maggioranza, non ha saputo rispondere. In particolare, il 22,73% ha menzionato "politico italiano", il 18,18% "giornalista italiano" e il 31,82% ha

deciso di non rispondere. Ciò significa che tale gruppo non è stato in grado di comprendere un aspetto socioculturale di notevole importanza, che consiste nell'identificare una figura italiana fondamentale come Gabriele d'Annunzio.

Di conseguenza, possiamo sottolineare ancora una volta l'efficacia del fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 6: Cosa fece d'Annunzio nel 1919?

- ☐ Organizzò una cospirazione per conquistare la città di Fiume e rivendicarla come territorio italiano.
- ☐ Aspettò le promesse dell'Italia di estendere i suoi confini.
- ☐ Entrò a far parte del governo italiano.

Risposte 6:

Gruppo A:

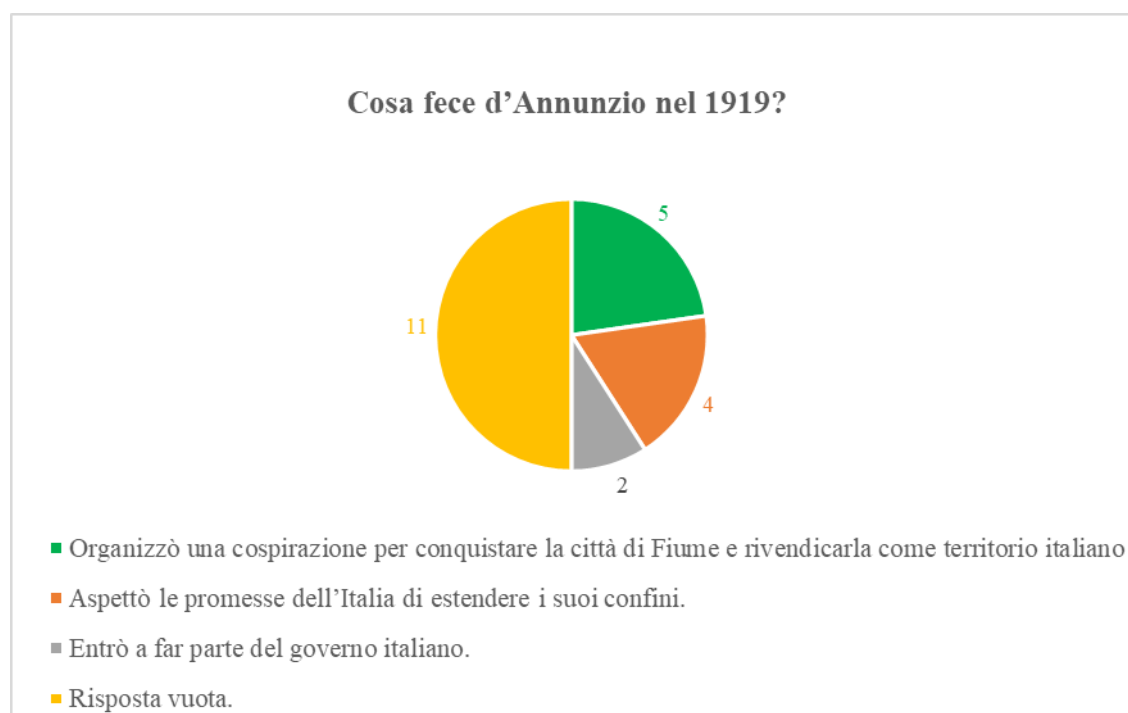


Grafico 50: Verifica III (Gruppo A): Gabriele d'Annunzio nel 1919

Gruppo B:

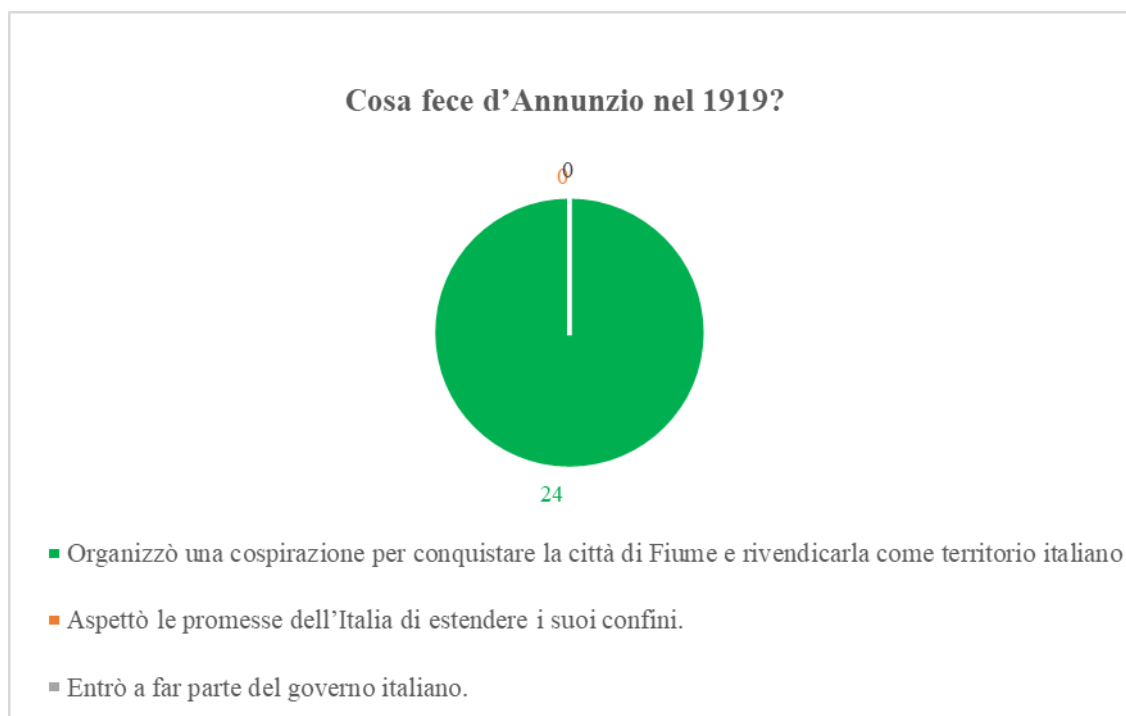


Grafico 51: Verifica III (Gruppo B): Gabriele d'Annunzio nel 1919

Commento 6:

La sesta domanda richiedeva ai discenti di rievocare l'Impresa di Fiume organizzata da Gabriele d'Annunzio nel 1919. Essa aveva lo scopo di valutare le informazioni acquisite da parte degli apprendenti su questo evento storico significativo nella storia italiana.

Il 100% degli studenti del gruppo B ha fornito la risposta corretta, manifestando una comprensione adeguata e acquisizione dell'aspetto socioculturale relativo all'Impresa di Fiume, guidata da Gabriele d'Annunzio. Ciò significa che il fumetto come strumento didattico è stato efficiente per la totalità dei partecipanti all'esperienza didattica basata su Corto Maltese – Favola a Venezia di Hugo Pratt.

Gli studenti del gruppo A, invece, hanno selezionato risposte diversificate, con solo il 22,73% che ha scelto la risposta giusta. Quanto al 77,27% rimanente, il 18,18% ha menzionato "Aspettò le promesse dell'Italia di estendere i suoi

confini”, il 9,09% ha citato “Entrò a far parte del governo italiano” e il 50% ha lasciato la risposta vuota. Questo indica che gli apprendenti che non hanno partecipato all’esperienza educativa basata sul medium del fumetto non hanno raggiunto una comprensione adeguata degli aspetti socioculturali relativi alle azioni del Vate d’Annunzio nel 1919.

Di conseguenza, i risultati evidenziano chiaramente che il gruppo che ha partecipato all’esperienza ha dimostrato di aver acquisito una comprensione più completa dell’aspetto socioculturale in questione rispetto al gruppo di controllo, il quale non ha manifestato un livello adeguato di assimilazione. Ciò mette in rilievo il grado di efficacia e di adeguatezza dell’utilizzo del fumetto come strumento didattico per l’acquisizione di aspetti socioculturali.

Domanda 7: Perché le uniformi e i simboli del Fascismo erano importanti?

- ☐ Perché le uniformi erano comode e pratiche per le attività quotidiane del partito.
- ☐ Per esercitare un forte impatto emotivo sulle persone e per favorire un senso di coesione, appartenenza e superiorità tra i membri e simpatizzanti del fascismo.
- ☐ Perché le uniformi del fascismo erano un modo per promuovere l’abbigliamento italiano all’estero.

Risposte 7:

Gruppo A:

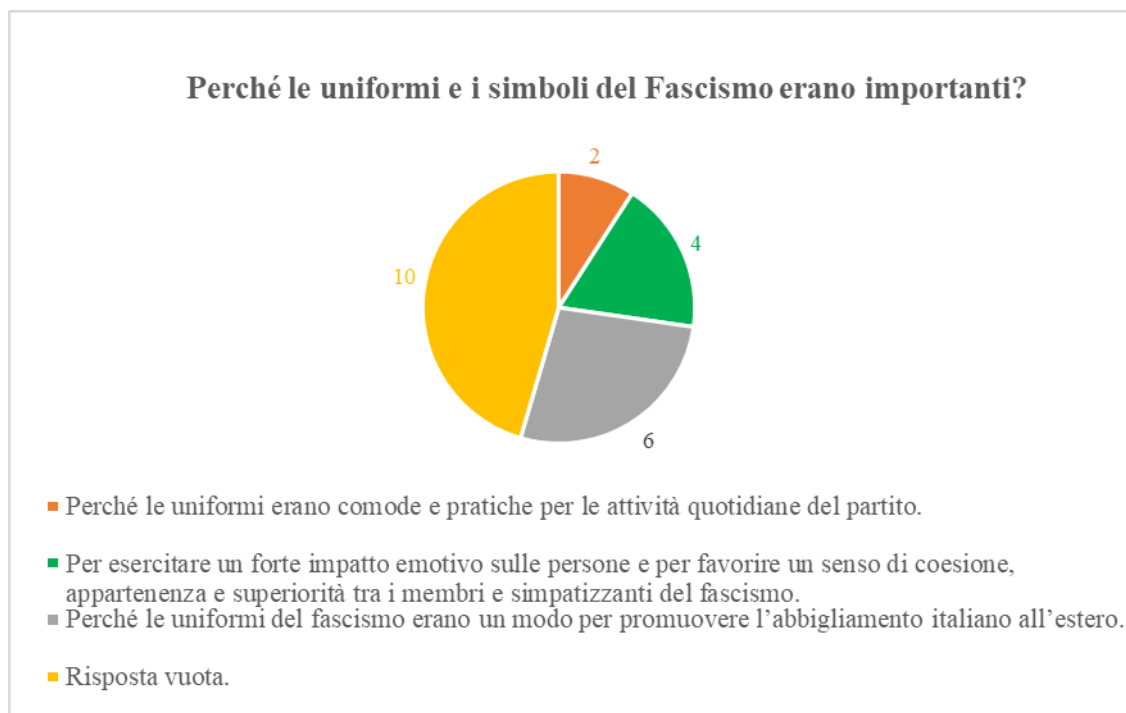


Grafico 52: Verifica III (Gruppo A): importanza uniformi e simboli Fascismo

Gruppo B:

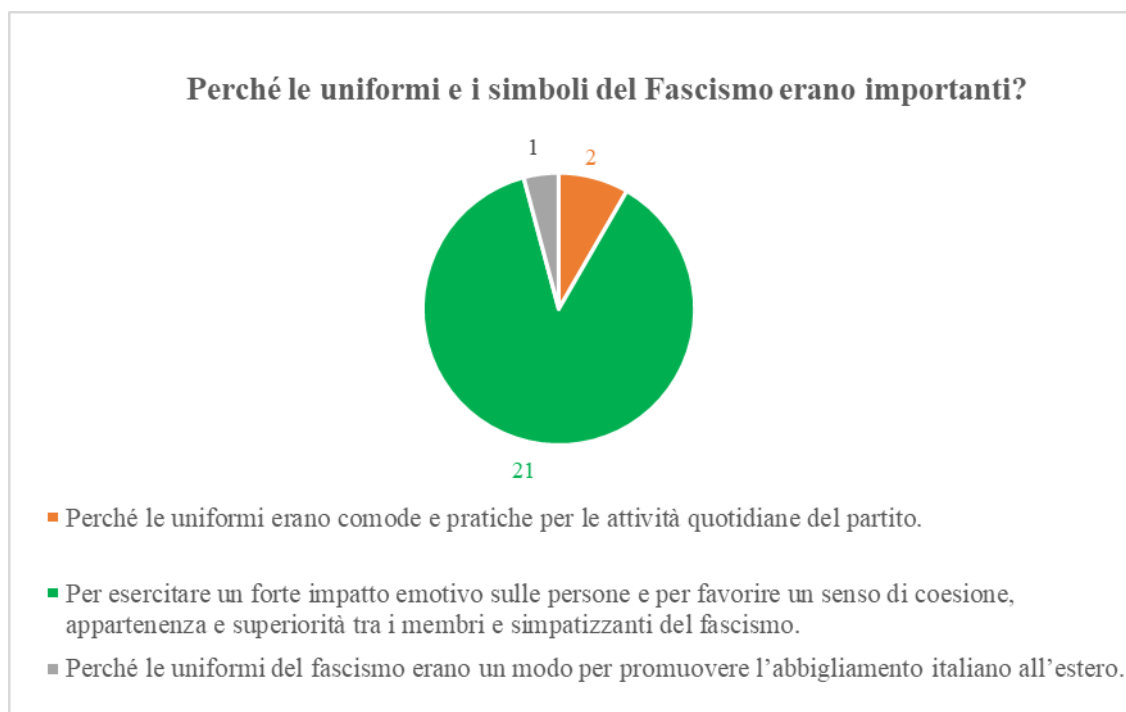


Grafico 53: Verifica III (Gruppo B): importanza uniformi e simboli Fascismo

Commento 7:

La settima domanda riguardava l'importanza dei simboli e delle uniformi del Fascismo. Essa mirava a esaminare la comprensione degli apprendenti sul ruolo di tali simboli e uniformi nella propaganda fascista, un aspetto socioculturale fondamentale.

I risultati del gruppo B mostrano che l'87,5% dei partecipanti hanno associato l'importanza delle uniformi e dei simboli fascisti al forte impatto emotivo sulle persone e al senso di coesione, appartenenza e superiorità tra i membri e simpatizzanti del fascismo. Quanto al restante 12,5%, ha fornito risposte errate, con due studenti che hanno menzionato la comodità e praticità delle uniformi e una studentessa che ha citato la promozione dell'abbigliamento italiano all'estero. Ciò indica che, nel complesso, gli studenti del gruppo B hanno manifestato un'assimilazione accurata di questo aspetto socioculturale.

I risultati del gruppo A, invece, indicano che solo il 18,18% ha saputo rispondere correttamente. Il rimanente 81,82% non è stato in grado di individuare la risposta giusta, con il 9,09% che ha citato la comodità e la praticità delle uniformi fasciste, il 27,27% che ha menzionato la promozione dell'abbigliamento italiano all'estero e il 45,45% che ha optato per l'astenersi dal rispondere. Ciò significa che gli apprendenti del gruppo del controllo A non hanno assimilato in modo adeguato l'elemento socioculturale legato all'importanza delle uniformi e dei simboli del Fascismo.

Pertanto, possiamo nuovamente sottolineare che l'implementazione del fumetto come strumento didattico ha contribuito in modo positivo alla decodificazione e all'acquisizione di aspetti socioculturali da parte dei partecipanti all'esperienza, i quali hanno manifestato una comprensione migliore rispetto a coloro che non hanno assistito alle lezioni basate sul fumetto.

Domanda 8: Qual è la laguna più estesa del Mediterraneo?

- ☐ La laguna di Orbetello.
- ☐ La laguna di Mistras.
- ☐ La laguna di Venezia.

Risposte 8:

Gruppo A:

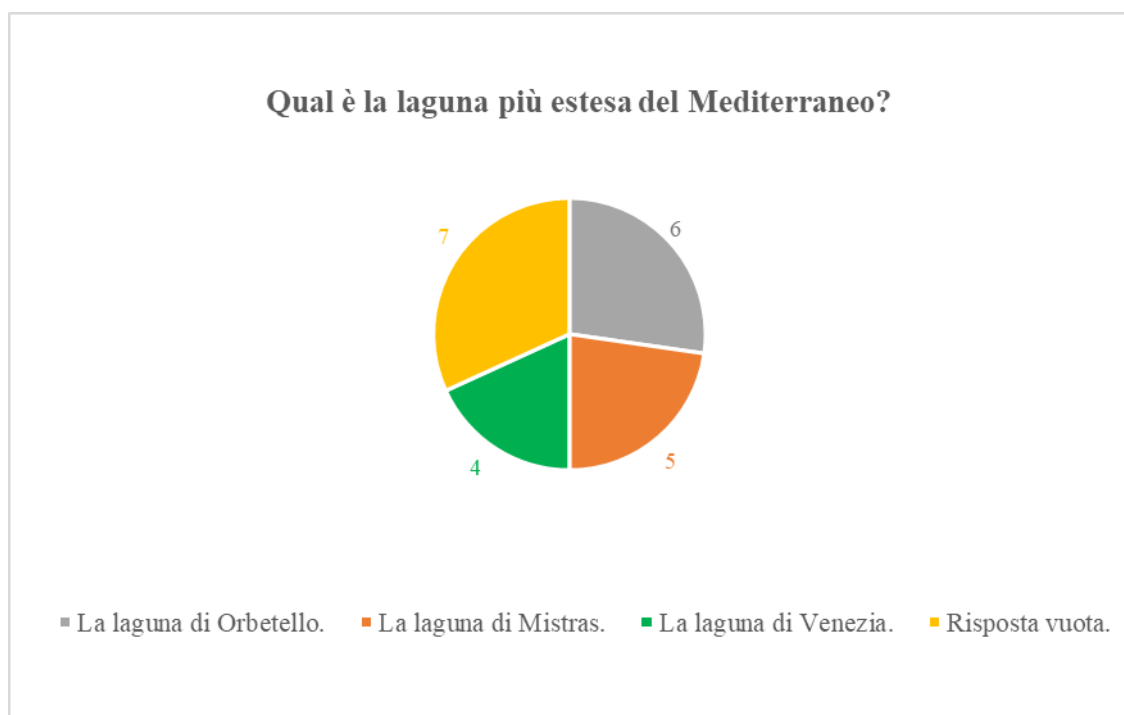


Grafico 54: Verifica III (Gruppo A): laguna più estesa del Mediterraneo

Gruppo B:

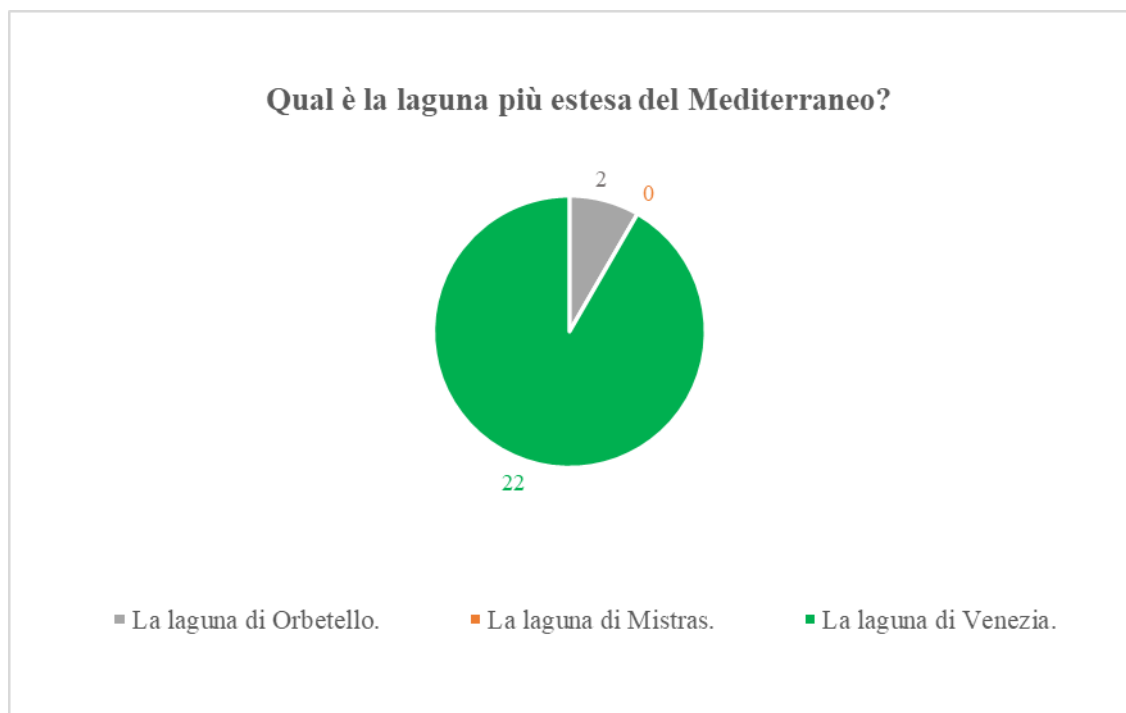


Grafico 55: Verifica III (Gruppo B): laguna più estesa del Mediterraneo

Commento 8:

Nell’ottava domanda, i discenti dovevano identificare la laguna più estesa del Mediterraneo. Il quesito mirava a comprendere l’importanza della geografia veneziana e italiana affrontata durante le lezioni.

Nel gruppo B, notiamo che il 91,67% dei discenti ha selezionato “la laguna di Venezia” come più estesa del Mediterraneo, mentre l’8,33% ha optato per “la laguna di Mistras”. Ciò indica che la maggioranza dei partecipanti all’esperienza ha risposto correttamente, manifestando una comprensione adeguata di tale aspetto geografico e socioculturale.

Per quanto riguarda il gruppo A, emerge che solo il 18,18% ha risposto correttamente, selezionando “la laguna di Venezia”. Quanto alla maggioranza rimanente, il 22,72% ha scelto “la laguna di Mistras”, il 27,27% “la laguna di Orbetello” e il 34,82% ha deciso di lasciare la risposta vuota. Questo significa che la maggior parte di questi studenti non ha acquisito una comprensione appropriata dell’aspetto socioculturale richiesto in questo quesito.

Pertanto, il gruppo B che ha partecipato all'esperienza ha manifestato una comprensione notevolmente migliore dell'elemento geografico e socioculturale relativo alla laguna di Venezia rispetto al gruppo di controllo A. Ciò suggerisce che il fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali ha contribuito in modo positivo alla decodificazione e all'assorbimento di tali conoscenze socioculturali.

Domanda 9: Qual è il simbolo di Venezia che rappresenta l'identità e la potenza?

- ☐ Il leone di San Marco.
- ☐ Il fascio littorio.
- ☐ La gondola.

Risposte 9:

Gruppo A:

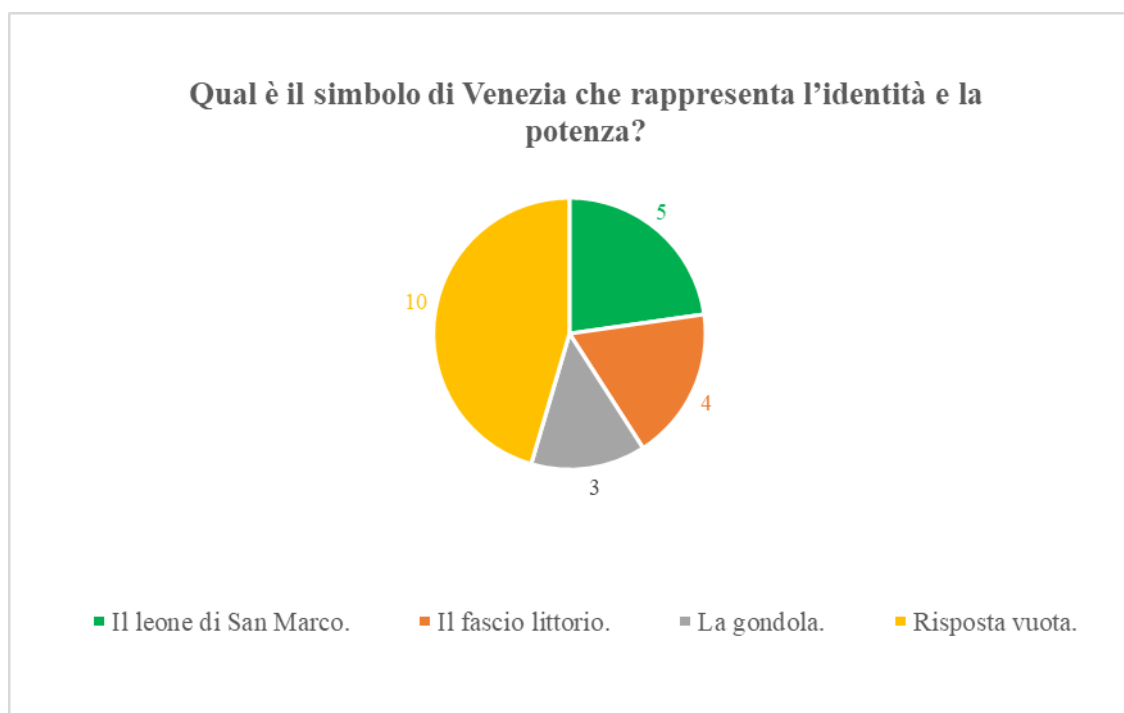


Grafico 56: Verifica III (Gruppo A): simbolo identità e potenza Venezia

Gruppo B:

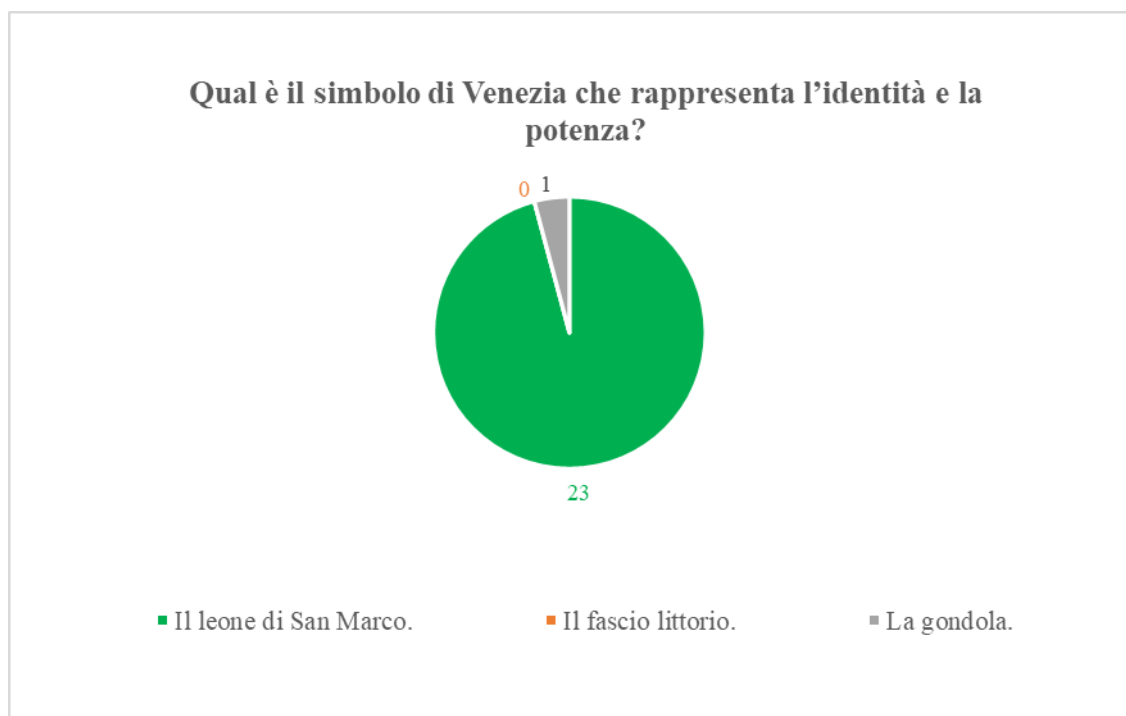


Grafico 57: Verifica III (Gruppo B): simbolo identità e potenza Venezia

Commento 9:

La nona e ultima domanda richiedeva agli studenti di identificare il simbolo veneziano rappresentante l'identità e la potenza. Essa aveva l'obiettivo di verificare se gli apprendenti fossero in grado di comprendere la simbologia del leone di San Marco, aspetto socioculturale rilevante trattato durante le lezioni.

Nel gruppo B, notiamo che il 95,83% dei partecipanti hanno associato il Leone di San Marco al simbolo rappresentante l'identità e la potenza di Venezia, mentre il 4,17% ha selezionato "la gondola". In altri termini, la quasi totalità degli apprendenti hanno risposto in modo corretto, con solo una studentessa che ha fornito una risposta errata. Ciò significa che il gruppo B che ha partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto ha dimostrato un'assimilazione adeguata dei temi legati a Venezia affrontati durante le lezioni.

D'altra parte, i risultati del gruppo A sono più vari. Solo il 22,73% degli studenti ha individuato la risposta corretta, mentre la maggior parte di loro, pari 77,27%, non è stata in grado di rispondere in modo giusto. Di questa maggioranza, il 13,6% ha selezionato "la gondola", il 18,18% "il fascio littorio" e il 45,45% ha preferito lasciare la risposta vuota. Questo significa che gli studenti che non hanno assistito all'esperienza educativa didattizzando il fumetto non hanno raggiunto un livello adeguato di comprensione e assimilazione degli elementi socioculturali legati a Venezia.

Pertanto, i risultati dei gruppi A e B mostrano che gli studenti che hanno partecipato all'esperienza hanno raggiunto una comprensione notevolmente migliore dei temi relativi a Venezia, rispetto a coloro che non hanno assistito alle lezioni basate sul fumetto. Ciò sottolinea nuovamente l'efficacia dell'utilizzo del fumetto come mezzo didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali.

4.4 Conclusioni

Per concludere, questa esperienza didattica ha permesso di scoprire un alleato straordinario del viaggio glottodidattico, in grado di abbattere barriere socioculturali, ma anche linguistiche.

Dal questionario preliminare è emerso il divario significativo tra gli studenti e gli aspetti socioculturali italiani. Inoltre, gli apprendenti non erano familiari con il fumetto, il che ha confermato la necessità di un'unità di introduzione al medium.

L'implementazione dei fumetti nelle unità didattiche si è rivelato un catalizzatore di motivazione e coinvolgimento, trasformando ogni lezione in un'avventura entusiasmante. Anche se alcuni erano inizialmente esitanti, gli apprendenti sono diventati esploratori curiosi, navigando tra le vignette con un crescente interesse verso i dettagli socioculturali e il confronto con gli aspetti socioculturali del proprio paese.

Secondo i risultati delle verifiche, il fumetto ha sbloccato nuovi livelli di comprensione socioculturale tra gli apprendenti. In effetti, la quasi totalità dei partecipanti ha dimostrato una padronanza notevole degli argomenti trattati. I fumetti sono stati come delle mappe che hanno guidato gli apprendenti attraverso i meandri degli aspetti socioculturali italiani. Ciò è stato confermato dai risultati dei gruppi di controllo, i quali, privi di questa chiave narrativa, hanno faticato a decodificare i concetti socioculturali.

Insomma, l'esperienza ha dimostrato come l'arte sequenziale possa servire da ponte tra mondi diversi, promuovendo una decodificazione del diverso più profonda e intuitiva, favorendo così l'acquisizione di aspetti socioculturali. Ogni sorriso degli apprendenti prova che il processo di insegnamento/apprendimento può diventare sia rigoroso che divertente, e che l'apprendimento autentico nasce dall'interazione vivace tra contenuto e contesto.

Dunque, il fumetto si rivela un eroe silenzioso capace di rivoluzionare la glottodidattica e accendere una scintilla di curiosità (e non solo) negli occhi degli studenti.

CAPITOLO 5

CONCLUSIONI FINALI

Capitolo 5: Conclusioni finali

Concludere un viaggio intellettuale, come quello di una tesi di dottorato, è paragonabile all'arrivo in vetta dopo una lunga ed estenuante scalata. Guardando indietro, possiamo chiaramente osservare il percorso che abbiamo attraversato, pieno di sfide, scoperte e riflessioni.

Lo **scopo** principale del presente lavoro scientifico è stato quello di indagare se il fumetto possa costituire un rimedio efficace e piacevole perché gli studenti riescano a decodificare gli aspetti socioculturali, nonché ricercare come l'integrazione didattica del fumetto possa favorire l'acquisizione di competenze socioculturali.

Le domande di partenza erano:

- Come rimediare in modo efficace e piacevole per promuovere negli studenti la decodificazione di aspetti socioculturali italiani?
- In che modo il fumetto potrebbe essere un rimedio adeguato?
- Come favorire l'acquisizione di competenze socioculturali didattizzando il fumetto?

Siamo partiti dalle ipotesi che il fumetto sia una soluzione efficiente e divertente per favorire l'acquisizione di aspetti socioculturali, attraverso la didattizzazione del fumetto.

Al fine di confermare ciò, abbiamo intrapreso una ricerca-azione, basata su una parte teorica sulla didattica dell'italiano LS, sul fumetto in generale e sul fumetto come strumento didattico.

Il fumetto, in quanto materiale autentico, ha rappresentato un'opportunità proficua per sviluppare le competenze socioculturali in modo dinamico e motivante, specie per la sua flessibilità in base ai bisogni degli apprendenti. Esso

si è rilevato un medium inclusivo, capace di toccare lettori di ogni età, dai più giovani ai più anziani, superando qualsiasi barriera di età e background culturale. Abbiamo potuto concludere che i fumetti possono rappresentare una risorsa didattica autentica che può essere integrata in classe, agevolando così numerosi aspetti socioculturali. L'analisi degli studi e delle ricerche scientifiche precedenti ha mostrato le numerose potenzialità didattiche del fumetto, le quali offrono una molteplicità di tecniche didattiche. Il fumetto è affiorato come potente mezzo didattico, in particolare per l'acquisizione di aspetti socioculturali nel contesto dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano come lingua straniera.

A questo proposito, siamo passati alla parte sperimentale della ricerca, attraverso tre step fondamentali.

Nel **primo step**, abbiamo avviato l'indagine proponendo un questionario preliminare ad un gruppo di 46 studenti iscritto al secondo anno di Lingua e cultura italiana presso l'Università di Algeri 2, nell'ambito dell'anno accademico 2022/2023. Ciò ci ha permesso di raccogliere preziose informazioni sul rapporto degli studenti con la cultura italiana e con i fumetti.

Inizialmente, abbiamo indagato sul **rapporto degli studenti con la cultura italiana**, nonché sull'**interazione con individui italiani**. I dati hanno rivelato una limitata esposizione degli studenti ai mezzi di comunicazione tradizionali italiani, preferendo la musica e i social media come fonti di esposizione culturale. L'assenza di esperienze di viaggio in Italia suggerisce possibili vincoli finanziari o barriere legate al visto. Questi risultati indicano la necessità di esplorare nuovi approcci didattici per promuovere una maggiore esposizione culturale italiana tra gli studenti. Implementare dunque il fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali potrebbe essere un'ottima strategia.

Inoltre, i risultati hanno messo in luce un divario significativo nelle interazioni sociali con individui italiani tra gli studenti partecipanti. Ciò sottolinea l'importanza degli strumenti didattici autentici, come il fumetto, poiché contribuiscono a colmare il divario culturale e arricchire la conoscenza degli

aspetti socioculturali italiani, in particolare tra gli studenti che hanno opportunità limitate di interazione con gli italiani.

Successivamente, ci siamo concentrati sull'**esperienza pregressa dei partecipanti con la lettura dei fumetti**. I risultati hanno mostrato che la maggioranza degli studenti richiede un'introduzione più approfondita alla nona arte. Ciò ha provato ulteriormente la necessità dell'integrazione di un'unità introduttiva sul fumetto prima di utilizzarlo come strumento didattico.

In seguito, abbiamo focalizzato l'attenzione sull'**esperienza degli studenti con i fumetti come strumento didattico**. Le risposte hanno evidenziato che tale pratica è più comune alle elementari, senza però lasciare un impatto nella memoria degli alunni. Sorprendentemente, nessuno ha menzionato l'uso dei fumetti all'università, evidenziando che il medium potrebbe essere una novità per la maggior parte degli apprendenti. Per quanto riguarda gli studenti con esperienza pregressa, la maggioranza ha trovato utile questa metodologia, il che può essere un buon punto di partenza per la presente ricerca.

Infine, abbiamo indagato sulla **predisposizione degli studenti all'uso di fumetti italiani come strumento educativo nella didattica dell'italiano LS**. I dati hanno indicato un forte interesse verso questa iniziativa, al fine di migliorare le loro competenze linguistiche e socioculturali con questo coinvolgente e divertente strumento didattico. Ciò rappresenta un altro ottimo punto di partenza per la nostra tesi. Tuttavia, una minoranza ha mostrato disinteresse o incertezza riguardo ai fumetti come strumento didattico. Questo sottolinea la necessità di un'approfondita introduzione al fumetto per soddisfare le esigenze e le preoccupazioni degli studenti.

In conclusione, il questionario preliminare è stato uno strumento di raccolta dati essenziale per acquisire preziose informazioni riguardo alle esperienze, alle opinioni e alle predisposizioni degli studenti nei confronti dell'uso dei fumetti come risorsa didattica per l'acquisizione di aspetti socioculturali italiani.

Il **secondo step** riguardava l'implementazione di unità didattiche al programma, al fine di sviluppare le competenze socioculturali legate alla lingua italiana. Ogni unità era formata da una fase di motivazione e tre unità di acquisizione (ciascuna composta da globalità, analisi e sintesi).

La **prima unità didattica**, intitolata *Alla scoperta del fumetto: Un viaggio nell'arte e nella narrazione!*, aveva l'obiettivo di fornire una base solida per introdurre gli studenti al mondo del fumetto. Dopo aver superato diverse difficoltà tecniche, ci siamo tuffati nell'unità, riuscendo a coinvolgere attivamente e dinamicamente la totalità degli apprendenti. Abbiamo approfondito il concetto del fumetto, dei suoi linguaggi, fornendo inoltre una panoramica storica, terminando con i suoi generi letterari, nonché le componenti fondamentali. La fase di sintesi ha permesso di consolidare la loro comprensione del fumetto, preparandoli per le unità didattiche successive.

Gli studenti hanno dimostrato un alto livello di motivazione e interesse per tutta l'unità introduttiva.

La **seconda unità didattica**, intitolata *Dal Nord al Sud: avventure fuorisede tra culture e dialetti*, si basava sul fumetto di Casa Surace, in particolare sulle differenze culturali tra il Nord e il Sud Italia, sulle dinamiche familiari, sul razzismo e sui dialetti. Tutto ciò ha permesso anche di fare dei confronti con l'Algeria. Gli studenti sono stati divisi in due gruppi: il gruppo A (partecipante) e il gruppo B (di controllo).

L'unità è stata un successo, favorendo un dialogo interculturale, il tutto con dei sorrisi in quanto gli studenti erano felici e divertiti. Tuttavia, c'è da dire che alcuni studenti hanno riscontrato qualche difficoltà all'inizio. Ciò sembra essere dovuto alla presentazione di vignette indipendenti, e non delle sequenze di storie che facilitano la contestualizzazione.

La **terza unità didattica**, intitolata *Simboli e storia: viaggio tra il Fascismo e la Serenissima*, in cui è stato integrato il fumetto di Corto Maltese (Favola a

Venezia). Essa ha approfondito concetti legati alla forma di cortesia, al Fascismo, alla censura, all'impresa di Fiume e Gabriele d'Annunzio, nonché alla geografia di Venezia, in particolare della Laguna di Venezia. Questa volta, il gruppo partecipante era il B, invece quello di controllo era l'A.

Durante l'unità, gli studenti hanno dimostrato una notevole capacità di associare concetti socioculturali presenti nel fumetto alla realtà, nonché una comprensione crescente della cultura veneziana e italiana, il tutto rimanendo motivati e felici, anche davanti a tematiche più complesse come il Fascismo. L'unità è stata un successo.

In conclusione, abbiamo notato una chiara efficacia del medium del fumetto nel promuovere l'acquisizione di aspetti socioculturali italiani, il tutto coinvolgendo gli studenti e mantenendo la loro attenzione alta. Il fumetto si è rilevato estremamente efficace nel favorire le competenze socioculturali italiane, nonché nel confronto e nel dialogo interculturale tra l'Italia e l'Algeria, il tutto in particolare mediante l'entusiasmo e la partecipazione attiva degli apprendenti.

Il **terzo step** riguardava la verifica degli aspetti socioculturali acquisiti durante le lezioni basate sul fumetto. In particolare, abbiamo somministrato agli studenti tre verifiche dopo ogni unità didattica.

La **prima verifica** si basava sugli argomenti trattati durante la prima unità didattica, ossia quella introduttiva al fumetto. In particolare, le domande affrontavano il linguaggio iconico, il concetto di comunicazione umana e il suo rapporto con il fumetto, il primo fumetto italiano, i generi letterari dei racconti a fumetti, la struttura e la modalità di lettura del fumetto, le parti costituenti del fumetto, nonché le funzioni di una di queste parti, ossia la nuvoletta.

Essa era destinata alla totalità degli studenti che avevano partecipato all'esperienza, ossia 46 apprendenti.

I risultati di questa prima verifica hanno indicato che la maggioranza schiacciante dei partecipanti ha saputo rispondere in modo corretto, con il 33,33% di casi in

cui la totalità degli studenti è riuscita a rilevare le risposte giuste, senza alcun errore. Nonostante la presenza di alcune risposte erranee da parte di una piccola minoranza, gli esiti della verifica hanno messo in rilievo che l'uso del fumetto durante le prime tre unità di acquisizione ha avuto un forte impatto positivo nel promuovere l'acquisizione di aspetti socioculturali legati a questo medium.

La **seconda verifica** concerneva le conoscenze socioculturali acquisite durante la seconda unità didattica, basata sul fumetto di Casa Surace: Il manuale del fuorisede. Nello specifico, i quesiti esploravano il significato del termine "Fuorisede", le differenze tra la reazione della madre meridionale e quella settentrionale riguardo alla partenza del figlio o della figlia, l'identificazione della ragione per cui esistessero i fuorisede, le differenze della concezione del tempo tra il Nord e il Sud, la comprensione di termini dispregiativi e stereotipi legati alle varie parti dell'Italia, nonché il problema etnoculturale dietro a tali termini, il riconoscimento di alcune parole in dialetto utilizzate quotidianamente e di differenze dell'uso dell'italiano tra le regioni, e, infine, le principali origini dell'italiano odierno.

Essa era destinata a tutti gli studenti, dopo averli separati in due gruppi. Il gruppo A, formato da 22 partecipanti all'esperienza didattica, e il gruppo di controllo B, costituito dai restanti 24 studenti che non hanno assistito alle lezioni basate sul fumetto.

I risultati di questa seconda verifica hanno rivelato che il gruppo A, partecipe all'esperienza, ha acquisito una comprensione notevolmente migliore degli aspetti socioculturali affrontati rispetto al gruppo di controllo B, il quale ha manifestato una comprensione limitata o errata degli stessi concetti socioculturali. Quindi, l'uso didattico del fumetto di Casa Surace: Il manuale del fuorisede ha reso accessibile e comprensibile gli aspetti socioculturali italiani veicolati in esso, migliorando il processo di apprendimento in classe. In altre parole, l'utilizzo del fumetto per l'acquisizione di aspetti socioculturali è stato efficace.

La **terza verifica** riguardava le ultime tre unità di acquisizione, che costituivano l'unità didattica basata sul fumetto di Hugo Pratt: Corto Maltese – Favola a Venezia. Le domande esaminavano la comprensione degli studenti riguardo a diversi aspetti socioculturali, come l'uso delle diverse forme di cortesia nella storia italiana, le origini e le influenze straniere di queste forme, nonché l'influenza del Fascismo sulla lingua e società italiane, l'identificazione del saluto fascista, la comprensione dell'identità e delle imprese di Gabriele d'Annunzio, il ruolo dei simboli e delle uniformi fascisti durante il Fascismo, l'assimilazione del concetto geografico di Venezia, nonché il simbolo veneziano principale e il suo significato.

Essa era destinata alla totalità degli studenti, ma questa volta invertendo in due gruppi. Il gruppo A, formato da 22 studenti, ha assunto il ruolo di gruppo di controllo, mentre il gruppo B, costituito da 24 studenti, è stato il gruppo che ha partecipato all'esperienza didattica basata sul fumetto.

I risultati hanno dimostrato chiaramente che l'uso del fumetto Corto Maltese ha avuto un impatto molto positivo sulla comprensione e l'assimilazione degli elementi socioculturali da parte dei partecipanti all'esperienza. La maggior parte di loro ha dimostrato di aver acquisito in modo adeguato gli aspetti socioculturali italiani durante le lezioni basate sul fumetto. D'altra parte, gli studenti del gruppo di controllo A hanno manifestato una comprensione notevolmente limitata o errata. Di conseguenza, l'implementazione del fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali ha contribuito significativamente a raggiungere una comprensione migliore dei concetti socioculturali trattati, evitando eventuali barriere.

In conclusione, i risultati hanno messo in rilievo l'efficacia del fumetto come strumento didattico, mettendo in rilievo che, nel complesso, il fumetto è stato un rimedio adeguato e piacevole per facilitare agli studenti la decodificazione di aspetti socioculturali, evitando barriere linguistiche o culturali. Le unità

didattiche proposte hanno favorito e promosso l'acquisizione di tali elementi socioculturali.

Alla fine di questo viaggio didattico, possiamo rispondere esplicitamente alle domande di partenza, come segue.

- Per promuovere negli studenti la decodificazione di aspetti socioculturali italiani, è possibile rimediare in modo efficace e piacevole attraverso la didattizzazione dei fumetti italiani.
- Il fumetto potrebbe essere un rimedio adeguato se didattizzato in modo appropriato, con una pianificazione ben strutturata e precisa, tenendo conto di tutti i fattori importanti relativi ai destinatari, come il background, nonché ai fumetti, come il genere e il tipo.
- È possibile favorire l'acquisizione di competenze socioculturali didattizzando il fumetto attraverso l'implementazione del medium nel programma, seguendo un piano ben preciso e pianificato.

In altri termini, possiamo sintetizzare i risultati più importanti riguardo l'impatto e l'uso del fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di competenze socioculturali, in particolare nella classe di italiano per stranieri come segue.

- Il fumetto si è dimostrato particolarmente efficace nel facilitare la decodificazione di aspetti socioculturali italiani tra gli studenti algerini. Quindi → il fumetto può essere implementato come materiale didattico autentico per trasmettere informazioni socioculturali complesse in modo accessibile, dinamico e coinvolgente.
- Gli studenti hanno dimostrato un altissimo livello di motivazione e interesse, persino quelli che solitamente si mostravano disinteressati alla materia o addirittura all'università. Quindi → il fumetto è in grado di mantenere alta l'attenzione degli apprendenti e rendere il processo di

insegnamento/apprendimento più piacevole, attirante, entusiasmante e motivante.

- Le unità didattiche basate sui fumetti di Hugo Pratt e di Casa Surace hanno favorito vari dibattiti, dialoghi e confronti interculturali tra gli studenti per quanto riguarda gli aspetti socioculturali italiani rispetto a quelli algerini. Quindi → il fumetto contribuisce a una maggiore consapevolezza delle differenze e somiglianze culturali tra la cultura della lingua target e quella della lingua materna, promuovendo anche il pensiero critico negli studenti.

Possiamo dunque confermare le potenzialità del fumetto come strumento didattico per l'acquisizione di aspetti socioculturali nella classe di italiano come lingua straniera.

Non bisogna però trascurare la presenza di limiti in questa ricerca, come il numero degli studenti (anche se abbiamo coinvolto il 50% della totalità degli iscritti al secondo anno di Laurea triennale in Lingua italiana dell'Università di Algeri 2). Inoltre, potrebbe essere limitato generalizzare i risultati, poiché lo studio è stato condotto unicamente sugli studenti del secondo anno, quindi un unico corso, in una sola università. Tuttavia, malgrado ciò, la ricerca rimane scientifica e valida.

Infine, possiamo sintetizzare i suggerimenti più importanti in:

- la necessità di una formazione preliminare per l'insegnante sulla teoria del fumetto e sulle tecniche di didattizzazione del medium, sia tramite un corso o da autodidatta, al fine di massimizzare i benefici didattici del fumetto, ed essere in grado di sviluppare unità didattiche in base alle esigenze della classe e degli obiettivi prefissati;
- l'importanza di un'introduzione al fumetto per gli apprendenti, al fine che essi siano in grado di analizzare, comprendere e interpretare gli elementi

visivi e testuali del fumetto, per riuscire a seguire la lezione basata sul medium.

Riflettendo sui principali risultati raggiunti nell'ambito della presente tesi di dottorato, possiamo riflettere sui possibili approfondimenti in futuri contributi scientifici. Ecco qualche proposta:

- monitorare le competenze linguistiche o socioculturali degli apprendenti dopo un tempo determinato dall'implementazione del fumetto come strumento didattico al fine di valutare l'impatto a lungo termine del fumetto in glottodidattica;
- studiare il concetto di intermedialità attraverso il fumetto e altri medium, e come ciò possa essere di aiuto nella didattica dell'italiano per stranieri, in particolare nel contesto algerino;
- approfondire le potenzialità del fumetto per motivare gli studenti alla lettura, poiché la maggioranza degli apprendenti non legge, il che rappresenta un grande problema per il livello delle diverse università;
- studiare le potenzialità del medium per lo sviluppo del pensiero critico, specie in un contesto in cui gli studenti sono abituati a memorizzare le informazioni e basta.

Riferimenti bibliografici

Libri

- Asemah, E., Nwammuo, A., & Uwaoma, A. (2022). *Theories and Models of Communication*. (2. ed.). University of Jos Press. (Originariamente pubblicato nel 2017).
- Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*. Bompiani. Torino.
- Cardona, M. (2010). *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue. Una prospettiva glottodidattica*. UTET.
- Centro studi e progettazione (Cur.). (n.d.). *Teorie dell'apprendimento*. ENDO-FAP. <https://pgava.net/leggi/ENDOFAPTeorieApprendimento.pdf> (Ultima consultazione: 09/04/2024, 17:31).
- Consiglio d'Europa. (2020/2001). *Quadro Comune Europeo Di Riferimento Per Le Lingue: Apprendimento, Insegnamento, Valutazione*. Volume complementare. Strasbourg: Consiglio d'Europa. <https://rm.coe.int/quadro-comune-europeo-di-riferimento-per-le-lingue-apprendimento-inseg/1680a52d52> (Ultima consultazione: 16/04/2024, 12:02).
- De Saussure, F. (2005/1922). *Corso di linguistica generale*. Editori Laterza.
- Diadori, P., Palermo, M., & Troncarelli, D. (Cur.). (2009). *Manuale di didattica dell'italiano L2*. Guerra Edizioni.
- Diadori, P., Semplici, S., & Troncarelli, D. (Cur.). (2020). *Didattica di base dell'italiano L2*. Carocci Editore.
- Duncan, R., & J. Smith, M. (2009). *The Power of Comics. History, Form, and Culture*. Continuum.
- Eco, U. (2016). *Trattato di semiotica generale*. La nave di Teseo.

- Eisner, W. (1985). *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Press.
- Fenelli et al. (2021). *Artelier. Percorso integrato di storia dell'arte e comunicazione visiva*. Giunti T.V.P.
https://mydbook.giuntitvp.it/app/books/GIAC01_G0180777V/html/520
(Ultima consultazione: 27/09/2024, 14:25).
- Fresnault-Deruelle, P. (2009). *La bande dessinée*. A. Colin.
- Fossati, F. (1992). *Dizionario illustrato del fumetto*. Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
- Horn, M., & Secchi, L. (1978). *Enciclopedia mondiale del fumetto*. Editoriale Corno.
- Iannaccone, G. & Novelli, M. (n.d.). *La luce del futuro*. NARRATIVA. Treccani Giunti TVP.
https://mydbook.giuntitvp.it/app/books/GT2023_G3452235A/pdf/144
(Ultima consultazione: 04/04/2024, 15:11).
- Kunzle, D. (2007). *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer* (M. T. Inge, Ed.). University Press of Mississippi.
<https://www.jstor.org/stable/j.ctt2tv6tb>
- Maugeri, G. (2021). L'insegnamento dell'italiano a stranieri. Alcune coordinate di riferimento per gli anni Venti. *SAIL*, 19.
<https://doi.org/10.30687/978-88-6969-523-0> (Ultima consultazione: 16/04/2024, 11:21).
- Marrone, G. (2009). *Il fumetto fra pedagogia e racconto. Manuale di didattica dei comics a scuola e in biblioteca*. (2. ed.). Tunué.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics: The Invisible Art*. HarperCollins.

- McLuhan, M. (1967). *Gli strumenti del comunicare* (Capriolo E., Trad). Il Saggiatore. (Originariamente pubblicato nel 1964).
- Nigris, E., Teruggi, L., & Zuccoli, F. (Cur.). (2016). *Didattica generale*. Pearson. <https://boa.unimib.it/retrieve/e39773b6-b2d3-35a3-e053-3a05fe0aac26/Cap.2-Zuccoli.pdf> (Ultima consultazione: 05/04/2024, 14:47).
- Peirce, C. S. (1980). *Semiotica. I fondamenti della semiotica cognitiva*. Einaudi. Traduzioni di Bofantini M. A., Grassi L., & Grazia R. ISBN 88-06-05017-6.
- Programme de Licence Langue italienne. (2016-2017). 6 semestres. Université d'Alger 2 Abou El Kacem Saâdallah.
- Shannon, C. E., & Weaver, W. (1949). *The Mathematical Theory of Communication*. University of Illinois Press.
- Tirocchi, S., & Prattichizzo, G. (2005/2007). *Nuvole Parlanti. Insegnare con il fumetto*. Carocci Faber.

Contributi all'interno di libri

- Berninger, M. (2010). Workshop II: Comics in School. In: Berninger, Mark, Jochen Ecke and Gideon Haberkorn (Cur.), *Comics as a nexus of cultures: Essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives*. (pp. 274-281). Jefferson, NC: McFarland.
- Chevant-Aksoy, A. (2022). CULTURE WITH PICTURES: Blogs BD for Multiple Literacies in the French Language Classroom. In Chevant-Aksoy, A. & Corbin, K. A. (Cur.), *Culture and Content in French: Frameworks for Innovative Curricula*. (pp. 261-282). Lever Press. <https://jstor.org/stable/10.3998/mpub.12217076.13>

- Diadori, P. (2020). La lingua e la cultura. In Diadori, P., Semplici, S., & Troncarelli, D. (Cur.), *Didattica di base dell'italiano L2* (pp. 113-159). Carocci Editore.
- Gibson, M. (2008). The powerful world of graphic texts. In: *Understanding children's books: A guide for educational professionals*. Sage, London. (pp. 109-118). ISBN 978-1847870315
- Maugeri, G. & Serragiotto, G. (2021). Il fumetto nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera. In Borreguero Zuloaga, M., N. (Cur.), *Acquisizione e didattica dell'italiano: Riflessioni linguistiche, nuovi apprendenti e uno sguardo al passato*. Peter Lang Verlag. Vol. 8.1. <https://doi.org/10.3726/b17432>
- Sanchez-Stockhammer, C. (2010). Comic linguistics: Comics and cartoons in academic teaching. In: Berninger, Mark, Jochen Ecke and Gideon Haberkorn (Cur.), *Comics as a nexus of cultures: Essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives*. (pp. 274-281). Jefferson, NC: McFarland.

Articoli scientifici e tesi

- Addou, M. (2016/17). *Problemi di acquisizione degli aspetti culturali nell'insegnamento dell'italiano lingua straniera a studenti algerini: Analisi di manuali d'italiano. Primo volume*. [Tesi di dottorato non pubblicata, Università Badji Mokhtar Annaba].
- Beard, C., & Rhodes, T. (2002). Experiential Learning: Using comic strips as “reflective tools” in adult learning. *Journal of Outdoor and Environmental Education*, 6(2), 58-65. <https://doi.org/10.1007/BF03400756>
- Beccia, V., & Pastore, S. (2017). Fumetti e competenza di lettura: per una didattica dell'arte sequenziale. *Form@re – Open Journal Per La*

Formazione in Rete, 17(2), 130-149. <https://doi.org/10.13128/formare-20656>

- Begotti, P. (2009). *L'Apprendimento Dell'Arte Quale Stimolo Per Imparare La Lingua e La Competenza (Socio)Culturale*. Atti del 4th international scientific meeting The impact of recent scientific researches on child's early learning, Koper, SL, University of Primorska.
- Benyagoub, A. (2017). L'exploitation de la caricature pour l'amélioration de la compréhension de l'écrit en classe de FLE. *Didactiques*, 6(2), 118-140. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/52867>
- Bouissou, J.-M. (2008). Pourquoi le manga est-il devenu un produit culturel global? *Esprit* (1940-), 346(7), 42-44. <https://www.jstor.org/stable/24266907>
- Calandra, G. (2015). *I fumetti e la glottodidattica: proposte di insegnamento per l'italiano LS* [Tesi di Laurea magistrale, Università di Bologna].
- Chomsky, N. (1980). *A Review of F. B. Skinner's Verbal Behavior*. In Block, N. (Cur.). *Readings in Philosophy of Psychology*, Volume 1. 48-63. Harvard University Press.
- Clark, R. (2004). *The classical origins of Pavlov's conditioning*. Integrative physiological and behavioral science: the official journal of the Pavlovian Society. 39. 274-94. <https://doi.org/10.1007/BF02734167>
- Daloiso, M. (2023). Promuovere l'inclusione nella classe di lingua: dalle procedure didattiche tradizionali al Ciclo Glottodidattico. *EL.LE*, 12(2), 273-302. <https://doi.org/10.30687/ELLE/2280-6792/2023/02/004>
- Di Blas, N. (2022). Authentic Learning, Creativity and Collaborative Digital Storytelling: Lessons from a Large-Scale Case-Study. *Educational*

Technology & Society, 25(2), 80-104.
<https://www.jstor.org/stable/48660126>

- Ghimouze, M. (2021). La fable en bande dessinée : vers l'apprentissage de la morale et des expressions idiomatiques en classe de FLE. *Revue internationale de Traduction Moderne*, 6(9), 125-136.
<https://www.asjp.cerist.dz/en/article/166371>
- Heinich, N. (2017). L'artification de la bande dessinée. *Le Débat*, 195, 5-9.
<https://doi.org/10.3917/deba.195.0005>
- Iasci, P. (2013). L'USO DEI CARTELLONI VIRTUALI PER SVILUPPARE LA COMPETENZA SOCIOCULTURALE IN ITALIANO LS. Laboratorio Itals. <https://www.italis.it/l'uso-dei-cartelloni-virtuali-sviluppare-la-competenza-socioculturale-italiano-ls/> (Ultima consultazione: 30/04/2024, 10:22).
- Issa, S. (2017). Comics in the English classroom: a guide to teaching comics across English studies. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1-19. <https://doi.org/10.1080/21504857.2017.1355822>
- Jacobs, D. (2007). More than Words: Comics as a Means of Teaching Multiple Literacies. *The English Journal*, 96(3), 19-25.
<https://doi.org/10.2307/30047289>
- Jakobson, R. (1960). *Closing Statements: Linguistics and Poetics*. in Sebeok, T. A. (Cur.), *Style in Language* (pp. 350-377). Cambridge Massachussetts. MIT Press.
- Khelouiati, S. (2015). La lingua italiana come strumento di scoperta dell'altro. Riflessioni in margine ad un'esperienza didattica. *Al'Adâb wa llughât*, (2)10, 119-135. <https://www.asjp.cerist.dz/en/article/108403>

- Lipp, S. (2022). *Il romanzo a fumetti come testo autentico nella classe di italiano come lingua straniera. Il potenziale didattico del suo uso con principianti*. [Masterarbeit, Karl-Franzens-Universität Graz].
- Martin, J. (2022). Apprentissage et éducation par la BD : résultats d'une exploitation didactique en cours de FLE universitaire. *Action Didactique* [online], 9, 118-138. <http://univ-bejaia.dz/pdf/ad9/Martin.pdf>
- Mezirow, J. (1981). A Critical Theory of Adult Learning and Education. *Adult Education*, 32(1), 3-24. <https://doi.org/10.1177/074171368103200101>
- Roletto, E. & Regis, A. (2010). *IL COSTRUTTIVISMO E OLTRE sull'apprendimento delle scienze*. Emmeciquadro, 40. 43-57. https://emmeciquadro.euresis.org/mc2/40/mc2_40_roletto-regis_costruttivismo.pdf (Ultima consultazione: 15/04/2024, 13:16).
- Santalucia, D. (2013). Didattica multicanale integrata: il fumetto parlante. Un'esperienza di scrittura creativa collaborativa in un corso di italiano L2. *Italiano LinguaDue*, 5(1), 295-313. <https://doi.org/10.13130/2037-3597/3129>
- Sciuti Russi, G. (2017). Creando si impara: L'uso del fumetto con apprendenti adulti francesi. *EL.LE* [online], 6(2), 17-30. <http://doi.org/10.30687/2280-6792/2017/02/005>
- Shannon, C. E. (1948). *A Mathematical Theory of Communication*. The Bell System Technical Journal. Vol. 27. PP 379-423, 623-656.
- Skinner, B. F. (1984). *The operational analysis of psychological terms*. The Behavioral and Brain Sciences. 7(4). 547-553. <https://doi.org/10.1017/S0140525X00027187>.
- Smetana, L., Oldelson, D., Burns, H., & Grisham, D. L. (2009). Using Graphic Novels in the High School Classroom: Engaging Deaf Students

with a New Genre. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(3), 228-240. <https://www.jstor.org/stable/25614551>

- Thomas, K. E. (2021). Pandemic, Protest, and Perversion of Truth: Using Comic Books to Tackle Controversy and Dissent during COVID-19. *Hispania*, 104(3), 368-374. <https://www.jstor.org/stable/27095469>

Siti web

- 1968: Atkinson e Shiffrin scoprono 3 tipi di memoria. (2021, 4 marzo). *Brainer*. <https://brainer.it/1968-atkison-shriffin-tipi-memoria/> (Ultima consultazione: 12/04/2024, 18:08).
- 27 dicembre 1908: nasce il Corriere dei Piccoli, la prima rivista italiana a fumetti. (n.d.). Corriere della sera. https://www.corriere.it/foto-gallery/cronache/15_dicembre_27/27-dicembre-1908-nasce-corriere-piccoli-prima-rivista-italiana-fumetti-8d6d969a-a1b9-11e5-80b6-fe40410507f1.shtml (Ultima consultazione: 29/09/2023, 13:54).
- Alley, B. (2023, 29 aprile). *Why people still affirm comics are just for kids?*. Geeks. <https://vocal.media/geeks/why-people-still-affirm-comics-are-just-for-kids> (Ultima consultazione: 04/04/2024, 07:57).
- Associazione Italiana Editori in collaborazione con Aldus Up. (2023). *Il mercato del fumetto in Italia*. <https://aie.it/Cosafacciamo/Studiericerche/Approfondimento.aspx?IDUNI=aovufc1prkik1bddmzre3zxm9893&MDid=17800&Skeda=MODIF105-9228-2023.5.18> (Ultima consultazione: 04/04/2024, 13:46).
- Begotti, P. (n.d.). *Didattizzazione di materiali autentici e analisi dei manuali di italiano per stranieri*. Itals. https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_didattizzazione_analisi_teoria.pdf (Ultima consultazione: 30/04/2024, 23:25).

- Brugnola, V. F. (2020, 25 gennaio). *Comunicazione verbale, paraverbale e non verbale*. Órganon. Filosofia e Storia. https://www.prometheus-studio.it/filosofia_e_storia/2020/01/25/comunicazione-verbale-paraverbale-e-non-verbale/#Comunicazione_non_verbale (Ultima consultazione: 12/06/2024, 11:27).
- Brundle, N. (n.d.). Foto recuperata da Escolano-Poveda, M. (2022, 19 settembre). Geroglifici, la scrittura degli enigmi. National Geographic. https://storicang.it/a/geroglifici-scrittura-degli-enigmi_15774/ (Ultima consultazione: 08/06/2024, 10:15).
- Caramellino, G. (2021, 6 dicembre). *8,7 milioni di persone: ovvero, i lettori di fumetto in Italia*. Il Sole 24 Ore. <https://gabrielecaramellino.nova100.ilsole24ore.com/2021/12/06/87-milioni-di-persone-ovvero-i-lettori-di-fumetti-in-italia/> (Ultima consultazione: 04/04/2024, 09:00).
- Celentin, P. & Serragiotto, G. (n.d.). IL FATTORE CULTURALE NELL'INSEGNAMENTO DELLA LINGUA. Itals. <https://www.itals.it/alias/il-fattore-culturale-nellinsegnamento-della-lingua/> (Ultima consultazione: 30/04/2024, 10:34).
- Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales. (n.d.). <https://www.cnrtl.fr/definition/didactique> (Ultima consultazione: 03/06/2024, 22:20).
- Dorar (n.d.). Enciclopedia del Hadith. <https://dorar.net/hadith/sharh/121773> (Ultima consultazione: 08/06/2024, 11:59).
- Facebook, (2020, 14 novembre). <https://www.facebook.com/share/uvSthY6zrVqCs9PW/> (Ultima consultazione: 08/06/2024, 12:28).

- Federico. (2021). *Breve storia del fumetto – Momarte*. Momarte. <https://www.momarte.com/blog/storie/breve-storia-del-fumetto> (Ultima consultazione: 29/09/2023, 14:52).
- Foletti, N. (2022, 31 gennaio). *Tradurre i fumetti: una sfida tutta particolare*. Wabbit Translations. <https://wabbit-translations.com/tradurre-fumetti/> (Ultima consultazione: 04/04/2024, 15:49).
- Gioia, M. C. (2016), *La comunicazione*. <https://amigdalastudiodipsicoterapia.com/2016/01/03/la-comunicazione-umana/> (Ultima consultazione: 29/03/2024, 08:17).
- Goza, D. (2016, 20 gennaio). *Why are they still called 'comics?' It's not funny...* LinkedIn <https://linkedin.com/pulse/why-still-called-comics-its-funny-darrell-goza/> (Ultima consultazione: 03/04/2024, 09:23).
- Introduzione alle Teorie dell'Apprendimento. (2021, 28 settembre). *Studio Saperessere*. <https://saperessere.com/blog/introduzione-alle-teorie-dellapprendimento/> (Ultima consultazione: 15/04/2024, 18:07).
- I principali tipi di fumetti esistenti. (2023, 7 agosto). *PrimaEdicola m-dis Media Distribuzione S.p.A.* <https://www.primaedicola.it/news/tipi-di-fumetto> (Ultima consultazione: 03/04/2024, 09:44).
- Krivic, M. (n.d.). Foto recuperate da *National Geographic*. <https://nationalgeographic.fr/photographe/matjaz-krivic/> (Ultima consultazione: 27/09/2023, 15:36).
- Linder, J. (2023, 8 dicembre). *Must-Known Comic Book Statistics [Recent Analysis]*. Gitnux. <https://gitnux.org/comic-book-statistics> (Ultima consultazione: 04/04/2024, 08:37).
- Mcleod, S. (2022, 3 marzo). *Operant Conditioning: What It Is, How It Works, And Examples*. Simply Psychology. Ultima modifica: 2024, 2

febbraio. <https://simplypsychology.org/operant-conditioning.html> (Ultima consultazione: 09/04/2024, 08:03).

- Nozionario di Glottodidattica. (n.d.). Laboratorio Itals. <https://www.itals.it/nozion/noziof.htm> (Ultima consultazione: 05/04/2024, 13:58).
- Pasqualini, M. (2022, 12 dicembre). *Settimana Canicola Bambini 3 – Il fumetto italiano nasce per bambini: il Corriere dei Piccoli*. Dimensione Fumetto. <https://dimensionefumetto.it/settimana-canicola-bambini-3-il-fumetto-italiano-nasce-per-bambini-il-corriere-dei-piccoli/> (Ultima consultazione: 04/04/2024, 07:46).
- Piccardo, H. R. (n.d.). Il Sacro Corano. La traduzione dei suoi significati in lingua italiana. <https://ilcorano.net/il-sacro-corano/3-surat-al-imran/> (Ultima consultazione: 08/06/2024, 12:02).
- Scaccia, F. (n.d.). *Il modello di memoria di Atkinson e Shiffrin*. Dott. Francesco Scaccia. https://psicologodellerelazioni.it/blog_memoria_breve_lungo_termine.php (Ultima consultazione: 12/04/2024, 19:23).
- Trasatti, L. (2021, 02 luglio). La comunicazione come strumento d'inclusione. Per una buona didattica non basta conoscere la disciplina. Scuola7. <https://scuola7.it/2021/242/la-comunicazione-come-strumento-dinclusione/> (Ultima consultazione: 13/06/2024, 11:37).
- Treccani. (n.d.). <https://www.treccani.it/vocabolario/didattica/> (Ultima consultazione: 05/04/2024, 14:36).
- Treccani. (n.d.). <https://www.treccani.it/vocabolario/geroglifico/> (Ultima consultazione: 08/06/2024, 10:21).

- Pecere, P. (2023, 06 giugno). Il senso delle pitture rupestri. Il Tascabile.
<https://www.iltascabile.com/scienze/il-senso-delle-pitture-rupestri/>
(Ultima consultazione: 08/06/2024, 09:42).
- Vaccari, M. (2021, 19 agosto). *I SUPEREROI ITALIANI DIMENTICATI*.
Giornale Pop. <https://www.giornalepop.it/i-supereroi-italiani-dimenticati/>
(Ultima consultazione: 03/04/2024, 10:29).
- Wikimedia Commons (n.d.). Foto recuperate da: Affresco con scena
storica della necropoli dell'Esquilino
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Affresco_con_scena_storica_della_necropoli_dell%27esquilino.jpg & Apollo Artemis
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apollo_Artemis_Brygos_Louvre_G151.jpg (Ultima consultazione: 08/06/2024, 10:57).

Appendice

Questionario preliminare

Domanda 1: Come entri in contatto con la lingua e/o la cultura italiana?

- | | | | |
|---|--------------------------------------|---------------------------------|----------------------------------|
| ☐ Guardo TV italiana. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre) |
| ☐ Ascolto radio italiana. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre) |
| ☐ Ascolto musica italiana. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre. |
| ☐ Ascolto podcast italiani. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre) |
| ☐ Leggo giornali italiani. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre) |
| ☐ Leggo libri italiani. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre) |
| ☐ Seguo gruppi/pagine italiani sui social media. | (☐ Raramente | ☐ Spesso | ☐ Sempre) |
| ☐ Ho viaggiato in Italia. | | | |
| ☐ Altro: | | | |

Domanda 2: Sei in contatto con persone italiane?

- ☐ Sì.
☐ No.

Domanda 3: Con quali persone italiane sei in contatto?

- ☐ Amici.
☐ Parenti.
☐ Vicini.
☐ Altro: ...

Domanda 4: Quanto parli con queste persone italiane?

- ☐ Sempre.
☐ Spesso.
☐ Raramente.
☐ Mai.

Domanda 5: Hai già letto un fumetto in vita tua?

- ☐ Sì.
☐ No.

Domanda 6: Se sì, quali fumetti hai letto?

.....

Domanda 7: In altre lingue, l'insegnante ha utilizzato fumetti nelle lezioni?

- ☐ Sì.
☐ No.

Domanda 8: Quando l'insegnante ha usato i fumetti?

- ☐ Alle elementari.
- ☐ Alle medie.
- ☐ Alle superiori.
- ☐ All'università.

Domanda 9: È stato utile utilizzare fumetti nelle lezioni?

- ☐ Sì.
- ☐ No.
- ☐ Altro: ...

Domanda 10: Ti piacerebbe studiare in classe con fumetti italiani?

- ☐ Sì.
- ☐ No.
- ☐ Altro: ...

Domanda 11: Perché?

.....

.....

.....

.....

Verifica 1

Domanda 1: Il linguaggio iconico è:

- ☐ una forma di comunicazione che utilizza le parole, sia scritte che parlate, per trasmettere significati e concetti.
- ☐ un sistema di comunicazione visuale che utilizza immagini e simboli per trasmettere significati in modo rapido e efficace.

Domanda 2: L'essere umano utilizza le immagini e i simboli per comunicare sin dalla preistoria. Cita un esempio: ...

Domanda 3: Il primo fumetto in Italia è:

- ☐ Topolino.
- ☐ Il corriere dei piccoli.
- ☐ Lupo Alberto.

Domanda 4: Il genere di fumetto che si concentra sulle storie di mistero e investigazione, con personaggi come detective si chiama:

- ☐ horror.
- ☐ avventura.
- ☐ giallo.

Domanda 5: Il genere di fumetto che si concentra sulle storie di personaggi con abilità e poteri straordinari, impegnati a combattere il crimine e a difendere il mondo si chiama:

- ☐ umoristico.

- ☐ supereroistico.
- ☐ western.

Domanda 6: Il fumetto italiano si legge:

- ☐ da destra a sinistra, dall'alto verso il basso, a zig-zag.
- ☐ da sinistra a destra, dall'alto verso il basso, a zig-zag.
- ☐ da sinistra a destra, dal basso verso l'alto, a zig-zag.

Domanda 7: Lo spazio dei dialoghi dei pensieri e della comunicazione si chiama:

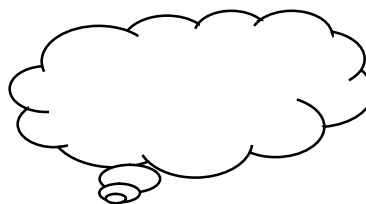
- ☐ vignetta.
- ☐ nuvoletta.
- ☐ onomatopea.

Domanda 8: La parola per descrivere suoni e rumori si chiama:

- ☐ onomatopea.
- ☐ tavola.
- ☐ didascalìa.

Domanda 9: Cosa esprime questa nuvoletta?

- ☐ La persona sta pensando.
- ☐ La persona sta urlando.
- ☐ La persona parla in modo normale.



Verifica 2

Domanda 1: Cosa significa “fuorisede”?

- ☐ Una persona che lascia il paese per andare a studiare o lavorare in un'altra città.
- ☐ Una persona che perde conoscenza.
- ☐ Una persona che lascia il paese a causa della guerra.

Domanda 2: Qual è la differenza tra la reazione della mamma del Sud e quella del Nord?

- ☐ Non c'è nessuna differenza.
- ☐ La mamma del Sud reagisce in modo più tranquillo.
- ☐ La mamma del Nord reagisce in modo più tranquillo.

Domanda 3: Perché gli studenti spesso si trovano a vivere con altri studenti di altre città?

- ☐ Perché preferiscono la vita in città quindi vanno a vivere con altri studenti.
- ☐ Perché non ci sono università in tutte le città, quindi molto spesso gli studenti devono cambiare città per frequentare l'università e, di conseguenza, vivere con altri studenti.

- ☐ Perché vogliono fare conoscenza con persone provenienti da diverse città.

Domanda 4: Cosa significano “cinque minuti” per un coinquilino del Sud?

- ☐ Un tempo preciso di 5 minuti.
- ☐ Un tempo variabile da 30 minuti a 5 ore e mezzo.

Domanda 5: ... (a) è un termine dispregiativo usato per indicare gli abitanti del Nord Italia e ... (b) è un termine dispregiativo usato per indicare gli abitanti del Sud Italia.

- ☐ Terrone (a); polentone (b).
- ☐ Polentone (a); terrone (b).

Domanda 6: Qual è il principale problema etnico e culturale che si nasconde dietro ai termini “terrone” e “polentone”?

- ☐ La rivalità tra Nord e Sud Italia, che spesso si manifesta attraverso pregiudizi e stereotipi.
- ☐ La differenza tra la cucina del Nord e quella del Sud Italia.
- ☐ La difficoltà di comunicazione tra le diverse regioni italiane.

Domanda 7: Cosa significa “ntz” per il coinquilino del Sud?

- ☐ Poco, pochissimo, un pizzico.
- ☐ Onomatopeico. Si pronuncia con labbra quasi chiuse e leggero movimento della testa all'indietro. Significa che è così scocciato che non spreca nemmeno due sillabe per dirti no.
- ☐ Rifiuto, detto con tono scocciato, o gliel'hai chiesto troppe volte o è annoiato per qualche motivo.

Domanda 8: In quale parte dell'Italia si tende a usare principalmente l'imperfetto?

- ☐ Nord Italia.
- ☐ Sud Italia.
- ☐ Entrambe le parti dell'Italia.
- ☐ Nessuna parte dell'Italia.

Domanda 9: Da quale dialetto deriva l'italiano?

- ☐ Dal dialetto napoletano.
- ☐ Dal dialetto toscano.
- ☐ Dal dialetto lombardo.

Verifica 3

Domanda 1: Qual era la situazione delle forme di cortesia in italiano nel Medioevo?

- ☐ Esistevano solo il TU e il VOI.

- ☐ Esistevano solo il TU e il LEI.
- ☐ Esistevano solo il VOI e il LEI.
- ☐ Esistevano il TU, il VOI e il LEI.

Domanda 2: Da dove sembrerebbe derivare l'uso del LEI in italiano?

- ☐ Dall'influenza spagnola.
- ☐ Dall'influenza francese.
- ☐ Dall'influenza inglese.
- ☐ Dall'influenza tedesca.

Domanda 3: Durante il Ventennio fascista, cosa decise Mussolini riguardo all'utilizzo del LEI?

- ☐ Incoraggiò il LEI come forma di cortesia.
- ☐ Vietò il LEI e impose il VOI.
- ☐ Vietò il LEI e impose il TU.

Domanda 4: Qual è la forma di saluto che prevede il braccio destro teso in avanti verso l'alto, con la mano aperta?

- ☐ Saluto romano.
- ☐ Saluto militare.
- ☐ Fascio littorio.
- ☐ Aquila romana.

Domanda 5: Chi era Gabriele d'Annunzio?

- ☐ Un politico italiano.
- ☐ Un poeta e scrittore italiano.
- ☐ Un giornalista italiano.

Domanda 6: Cosa fece d'Annunzio nel 1919?

- ☐ Organizzò una cospirazione per conquistare la città di Fiume e rivendicarla come territorio italiano.
- ☐ Aspettò le promesse dell'Italia di estendere i suoi confini.
- ☐ Entrò a far parte del governo italiano.

Domanda 7: Perché le uniformi e i simboli del Fascismo erano importanti?

- ☐ Perché le uniformi erano comode e pratiche per le attività quotidiane del partito.
- ☐ Per esercitare un forte impatto emotivo sulle persone e per favorire un senso di coesione, appartenenza e superiorità tra i membri e simpatizzanti del fascismo.
- ☐ Perché le uniformi del fascismo erano un modo per promuovere l'abbigliamento italiano all'estero.

Domanda 8: Qual è la laguna più estesa del Mediterraneo?

- ☐ La laguna di Orbetello.
- ☐ La laguna di Mistras.
- ☐ La laguna di Venezia.

Domanda 9: Qual è il simbolo di Venezia che rappresenta l'identità e la potenza?

- ☐ Il leone di San Marco.
- ☐ Il fascio littorio.
- ☐ La gondola.