

LA CULTURA DELL'ANIMAZIONE GIAPPONESE NELLO STUDIO DELL'ITALIANO

Vranješ, Natalia

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Split / Sveučilište u Splitu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:172:875610>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-24**

Repository / Repozitorij:

[Repository of Faculty of humanities and social sciences](#)





SVEUČILIŠTE U SPLITU

FILOZOFSKI FAKULTET

ODSJEK ZA TALIJANSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

DIPLOMSKI RAD

**La cultura dell'animazione giapponese
nello studio dell'italiano**

NATALIA VRANJEŠ

Split, prosinac 2023.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA TALIJANSKI JEZIK I KNJIŽEVNOST

DIPLOMSKI RAD

**La cultura dell'animazione giapponese
nello studio dell'italiano**

Studentica:

Natalia Vranješ

Mentorica:

izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić

Split, prosinac 2023.

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SPALATO
FACOLTÀ DI LETTERE E FILOSOFIA
DIPARTIMENTO DI LINGUA E LETTERATURA ITALIANA

TESI DI LAUREA MAGISTRALE

**La cultura dell'animazione giapponese
nello studio dell'italiano**

Candidata:

Natalia Vranješ

Relatrice:

izv. prof. dr. sc. Snježana Bralić

Spalato, dicembre 2023

INDICE

| | |
|---|----|
| 1. INTRODUZIONE | 1 |
| 1.1. Motivazione..... | 1 |
| 1.2. Obiettivi..... | 1 |
| 1.3. Metodologia | 2 |
| 1.4. Composizione..... | 3 |
| 2. LA GLOTTODIDATTICA | 5 |
| 2.1. Cos'è la glottodidattica? | 5 |
| 2.2. Definizione della lingua | 6 |
| 2.2.1. Lingua materna, lingua seconda, lingua straniera e lingua etnica | 6 |
| 2.3. Il lessico..... | 7 |
| 2.4. Lingua e cultura..... | 8 |
| 3. INSEGNAMENTO DELLA LINGUA | 11 |
| 3.1. Acquisizione o apprendimento | 11 |
| 3.2. Le teorie glottodidattiche | 11 |
| 3.3. I bambini imparano diversamente | 12 |
| 3.4. Aspetti dell'acquisizione | 13 |
| 3.4.1. Aspetti neurologici..... | 13 |
| 3.4.2. Aspetti psicolinguistici | 14 |
| 3.4.3. Aspetti psicologici ed educativi..... | 14 |
| 4. APPROCCI METODI E TECNICHE | 15 |
| 4.1. Che cos'è un approccio? | 15 |
| 4.1.1. Gli approcci nel corso della storia..... | 15 |
| 4.1.1.1. Approccio formalistico | 15 |
| 4.1.1.2. Metodi diretti (ovvero approcci diretti)..... | 16 |
| 4.1.1.3. Approccio strutturalista..... | 17 |
| 4.1.1.4. Approccio comunicativo..... | 17 |
| 4.1.1.5. Approccio umanistico-affettivo | 18 |
| 4.2. Che cos'è un metodo? | 19 |
| 4.2.1. Metodo grammaticale-traduttivo | 19 |
| 4.2.2. Metodo cognitivo..... | 19 |
| 4.2.3. Metodi audio-orali | 19 |
| 4.2.4. Metodo situazionale..... | 20 |

| | |
|---|-----------|
| 4.2.5. Metodo nozionale-funzionale | 20 |
| 4.2.6. TPR (Total Physical Response).. | 21 |
| 4.2.7. Il Natural Approach | 21 |
| 4.2.8. Suggestopia..... | 21 |
| 4.2.9.The Silent Way | 22 |
| 4.3. Le tecniche glottodidattiche | 22 |
| 4.3.1. Abbinamento o incastro | 23 |
| 4.3.2. Mappe concettuali..... | 23 |
| 4.3.3. La drammatizzazione..... | 23 |
| 4.3.4. Il role play..... | 24 |
| 4.3.5. Code switching | 24 |
| 4.3.6. Dialogo aperto/a catena | 24 |
| 4.3.8. Il gioco..... | 24 |
| 4.3.9. Cruciverba | 25 |
| 4.4. Abilità sviluppate..... | 25 |
| 4.5. Obbiettivi di apprendimento..... | 26 |
| 5. APPROCCIO LESSICALE | 27 |
| 6. L'INSEGNANTE, L'INSEGNAMENTO E LA MOTIVAZIONE..... | 30 |
| 7. MATERIALI AUTENTICI | 32 |
| 7.1. Materiali autentici – categorie principali | 33 |
| 7.1.1. Materiale cartaceo..... | 33 |
| 7.1.2. Materiale audio | 33 |
| 7.1.3. Materiale video | 34 |
| 7.1.4. Materiale multimediale..... | 34 |
| 8. I CARTONI ANIMATI COME MATERIALE AUTENTICO | 36 |
| 9. IL CARTONE ANIMATO <i>DORAEMON</i>..... | 37 |
| 9.1. L'animazione giapponese nel mondo | 37 |
| 9.2. Dai manga agli anime..... | 38 |
| 9.2.1. Le case editrici dell'animazione giapponese..... | 39 |
| 9.2.1.1. Studi di animazione | 40 |
| 9.3. Produzione e caratteristiche dell'anime | 41 |
| 9.3.1. Il target dell'anime..... | 41 |
| 9.3.2. Le categorie dell'anime | 42 |
| 9.4. Il design dell'anime..... | 42 |
| 9.5. Caratteristiche principali del cartone animato <i>Doraemon</i> | 43 |

| | |
|--|------------|
| 9.5.1. I personaggi di <i>Doraemon</i> | 44 |
| 9.5.2. La trama di <i>Doraemon</i> | 45 |
| 9.5.3. L'ambientazione di <i>Doraemon</i> | 45 |
| 9.5.4. I chiusky – gadget futuristici | 46 |
| 9.5.5. L'icona delle sigle italiane – Cristina D'Avena | 46 |
| 10. PARTE OPERATIVA | 47 |
| 10.1. L'EPISODIO: <i>LA DICHIARAZIONE D'AMORE</i> | 49 |
| 10.1.1. Trascrizione | 49 |
| 10.1.2. Attività didattiche ed esercizi | 55 |
| 10.2. L'EPISODIO: <i>I DISCHETTI DELLE ABILITÀ</i> | 64 |
| 10.2.1. Trascrizione | 64 |
| 10.2.2. Attività didattiche ed esercizi | 69 |
| 10.3. L' EPISODIO <i>UNA GIORNATA DI PIOGGIA</i> | 80 |
| 10.3.1. Trascrizione | 80 |
| 10.3.2. Attività didattiche ed esercizi | 87 |
| 11. LA RIFLESSIONE SULLE ATTIVITÀ PROPOSTE | 100 |
| 11.1. Attività per la presentazione del lessico | 100 |
| 11.2. Attività per la fissazione del lessico | 104 |
| 11.3. TPR e giochi | 104 |
| 12. CONCLUSIONE | 105 |
| 13. BIBLIOGRAFIA | 106 |
| 13.1. Sitografia | 109 |
| 13.2. Immagini | 109 |
| 13.3. Video | 110 |
| 14. RIASSUNTO | 111 |
| 15. SAŽETAK | 112 |
| 16. SUMMARY | 113 |

1. INTRODUZIONE

Una volta un insegnante buono era considerato quello che durante la lezione faceva un monologo e gli alunni memorizzavano le sue parole. Quando ascoltiamo le storie dei nostri nonni che a scuola portavano sempre con sé carta e penna e forse, se avevano fortuna avevano anche un libro, ci rendiamo conto che la situazione al giorno d'oggi è ben diversa. Anche se per gli insegnanti è diventato più difficile lavorare, siccome gli alunni negli ultimi tempi hanno meno voglia di studiare e imparare, con nuovi metodi, tecniche e con la presenza della tecnologia in classe possono trovare una via d'uscita per animare gli alunni e rendere le lezioni e l'atmosfera piacevoli e produttivi.

Gli insegnanti di oggi prestano molta più attenzione ai bisogni degli alunni, alla loro motivazione e li incoraggiano per imparare qualcosa di nuovo. L'insegnante deve tener conto delle varie intelligenze che un alunno possiede, qualcuno usa di più l'intelligenza logico matematica rispetto a quella linguistica. Se una volta si dava importanza solo alla grammatica e alla teoria di una lingua, oggi il focus sta anche sullo sviluppo della competenza della lingua usata nella vita quotidiana. Un insegnante deve applicare le proprie conoscenze e adeguarle agli alunni che sono diversi l'uno dall'altro.

1.1. Motivazione

La motivazione che mi ha spinto a scrivere questa tesi è il ricordo dell'infanzia che mi ha segnato. Non mi dimenticherò mai del cartone animato *Doraemon* e degli altri anime con i quali ho passato i pomeriggi, e che mi hanno insegnato diverse lezioni di vita in modo divertente tramite lo schermo della TV.

Essere un insegnante non è facile, sono tanti gli ostacoli per svolgere questo mestiere in modo buono, eppure tutti noi ci ricordiamo con affetto di quelli che per noi hanno fatto la differenza e ci hanno lasciato tanti ricordi. Infinite grazie alla mia relatrice, la prof.ssa Snježana Bralić che mi ha dato la possibilità di tornare bambina anche da adulta.

1.2. Obiettivi

Uno degli obiettivi è osservare la glottodidattica come scienza, vedere che cosa rappresenta e di che cosa tratta. Senza lingua non esisterebbe la comunicazione tra le persone, il mondo sarebbe un posto muto. Insegnare la lingua comprende anche insegnare la cultura del paese di

origine. L'apprendimento e l'acquisizione di un bambino è diverso dall'apprendimento di un adulto, per questo esistono diverse teorie che collegano l'apprendimento all'età del bambino e ai diversi aspetti neurologici. La tesi elabora anche gli approcci, i metodi e le tecniche conosciute nel campo della glottodidattica da quelli più tradizionali a quelli moderni. Un altro aspetto importante che viene analizzato sono le abilità sviluppate dagli alunni e gli obiettivi dell'apprendimento, che implicano la motivazione per cui si apprende una lingua e anche il ruolo dell'insegnante.

L'obiettivo primario di questa tesi è l'uso del cartone animato nell'insegnamento della lingua straniera. Il cartone animato appartiene ai materiali autentici con i quali ci riferiamo piuttosto ai materiali destinati a un pubblico madrelingua senza lo scopo di didattizzazione. I materiali li suddividiamo in quello cartaceo (riviste, quotidiani, articoli, fumetti, pubblicità), audio (canzoni, musica, pubblicità), video (show, giochi, programmi TV, film, cartoni animati) e materiale multimediale (grazie all'uso delle tecnologie che forniscono l'accesso alle informazioni attraverso Internet). I materiali autentici sono importanti perché in modo creativo, divertente, leggero e coinvolgente possono insegnare, se vengono adattati e usati bene dalla parte dell'insegnante, in modo efficace e in modo più diretto rispetto ai libri con scopi didattici. I cartoni animati in specifico, sono i più amati dai bambini, perché i personaggi sono buffi e divertenti, le situazioni sono quotidiane, la grafica e la musica attirano l'attenzione, stimolano l'immaginazione e la creatività e in questo modo si sviluppano anche le abilità uditive. Nella parte operativa di questa tesi sono presentate 12 (dodici) attività suddivise in tre categorie: attività per la presentazione del lessico, attività per la fissazione del lessico e TPR e giochi. Le attività sono indirizzate ai bambini delle scuole elementari.

Il cartone animato inoltre, serve a insegnare gli elementi culturali di un paese, e questo è un altro obiettivo. La tesi mette l'accento su un punto culturale molto presente in Italia, l'animazione giapponese ovvero i manga e gli anime che hanno segnato l'infanzia di generazioni e generazioni di italiani.

1.3. Metodologia

La parte operativa si occupa dell'analisi del cartone animato giapponese *Doraemon* ovvero dei tre episodi prescelti e con tematiche diverse: *La dichiarazione d'amore*, *I dischetti delle abilità* e *Una giornata di pioggia*, presi dal canale *YouTube*. Gli episodi presi per l'analisi didattica possono essere usati per gli apprendenti madrelingua o per gli apprendenti stranieri che hanno

delle basi nella conoscenza della lingua italiana, ovvero la loro conoscenza corrisponde ai livelli linguistici A1-A2.

L'analisi di ogni episodio è composta da: introduzione, trascrizione dell'episodio, video del cartone animato, dodici attività didattiche ed esercizi. Il materiale didattico è stato realizzato autonomamente e inoltre sono stati trattati i materiali video presi dal canale *Youtube*. I testi delle canzoni e le foto sono stati presi dalle pagine web.

Le fasi relative alla realizzazione della tesi sono:

- studio dei concetti glottodidattici
- insegnamento della lingua e le sue componenti
- creazione delle attività didattiche e degli esercizi
- analisi delle attività didattiche e degli esercizi
- riflessione sulle attività proposte
- conclusione

1.4. Composizione

La tesi comprende 14 (quattordici) capitoli intitolati: Introduzione, La glottodidattica, Insegnamento della lingua, Approcci, metodi e tecniche, Approccio lessicale, L'insegnante, l'insegnamento e la motivazione, Materiali autentici, I cartoni animati come materiale autentico, Il cartone animato *Doraemon*, Parte operativa, Riflessione sulle attività proposte, Conclusione, Bibliografia e i tre Riassunti in italiano, croato e inglese.

Il primo capitolo riguarda l'introduzione all'argomento, si spiegano gli obiettivi, la metodologia e la struttura della tesi. Nel secondo capitolo vengono studiati dei concetti basilari: la glottodidattica, la differenza tra lingua materna (L1), lingua seconda (L2), lingua straniera e lingua etnica.

Nel terzo capitolo viene trattata la differenza tra acquisizione e apprendimento, si osservano diverse teorie glottodidattiche e i diversi aspetti dell'acquisizione, si parla del modo in cui imparano i bambini. Nel quarto capitolo vengono definiti l'approccio, il metodo, la tecnica, le loro differenze e i vari sottogruppi. Nel quinto capitolo viene spiegato l'approccio lessicale. Nel sesto, l'importanza dell'insegnante, dell'insegnamento e della motivazione nell'acquisizione di una lingua straniera.

Nel settimo capitolo vengono studiati i materiali autentici e viene proposta la loro suddivisione. Nell'ottavo capitolo si osservano i cartoni animati e il loro uso come materiale autentico. Nel nono viene rappresentato il cartone animato giapponese *Doraemon*.

Il decimo capitolo comprende la parte operativa che consiste nella presentazione dei tre episodi prescelti: *La dichiarazione d'amore*, *I dischetti delle abilità*, *Una giornata di pioggia*. L'analisi di ogni favola è composta da una parte con note principali sull'episodio (trama, protagonisti, tempo, luogo, materiale video, trascrizione), mentre nella seconda parte vengono presentate 12 (dodici) attività didattiche che comprendono le attività per la presentazione del lessico, per la comprensione del testo e per la fissazione del lessico e i giochi. L'undicesimo capitolo riguarda la riflessione sulle attività proposte.

Infine ci sono la conclusione, i riferimenti bibliografici e sitografici e i tre riassunti in italiano, in croato e in inglese.

2. LA GLOTTODIDATTICA

2.1. Cos'è la glottodidattica?

La glottodidattica viene definita in diversi modi che sintetizzano quasi la stessa cosa: secondo Balboni è la scienza dell'educazione linguistica, dell'uso della lingua, della letteratura e della microlinguistica. Per molto tempo era definita come linguistica applicativa ovvero il passaggio dai materiali alle attività didattiche. Secondo l'approccio formalistico impiegava la grammatica descrittiva nell'insegnamento, per l'approccio strutturalistico impiegava la linguistica tassonomica americana, per l'approccio comunicativo la glottodidattica impiega anche implicazione della pragmalinguistica e della sociolinguistica, secondo altri la glottodidattica è in correlazione con la psicologia. Negli anni Sessanta del ventesimo secolo queste opinioni vengono criticate, lo scopo della linguistica era la conoscenza della lingua, mentre la glottodidattica doveva trovare il modo giusto per acquisire una lingua. Il ruolo di un glottodidatta possiamo paragonarlo a quello di un medico. Il glottodidatta deve decidere come affrontare l'insegnamento in base alle conoscenze che trae dalla scienza del linguaggio, della psicologia e antropologia e dalle teorie pedagogiche come anche il medico trae conclusioni e decisioni in base alle sue conoscenze della biologia e della chimica. Questo vuol dire che è una scienza pratica e interdisciplinare che ha una parte teorica (che serve per la conoscenza dell'acquisizione linguistica) e una parte operativa ovvero la "glottodidassi" che definisce i metodi e le tecniche adeguate all'insegnamento della lingua (Balboni, 1999:55).

Secondo il vocabolario lo Zingarelli, formalmente la glottodidattica è l'insegnamento scientifico delle lingue straniere, che utilizza i contributi della ricerca linguistica e dell'antropologia sociale (Zingarelli, 2020:1014).

Treccani definisce la glottodidattica come „Settore della linguistica che tratta della didattica della lingua, sia essa prima (materna) o seconda, e in particolare dell'apprendimento e dello sviluppo delle abilità linguistiche principali (comprensione, espressione, lettura, scrittura)".¹

È una scienza nuova sviluppata dagli anni Settanta del ventesimo secolo con collocazioni alla linguistica, e secondo Dalosis: "la relazione iniziale tra linguistica e glottodidattica era fondata sul principio di applicazione, secondo il quale una scienza pratica fa riferimento ad un'unica disciplina teorica, applicandone le conoscenze ad un contesto particolare". Analizza gli elementi psicologici durante l'apprendimento di una lingua, gli approcci, i metodi e le tecniche

¹ <https://www.treccani.it/enciclopedia/glottodidattica/> (15/8/2023)

per l'apprendimento di una lingua. Per questo motivo la glottodidattica si riferisce a tre ambiti: la ricerca teorica che studia i processi di apprendimento linguistico, la riflessione metodologica che studia i modelli d'insegnamento linguistico e la riflessione sulla formazione degli insegnanti (Daloiso, 2009:18-19).

2.2. Definizione della lingua

Casadei definisce la lingua come un repertorio di segni verbali e di regole, che le persone usano per comunicare tra loro, sottolineando che la lingua deve misurare quali proprietà semiotiche sono speciali e quali invece devono condividere con altri codici. La lingua è un codice comunicativo composto da segni arbitrari, realizzati con modi diversi, la maggior parte dei quali tramite il canale fonico-acustico, ma anche altri modi per comunicare. Le persone possono esprimere e produrre qualsiasi contenuto attraverso la stessa lingua. La lingua orale è diversa dal linguaggio artificiale, perché nel lungo corso della storia, la lingua verbale è nata, si è sviluppata ed evoluta come un codice naturale (Casadei, 2011:30).

2.2.1. Lingua materna, lingua seconda, lingua straniera e lingua etnica

Con il termine lingua materna (L1) indichiamo l'ambiente nel quale un bambino cresce, pensa, scherza, fa battute, dice brutte parole quando si fa male, la lingua con la quale ragiona mentre gioca per esempio a carte ecc. La glottodidattica in questo caso ha un ruolo ben preciso; fissare la lingua che una volta entrati nel sistema scolastico è già imparata, quindi si devono usare modelli di riflessione metalinguistica. (Balboni, 2008:9-10). È quella lingua che un individuo ha imparato per prima in ordine di apprendimento. Questa lingua può essere la lingua standard nel paese di nascita, un suo dialetto o una lingua che appartiene a una minoranza linguistica, viene generalmente imparata spontaneamente grazie ai genitori e all'ambito familiare (Casadei, 2011:31).

Per la lingua seconda o L2 sono presenti due significati diversi in inglese e in italiano. Per l'inglese con questo termine si pensa alla lingua imparata dopo la prima lingua, quindi la lingua seconda è la seconda lingua acquisita in ordine di apprendimento. Per la glottodidattica italiana invece è una lingua diversa dalla lingua madre, utilizzata a scuola ma anche nella vita quotidiana di tutti i giorni. Qui arriviamo a una terza lingua, ovvero la lingua straniera che si usa solo all'interno della scuola e non viene usata nella vita quotidiana come si usa la lingua seconda. La L2 è la lingua imparata nell'ambiente dove viene usata come lingua madre, per esempio

l'italiano studiato da un cinese in Italia, mentre la lingua straniera non viene usata nell'ambiente dove si studia, per esempio l'italiano per una persona cinese che studia l'italiano in Cina (Balboni, 1999:26).

La teoria di Krashen dice che la lingua straniera non si trova nell'ambito dove viene studiata (come l'inglese in Italia) mentre la lingua seconda sì (per esempio: l'inglese studiato da un immigrato italiano in Inghilterra). Se parliamo del ruolo del docente, nella lingua straniera, esso tiene il controllo di tutto quello che insegna ai suoi alunni, mentre il discente quando impara la lingua seconda lo fa immerso nella lingua stessa e spontaneamente. Le attività didattiche nella lingua straniera sono spesso *roleplay* tra due studenti, mentre nella lingua seconda sono domande alle quali non possiamo prevedere la risposta e rimandano alla vita di tutti i giorni (Balboni, 2008:10).

Per quanto riguarda la lingua etnica, con questo termine indichiamo una variante a sé della lingua seconda, viene usata dalla comunità di origine di una persona che non l'ha imparata come L1 ma la sente usare tra le mura della propria casa, coincide spesso con una variante locale o di dialetto nelle coppie di nazionalità diversa o di immigranti (Balboni, 2008:11).

Tutte queste lingue si possono sintetizzare con il termine „educazione linguistica“ che segna il „processo unitario che si realizza attraverso insegnamento/apprendimento della lingua materna, che nella tradizione viene identificata con la lingua, nazionale o con una lingua ufficiale, lingua seconda cioè la lingua non-materna nelle aree bilingui; lingue straniere, lingue etniche e lingue classiche” (Balboni, 2008:35).

2.3. Il lessico

Se ci riferiamo al lessico che si apprende studiando la lingua possiamo definirlo dal punto di vista quantitativo e qualitativo. Con il lessico dal punto di vista quantitativo ci poniamo la domanda quante parole ha una lingua? Per quanto riguarda la questione della conoscenza delle parole, una persona adulta conosce incirca 20000 famiglie di parole, un bambino quando inizia la scuola da 4000 a 5000 e in circa 1000 ancora durante ogni anno scolastico. De Mauro sostiene che il vocabolario basilare è di 7000 parole all'incirca per tutte le persone che hanno finito la scuola media inferiore che contiene tre categorie: vocabolario fondamentale (2000 parole), vocabolario di alto uso (circa 2750 parole) e vocabolario di alta disponibilità (circa 2300 parole) (Bralić, 2012:517). È più difficile stabilire il vocabolario ricettivo e produttivo dei parlanti nativi rispetto ai parlanti stranieri. Un italiano colto conosce incirca 100 000 lemmi, mentre il

“vocabolario comune” contiene un numero variabile tra 30 000 e 50 000 lemmi. Durante l’apprendimento di una lingua straniera alle superiori si forma un vocabolario ricettivo di 3000 parole e uno produttivo di circa 1500 parole. Se si vuole comprendere in modo più dettagliato il vocabolario dovrebbe essere tra 3000 e 4000 parole (Corda, Marellò, 2004:28-29).

Osservando il lessico dal punto di vista qualitativo tutte le parole hanno delle caratteristiche come: una struttura morfologica, un pattern sintattico nel sintagma e nella frase, un significato, delle relazioni lessicali privilegiate con altre parole, delle collocazioni privilegiate, e se vogliamo sapere bene una lingua bisogna conoscere tutte queste caratteristiche delle parole. Per gli studenti che studiano una lingua come lingua straniera è difficile sapere tutto questo, per ciò bisogna fare distinzione tra **conoscenza potenziale** e **conoscenza reale** del lessico. Per la conoscenza potenziale si intende la capacità di capire una parola anche senza averla imparata, si tratta nella maggior parte di termini scientifici e tecnici comuni a tutti. La conoscenza reale invece si riferisce a parole che si conoscono soltanto dopo l’incontro con l’input. Si deve tenere conto anche della differenza tra **lessico attivo** (quello che si produce) e **lessico passivo** (quello che si riconosce soltanto) (Bralić, 2012: 518-519).

Il lessico rappresenta la comunicazione tramite parole, gruppi di parole o frasi intere. Il lessico italiano viene identificato tramite alcuni elementi lessicali: *parole singole* (per esempio: *treno, ragazzo, libro* che hanno un significato pieno), *poliparole* (espressioni di significato pieno: *senz’altro, per lo più, alla grande*), *collocazioni* (parole spesso collegate: *buono e cattivo, lungo e corto*), espressioni istituzionali (strutture retoriche della lingua) e espressioni idiomatiche (modi di dire e fraseologia). Le prime tre formano i contenuti dell’italiano. Le espressioni istituzionalizzate e le strutture sintattiche sono il “motore” di una lingua, i procedimenti funzionali della lingua e le espressioni idiomatiche svolgono il ruolo di contribuire alla particolarità del significato delle parole (Bralić, 2006:212-213).

2.4. Lingua e cultura

L’insegnamento di una lingua straniera deve essere anche formativo siccome le persone in adolescenza crescono già consapevoli dell’integrazione europea come la realtà odierna. La riflessione sui rapporti lingua – cultura – civiltà deve essere più fortificata dalla parte degli insegnanti siccome molti di loro non hanno affrontato un esame di antropolinguistica o di etnolinguistica (Cambiaghi, Porcelli, 2019:39).

Bisogna valutare tre cose ovvero momenti storici quando si parla di questo argomento:

- I percussori, le voci provenienti da altri paesi (uno dei percussori è l'autore Closset che segnala l'importanza degli scambi scolastici, che danno la costruzione di una aula di "civiltà", i simboli e gli elementi culturali che aprono gli orizzonti e fanno crescere).
- Il dibattito che porta al passaggio dalla "cultura" alla "civiltà" (con Freddi nel 1970 viene sottolineato che si preferisce il termine "civiltà" a quello della "cultura" perché con esso si riferisce ai modelli di vita di un popolo, mentre la "cultura" è più percepita come un termine aristocratico).
- Il momento in classe nel quale si parla di "cultura", "intercultura" e "interculturale" (il termine "cultura" oggi non viene legato soltanto a un tipo di studi, si intreccia con i termini "intercultura" e "interculturale" che definiscono l'atteggiamento nei confronti del diverso da sé) (Cambiaghi, Porcelli, 2019:40 - 42).

Secondo Comodi l'insegnamento della cultura suscita grande interesse negli studenti che provano un senso di compiacenza nel poter individuare similarità e differenze tra la propria cultura e la cultura italiana insegnata in classe. L'uso dei materiali autentici in classe, che rappresentano usi, comportamenti e lingua della cultura italiana non porta soltanto ad un arricchimento culturale, ad apprezzare e rispettare la cultura con la quale lo studente viene in contatto ma porta anche a un approfondimento e alla razionalizzazione della realtà socioculturale a cui lo studente appartiene" (Balboni 2002:19).

L'introduzione di elementi culturali della lingua straniera durante una lezione avviene tramite l'osservazione dei fatti, ricerche delle cause, delle strutture, delle funzioni a confronto con la lingua d'origine e non soltanto tramite l'analisi dei pregiudizi, degli stereotipi e del pittoresco. Per apprendere l'"interculturale" l'alunno deve:

- scoprire la propria cultura nativa per confrontarla con quella della lingua straniera nell'ambito geografico e sociale
- identificare gli stereotipi col confronto delle comunità diverse, analizzare gli stereotipi che la nazione dà di sé (Cambiaghi, Porcelli 2019:46-47).

La lingua è l'espressione di un'intera civiltà e del modo di vivere di un paese. Per un apprendente straniero imparare l'italiano implica anche conoscere la cultura italiana, la cucina, la vita e le abitudini di questo paese, le differenze linguistiche con la lingua materna ecc. Per insegnare la comunicazione interculturale l'insegnante deve collegare culture diverse, la lingua d'uso viene mostrata come un'unità unita ad altri aspetti extralinguistici, come gli stereotipi, i gesti e le abitudini (Bralić, 2004:195-196).

Si insegna una lingua per saper comunicare ma anche per imparare la cultura di un paese, come con l'italiano che con i suoi elementi culturali si riferisce a una serie di riferimenti a un sapore, un vivere e a un credere in comune. Questi riferimenti culturali condividono ricordi della scuola, della televisione, del calcio, delle canzoni, delle battute comiche. Si riferiscono alla cucina, ai punti geografici, e perfino all'interno delle città possiamo trovare elementi culturali tramite i nomi dei quartieri, delle strade, delle vie ecc. Quindi l'insegnamento della cultura dovrebbe essere anche un obiettivo nell'insegnamento di una lingua (Bralić, 2006:215-218).

Grazie alla globalizzazione anche il cibo del mondo è entrato nelle case di tutti noi come elemento culturale. Per tanto tempo in Italia la cucina si è basata sulla tradizione di ogni regione. Dagli anni Settanta del ventesimo secolo grazie anche all'economia che si è sviluppata trionfano i sapori dei fast food. Contro questo tipo di cibo negli anni Ottanta del ventesimo secolo nasce lo slow food che toglie importanza ai pasti tradizionali. Per tanto tempo in Italia gli unici ristoranti appartenuti ad altre culture erano quelli cinesi, con il tempo i nuovi immigranti hanno portato i sushi bar, tapas bar, fast food arabi ecc. in ogni città d'Italia. Mescolando sapori, ingredienti e tradizione si arriva alla globalizzazione del gusto che porta alla globalizzazione economica da cui nasce la *cucina fusion* anche perché il cibo italiano che è apprezzato in tutto il mondo, mescola la sua cucina con prodotti di regioni diverse oppure con altre culture gastronomiche (Bralić, 2016:468-471). La globalizzazione viene anche con la TV. Nel nostro caso, abbiamo la ricetta dei *dorayake* che grazie a Doraemon hanno spopolato in Italia, infatti nella ricetta proposta da Giallo Zafferano il cuoco dice è che sono i dolcetti preferiti di *Doraemon* e menziona altri cartoni animati giapponesi.²

² <https://www.youtube.com/watch?v=JpnGDZeGDXs&t=47s> (20/10/2023)

3. INSEGNAMENTO DELLA LINGUA

3.1. Acquisizione o apprendimento

Bisogna tener conto che una lingua straniera L2 viene imparata tramite l'acquisizione e l'apprendimento. Una lingua viene acquisita inconsapevolmente usandola per comunicare, senza l'uso delle regole ma sapendo cosa è giusto e cosa sbagliato grazie all'esperienza, mentre la si apprende quando ne siamo consapevoli e quando prestiamo attenzione alla forma della lingua e usiamo le regole grammaticali. (Bralić, 2006:211-212). Quando parliamo di acquisizione linguistica dobbiamo tenere in mente che i neuroni lavorano continuamente e mandano informazioni sotto forma di *input* al cervello che è diviso in due emisferi (quello sinistro che si basa sulla logica e la natura analitica, e quello destro per la natura analitica e simultanea). Quando il cervello apprende una lingua per primo elabora le informazioni nell'emisfero destro in modo globale e poi successivamente nell'emisfero sinistro, analitico e dettagliato. Quindi, un insegnante deve sapere le prime fasi per motivare moltissimo i bambini coinvolgendo anche la parte affettiva, per riuscire ad arrivare a un'analisi dettagliata della lingua (Daloiso, 2009:40).

3.2. Le teorie glottodidattiche

Secondo Chomsky il linguaggio non si impara imitando gli adulti, ma tramite un processo di scoperta delle regole di un linguaggio che si sviluppava indipendentemente dalle capacità cognitive e sociali. Chomsky non era d'accordo con Skinner per il quale l'apprendimento avviene grazie all'imitazione degli adulti. Lui sostiene che il linguaggio sia indipendente dall'intelligenza e dalle capacità di un individuo, la competenza linguistica precede l'esecuzione (un individuo possiede le regole prima di usarle) e i discorsi che il bambino ascolta non sono importanti. Piaget sostiene che durante la prima infanzia avviene lo sviluppo del pensiero cognitivo, dopodiché si sviluppa anche il linguaggio.

Da piccolo il bambino ha schemi di elaborazione per scegliere le informazioni molto semplici, fino ai sei anni rafforza schemi di risposta complicati e crea rappresentazioni mentali per gli oggetti. Questo permette lo sviluppo del linguaggio che durante la prima infanzia è caratterizzato dall'egocentrismo del bambino che non vede oltre i suoi schemi (Di Biasio, 2007:45-47).

Krashen spiega che, secondo alcuni, i bambini acquisiscono mentre soltanto gli adulti imparano, secondo lui invece la possibilità di acquisire una lingua in modo naturale non

svanisce dopo la pubertà e sostiene che gli adulti possono impararla in modo spontaneo come i bambini (Krashen 1982:10).

Secondo Lewis per imparare una lingua bisogna partire dalla natura lessicale del linguaggio ovvero migliorare le competenze metalinguistiche. Bisogna per primo partire dal testo, poi si osservano le regole che vengono scoperte dallo studente leggendo un testo e individuando i *chunks* (tutti i tipi di parola). Poi con l'aiuto dell'insegnante l'apprendente viene guidato nella riflessione sulle relazioni tra le parole. Con questo modo nascono ipotesi sulla struttura del lessico. Come ultimo si analizzano le ipotesi fatte e le collocazioni individuate si riapplicano tramite diverse attività e esercizi. Lewis sostiene che esistono vari tipi di esercizi applicabili nell'insegnamento dell'italiano: identificazione dei *chunks* (gli studenti leggono il testo e cercano le parole che secondo loro formano le combinazioni), completamento (con questa attività si completano collocazioni fisse e semi-fisse con le parole giuste), classificazione (le parole devono essere classificate secondo la loro importanza), *sequencing*-mettere in ordine (le parole devono essere riordinate). L'approccio lessicale già all'inizio dà la possibilità di imparare frasi pronte per l'uso applicabili nella comunicazione, rendendo gli apprendenti più motivati e più consapevoli delle proprie capacità (Pelz, 2018: 21-27).

3.3. I bambini imparano diversamente

Se si vuole insegnare una lingua bisogna usare diversi metodi e tecniche per conquistare l'obiettivo desiderato. Bisogna tener conto che quando si insegna una lingua straniera (LS) ai bambini, il bambino in questione ha sviluppato l'uso della lingua madre, l'apparato fonetico, impara ancora a utilizzare strumenti linguistici, studia come imparare e deve sviluppare caratteristiche neurolinguistiche. Ogni curriculum scolastico prevede l'insegnamento di almeno una lingua straniera, anche se in passato l'accento sulle lingue straniere non era così accentuato. Ai bambini non serve molto per coinvolgerli in una cosa nuova, hanno meccanismi di cui non sono consapevoli e una memoria che favoriscono in modo più semplice l'acquisizione di una lingua straniera (Luise, Serragiotto, 2007:10-11).

Secondo Luise e Serragiotto bisogna affrontare tre aspetti fondamentali quando si vuole costruire un curriculum di italiano come lingua straniera per bambini: la strutturazione del sillabo, quindi la scelta dei contenuti linguistici, l'importanza della metodologia ludica come sfondo unificatore di tutte le esperienze linguistiche di un bambino (così come il gioco è lo sfondo di tutte le esperienze di un bambino), l'interdisciplinarietà che è parte fondamentale di un

insegnamento linguistico che abbia finalità formative ed educative oltre a quelle strumentali e linguistiche.

I bambini imparano diversamente dagli adulti e per comporre una lezione bisogna tener conto della strutturazione del sillabo, quindi dei campi lessicali e degli elementi culturali. Con il metodo ludico intendiamo attività basate sul gioco perché così i bambini imparano senza esserne coscienti, si divertono e sviluppano altre caratteristiche cognitive. L'interdisciplinarietà si riferisce al fatto che i bambini non imparano solo una lingua straniera ma in generale due allo stesso tempo. Questo impone agli insegnanti di fare un collegamento con altre lingue straniere comparandole l'una con l'altra, i contenuti e le lezioni, così i bambini imparano le caratteristiche in comune e le differenze tra varie lingue, e in questo modo capiscono come funzionano (Luise, Serragiotto, 2007:16-18).

3.4. Aspetti dell'acquisizione

3.4.1. Aspetti neurologici

Se prendiamo in considerazione la parte neurologica di un bambino, lui non è un „adulto imperfetto“ ma possiede delle caratteristiche neurologiche che possono favorire l'apprendimento della lingua. Il periodo tra i sette e gli otto anni è cruciale per lo sviluppo cerebrale di un bambino, fino a quell'età imparavano in modo implicito per automatismo. Per imparare una lingua al meglio è fondamentale avere a conoscenza l'aspetto neurologico dei bambini. Secondo i saggi di Delosio la memorizzazione diventa più forte dopo i sei anni. Di fatto i bambini ascoltano tutto e senza volerlo ricordano tante informazioni, questo è considerato come automatismo nell'apprendimento della lingua.

La potenzialità neurosensoriale in quell'età è al massimo: il bambino è circondato da cose che può vedere, toccare, udire, annusare e l'ambiente in sé è la fonte maggiore dalla quale cogliere informazioni. Il processo di mielinizzazione: dai sette ai vent'anni continua questo processo, è comunque più facile e più veloce far imparare una cosa nuova a un bambino, ma è più complesso renderla permanente. Da fare l'attenzione è che i bambini fino agli otto anni non possiedono un'attenzione persistente. Per quanto la lateralizzazione del cervello, compiendo i sette anni si è in grado di determinare se il bambino ha sviluppato di più la parte sinistra o destra del cervello. Questo ci permette di stabilire funzioni cognitive negli emisferi del cervello per analizzare gli stimoli ricevuti. (Luise, Serragiotto, 2007: 8-9).

3.4.2. Aspetti psicolinguistici

Per Chomsky e Bruner una persona ovvero un bambino che è dotato di un meccanismo spontaneo per l'acquisizione di una lingua in modo induttivo, deve trovarsi in un'ambiente ricco e supportivo, dunque l'ambiente dove un bambino si relaziona con i compagni e con l'insegnante dialogando con loro deve essere positivo. Quando parliamo di questi aspetti intendiamo meccanismi spontanei con i quali i bambini imparano una lingua nuova in modo induttivo, per questo è favorevole apprendere la lingua in un ambiente pieno di esempi quotidiani, i bambini attraverso loro imparano le regole della lingua e poi le applicano. Per questo è importante l'approccio induttivo che comprende compiti da quali si imparano le regole e non l'opposto (Luise, Serragiotto, 2007:10).

3.4.3. Aspetti psicologici ed educativi

Per un bambino non sono importanti solo la sua mente e il suo cervello ma anche i suoi affetti e la propria motivazione. Un bambino non ha uno scopo utilitaristico per il quale impara una lingua ne può prevedere cosa gli porterà il futuro come lo possono fare gli adulti per diversi obiettivi di lavoro ecc. Perciò bisogna motivare i bambini a seguire le lezioni, anche per incoraggiare una motivazione basata sul piacere di imparare. Il fattore affettivo come la motivazione è considerato molto fondamentale. Senza motivazione i bambini non vogliono imparare, soprattutto perché non vedono uno scopo specifico, un obiettivo concreto o una situazione dove la lingua sarà utile, per ciò motivarli tramite anche la musica, i mass media e la tecnologia è importantissimo. I bambini possono essere motivati per conto suo o da uno stimolo che nella maggior parte viene dalla parte dell'insegnante che deve sfruttarla al meglio. Bisogna prestare attenzione alla personalità dei bambini, alle loro esigenze, l'insegnante deve avvicinarsi a loro, prestargli attenzione e fidarsi con loro, aver presente che ognuno è un individuo per sé, con diverse abilità espressive, comunicative e creative e deve dargli spazio per potersi esprimere al meglio (Luise, Serragiotto, 2007:10-11).

4. APPROCCI METODI E TECNICHE

4.1. Che cos'è un approccio?

L'approccio costituisce la filosofia di fondo di ogni proposta glottodidattica, valuta e seleziona dati e impianti epistemologici dalle varie teorie e dalle varie scienze di riferimento, e li riorganizza secondo i parametri propri della glottodidattica, individuando le mete e gli obiettivi dell'insegnamento linguistico. Un approccio genera uno o più metodi per mezzo dei quali i suoi principi generali vengono applicati all'insegnamento (Balboni, 1999:13).

4.1.1. Gli approcci nel corso della storia

4.1.1.1. Approccio formalistico

Si tratta dell'approccio più antico nello studio delle lingue che inizia a delinearsi nel 1700 e che sarà fondamentale fino ai giorni nostri. Si basa sulle regole grammaticali e morfosintattiche e delinea un concetto di traduzione come abilità che deve rendere il più fedelmente possibile il testo originario. Il latino diventa una lingua usata come esercizio per sviluppare le capacità logiche, ma non è altro che un insieme di regole grammaticali e le loro eccezioni, senza contatti con la realtà viva, fisica, orale, senza nessuna considerazione per i suoi aspetti di variabilità sociale, geografica e situazionale-contestuale. Anche con le lingue moderne si applica questo modello tratto dalle lingue classiche: le regole di una lingua e il lessico sono presentati tramite la lingua materna degli apprendenti, per poi essere applicati durante la traduzione da una lingua all'altra senza dare importanza all'oralità e alla conversazione. Il risultato generale del metodo grammaticale-traduttivo che nasce da questo approccio e la parte negativa è la mancanza di abilità nel parlare la lingua straniera per via della mancanza dell'uso di essa nelle situazioni comunicative reali. Tradizionalmente si pensava che l'unico modo per imparare una lingua moderna era presentarla come una lingua classica. Ancora oggi alcuni non vedono che insegnando così ovvero mettendo il focus sulla grammatica e le regole memorizzate senza fare conto ai processi cognitivi e linguistici che sono alla base dell'acquisizione la lingua non viene imparata in modo buono.³

³ <https://www.italy.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (22/10/2023)

4.1.1.2. Metodi diretti (ovvero approcci diretti)

Metodi diretti ovvero approcci diretti ebbero grande fortuna tra la fine dell'800 e gli anni Quaranta del ventesimo secolo. È il metodo adattato e reso famoso dalle Berlitz Schools, nate a New York nei primi del '900 e presto esportate anche in Europa.

La caratteristica principale di questi metodi è che saper una lingua straniera vuol dire saper pensare in questa lingua come con la lingua madre, il che significa che deve essere acquisita come la lingua madre. Quindi la lingua straniera viene imparata nell'ambiente dove si usa attivamente (in classe con l'insegnante che usa materiali autentici), senza l'uso della lingua madre e senza dare troppa importanza alla grammatica che viene acquisita in modo induttivo.⁴ L'approccio diretto è caratterizzato da diverse componenti, tra le quali:

1. risalto della produzione orale;
2. la possibilità di avere un insegnante madrelingua;
3. gli apprendenti imitano l'insegnante tramite conversazione, drammatizzazioni e la gesticolazione;
4. l'insegnante usa la lingua in modo naturale per attirare l'attenzione e motivare gli apprendenti;
5. il focus della lezione è l'apprendente che imita l'insegnante sia per il lessico che per la grammatica, capisce da solo le regole che deve imparare;
6. la cultura che viene insegnata appare spontaneamente (Balboni 2002:234-235).

L'ordine di apprendimento della lingua comprende per primo *il parlare* e poi *lo scrivere*. Con il tempo si è venuti all'idea che la lingua straniera deve essere insegnata anche all'adulto “come la madre insegna la lingua al bambino”, e che con la grammatica non bisogna iniziare molto presto (Bosisio, Cambiaghi, 2012:40). Al giorno d'oggi questi metodi hanno delle basi ancora valide per insegnare una lingua, ma subiscono le critiche perché è difficile ricostruire per l'apprendimento di una lingua straniera il processo di acquisizione come per la lingua madre.⁵

⁴ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (22/10/2023)

⁵ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (4/12/2023)

4.1.1.3. Approccio strutturalista

L'approccio strutturalista, nato negli anni Cinquanta del ventesimo secolo, trova le sue basi nella teoria neo-behavioristica di Skinner, la quale sostiene che un individuo nasce come *tabula rasa* sulla quale grazie alla sequenza stimolo-risposta-rinforzo crea dei meccanismi di reazione agli stimoli.⁶ In questo approccio si trova il metodo di matrice strutturalista (metodo audio-orale) che si basa sulla ripetizione di strutture minime imparate grazie agli esercizi strutturali (*pattern drills*) e ripetendo le frasi o le parole che vengono presentate oralmente e manipolate con: la sostituzione, l'espansione e la trasformazione di una loro parte senza dare importanza alla cultura di una lingua. La lingua è suddivisa in elementi che vanno uno dietro l'altro secondo precise tavole tassonomiche. Il laboratorio linguistico è fondamentale per questo metodo, viene allenata la pronuncia e l'aspetto fonetico. Altre caratteristiche principali sono:

1. la lingua capita come un insieme di regole;
2. gli apprendenti imitano il parlato dell'insegnante;
3. l'insegnante controlla le risposte, pone l'accento sul fattore culturale nell'insegnamento della lingua;
4. viene trascurato il lato creativo dell'apprendente siccome partecipa in modo passivo;
5. si sottolinea lo sviluppo delle abilità di comprensione e produzione orale, si usano esercizi strutturali con l'aiuto del registratore (Balboni 2002: 236-237).

4.1.1.4. Approccio comunicativo

Questo approccio, nato negli anni Sessanta del ventesimo secolo, rappresenta la base di tanti altri metodi.⁷ Le analisi della lingua in quel periodo portano al concetto di competenza linguistica, che si arricchisce di numerosi componenti, fino alla definizione di "competenza comunicativa". La competenza comunicativa comprende sia la competenza linguistica ma anche la competenza sociopragmatica e quella extralinguistica (Bosisio, Cambiaghi, 2012:48). Secondo questo approccio:

1. Una lingua non si impara per raggiungere una semplice competenza linguistica ma per raggiungere un livello più elevato e complicato che significa sviluppare tutti gli aspetti di una lingua (fonetica, morfosintassi, lessico, testualità), la competenza sociolinguistica (che si occupa delle varietà: geografiche, temporali; dei registri; degli stili linguistici), la competenza

⁶ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (22/10/2023)

⁷ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (4/12/2023)

paralinguistica che tratta gli elementi prosodici (velocità dell'eloquio, tono della voce, uso delle pause), la competenza extralinguistica;

2. la correttezza formale è allo stesso piano di quella pragmatica;

3. una lingua straniera si può usare solo se si conosce la cultura del paese straniero, o dei paesi stranieri nei quali si usa: dunque la lingua deve essere strettamente collegata all'insegnamento della cultura.⁸

4.1.1.5. Approccio umanistico-affettivo

Si tratta dei metodi in uso dagli anni Settanta-Ottanta del ventesimo secolo, i cui pionieri in Italia erano Renzo Titone e Giovanni Freddi. Per la prima volta si introduce la componente affettiva. Secondo Mary Finocchiaro che si è dedicata all'approccio umanistico-affettivo sostiene che per insegnare bene bisogna ricreare un'isola culturale (l'aula deve riprodurre l'ambiente straniero usando materiali autentici, creando un "angolo linguistico", usando vari oggetti didattici e i bambini devono avere il senso di immergersi nella cultura del paese della lingua che studiano) e un stabilimento di rapporti personali gradevoli (partendo dai bisogni di ogni bambino, motivando a dare la risposta da parte degli allievi, avendo un approccio personale e creativo e essere dinamici nell'insegnamento) (Čulo, 2021:13-26).

Ci sono vari metodi che appartengono all'approccio umanistico-affettivo: *Total Physical Response*, *Suggestopedia*, *Natural Approach*, *Silent Way*, per tutti le caratteristiche principali sono:

1. interesse per tutti gli aspetti della personalità umana, non solo quelli cognitivi, ma anche quelli affettivi e fisici;

2. cercare di abbassare la concentrazione di ansia grazie al filtro affettivo;

3. il focus si mette sull'autorealizzazione della persona in un clima sociale, cioè la ricerca di una piena realizzazione delle proprie potenzialità, che non sono uguali per tutti, né si sviluppano allo stesso modo.⁹

Con il tempo si è passati dall'approccio deduttivo a quello induttivo, ovvero dall'insegnamento della grammatica alla riflessione su di essa, da schemi compiuti a quelli aperti (Balboni, 1999:26).

⁸ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (22/10/2023)

⁹ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (4/12/2023)

4.2. Che cos'è un metodo?

Un grado più elevato di un approccio è il metodo, che è appunto la realizzazione di un approccio con diversi modelli operativi e procedure didattiche. Un metodo non è meglio o peggio di un altro, moderno o vecchio, si basa sull'approccio che mette in pratica (Balboni, 1999:64-65).

Il termine **metodo** si usa quando parliamo di: diversi materiali didattici che formano un corso di lingue straniere, quindi: guide per i docenti, libri scolastici, cassette, diapositive, diversi test ecc. Quando si parla di un tipo operativo per la presentazione dei contenuti del corso, per esempio „metodo audiovisivo“ e come „attrezzo“ didattico coeso che comprende: il fattore pedagogico e obiettivi didattici dell'educazione linguistica, la consapevolezza da parte del docente che non tutti gli allievi comprendono alla stessa velocità e la struttura degli elementi che si insegnano (Cambiaghi, Porcelli, 2019:93).

4.2.1. Metodo grammaticale-traduttivo è il metodo più tradizionale che sottolinea l'apprendimento della lingua materna quando si impara a scriverla (mentre la lingua orale si apprende durante l'infanzia in modo naturale) e quindi si cerca di scoprire una lingua con il suo codice scritto. Si deve cercare l'equivalente delle parole straniere a quelle della lingua materna. Questo metodo comprende: riconoscere una lingua dal codice scritto, mettere il focus sulla grammatica, specialmente sulla morfosintassi con l'insegnamento di regole formali, esercizi composti dalla traduzioni di frasi, sviluppo dell'abilità di leggere ecc. (Cambiaghi, Porcelli, 2019:96-97).

4.2.2. Metodo cognitivo è il metodo che prende in considerazione la psicologia cognitiva secondo la quale ogni apprendimento è un processo meccanicistico basato sul modello S--R-(R) ovvero: l'ambiente esterno pone degli stimoli, il soggetto produce una risposta/reazione: se la risposta ottiene l'effetto voluto il meccanismo del rinforzo fa sì che essa sia appresa come risposta efficace; in caso contrario la risposta si dimentica e se ne propone un'altra. Per gli psicologi cognitivisti il bambino non è una *tabula rasa* sulla quale *si scrive* con diversi esercizi ma conosce già dei sistemi e delle strategie che gli danno la possibilità di scoprire una nuova realtà (Cambiaghi, Porcelli, 2019:97-98).

4.2.3. Metodi audio-orali sono l'applicazione diretta dell'approccio strutturalistico. Tutto il lavoro didattico si basa sui *drills* ovvero esercizi strutturali di ripetizione, di sostituzione e di

trasformazione. Dal punto di vista psicologico l'apprendente non può esprimere la propria creatività (Bosisio, Cambiagli, 2012:46). Gli esercizi ovvero le parole ripetute sono manipolate grazie alla: sostituzione, espansione, e la trasformazione di una loro parte. L'elemento della cultura nell'insegnamento viene trascurato. Senza il laboratorio linguistico questo metodo non avrebbe avuto tanto successo. Nei laboratori linguistici oggi si utilizzano ancora materiali strutturalisti, in particolare per gli esercizi di pronuncia.¹⁰

4.2.4. Metodo situazionale si sviluppa tra gli anni Sessanta e gli anni Settanta, è il metodo che fa parte dell'approccio comunicativo e non mette il focus sui contenuti linguistici ma esso viene inserito in una situazione comunicativa. Le lezioni si introducono con dialoghi contestualizzati prestando attenzione alle condizioni con le quali vengono presentati (argomento, tempo, luogo ecc.). All'inizio venivano usati i *pattern drills* ed esercizi di ripetizione ovvero tecniche utilizzate per aiutare l'allievo ad apprendere la grammatica.¹¹ La scelta dei temi per i dialoghi è legata alle strutture morfosintattiche che si vogliono affrontare, come per esempio il presente per la quotidianità, l'organizzazione di una gita o di una festa per il futuro, l'imperativo di prima persona plurale ecc. (Cambiagli, Porcelli, 2019:101).

4.2.5. Metodo nozionale-funzionale fa parte dell'approccio comunicativo e nasce per l'apprendimento degli adulti, ovvero per i parlanti che devono imparare una lingua per sopravvivere nel paese in cui vivono. Secondo questo metodo la lingua da proporre non è analizzata in termini di descrizione formale (nome, verbo, aggettivo, soggetto, predicato), ma in termini di scopi comunicativi universali, atti linguistici detti "funzioni" come "salutare", "presentarsi", "offrire", che implicano poter realizzare la conoscenza di specifiche "nozioni": spaziali, temporali, di numero, di genere, di possesso, di quantità, di relazione che sono diversi da cultura a cultura e che presuppongono la conoscenza di un certo lessico di base. Dagli apprendenti si richiede un uso della lingua straniera in situazioni di comunicazione reali, si pratica più la lingua parlata che la lingua scritta ma non escludendo del tutto le tecniche per la fissazione e la componente pragmatica. Il curriculum all'interno del metodo nozionale-funzionale si basa sui bisogni comunicativi degli allievi, si incoraggia un uso costante della lingua straniera in situazioni di comunicazione, il focus è sulla lingua orale; domina la componente pragmatica,

¹⁰ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (4/12/2023)

¹¹ <https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (22/10/2023)

per cui le tecniche più usate sono quelle che rimandano alla simulazione e alla drammatizzazione nelle sue diverse forme, dal *role taking* al più libero *role making*.

4.2.6. TPR (*Total Physical Response*) ovvero **Risposta fisica totale**, riceve questo nome per il coinvolgimento totale del bambino al livello fisico e psichico nel momento dell'apprendimento. Per far imparare la parola *finestra* è presente una sequenza come „alzatevi, venite qui, aprite la finestra e tornate al posto“, sono quindi presenti elementi verbali e non verbali (Cambiaghi, Porcelli, 2019:108). L'obiettivo principale del TPR è riassumibile nella formula *output-input* che vuole far capire agli alunni i nuovi comandi che non hanno sentito prima. Se per esempio conoscono il comando “tocca il banco” e “siediti sulla sedia” il nuovo comando può essere “siediti sul banco”. Quando gli alunni capiscono nuovi comandi, dimostrano di avere acquisito la flessibilità linguistica, la capacità di riordinare i costituenti della lingua d'arrivo (Mastromarco, 2014:10-14).

4.2.7. Il Natural Approach

Questo metodo comprende:

1. L'uso della lingua straniera solo dall'insegnante, il quale permette all'apprendente l'utilizzo della lingua materna finché lui non si ritenga sufficientemente pronto per fornire *output* in lingua straniera;
2. I sussidi utilizzati per presentare vocaboli e strutture della lingua straniera sono molteplici e hanno lo scopo di facilitare lo sviluppo naturale della competenza comunicativa a livello inconscio;
3. Non appena l'apprendente è in grado di utilizzare la lingua studiata senza blocchi ed inibizioni, si svolgono prevalentemente attività comunicative, con una forte attenzione alla dimensione fonologica (Bosisio, Cambiaghi, 2012:55).

4.2.8. Suggestopia

Questo metodo comprende la creazione di un ambiente sereno e stimolante, in cui si chiede all'adulto di “tornar bambino”, cambiando nome e fingendo di essere sicuro delle proprie capacità e di possedere un'intelligenza superiore alla norma. L'insegnamento è abbastanza “tradizionale”, attraverso spiegazioni della grammatica e del lessico. La lezione termina con una *séance* di circa un'ora dove l'insegnante presenta nuove strutture e nuovi vocaboli leggendo

in lingua straniera, spiegando in lingua materna e utilizzando toni di voce particolarmente suggestivi (Bosisio, Cambiaghi, 2012:57).

4.2.9. The Silent Way

Con questo metodo si porta alla massima potenza la concentrazione dell'attenzione sull'apprendente. La silenziosa presenza dell'insegnante, che si limita a fornire i modelli della lingua e a correggere solamente attraverso l'uso delle dita, riesce a creare un ambiente non competitivo, a minimizzare l'ansia dell'apprendente, a farlo riflettere su quanto ha appreso e a favorire il suo intervento nell'aiuto e nella collaborazione dei compagni, per poter sviluppare anche la consapevolezza del proprio io, oltre all'apprendimento di una lingua straniera (Bosisio, Cambiaghi, 2012:57).

4.3. Le tecniche glottodidattiche

Una tecnica si manifesta come un'attività di classe con la quale i materiali linguistici sono presentati agli studenti che poi li risolvono, analizzano, riproducono ed elaborano. A differenza dell'approccio, che ha una dimensione filosofica, e del metodo che deve realizzare in termini di progettazione curricolare ed organizzazione didattica le indicazioni dell'approccio, le tecniche non ammettono giudizi di valore ("vero/falso", "coerente/incoerente"), ma solo di efficacia/inefficacia nel produrre l'effetto voluto (Balboni, 1999:100). Una tecnica glottodidattica è un'attività che realizza in classe le indicazioni del metodo e le finalità dell'approccio. Quindi, le tecniche non sono buone o cattive, ma solo coerenti o meno con il metodo e l'approccio ed efficaci o meno nel raggiungere l'obiettivo didattico che propongono (Begotti, 2006:26-27).

Ci sono diversi parametri per stabilire se una tecnica è buona oppure no: la pertinenza che individua l'oggetto effettivo di una tecnica, l'accettabilità dalla parte dello studente, per molte tecniche bisogna considerare la motivazione e lo stato d'animo dello studente. Per esempio un dettato può causare una sensazione negativa dalla parte dello studente, può provocare ansia perché non sa il tema su quale deve scrivere ecc. (Balboni, 2008:25-26).

La glottodidattica e la pedagogia mettono in evidenza diversi punti quando si parla di tecniche: la flessibilità operativa (non tutti gli esercizi possono essere svolti allo stesso modo), tipi di relazioni e di comunicazione, adattabilità agli studenti (ogni persona apprende in modo diverso), autonomia dello studente nello svolgimento degli esercizi, i contributi delle tecnologie

e i contributi delle tecnologie (certi esercizi e attività non hanno senso se vengono svolti tramite il computer) (Balboni, 2008:26-29).

Tra le varie tecniche esistono:

Tecniche comportamentistiche - non prendono in considerazione le caratteristiche degli alunni e si basano sugli esercizi strutturali che si verificano con stimolo – risposta – conferma o correzione.

Tecniche simulative - nelle quali viene messo il focus sulla forma linguistica e non sul messaggio, sono caratteristiche per l'approccio comunicativo.

Tecniche manipolative - hanno le caratteristiche dell'approccio formalistico e strutturalistico, e si basano sulla trasformazione dei testi.

Tecniche per la glottodidattica umanistico affettiva – con questo gruppo si intendono le tecniche produttive e interattive con le quali si propongono situazioni reali. Gli alunni devono avere la possibilità di vivere dialoghi, situazioni e scene della vita reale in classe per favorire la comunicazione tra di loro (Begotti, 2006:26-27).

4.3.1. Abbinamento o incastro - si tratta del collegamento di elementi che sono presenti in due liste diverse, li nominiamo come elementi perché le unità che si possono combinare sono diverse tra di loro, spesso si usa per fare abbinamento grammaticali e non soltanto lessicali. Di solito si combinano elementi elencati con i numeri da una parte mentre gli altri sono elencati con le lettere (Porcelli, 2004:57-58).

4.3.2. Mappe concettuali - sono digrammi di diverse dimensioni che servono per far vedere le idee di qualcuno, i motivi principali di un discorso, le caratteristiche principali di un tema e fanno ripassare i concetti principali in modo più facile e divertente (Porcelli, 2004:68-69).

4.3.3. La drammatizzazione - si esercitano soprattutto l'aspetto fonologico e extralinguistico. L'attività richiede abbastanza tempo e con questa tecnica si evita di suscitare l'ansia degli studenti perché non viene richiesta una produzione autonoma. La drammatizzazione è più adatta agli studenti giovani che agli adulti (Begotti, 2006:27-28).

4.3.4. Il role play - l'insegnante spiega le caratteristiche principali dei personaggi e gli alunni sono liberi di esprimersi nel modo che ritengono più opportuno (Begotti, 2006:28).

4.3.5. Code switching – alternanza tra due o più lingue o varietà linguistiche/dialetti nel contesto di una singola conversazione. Si alternano la L1 e la L2 per comprendersi meglio sia l'insegnante che gli alunni.¹²

4.3.6. Dialogo aperto/a catena – con il dialogo aperto l'alunno risponde in forma di esercizio di completamento, l'allievo deve saper come rispondere a una battuta data dall'insegnante. D'altra parte, il dialogo a catena comprende la risposta alle battute dell'insegnante ma continuando ad aggiungere risposte di altri personaggi (Begotti, 2006:28).

4.3.8. Il gioco - un contesto ricco di stimoli positivi dove lo studente è protagonista del proprio processo formativo e in cui partecipa ad attività di cooperazione e di competizione positiva con i compagni. In tale clima di lavoro lo studio della lingua avviene seguendo un percorso naturale di scoperta che coinvolge la personalità del discente in maniera totale (le emozioni, la sfera affettiva, le capacità cognitive e quelle relazionali). Il gioco, è una tecnica didattica che, facendo leva sulla motivazione intrinseca, permette il conseguimento degli obiettivi e delle mete educative che caratterizzano l'educazione linguistica. Dopo il gioco deve seguire una fase di riflessione dove sistema la grammatica e le strutture usate durante il gioco. Il gioco si sceglie perché rende la grammatica interessante, stimola i diversi tipi di intelligenza, da un approccio induttivo, sviluppa la competenza linguistica. L'insegnante che usa il gioco per insegnare una lingua usa l'approccio umanistico-affettivo. L'aspetto affettivo e la personalità dell'apprendente insieme agli aspetti cognitivi hanno effetto sul processo di apprendimento. Se l'apprendente si trova in un clima che genera stress e ansia, il cervello attiva il filtro affettivo che blocca l'apprendimento della lingua. Per questo bisogna creare un clima che abbassa le resistenze psico-affettive dell'apprendente. La glottodidattica ludica offre la miglior soluzione, perché mette l'apprendente come protagonista in prima persona.¹³

¹² <https://bilinguistics.com/code-switching-and-code-mixing/> (24/11/2023)

¹³ <https://www.italy.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (24/10/2023)

4.3.9. Cruciverba - i cruciverba sono giochi di parole molto presenti, quando si trova una prima soluzione le seguenti sono facilitate per via delle lettere già presenti. Sono presenti cruciverba enigmatici che vengono usati solo per divertimento e sono rivolti ai parlanti nativi e quelli didattici che si usano per l'apprendimento vero e proprio della lingua (Porcelli, 2004:77).

L'apprendente che impara la lingua senza essere stressato e ansioso studia, si diverte e migliora le capacità sociali. Il gioco è uno strumento potente anche nel *Cooperative Learning* ovvero una tecnica collaborativa dove gli apprendenti si aiutano per raggiungere diversi obiettivi. Le attività ludiche stimolano la creatività, l'invenzione e la fantasia a differenza dell'insegnamento tradizionale che si concentrano sul pensiero logico-razionale, è meglio sviluppare un pensiero produttivo che soltanto riproduttivo. Le attività ludiche danno una motivazione intrinseca siccome suscita il piacere e la curiosità e questo a lungo termine porta alla voglia di imparare la lingua.¹⁴

4.4. Abilità sviluppate

Varie tecniche contribuiscono allo sviluppo di diverse abilità:

Esercizi per sviluppare le **abilità ricettive**: l'esplorazione del paratesto, la comprensione estensiva, la ricerca di informazioni specifiche, l'ascolto selettivo finalizzato all'apprendimento, la lettura analitica finalizzata all'apprendimento, la transcodificazione, *Total Physical Response*, la ricomposizione di dialoghi, l'incastro tra paragrafi di un testo in prosa, il riordino di testi, l'incastro tra testo visivo e battute verbali in un fumetto, la ricostruzione di una frase a partire dai suoi sintagmi, ricostruzione di una frase a partire dalle singole parole (Balboni, 2008:111-123).

Abilità produttive: il brainstorming, diagramma a ragno, progettazione del testo, realizzazione del testo, cambiamento di genere e di registro, copiare un testo, composizione scritta condotta in gruppo ecc. (Balboni, 2008:135-140).

Abilità di interazione: la drammatizzazione, il *role taking*, il *role play*, il dialogo aperto, la tele (video) fonata con parlanti non di madrelingua, *role making* e il cambio di ruolo (Balboni, 2008:149-156).

Abilità di trasformazione di testi: la contrazione di un testo, in qualsiasi lingua studiata, la selezione delle informazioni, la stesura del riassunto, la riflessione sulla riassumibilità, la parafrasi di un pensiero, la parafrasi di un testo linguistico, la trascrizione, l'auto-dettato, il

¹⁴ <https://www.italy.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico> (24/10/2023)

dettato, il cloze, il dettato per la valutazione e l'autovalutazione, la ricostruzione differita del testo originale partendo dagli appunti (Balboni, 2008:162-174).

4.5. Obiettivi di apprendimento

In ogni individuo sono presenti diversi fattori che influiscono alla motivazione: l'esperienza esistenziale del parlante/ascoltatore; la sua percezione del mondo; i suoi atteggiamenti; le componenti affettive; le fonti inconsce/subconsce del messaggio verbale; le intenzioni, le decisioni comunicative; l'autocoscienza linguistica (Cambiaghi, Porcelli: insegnamento p. 31).

Alcuni obiettivi principali sono: comprendere vari messaggi orali prodotti con uno scopo diverso a velocità differenti cogliendo la situazione, precisare il senso generale che viene dai piccoli messaggi trasmessi tramite la radio, il cinema e la TV, comprendere i diversi scopi per i quali sono stati scritti i testi, portare alla conclusione di un testo grazie al contesto e identificare l'aiuto che danno gli elementi paralinguistici come: l'intonazione, il ritmo, l'accento ecc. (Cambiaghi, Porcelli, 2019:59-69).

5. APPROCCIO LESSICALE

Tenendo conto della prospettiva comunicativa va menzionato l'approccio lessicale che mette il focus degli studenti su "blocchi prodotti" di espressioni e parole che si legano a un determinato contesto e formano la base di una lingua. Il linguista Lewis negli anni 90 del ventesimo secolo mette in risalto la dimensione semantica di una lingua ovvero il lessico. Lui mette in fine il pensiero che la grammatica garantisca una comunicazione impeccabile. Secondo Lewis è nella prima fase di apprendimento che bisogna basarsi sul lessico e le competenze ricettive facendo gli esercizi sulla selezione, l'abbinamento e il paragone invece della memorizzazione delle regole. La cosa primaria in una lingua è capire il significato di una parola, ovvero del lessico, anche perché quando si impara una lingua straniera e si va in un paese come turisti o per vivere, l'importante per prima cosa è capirsi linguisticamente, infatti per primo si compra un dizionario e non un grammatica. Anche con livelli avanzati si notano più errori lessicali che grammaticali, per questo bisogna focalizzarsi sul lessico già con le prime mosse. Bettoni sostiene i pensieri di Lewis per il quale la lingua è lessico grammaticalizzato e non grammatica lessicalizzata (Bralić, 2012:515-516).

Michael Lewis (1993), che ha segnato l'inizio dell'approccio lessicale, suggerisce che: il lessico è la base del linguaggio, e viene frainteso nell'insegnamento delle lingue a causa del presupposto che la grammatica sia la base della lingua e che la padronanza del sistema grammaticale sia un prerequisito per una comunicazione efficace. Il principio chiave di un approccio lessicale è che la lingua consiste di lessico grammaticalizzato, non di grammatica lessicalizzata. Uno dei principi organizzativi centrali di qualsiasi programma centrato sul significato dovrebbe essere il lessico (Moudraia, 2001:2).

Per insegnare una lingua si parte dal lessico e non dalla grammatica. Con questo approccio bisogna distinguere il vocabolario che è un insieme di parole individuali con i propri significati e il lessico che non include soltanto le parole individuali ma anche le loro combinazioni. Secondo Lewis la tassonomia degli elementi lessicali è la seguente: le parole sono indipendenti e cambiano il senso di una frase a seconda del loro posto, esempio: (*il libro, la gomma*), i *polywords* che sono composti da più parole (esempio: *a proposito, sottosopra*), le collocazioni (insiemi di due o più parole che si presentano insieme, esempio: *parola chiave, guerra lampo*), frasi istituzionali (una parola o un insieme di parole o frasi che sono determinate dal contesto, esempio: *Vedremo, Apro io!, Sarà sufficiente*) e espressioni fisse e non fisse (con le quali si

compongono lunghi passaggi scritti, per esempio: *Il problema era..., In questa tesina si cerca di..., Per primo..., Alla fine...*).¹⁵

Per quanto la grammatica sia importante, il significato delle parole ovvero il lessico è la base di una lingua, quindi il saper comunicare ovvero la competenza lessicale e sociolinguistica è la base della competenza grammaticale e non viceversa. (Pelz, 2018:17-18). L'acquisizione del lessico avviene tramite la combinazione di parole chiamate *chunks* rispetto all'analisi degli aspetti morfosintattici. Esistono quattro categorie di chunks. - *Parole e locuzioni*: molti studenti conoscono da prima parole semplici ma non sanno usare le locuzioni comuni e quindi non riescono ad usare le parole nel modo giusto. Lewis propone di esercitare le parole conosciute svolgendo un brainstorming di verbi e aggettivi creando delle combinazioni con le parole). - *Collocazioni*: è necessario imparare le collocazioni di una lingua altrimenti gli apprendenti possono formare combinazioni lessicali sbagliate traducendo secondo le collocazioni presenti nella loro lingua materna. - *Espressioni istituzionalizzate*: con questa categoria si pensa alle frasi fisse e semi-fisse, espressioni cristallizzate al congiuntivo come: *qualsiasi cosa succeda, comunque sia, comunque vadano le cose* ecc. che spesso si imparano a livelli avanzati per via del congiuntivo, ma essendo espressioni cristallizzate possono presentarsi anche agli studenti meno avanzati. - *Schemi per strutturare il testo*, espressioni come *in primo luogo, in conclusione, infine* sono espressioni semplici, altre come *si può comunque stabilire che, in riferimento a quanto sopra, facendo seguito alla nostra conversazione telefonica* ecc. servono per scopi pragmatici. Queste strutture lunghe servono da „cornice“ per formare passaggi di testo scritto lunghi, per esempio un saggio, ma anche nella lingua parlata di registro formale, per esempio durante una conferenza (Pelz, 2018:18-21).

L'insegnamento dovrebbe basarsi sull'idea che la produzione linguistica è un insieme di unità già pronte adatte ad una situazione particolare. La comprensione di tali unità dipende dalla conoscenza dei modelli da prevedere in diverse situazioni. Le scuole dovrebbero concentrarsi su questi modelli e sui modi in cui possono essere messi insieme ai modi in cui variano e alle situazioni in cui si verificano. Le attività utilizzate per sviluppare la conoscenza delle catene lessicali da parte degli studenti includono:

- ascolto e lettura intensivi ed estesi nella lingua di destinazione
- confronti e traduzioni della prima e della seconda lingua, eseguiti pezzo per pezzo

¹⁵ <http://www.psicolab.net/2006/la-glottodidattica-ludica/> (26/10/2023)

anziché parola per parola, che aiuta ad aumentare la consapevolezza linguistica

- ripetizione di attività, come riassumere oralmente un testo per diversi giorni per mantenere attive parole ed espressioni apprese
- indovinare il significato degli elementi del vocabolario dal contesto
- notare e registrare modelli e collocazioni linguistiche
- lavorare con dizionari e altri strumenti di riferimento
- lavorare con corpus linguistici creati dall'insegnante per l'uso in classe o accessibili su Internet (Moudraia, 2001:4-5).

6. L'INSEGNANTE, L'INSEGNAMENTO E LA MOTIVAZIONE

Lo scopo dell'insegnamento è migliorare le strutture cognitive, tramite il confronto con altri sistemi linguistici, si sviluppa il pensiero di un individuo con la riflessione sulla lingua, Inoltre una lingua aiuta a analizzare in modo diverso l'oggetto di cui si parla (Cambiaghi, Porcelli, 2019:36). Bisogna tener conto che ognuno è intelligente individualmente a suo modo, ma esistono vari tipi di intelligenza che portano all'intelligenza individuale. Durante l'insegnamento di una lingua bisogna aver in mente le diverse intelligenze che ognuno di noi possiede, come ovviamente anche gli alunni: l'intelligenza linguistica nell'intravedere diverse sfumature di significato, usare le parole giuste per diverse occasioni, usare la lingua per esprimere emozioni e dare supporto agli altri. L'intelligenza logico-matematica si occupa del pensiero analitico ovvero della riflessione formale cioè grammaticale con esercizi come riordinare pezzi di frasi o testo. L'intelligenza spaziale che riguarda la conoscenza del riordinamento delle cose nello spazio, utilizzate soprattutto quando si tratta di lessico dell'ambiente, l'intelligenza musicale con la quale si imparano filastrocche, canzoni ecc. e le intelligenze personali con la quale segnaliamo la capacità di relazionarsi con gli altri, svolgere dialoghi, recitare in delle scene ecc. (Balboni, 2008:31).

Secondo il progetto ITALS si parte sempre dalla motivazione per l'apprendimento che dividiamo in: **motivazione integrativa** (per gli stranieri che si trovano in Italia e vogliono integrarsi nella società), **motivazione strumentale** (per gli stranieri che si trovano in Italia e vogliono impararlo per un soggiorno e per poter parlare con gli italiani) e **motivazione culturale** (sviluppata per l'arte italiana, il cinema e la musica ovvero per la "civiltà italiana"). Lambert e Gardner sostengono che i bambini con maggiore motivazione apprendono facilmente una lingua. La motivazione non dipende solo dall'insegnante ma anche dai bambini e dalle loro famiglie. Molti figli di immigranti si rifiutano di imparare la lingua del paese nel quale vivono perché gli atteggiamenti negativi dei loro genitori influiscono la loro motivazione (Musković, 2017:25-27).

Quando parliamo di educazione di qualsiasi materia, bisogna considerare tre poli che formano un triangolo, ovvero: lo studente, la lingua (e la cultura) e l'insegnante. Questo triangolo deve tenere conto dell'oggetto di insegnamento e la disciplina. La lingua è intesa come „complesso di strumenti comunicativi, verbali e non verbali, che agiscono in uno spazio culturale e secondo regole non solo linguistiche ma anche sociali” (Balboni, 2008:13). Ognuno di noi può migliorare le sue competenze sia nella lingua materna che in quella straniera in base alle proprie

esigenze, ai bisogni e alle motivazioni. Il ruolo dell'insegnante è molto più grande di quello che si pensa, perché include non soltanto la persona che fisicamente tiene le lezioni, ma tutti gli individui che elaborano il curriculum (chi prepara i materiali didattici, chi organizza il corso e chi insegna in classe). Lo studente è il più importante siccome gli altri due si devono adeguare ai suoi bisogni, le sue caratteristiche e le proprie motivazioni. Le scelte che un docente compie, i materiali didattici, le tecniche usate devono adeguarsi allo studente (Balboni, 2008:13-14).

Molti insegnanti si chiedono come insegnare la lingua all'inizio, bisogna usare termini generici oppure la lingua reale? Bisogna evitare oppure no le forme figurative o idiomatiche all'inizio? Sono tutte domande alle quali non esiste una risposta, una cosa però è certa, l'insegnante deve far acquisire la lingua che parlano gli italiani, l'importante è andare passo per passo con i contenuti e gli obiettivi, per ciò bisogna usare la lingua reale e forme espressive adatte (Bralić, 2006: 213-214).

Nella didattica comunicativa il ruolo dell'insegnante non è più di insegnare ma di facilitare l'apprendimento della lingua creando un'atmosfera attiva, accogliente, scherzando, facendo battute, con digressione e leggerezza. L'insegnante si impegna nel riconoscere gli strumenti adeguati con i quali può soddisfare i bisogni e gli interessi specifici degli apprendenti, tramite tutte le fasi di apprendimento, dalla motivazione alla riflessione, e usando varie tipologie testuali (Bralić, 2004:198-199). La creazione di un angolo per la lingua straniera renderà l'apprendimento più divertente, simpatico e meno stressante, si possono mettere foto, poster per rendere le mura interessanti con materiali sulla cultura e sull'arte, usare quadri, pubblicità, gli elementi della cucina, dei personaggi famosi, dei cantanti ecc. Inoltre i multimedia sono importanti perché, ascoltando la musica o guardando un film si impara con più voglia, un'atmosfera positiva, svolgere una lezione con i banchi in posizione circolare per favorire la parità delle posizioni e la comunicazione tra le persone sono elementi che portano l'insegnamento ad un altro livello (Luise, Serragiotto, 2007:7).

7. MATERIALI AUTENTICI

La caratteristica principale che distingue l'imparare di una lingua tra bambini e adulti è il divertimento, perché i bambini imparano giocando dalla vita quotidiana. Tutto quello che sta attorno ai bambini può fungere da ispirazione e se i bambini vengono motivati con un'atmosfera positiva e invitante nell'imparare qualcosa di nuovo si riesce a insegnare in modo buono, anche perché i bambini imparano da soli, basta dargli una parola e loro da soli aggiungono prefissi, suffissi e infissi imparando sia il lessico che la grammatica (Silić, 2007:13). La glottodidattica ludica vuole far vivere agli alunni momenti motivanti basati sul piacere, il docente deve mettere in focus modalità operative, tipica del gioco, quindi deve usare tecniche divertenti che possono trasformare in gioco per rendere l'atmosfera leggera (Begotti, 2006:28-29).

Il materiale appartenente ai parlanti nativi (riviste, video, film, TV) che può essere usato con scopi didattici nell'insegnamento di una lingua. Con questi materiali il contatto con la lingua d'uso si semplifica ma si facilita anche il contatto con la cultura del paese proprio perché lo scopo primario non è la didattizzazione. L'apprendimento con i materiali autentici risulta più divertente siccome si impara con tante immagini, colori, si usano anche i giochi, le animazioni, le diapositive ecc. in questo modo si stimola la motivazione dell'apprendente. I materiali autentici sono la prova che l'insegnamento di una lingua implica l'insegnamento della cultura e che questo è un imperativo (Bralić, 2004:197). Il materiale autentico secondo Balboni è „materiale usato a scopo didattico ma che in origine non aveva tale finalità: articoli di giornale, biglietti ferroviari, film, pubblicità, ecc.” (Balboni, 1999:17).

Con il termine “materiale autentico” si fa riferimento a tutti quei materiali concepiti per il pubblico madrelingua senza lo scopo di didattizzazione. Wilkins è stato il primo a usare questo termine nel 1976 grazie al quale il focus si sposta dalla lingua percepita come sistema astratto al parlante esperto del suo uso. Grazie all'approccio comunicativo si valorizza la necessità di introdurre questi materiali per poter insegnare *una lingua viva* con situazioni reali che semplificano l'apprendimento. Tradizionalmente i materiali autentici non si usavano tanto in classe. L'approccio formalistico o grammatico-traduttivo con il quale si presentano regole morfosintattiche e il lessico, la grammatica e le nuove parole venivano insegnati per iscritto. L'elemento dell'ascolto veniva trascurato, la lingua si insegnava come un insieme di regole, e il risultato finale era l'incapacità di comprendere la lingua per la mancanza delle situazioni comunicative concrete (Sorgo, 2022:2-20).

Per imparare una lingua nuovo bisogna esporsi ai parlanti nativi se si vuole impararla in modo buono, bisogna esporsi alle situazioni di comunicazione quotidiane e reali, per questo si usano i materiali autentici. (Alujević, Bjelobrk, 2011:77). Siccome l'apprendimento avviene con il gioco l'insegnante si deve adeguare ai vari gruppi di bambini che insegna. Con l'arrivo di Internet i materiali autentici sono diventati molto più disponibili, l'uso di questi materiali porta ad una ulteriore motivazione per gli alunni, anche se devono essere scelti con cautela da parte del docente perché spesso possono risultare inadeguati alle competenze degli alunni (Čulo, 2021:20). Con l'uso dei materiali autentici si sviluppano le competenze fonologiche con l'ascolto dei materiali, le competenze lessicali imparando nuove parole, le competenze semantiche riflettendo sul significato dei diversi contesti, le competenze grammaticali con l'insegnamento di nuove strutture e competenze morfologiche e sintattiche formando nuove frasi complete da parole singole (Comodi 1995:9).

7.1. Materiali autentici - categorie principali

7.1.1. Materiale cartaceo

I più usati sono testi letterari, riviste, quotidiani, pubblicità, ricette di cucina, diversi articoli, fumetti, fotoromanzi, mappe geografiche ecc. Questi materiali sono adatti per l'uso nella classe siccome si possono copiare molto facilmente e sono semplici da usare anche perché con essi non si costruisce un filtro affettivo (Alujević, Bjelobrk, 2011:78). In base alla classe e alle conoscenze dei bambini si scelgono i testi, così il fumetto si usa per bambini con meno conoscenze mentre un testo amministrativo per quelli che usano bene una lingua. Inoltre, bisogna avere in mente sempre gli obiettivi istruttivi, educativi e funzionali. I testi scelti dovrebbero rappresentare la quotidianità, il linguaggio di tutti i giorni e i modi di vivere dei parlanti nativi (Begotti, 2006:26).

7.1.2. Materiale audio

Si tratta di programmi radiofonici, telegiornali, pubblicità radiofoniche, canzoni, musica, audiolibri ecc. che possono essere spunto di motivazione e ispirazione per stimolare la creatività e l'immaginazione dell'ascoltatore e vengono ascoltati per sentire la giusta pronuncia delle parole e si sviluppano le competenze fonologiche e lessicali (Alujevic, Bjelobrk, 2011:78). Quando si insegna una lingua il materiale audio maggiormente diffuso è la canzone che emoziona i bambini. La ripetizione delle parole aiuta la memorizzazione, con essa si possono identificare in un gruppo, per esempio pop o rock. La musica attiva entrambi gli emisferi del

cervello rendendo gli individui felici, rilassati ma attiva anche la concentrazione proprio per le sensazioni positive. La motivazione con questo materiale si basa sul piacere e si riesce ad usare anche per insegnare storia ed elementi culturali. Con gli audiolibri e gli audiodrammi si sviluppa l'immaginazione e così con l'aiuto del docente si migliora la creatività. Comodi sostiene che ogni materiale autentico audio deve essere presentato in tre fasi d'ascolto: la fase di ascolto globale, ascolto segmentato e riascolto così che l'ascoltatore possa percepire il messaggio nel miglior modo (Comodi 1995:11).

La musica è un elemento importante nella vita di tutti, aiuta a migliorare la creatività dei bambini, rilassa e favorisce un'atmosfera leggera. Quando si scelgono le canzoni bisogna tener conto che siano vicine ai ragazzini, interessanti, con un lessico appropriato, devono essere melodiche con dei ritornelli e non devono esserci molti elementi linguistici. Con le filastrocche i bambini ripetono e memorizzano proprio per la loro natura che li spinge a ripetere in continuazione (Štokić 1993:78).

7.1.3. Materiale video

Maggiormente si usano programmi televisivi di diverso genere, talk show sociali, documentari, quiz televisivi, giochi, televendita, programmi, film, videocassette o DVD, diversi film che interessano gli alunni (Alujević, Bjelobrck, 2011:79). Capire un testo scritto risulta più semplice se è accompagnato da registrazioni e video che presenta un vocabolario visivo per la cultura e la dimensione sociale del paese. Con l'aiuto visivo che esso offre si facilita l'apprendimento di elementi extralinguistici come la gestualità e le espressioni faciali. I video e i registri usati dovrebbero essere con attori italiani proprio per il contesto extralinguistico, mimico e gestuale (Begotti 2006:16).

7.1.4. Materiale multimediale

Siccome gli strumenti per la comunicazione cambiano di continuo, per semplificare l'accesso alle informazioni, la tecnologia e con essa tanti materiali multimediali fanno parte di una classe moderna (Alujević, Bjelobrck, 2011:79). I mezzi multimediali comprendono la componente sonora e visiva. Internet è l'aiutante principale dei docenti che da siti specializzati possono prendere testi di letteratura, cinema, musica, cultura ecc. come anche tutte le altre categorie dei materiali autentici. Il computer e il CD sono oggetti quasi indispensabili durante le lezioni, per esempio allo stesso tempo si può mettere un video sul monitor e fare un esercizio (Begotti, 2006:29).

Se parliamo dei destinatori possiamo distinguere i materiali autentici per adulti tra i quali si trovano “registrazioni dei brani di film originali italiani, registrazioni di trasmissioni televisive originali italiane, registrazioni di trasmissioni radiofoniche, brani letterari, testi giornalistici, canzoni, testi teatrali, scritte murali, testi pubblicitari, fotografie, vignette, registrazioni di conversazioni, telefonate e dialoghi dal vivo, registrazioni di discorsi, conferenze e dibattiti dalla radio e dalla TV, brani di opere liriche, poesie ecc.” mentre per i bambini abbiamo “registrazioni dei brani di film originali italiani, registrazioni di trasmissioni televisive originali italiane, registrazioni di trasmissioni radiofoniche, favole, filastrocche, racconti, canzoni, testi teatrali, fotografie, vignette, fumetti, registrazioni di conversazioni, dialoghi, telefonate dal vivo, poesie ecc.” (Comodi, 1995:7-8).

I materiali autentici favoriscono anche l'apprendimento di elementi culturali del paese. Spesso diventa difficile didattizzare un materiale autentico perché il loro scopo principale non è l'insegnamento della lingua. La mancanza del materiale autentico nelle lezioni però spezza la possibilità di avere un contatto con la realtà linguistica e socio culturale di un paese (Alujević, Bjelobrč, 2011:80).

8. I CARTONI ANIMATI COME MATERIALE AUTENTICO

Il cartone animato è una potente risorsa per insegnare ai bambini perché rispecchia varie situazioni della vita quotidiana, i personaggi dei cartoni hanno caratteristiche simili e così i bambini possono immedesimarsi con loro, gli argomenti sono interessanti e così si stimola la loro immaginazione e la creatività e allo stesso tempo il loro vocabolario si espande e diventa più ricco. Con il miglioramento delle telecamere, l'uso di Internet ogni giorno e la disponibilità sempre più ampia dei video in rete, i cartoni animati come altri filmati entrano a far parte delle lezioni di una lingua sempre più spesso. Con questi materiali abbiamo una sintonia tra immagini e parole che suscitano l'interesse e la motivazione da parte degli alunni. Inoltre segnalano il significato di un contesto, situazione o parola senza usare la lingua madre e aiuta la memorizzazione. Ai bambini risulta più facile comprendere i messaggi e parlare con l'accento giusto, dà la possibilità al docente di creare diverse attività, si interagisce spesso con i compagni, si sviluppano atteggiamenti positivi e si introduce l'umorismo tra i bambini. Quando si vuole scegliere un cartone adeguato bisogna tener conto dei seguenti fattori: la tipologia del materiale, il supporto visivo e sonoro, il linguaggio usato, l'adeguatezza all'età del bambino, la possibilità di riutilizzare la lingua e la durata dell'episodio (Calabrese, 2005:1-4).

Ci sono diversi vantaggi per l'uso dei cartoni animati: la motivazione è alta, la lingua è in un contesto ben specifico facilmente riconoscibile, vengono presentati e analizzati diversi modelli di lingua, sono perennemente aggiornati, si possono analizzare le varie componenti extralinguistiche, c'è una certa flessibilità didattica e si favorisce l'autoapprendimento. Ma si devono tenere conto anche degli svantaggi come: mancanza di materiale didattizzato, il lavoro di didattizzazione del materiale autentico è lungo, ci possono essere rumori e disturbi di sottofondo e c'è il rischio di uno sfruttamento passivo (Luise, Serragiotto, 2007:14-15). La tecnologia aiuta la glottodidattica, il video rilasciato tramite Internet o un altro canale attira l'attenzione del bambino e le immagini che lo accompagnano favoriscono ancora di più l'apprendimento del lessico, anche perché il video presenta le diverse situazioni comunicative di ognuno di noi. Il cartone animato deve essere divertente, interessante e utile, perché è la fonte più grande di motivazione per i bambini siccome unisce video, immagini e infatti *cartone animato* indica „un disegno umoristico, satirico o ispirato a fatti di attualità. *L'animato*, invece, nasce nel periodo quando nasce il film e si aggiunge al cartone. Sono presi come i facilitatori dell'apprendimento di lingua straniera per la sua valenza positiva e motivante” (Sibilio 2005:67-127).

9. IL CARTONE ANIMATO *DORAEMON*

9.1. L'animazione giapponese nel mondo

Gli esperti non riescono a decidersi su quale fosse la prima opera ufficiale di animazione giapponese, in ogni caso *Katsudō Shashin* (ovvero semplicemente “film”, 1907) e *Nippāru no Henkei* (ovvero “la trasformazione di Nipparu”, 1911) sono tra i primi usciti in commercio. Il terremoto di Tokyo del 1923 causò la perdita di molte opere animate create in Giappone fino a quel momento. La missione dell'azienda Toei Animation era diventare “la Disney d'Oriente”, così nel 1958 realizzò il primo film animato in colori *La leggenda del serpente bianco*, che era una rivisitazione di un antico racconto popolare. Gli anni Sessanta e Settanta erano segnati da *Astro Boy*, *Superauto Mach 5* e *Lupin III*. Negli anni Ottanta Hayao Miyazaki fondò lo Studio Ghibli, che iniziò a creare alcune delle opere più magnifiche. Opere come con *La città incantata* (2003), *Il castello errante di Howl* (2004) e *Ponyo sulla scogliera* (2008) hanno affermato la reputazione dello studio per i suoi dettagli complicati e le sublimi narrazioni per spettatori grandi e piccoli.¹⁶

L'animazione giapponese si diffonde in Cina, Corea del Sud e in Asia sud-est negli anni Sessanta e Settanta, anche se gli anni Novanta segnalano il vero boom. In questo periodo gli anime si trovano anche negli Stati Uniti grazie ai legami politici tra i due paesi. Dopo il successo in America, gli anime iniziano ad apparire anche in Europa, precisamente dal 1975. Le serie che per prime arrivano negli Stati Uniti erano “*Tetsuwan Atom*” (ovvero “Astro Boy”) e la serie “*Kimba - Il leone bianco*” (ovvero “L'imperatore della giungla”), che andarono in onda negli anni Sessanta. I lungometraggi giapponesi erano comunque diffusi in Europa prima che arrivassero le serie e i cartoni animati come i film *Hakujaden* e *Saiyūki*. Negli anni Settanta molte compagnie di produzione televisiva europee diventano co-operatrici con quelle giapponesi. Certe serie in questione erano *Barbapapà*, *Heidi*, *Vicky il vichingo* e *l'Ape Maia* (trasmessi in Olanda, Svizzera, Francia, Spagna, Germania, Italia, Belgio ecc.), Erano storie basate sulla tradizione europea. Lo stile, le storie e i personaggi erano europei ma realizzate con standard, tecniche e criteri giapponesi (Germani, 2021:24-28).

Negli anni Novanta *Pokémon* era il simbolo dell'invasione della cultura nipponica in tutto il mondo. Furono il miglior prodotto di quello che in Giappone era noto come “il decennio

¹⁶ <https://www.adobe.com/it/creativecloud/animation/discover/anime.html> (30/10/2023)

perduto”, periodo successivo alla grande crisi finanziaria del 1991 che colpì il Giappone. I videogiochi hanno un'importante connessione con i manga. Il creatore era Satoshi Tajiri che aveva una passione grandissima per gli insetti, e così creò i *Pokémon* che sono l'unione linguistica di *poketto* e *monster* (mostri tascabili), grazie al quale i bambini possono catturare e allenare le proprie creature, come faceva lui con i suoi insetti (Cantaluppi, 2022:51-52).

In Italia la prima ondata degli anime risale al 1976, la seconda ai primi anni Novanta, dopo un periodo di assenza dai palinsesti nazionali. Il primo anime trasmesso in Italia è *Heidi* (1976), dalla Rai; seguono numerose serie robotiche, tra le quali *Atlas Ufo Robot-Goldrake*, *Jeeg Robot d'acciaio*, *Mazinga Z*. Prima di essi erano trasmessi i cartoni della *Warner* e i personaggi di *Hanna&Barbera*. Gli anime si presentavano come prodotti assolutamente originali e innovativi: gli episodi delle serie proposte non erano auto-conclusivi, si sviluppavano di giorno in giorno, i telespettatori si preparavano per il giorno successivo, stessa ora, stesso canale, per guardarli. (Cilente, 2008:49-55). In Italia, l'anime viene per forza adattato per bambini, a differenza del Giappone dove la produzione animata è suddivisa per tutte le fasce d'età. Questa targhettizzazione nasce anche delle adeguate scelte di programmazione sulle reti della tv giapponese. Le reti italiane non prendono in considerazione questa cosa, e acquistano prodotti pensati per adolescenti o adulti che riadattano e indirizzano poi ad un pubblico infantile. Alcuni dei cartoni che hanno spopolato di più sono *Sailor Moon*, *Pokemon*, *Dragon Ball*, *Naruto* ecc. (Cilente, 2008:78-87).

9.2. Dai manga agli anime

Con il termine *manga* in Giappone si indica il fumetto in generale. I manga sono considerati come forma artistica e espressiva uguale alla letteratura, il cinema o i mass media, quindi hanno un ruolo importante sia intellettuale che economico. Gli anime sono semplicemente cartoni animati giapponesi che si basano sulla storia dei manga.¹⁷

I manga risalgono già al VI-VII secolo, partendo dalla storia dell'*emakimono*: o semplicemente *emaki*, ovvero un semplice rotolo di carta venuto in Giappone tramite l'India grazie al budismo. Questo rotolo aveva delle bacchette di legno sul lato sinistro, utili per la lettura e per riarrotolare l'*emaki*. Una volta finita la lettura, bisognava arrotolare e legare con una cordicella di seta la carta. La lettura iniziava srotolando l'*emakimono* da destra a sinistra per seguire la narrazione, anche il manga moderno funziona allo stesso modo. All'inizio si trovava una breve sintesi della

¹⁷ <https://www.sognandoilgiappone.com/anime-e-manga/> (2/11/2023)

storia per aiutare il lettore. La narrazione era sulle battaglie, sul romanticismo, sulla religione, su racconti popolari e sulle storie del mondo soprannaturale. Una caratteristica diffusa era la ripetizione del personaggio mostrato diverse volte con il cambiamento dello sfondo (Cantaluppi, 2022:9-10).

Un termine che viene spesso mescolato agli anime sono i manga, anche se si tratta di due forme d'arte completamente diverse. Gli anime e i manga sono diversi tra loro come i fumetti dai cartoni animati. I manga sono storie sulla carta stampata, gli anime invece, rappresentano una varietà animata di narrazione. I manga rappresentano una base culturale in tutto il Giappone, da opere bestseller e storie in serie, a magazine autopubblicati.¹⁸ I famosi fumetti nipponici che hanno origini molto antiche: *Nana*, *Death Note*, *One Piece*, *Lupin III*, *Naruto*, *Detective Conan*; *Mazinga Z*, *Gundam* e *Jeeg Robot* come anche *Dragon Ball*, *Sailor Moon*, *Doraemon* sono solo alcuni dei titoli che da manga sono diventati anime. Come accade a Hollywood dove i film vengono prodotti in base a romanzi bestseller. Con le loro storie di amicizia, con i coraggiosi protagonisti e le risvolte psicologiche interessanti, queste serie hanno accompagnato l'infanzia dell'Italia.¹⁹

9.2.1. Le case editrici dell'animazione giapponese

Dal 1995 al 2005, le case editrici creano associazioni con le agenzie pubblicitarie, le emittenti televisive e le aziende produttrici di giocattoli per analizzare quale produzione di cartoni possa portare maggior successo dalla parte del pubblico. Questa cooperativa esiste ancora oggi, soprattutto per le produzioni televisive commerciali (Germani, 2021:55-60).

Negli anni Ottanta i manga nel mercato occidentale, nascono delle case editrici specializzate che aiutano i lettori del resto del mondo a conoscere questo nuovo mondo. Il primo manga che si è espanso negli Stati Uniti e poi in Italia era *Akira* di Katsuhiro Ōtomo. Fu pubblicato nel 1982 sulle pagine del *Young Magazine* della casa editrice Kōdansha. È un manga che rappresentava la società dell'epoca e il legame tra uomo e macchina. Dopo *Akira* il successo nel mondo arriva con Fujimoto e Abiko (famosi con il nome Fujio-fujiko), i creatori di *Doraemon*. Hanno iniziato nel 1969 e finito nel 1996. L'hanno pubblicato sul mensile *CoroCoro Comic* di Shōgakukan, con un totale di 1345 storie raccolte in 45 volumi *tankōbon* sotto l'etichetta Tentōmushi Comics e poi è diventato un anime (Cantaluppi, 2022:24-25).

¹⁸<https://www.adobe.com/it/creativecloud/animation/discover/anime.html> (30/10/2023)

¹⁹https://www.unive.it/pag/34639/?tx_news_pi1%5Bnews%5D=8711&cHash=079503f401d74a1420eaf482286cd0f4 (3/11/2023)

9.2.1.1. Studi di animazione

Toei Animation – fondata nel 1948, è attiva anche oggi. Ha prodotto molte serie di cartoni famosi, tra cui: *Mazinga Z*, *Dragon Ball* (con l'inizio nel 1986), *I Cavalieri dello zodiaco*, *Sailor Moon*, *Digimon*, *One Piece* ecc. Con la guida del presidente Hiroshi Okawa, la produzione di lungometraggi animati era a pari passo con la produzione Disney (Cantaluppi, 2022:25).

Studio Ghibli - tratta l'aspetto più intimo e tipico dell'animo umano: non c'è mai una pulita distinzione fra bene e male, buono o cattivo, e si affrontano temi come la crescita, il conflitto, e lo sviluppo personale. Il confine tra illusione e realtà è condizionato dall'evoluzione personale dei protagonisti e dalla loro infanzia. *Kiki*, *Sheeta*, *Arietty*, *Mononoke*, *Chihiro*, *Nausicaa*, *le sorelle Mei* e *Satsuki*: sono alcuni dei suoi personaggi popolari, tutte ragazze o bambine dal carattere forte e indipendente, alle quali in un secondo tempo vengono affiancati personaggi maschili. Alcune opere famose sono: *Laputa, il castello nel cielo* (1986), *Il mio vicino Totoro* (1988) *Una tomba delle lucciole* (1988). Hayao Miyazaki è molto apprezzato anche in occidente. Ha ricevuto un premio al Golden Film Festival di Berlino Bear Award nel 2002 e l'Oscar per il miglior film d'animazione nel 2003 con *Sen to Chihiro no kamikakushi*.²⁰

Shūeisha – fondata nel 1925 a Tokyo, è uno degli studi più famosi in Giappone come dipartimento per intrattenimento della casa editrice Shōgakukan. Dopo la seconda guerra mondiale pubblicarono una linea manga chiamata *Omoshiro Book*, una rivista che conteneva strisce di manga tra cui *Shonen Oja*. Il manga *Ribon* e *Shonen Book* pubblicato nel 1955 ha ottenuto molto successo. Nel 2016, Shūeisha ha annunciato di aver creato un dipartimento chiamato *Dragon Ball Room*; diretta dal Akio Iyoku, dedicato soltanto a *Dragon Ball* di Akira Toriyama (Cantaluppi, 2022:37-41).

Shōgakukan - fondata nel 1922 con sede a Tokyo. La loro filosofia dalla pagina ufficiale è „Una pubblicazione può seminare una sorta di piccolo seme che crea una buona direzione nella mente di una persona. La nostra filosofia è seminare semi che crescono e fioriscono nella vita“. Uno dei manga che hanno pubblicato è proprio *Doraemon* (Cantaluppi, 2022:45-50).

²⁰ <https://www.sognandoilgiappone.com/anime-e-manga> (2/11/2023)

9.3. Produzione e caratteristiche dell'anime

L'anime è famoso in tutto il mondo per i contenuti originali, basati sulla cultura nipponica. Molti elementi però, vengono cambiati, come per esempio i nomi, oppure scene che vengono tagliate nella versione originale, (molte volte sono violente per un pubblico giovane), oppure le sigle che vengono adattate anche come le canzoni che si trovano nei cartoni. Le modifiche e le censure portano alla perdita degli elementi tipici nipponici. Proprio per questo con gli anni molti autori cercano di produrre sempre di più serie animate senza tratti caratteristici asiatici, creando personaggi con tratti somatici occidentali o caucasici (Germani, 2021:24-28).

Gli anime in particolare non si concentrano sul movimento, ci sono più espressioni facciali e azioni riflesse, soprattutto negli show per bambini come i *Pokémon*, dove le azioni sono molto meno intense con interazioni più definite e collegate tra i protagonisti e i movimenti sono più lenti e ragionati, ponendo il focus sullo sfondo e sull'ambiente. Le scene sono girate solitamente in tre scatti, quindi ogni singolo disegno è composto da tre fotogrammi anziché uno solo. L'effetto che viene fuori è evidentemente meno fluido rispetto all'animazione occidentale, ma è uno degli elementi principali degli anime.²¹

Se si visita il museo dei manga di Kyoto, in Giappone, si possono trovare fumetti che vengono da tutte le parti del mondo. Per ciò per i giapponesi i manga sono fumetti giapponesi, ma anche americani o italiani. I manga giapponesi sono però differenti da quelli occidentali. Si leggono dall'ultima pagina, da destra verso sinistra, includono molti generi, come avventure, elementi romantici o storici, commedie, fantascienza, fantasy, elementi gialli, horror ed erotici. Tra i manga/anime che hanno più successo negli ultimi anni sono *Demon Slayer* (*Kimetsu no Yaiba*), e *One Piece-Kingdom*.²²

9.3.1. Il target dell'anime

Gli anime e i manga si distinguono in base al target e alle categorie a cui sono rivolti. Secondo il target si trovano manga per bambini, chiamati **Kodomo** (per esempio: *Doraemon*, *Hamtaro*, *Magica Doremi ecc*). Per gli adolescenti esistono manga per ragazze chiamati **Shōjo** (in generale dai 10 ai 18 anni) e manga per ragazzi, chiamati **Shōnen**. Gli **Shōjo** trattano temi romantici e i personaggi principali sono femmine. Gli **Shōnen** riguardano temi come sport

²¹ <https://www.adobe.com/it/creativecloud/animation/discover/anime.html> (3/11/2023)

²² <https://www.iccarduccilegnano.edu.it/news/Il%20Parmigianino/che-cosa-sono-i-mangaegli-anime/> (4/11/2023)

(soprattutto il calcio e il baseball), fantascienza, eroi-robot, eroi-pilato che fanno di tutto per salvare la Terra, vari eroi fantastici, tra i quali alcuni *Ken il Guerriero*, *Dragon ball*, *GTO*, *Naruto*, *Bleach*. Per gli over 18 esiste il genere Sinen che riguarda temi complessi, come *Es – eternal sabbath*, *3×3 occhi*, *20th century boys*, *Berserk*, *Akira*, *Bokurano*, *Vagabond*. Per le donne adulte esistono i **Josei** o **Ladies** tra i quali: *Honey and Clover*, *Paradise Kiss*, *Kimi wa petto – Sei il mio cucciolo*. Inoltre esistono anche i manga **Yaoi** che trattano temi sessuali e omosessuali maschili e i manga **Yuri** che riguardano relazioni omosessuali tra donne. Gli **Yuri** e gli **Yao** vengono spesso censurati, come accade con *Sailor moon* in alcune scene.²³

9.3.2. Le categorie dell'anime

Maho-shojo: manga e anime che raccontano storie di maghe e combattenti dotati di superpoteri, che sono protagonisti buoni e positivi che combattono per salvare la Terra da vari disastri. Generalmente per un pubblico femminile.

Hentai: è un genere di manga (ma anche anime, videogiochi e riviste a fumetti) con riferimenti sessuali. La parola *hentai* in giapponese significa “pervertito” ed è quindi usato dai giapponesi come dispregiativo. In Occidente il termine *hentai* è associato a manga e anime erotici.

Le categorie classiche: avventura, fantascienza, horror (*Devilman*), magia (*Incantevole creamy*, *Magica Emi*, *Rensie*, *la strega*), poliziesco (*Detective Conan*, *l'ispettore Gadget*), scolastico (generalmente tutti gli *shojo*), sportivo (*Holly e Benji*, *Mila e Shiro*) ecc.²⁴

9.4. Il design dell'anime

Occhi grandi: I personaggi hanno grandi occhi espressivi, con dettagli come glitter e sfumature per rendere ancora di più l'espressione. **Capelli acconciati:** Capelli sono sempre elaborati, dettagliati e acconciati, e si muovono allo stesso momento mentre si muovono i personaggi.



²³ <https://www.sognandoilgiappone.com/anime-e-manga/> (2/11/2023)

²⁴ <https://www.sognandoilgiappone.com/anime-e-manga/> (2/11/2023)

Espressioni esagerate: Le espressioni esagerate sono usate soprattutto per animare emozioni estreme.



Proporzioni: I personaggi hanno spesso corpi snelli, le proporzioni sono diverse da quelle di un vero essere umano. Le gambe e le braccia sono lunghe mentre il torso è più corto. Per rendere i personaggi più comici o più carini possono variare nelle proporzioni.

Stile di abbigliamento: I costumi hanno spesso dettagli ed elementi significativi per il personaggio, gli outfit rimangono spesso gli stessi durante tante puntate. Inoltre un elemento distintivo è la luminosità delle scene.²⁵ Testa grande, occhi grandi specialmente dei personaggi femminili, naso semplificato, pose dinamiche con largo uso di linee cinetiche, esagerazione delle espressioni facciali con sfondi astratti che rispecchiano lo stato interiore del personaggio e la luminosità delle scene, sono le basi di queste opere (Hart, 2018:7).



9.5. Caratteristiche principali del cartone animato *Doraemon*

Su *Doraemon* sono state realizzate tre serie televisive anime con quasi 2000 episodi, accompagnati da film e videogiochi. Venduto in 170 milioni copie nel mondo, è l'opera più popolare conosciuta di Fujio, è fra le icone più rappresentative della cultura pop giapponese.²⁶ Essendo un'opera adattata per bambini, i personaggi creati sono graficamente semplici, basati su forme geometriche basilari come cerchi ed ellissi, per dare a Doraemon un aspetto grottesco e divertente. Il colore blu di Doraemon, fu scelto per mettere in evidenza il personaggio nelle riviste che erano di solito con copertine gialle e titoli rossi. Sono presenti molte tematiche ambientali, con storie in cui i personaggi salvano animali o puniscono il comportamento sbagliato verso la natura. Doraemon affronta molti temi legati alla cultura nipponica, come la mitologia e il folclore giapponese, prestando molta attenzione ai valori etici dell'integrità, della

²⁵ <https://www.creativosonline.org/it/disegni-anime.html> (4/11/2023)

²⁶ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

perseveranza, del coraggio, della famiglia e del rispetto. La trama si svolge in luoghi comuni ai giovani per mettere il focus sulla loro potenzialità perché sono loro il futuro del paese. L'autore ha scelto di non dare caratteristiche evolutive ai personaggi né in positivo e né in negativo; perché secondo lui, una volta cambiate le caratteristiche basilari di un personaggio, l'opera smette di essere interessante.²⁷

9.5.1. I personaggi di *Doraemon*

Sono un gruppo ristretto e ognuno di loro rappresenta un microcosmo della società nipponica che riflette i rapporti tra le varie classi sociali. Sono presenti anche tanti personaggi secondari che spesso ottengono un ruolo di primo piano.²⁸

Doraemon è un gatto robot inviato dal ventiduesimo secolo per evitare che i discendenti di Nobita cadano in povertà a causa della sua pigrizia e idiozia. È un essere ragionevole che vuole condurre Nobita sulla strada giusta. Quando vive un'avventura Doraemon è molto vivace e utilizza una serie di gadget utili, se non bizzarri, che ripone in un'apposita tasca sulla pancia.²⁹ L'ispirazione di Fujio erano un gatto e una bambola *okiagari-koboshi*, ovvero un giocattolo di cartapesta estremamente popolare in Giappone. Per la parte iniziale *dora* del suo nome si prese spunto dal termine *dora neko* (lett. Gatto randagio), a sua volta la correzione di *nora* (lett. randagio). In giapponese *dora* significa anche gong: sono presenti molti giochi di parole e riferimenti legati all'assonanza, come l'amore di Doraemon per i *dorayaki* (dolce tipico giapponese). La parte finale, *-emon*, è un suffisso presente in alcuni nomi propri maschili.³⁰

Nobita è un ragazzino dall'animo gentile, ma buffo che si caccia sempre nei guai. Doraemon, è un amico che lo tira sempre fuori. Nobita è molto pigro, non ama studiare e preferisce dormire. Il nome di Nobita è basato sull'espressione *nobi-nobi* che ha un doppio significato, come “una persona spensierata” e “uno che se la prende comoda”. L'autore lo vuole rappresentare come la bontà della classe media. Anche i suoi genitori rappresentano personaggi molto diffusi nella società nipponica: la madre è una casalinga, il padre un *salaryman* che fa percorsi molto lunghi per il proprio lavoro.³¹

²⁷ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

²⁸ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

²⁹ <https://www.anime-planet.com/characters/doraemon> (6/11/2023)

³⁰ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

³¹ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

Shizuka Minamoto (compagna di classe preferita da Nobita), è molto premurosa, gentile e amichevole. Infatti, lei rappresenta le *ojō-sama*, ragazze carine dal comportamento raffinato. Shizuka è segretamente innamorata di Nobita. Nobita cerca sempre di conquistarla con l'aiuto di Doraemon.³²

I personaggi "Gian" Gōda e Suneo Honekawa rappresentano il bullo del quartiere e a sua volta il suo braccio destro. Con Nobita si comportano in modo strano, da una parte lo prendono in giro, dall'altra sono sempre pronti ad aiutarlo nei momenti difficili. Suneo rappresenta l'arroganza e l'egocentrismo della classe medio-alta, mentre Gian l'impulsività e la praticità di quella medio-bassa.³³

9.5.2. La trama di *Doraemon*

Nobita Nobi è un ragazzino giapponese di dieci anni che frequenta la quinta elementare; è molto gentile e buono ma riesce sempre a cacciarsi nei guai per colpa della sua pigrizia e delle proprie paure. Takeshi Gōda ovvero Gian lo prende sempre di mira assieme a Suneo. Nobita da grande vorrebbe sposare Shizuka, una sua compagna di classe che però è affascinata anche da Dekisugi, un ragazzo della scuola, estremamente intelligente. Nobita è una frana a scuola, per questo viene rimproverato sempre dai genitori (Tamako e Nobisuke) e dal maestro. Per colpa dei suoi fallimenti, la sua futura famiglia vivrà in condizioni di povertà. Infatti non sarà ammesso all'università, fonderà una ditta di fuochi artificiali che fallirà e non sposerà Shizuka ma la sorella di Gian, Jaiko. Sewashi Nobi, un discendente di Nobita del XXII secolo, decide di tornare indietro nel tempo per aiutarlo a migliorare il suo futuro, portandogli un gatto robot ovvero il mitico Doraemon, che grazie al “gattopone”, una tasca quadri-dimensionale che contiene innumerevoli gadget detti “chiusky”, cambia per sempre la vita di Nobita, migliorando il suo rapporto con i genitori e gli amici. Doraemon lo aiuta nei momenti di difficoltà, vivendo con Nobita tantissime avventure e cercando allo stesso tempo di evitare che i suoi chiusky vengano usati in modo inopportuno.

9.5.3. L'ambientazione di *Doraemon*

La trama di Doraemon si svolge a Nerima, una città nella periferia di Tokyo dove i bambini conducono una vita diversa dalla capitale. In tante scene si rappresentano le case dei vari

³² <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

³³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

personaggi, la scuola, la collina dove va Nobita quando vuole stare un po' da solo. Un altro posto essenziale è il „parco abbandonato” ovvero uno spiazzo erboso con delle tubature, dove si incontrano i personaggi che giocano a volano, calcio e baseball. La casa di Nobita è situata nell'immaginaria area di Tsukimidai (lett. “Altura da cui si vede la Luna”). La scelta del nome fu ispirata a Fujimidai (lett. “Altura da cui si vede il Monte Fuji”), zona in cui viveva il fumettista Osamu Tezuka.³⁴

9.5.4. I chiusky – gadget futuristici

I chiusky (“strumenti segreti”) sono dei gadget futuristici di Doraemon, usati per aiutare gli altri personaggi e sono elementi così presenti da essere stati definiti il “fulcro dell'opera”. È stato calcolato che in totale Doraemon abbia usato più di mille chiusky nel corso della pubblicazione. Alcuni più famosi sono: il copter (un'elica di bambù che messa sulla testa permette di volare, appare 214 volte) la macchina del tempo (appare 97 volte e viene usata per viaggiare nel tempo), e la dokodemo porta (una porta che permette di spostarsi ovunque nel mondo, apparsa 68 volte). Altri chiusky noti sono la torcia d'ingrandimento e la luce (che possono ingrandire o rimpicciolire un oggetto); il panno del tempo (che riporta un oggetto a una specifica condizione passata o futura) e la cabina dei desideri (una cabina telefonica capace di trasformare il mondo in base a una determinata richiesta). I chiusky sono semplici da usare e facili da trasportare e sono presenti per ricostruire il rapporto tra l'uomo e la tecnologia. Nobita viene caratterizzato come l'uomo che conosce la tecnologia e la usa per trovare soluzioni ai suoi problemi.³⁵

9.5.5. L'icona delle sigle italiane – Cristina D'Avena

Per le sigle italiane va sottolineato il nome della cantante Cristina D'Avena che da bambina ha partecipato a molti concorsi in cui cantava canzoni per bambini. Ha pubblicato tante canzoni e album e fino al 2018 ha venduto oltre 7 milioni di copie. L'icona delle sigle dei cartoni animati italiani, negli Anni Ottanta ha cantato le sigle: *Bim Bum Bam*, *Kiss me Licia*, *Licia dolce Licia*, *Principessa Sarah*. Lavora anche come conduttrice in Rai dello *Zecchino d'Oro* e *Serenate*. Nel 2002 festeggia 20 anni di carriera pubblicando l'album *Greatest hits* dove raccoglie i suoi successi più grandi con la reinterpretazione della sigla *Bambino Pinocchio*. Dagli anni 2000 quasi tutte le sigle dei cartoni animati vengono cantate da lei, incluso il cartone *Doraemon*.³⁶

³⁴ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

³⁵ <https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

³⁶ https://en.wikipedia.org/wiki/Cristina_D%27Avena (20/11/2023)

10. PARTE OPERATIVA

Nella parte operativa proponiamo l'analisi di tre episodi del cartone animato giapponese *Doraemon*:

1. *La dichiarazione d'amore*
2. *I dischetti delle abilità*
3. *Una giornata di pioggia*

L'analisi dei cartoni animati è composta da:

- ✓ introduzione
- ✓ video e trascrizione del cartone animato
- ✓ dodici attività didattiche ed esercizi dedicati al lessico

Gli esercizi proposti comprendono diversi campi lessicali per vari scopi come: la presentazione del lessico attraverso materiali visivi cosicché i bambini riescano a capire meglio di cosa tratta l'episodio senza necessariamente dover sapere ogni parola (il focus è sulla comprensione del lessico) e attività e giochi messi in pratica per fissare il lessico.

Le tematiche che vengono analizzate sono: *la cucina, i dolci, gli alimenti, l'arredamento delle stanze, la personalità dei protagonisti, il tempo atmosferico, l'amore, gli animali, l'ambiente, la classe, gli strumenti musicali, le materie scolastiche, le canzoni famose, le canzoni d'infanzia, il cibo, gli alimenti, i modi di dire con il sasso, i modi di dire con l'aria.*

Siccome questo tipo di cartone usa un lessico più ampio e complesso, è destinato piuttosto ai bambini attorno ai dieci anni. Le attività abbastanza semplificate sono proposte ad apprendenti che conoscono o conoscono almeno un po' la lingua italiana. Possono essere utilizzate nei primi anni delle elementari se si tratta di apprendenti che come lingua madre hanno l'italiano oppure se si tratta di apprendenti stranieri con una base della conoscenza della lingua italiana.

Il lessico che viene usato in questo cartone animato, e anche gli esercizi creati, appartengono secondo il *Quadro comune europeo di riferimento per la conoscenza delle lingue (QCER)*³⁷ al livello A1-A2. Con il livello A1 che è il livello di base, l'individuo riesce a condurre conversazioni semplici (per esempio come turista), riesce a capire frasi quotidiane, può presentarsi, fare domande e dare risposte su questioni personali e interagire con altre persone

³⁷ <https://www.efset.org/it/cefr/> (5/10/2023)

se parlano chiaramente e lentamente. Il livello A2 è il livello elementare con il quale un individuo riesce a capire frasi basilari riguardo la famiglia, la geografia locale e il lavoro, parlare in modo diretto su questioni note, di routine e delle propria formazione e della propria provenienza.

Gli esercizi presentati nella tesina facilitano l'insegnamento dell'italiano ai docenti e aiutano gli apprendenti a imparare la lingua in modo divertente, ma anche a fissare quello che hanno studiato attraverso gli esercizi in cui dovevano usare carta e penna. Imparando in modo divertente gli apprendenti apprendono più velocemente e con meno fatica. Oltre a imparare una lingua nuova, in questo caso l'italiano, gli apprendenti imparano una nuova cultura, quella giapponese, ovvero i manga, che trasmettono valori e elementi culturali del paese che chiamiamo “paese dell'origine del sole”.

10.1. L'EPISODIO: *LA DICHIARAZIONE D'AMORE*

Trama: In questo episodio Doraemon all'inizio si sente giù di morale, Nobita e la mamma cercano di comprendere che cosa c'è che non va, ma non riescono a capire immediatamente. Dopo un po', in giardino Doraemon confessa a Nobita di essersi innamorato di una gattina ma di non riuscire a confessarle i suoi sentimenti. Nobita lo incoraggia a fare il primo passo ma Doraemon fallisce. Alla gattina ha fatto gli auguri di buon anno nuovo e ha iniziato a parlare senza senso mentre lei gli ha detto che è grosso e tondo. Nobita vede Doraemon deluso e lo incoraggia a volersi bene per quello che è, a non preoccuparsi dell'aspetto fisico, inoltre decide di portarlo a fare una prova da Shizuka. Passeggiando verso la casa di Shizuka incontrano Gian e Suneo che fanno delle battute poco belle nei confronti di Doraemon e lui si sente scoraggiato. Suonano al campanello di Shizuka. Con l'aiuto di Shizuka Nobita fa vedere a Doraemon come fare i complimenti a una ragazza. Doraemon si fa coraggio e va dalla gattina Kitty, iniziano a parlare e fanno amicizia. Nobita purtroppo, siccome è riuscito ad essere scortese con Shizuka mentre le faceva i complimenti e lei pensava che la stava prendendo in giro, senza volerlo l'ha fatta arrabbiare. Per rimediare, è rimasto a casa sua per fare la guardia, mentre lei se n'è andata con Dekisugi a fare una passeggiata.

Protagonisti: Doraemon, Nobita, la mamma, Gian, Suneo, la gattina Kitty, Shizuka e Dekisugi.

Luogo: la casa di Nobita, il quartiere e la casa di Shizuka.

Materiale video: https://www.youtube.com/watch?v=nhcgN_cG1oo (20/4/2023)

10.1.1. Trascrizione

(Doraemon si trova solo in camera di Nobita)

Doraemon: Oh ioi.

Nobita: Doraemon vieni giù è ora di cena.

Doraemon: Hmmm, noo.

Nobita: Ei ma che cosa ti prende Doraemon, ti senti poco bene per caso?

Doraemon: Forse mi sento male o forse no, è una sensazione strana che non ti so spiegare.

Nobita: Come scusa?

(Doraemon, Nobita e la mamma stanno cenando in cucina)

La mamma: Tieni, Doraemon ti senti male?

Doraemon: Hmm.

La mamma: Qualcosa non va? Non capisco, qual' è il problema?

Nobita: Ei hai mangiato dal mio piatto.

Doraemon: Lo so, il fatto è però che non ho molto appetito in questi giorni.

Nobita: Doraemon ecco lavati la faccia con dell'acqua fredda.

Doraemon: Grazie mille Nobita.

Nobita: Uffa, vorrei proprio sapere che cosa passa per la testa a Doraemon, mamma eccomi qua, mamma aaaaaaaaaa.

(In salotto entra Nobita mentre Doraemon sta provando delle orecchie per assomigliare a un gatto vero)

Doraemon: Non aver paura, sono solo io Doraemon.

Nobita: E quelle orecchie da dove saltano fuori?

Doraemon: Beh, lo sai sono un robot con le sembianze di un felino ma non vanno bene, non mi piacciono neanche un po'.

Nobita: Ma perché dici che non ti piacciono. Ei Doraemon....

Doraemon: Hmm, ultimamente sono un po' giù di morale.

Nobita: Cosa, tu giù di morale? Bah non farmi ridere hahahahaha.

Doraemon: Hmm, come l'ho detto lasciami solo per favore.

Nobita: Ei Doraemon scusami tanto non riderò più di te. Allora mi vuoi spiegare che cosa ti preoccupa così tanto? Io ti prometto che cercherò di aiutarti come posso.

Doraemon: Dici sul serio?

Nobita: Certo che parlo sul serio raccontami tutto.

Doraemon: Ora te lo dico, allora (parla all'orecchio).

Nobita: Ho capito bene ti piace una gattina!

Doraemon: Sì, più o meno così.

(Nobita ride)

Nobita: Non sto ridendo, dimmi una cosa e tu a lei interessi invece? Che cosa pensa di te?

Doraemon: No, in effetti non l'ho scoperto se le interessa perché dovrebbe piacerle uno come me?

Nobita: Scusa ma perché non glielo chiedi e basta?

Doraemon: Chiederglielo?? Ma non se ne parla neanche, mi vergono troppissimo.

Nobita: Beh non ha senso stare qui a perdere tempo, andiamo a chiederglielo.

(Nobita e Doraemon camminano per il vicinato, vedono la gattina che piace a Doraemon)

Doraemon: Che cosa hai detto, sei matto?

Nobita: Coraggio non vergognarti.

Doraemon: Va bene, va bene smetti di spingere.

Nobita: È lei la gattina che ti piace?

Doraemon: Ci ho ripensato.

Nobita: Su non fare il timido adesso, vai.

Doraemon: Facciamoci coraggio. HmMMM, salve signorinaaaa, miao miao miao maio.

La gattina: Miao?

Doraemon: HmMMMMM (corre).

Nobita: Ma Doraemon? Che cosa è successo?

(Tornano a casa correndo e Doraemon inizia a grattarsi la schiena)

Nobita: Che ti prende, smetti di fare lo sciocco.

Doraemon: Sono un imbranato, sono un imbranato.

Nobita: Ora calmati e spiegami che cosa hai detto a quella gattina.

Doraemon: Le ho fatto gli auguri di buon anno nuovo.

Nobita: Ma dai, gli auguri di buon anno mi sembrano un po' prematuri.

Doraemon: E poi non è finita qui, le ho detto anche...

Nobita: Che cosa, avanti sono curioso.

Doraemon: Che il tempo oggi è così così, non è particolarmente bello né particolarmente brutto, non c'è il sole ma neanche piove, c'è poco vento ma non fa neanche caldo.

Nobita: Non va bene, troppi dettagli.

Doraemon: E poi a un certo punto lei mi ha guardato dritto in faccia e e e mi ha detto che non le piacciono i gatti grassi, non le piacciono le facce tonde e le teste a mongolfiera come la mia.

Nobita: Dai non fare così, ti ha detto tutte queste brutte cose?

Doraemon: Sì avresti dovuto vedere con quale disprezzo mi ha guardato.

Nobita: Andiamo, non è la fine del mondo, comportati da adulto.

Doraemon: E come?

Nobita: Perché ti preoccupi tanto del tuo aspetto? Ciò che conta è come sei fatto dentro non fuori, anche se sei un robot con sembianze di un gatto, e a dir la verità non assomigli nemmeno tanto a un gatto non c'è un motivo di vergognarsene.

Doraemon: Peggio ancora, non assomiglio nemmeno a un gatto.

Nobita: Eee? Il punto non è questo, cercavo solo di dirti di avere più fiducia in te stesso, devi stare tranquillo ti aiuterò io a risolvere la situazione.

Doraemon: Tu mi aiuterai veramente?

Nobita: Certo ti do la mia parola!

(Si trovano in cucina)

Beh, tanto per cominciare sarebbe carino che tu le facessi un regalo come questo bastoncino di pesce per esempio. Un bastoncino di pesce è un regalo azzecatissimo, farai un figurone e il successo è assicurato.

(In camera impacchettano il bastoncino di pesce)

Doraemon: Speriamo, chissà se quella gattina lo apprezzerà.

Nobita: Ma sì è garantito! Non esiste nessun gatto al mondo a cui non piacciono i bastoncini di pesce, e se glielo porti ti assicuro che lei si innamorerà di te.

Doraemon: Si innamorerà di me?

Nobita: Certo.

Doraemon: Ooo, che bello hmhmhmhm grazie tante.

Nobita: Per me è un piacere, agli argomenti di conversazione sono molto importanti, cerca di farla ridere, dovresti raccontarle un paio di storielle divertenti.

Doraemon: Storielle divertenti, dici?

Nobita: Hmmm, facciamo una prova, raccontale a me.

Doraemon: Ma non mi vengono in mente così su due piedi.

Nobita: Concentrati ce la puoi fare.

Doraemon: Fammici pensare un attimo vediamo... sì ci sono: oggi è una giornata con un tempo così così.

Nobita: Ma non dire sempre le stesse cose.

Doraemon: Le dirò che il tempo è incerto.

Nobita: Basta parlare del tempo.

Doraemon: Le parlo della situazione finanziaria.

Nobita: No, tu devi essere più poetico.

Doraemon: Stanotte ho sognato che stavo mangiando cento dorayaki.

Nobita: Hmmm.

Doraemon: Non va bene? Non ci so fare sono imbranato (accende il fiammifero).

Nobita: Che fai, sei impazzito (soffia e spegne il fiammifero). Ok, lasciamo perdere la conversazione, l'autostima è la cosa più importante.

Doraemon: L'autostima?

Nobita: Il peggio che ti possa passare per la testa è pensare di essere un imbranato, hai capito? Devi cominciare ad avere molta più fiducia in te stesso, pensa "io sono il numero uno, non esiste al mondo un robot migliore di me".

Doraemon: Beh, ora proprio il numero uno al mondo non direi, però fra tutti i robot che assomigliano a un gatto sarò almeno al secondo o al terzo posto.

Nobita: Bravo, così si fa Doraemon!

Doraemon: Mi pare giusto, in fin dei conti io vengo dalla scienza del 22esimo secolo.

Nobita: Esattamente.

Doraemon: Sì è così, e sono davvero eccezionale (si dirigono verso la gattina e camminano per strada). Prometto che questa volta le dirò tutto quello che provo, le aprirò il mio cuore.

Nobita: Bravo, ti voglio vedere convinto Doraemon.

(Incontrano Gian e Suneo)

Gian: Ciao, dove vai gatto palla?

Suneo: Che buffo, sei gonfio come un pallone.

Doraemon: Sentito? No, non ce la faccio così (inizia a piangere).

Nobita: Dai, non piangere.

Doraemon: Sono grasso e imbranato.

Nobita: O no, vediamo che cosa si può fare hmmm. Sì, ci sono, forse ho trovato il modo per aiutarti vieni ti faccio vedere.

Doraemon: E non mi tirare in questo modo (Suonano alla campanella di Shizuka).

Shizuka: Sì?

Nobita: Ciao Shizuka, come stai? Io mi chiamo Nobita molto piacere.

Shizuka: Lo so chi sei.

Nobita: Vorrei tanto che io e te diventassimo amici.

Shizuka: Ma guarda che noi due siamo già amici.

Nobita: Ecco, hai visto quanto è facile.

Doraemon: Sì, hai ragione.

Nobita: Questo è soltanto un piccolo pensiero però ti prego di accettarlo.

Shizuka: O grazie mille Nobita!

Nobita: Visto, devi farlo così, darle il regalo con naturalezza, come se niente fosse.

Doraemon: Sì, certo, ho capito.

Shizuka: Senti vuoi dirmi che cosa c'è lì dentro?

Nobita: Ti ho mai detto che sei una ragazza favolosa, intelligente e molto carina?

Shizuka: Se dici così mi fai arrossire.

Nobita: Visto, non ti dimenticare mai di farle i complimenti.

Shizuka: Ma come osi a prendermi in giro in questo modo hm!

Nobita: No, aspetta non andare via, avrei ancora qualcosa da dirti.

Shizuka: Hm e che cosa vuoi?

Nobita: Mi farebbe tanto piacere poter fare un gesto gentile per te, non so aiutarti in qualcosa...

Shizuka: Dici sul serio?

Dikisugi: Shizuka, scusa se ti ho fatto aspettare.

(Dikisugi viene da Shizuka per portarla a fare una passeggiata)

Shizuka: Meno male, cercavo qualcuno che facesse la guardia alla casa mentre sono fuori. Ciao e grazie del favore!

Nobita: No, aspetta un attimo.

Doraemon: Ei, se tu resti qui, io cosa faccio?

Nobita: Non ne ho idea, tieni il regalo ti lascio carta bianca.

Doraemon: Non abbandonarmi ora.

La gattina: Miao.

(La gattina si trova sul tetto della casa di Shizuka)

Doraemon: Ei, ciao Kitty, come stai? Quanto è carina quella gattina mi fa impazzire.

La gattina: Miao miao.

Doraemon: Cos' hai detto? Se hai qualcosa da dire fallo adesso?

La gattina: Miao miao.

Doraemon: Se la metti così hm: miao miao pur pur miao miao.

La gattina: Miao miao miao.

Doraemon: Come? Anche tu verresti che diventassimo amici? Evviva!

(Doraemon e la gattina Kitty giocano sul tetto mentre Nobita rimane nella camera di Shizuka a fare la guardia)

Nobita: Guarda in che guaio mi sono cacciato.

Doraemon e la gattina: Miao miao pur miao.

Nobita: State zitti! Fate silenzio bastaaa la volete smettere di miagolare.

Doraemon e la gattina: Miao miao miao.

10.1.2. Attività didattiche ed esercizi

In questo episodio vengono proposti 12 (dodici) esercizi che possiamo raggruppare in quelli che servono per l'apprendimento del lessico nuovo e quelli per la fissazione del lessico. In più un esercizio è basato sul gioco.

Gli esercizi per la presentazione e l'apprendimento del lessico sono: *In cucina, I dolci del mondo, La camera di Nobita, Shizuka e Doraemon, Che tempo fa?*

Gli esercizi che servono per la fissazione del lessico sono: *Quale verso, Espressioni del cuore, Nobita e Doraemon, Vero e falso, La radice delle parole, Siamo uguali.*

L'esercizio basato sul gioco: *L'angolo della felicità.*

Con questi esercizi gli alunni dovrebbero imparare il lessico degli animali, della cucina, dell'arredamento e delle stanze, dell'amore, della personalità dei personaggi e il contenuto dell'episodio.

10.1.2.1. IN CUCINA

Abbina i verbi alle immagini e forma una frase.

1. affettare 2. bollire 3. buttare 4. sbucciare 5. mescolare 6. montare

7. sbattere 8. scaldare 9. soffriggere 10. tritare



SOLUZIONI

1. f (il pane); 2. g (l'acqua); 3. c (la pasta); 4. i (le patate) 5. e (il sugo); 6. a (la panna); 7. b (le uova); 8. i (l'olio); 9. d (la cipolla); 10. h (il prezzemolo).

10.1.2.2. I DOLCI DEL MONDO

Abbina i dolci tipici ai loro paesi.

PAESI: 1. Italia 2. Spagna 3. Francia 4. Giappone 5. Giappone

6. Austria 7. Russia 8. America del Sud



DOLCI: a. Mochi b. Crème brûlée c. Churros d. Dulche de leche

e. strudel di mele f. panna cotta g. Pavlova h. Dorayake

SOLUZIONI

1. f; 2. c; 3. b; 4. a; 5. h; 6. e; 7. g; 8. d.

³⁸ Immagini reperibili al: <https://www.gettyimages.it/immagine/cibo> (15/9/2023)

³⁹ Immagini reperibili al: <https://www.gettyimages.it/immagine/cibo> (15/9/2023)

10.1.2.3. LA CAMERA DI NOBITA

Descrivi dove si trovano i seguenti oggetti nella camera di Nobita e come sono fatti.

lampada, calendario, zaino, libri, letto



SOLUZIONI

lampada – sulla scrivania di fronte alla finestra, è di colore blu e a forma della lettera T

calendario – appeso sulla parete, a destra della scrivania e segna il mese di aprile

zaino – appeso sul comodino arancione, di colore blu

libri – in libreria, in una scatola messa sul pavimento, appoggiata alla libreria e sulla scrivania, di varie dimensione e colori

letto – a destra, nascosto dalla porta dell'armadio

⁴⁰ Immagine reperibile al: <https://www.pxfuel.com/en/desktop-wallpaper-ffxjf> (20/6/2023)

10.1.2.4. SHIZUKA E DORAEMON

Come sono descritti 1. Doraemon e 2. Shizuka nell'episodio? Abbina gli aggettivi proposti e descrivili.

- a.** favoloso/a **b.** si fa coraggio **c.** imbranato/a **d.** grato/a **e.** aperto/a **f.** insicuro/a
g. amichevole **h.** cicciottello/a **i.** timido/a **l.** simpatico/a **m.** intelligente **n.** carino/a



Per esempio:

Doraemon è un gatto robot che si fa coraggio, anche se molte volte è imbranato ecc.

Shizuka è una ragazza favolosa ed è sempre grata ecc.

SOLUZIONI

Doraemon: b; c; f; g; h; l.

Shizuka: a; d; e; i; m; n.

⁴¹ Immagine reperibile al: <https://www.pinterest.com/pin/510032726524410827/> (10/6/2023)

⁴² Immagine reperibile al: https://loveinterest.fandom.com/wiki/Shizuka_Minamoto (10/6/2023)

10.1.2.5. CHE TEMPO FA?

Descrivi che tempo fa in base alle seguenti immagini da sinistra a destra, la prima foto è il sole, l'ultima, l'uomo sotto il sole.



SOLUZIONI

1. Fa bel tempo (c'è il sole, è soleggiato). 2. Piove (c'è la pioggia). 3. Nevica (c'è la neve). 4. C'è il temporale. 5. È nuvoloso. 6. Fa freddissimo (si gela). 7. C'è vento. 8. C'è la nebbia (è nebbioso) 9. Fa un caldo boia/bestiale (si muore di caldo).

10.1.2.6. QUALE VERSO?

Collega con i versi adeguati e la prima persona al singolare.

VERSO: **1.** muggire **2.** tagliare **3.** squittire **4.** sibilare **5.** cinguettare

6. miagolare **7.** abbaiare **8.** ruggire **9.** belare **10.** nitrire

ANIMALE: **a.** il cane **b.** il gatto **c.** la mucca **d.** il topo **e.** il cavallo

f. l'asino **g.** la pecora **h.** il serpente **i.** l'uccellino **l.** il leone

SOLUZIONI

1. c; 2. f; 3. d; 4. h; 5. i; 6. b; 7. a; 8. l; 9. g; 10. e.

⁴³ Immagine reperibile al: <https://www.adgblog.it/2008/08/07/che-tempo-fa-attivita-didattica-per-studenti-a2-elementari/> (22/6/2023)

10.1.2.7. ESPRESSIONI DEL CUORE

Completa le frasi con una delle espressioni.

- a.** aperto il cuore **b.** baruffa **c.** litigarello **d.** fatti l'uno per l'altra
e. dichiararsi **f.** essere interessato a lei **g.** farsi coraggio **h.** perdere la testa

1. Doraemon ha detto alla gattina tutto quello che provava per lei, le ha .

2. Dagli occhi e dallo sguardo capisci che .

3. In certi momenti della vita bisogna e andare avanti.

4. Stanno proprio bene assieme, sono .

5. Spesso è difficile e fare il primo passo.

6. per Marco, non riesce a dimenticarlo.

7. Amore senza , fa la muffa.

8. L'amore non è bello se non è .

SOLUZIONI

1. a; 2. f; 3. g; 4. d; 5. e; 6. h; 7. b; 8. c.

10.1.2.8. NOBITA E DORAEMON

Completa gli spazi vuoti del dialogo con le seguenti parole.

a. fiducia **b.** aspetto **c.** bastoncino **d.** garantito **e.** peggio **f.** tante **g.** cominciare

h. azzecatissimo **i.** parola **l.** tranquillo **m.** sembianze

Nobita: Perché ti preoccupi tanto del tuo (1)? Ciò che conta è come sei fatto dentro non fuori, anche se sei un robot con (2) di un gatto, e a dir la verità non assomigli neanche tanto a un gatto non c'è un motivo di vergognarsene.

Doraemon: (3) ancora non assomiglio nemmeno a un gatto.

Nobita: Eee, il punto non è questo, cercavo solo di dirti di avere più (4) in te stesso, devi stare (5) ti aiuterò io a risolvere la situazione.

Doraemon: Tu mi aiuterai veramente?

Nobita: Certo ti do la mia (6), beh tanto per (7) sarebbe carino che tu le facessi un regalo come questo (8) di pesce per esempio. Un bastoncino di pesce è un regalo (9), farai un figurone e il successo è assicurato.

Doraemon: Speriamo, chissà se quella gattina lo apprezzerà.

Nobita: Ma sì è (10), non esiste nessun gatto al mondo a cui non piacciono i bastoncini di pesce, e se glielo porti ti assicuro che lei si innamorerà di te.

Doraemon: Si innamorerà di me?

Nobita: Certo.

Doraemon: Ooo, che bello, hmhmhmhmh, grazie (11).

SOLUZIONI

1. b; 2. m; 3. e; 4. a; 5. l; 6. i; 7. g; 8. c; 9. h; 10. d; 11. f.

10.1.2.9. VERO O FALSO

Indica la risposta esatta con una freccetta.

| INDICA LA RISPOSTA | VERO | FALSO |
|---|------|-------|
| 1. Doraemon all'inizio non ha tanta fame. | | |
| 2. Doraemon è pieno di sé. | | |
| 3. Gian e Suneo prendono in giro Doraemon. | | |
| 4. Nobita ha fatto colpo su Shizuka. | | |
| 5. Doraemon riesce ad avvicinarsi alla gattina. | | |
| 6. L'episodio ha un lieto fine per entrambi. | | |

SOLUZIONI: 1. falso, 2. falso, 3. vero, 4. falso, 5. vero, 6. falso.

10.1.2.10. LA RADICE DELLE PAROLE

| | |
|---|---|
| I nomi alterati sono nomi modificati di significato. Con il nome <i>casa</i> potete vedere le quattro categorie: <i>casa</i> = <i>casina</i> (diminutivo); <i>casone</i> (accrescitivo); <i>casetta</i> (vezzeggiativo); <i>casaccia</i> (dispregiativo). | I suffissi che usiamo per i diminutivi sono: -ino, -etto, -icello, -icino, -ello, -icciolo , per gli accresciti usiamo: -one, -ozzo, -otto , per i vezzeggiativi: -uccio, -etto, -uzzo, -ettino e per i dispregiativi -uccio, -etto, -uzzo, -ettino . |
|---|---|

Trova la radice delle seguenti parole e indica di quale tipo di alterazione si tratta e a quale categoria grammaticale appartiene la parola (accrescitivo, diminutivo, vezzeggiativo).

1. troppissimo 2. gattina 3. innamora 4. piccolino 5. Arrabbiatissimo 6. semplicitto

SOLUZIONI

1. Troppissimo – deriva da **troppo** – accrescitivo
2. Gattina – deriva da **gatta** – diminutivo
3. Innamoratissimo – deriva da **innamorato** – accrescitivo
4. Piccolino – deriva da **piccolo** – diminutivo
5. Arrabbiatissimo – deriva da **arrabbiato** – accrescitivo
6. Semplicitto – deriva da **semplice** – vezzeggiativo

10.1.2.11. SIAMO UGUALI

Collega i rispettivi sinonimi alle parole.

| | |
|----------------|------------------|
| 1. Attimo | a. per l'appunto |
| 2. Buffo | b. coretto |
| 3. Esattamente | c. osservare |
| 4. Giusto | d. riflettere |
| 5. Cominciare | e. istante |
| 6. Carino | f. simpatico |
| 7. Guardare | g. grazioso |
| 8. Pensare | h. avviare |

SOLUZIONI

1. e; 2. f; 3. a; 4. b; 5. h, 6. g; 7. c; 8. d.

10.1.2.12. L'ANGOLO DELLA FELICITÀ

Per animare i bambini e farli pensare a quello che li rende felici in generale a qualcosa di bello che gli è capitato, l'insegnante consegna cartoncini colorati, forbici e colori. Assegna ai bambini il compito di ritagliare dei cuoricini e poi di scriverci una semplice parola, una frase su quello chi li rende felici oppure fare un disegno simbolico. Per esempio; *voglio bene alla mamma e al papà, oggi ho mangiato un gelato, ieri sono stato/a dai nonni*, oppure disegnano una tavoletta di cioccolato o l'animale domestico ecc. Dopodiché tutti aiutano a ritagliare e a colorare un grande cartellone a forma di cuore. Quando il cartellone sarà pronto, i bambini devono appenderlo al muro e poi con delle puntine metterci i cuoricini sui quali hanno scritto e disegnato. L'angolo in cui si trova il cartellone può essere chiamato "angolo della felicità". Questa attività si può rifare ogni settimana, per far vedere ai bambini che la felicità sta nelle piccole cose e per farli conoscere meglio i compagni di classe.



44

⁴⁴ Immagini reperibili al: <https://www.pinterest.it/annaiovinella69/immagini-belle-di-cuori/> (2/11/2023)

10.2. L'EPISODIO: *I DISCHETTI DELLE ABILITÀ*

Trama: Nobita come al solito non ha studiato e torna a casa. È in preda alla disperazione, chiede aiuto a Doraemon che mentre mangia i suoi amatissimi dorayake gli consiglia soltanto di fare del suo meglio, ovvero di dare il massimo nella verifica di matematica. Dopo la predica di Doraemon, riesce comunque a ottenere un chiusky ovvero i dischetti delle abilità. Con questi dischetti che inserisce nel suo petto, Nobita riesce a ottenere quello che vuole. La mamma chiede a Nobita di andare a comprare una lampadina. Con il dischetto del maratoneta riesce a comprare la lampadina in un batter d'occhio. Come sempre, Nobita vuole sfruttare al meglio questo chiusky, e usa tutti i dischetti che trova a disposizione. Così brilla in tutte le materie, gioca benissimo a baseball, balla come non mai, fa trucchi di magia, è bravissimo in tutto. Per ultimo, quando si trova da solo nel parco dopo aver fatto a botte con Gian perché gli ha detto che lui era stonatissimo, prende il dischetto del pensatore che lo fa ragionare e conclude che tutto quello che è riuscito a fare quel giorno non era merito suo. Ammette che Doraemon lo ha tirato fuori dai guai molte volte e che deve imparare a cavarsela da solo. Alla fine restituisce i dischetti a Doraemon il che lo rende molto orgoglioso di Nobita perché ha imparato la lezione.

Protagonisti: Nobita, Doraemon, la mamma, Shizuka, il professore, la professoressa, Gian, Suneo, i compagni di classe.

Luogo: la casa, la classe, il parco.

Materiale video: <https://www.youtube.com/watch?v=S6BIcJMnI44> (30/4/2023)

10.2.1. Trascrizione

(Doraemon mangia i Dorayake in camera, mentre Nobita è appena tornato da scuola)

Doraemon: Mmmmmmm!

Nobita: Aaaaa haha, questa è la mia fine, sono rovinato, sono in preda alla disperazione.

Doraemon: Mmmm, sh sh.

Nobita: Scusa non vuoi sapere perché sono finito, rovinato, in preda alla disperazione?

Doraemon: No.

Nobita: Guarda che se vuoi te lo dico.

Doraemon: No.

Nobita: E io voglio dirtelo! Domani avrò una verifica di matematica, e come sai io vado malissimo in matematica.

(Nobita si ricorda cosa gli ha detto il professore a scuola)

Il professore: Senti un po' Nobita.

Nobita: Mmmm.

Il professore: Fai un altro compito come questo e ti rispedisco dritto all'asilo.

I compagni di classe: Ahahahahahhaa!

Nobita: Cosa mi consigli Doraemon?

Doraemon: Di fare del tuo meglio, non ho altro da dire.

Nobita: Eii come sarebbe, ooo andiamo non lo capisci che sono nei guai?

Doraemon: Ee, saresti nei guai?

Nobita: Hmmm.

Doraemon: Io penso che tu non sia affatto nei guai Nobita.

Nobita: Ee!

Doraemon: Sembri un bambino di tre anni.

(Nobita cade)

Doraemon: Possibile che tu non riesca a ragionare in modo più maturo?

Nobita: Doraemon!

Doraemon: Ti devi interrogare e scoprire che sei veramente, pensa, pensa, pensa Sìiii e alla fine?

Nobita: E alla fine?

Doraemon: Alla fine scoprirai una nuova strada di fronte a te (sorseggia il latte).

Nobita: Eh okei, proverò a impegnarmi.

Doraemon: Hmmm.

(In camera di Nobita entra la mamma)

La mamma: Nobita, potresti andare a comprare una lampadina? Grazie tesoro.

Nobita: Ma domani ho un test, lo vedi non posso mettermi a studiare che subito vengo distratto, tra l'altro il negozio è lontanissimo, ben oltre la ferrovia... uffa.

(Doraemon tira fuori un nuovo chiusky)

Doraemon: Uuu, ei usa questi... Dischetti delle abilità! Ti faranno acquisire il talento di uno specialista del suo campo, nel tuo caso vediamo un po'... ecco questo – il maratoneta. Si inserisce così...

Nobita: Ma che fai? Aaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa (Doraemon inserisce il dischetto nel petto di Nobita)

Doraemon: Bene, ora ti ho installato tutte le capacità di un grande maratoneta, l'effetto dura un'ora, dovresti avere tutto il tempo di andare e tornare dall'elettricista.

Nobita: Ehhh vado subito, mi sento le gambe leggere, sì, vai, vai, vai, vai Vorrei una lampadina. Bene, ecco qua mamma.

(Nobita va, e torna dall'elettricista in un biter d'occhio)

La mamma: Ee Nobita, sei già tornato a casa.

(Nobita va in camera sua dove si trova Doraemon)

Doraemon: Ottimo lavoro, su, è ora di mettersi a studiare.

Nobita: Aspetta, ci sono molti altri dischetti.

Doraemon: Eeeuuu.

Nobita: Eii, qui c'è la scienza di un matematico, me lo tenevi nascosto e? Beh inutile dire che mi sarebbe molto utile, lo so mi sarebbe più utile studiare senza l'aiuto di questo dischetto, vero? Sì però sarebbe più faticoso. Posso usarlo?

Doraemon: Fa come vuoi.

Nobita: Eh, stai parlando sul serio?

Doraemon: Ti ho detto – fa come vuoi.

Nobita: Va bene, in questo caso, daah, evvai, oo caspita sembra tutto facilissimo, non riesco a crederci questi esercizi sono così semplici mi stanno facendo venire sonno. Ei un momento posso usare i dischetti in tutte le materie! Ma certo, stupirò tutti quanti! Ei li prendo in prestito ci vediamo dopo.

(Nobita va a scuola mentre la mamma e Doraemon rimangono davanti casa)

La mamma: Che hai Doraemon, c'è qualcosa che non va? Hai un'aria piuttosto triste.

Doraemon: Mi chiedo se avrei dovuto fermarlo? No forse è giusto così, voglio vedere se ci arriva da solo, imparerà a ragionare da adulto prima o poi.

La mamma: Oooo!

(Nobita si trova a scuola)

Il professore: Cosa fai Nobita? Dormi durante la verifica?

Nobita: È che l'ho già finita.

Il professore: Che cosa? Fammi vedere... ooo, non ci posso credere, non hai fatto nemmeno un errore.

La classe: Oooooo!

Il professore: Tempo scaduto, consegnate i temi, ma com'è possibile Nobita, non credo ai miei occhi hai scritto un tema lungo quanto un'enciclopedia, incredibile.

La professoressa: Disegnate alcuni frutti!

Suneo: Nobita è negato a disegnare, farà un disastro come al solito.

Gian: Su, andiamo a vedere, ci sarà da ridere.

La classe: Wowwww!

La professoressa: Nobita, ma quella è una vera opera d'arte!

(Nobita suona il pianoforte in classe, mentre tutti gli applaudono, torna a casa e trova Doraemon in camera sua)

Nobita: Aaa un concerto, niente male non ti sembra?

Doraemon: Hmmm!

Nobita: Mi pare che tu abbia un atteggiamento critico almeno a giudicare dalla tua faccia. "Se continui ad usare i dischetti ti accadrà qualcosa di terribile", giusto? Beh mi dispiace ma io non te li restituisco.

Doraemon: Stavo pensando che forse per te sarebbe meglio se io la smettessi di salvarti quando ti metti nei guai.

Nobita: Aaa!

(Gian e Suneo incontrano Nobita per strada)

Gian: C'è qualcosa che non mi convince Suneo.

Suneo: Perché gli riesce così tutto bene?

Gian: Voglio vedere come se la cava con il baseball.

Nobita: Sì, volentieri arrivo subito haha.

Gian: Naaaaaaaa dhhhh!

Suneo: Iiiiiii!

Nobita: È mia, mia, mia, mia haha!

Gian: Aaaaaa dhhh!

Nobita: La prendo io haha.

Gian: Ma cosa?

Suneo: Come fa?

Giocatore: Fuoricampo.

Gian: Aaa uu!

Giocatore: Un altro fuoricampo.

Suneo: Eee.

Gian: Cosa sta succedendo?

Suneo: Non lo so, ma è assurdo.

Shizuka: Complimenti Nobita, devi esserti allenato tantissimo.

Nobita: Ooo abbastanza, ma non sono bravo solo nel baseball, so fare tante altre cose!

(Nobita fa trucchi di magia nel parco mentre le ragazze applaudono)

Nobita: Grazie, grazie mille! Inseriamone un altro hmhm.

(Nobita balla con le ragazze)

Nobita (canta): *All'alba vincerò, vincerò!*

Shizuka: Bravo Nobita, sei formidabile, canti benissimo!

Nobita: Che vi aspettavate? Non sono certo un cantante stonato come Gian.

(Gian e Suneo raggiungono Nobita al parco)

Gian: Che cosa hai detto?? Prova a ripeterlo se ne hai coraggio.

Suneo: Forza Gian, andiamo a dargli una bella lezione.

(Tutti scappano via)

Suneo: Non può sfuggirci.

Nobita: Ma che cosa, oooo, no no, non si è ancora installato AAAAAAAAAA, adesso tocca a me!

(tutti e tre si prendono a botte)

Gian: Ai ai ai. Non so come ha fatto ma ora ti rompo!

Suneo: Com'è possibile che Nobita sia diventato così forte!

(Gian e Suneo scappano via)

Gian: Aiuto, va via, fai presto!

(Nobita rimane da solo al parco e ragiona su quello che è accaduto durante il giorno)

Nobita: Aaa haha con i dischetti delle abilità posso fare tutto ciò che voglio meglio di tutti quanti. Vediamo un po' che cosa mi resta da provare, hm, il pensatore? Che effetto avrà? Hmmm, oggi ho fatto delle cose incredibili, ma non ci sarei mai riuscito senza l'aiuto di quei dischetti perché io in realtà sono una persona diversa. Sono goffo e timido, anche sotto a questo aspetto Doraemon mi conosce molto bene e devo ammettere che mi ha tirato fuori dai guai un sacco di volte, ma prima o poi dovrò imparare a cavarmela senza di lui. Non posso rimanere un bambino per tutta la vita, non posso contare sempre sul suo aiuto. A volte ho provato a cambiare ma non ci ho messo troppo impegno, devo provarci ancora, devo trovare più forza di volontà hm.

Doraemon: Hmm.

(Nobita torna a casa e in camera sua trova Doraemon)

Nobita: Tieni! voglio restituirti i dischetti.

Doraemon: Ehhhhhh!

Nobita: Eeee!

(Doraemon piange)

Doraemon: Vuoi dire che sei arrivato a questa conclusione da solo? Sono fiero di te, ho fatto bene a portare pazienza senza cercare di forzarti.

Nobita: Hehehehe, Doraemon.

10.2.2. Attività didattiche ed esercizi

Questo episodio comprende 12 (dodici) esercizi che possiamo suddividere in quelli che servono per l'apprendimento del lessico nuovo e quelli per la fissazione del lessico. In più un esercizio è basato sul TPR.

Gli esercizi per la presentazione e per l'apprendimento del lessico sono: *In classe, Con cosa suoniamo?, A quale gruppo appartengo?, Che cos'è?, Ti aiuto a cucinare, Quale ingrediente?*.

Gli esercizi che servono per la fissazione del lessico sono: *Le materie scolastiche, Nessun dorma, Cuciniamo i dorayake, Che cosa vuol dire? e Caccia alla parola.*

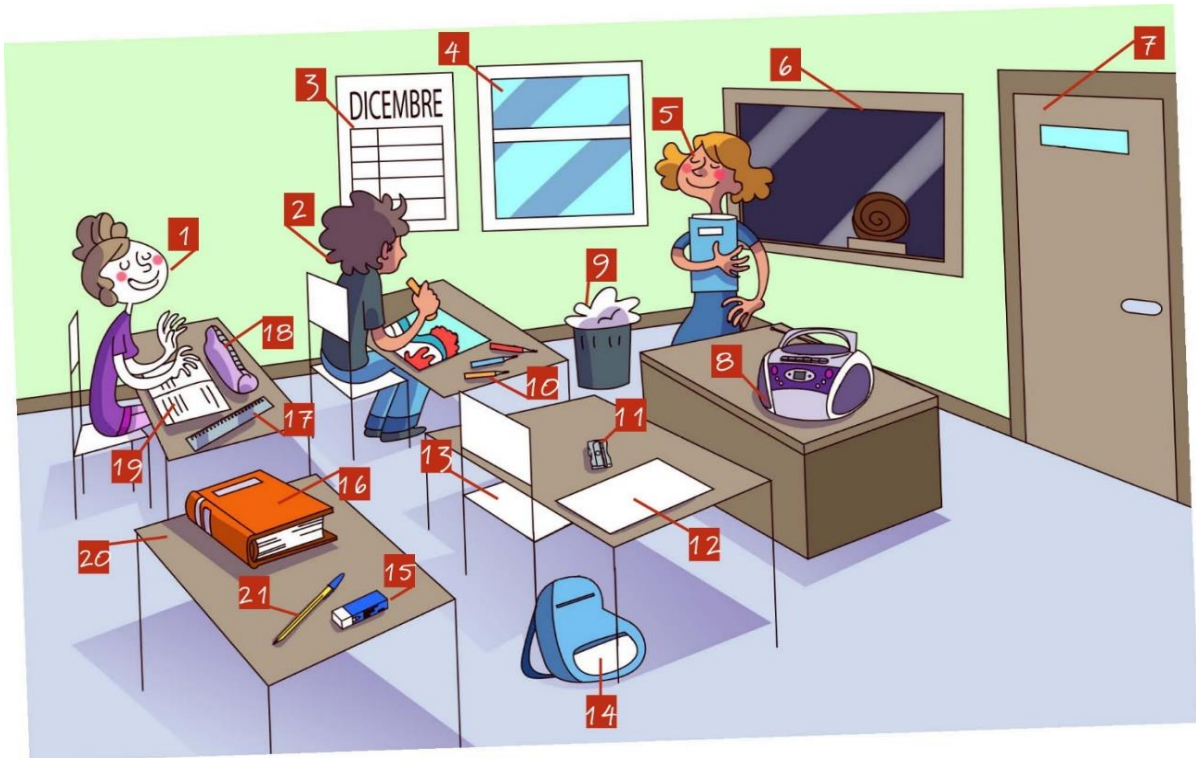
L'esercizio basato sul TPR: *Andiamo in palestra.*

Con questi esercizi si mette in pratica il lessico relativo alle materie scolastiche, agli strumenti musicali, alla cucina, al cibo e agli alimenti, alle canzoni e alla fraseologia.

10.2.2.1. IN CLASSE

Scrivi accanto a ogni numero il corrispondente oggetto.

porta studentessa libro stereo zaino foglio gomma calendario
astuccio banco cestino finestra insegnante lavagna libro matita penna
porta quaderno ragazzo righello sedia temperino zaino



45

SOLUZIONI

1. studentessa; 2. ragazzo; 3. calendario; 4. finestra; 5. maestra; 6. lavagna; 7. porta; 8. stereo;
9. cestino; 10. matita; 11. temperino; 12. foglio; 13. sedia; 14. zaino; 15. gomma; 16. libro; 17.
righello; 18. astuccio; 19. quaderno; 20. banco; 21. penna.

⁴⁵ Immagine reperibile al: <https://it.dreamstime.com/> (25/6/2023)

10.2.2.2. CON COSA SUONIAMO?

Abbina gli strumenti alle corrispondenti immagini.

- a. violino b. tromba c. batteria d. flauto
f. tamburo g. sassofono h. mandolino i. chitarra



46

SOLUZIONI

1. c; 2. h; 3. d; 4. g; 5. f; 6. a; 7. i; 8. b.

10.2.2.3. NESSUN DORMA

Completa le seguenti strofe della famosa canzone di Luciano Pavarotti *Nessun dorma*, con le parole mancanti elencate.

- a. luce b. è c. mia d. bacio e. tramontate f. vincerò g. Ma h. nessun

| | | | |
|----------------------|---------------------------------|----------------------|----------------|
| <input type="text"/> | (1) il mio mistero | <input type="text"/> | (2) chiuso in |
| | me | | |
| | Il nome mio | <input type="text"/> | (3) saprà |
| | No, no, sulla tua bocca lo dirò | | |
| | Quando la | <input type="text"/> | (4) splenderà |
| | Ed il mio | <input type="text"/> | (5) scioglierà |
| | Il silenzio che ti fa | <input type="text"/> | (6) |

| | |
|-------------------------------|------------|
| Dilegua, oh notte | |
| <input type="text"/> | (7) stelle |
| Tramontate, stelle | |
| All'alba <input type="text"/> | (8) |
| Vincerò | |
| Vincerò | |

SOLUZIONI

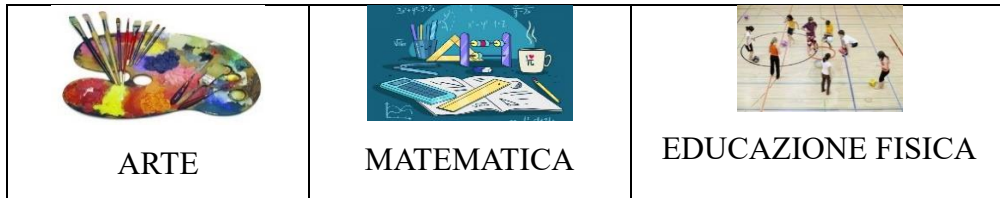
1. g; 2. b; 3. h; 4. a; 5. d; 6. c; 7. e; 8. f.

⁴⁶ Immagini reperibili al: <https://www.pinterest.it/gornimanuela/immagini-musicali/> (25/10/2023)

10.2.2.4. A QUALE GRUPPO APPARTENGO?

Scrivi sotto le immagini le parole appartenenti alle materie scolastiche.

numero, pennello, baseball, simboli, colori, lavagna, pallone,
quadro, foglio, arbitro, pennello, righello, telo, campo, sottrazione, tuta



SOLUZIONI

ARTE: pennello, colori, quadro, foglio, telo.

MATEMATICA: numero, simboli, lavagna, righello, sottrazione.

EDUCAZIONE FISICA: baseball, pallone, arbitro, campo, tuta.

10.2.2.5. LE MATERIE SCOLASTICHE

Abbina le materie scolastiche alle corrispondenti descrizioni.

a. geografia **b.** chimica **c.** attività fisica **d.** letteratura
e. musica **f.** storia **g.** inglese **h.** informatica

1. Non riesco a suonare bene il pianoforte, sono una frana in .
2. Loro hanno un accento ottimo, parlano proprio bene l' .
3. Gianluca non riesce a favare la capriola, non è bravo per niente in .
4. Beata Alice che sa tutto sui programmi, per lei l' è un gioco da ragazzi.
5. A Francesco piace molto il calcio, a scuola adora l' .
6. Maria conosce tutte le capitali d'Europa, in è proprio brava.
7. Il 1914 è una data importante per la .
8. Dante è una delle figure più importanti della italiana e nel mondo.

SOLUZIONI

1. e; 2. g; 3. c; 4. h; 5. c; 6. a; 7. f; 8. d.

10.2.2.6. CHE COS'È?

Collega le frasi con le corrispondenti immagini.

- a. Ha fatto un'opera d'arte.
- b. La palla è andata fuoricampo.
- c. Quel mago fa dei bellissimi trucchi di magia.
- d. Si comporta come se fosse all'asilo.
- e. Anna crede di essere chissà chi, si da tante arie.
- f. Proprio non ci riesce, è negato nel disegno.
- g. Oggi ho avuto una verifica in classe.
- h. È proprio immaturo, si comporta da bambino.



47

SOLUZIONI

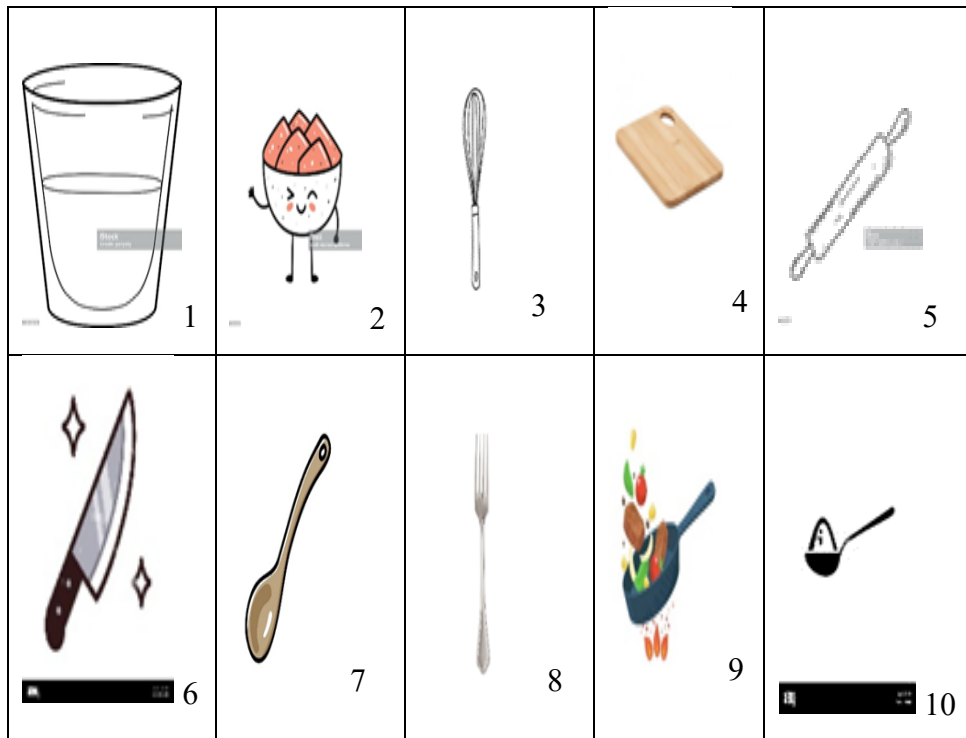
1. g; 2. a; 3. h; 4. e; 5. b; 6. d; 7. c; 8. f.

⁴⁷ Immagini reperibili al: <https://www.pinterest.it/pin/386817055497401874/> (10/10/2023)

10.2.2.7. TI AIUTO A CUCINARE

Quali utensili da cucina troviamo nella cucina di Doraemon? Abbina le foto alla soluzione giusta.

- a. ciotola b. frusta c. padella d. mestolo e. mattarello
f. coltello g. cucchiaio h. bicchiere i. forchetta l. tagliere



48

SOLUZIONI

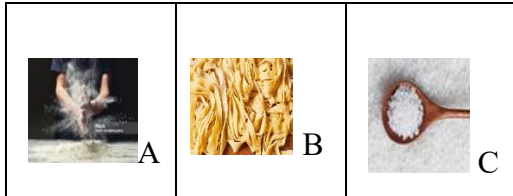
1. h; 2. a; 3. b; 4. l; 5. e; 6. f; 7. d; 8. i; 9. c; 10. g.

⁴⁸ Immagini reperibili al: <https://www.gettyimages.it/immagine/utensile-da-cucina> (12/10/2023)

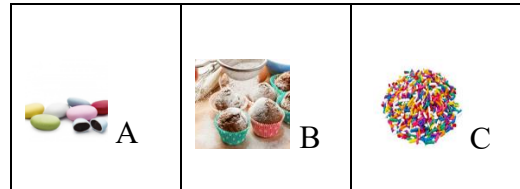
10.2.2.8. QUALE INGREDIENTE?

Indica quale immagine rappresenta l'alimento giusto.

1. FARINA



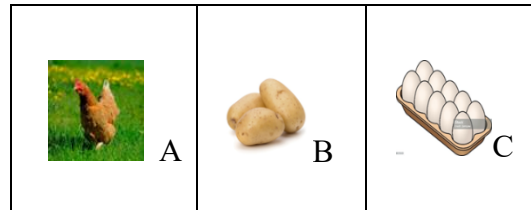
2. ZUCCHERO A VELO



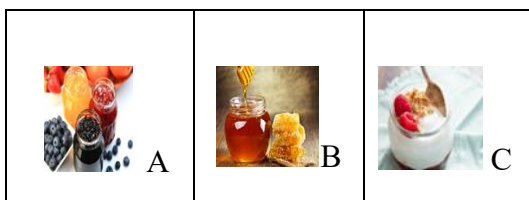
3. LIEVITO PER DOLCI



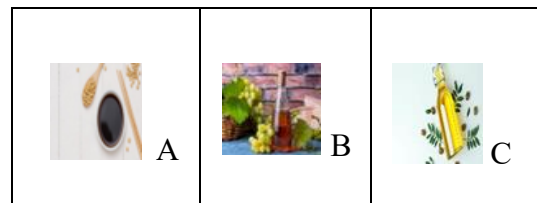
4. UOVA



5. MIELE



6. OLIO



49

SOLUZIONI

1. a; 2. b; 3. a; 4. c; 5. b; 6. c.

⁴⁹ Immagini reperibili al: <https://www.istockphoto.com/it/search/2/image-film?phrase=alimenti> (8/10/2023)

10.2.2.9. CACCIA ALLA PAROLA

Cerchia la parola mancante.

1. Lui non riesce a memorizzare una parola, non ha:

fortuna speranza felicità allegria

2. Nobita combina spesso pasticci, si trova sempre nei:

guai paraggi dintorni alloggi

3. Per ottenere quello che si vuole bisogna dare:

soldi alleanza tutti i risparmi tutte le forze

4. A Gian non importa se i suoi comportamenti danno fastidio ai suoi amici, è:

stupido sbadato indifferente imbranato

5. Bisogna prendersi cura della propria salute e non essere in:

forma sovrappeso gamba alleanza

6. Per lavorare con i bambini bisogna avere:

rabbia rancore pazienza leggerezza

7. Doraemon risolve ogni problema che combinano i ragazzi, è:

formidabile carino bello allegro

8. Certe volte le cose non vanno per il verso giusto, in quei momenti bisogna saper:

arrendersi calmarsi festeggiare cavarsela

SOLUZIONI

1. speranza; 2. guai; 3; tutte le forze; 4. indifferente; 5. sovrappeso; 6. pazienza; 7. formidabile;
8. cavarsela.

10.2.2.10. CHE COSA VUOL DIRE?

Scegli l'opzione giusta.

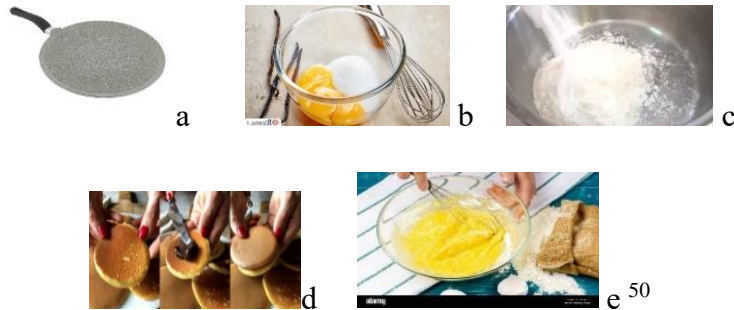
| | |
|--|---|
| 1. Essere nei guai a) trovarsi in una situazione imbarazzante b) avere problemi | 7. Rompere qualcosa a) buttare via b) distruggere |
| 2. Dare una lezione a) imparare una materia b) far vedere a qualcuno che ha sbagliato | 8. Essere rovinato a) non avere speranza b) cavarsela |
| 3. Forza di volontà a) avere grinta b) avere forza | 9. Essere goffo a) essere sovrappeso b) imbranato |
| 4. Fare del tuo meglio a) essere indifferente b) dare tutte le forze | 10. Cavarsela a) arrangiarsi b) prendere un cavo |
| 5. Essere formidabile a) essere bravo b) essere il migliore | 11. Maratoneta a) essere meravigliosi b) correre professionalmente |
| 6. Portare pazienza a) non arrabbiarsi b) indossare qualcosa | 12. Pensatore a) pensare molto b) pensare poco |

SOLUZIONI

1. b; 2. b; 3. a; 4. b; 5. b; 6. a; 7. b; 8. a; 9. b; 10. a; 11. b; 12. a.

10.2.2.11. CUCINIAMO I DORAYAKE

Abbina le immagini ai passaggi della ricetta.



1. Per prima cosa **versate la farina** in una ciotola, poi unite lo zucchero a velo e il lievito per dolci .
2. A questo punto **aggiungete** anche le uova, il miele e l'acqua a temperatura ambiente.
3. Una volta che avrete aggiunto tutti gli ingredienti nella ciotola iniziate a **sbattere** con una frusta, prima lentamente, poi energicamente fino a ottenere un composto privo di grumi e dalla consistenza fluida.
4. **Scaldare** la padella per crepes, versate un filo d'olio e spandetelo sulla superficie con un foglio di carta da cucina; versate un mestolo di composto per ciascun dorayaki. In base a quanto impasto utilizzerete, otterrete dei dorayaki più o meno grandi.
5. Attendete circa 3 minuti e non appena in superficie spunteranno delle piccole bollicine potrete girarli e proseguire la cottura per 1 minuto anche dall'altro lato. Proseguite in questo modo fino a terminare l'impasto e ponete uno sopra l'altro i vostri dorayaki, che potrete subito gustare al naturale o servire come un panino **farcendo** con confetture e creme a piacere!

SOLUZIONI

1. c; 2. b; 3. e; 4. a; 5. d.

⁵⁰Immagini reperibili al: <https://ricette.giallozafferano.it/Dorayaki.html> (15/10/2023)

10.2.2.12. ANDIAMO IN PALESTRA

L'attività si esegue in palestra. Gli alunni devono raggiungere l'oggetto che gli viene chiesto, prenderlo in mano se è necessario ed eseguire l'ordine dato.

1. **Prendete** la palla da canestro e **fate** cinque volte canestro.



2. **Prendete** una stuoia e **fate** la capriola.



3. **Mettetevi** tutti in cerchio, **passate** la palla al compagno che volete.



4. **Raggiungete** i coni che sono posizionati a due metri di distanza, **mettetevi** in fila dietro il primo cono e **fate** un salto in lungo verso il secondo.



5. **Mettetevi** davanti alla spalliera, **scalate** la prima spalliera, **attraversate** la seconda e poi

scendete.



6. **Prendete** gli anelli e **bilanciatevi** sul tappetino.



7. **Prendete** una palla in mano, **salite** su una panchina, **attraversatela** e fate **rimbalzare** la

palla.



8. **Prendete** un tappetino da stretching e **rilassatevi**.



51

⁵¹ Immagini reperibili al: <https://www.istockphoto.com/it/search/2/image-film?phrase=palestra> (10/10/2023)

10.3. L' EPISODIO *UNA GIORNATA DI PIOGGIA*

Trama: È un sabato come tutti gli altri ma piove di brutto, siccome Nobita deve scrivere i compiti Doraemon deve fare la spesa. Doraemon non vuole bagnarsi per andare a fare la spesa, per questo usa un chiusky (la penna collegamento) con il quale disegna un cerchio e il buco che si crea, lo collega con il posto che vuole. Così fa un salto dal fruttivendolo e dal macellaio, dopodiché per chiudere il buco disegnato sul muro nella camera di Nobita, usa un chiusky che lo cancella, ovvero la gomma scollegamento. Nobita sfrutta l'occasione e fa un salto da Shizuka che vuole disegnare, ma non trova l'ispirazione. Per questo Nobita disegna un cerchio che la collega con il panorama sul monte Takay. Dopo decide di fare un salto da Suneo, disegna un cerchio che lo collega con la camera di Suneo e per fargli uno scherzo prende una pistola ad acqua e lo bagna. Infine va da Gian, disegna il cerchio (sempre da camera sua, come ha fatto anche con Shizuka e Suneo) vuole bagnare anche lui, ma Gian si accorge del buco e di Nobita e decide di passare per il buco e entrare nella camera di Nobita. Gian per colpa della pioggia non riesce ad andare allo zoo, è arrabbiato, quindi con la penna collegamento disegna tanti buchi per vedere tutti gli animali dello zoo. Siccome succede che un elefante prende con la sua proboscide la gomma scollegamento, tutti i buchi rimangono aperti e quindi alla fine gli animali entrano nella stanza di Nobita. Doraemon torna a casa, lui e la mamma si ritrovano a sua volta nella camera di Nobita e sono tutti spaventati per via degli animali. Per fortuna Doraemon è un robot che assomiglia a un gatto e quindi grazie a lui neanche un animale (compreso un leone) non ha fatto del male a nessuno.

Protagonisti: Nobita, Doraemon, la mamma, Shizuka, Suneo, la mamma di Suneo, Gian.

Luogo: la casa di Nobita, il mercato, la camera di Shizuka, la casa di Suneo, la casa di Gian.

Materiale video: <https://www.youtube.com/watch?v=s4ucpqOjmOk&t=592s> (3/5/2023)

10.3.1. Trascrizione

(Nobita si trova in camera sua e la mamma lo chiama a scendere in cucina, arriva anche Doraemon)

Nobita: Ahh uffa, proprio di sabato doveva piovere? Come sono sfortunato!

La mamma: Nobita, puoi scendere?

Nobita: Arrivo.

(Nobita scende le scale)

(Quando Nobita entra in cucina, la mamma lo aspetta con un sacchetto per la spesa, lei glielo vuole dare senza dirgli niente, ma lui appena lo vede dice di non poter andare a fare la spesa)

Nobita: Non posso.

La mamma: E perché mai?

Nobita: Beh, ecco sta piovendo a dirotto, e poi devo studiare mi dispiace.

La mamma: Hai molti compiti?

Nobita: Aha.

La mamma: Allora non puoi uscire! Doraemon, vieni per favore.

Doraemon: Sì eccomi, che cosa c'è mamma?

La mamma: Ascolta, te la senti di andare a fare un po' di spesa per me, hm?

Doraemon: Naturalmente, ci vado con molto piacere.

La mamma: Ooo, tu sì che sei gentile Doraemon, non come qualcun'altro che conosco, per questo ti darò una piccola mancia ecco qua.

Nobita: Cosa??

Doraemon: Evviva! Grazie mille mamma.

Nobita: Oo uffa, beato te!

La mamma: E tu, fila in camera tua a finire i compiti marsh!

(Nobita va in camera sua e anche Doraemon)

Nobita: Ahh, ho sprecato un'occasione. Ma Doraemon?

Doraemon: Che c'è?

Nobita: Perché stai salendo in camera? Non dovevi andare a fare la spesa?

Doraemon: È quello che sto facendo.

Nobita: Hmm!

(Doraemon tira fuori un chiusky)

Doraemon: Penna collegamento!

Nobita: Interessante, come funziona?

(Doraemon disegna con la penna un cerchio sul muro, ogni volta quando disegna con questa penna un cerchio una persona può collegarsi tramite il buco che si crea con qualsiasi altro posto)

Doraemon: Adesso te lo dimostro. Cominciamo con il fruttivendolo, prima di tutto devi disegnare un cerchio come questo.

Nobita: Aaa!

(Doraemon disegna il primo cerchio che lo collega con il fruttivendolo)

Doraemon: Hm, collegamento perfetto, e ora facciamo la spesa. Buongiorno! Vorrei delle cipolle verdi e un chilo di patate novelle.

Nobita: Eeee?

Il fruttivendolo: O sì, subito cipolle verdi e patate ha detto?

Doraemon: Esatto, metta tutto nella borsa e prenda i soldi!

Il fruttivendolo: Aa oh, sì, ecco qua, fatto.

Doraemon: Hai visto, ho fatto la spesa dal fruttivendolo.

Nobita: Wow è magnifico!

Il fruttivendolo: Aaaaa!

(Il fruttivendolo rimane sorpreso perché vede un buco e delle persone dall'altra parte)

Nobita: O poverino è rimasto di sasso. Senti, ma adesso come richiudi il buco?

Doraemon: Con il chiusky giusto. Gomma scollegamento. Guarda basta cancellare il cerchio che hai disegnato prima, ecco.

(Quando si usa questa gomma e si cancella il cerchio tutto torna come prima)

Nobita: Caspita, che forte!

Doraemon: E adesso andiamo dal macellaio hahaha. Scusi, signora, posso dire a lei?

La signora: Dove?

Doraemon: Signora, sono qui da questa parte!

La signora: Aaaaa.

(La signora rimane sorpresa quando vede il buco)

Doraemon: Mi dia mezzo chilo di manzo, grazie.

La signora: Ecco, la carta è nella borsa.

Doraemon: Grazie, molto gentile. E con questo ho fatto tutta la spesa, adesso non mi resta che cancellare il buco.

(Nobita vuole prendere la penna e la gomma per provarle)

Nobita: Aspetta, Doraemon!

Doraemon: Cosa c'è?

Nobita: Ecco, non preoccuparti, lo faccio io. Tu corri a portare la verdura e la carne alla mamma, d'accordo?

Doraemon: Ecco ...

Nobita: Forza, sistemo io qui.

Doraemon: Non lo so.

Nobita: Sbrigati, la mamma ti sta aspettando, dai portale la spesa!

Doraemon: Va bene, vado ma mi raccomando e...

Nobita: Muahahahaha.

(Doraemon va in cucina dalla mamma)

Doraemon: Ciao, sono tornato ecco la tua spesa.

La mamma: Caspita come hai fatto presto, che bravo.

(Nobita ha cancellato il buco, ma ne ha disegnato uno nuovo che lo collega con la camera di Shizuka)

Doraemon: Me lo sentivo che non potevo fidarmi, imbroglione! Che cosa stavi guardando da quel buco?

(Shizuka fa ginnastica in camera sua)

Doraemon: Ci avrei scommesso, poveri noi!

Nobita: Shizuka ha tutta l'aria di annoiarsi, cosa possiamo fare?

Doraemon: Beh andiamo a trovarla.

Nobita: Cosa, non dirmi che è possibile!

Doraemon: Naturale, basta allargare il buco quanto basta per passarci.

Nobita: Geniale, proviamo.

Shizuka: Che barba la pioggia.

(Nobita e Doraemon grazie alla penna e al cerchio ingrandito entrano nella camera di Shizuka)

Nobita: Shizuka!

Shizuka: Eh?

Doraemon: Ciao, come va?

Shizuka: Doraemon e Nobita che sorpresa!

Nobita: Ci era sembrato che ti stessi annoiando un po'.

Shizuka: Già infatti, avevo intenzione di uscire a fare qualche disegno ma con questo tempaccio.

Doraemon: E dov'è il problema? Non puoi disegnare in camera tua?

Shizuka: Ma no, non ci sono i soggetti giusti.

Doraemon: Cosa ti piacerebbe, sentiamo?

Shizuka: Non so, a dire il vero mi riescono bene i paesaggi.

Doraemon: Vai, Nobita.

Nobita: Okei, ecco qua!

(Nobita disegna un cerchio sul muro della camera di Shizuka che le fa vedere un panorama verde)

Shizuka: Magnifico, è il panorama che si vede dal monte Takai!

Nobita: E tu lo puoi disegnare come ti pare e piace.

Shizuka: Incredibile, proprio come se fossimo lì sul posto.

(Due uccellini entrano nella camera)

Nobita: Sono entrati per ripararsi dalla pioggia poverini.

Shizuka: State pure qui dentro finché non avrà smesso di piovere piccoli

(Suona la sveglia)

Doraemon: Ma perché suona la sveglia? AAAA mi sono scordato l'appuntamento con Doramy! Fai un buon lavoro, Shizuka.

Shizuka: Ci proverò e grazie di tutto!

Doraemon: Nobita, mi raccomando occhio a come usi il mio chiusky.

Nobita: Sì, sta tranquillo!

Doraemon: Non sono tranquillo per niente.

Nobita: Accipicchia, sei veramente brava a disegnare.

Shizuka: Ti ringrazio.

Doraemon: Speriamo non combini guai.

Nobita (sbadiglia): Senti Shizuka, non ti andrebbe di fare qualche gioco insieme?

Shizuka: Prima vorrei finire il disegno.

Nobita: Ragazzi che noia. Chissà cosa starà combinando Suneo?

(Siccome Nobita si annoia, disegna un cerchio tramite il quale guarda la casa di Suneo)

Suneo: Uffa, che barba, non smette nemmeno un attimo di piovere. Come vorrei poter uscire a giocare, ma non sopporto di bagnarmi.

Nobita: Così il signorino detesta l'acqua, bene heheheh.... pistola ad acqua hehehehehhe

(Nobita tramite il buco bagna Suneo con una pistola ad acqua)

Suneo: Spero che non piovva tutto il giorno! AAAAAA aiuto il tetto è bucato scende l'acqua, mamma corri!

La mamma di Suneo: Cosa stai farneticando Suneo? Il tetto è perfettamente apposto.

Suneo: Scusa sono tutto bagnato.

Nobita: Hahahahahahahah.

Gian: Non ci voleva questa pioggia, che nervi! Avevo in programma di farmi un giro allo zoo questo pomeriggio e invece mi saltano tutti i piani, ufff.

(Nobita dal buco di un nuovo cerchio guarda nella camera di Gian)

Nobita: Eccolo lì, perfetto!

(Gian si accorge di un buco e di una pistola ad acqua)

Gian: Una pistola di plastica?

Nobita: Aia, che male, aiaaiaiaia.

(Gian tira la mano di Nobita dal buco)

Gian: Mi pare di conoscere questa voce, vieni un po' qui, bello forza. Allora che razza di chiusky stai usando e?

Nobita: Prima, lasciami andare, mi stai facendo male.

Gian: Che frignone, torna dentro. Visto che non me lo vuoi dire tu, vengo a vedere io.

(Gian tira la mano di Nobita indietro e tenta di entrare nella camera di Nobita tramite il buco del cerchio)

Nobita: Non puoi passare da lì Gian, il buco è troppo stretto.

Gian: Chiudi il becco e comincia a tirarmi per il braccio, avanti!

Nobita: Va bene.

Gian: Fa piano! Così mi spezzi il braccio!

Nobita: Ok scusa!

Gian: Dai!

Nobita: Eccomi!

Gian: Aaaaa aiaiaia!

Nobita: Gian, è inutile, non ci passerai mai.

Gian: Tira, ho detto!

Nobita: D'accordo!

(Una volta entrato, Gian chiede cosa sono i cerchi ovvero i buchi tramite i quali è passato)

Gian: Aa, si chiama penna collegamento.

Nobita: Non volevo farti male, me l'hai chiesto tu di tirare.

Gian: Sì, va bene lascia perdere, dimmi come funziona.

Nobita: Non dovevi picchiarmi, ho fatto solo quello che volevi.

Gian: Ho detto che voglio sapere come si usa!

Nobita: Sì certo. Devi disegnare un cerchio sul muro e il buco che si crea ti collega con il posto che vuoi.

(Gian disegna un cerchio che gli fa vedere lo zoo)

Gian: Forte, dunque vediamo, per colpa della pioggia oggi non sono potuto andare allo zoo e allora ci vado adesso, voglio vedere un elefante ... oooo, magnifico.

Nobita: Posso dare un'occhiata anche io?

Gian: Se proprio ci tieni, guarda.

Nobita: Eee, si è girato verso di noi.

Gian: Si sta avvicinando, mamma mia che proboscide! E ora voglio vedere una giraffa.

Nobita: No, aspetta, se hai finito devi cancellare il buco con questa.

Gian: E che sarebbe?

Nobita: È la gomma scollegamento, serve a far sparire l'apertura capisci?

Gian: A bene dammela!

(la proboscide dell'elefante entra tramite il buco e si prende la gomma)

Nobita: Tieni, ooo no se l'è presa l'elefante e adesso?

Gian: Ma che ti importa, tanto quella gomma non serviva a niente.

Nobita: Ti sbagli di grosso! Gian aspetta fermo!

(Gian disegna i cerchi su tutti i muri per vedere tutti gli animali dello zoo)

Gian: Hahahaahahahahha

(Da un buco spunta una giraffa)

Nobita: Ridammi quel chiusky!

Gian: Voglio vedere un gorilla!

Nobita: Non farlo, Gian! Aiuto, aiuto!

Gian: Un ippopotamo, ora ci vuole una zebra.

Nobita: Sei impazzito, Gian?? Aaaaa.

Gian: Anche un coccodrillo, e uno struzzo qui.

(Tutti gli animali sono collegati con la camera grazie ai cerchi di Gian ed entrano nella camera)

Doraemon: Sono tornato a ca... aaaaaa che ci fanno qui tutti questi animali! Aaaaaaaa che succede?

Nobita: Doraemonnnnn!

Gian: Ultimo, ma non per importanza, sta per apparire in questa stanza, un leone!

(Il leone ruggisce)

Tutti insieme: AAAAAAAA!

Nobita: Aiuto, si salvi chi può!

(La mamma sente fracasso dal piano di sotto e va nella camera di Nobita)

La mamma: Nobitaaa aaaaaaaa.

Nobita: Mamminaaa!

Gian: Credo di aver disegnato un buco troppo grande!

(Il leone entra nella camera)

Nobita: E ora che si fa Doraemon?

Doraemon: Proviamo a cancellare il buco con la gomma.

Nobita: Impossibile l'ha presa l'elefante.

Doraemon: Cosaaaa?

Tutti insieme: AAAAA

(Il leone trova Doraemon simpatico e inizia a leccarlo)

Doraemon: Ei, ma perché mi lecca?

Gian: Ti considera un suo simile, no?

Nobita: Può darsi.

Doraemon: Ooo, che assurdità! In fin dei conti sono soltanto un robot.

Gian: D'accordo, però a guardarti sembri un felino come lui.

Nobita: Lascialo fare, ti prego!

10.3.2. Attività didattiche ed esercizi

In questo episodio vengono proposti 12 (dodici) esercizi. Possiamo suddividerli in quelli che servono per l'apprendimento del lessico nuovo e quelli per la fissazione del lessico. In più un esercizio è basato sul TPR e uno sul gioco.

Gli esercizi per la presentazione e l'apprendimento del lessico sono: *Gli alimenti, Che cosa mangi?, L'ambiente, Come mi chiamo.*

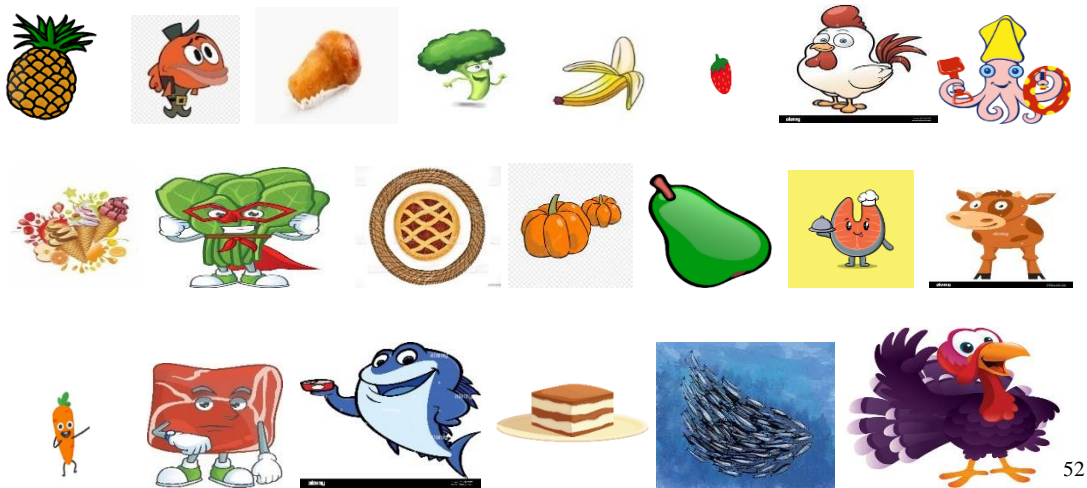
Gli esercizi che servono per la fissazione del lessico sono: *Il coccodrillo come fa?, Quale parola manca, Riconoscimi, Come mi vedi, Il sasso e Quale modo di dire.*

L'esercizio basato sul TPR: *Andiamo allo zoo*, e sul gioco: *L'elefante e Andiamo allo zoo.*

Con questi esercizi si mette in pratica il lessico che tratta gli alimenti e il cibo, gli animali e l'ambiente, le canzoni e anche vari modi di dire.






10.3.2.1. GLI ALIMENTI

Scegli tra le immagini e inseriscile nella tabella dei corrispondenti iperonimi.



52

SOLUZIONI

| | |
|---------|--|
| FRUTTA |  |
| VERDURA |  |
| CARNE |  |
| PESCE |  |
| DOLCI |  |

⁵² Immagini reperibili al: <https://www.gettyimages.it/immagine/cibo> (25/10/2023)

10.3.2.2. CHE COSA MANGI?

Accanto a ogni immagine proposta (che si trova sulla lavagna) dell'esercizio precedente scrivi il nome e l'articolo adeguato a ogni alimento.

fragola, crostata, pollo, tacchino, ananas, broccolo, salmone, banana, manzo, babà, baccalà, pera, alici, carota, polpo, vitello, gelato, spinaci, tiramisù, zucca, tonno



ananas



baccalà



babà



broccolo



banana



fragola



pollo



polpo



gelato



spinaci



crostata



zucca



pera



salmone



vitello



carota



manzo



tonno



tiramisù



alici



tacchino ⁵³

SOLUZIONI

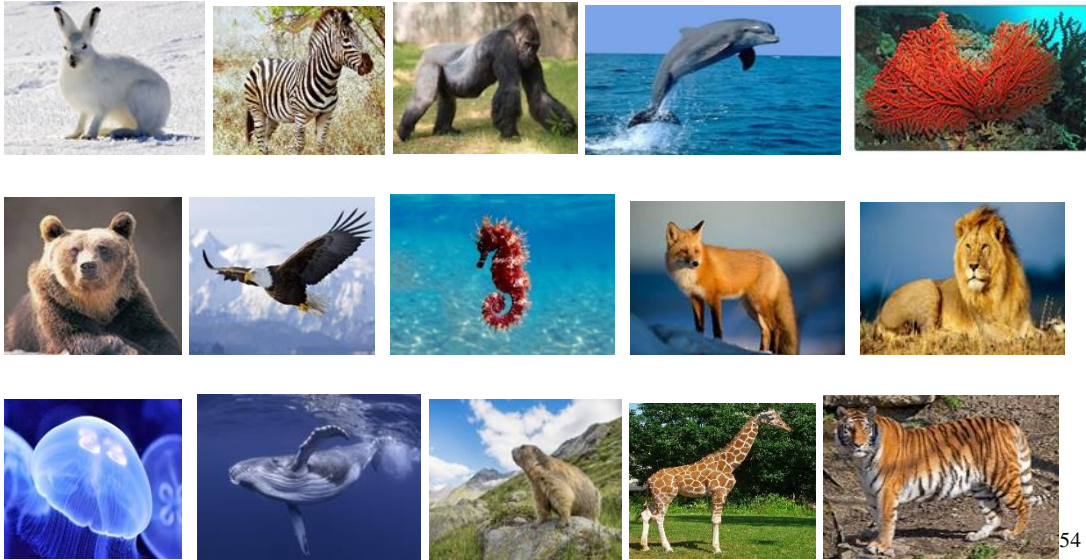
l'ananas, il baccalà, il babà, il broccolo, la banana, la fragola, il pollo, il polpo, il gelato, gli spinaci, la crostata, la zucca, la pera, il salmone, il vitello, la carota, il manzo, il tonno, il tiramisù, le alici, il tacchino.

⁵³ Immagini reperibili al: <https://www.gettyimages.it/immagine/cibo> (25/10/2023)

10.3.2.3. L'AMBIENTE















Dove vive l'animale? Indica l'habitat adatto.

Sulla lavagna vedi tre habitat, prendi una calamita e metti le immagini degli animali sotto il loro habitat.



54

SOLUZIONI
















| MARE | FORESTA | MONTAGNA |
|---|---|---|
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

⁵⁴ Immagini reperibili al: <https://www.istockphoto.com/it/immagine/animali> (14/6/2023)

10.3.2.4. COME MI CHIAMO?

Scrivi i nomi degli animali dell'esercizio precedente nella tabella.

la medusa, la volpe, la marmotta, il cavalluccio marino, la giraffa, l'orso, l'aquila, la zebra,
la balena, la tigre, il leone, il corallo, il delfino, la lepre bianca, il gorilla

| MARE | FORESTA | MONTAGNA |
|---|---|---|
|  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |
|  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |
|  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |
|  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |
|  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |  <input type="text"/> |

55

SOLUZIONI

MARE: il corallo, il delfino, il cavalluccio marino, la balena, la medusa.

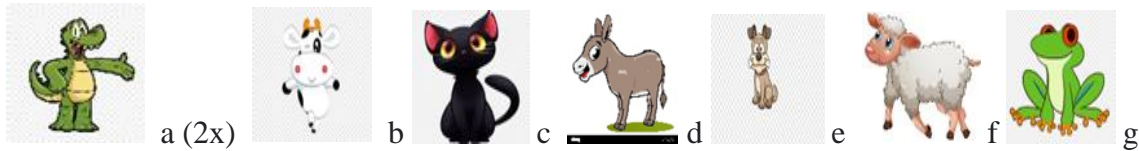
FORESTA: il gorilla, la zebra, la giraffa, il leone, la tigre.

MONTAGNA: la lepre bianca, l'orso, l'aquila, la marmotta, la volpe.

⁵⁵ Immagini reperibili al: <https://www.istockphoto.com/it/immagine/animali> (14/6/2023)

10.3.2.5. IL COCCODRILLO COME FA?

Canta i versi più famosi della canzone *Il coccodrillo come fa?* e abbinare le immagini degli animali accanto al loro verso giusto.



56

| | |
|--|---|
| <p>Oggi tutti insieme Cercheremo di imparare Come fanno per parlare Fra di loro gli animali Come fa il <input type="checkbox"/> (1)? Bau, bau E il <input type="checkbox"/> (2)? Miao L' <input type="checkbox"/> (3)? Ih, oh, ih, oh La <input type="checkbox"/> (4)? Mu La <input type="checkbox"/> (5)? Cra, cra La <input type="checkbox"/> (6)? Bee E il <input type="checkbox"/> (7)? E il <input type="checkbox"/> (8)? Boh</p> | <p>Il coccodrillo come fa? Non c'è nessuno che lo sa Si dice mangi troppo Non metta mai il cappotto Che con i denti punga Che molto spesso pianga Però quand'è tranquillo Come fa 'sto coccodrillo? Il coccodrillo come fa? Non c'è nessuno che lo sa Si arrabbia ma non strilla Sorseggia camomilla E mezzo addormentato se ne va.</p> |
|--|---|

SOLUZIONI

1. e; 2. c; 3. d; 4. b; 5. g; 6. f; 7. a; 8. a.

⁵⁶ Immagini reperibili al: <https://unsplash.com/it/images/animals> (2/6/2023)

10.3.2.6. RICONOSCIMI

Scrivi sotto ogni immagine di quale animale si tratta, aiutati con le lettere proposte.⁵⁷



G F



L N



I P O M



 I L



S U Z



 C R L



G T



 N G O



P P G L



 N

SOLUZIONI

1. giraffa; 2. leone; 3. ippopotamo; 4. gorilla; 5. struzzo; 6. coccodrillo; 7. gatto; 8. coniglio;
9. pappagallo; 10. cane.

⁵⁷ Immagini reperibili al: <https://it.freepik.com/foto/animali> (2/10/2023)

10.3.2.7. COME MI VEDI

Abbina gli animali alle corrispondenti descrizioni.

a. giraffa **b.** leone **c.** ippopotamo **d.** gorilla **e.** struzzo **f.** coccodrillo

| | |
|----|---|
| 1. | È il più grande Primate vivente, appartiene alle scimmie antropomorfe, ovvero quelle più vicine all'uomo da un punto di vista evolutivo, dopo lo scimpanzé e il bonobo. Sono animali massicci con petto e spalle ampi, grandi mani, avambracci molto più corti della parte superiore del braccio. |
| 2. | Ha le zampe corte, la testa è grande e prominente, proporzionata al grosso corpo a forma di cilindro. Nonostante struttura corporea, questo animale è piuttosto agile, in caso di necessità può correre fino a 40 km/h. |
| 3. | Inconfondibile con il suo lungo collo e le zampe altissime, è il più grande e alto mammifero vivente. I maschi possono raggiungere i 5 metri e mezzo di altezza. |
| 4. | Hanno la testa grossa e il corpo tozzo e lungo, il collo è poco distinguibile e le zampe corte. La lunga e robusta coda gli permette di nuotare velocemente. I suoi fianchi e l'addome sono coperti di scaglie. |
| 5. | Collo lungo, quasi interamente nudo, testa piccola e piatta, becco diritto di mediocre lunghezza, pure piatto sulla punta, che è anche arrotondata; narici lunghe e divaricate raggiungenti quasi la metà del becco. |
| 6. | Ha la testa grossa e larga, arti slanciati e potenti con artigli robusti, raggiunge, dopo la tigre, le massime dimensioni della famiglia: i maschi sono lunghi 1,7-3 m e pesano 150-250 kg; le femmine sono più piccole 1,4-1,7 m per 130 kg di peso medio. |

SOLUZIONI

1. d; 2. c; 3. a; 4. f; 5. e; 6.b.

10.3.2.8. QUALE PAROLA MANCA?

Completa le frasi tratte dall'episodio con la parola o le parole mancanti.

a. piovendo a dritto **b.** imbroglione **c.** farneticando **d.** felino **e.** uffa
f. che barba **g.** pare e piace **h.** beato te **i.** scollegamento **l.** saltano tutti i piani

1. Ah ah proprio di sabato doveva piovere? Come sono sfortunato!
2. Fallo nel modo migliore, lo puoi disegnare come ti .
3. Doraemon a guardarti sembri un come il leone.
4. Sta bisogna sfruttare la giornata per studiare.
5. Cosa stai Suneo il tetto è perfettamente apposto.
6. Me lo sentivo che non potevo fidarmi, che cosa stavi guardando da quel buco.
7. la pioggia, non se ne può più è da dieci giorni che sta piovendo.
8. Non ci voleva questa pioggia, che nervi, avevo in programma di farmi un giro allo zoo questo pomeriggio e invece uff.
9. Non è il gatto nero che porta sfortuna ma chi ti guarda e dice: .
10. È la gomma serve a far sparire l'apertura, capisci?


SOLUZIONI


1. e; 2. g; 3. d; 4. a; 5. c; 6. b; 7. f; 8. l; 9. h; 10. i.

10.3.2.9. IL SASSO


Unisci il modo di dire con la sua spiegazione, aiutati con le immagini.


- a.** a un tiro di sasso **b.** restare di sasso **c.** lanciare un sasso nello stagno
d. tirare sassi in piccionaia **e.** sotto il sasso sta l'anguilla
f. gettare il sasso e nascondere la mano

1. Negare di aver commesso un'azione, in genere poco onorevole o dannosa per qualcuno, provocare situazioni sgradevoli e fingere di esserne all'oscuro, eventualmente unendosi alla deplorazione generale. 

2. Creare scompiglio in una situazione tranquilla, dando avvio a una lunga serie di eventi, provocando reazioni e conseguenze a catena che altrimenti non sarebbero accadute. 

3. Rimanere sbalorditi, allibiti, come paralizzati per sorpresa, stupore e simili. 

4. Invito a non fidarsi delle apparenze troppo modeste che possono nascondere qualcosa di utile o positivo, così come sotto un comunissimo sasso si può trovare una succulenta anguilla da cucinare. 

5. Creare scompiglio intervenendo in una situazione neutrale, crea chiacchiere o critiche, provocare reazioni sollevando un argomento scabroso, parlando di cose che sarebbe meglio tacere e così via. 

6. Vicinissimo, a una piccola distanza, uguale a quella che si può raggiungere tirando un sasso.



SOLUZIONI

1. f; 2. c; 3. b; 4. e; 5. d; 6.a.

⁵⁸ Immagini reperibili al: <https://www.gettyimages.it/immagine/sasso> (25/10/2023)

10.3.2.10. QUALE MODO DI DIRE?

Scegli il modo di dire corretto tra i due proposti.

1. Il discorso che fa Nobita sul fatto di non essere pigro è

a. aria fritta / b. buttato all'aria.

2. Doraemon quando è tornato da Nobita ha trovato la casa

a. campata in aria / b. buttata in aria.

3. Gian è tranquillo ha

a. dato all'aria / b. cambiato aria.

4. Suneo e Gian hanno rovinato il progetto scolastico l'hanno

a. buttato all'aria / b. campato d'aria.

5. Suneo a differenza degli altri è cresciuto in una casa grandissima, per questo

a. campa d'aria / b. si dà delle arie.

6. Il fatto che Doraemon non poteva fidarsi di Nobita

a. stava nell'aria / b. dava l'aria.

7. Doraemon fa sempre ridere, anche quando ha dei momenti no, è proprio

a. una boccata d'aria fresca / b. aria fritta.

8. Nobita da grande non lavorerà da nessuna parte, non sarà facile perché non si può

a. campare d'aria / b. mandare all'aria!

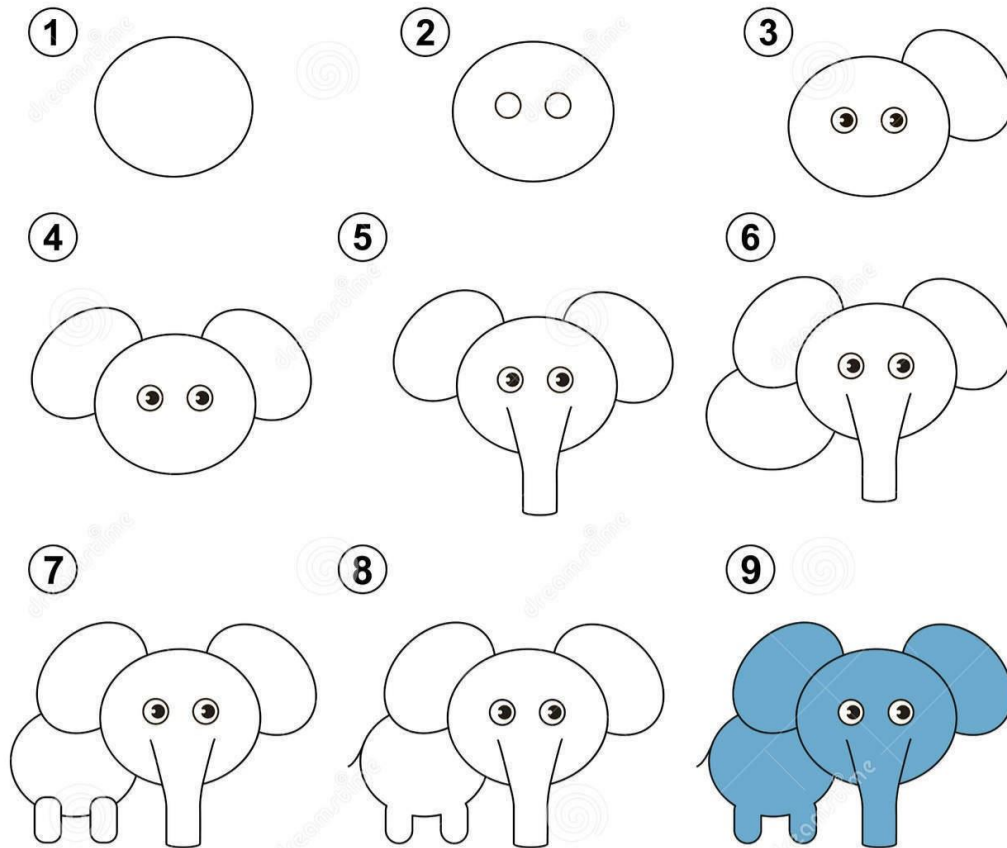
SOLUZIONI

1. a; 2. b; 3. b; 4. a; 5. b; 6. a; 7. a; 8. a.

10.3.2.11. L'ELEFANTE

Disegna l'elefante come indicato nell'immagine e scrivi quali sono le parti del corpo di un elefante.

- a. proboscide b. volto c. orecchio d. colore della pelle
e. occhi f. corpo g. orecchia h. coda i. zampe



59

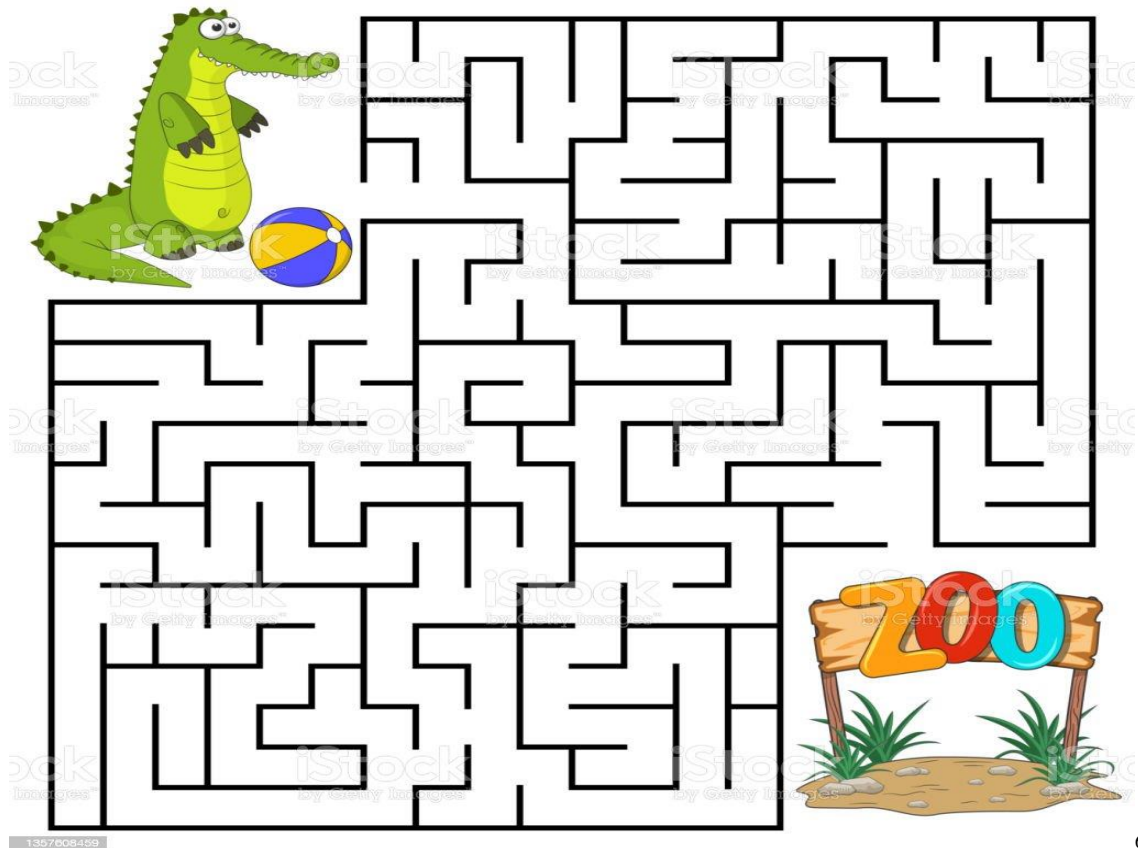
SOLUZIONI

1. b; 2. e; 3. c; 4. g; 5. a; 6. f; 7. i; 8. h; 9.d.

⁵⁹ Immagine reperibile al: <https://it.dreamstime.com/illustrazione-di-stock-esercitazione-del-disegno-come-disegnare-un-elefante-image65084336> (30/5/2023)

10.3.2.12. ANDIAMO ALLO ZOO

Aiuta il cocodrillo a trovare l'entrata dello zoo.



60

In base a questa attività, siccome il cocodrillo deve trovare l'entrata dello zoo, per coinvolgere i bambini a giocare, l'insegnante organizza una caccia al tesoro. Al di fuori dell'aula, fuori dalla scuola, in cortile oppure in un parco, nasconde dei cioccolatini, delle caramelle e dei biscotti, per esempio tra i cespugli, sotto una panchina, sotto uno scivolo ecc. Lo scopo di questo tipo di attività è far divertire i bambini tramite il gioco, fare un po' di movimento e insegnarli che "chi cerca trova"!

⁶⁰ Immagine reperibile al: <https://www.aba-work.com/it/dettaglio/cocodrillo.aspx> (5/6/2023)

11. LA RIFLESSIONE SULLE ATTIVITÀ PROPOSTE

Nella parte operativa della tesi sono stati analizzati tre episodi del cartone animato giapponese *Doraemon: La dichiarazione d'amore; I dischetti delle abilità; Una giornata di pioggia*. Gli episodi durano attorno ai 10 minuti ciascuno, gli argomenti affrontati sono differenti e trattano anche i problemi quotidiani. Si può dire che tutte le puntate del cartone animato insegnano ai bambini qualcosa. Come per esempio: doversi comportare bene, portare rispetto per i propri genitori, ascoltare gli amici, aiutare il prossimo, volersi bene, non fare del male a nessuno, mettercela tutta e impegnarsi per conto proprio ecc. Gli scopi educativi riescono a effettuarsi grazie a una trama semplice e il ritratto della vita quotidiana. Ogni episodio viene analizzato tramite 12 (dodici) attività didattiche.

Le attività sono divise in tre categorie:

- **Attività per la presentazione del lessico**
- **Attività per la fissazione del lessico**
- **TPR e giochi.**

11.1. Attività per la presentazione del lessico

Questa categoria riguarda le attività per apprendere il lessico nuovo con l'aiuto delle immagini, con lo scopo di capire le parole nuove e risolvere gli esercizi. Gli esercizi proposti sono: abbinare la parola con l'immagine, inserire la parola, scrivere la parola sotto l'immagine, scrivere la parola nello spazio mancante, descrivere l'immagine.

Nell'episodio *La dichiarazione d'amore* sono presenti i seguenti esercizi: *In cucina, I dolci del mondo, La camera di Nobita, Shizuka e Doraemon, Che tempo fa?*.

Nell'episodio *I dischetti delle abilità* si trovano gli esercizi: *In classe, Con cosa suoniamo?, A quale gruppo appartengo?, Che cos'è?, Ti aiuto a cucinare, Quale ingrediente?*.

Nell'episodio *Una giornata di pioggia* si trovano gli esercizi: *Gli alimenti, Che cosa mangi?, L'ambiente, Come mi chiamo.*

Negli episodi sono stati trattati diversi campi lessicali.

LA DICHIARAZIONE D'AMORE

CUCINA

verbi: affettare, bollire, buttare, sbucciare, mescolare,

montare, sbattere, scaldare, soffriggere, tritare

alimenti: pane, acqua, pasta, patate, sugo, panna, uova, olio, cipolla, prezzemolo

dolci: mochi, crème brûlée, churros, dulce de leche,

strudel di mele, panna cotta, pavlova, dorayake

LA CAMERA DI NOBITA

camera, lampada, calendario, zaino, libri,

letto, scaffale, cuscino, armadio, cestino,

scrivania, sedia, scatola

COME DESCRIVERE UNA PERSONA

favoloso, coraggioso, imbranato, grato, aperto,

insicuro, amichevole, cicciottello, timido,

simpatico, intelligente, carino

TEMPO ATMOSFERICO

sole, pioggia, nuvole, temporale, caldo,

freddo, nebbia, vento, neve

IL LESSICO ALTERATO

diminutivi: *-ino, -etto, -icello, -icino, -ello, -icciolo*

accresciti: *-one, -ozzo, -otto*

vezzeggiativi: *-uccio, -etto, -uzzo, -ettino*

disprezziativi *-uccio, -etto, -uzzo, -ettino*

ANIMALI:

nomi: cane, gatto, mucca, topo, cavallo, asino, pecora,

serpente, uccellino, leone

versi: muggire, ragliare, squittire, sibilare, cinguettare,

miagolare, abbaiare, ruggire, belare, nitrire

CUORE E AMORE

modi di dire: aprire il cuore, l'amore non è bello se non è litigare, fatti l'uno per

l'altra, dichiararsi, essere interessati, farsi coraggio, perdere la testa

Rispondere alla domanda: *Che cosa ti rende felice?*

I DISCHETTI DELLE ABILITÀ

SCUOLA

in classe: porta, banco, cestino, finestra, lavagna

materie scolastiche: arte, matematica, educazione fisica, geografia, chimica, letteratura, musica, storia, inglese, informatica

materiale per la scuola: zaino, quaderno, libro, astuccio, matita, penna, gomma, righello, temperino, pennello, colori, foglio, telo, lavagna, stereo, calendario

persone in classe: studente/studentessa, insegnante, ragazzo/ragazza

MUSICA

strumenti: violino, tromba, batteria, flauto, tamburo, sassofono, mandolino, chitarra

canzone: *Nessun dorma*

ESPRESSIONI PER DESCRIVERE

essere nei guai, dare una lezione, forza di volontà, fare del tuo meglio, essere formidabile, portare pazienza, rompere qualcosa, essere rovinato, essere goffo, cavarsela, maratoneta, pensatore

CUCINA

utensili: ciotola, frusta, padella, mestolo, mattarello, coltello, cucchiaino, bicchiere, forchetta, tagliere

ingredienti: farina, zucchero a velo, lievito per dolci, uova, miele, olio

ricetta per i Dorayake

TPR (IN PALESTRA)

prendere la palla, fare canestro, prendere la stuoia, fare una capriola, mettersi in cerchio, raggiungere i coni, mettersi in fila, fare un salto in lungo, mettersi davanti alla spaliera e attraversala, prendere gli anelli, bilanciarsi sul tappetino, saltare su una panchina, rimbalzare la palla, fare stretching

UNA GIORNATA DI PIOGGIA

CARNE E PESCE

pollo, vitello, manzo, tacchino baccalà,
polpo, salmone, tonno, alici

FRUTTA E VERDURA

ananas, banana, fragola, pera,
broccolo, spinaci, zucca, carota

DOLCI

babà, gelato, crostata, tiramisù

ANIMALI

nomi: medusa, volpe, marmotta, cavalluccio marino, giraffa, orso, aquila, zebra, balena, tigre, leone, delfino, lepre bianca, gorilla, ippopotamo, struzzo, coccodrillo, gatto, coniglio, pappagallo, cane.

parti del corpo: petto, spalle, braccio, zampe, testa, fianchi, addome, collo, coda, becco, narici, artigli.

habitat: mare, foresta, montagna

canzone: *Il coccodrillo come fa?*

MODI DI DIRE

sasso: a un tiro di sasso, restare di sasso, lanciare un sasso nello stagno;
tirare sassi in piccionaia, sotto il sasso sta l'anguilla, gettare il sasso, nascondere la mano

aria: aria fritta, campare d'aria, buttare all'aria, dare all'aria, stare nell'aria, darsi delle aria,
una boccata d'aria fresca, dare l'aria di, una boccata d'aria fresca

TPR E GIOCO

disegnare l'elefante, trovare l'entrata dello zoo per il coccodrillo, caccia al tesoro fuori dalla scuola

11.2. Attività per la fissazione del lessico

Questa categoria riguarda gli esercizi che servono per comprendere e approfondire il lessico studiato, e a sua volta riutilizzarlo ovvero fissare le parole nuove. Nell'episodio *La dichiarazione d'amore* sono presenti i seguenti esercizi: *Quale verso*, *Espressioni del cuore*, *Nobita e Doraemon*, *Vero e falso*, *La radice delle parole*, *Siamo uguali*.

Nell'episodio *I dischetti delle abilità* gli esercizi: *Le materie scolastiche*, *Nessun dorma*, *Cuciniamo i dorayake*, *Che cosa vuol dire?* e *Caccia alla parola*. Nell'episodio *Una giornata di pioggia* gli esercizi: *Il cocodrillo come fa?*, *Quale parola manca*, *Riconoscimi*, *Come mi vedi*, *Il sasso* e *Quale modo di dire*.

Si tratta degli esercizi dove bisogna riconoscere e collegare diversi elementi, completare le frasi con le espressioni mancanti, completare con la parola mancante, scegliere vero o falso, riconoscere elementi grammaticali nella parola come i suffissi, scegliere la parola o la frase giusta, riconoscere e applicare diversi modi di dire, inserire le lettere mancanti.

11.3. TPR e giochi

Questa categoria riguarda quei momenti in classe, quando i bambini si rilassano e giocano, ma allo stesso tempo fanno attività che riguardano il lessico e le lezioni che hanno affrontato quel giorno.

Nell'episodio *La dichiarazione d'amore* è presente: il gioco *L'angolo della felicità*.
Nell'episodio *I dischetti delle abilità*: il TPR *Andiamo in palestra*.

Nell'episodio *Una giornata di pioggia*: il TPR *Andiamo allo zoo* e i giochi: *L'elefante* e *Andiamo allo zoo*.

Gli esercizi *Nessun dorma* e *Il cocodrillo come fa?* sono canzoni che possono comunque essere ascoltate un'altra volta come attività a fine lezione per rallegrare gli alunni.

Il TPR consiste nello svolgere diverse azioni richieste dal docente, in questo caso in palestra e allo zoo, mentre i giochi richiedono carta, forbice e pennarelli (*L'angolo della felicità* e *L'elefante*) e una buona attività fisica per svolgere la caccia al tesoro dell'esercizio *Andiamo allo zoo*.

12. CONCLUSIONE

Questa tesi è stata concepita con l'intenzione di far vedere che un semplice cartone animato può essere usato per insegnare una lingua straniera, nel nostro caso la lingua italiana. Si sottolinea l'importanza del docente nel vedere oltre i metodi scolastici tradizionali, ovvero di non basarsi solo sui libri ma prendere spunto da materiali autentici che lo circondano e spesso rendono le lezioni produttive ma anche divertenti e interessanti. Il cartone animato tra tutti i materiali autentici è quello che stuzzica e stimola di più i bambini perché, sia lo schermo che il cartone, attirano la loro attenzione.

Nella parte teorica sono stati studiati i concetti fondamentali della glottodidattica. Nella parte operativa gli esercizi creati sono rivolti a un pubblico che vuole imparare soprattutto il lessico nuovo attraverso vari tipi di attività, divise in quelle: per la presentazione del lessico (il primo livello dove le attività sono semplificate grazie all'accompagnamento di immagini), per la fissazione del lessico (un livello avanzato dove i bambini sanno autonomamente il significato di una parola). Inoltre ci sono le attività TPR e i giochi (che servono per rilassarsi e far accrescere il lessico). I campi lessicali utilizzati e gli esercizi proposti riguardano la vita quotidiana, sono diversi l'uno dall'altro e adatti al livello di conoscenza degli alunni. Il cartone animato analizzato è *Doraemon*, l'iconico cartone animato giapponese che narra le avventure del simpatico gatto robot e del suo padrone. È un cartone con una durata piuttosto lunga, con situazioni molto simili a quelle che accadono ai ragazzini di oggi e, in questo modo, i bambini possono identificarsi perfettamente con i personaggi. Oltre al divertimento e all'intrattenimento che sono le caratteristiche primarie di un cartone animato, gli anime portano con sé anche una morale, e così insegnano ai bambini la differenza tra il bene e il male, il rispetto per gli altri, la gentilezza, il bisogno di aiutare il prossimo ecc. Un elemento che viene inserito nelle animazioni è l'elemento culturale nipponico come ad esempio il rispetto della famiglia, i valori etici, la cucina, le ricette e gli antichi racconti degli antenati sulla propria tradizione.

Infine va detto che nell'insegnamento soprattutto ai bambini, bisogna sempre tener conto del fatto quanto sia fondamentale che l'insegnante sia gentile, cortese, comprensivo e corretto verso l'alunno. L'insegnante deve cercare di creare un'atmosfera accogliente e stimolante. Se vuole fare la differenza, se vede che i suoi alunni non lo seguono con attenzione, deve cercare di osservare il mondo con gli occhi di un bambino. Deve trovare spunto per avvicinarsi ai bambini proprio attraverso gli argomenti e le modalità che i bambini amano di più, per farli studiare con entusiasmo, in modo divertente e allegro.

13. BIBLIOGRAFIA

- Alujević. M, Bjelobrč. M. (2011) *Materiali autentici nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera ai croatofoni*. Filozofski fakultet Split. Reperibile al: <https://hrcak.srce.hr/136200> (10/9/2023)
- Balboni, P.E. (1999). *Dizionario di glottodidattica*, Guerra Edizioni, Perugia.
- Balboni P.E. (2002). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*, UTET Libreria, Torino.
- Balboni P. E. (2008). *Fare educazione linguistica. Attività didattiche per l'italiano L1 e L2, lingue straniere e lingue classiche*, Torino, UTET Università.
- Begotti, P. (2006). *L'acquisizione linguistica e la glottodidattica umanistico-affettiva e funzionale*, dispensa Università Ca' Foscari – Venezia, FILIM.
- Begotti, P. (2006). "Didattizzazione di materiali autentici e analisi dei manuali di italiano per stranieri". Rivista ITALS dell'Università Ca' Foscari Venezia.
- Bralić, S. (2004). *Apprendere e insegnare la comunicazione interculturale*. In Bart Van den Bossche, Michal Bastiaensen e Corinna Salvadori Lonergan (a cura di), *Lingue e letterature in contatto*. Firenze: Franco Cesati Editore, pp. 195-202.
- Bosisio C, Cambiaghi B. (2012). *Approcci e metodi glottodidattici*, dispensa Università Cattolica, Milano.
- Bralić, S. (2006). *Quando la lingua non basta*. In Bart Van de Bossche, Michel Bastiaensen, Corinna Salvadori Lonergan e Stanislav Widlak (a cura di), *Italia ed Europa: dalla cultura nazionale all'interculturalismo*. Firenze: Franco Cesati Editore, pp.212-215.
- Bralić, S. (2012). *Una sfida per gli insegnanti: La lingua è molto più lessicale di quanto si pensasse* in Corinna Salvadori Lonergan (a cura di) "Insularità e cultura mediterranea nella lingua e nella letteratura italiane" Franco Cesati Editore, Firenze, pp. 515-525.
- Bralić, S. (2012). *Globalizzarsi o morire: dal mondo globale al lessico globale*. In N. Balić Nižetić; L. Borsetto; A. Jusup Magazin (a cura di), *Letteratura, arte, cultura tra le due sponde dell'Adriatico ed oltre*. Università di Zara, pp. 465-482.
- Casadei, F. (2011). *Breve dizionario di linguistica*, Carocci editori, Roma.

Cambiaghi, B. Porcelli, G. (2019). *L'insegnamento della lingua straniera nei primi due anni della scuola secondaria superiore*, Editrice la scuola, Brescia.

Comodi, A. (1995). *Materiali autentici: selezione e uso nella didattica dell'italiano come lingua straniera*, Guerra Edizioni, Perugia.

Cantaluppi, C. (2022). *Il fumetto giapponese: l'editoria del manga in Giappone e in Italia*. Università degli studi di Genova. Reperibile al: <https://unire.unige.it/handle/123456789/4652> (12/11/2023)

Cilente, L. (2008). *Anime culture: la transnazionalità di un prodotto mediale*. Università degli studi di Salerno. Reperibile al: https://www.gdr-online.com/download/tesi_anime_culture.pdf (15/10/2023)

Contra, A., Marengo, C. (2004). *Lessico Insegnarlo e impararlo*. Guerra edizioni, Perugia.

Čulo, D. (2021). *Apprendimento dell'italiano come lingua straniera in età prescolare (DV Maksimir)*. Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet Zagreb. Reperibile al: <https://zir.nsk.hr/islandora/object/ffzg:5405> (2/9/2023)

Daloz M. (2009). *La lingua straniera nella scuola dell'infanzia. Fondamenti di glottodidattica*, UTET Università, Torino.

Di Biasio, P. (2007). *Lo sviluppo del linguaggio*. Reperibile al: http://www.sburover.it/psice/psicologia/sviluppo/Psicologia_dello_sviluppo_02.pdf (5/9/2023)

KRASHEN, S. D. (1982). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. New Jersey:Prentice Hall.

Germani, M. (2021). *L'animazione giapponese e le dinamiche internazionali*. Università Ca' Foscari Venezia. Reperibile al: <http://dspace.unive.it/handle/10579/19400> (20/10/2023)

Hart, C. (2018). *The master guide to drawing anime. Tips and tricks*. Reperibile al: https://ia600709.us.archive.org/19/items/inzonix_gmail_MGTT/master_guide_tips_tricks_issuu.pdf (20/10/2023)

Luise, M. C, Serragiotto, G. (2007). *Insegnare italiano come lingua straniera a bambini, insegnare italiano come lingua straniera ad adulti*, dispensa Università Ca' Foscari –Venezia, FILIM.

Mastromarco, A. (2014). *A scuola: giocare, costruire, fare per ... imparare l'italiano con il metodo TPR!*

Moudraia, O. (2001). *Lexical Approach to Second Language Teaching*. Reperibile al: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED455698.pdf> (29/11/2023)

Musković, E. (2017). *L'influenza dello studio precoce di una lingua straniera sui bambini in età prescolare*. Sveučilište Jurja Dobrile u Puli. Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti. Reperibile al: <https://repositorij.unipu.hr/islandora/object/unipu:1683> (15/9/2023)

Pelz, M. (2018). *CoMe: Studi di Comunicazione e Mediazioni linguistica e culturale*. Scuola Superiore per Mediatori Linguistici, Pisa. Reperibile al: <http://comejournal.com/wp-content/uploads/2019/06/2.-CoMe-III-1-2018.-SEYIDOVA.pdf> (16/10/2023)

Porcelli, G. (2004). *Comunicare in lingua straniera: il lessico*. UTET-Libreria, Torino.

Rampone, S, Calabrese, I. (2005). *L'uso della TV nella didattica*. Reperibile al: <https://www.itcdantealighieri.edu.it/home25/phocadownload/Formazioneingresso/646.pdf> (25/9/2023)

Sorgo, M. (2022). *Uso e didattizzazione dei materiali autentici nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera nelle scuole elementari e superiori*. Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet Zagreb. Reperibile al: <https://repositorij.ffzg.unizg.hr/islandora/object/ffzg:6133> (2/10/2023)

Sibilio, G. (2005). *Il cartoon* a cura di Attinà, M. *Dalla fiaba al videogioco. Linguaggiformativi a confronto*, Edisud Salerno, Salerno.

Silić, A. (2007). *Prirodno učenje stranoga (engleskoga) jezika djece predškolske dobi*. Zagreb: Mali profesor.

Štokić, L. (1993). *Music and verses in teaching English to young learners, in Children and foreign languages*, Mirjana Vilke i Yvonne Vrhovac (a cura di). Zagreb: Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

Zingarelli, N. (2020). *Vocabolario della lingua italiana*, Zanichelli editore, Bologna.

13.1. Sitografia

<https://www.treccani.it/> (15/8/2023)

<https://ricette.giallozafferano.it/Dorayaki.html> (20/10/2023)

<https://www.itals.it/alias/approcci-e-metodi-della-glottodidattica> (22/10/2023)

<https://www.itals.it/articolo/la-didattica-ludica-nell%E2%80%99insegnamento-linguistico>
(24/10/2023)

<http://www.psicolab.net/2006/la-glottodidattica-ludica/> (26/10/2023)

<https://www.adobe.com/it/creativecloud/animation/discover/anime.html> (30/10/2023)

<https://www.sognandoilgiappone.com/anime-e-manga/> (2/11/2023)

https://www.unive.it/pag/34639/?tx_news_pi1%5Bnews%5D=8711&cHash=079503f401d74a1420eaf482286cd0f4 <https://www.sognandoilgiappone.com/anime-e-manga/> (3/11/2023)

<https://www.iccarduccilegnano.edu.it/news/I1%20Parmigianino/che-cosa-sono-i-mangaegli-anime/> (4/11/2023)

<https://www.creativosonline.org/it/disegni-anime.html> (3/11/2023)

<https://www.creativosonline.org/it/disegni-anime.html> (4/11/2023)

<https://en.wikipedia.org/wiki/Doraemon> (5/11/2023)

<https://www.anime-planet.com/characters/doraemon> (6/11/2023)

https://en.wikipedia.org/wiki/Cristina_D%27Avena (20/11/2023)

<https://bilinguistics.com/code-switching-and-code-mixing/> (24/11/2023)

13.2. Immagini

<https://it.dreamstime.com/illustrazione-di-stock-esercitazione-del-disegno-come-disegnare-un-elefante-image65084336> (30/5/2023)

<https://unsplash.com/it/images/animals> (2/6/2023)

<https://www.aba-work.com/it/dettaglio/coccodrillo.aspx> (5/6/2023)

<https://www.pinterest.com/pin/510032726524410827/> (10/6/2023)

https://loveinterest.fandom.com/wiki/Shizuka_Minamoto (10/6/2023)

<https://www.istockphoto.com/it/immagine/animali> (14/6/2023)

<https://www.pxfuel.com/en/desktop-wallpaper-ffxjf> (20/6/2023)

<https://www.adgblog.it/2008/08/07/che-tempo-fa-attivita-didattica-per-studenti-a2-elementari/>
(22/6/2023)

<https://it.dreamstime.com/> (25/6/2023)

<https://www.gettyimages.it/immagine/cibo> (15/9/2023)

<https://it.freepik.com/foto/animali> (2/10/2023)

<https://www.efset.org/it/cefr/> (5/10/2023)

<https://www.istockphoto.com/it/search/2/image-film?phrase=alimenti> (8/10/2023)

<https://www.pinterest.it/pin/386817055497401874/> (10/10/2023)

<https://www.istockphoto.com/it/search/2/image-film?phrase=palestra> (10/10/2023)

<https://www.gettyimages.it/immagine/utensile-da-cucina> (12/10/2023)

<https://ricette.giallozafferano.it/Dorayaki.html> (15/10/2023)

<https://www.pinterest.it/gornimanuela/immagini-musicali/> (25/10/2023)

<https://www.gettyimages.it/immagine/cibo> (25/10/2023)

<https://www.gettyimages.it/immagine/sasso> (25/10/2023)

<https://www.pinterest.it/annaiovinella69/immagini-belle-di-cuori/> (2/11/2023)

13.3. Video

https://www.youtube.com/watch?v=nhcgN_cG1oo (20/4/2023)

https://www.youtube.com/watch?v=S6BIcJMnI44_ (30/4/2023)

https://www.youtube.com/watch?v=s4ucpqOjmOk&t=592s_ (3/5/2023)

14. RIASSUNTO

La tesi propone l'analisi di 3 (tre) episodi del cartone animato giapponese *Doraemon* (*La dichiarazione d'amore*, *I dischetti delle abilità* e *Una giornata di pioggia*) ed è indirizzata all'apprendimento dell'italiano come lingua straniera. La tesi è suddivisa in due parti principali: la parte teorica e la parte operativa.

La parte teorica è dedicata allo studio dei concetti glottodidattici e al lessico come componente importante nell'apprendimento di una lingua straniera. Si trattano le caratteristiche essenziali dell'apprendimento e le differenze tra approccio, metodo e tecnica. Si dà importanza all'approccio lessicale, al ruolo dell'insegnante durante l'insegnamento e alla motivazione nello studio. Vengono suddivisi i materiali autentici nelle rispettive categorie, tra le quali viene ulteriormente spiegato il cartone animato come materiale da usare durante le lezioni e vengono descritte anche le caratteristiche del cartone animato giapponese *Doraemon*.

Nella parte operativa si propongono e analizzano 3 (tre) episodi del cartone animato giapponese *Doraemon*. Per ogni episodio sono state strutturate 12 (dodici) attività didattiche. Le attività servono all'apprendente per imparare parole nuove e approfondire le conoscenze lessicali e anche quelle grammaticali. L'apprendente, oltre a migliorare l'aspetto linguistico, si può riconoscere nei protagonisti, nelle vicende che riflettono la vita quotidiana dei personaggi, può imparare lezioni importanti sull'empatia, sull'importanza dell'amicizia, sul rispetto verso il prossimo ecc.

Con le nuove tecnologie e le nuove teorie possiamo dire che il ruolo dell'insegnante è cambiato. L'insegnante non si deve basare solo sull'insegnamento della grammatica, ma deve prestare anche molta più attenzione al lessico. Per insegnare il lessico non si devono usare solo i libri, ma si deve trovare un modo innovativo e divertente che piace ai bambini. In un infinito mondo di materiali autentici, il cartone animato è sicuramente quello che stuzzica di più la curiosità dei bambini. Inoltre è importante combinare i giochi e le attività che comprendono il movimento del corpo per stimolare soprattutto i bambini sotto ogni punto di vista.

Parole chiavi: glottodidattica, italiano L2/LS, cartone animato *Doraemon*, insegnamento e apprendimento, materiale autentico

15. SAŽETAK

U radu se analiziraju 3 (tri) epizode japanskoga crtića *Doraemon* (*Izjava ljubavi*, *Diskovi vještina* i *Kišni dan*) s ciljem učenja talijanskog kao stranog jezika. Diplomski rad je podijeljen u dva glavna dijela: teorijski dio i praktični dio.

Teorijski dio je posvećen proučavanju pojmova koji se odnose na glotodidaktiku i učenje leksika kao važne komponente u učenju stranoga jezika. Iznese su osnovne karakteristike u procesu učenja te razlike između pristupa, metoda i tehnika. Važnost se pridaje leksičkom pristupu i ulozi nastavnika u nastavi te motivaciji za učenje. Izvorni materijali podijeljeni su u kategorije, među kojima je crtani film dodatno objašnjen kao materijal koji se koristi tijekom nastave, isto tako su opisane karakteristike japanskoga crtića *Doraemon*.

U praktičnom dijelu analizirane su 3 (tri) epizode japanskoga crtića *Doraemon*. Za svaku epizodu predloženo je 12 (dvanaest) nastavnih aktivnosti. Aktivnosti pomažu učeniku naučiti nove riječi te produbiti leksičko i gramatičko znanje. Osim napredovanja u jeziku, učenik se može prepoznati u likovima, u događajima koji se zbivaju u okruženju koji prikazuje svakodnevni život, može naučiti važne lekcije o empatiji, važnosti prijateljstva, poštivanju drugih itd.

S novim tehnologijama i novim teorijama možemo reći da se uloga učitelja promijenila. Učitelj se ne smije oslanjati samo na podučavanje gramatike, mora posvetiti mnogo više pažnje vokabularu. Za poučavanje vokabulara ne bi se trebalo oslanjati samo na knjige, već bi trebalo pronaći inovativan i zabavan način koji se djeci sviđa. U obilju izvornog materijala, crtić je svakako onaj koji najviše zaokuplja dječju znatiželju. Nadalje, važno je kombinirati igre i aktivnosti koje uključuju pokrete tijela kako bi se osobito djeca poticala u svakom pogledu.

Ključne riječi: glotodidaktika, talijanski kao drugi/strani jezik, crtani film *Doraemon*, podučavanje i učenje, izvorni nastavni materijali

16. SUMMARY

The thesis proposes the analysis of 3 (three) episodes of the Japanese cartoon *Doraemon* (*The declaration of Love, The skill diskettes and A Rainy day*) in learning Italian as a foreign language. The thesis is divided into two main parts: the theoretical part and the operational part.

The theoretical part is dedicated to language teaching concepts and vocabulary as an important component in learning a foreign language. The thesis explains the characteristics of learning from a child's point of view and the differences between approach, method and techniques. Importance is given to the lexical approach and the role of the teacher during teaching and motivation for studying. The authentic materials are divided into respective categories, among which the cartoon is further explained as material to be used during lessons and the characteristics of the Japanese cartoon *Doraemon* are also described.

In the operational part, 3 (three) episodes of the Japanese cartoon *Doraemon* are analysed. For each episode there are 12 (twelve) educational activities. The activities help the learner to learn new words and deepen their lexical and grammatical knowledge. In addition to improving the linguistic aspect, the learner can recognize himself in the protagonists, in the events that happen in contexts that reflect the daily lives of the characters, he learns important lessons on empathy, the importance of friendship, respect towards others, etc.

With new technology and new theories, we can say that the role of a teacher has changed. A teacher should not rely only on teaching grammar, he must pay much more attention to vocabulary. To teach vocabulary he must not only rely on books, he needs to find an innovative and fun way that children like. In an infinite world of authentic materials, the cartoon is the one that captures children's curiosity more than others. It is also important to combine games and activities that involves body movements in order to encourage especially children in every aspect.

Keywords: language teaching, Italian L2/LF, *Doraemon* cartoon, teaching and learning, authentic material

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja **NATALIA VRANJEŠ**, kao pristupnik/pristupnica za stjecanje zvanja magistra/magistrice TALIJANISTIKE I FILOZOFIJE, izjavljujem da je ovaj diplomski rad rezultat isključivo mogega vlastitoga rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskoga rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranoga rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga diplomskoga rada nije iskorišten za koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

Natalia Vranješ

Split, 15.12.2023.

Potpis

SVEUČILIŠTE U SPLITU
FILOZOFSKI FAKULTET

IZJAVA O KORIŠTENJU AUTORSKOG DJELA

kojom ja **NATALIA VRANJEŠ**, kao autor/ica diplomskog rada dajem suglasnost Filozofskom fakultetu u Splitu, kao nositelju prava iskoristavanja, da moj diplomski rad pod nazivom *La cultura dell'animazione giapponese nello studio dell'italiano* koristi na način da ga, u svrhu stavljanja na raspolaganje javnosti, kao cjeloviti tekst ili u skraćenom obliku trajno objavi u javnoj dostupni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu, Sveučilišne knjižnice Sveučilišta u Splitu te Nacionalne i sveučilišne knjižnice, a sve u skladu sa *Zakonom o autorskom pravu i drugim srodnim pravima* i dobrom akademskom praksom.

Korištenje diplomskog rada na navedeni način ustupam bez naknade.

Natalia Vranješ

Split, 15.12.2023.

Potpis

Izjava o pohrani završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (podcrtajte odgovarajuće) u Digitalni repozitorij Filozofskog fakulteta u Splitu

Student/ica: NATALIA VRANJEŠ
Naslov rada: *La cultura dell'animazione giapponese nello studio dell'italiano*
Znanstveno područje: HUMANISTIČKE ZNANOSTI
Znanstveno polje: FILOLOGIJA
Vrsta rada: DIPLOMSKI RAD

Mentor/ica rada:

Snježana Bralić, izv. prof. dr. sc.

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Komentor/ica rada:

/

(ime i prezime, akad. stupanj i zvanje)

Članovi povjerenstva (ime i prezime, akad. stupanj i zvanje):

Maja Bezić, izv. prof. dr. sc.

Snježana Bralić, izv. prof. dr. sc.

Maja Bilić, v. lekt.

Ovom izjavom potvrđujem da sam autor/autorica predanog završnog/diplomskog/specijalističkog/doktorskog rada (zaokružite odgovarajuće) i da sadržaj njegove elektroničke inačice u potpunosti odgovara sadržaju obranjenog i nakon obrane uređenog rada. Slažem se da taj rad, koji će biti trajno pohranjen u Digitalnom repozitoriju Filozofskoga fakulteta Sveučilišta u Splitu i javno dostupnom repozitoriju Nacionalne i sveučilišne knjižnice u Zagrebu (u skladu s odredbama Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju, NN br. 123/03, 198/03, 105/04, 174/04, 02/07, 46/07, 45/09, 63/11, 94/13, 139/13, 101/14, 60/15, 131/17), bude:

a) rad u otvorenom pristupu

b) široj javnosti, ali nakon proteka 6 / 12 / 24 mjeseci (zaokružite odgovarajući broj mjeseci).

(zaokružite odgovarajuće)

Split, 15.12.2023.

Potpis studenta/studentice: Natalia Vranješ