

## „VERSO IL SUD“ — IL DIARIO DI VIAGGIO COME PROGETTO COLLABORATIVO SULLE PIATTAFORME *WIKI*

Eine virtuelle Reise, die mitunter real umgesetzt wird? Ein Wiki macht's möglich: Der vorliegende Erfahrungsbericht stellt ein Projekt vor, das die Schülerinnen und Schüler virtuell von Basel über das Tessin bis in den Süden Italiens führt, wobei sie dank der kritischen Analyse von Online-Zeitungsberichten, Blogbeiträgen und lokalen Informationen authentische Materialien bearbeiten und so ein Bild der dortigen Kultur jenseits des Tourismus und der Stereotypen erhalten. Dabei folgen die Lernenden ihren persönlichen Interessen, verfeinern durch Peer-Feedback ihre Kompetenzen in Sprache und Selbstkritik, bereiten sich auf eine Prüfung vor, in denen sie ihr *savoir faire* auf die Probe stellen und schaffen die Voraussetzung für eine Klassenreise, in der sie selbst kompetent und differenziert ihr Wissen vermitteln.

### ● Filomena Montemarano FHNW Basel



Filomena Montemarano ist Dozentin für Fachdidaktik Italienisch Sek. I und Sek. II an der Pädagogischen Hochschule FHNW, Basel. Sie

unterrichtet Italienisch und Französisch auf Gymnasialstufe und ist Ressortleiterin für die Maturprüfungen Italienisch in Basel-Stadt. Ihr Augenmerk richtet sich auf die Anwendungsmöglichkeiten neuer Medien im Fremdsprachenunterricht, insbesondere zu Literaturthemen und der Interkulturalität.

[www.fmontemarano.wordpress.com](http://www.fmontemarano.wordpress.com)

#### Introduzione

Il progetto didattico descritto in questo articolo è costruito principalmente sul lavoro collaborativo tra apprendenti usufruendo dei vantaggi delle piattaforme elettroniche quali *wikispaces* e [openedu.it](http://openedu.it) o anche dei programmi implementati del *blended learning* negli istituti scolastici, come ad esempio *moodle*, *educanet* e *Olat*. Questi siti dall'uso quasi sempre gratuito richiedono pochissime conoscenze tecnologiche e permettono alle allieve e agli allievi non solo di integrare articoli e foto, ma anche di aggiungere filmati e documenti alle produzioni individuali e di metterli a disposizione della classe intera. La realizzazione di un tale ipertesto denso e stratificato favorisce sia le varie competenze interdisciplinari come anche la responsabilizzazione del discente nell'appropriarsi un ruolo più attivo nel suo processo di apprendimento.

Inoltre, la prospettiva del lavoro collettivo implica una maggiore visibilità dei propri contributi e richiede una maggiore riflessione e negoziazione da parte degli apprendenti sui supporti usati e sulla scelta e la qualità dei documenti

da pubblicare, a maggior ragione se la piattaforma è stata creata in vista di uno scambio linguistico o culturale con una classe di un'altra regione linguistica. Le piattaforme digitali diventano così un vero luogo di scambio dove i singoli discenti cercano le informazioni mancanti („gap informativo“) navigando da una pagina all'altra tramite collegamenti ipertestuali creati da loro stessi e dai loro compagni. Il *wiki* si presta particolarmente al lavoro di progetto collaborativo, molto più di quanto lo possano offrire il *weblog* personale o il *forum* per le discussioni (*chat*), perchè permette in ogni momento di riportare tutti i contenuti alle versioni precedenti e dà agli insegnanti la possibilità di rimediare a modifiche errate fatte dagli apprendenti nel corso della loro (ri)scrittura. Le piattaforme registrano cronologicamente ogni nuovo contributo specificandone l'autore, cosicché sia lo studente che l'insegnante possono interferire in qualsiasi momento e creare, cancellare, aggiungere e modificare tutte le informazioni negli articoli e in questo modo migliorarne la qualità.

Un fattore non trascurabile, inoltre, è la grande autonomia con la quale gli apprendenti possono scrivere, leggere, correggere, consultare, discutere, consigliare, farsi aiutare o prestare aiuto, prendere decisioni, entrare in contatto diretto con parlanti dell'altra cultura e riportarne esperienze o interviste, sempre con l'opzione di potere (o dovere) collaborare con l'insegnante e i compagni, a seconda del programma previsto dal progetto. A nostro avviso, il lavoro innestato sul *wiki* offre tutte le possibilità richieste dalla didattica differenziata in classi eterogenee con diversi livelli linguistici e lascia ampio spazio ai metodi incentrati sull'approccio interculturale nell'insegnamento delle lingue straniere.

### Un wiki che prepara al viaggio (virtuale)

Chi accompagna regolarmente le classi in gita o in viaggio di studi, sa per esperienza quanto sia importante coinvolgere le alunne e gli alunni nel processo di scelta e di organizzazione. In questo modo, essi diventeranno protagonisti-attori obbligati ad abbandonare la „zona comfort“ passiva per entrare in contatto con la cultura ancora poco conosciuta del paese straniero. Il *wiki* riesce a combinare l'approccio orientato al progetto con la pedagogia dell'interculturalità, creando numerose occasioni che si riscontrebbero realmente durante un viaggio o uno scambio culturale, senza però dover varcare fisicamente nessuna frontiera (vedi a questo proposito gli studi di Caré & Débyser (1991) e Yaiche (1996) sulle „simulazioni globali“).

### Le fasi del progetto

#### La prima fase: presentazione e avvio del progetto

Nella prima fase si presenteranno la destinazione finale e le diverse tappe che si vogliono visitare durante il tragitto. Nel caso ideale i gruppi si formeranno in base agli interessi comuni (cibo, architettura, moda, storia, geografia, feste, ecc.) o ai luoghi preferiti. Spetta all'insegnante creare sia la prima pagina di presentazione con il titolo e qualche immagine suggestiva, sia l'ambiente virtuale del *wiki* definendo così l'ampiezza del progetto. Si consiglia di pubblicare, a mo' di esempio, un primo articolo usando gli strumenti offerti dal *wiki*, cioè con **rinvii interni** (il link interno rinvia ad un'altra pagina o articolo del progetto) e **link esterni**

che portano ad articoli pubblicati da terzi nella rete.

Per il nostro progetto di viaggio virtuale siamo partiti dal Ticino per inoltrarci verso il sud della Penisola con tappe obbligatorie a Milano, a Roma, in Puglia e in Sicilia. Lo scopo del progetto, intitolato appunto „Verso il sud“, era quello di far scoprire agli apprendenti nel modo più autonomo le differenze e le somiglianze tra le diverse culture, dapprima tra quella svizzera e italiana, e di seguito anche tra la cultura dell'Italia settentrionale e quella meridionale. Il lavoro tematico è stato accompagnato da letture, filmati e articoli apparsi nei media durante la fase del progetto. Gli alunni sceglievano di volta in volta i temi della lista e i luoghi che più li interessavano e che volevano trattare nei loro articoli per il *wiki*. Nel nostro caso, i temi attuali che interessarono maggiormente la classe erano il berlusconismo e il fenomeno delle „veline“ nella tv italiana nonché il documentario sul corpo delle donne di Lorella Zardo, calciopoli e gli atti incivili di alcuni esponenti della Lega Nord<sup>1</sup>.

Trattandosi di una classe di liceali, sia la scelta delle tappe sia la destinazione del viaggio realizzato alla fine del percorso sono state affidate in gran parte agli apprendenti stessi.

#### La seconda fase: organizzazione della piattaforma e piano di lavoro

Il piano di lavoro, consegnato già all'inizio del progetto, è stato preparato in modo meticoloso e fissa sia le date di consegna dei contributi come anche i lavori individuali o di gruppo da svolgere nelle singole lezioni.

Nel piano di lavoro, presentato come una specie di contratto chiaro, si indicano date e appuntamenti obbligatori per i singoli gruppi e per la classe intera (discussioni e scelte da fare in presenza dell'insegnante) come anche le fasi di scrittura (individuale o in tandem), di correzione (autonoma e individuale, in tandem con l'insegnante come coach oppure all'interno del gruppo) e di riscrittura (anche qui con possibili varianti di lavoro). Il tipo di progetto, il livello scolastico e linguistico delle classi ma soprattutto la dimestichezza con tali metodi didattici decideranno del grado di autonomia.

Per quanto riguarda l'organizzazione o la struttura del *wiki*, si possono progettare diverse varianti che vanno oltre la combinazione scritto-immagine: sulle piattaforme elettroniche è possibile in-

**Il lavoro innestato sul *wiki* offre tutte le possibilità richieste dalla didattica differenziata in classi eterogenee con diversi livelli linguistici e lascia ampio spazio ai metodi incentrati sull'approccio interculturale nell'insegnamento delle lingue straniere.**

<sup>1</sup> Come lettura d'introduzione abbiamo sottoposto agli alunni alcuni capitoli del libro di Schönau (2011).

Lo scopo del progetto intitolato „Verso il sud“ era quello di far scoprire agli apprendenti nel modo più autonomo le differenze e le somiglianze tra le diverse culture, dapprima tra quella svizzera e italiana, e di seguito anche tra la cultura dell’Italia settentrionale e quella meridionale.

cludere documenti quali disegni, fumetti, fotoromanzi, suoni, filmati, articoli di giornale, interviste, nonché link con rinvii a clip, film o siti internet e altri tipi di applicazioni.

#### La terza fase: ricerca delle risorse, scrittura e correzione degli articoli

Come appena accennato, è utile pubblicare già da subito un articolo che faccia da esempio: la lunghezza e lo stile dell’articolo, la sua messa in pagina, l’uso di materiali visivi o audio, i rinvii esterni e interni al wiki, ecc. fungeranno da modello per il livello di difficoltà che si vuole esigere per i contributi, ricordando ovviamente agli apprendenti le regole etiche sul plagio affinché non vengano tentati dal copiare da siti specializzati con un lessico troppo complesso. I contributi vanno scritti in funzione di un pubblico ben preciso, cioè dei loro compagni di classe che ne saranno i lettori e fruitori in quanto devono estrapolarne le informazioni utili per il proprio lavoro.

Soprattutto nella fase iniziale è utile indirizzare e guidare la **ricerca di informazioni** e di immagini su siti destinati agli utenti del luogo stesso e non limitarsi ai siti turistici per stranieri. Secondo il metodo didattico della *simulazione globale*, tutto ciò che fa parte della cultura locale (virtuale e reale) può essere utilizzato come spunto di ricerca: giornali online, forum di discussione, clip pubblicitari, trasmissioni radiofoniche locali e in generale tutto ciò che la gente del posto vede, legge o ascolta, sia nel mondo reale che quello virtuale nella rete.

Ecco alcune proposte di temi che gli allievi hanno scelto di analizzare e confrontare con la propria cultura. In ordine di preferenza erano i temi seguenti:

- > cibo e tradizioni culinarie, prodotti agricoli tipici della regione
- > rapporti tra uomini e donne e i loro ruoli nella società
- > design “made in Italy”
- > sistema politico e elettorale
- > dimensione dei rapporti familiari e i diversi ruoli in essa
- > divertimento e sport
- > rapporto Nord/Sud
- > religione
- > città e cultura
- > mass media (giornali, radio, tv, cinema, internet)
- > rapporto città/campagna
- > dialetti

- > criminalità
- > scuola, abitazione, trasporti

Se da un lato bisogna tener conto degli interessi del gruppo e dei singoli allievi, va detto anche che la scelta di informazioni adatte ha riscontri diretti sull’ampiezza e la qualità dei contributi e sottostà alle esigenze dettate dai piani di studi in vigore nelle scuole. La guida dell’insegnante durante la **redazione degli articoli** rimane decisiva anche se la nuova concezione dell’insegnamento sta trasformando il ruolo dell’insegnante da tradizionale divulgatore del sapere a organizzatore che incoraggia all’apprendimento autonomo e sostiene individualmente gli allievi con esercizi adattati alle loro esigenze.

La fase della **correzione** e della **riscrittura** è molto gratificante e stimolante per l’insegnante in quanto può adattarne forma e durata al livello di conoscenze dei singoli apprendenti. Il lavoro di (auto) riflessione, vero cardine della valutazione formativa, viene reso ancora più facile dal fatto che nei *wiki* si possono riattualizzare tutti i contenuti precedenti eliminando così la versione precedente. Questo permette all’insegnante di seguire meglio il processo di apprendimento, vero fulcro di tutti gli approcci orientati al progetto. Il lavoro di correzione e feedback può svolgersi attraverso il classico rapporto insegnante – discente, per cui l’insegnante corregge il testo nelle singole fasi con le relative correzioni e osservazioni. Una valida alternativa è la correzione e il feedback tra pari, particolarmente gratificante per l’autore perché sa che il suo testo è letto con serietà da almeno un suo compagno. Inoltre, questa forma responsabilizza sia l’autore che il compagno che corregge il testo non per ultimo in vista della valutazione del prodotto finale. Dal punto di vista del docente un feedback tra pari lo sgrava dal lavoro di correzione delle singole fasi di stesura del testo, ma richiede d’altronde una preparazione in classe a come dare feedback in modo leale e produttivo.

#### La quarta fase: valutazione formativa e sommativa

Il progetto con la piattaforma *wiki* si presta particolarmente alla valutazione formativa. I lavori individuali e di gruppo possono essere accompagnati durante tutto il percorso, sia con o senza l’appoggio dell’insegnante. È importante però

chiedere un breve resoconto di ogni seduta di gruppo e far annotare i compiti individuali e le decisioni prese in comune accordo. In base a questo „diario di bordo“, che verrà valutato alla fine, e i vari contributi del singolo allievo, sarà facile tirare conclusioni sullo sviluppo delle sue competenze linguistiche e cognitive. In ogni modo conviene definire sin dall'inizio del progetto una griglia con dei criteri di valutazione che serviranno da orientamento sia per i discenti che per l'insegnante. Oltre alla valutazione delle competenze linguistiche e al „diario di bordo“ si includeranno, pertanto, criteri che tengono conto del processo di apprendimento degli/delle allievi/e, dei loro atteggiamenti e strategie, del loro livello di autonomia e della autoriflessione. Per quanto riguarda la valutazione sommativa alla fine del percorso, si possono prevedere presentazioni orali (usando ad esempio i materiali già pubblicati sul *wiki*)

o esami scritti su alcuni contenuti messi a disposizione della classe intera. Per motivi di coerenza con l'approccio orientato al progetto, non si chiederanno soltanto riassunti dei singoli articoli, bensì un ragionamento più ampio sul proprio rapporto con l'altro. Non si tratta dunque di accumulare saperi sulla cultura (non più) straniera, ma di prendere coscienza ed appropriarsi valori e strutture in vigore nelle due culture e confrontarsi con essi. Le attività che richiedono dall'apprendente di immedesimarsi e di prendere il ruolo del viaggiatore-attore si concentreranno sul „saper fare“ più che sul controllo del „sapere“ stesso. Il metodo didattico della simulazione globale prevede di far partecipare gli allievi in modo attivo alla cultura dell'altro per sormontare idee predefinite e non cadere nella trappola di banali confronti che portano a stereotipi. Qui di seguito alcune proposte di attività incentrate sull'agire, sul saper fare:

### *I ricordi di un viaggiatore*

Sei tornata/o dal tuo viaggio in diverse località italiane. In quale dei luoghi visitati ti sentiresti più a tuo agio? Esprimi la tua opinione di „viaggiatore esperto“ e fai 2 esempi di confronto con la tua cultura che ti hanno spinto/a a fare questa decisione.

### *La sagra*

Sull'esempio delle sagre festeggiate un po' dappertutto in Italia, inventa una sagra con rito tradizionale e festeggiamenti e anche una leggenda intorno a un prodotto alimentare.

Esempio 1: la sagra delle noci a Scisciano alle pendici del Vesuvio che si festeggia in ottobre. La leggenda vuole che il dio greco Dioniso abbia trasformato la sua amante morta in noce per non separarsene mai.

Esempio 2: a Roma, per commemorare la vittoria nella battaglia di Lepanto contro gli Ottomani, si fa sgorgare per un'ora vino bianco al posto dell'acqua dalla Fontana dei Mori.

### *La pubblicità*

Scegli un prodotto tipico del luogo (variante: spot televisivo, affissi pubblicitari, creazione di un logo per l'imballaggio, ecc.) e crea una pubblicità che registrerai con il tuo telefonino.

### *La ricetta*

Presenta la ricetta di un menù tipico del posto e allega una foto. Inoltre prepara un volantino di pubblicità per uno dei prodotti che servono come ingrediente per la ricetta scelta.

### *Onda verde*

Ascolta i notiziari stradali per le grandi città come Roma e Milano e poi prepara un annuncio radiofonico.

### *La nostra musica*

Prendi il ruolo del dj sulla radio locale e prepara un contributo radiofonico in cui parli della musica tradizionale locale e annunci un brano/gruppo di successo.

### *La Fiera del Gusto*

Scegli un prodotto alimentare tipico della zona e prepara il progetto di uno stand per la Fiera del Gusto che si terrà in Svizzera. Verrà richiesto un volantino, un programma promozionale, ev. un filmato o una presentazione power-point che spieghi al pubblico svizzero i pregi del proprio prodotto. Una giuria deciderà quali stand verranno ammessi alla fiera.

### *La donna nei media*

Attraverso il blog „Il corpo delle donne“ e l'omonimo documentario di Lorella Zanardo ti informi sul ruolo della donna nei media e lo confronterai con quello del tuo paese.

### *Il design „made in Italy“*

Dopo esserti informato in cosa consiste il design propriamente „made in Italy“, rimodelli un oggetto quotidiano in stile italiano e ne spieghi l'uso e il design.

### *Corrispondenze culturali tra due paesi*

Cerca il corrispettivo emblematico architettonico, artistico, musicale, letterario, ecc. tra l'Italia e il tuo paese: ad es. Colosseo/Augusta Raurica; San Francesco/Bruder Klaus; Garibaldi/Guglielmo Tell; Dante/Gæthe; Jovanotti/Stress; torre Pirelli/torre Lonza a Basilea; ecc.

### *Il turista*

Scrivi una breve nota per un'applicazione come *tripadvisor* in cui informi gli utenti sui luoghi d'interesse e dai dei consigli su cosa visitare e cosa intraprendere sul posto.

### *La rallye guidata e la rallye libera*

Per la rallye guidata: Svolgi i compiti o le attività nei posti previsti dal programma (oppure dalle applicazioni ludiche sullo smartphone come „action-bound“ o „Geocaching“ che offrono esercizi già pronti per tantissime città del mondo). Per la rallye libera: Risolvi i compiti indicati nel programma.

## Bibliografia

- Balboni, P. & Caon, F. (2015). *La comunicazione interculturale*. Venezia: Marsilio.
- Chaves, R.-M., Favier, L. & Pélissier, S. (2013). *L'interculturel en classe*. Grenoble: PUG.
- Caré, J.-M., & Debysse, F. (1991). *Jeu, langage et créativité: les jeux dans la classe de français*. Paris: Hachette.
- Puren, C. (2007). Perspectives actionnelles et perspectives culturelles en didactique des langues-cultures: vers une perspective co-actionnelle co-culturelle. *Langues modernes*, 3/02. Paris: APLV.
- Schönau, B. (2011). *Circus Italia: Aus dem Inneren der Unterhaltungsdemokratie*. Berlin: Berlin Verlag.
- Severgnini, B. (2005). *La testa degli italiani*. Milano: Rizzoli.
- Yaiche, F. (1996). *Les simulations globales. Mode d'emploi*. Paris: Hachette.

## Conclusione

I vantaggi del *wiki* sono multipli: i contributi pubblicati in rete sono più visibili che i quaderni scritti a mano e richiedono una maggiore cura dell'ortografia e dello stile da parte degli allievi in quanto i compagni vedranno i risultati e ne avranno bisogno per collegarli ai propri contributi. Anche l'uso degli strumenti stessi messi a disposizione dal *wiki* è molto semplice e permette a tutti i partecipanti di lavorare sia in collaborazione che in autonomia. Chi scrive un contributo viene automaticamente documentato e registrato nella cronologia. L'insegnante che amministra il sito detiene il controllo su tutti i contenuti, può cancellare contributi che non corrispondono all'obiettivo del progetto e alla fine dell'anno scolastico... può eliminare l'intero progetto dalla rete con un semplice tasto, magari archiviandolo prima per suo uso personale. Nel nostro caso, la classe ha scelto di passare una settimana a Milano usando dapprima il *wiki* come strumento di documentazione e dopo come canale in comune per i preparativi al soggiorno. Sia la scelta della destinazione come anche delle visite nei luoghi d'interesse

sono state di responsabilità degli allievi. Il progetto può dunque essere realizzato interamente o solo parzialmente, ma può benissimo rimanere allo stato virtuale di un lavoro comune all'interno delle mura scolastiche.

Il *wiki* risulta inoltre molto utile come strumento di comunicazione e di informazione per uno scambio linguistico tra due classi. Il confronto sugli stessi temi da parte di allievi di cultura diversa porta ad una maggiore consapevolezza ed apertura di spirito che difficilmente si ottiene seguendo i soliti percorsi turistici. Il diario del viaggio virtuale (o reale) permette la proiezione verso l'altro e obbliga l'apprendente a rivestire un ruolo più attivo che deve confrontare e analizzare, mettersi in questione e aprirsi a nuovi valori. Tramite il suo diario diventerà regista delle sue impressioni e sensazioni e potrà far prova non soltanto di responsabilità per il proprio processo di apprendimento ma anche di sensibilità per le questioni interculturali. Quale migliore occasione per mettere in pratica il saper fare, il saper essere e il saper imparare acquisiti durante le lezioni di lingua?

Tab. 1: Piano di lavoro per una classe di 4 gruppi

Date delle lezioni o di consegna	Gruppo 1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4
xx.yy.	Correzione individuale dei passi segnati in rosso negli articoli già pubblicati	Discussione in gruppo (temi, ricerca, letture, ecc.) e redazione o riscrittura di articoli da pubblicare	Correzione definitiva al computer di 1 a 2 contributi già pubblicati (tenendo conto del feed-back dell'insegnante)	Discussione del gruppo intero con l'insegnante sui temi scelti, le letture fatte, la qualità degli articoli, ecc.
xx.yy.	Redazione o riscrittura di un articolo	Ricerca individuale o in gruppo	Discussione del gruppo intero con l'insegnante	Correzione individuale su base del feed-back
xx.yy. xx.yy. xx.yy.	Variare di settimana in settimana i lavori di gruppo, gli incontri			
xx.yy. xx.yy.	Lungo il percorso prevedere 2 a 3 esami scritti o orali su alcuni aspetti/articoli del <i>wiki</i> non ancora terminato			
ecc.	ecc.			

Tab. 2: Le diverse forme di diario di viaggio realizzabili in un progetto scolastico<sup>2</sup>

1.	<b>diario illustrato</b> L'apprendente disegna e fa schizzi delle sue impressioni e dei suoi ricordi aggiungendo dei commenti nella lingua di traguardo
2.	<b>diario letterario</b> Una specie di diario personale in cui disegno e scrittura si completano e al quale si aggiungono estratti letterari studiati o discussi in classe o con i rispettivi partner (ad es. passi letterari sulla cultura italiana)

2 Cf. Chaves, Favier & Pélissier (2013).

### 3. diario della vita quotidiana

È costituito da foto, collage di elementi quotidiani raccolti sistematicamente durante il viaggio (biglietti di autobus o di spettacoli, pubblicità, ecc.). Queste tracce di vita quotidiana permetteranno all'apprendente di rendere il suo soggiorno „tangibile“ al suo ritorno

### 4. diario di un percorso culturale

È costituito da fatti storici, foto e informazioni su monumenti e luoghi di interesse culturale, visite a musei, ecc.

### 5. diario dei sensi

L'approccio per questo tipo di diario è definito dai 5 sensi. L'apprendente integra ai testi scritti elementi relativi all'udito (suoni, rumori, conversazioni degli abitanti, ecc.), all'odorato (profumi, essenze, spezie, odori gradevoli e sgradevoli, ecc.), alla vista (costruzioni architettoniche, tabelloni, segni stradali, oggetti che sorprendono, attirano e seducono, oggetti intravisti in appartamenti, ristoranti, ecc.), al gusto (cibi, sapori, ecc.), e al tatto (distanza con le persone incontrate, osservazioni sui contatti fisici, il modo di salutare, ecc.).

## Altri progetti possibili per il lavoro con il wiki

Qui di seguito una lista di proposte di lavoro con le piattaforme wiki e le simulazioni globali, in parte sperimentate con proprie classi:

### La lettura di un romanzo in classe

I romanzi più adatti per il progetto del diario di viaggio sono quelli in cui i protagonisti viaggiano e scoprono luoghi a loro sconosciuti del mondo italofono (citiamo a mo' di esempio *Il ladro di bambini* di Gianni Amelio).

Per il viaggio virtuale (o simulazione globale) non esistono limiti temporali, e così è pensabile un progetto wiki ambientato nel periodo della Resistenza, ad esempio, in cui si accompagnano Ettore, Bube, Pin e quanti altri nei luoghi descritti dagli autori dei romanzi (in questo caso Fenoglio, Cassola e Calvino).

### La commedia

Il personaggio principale che si muove in maniera stereotipata o che fa esperienze di pregiudizi culturali e che quindi dà modo di mettere in questione i propri valori culturali è un luogo comune nelle commedie. Ricordiamo il cinepanettone dai titoli ripetitivi *“Vacanze di Natale a ...”*, in cui gruppi di italiani sono confrontati a luoghi stranieri e mostrano talvolta gli stereotipi più odiati dagli italiani stessi (a questo proposito vedi anche *Italians* (2010) di Veronesi).

Ottimi esempi sono anche i grandi successi recenti di Checco Zalone (*Che bella giornata* (2011) oppure *Quo vado?* (2016), oppure *Benvenuti al*

*Sud* (2010) e il sequel *Benvenuti al Nord* (2011) di Miniero che riprendono il vecchio divario di mentalità tra Nord e Sud già trattato dalle commedie con Totò. Altri lungometraggi sullo stesso tema usano toni più drammatici, come ad esempio *Così ridevano* (1998) oppure *Il ladro di bambini* (1992) di Gianni Amelio. In tutti questi casi si tratterà di sormontare i vecchi stereotipi che hanno vita lunga per vari motivi.

### L'italianità e l'italicità

Sul modello del progetto “Dalla valigia di cartone”<sup>1</sup>, iniziato l'anno scorso dal professore di sociologia Sandro Cattacin dell'università di Ginevra, gli allievi vanno alla ricerca di elementi di italianità e contaminazioni di italicità nella Svizzera tedesca o francese, raccolgono le foto e ne fanno un'analisi dettagliata. Il progetto wiki potrebbe portare sia sul “made in Italy” che sulle tracce linguistiche che si riscontrano ad ogni andare nel nostro paese.

La lingua italiana continua ad attrarre in modo imperturbato gli apprendenti del mondo intero e risulta essere una delle lingue più studiate<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Vedi anche l'omonima pagina su Facebook e il sito [www.differences.ch](http://www.differences.ch)

<sup>2</sup> Vedi ad es.: *Tutti pazzi per l'italiano*, in: La Repubblica 31.10.2016; *Il mondo ha fame di italiano. In 250 milioni sono suoi fan*, in: Corriere della Sera, numero speciale „Il Bello dell'Italia“ 6.10.2016; *L'italiano è la quarta lingua più studiata nel mondo*, in: Corriere della Sera 16.6.2014.

Con il wiki si cercherà di rispondere alla domanda cosa appassiona milioni e milioni di persone quando pensano all'Italia e alla lingua italiana.

### Il fumetto

la lettura e l'analisi della ricchissima tradizione del fumetto italiano funge da ottima introduzione per un progetto collaborativo sul wiki. Per preparare le classi al genere del fumetto e al suo linguaggio, esistono molti siti di riferimento utili (ad es. [www.latecadidattica.it](http://www.latecadidattica.it)) e si trovano programmi gratuiti per produrre propri fotoromanzi o fumetti (ad es. [www.comic-life.softonic.it](http://www.comic-life.softonic.it)).

### Le storie d'amore

dopo aver analizzato il funzionamento del genere letterario (ad esempio sui modelli del fotoromanzo) far scrivere in parallelo e in modo collaborativo alcune storie d'amore secondo la classica e prevedibile sceneggiatura.

### Lo scambio linguistico o culturale

Creare un prodotto in comune con gruppi di altre nazionalità può dare un nuovo significato e un valore aggiunto all'apprendimento delle lingue straniere. Le piattaforme partecipative su internet facilitano il contatto e lo scambio tra le classi che si vedranno riflessi reciprocamente nelle rappresentazioni degli altri. Come prodotto finale, oltre il wiki in comune, si possono prevedere un'esposizione interculturale, un „museo interculturale“ con oggetti e foto raccolti durante il viaggio oppure video con scene dei migliori momenti del viaggio.