

*Davvero italiano* è un libro per lo studio dell'italiano **L2** o **LS** che affronta tematiche culturali a partire da errori di comunicazione rappresentati a fumetti. Si presta ad essere usato sia come lettura facilitata per lo studio individuale che come materiale integrativo in un corso di lingua.

## LA STRUTTURA DELLE UNITÀ

Ogni unità didattica si apre con una fase di motivazione, **Per cominciare**, in cui si introduce il tema della lezione e vengono elicitate le parole chiave per la comprensione del testo. In seguito vi è il **fumetto** vero e proprio, che si svolge secondo uno schema narrativo fisso. Val, il protagonista, cade in un equivoco culturale e linguistico. La sua spalla italiana, Piero, esplicita la differenza fra le diverse culture in una mini lezione, dove veste i panni di professore, e la storia si conclude con una battuta o uno sketch divertente. L'unità prosegue con esercizi per aiutare la comprensione globale e analitica, **Capire il fumetto**, come domande vero/falso, riordino di sequenze illustrate e abbinamenti. Questa parte dell'unità si conclude, quando possibile, con un esercizio di rinforzo delle strutture grammaticali presenti nel fumetto. Nella parte successiva, **Lingua e cultura**, vengono approfondite le tematiche affrontate nella lezione del "Professor Piero". Le differenze culturali vengono esplicitate e si scrivono le regole di comportamento da seguire. Si lavora in maniera approfondita anche sul lessico, ampliando e approfondendo il lessico legato al tema principale della storia. Nei livelli B1 e B2, quando le storie sono ambientate in una località specifica si trova una pagina di approfondimento sulla città o la regione che fa da sfondo alla vicenda. Al termine di questa parte può anche essere presente un box con una curiosità sulla lingua. L'unità si conclude con alcuni esercizi di comparazione interculturale, **Culture a confronto**, dove lo studente, ormai diventato esperto dell'argomento preso in esame, deve tirare le somme del discorso facendo una comparazione con la sua cultura di origine.



Il testo quindi viene affrontato secondo tre diversi criteri: l'**analisi culturale**, l'**ampliamento lessicale** e la spiegazione di una regola di **grammatica**. Questa scelta è stata fatta per dare ai lettori, o agli insegnanti, più spunti per avvicinarsi al materiale proposto. Gli esercizi seguono la linea del materiale a fumetti e hanno spesso un approccio ludico, con uso di soluzioni guidate e illustrazioni aggiuntive. Le fotografie contribuiscono a dare colore e ad aggiungere precisione nei momenti di approfondimento lessicale.

## IL FUMETTO

Ogni storia è composta da tre tavole. La prima getta le premesse per un malinteso linguistico-culturale che si svolge nella seconda tavola, il nucleo centrale di ogni storia. La tavola finale serve a sciogliere l'incomprensione e a dare le regole della cultura italiana. Gli episodi sono autoconclusivi e permettono allo studente di scegliere il livello di competenza più appropriato, senza perdere il filo della narrazione, e agli insegnanti di sottoporre alle classi solo gli argomenti di interesse.



Il linguaggio dei fumetti, con il suo codice misto di testo e illustrazioni, si adatta bene a descrivere la comunicazione interculturale. Infatti, i pensieri e le aspettative dello straniero si possono rendere con immagini o con frasi semplici all'interno di nuvolette. Senza questo espediente, il livello linguistico necessario per affrontare lo stesso argomento sarebbe senza dubbio più alto. Allo stesso modo, usando una mimica facciale esagerata è più semplice comunicare al lettore lo stato d'animo del personaggio, con lo scopo di valorizzarne i dialoghi e semplificare i meccanismi di commedia degli equivoci che stanno dietro ad ogni episodio.

## I CONTENUTI CULTURALI

La cultura presa in esame dai due protagonisti ha i tratti distintivi del carattere nazionale per come lo vede uno straniero, quindi i forti contrasti prevalgono sulle sfumature: ogni fenomeno viene descritto e rappresentato in modo marcato e quasi caricaturale, ma questo è un espediente che permette poi di affrontare il fenomeno in maniera più articolata, attraverso le attività, i box di approfondimento e le letture, tratte sempre da materiali autentici. Gli argomenti affrontati includono l'interpretazione della prossemica e della gestualità, il fenomeno dei 'mammoni', la gestione del tempo e del denaro, il comportamento nel traffico e il rapporto con la burocrazia; viene anche dato risalto alla cultura del cibo italiano con diverse unità che affrontano vari aspetti della cultura gastronomica e del galateo da tenere a tavola. Gli argomenti vengono sempre discussi a partire da una gaffe del protagonista straniero. In questo modo si punta a stimolare la capacità dello studente di immedesimarsi: si tratta di malintesi molto comuni, che facilmente possono capitare a uno straniero in viaggio in Italia.

## PERSONAGGI PRINCIPALI



### Val Pak

È lo straniero. Non sappiamo da che paese viene, ma gira per l'Italia studiando l'italiano e gli italiani, notando le differenze fra la sua cultura e quella italiana. È aperto e curioso, sempre pronto a imparare ed è ansioso di immergersi nelle nostre tradizioni. Ha una certa predisposizione per le gaffe da cui però non si lascia scoraggiare, ma che prende come stimolo per migliorare.

### Piero Brando

È l'italiano, l'esperto di cose italiane. Non sappiamo che lavoro faccia o che cosa studi, ma è di fatto un mediatore culturale e può facilmente capire le difficoltà che incontra uno straniero. Sostituisce l'insegnante nell'esplicitare le differenze con la cultura di Val, infatti in ogni episodio si trasforma in professore e dà una lezione di cultura italiana sull'argomento dell'unità. Ha parenti in tutta Italia e questo permette ai protagonisti di viaggiare nelle principali città italiane, oltre a esplorare le dinamiche sociali della vita familiare.

