

L'italiano con i graffiti

Patrimonio artistico-culturale: percorso per l'italiano L2

Viola Monaci

Università per Stranieri di Siena, Italia

Abstract Over time, many models have been conceived to teach and evaluate the Italian language and Art culture for foreign learners and more recently for sectorial language learning. This paper is the result of research on specialist vocabulary and the acquisition of pragmatic skills through innovative, motivating teaching strategies, also useful for the enhancement of intrinsic skills of each learner. The corpus of the research includes: i. the implementation of an Italian L2 Art syllabus inspired by established models; ii. the results of experimentation based on a didactic module, in which graffiti were used as functional input for the learning; iii. the initial assessment of the relationship between iconic and linguistic codes aimed to improve the acquisition of skills in L2.

Keywords Iconic code. Linguistic code. Linguistic Landscape. Street Art. Teaching Italian as a L2. Teaching Italian culture as L2.

Sommario 1 Introduzione. –2 La *Street Art* per imparare. – 3 L'Italiano con i graffiti. Analisi dell'UdL oggetto della sperimentazione. – 3.1 Sillabo di riferimento. – 3.2 Sperimentazione dell'UdL e primi risultati. – 3.3 Il ruolo del docente. –4 Conclusione.

1 Introduzione

L'interesse verso lo studio della lingua e della cultura italiana da parte degli stranieri ha origini remote, da sempre animato anche dal desiderio di conoscere il patrimonio artistico e culturale del nostro Paese (Vedovelli 2002a): da quello racchiuso nei musei a quello a cielo aperto, ospitato e visibile nelle strade e nelle piazze delle nostre città. Spinti da questo desiderio, spesso

decidono di approfondire lo studio della lingua italiana coniugandolo con quello specifico delle discipline artistiche (Vedovelli, Orsolini 2004; Maggini 1995). In tale contesto gli apprendenti di italiano L2 hanno necessità di acquisire la conoscenza di un italiano di base e una varietà di linguaggio più settoriale che non incontrano molto spesso in ambienti come quelli della classe di lingua.

Sulla base di queste considerazioni è nata la presente ricerca, finalizzata a formulare una proposta per l'apprendimento, l'insegnamento e la valutazione della lingua e cultura italiana dell'arte per apprendenti stranieri. L'approccio adottato si riflette su quello del *Linguistic Landscape* e sull'idea del possibile utilizzo dei segni della *Street Art* nei contesti didattici (Bagna et al. 2018), con l'obiettivo di condurre gli apprendenti ad avvicinarsi al lessico specialistico dell'italiano dell'arte, attraverso una strategia didattica innovativa e motivante, utile anche per un lavoro sui meccanismi di creatività che entrano in gioco nei processi di apprendimento linguistico (Vedovelli 2008). La proposta contempla anche la progettazione e la sperimentazione di un intervento, scelto come modello di un percorso didattico più ampio, fruibile attraverso l'utilizzo di un'aula mobile (Casini, Siebetcheu 2013).

2 La *Street Art* per imparare

La prima fase di raccolta di testimonianze sulle origini e sulla visione attuale della *Street Art* ha permesso di porre le basi della ricerca con una panoramica di questa forma artistica, per offrire una visione e un'idea del possibile utilizzo dei segni della *Street Art* nell'apprendimento/insegnamento di una lingua, attraverso un approccio che parte dal contesto e dall'importanza che esso gioca nei meccanismi di significazione.

La capacità di riconoscere, classificare ed offrire senso e significato a segni di diversa natura è una tappa importante del processo di apprendimento di una lingua, che va ben oltre l'acquisizione mnemonica. Quando viaggiamo per le città e usiamo i nostri occhi e il nostro udito tendiamo a ricordare nuove parole, espressioni, segni. Quindi, perché non proporre una definizione e catalogazione delle rappresentazioni iconico-segniche in grado di veicolare contenuti linguistici, ciò che potremmo chiamare la loro grammatica in continua trasformazione? Tale proposta sfrutta il vantaggio di coniugare lingua e cultura e trasmettere tra gli apprendenti l'importanza di questo legame, grazie al ruolo che, come già ci ricordava De Mauro (1999), tutti gli elementi extralinguistici hanno per la dimensione più propriamente linguistica.

Segue poi nella ricerca una fase dedicata ad una riflessione sullo spazio linguistico globale della lingua italiana, analizzato attraverso l'approccio del LL, prendendo visione del quadro teorico di riferimento

e della metodologia d'indagine, e seguendo quanto proposto da Bagna et al. (2018), l'elaborato dunque presenta una possibile applicazione di tale approccio in un contesto di apprendenti di italiano L2, accogliendo l'idea secondo la quale i panorami linguistici urbani possono essere utilizzati come input per la didattica della lingua italiana a stranieri.

3 L'Italiano con i graffiti. Analisi dell'UdL oggetto della sperimentazione

Il percorso didattico è stato costruito secondo il modello di riferimento teorico-metodologico di Benucci (2007; 2014) e indirizzato ad un pubblico di studenti universitari di italiano L2 di livello B2 (Council of Europe 2018).

L'unità di lavoro (UdL) è stata strutturata secondo il relativo syllabo [tabb. 1-2] e segue lo schema proposto da Vedovelli (2002b) e Diadori (2019). Nello specifico adotta un approccio comunicativo ed articolato sulle quattro abilità linguistiche di base, con la finalità di avviare gli studenti alla gestione dell'italiano per e attraverso l'arte nella dimensione istituzionale e didattica.

Lo svolgimento dell'UdL richiede circa quattro ore di lezione/esercitazione, condotte anche attraverso il ricorso ad un approccio ludico. Prevede otto attività: di tipo motivazionale, grammaticale (15-20 item), comprensione orale (4 item) e scritta (3-5 item), produzione orale e scritta, ed integra modalità di tipo pragmatico con elementi linguistici, attraverso attività di tipo integrato e con testi input autentici. Il modello di lingua adottato è l'italiano standard affiancato al linguaggio dell'arte. L'UdL contiene i seguenti testi: un testo audiovisivo di un'intervista a «Ozmo - Arte di strada per gente di strada» in cui l'artista italiano, dopo essersi esibito *live painting*, descrive la sua opera e racconta la sua esperienza; tre articoli di giornale scelti e riadattati da «Colori d'inverno - Guida allo shopping ispirato alle sfumature dei quadri» all'interno dello Speciale di *La Stampa*, un'analisi del lato simbolico che nasconde i vari colori e le sensazioni che essi provocano, tramite un uso del lessico specifico dell'arte; un testo pubblicitario riadattato del negozio dei Fratelli Rigacci, di articoli per belle arti; un articolo tratto dal blog *HuffPost* di commento ad un famoso graffito, *Reflections*, dell'artista londinese Rich Simmons; quattro testi iconici dei Poeti der Trullo (artisti romani). Le attività impiegate sono le seguenti: brainstorming dopo la visione dell'audiovisivo; comprensione scritta dell'articolo di giornale con domande aperte a cui rispondere oralmente; compilazione di una tabella con elementi grammaticali e lessicali; *cloze* lessicale su testo pubblicitario riadattato; attività di collegamento di definizioni e tecniche pittoriche corrispondenti; lettura del testo «Batman e Superman si baciano nell'immagine di uno *street artist* che reinventa l'idea di

eroe» e spiegazione dei modi di dire in esso contenuti; lavoro ludico di coppia sulla descrizione di immagini con linguaggio specifico della *Street Art*; lavoro di classe di descrizione di immagini raccolte dagli apprendenti riguardanti graffiti.

3.1 Sillabo di riferimento

Presentiamo in questo paragrafo il sillabo di livello B2 entro il quale si inserisce il modello di UdL, ispirato a Lo Duca (2006) e ai principi del CEFR (Council of Europe 2018). Il sillabo si articola in tre diverse componenti: le competenze linguistiche, sociolinguistiche e pragmatiche. Tenendo conto della necessità di sviluppare armonicamente tutte le competenze (e sottocompetenze) coinvolte nei contesti comunicativi solitamente frequentati dagli apprendenti cui il sillabo è dedicato, selezionando e mettendo in sequenza i contenuti ritenuti di volta in volta più idonei al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento identificati come pertinenti ai vari livelli di competenza ipotizzati (Lo Duca 2006).

Precisiamo che la sperimentazione dell'UdL è servita anche come prima proposta di validazione del sillabo e a proporre eventuali aggiustamenti.

Il sillabo di cui si riportano qui di seguito, al solo scopo esemplificativo, gli indicatori delle abilità [tab. 1] e alcuni aspetti specifici dei fattori di qualità globale [tab. 2], include descrittori specifici per la *Street Art*.

Tabella 1 Sillabo di riferimento utilizzato nella stesura dell'UdL

B2 Livello intermedio		
Comprensione	Ascolto	È in grado di capire discorsi di una determinata lunghezza e di seguire alcune argomentazioni complesse. È inoltre in grado di capire descrizioni di elaborati, interviste ad artisti e interventi di critici d'arte con linguaggio settoriale dell'arte e più specifico della <i>Street Art</i> .
	Parlato	È in grado di leggere testi che trattano temi di attualità, nei quali l'autore prende una posizione ed esprime punti di vista personali. È inoltre in grado di leggere e comprendere biografie, interviste scritte degli artisti, commenti di critici d'arte e testi descrittivi sulle opere, con linguaggio settoriale dell'arte e più specifico della <i>Street Art</i> .

B2 Livello intermedio

Parlato	Interazione orale	È in grado di comunicare con un livello avanzato di spontaneità e scioltezza, tanto da interagire in modo sufficiente con parlanti nativi, sostenendo proprie ipotesi ed opinioni. È inoltre in grado di interagire con (altri) artisti ed esperti della materia sostenendo la propria idea di prodotto artistico, utilizzando un linguaggio appropriato e specifico della <i>Street Art</i> .
	Produzione orale	È in grado di esprimere un proprio concetto o argomentare una propria teoria, in modo chiaro e articolato. È inoltre in grado di descrivere un prodotto artistico, tipico della <i>Street Art</i> , contestualizzarlo ed esporre con chiarezza le qualità dell'elaborato, i relativi messaggi e le peculiarità dell'artista.
Scritto	Produzione scritta	È in grado di scrivere testi chiari e articolati, con una ricchezza lessicale, saggi e relazioni dando indicazioni o informazioni dettagliate su opinioni a favore o contrarie. È inoltre in grado di scrivere tracce di interviste ad artisti o esperti dell'arte ed elaborati di tipo descrittivo/argomentativo, evidenziando il significato e il valore che egli stesso attribuisce a cose, persone, avvenimenti, esperienze con particolare riferimento agli ambiti artistici e più propriamente alla <i>Street Art</i> .

Tabella 2 Silabo di riferimento dei fattori di qualità globale utilizzato nella stesura dell'UdL

B2 Livello intermedio

Produzione orale/scritta Parlato Scritto	Estensione	Ha un repertorio linguistico sufficiente per riuscire a produrre descrizioni chiare ed esprimere punti di vista su argomenti più specifici come quello della <i>Street Art</i> , senza dover troppo cercare le parole nel commentare un prodotto artistico.
	Correttezza	Mostra un buon livello grammaticale. Non commette errori che creino fraintendimenti ed è capace di correggersi. Sa usare correttamente il lessico dell'arte e più specifico della <i>Street Art</i> , riuscendo ad inserirlo adeguatamente nei testi.
	Fluenza	È in grado di parlare con un ritmo uniforme, anche se mostra esitazioni quando cerca espressioni specifiche dell'ambito artistico e più specifiche della <i>Street Art</i> .
	Interazione	È in grado di avviare il discorso, prendere la parola e concludere la conversazione quando vuole, anche se non sempre riesce a farlo in modo elegante. È inoltre in grado di sostenere una conversazione su un tema più settoriale come la <i>Street Art</i> .
	Coerenza	È in grado di usare un numero limitato di meccanismi di coesione per collegare i propri enunciati in un discorso chiaro e coerente.

3.2 Sperimentazione dell'UdL e primi risultati

Quasi tutti gli studenti partecipanti hanno frequentato corsi di lingua italiana per almeno due annualità presso la rispettiva università di provenienza, acquisendo il livello B2, e appartenenti a due gruppi classe composti rispettivamente da 20 e 16 studenti di diversa nazionalità, presso l'Università per Stranieri di Siena e l'Università degli Studi di Firenze.

Dopo la presentazione dell'UdL contenente sia testi audiovisivi che iconici, e un breve brainstorming sulla *Street Art*, tema centrale dell'unità, lo svolgimento della prima attività è risultato molto motivante e gli studenti, nonostante si confrontassero con un testo audio-rale («Ozmo - Arte di strada per gente di strada») con un linguaggio complesso, sono riusciti a rispondere esaurientemente alle domande, mentre una piccola percentuale di studenti (33%), ha evidenziato difficoltà sulla comprensione di parole chiave dell'attività, che ci ha costretti ad effettuare un intervento di rinforzo. L'attività è risultata molto motivante perché tutti i componenti del gruppo classe hanno posto almeno una domanda e il 67% è stato in grado di effettuare riferimenti al passato/presente con apporti individuali come commenti, apprezzamenti, riflessioni condivise. Nella successiva attività (attività 2) il 92% degli studenti in aula ha presentato difficoltà nella lettura e comprensione del testo, articoli di giornale sul significato simbolico di alcuni colori, in quanto troppo lunghi e complessi per il loro livello: questo ci ha costretti a modificare l'attività, attuando una rielaborazione e manipolazione del testo autentico, riadattandolo rispettando i criteri del sillabo [tabb. 1-2] e il livello di competenza linguistica degli apprendenti. In seguito, le consegne della terza attività sono risultate poco comprensibili per il 97% degli apprendenti presenti, in quanto non era specificato quale tipologia dei sostantivi gli studenti avrebbero dovuto ricercare nel testo precedentemente letto. Anche in questo caso è stato necessario da parte nostra un intervento di modifica delle indicazioni per favorire lo svolgimento fluido dell'attività.

Nelle successive due ore di lezione sono state affrontate le ultime quattro attività. La quarta, il *cloze*, costruito su un testo pubblicitario di un negozio di articoli per belle arti, è stata portata a termine con successo da parte del 56% degli studenti, come anche l'attività di collegamento (attività 5), riguardante la definizione delle maggiori tecniche pittoriche, dal 69%; è da evidenziare che le attività così come erano organizzate hanno presentato qualche difficoltà di riconoscimento lessicale e solo con il supporto delle illustrazioni è stato possibile completare l'esercizio per le due percentuali di studenti, in particolare quelli ispanofoni e lusofoni. Nella sesta attività il 72% degli studenti presenti, dopo una doppia lettura di un testo autentico, articolo su una rappresentazione dello *street artist* Rich Simmons, è riuscita a portare a termine il compito impiegando in modo agevole parafrasi per spie-

gare i modi di dire messi in evidenza e presenti all'interno del testo. L'attività successiva (attività 7) è stata svolta in parte per il 92% dei presenti: l'esercizio risultava eccessivamente semplice per la presenza di due sole immagini da dover scegliere per la descrizione in coppia e la successiva individuazione da parte del compagno, quindi sono state aggiunte in un secondo momento altre immagini per aumentare la soglia di difficoltà. La prova finale prevista (attività 8), che prevede una ricerca su campo di ogni tipo di 'segno', riconoscibile e classificabile e una successiva descrizione con interpretazione sia scritta che orale, ha dato dei risultati positivi per circa il 78% dei componenti delle classi che sono riusciti a dimostrare una buona competenza linguistico-comunicativa e un bagaglio lessicale adeguato.

Già da una prima analisi dei risultati dello svolgimento dell'UdL proposta è emerso come il livello delle attività non fosse sempre sufficientemente adeguato alle abilità acquisite dagli studenti [graf. 1]. Dopo la riformulazione delle attività 2, 3 (risultate adeguate nella prima sperimentazione rispettivamente solo dal 8%, 3% dei presenti) e dell'attività 7 (dimostratasi troppo elementare) è stato possibile effettuare una seconda sperimentazione [graf. 2] che ha dato buoni risultati su tutte le attività.

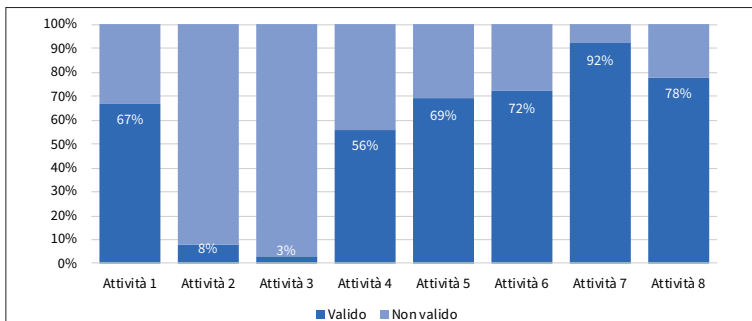


Grafico 1 Dati in percentuale prima sperimentazione del modello di UdL

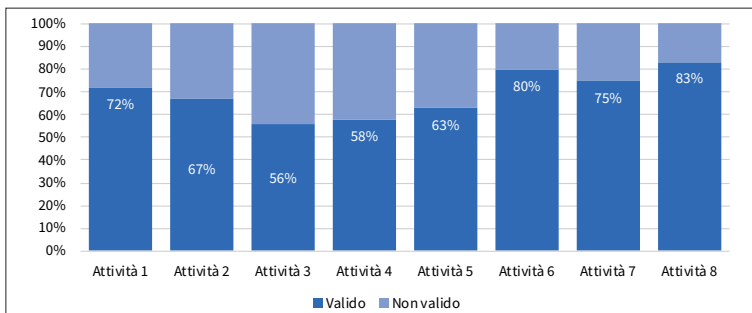


Grafico 2 Dati in percentuale seconda sperimentazione del modello di UdL

3.3 Il ruolo del docente

Ritenendo questo un elemento imprescindibile per il successo dell'UdL, inseriamo in questa parte alcune riflessioni sul ruolo dell'insegnante nella sua gestione dell'UdL sulla *Street Art*.

A nostro avviso l'insegnante dovrebbe non istruire la classe ma facilitare l'apprendimento, facendo calare lo studente in situazioni reali, rispettando l'aspetto cognitivo e umanistico-affettivo ma anche il dominio specifico scelto. Il docente coinvolto in questo percorso didattico dovrebbe dunque possedere nozioni di *Street Art*, conoscere i principali autori e il modo di descrivere le opere, ma anche saper motivare gli apprendenti nei confronti di questo ambito forse più vicino all'esperienza di essi che alla propria, per stabilire e mantenere un ambiente rilassato, nel quale è richiesto al gruppo classe di cooperare. Dovrebbe dunque essere un coordinatore delle attività didattiche e della classe, decidendo eventuali suddivisioni in coppie o gruppi e il ricorso all'integrazione di materiale aggiuntivo. È altresì molto importante che partecipi attivamente alle varie attività e che consideri le diverse sfumature dei livelli di conoscenza della lingua non come un difetto, lasciando spazio allo studente nei vari tentativi di approccio alla comunicazione. Di fondamentale importanza è il suo ruolo per un'eventuale rielaborazione in itinere del percorso didattico. Il percorso da noi suggerito prevede inoltre che l'insegnante aderisca principalmente ad un approccio induttivo (Diadori 2019).

4 Conclusione

La proposta di UdL sperimentata ci ha permesso di far emergere diversi punti di forza e numerose criticità. Innanzitutto, la tipologia di UdL non è usuale all'interno dei percorsi di apprendimento dell'italiano L2 e dunque richiede di essere integrata con attività più comuni. L'analisi dei dati raccolti evidenzia come sia necessario che gli studenti siano fortemente coinvolti e motivati dal tema centrale dell'unità, *L'italiano con i graffiti*. L'evocazione di un mondo giovanile fuori dagli schemi, la presentazione di un mezzo artistico inusuale in quanto produzione artistica discutibile e non sempre riconosciuta e riconoscibile, la singolarità della selezione del materiale e dei contenuti presentati in un contesto formale sono risultati stimolanti e produttivi per l'interazione e gli scambi linguistico-comunicativi tra gli apprendenti e tra questi e il docente. Inoltre, l'approccio induttivo ha favorito certamente l'apprendimento e la gestione dei diversi contenuti.

Il format del modello, seppur rivelatosi in parte critico, non è stato modificato nella sostanza. Dietro ad esso si intravedono le peculiarità e caratteristiche dell'UdL: per questo al momento della riformu-

lazione non ci sono stati interventi, oltre un certo limite, sulla forma, ma solo sulla differenza di impostazione di alcune attività.

Pur appoggiandosi sulla programmazione didattica tradizionale, il modello ha consentito la realizzazione di UdL che ha dato risultati positivi in entrambe le sperimentazioni. La maggior parte degli apprendenti (69%) ha dichiarato di aver apprezzato l'UdL e di aver avuto l'opportunità di confrontarsi con un argomento conosciuto ma su cui sentiva l'esigenza di approfondimenti. La positività dei risultati raggiunti in termini di correttezza, fluenza ecc. ha permesso di condurre una riflessione sul modo di erogare la formazione all'interno delle classi, mettendo in discussione assunti o metodi di lavoro consolidati. La possibilità di lavorare concentrandosi sulla *Street Art* ha permesso di migliorare la competenza in comprensione orale/scritta e produzione orale, senza che l'apprendente pensasse alla lingua impiegata. Infatti, nel più del 50% dei casi le attività sono state svolte correttamente.

L'ambito più interessante è stato quello della motivazione. Aspetto sviluppato dalla chiara percezione della finalità del prodotto, un'attività che può avere un impatto nel tempo. Quando la motivazione degli allievi è stata esplicitata, condivisa e verificata, si è potuti partire con l'attività ed il compito dei docenti è stato più quello di sollecitare la ricerca, di facilitare la definizione dei problemi, di rinforzare l'apprendimento, di legittimare le soluzioni trovate, piuttosto che trasmettere conoscenze o soluzioni preconfezionate.

Bibliografia

- Bagna, C. et al. (2018). «L'approccio del *Linguistic Landscape* applicato alla didattica dell'italiano L2 per studenti internazionali». Coonan, C.M. et al. (a cura di), *La didattica delle lingue nel nuovo millennio. Le sfide dell'internazionalizzazione*. Venezia: Edizioni Ca' Foscari, 219-31. <http://doi.org/10.30687/978-88-6969-227-7/014>.
- Benucci, A. (a cura di) (2007). *Sillabo di italiano per stranieri. Una proposta del Centro Linguistico dell'Università per Stranieri di Siena*. Perugia: Guerra.
- Benucci, A. (a cura di) (2014). *Italiano L2 e interazioni professionali*. Torino: UTET.
- Casini, S.; Siebetscheu, R. (2013). «L'aula ideale per la formazione linguistica ai migranti nel mondo globale». Vedovelli, M. (a cura di), *La migrazione globale delle lingue. Lingue in (super) contatto nei contesti migratori del mondo globale*. Roma: Centro Studi Emigrazione, 495-506.
- Council of Europe (2018). *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment. Companion Volume with New Descriptors*. Cambridge: Cambridge University Press.
- De Mauro, T. (1999). *Capire le parole*. Roma-Bari: Laterza.
- Diadori, P. (2019). *Insegnare italiano L2*. Firenze: Le Monnier.
- Lo Duca, M.G. (2006). *Sillabo di italiano L2*. Roma: Carocci.

- Maggini, M. (1995). «Identificazione dei bisogni e delle motivazioni di apprendimento dei destinatari dei corsi di italiano dell'Università per Stranieri di Siena». *Educazione permanente*, 3-4, 37-55; 5-6, 93-120.
- Vedovelli, M. (2002a). *L'italiano degli stranieri. Storia attualità e prospettive*. Roma: Carocci.
- Vedovelli, M. (2002b). *Guida all'italiano per stranieri. La prospettiva del Quadro Comune Europeo per le lingue*. Roma: Carocci.
- Vedovelli, M. (2008). *Il viaggio delle parole. Scritti in onore di Riccardo Campa*. Perugia: Guerra.
- Vedovelli, M.; Orsolini, O. (a cura di) (2004). *Il progetto L.I.S.A. 2000 - Lingua Italiana per Stranieri: Arte. Sistema multimediale interattivo per l'apprendimento della lingua italiana dell'arte*. Roma: Ministero per i Beni e le Attività Culturali. Quaderni di Libri e Riviste d'Italia 51.