

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

LA STRUTTURA DELLE UNITÀ

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



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

IL FUMETTO

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



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

I CONTENUTI CULTURALI

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

PERSONAGGI PRINCIPALI



Val Pak

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

Piero Brando

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



	TEMA	LESSICO	GRAMMATICA	CULTURA
1. PARLO IO! pagina 7	Saluti e presentazioni	I saluti Domandare e rispondere		La conversazione fra italiani
2. LA COLAZIONE pagina 15	La colazione	Cibo e bevande della colazione	Il verbo <i>fare</i>	La colazione italiana
3. LA STRADA pagina 23	Il traffico	Il lessico della strada I segnali stradali Le indicazioni stradali	<i>Ci vuole, ci vogliono</i>	Comportamento degli italiani in strada Segnali del mondo Le zebre boliviane
4. NON HA MONETA? pagina 31	I soldi	I numeri da 0 a 50 Le forme di pagamento		Curiosità sul denaro in Italia e nel mondo
5. A TAVOLA: SÌ O NO? pagina 39	Il cibo	I numeri ordinali Primi, secondi e contorni		L'ordine delle portate Abbinamenti di cibo in Italia Cibi dal mondo
6. ORARI FLESSIBILI pagina 47	Il rispetto degli orari	L'orario nel linguaggio scritto e parlato		Il quarto d'ora accademico Le scuse per il ritardo
7. COMMENTI INDISCRETI pagina 55	I commenti sull'aspetto fisico	L'aspetto fisico		L'immagine del corpo in diverse culture
8. COME STO? pagina 63	L'abbigliamento	I vestiti		La maglia della salute Vestiti del mondo
9. MA PIOVE! pagina 71	Il rapporto con il tempo atmosferico	Il tempo atmosferico Espressioni idiomatiche legate al tempo	I verbi difettivi	Città con condizioni di vita difficili
10. BACI E ABBRACCI pagina 79	Il contatto fisico	I saluti La famiglia	Gli aggettivi possessivi	Saluti dal mondo
11. LA SPAGHETTATA DI MEZZANOTTE pagina 87	Il cibo	La pasta Fare la scarpetta	<i>Buono</i> come intensificatore	Come si prepara la pasta Abbinamento pasta e condimento Piatti "italiani" che si mangiano all'estero

	TEMA	LESSICO	GRAMMATICA	CULTURA
12. LA FILA pagina 97	Fare la fila Le sagre in Italia	Le scuse per saltare la fila	Il verbo <i>toccare</i>	La sagra Le Marche - approfondimento Il "codista"
13. RUMORI A ROMA pagina 107	Il rapporto con il rumore	Onomatopee con un significato Il registro di alcune espressioni	<i>Sembra che</i> + congiuntivo	Roma - approfondimento Il matrimonio nel mondo Rumori del mondo
14. OSPITALITÀ DEL SUD pagina 117	L'ospitalità	Espressioni per rifiutare un'offerta Enantiosemie		L'ospitalità in Italia Riace - approfondimento
15. UNA LINGUA MISTERIOSA pagina 127	Lo spazio personale I dialetti			Piatti tipici di Venezia Venezia - approfondimento I dialetti in Italia Lo spazio personale
16. BUROCRAZIA pagina 137	La burocrazia italiana	L'aggettivo <i>kafkiano</i> Il linguaggio burocratico	Usi di <i>ma</i>	Polizia e Carabinieri La burocrazia in Italia Il caos all'italiana Leggi strane del mondo
17. AMORE DI MAMMA pagina 147	I rapporti familiari		I diminutivi I diminutivi del nome di persona La dislocazione pronominale	I mammoni Maternità e paternità
18. MCLAMPREDOTTO pagina 157	Il cibo	Espressioni idiomatiche legate al cibo	La frase scissa	Il cibo locale e genuino Firenze - approfondimento La dieta mediterranea L'artista "Cibo" Bibite del mondo Patrimoni immateriali dell'UNESCO
19. TESORI NASCOSTI pagina 167	Le bellezze dell'Italia	I divieti		La Sicilia La bellezza dei piccoli centri - approfondimento La sindrome di Stendhal La città multiculturale
20. IL DERBY pagina 177	Il rapporto con lo sport	Gli oggetti del tifoso		Il derby di alcune città Verona - approfondimento I personaggi di fantasia legati ad alcune città Gli sport del mondo

UNITÀ 1 – PARLO IO!

parte 1 Per cominciare

1.1 • Completa i fumetti con le parole della lista.

piacere | ciao | grazie



1.2 • Riordina le vignette e poi leggi la storia per verificare la tua ipotesi.



1. ___; 2. ___; 3. ___

PARLO IO!







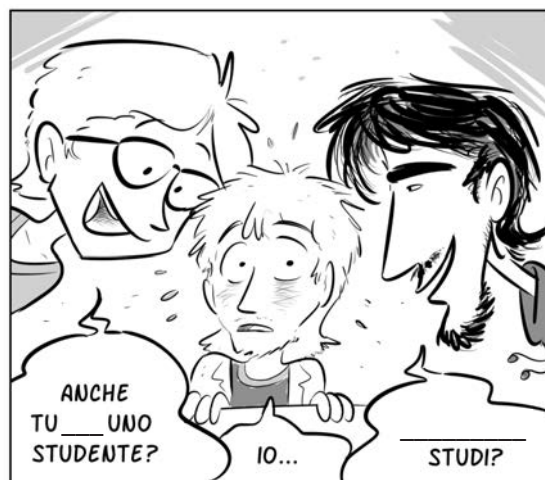
parte 3 Capire il fumetto

3.1 • Completa i dialoghi con le parole della lista. Attenzione: c'è una parola in più!
 anche | chi | piacere | sei | che cosa | ti presento | che cosa

1.



2.



3.



4.



3.2 • Rileggi la storia e poi segna se queste affermazioni sono vere (V) o false (F).

- | | V | F |
|--|--------------------------|--------------------------|
| 1. Val non conosce gli amici di Piero. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 2. Elisabetta ha gli occhiali. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 3. Gianni non sa come si scrive il nome di Val. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 4. Andrea ha un test domani. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| 5. Gli amici di Piero interrompono Val quando vuole parlare. | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |

3.3 • Ricostruisci le conversazioni degli amici di Piero. Scrivi la risposta o la domanda appropriata.

1. No, è straniero | 2. Si scrive V - A - L. | 3. Che test hai domani?



parte 4 Approfondiamo: lingua e cultura

4.1 • Completa il fumetto scegliendo le opzioni corrette.

1. parola / conversazione 2. interrompere / rompere 3. mi piace / interesse



4.2• Inserisci le opzioni giuste sotto a ogni immagine.

esprimere sentimenti con il viso | gesticolare | interrompere | parlare a voce alta



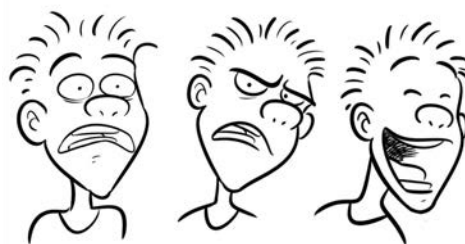
1.



2.



3.



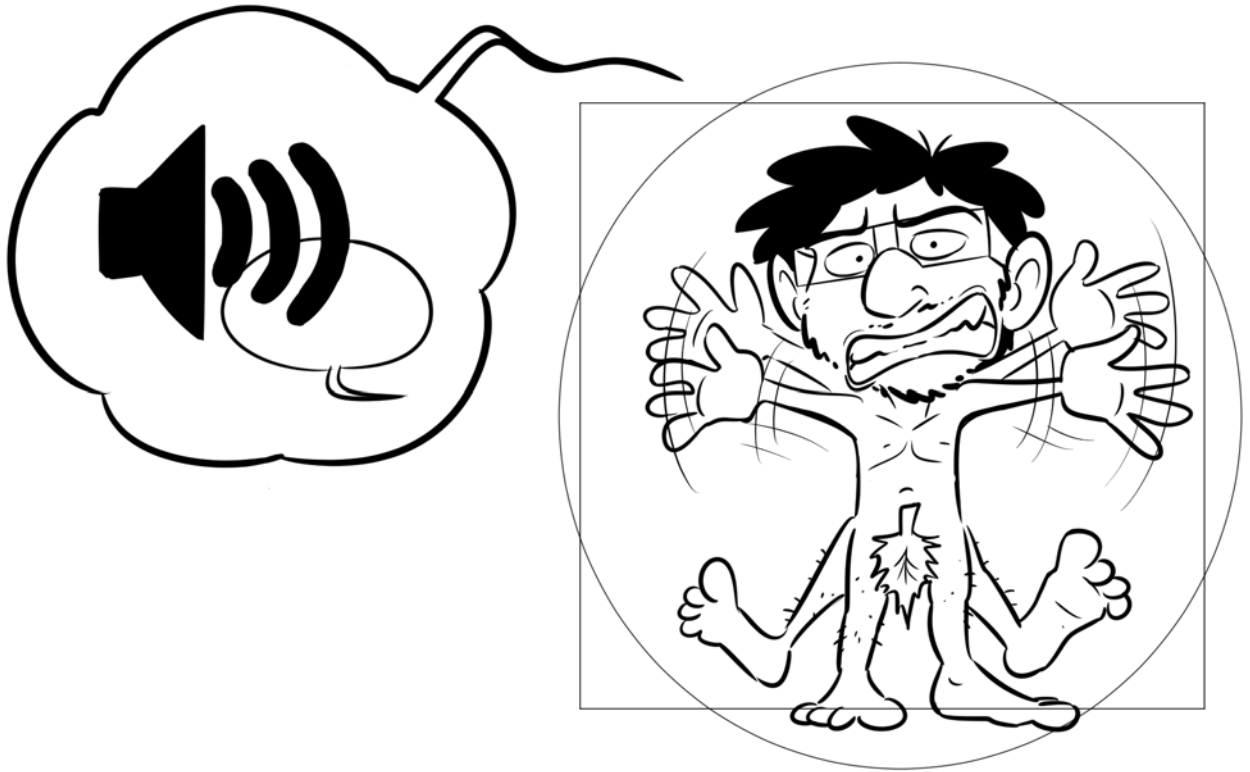
4.

4.3• Collega ogni tessera con una domanda alla risposta corrispondente, come nell'esempio.

a.	INIZIO	Come stai?	e.	Inglese.	Cosa fai domani?
b.	Sono svedese.	Cosa studi?	f.	Non posso, ho l'esame.	Quando hai l'esame?
c.	Domani.	Quanti anni hai?	g.	Bene, grazie.	Di dove sei?
d.	Studio.	Andiamo al cinema questa sera?	h.	Ventiquattro.	FINE

parte 5 Culture a confronto

5.1 • Puoi utilizzare i verbi e le espressioni dell'attività 4.2.



Gli italiani quando parlano _____

5.2 • Osserva le domande e parla con un compagno delle differenze fra l'Italia e il tuo paese.



Ti disturba o anche nel tuo paese è così?