



La revue *Aleph. langues, médias et sociétés* est approuvée par ERIHPLUS. Elle est classée à la catégorie B.

Impatto del Fumetto nella Valutazione : Studio con Studenti di Italiano LS all'Uni di Algeri 2 (Anno 2)

التأثير الذي يحدثه الكوميكس في التقييم: دراسة مع طلاب الإيطالية LS في جامعة الجزائر 2 (السنة 2)

Impact de la bande dessinée dans l'évaluation : Étude avec des étudiants en italien LS à l'Université d'Alger 2 (Année 2)

Impact of Comics in Assessment : A Study with Italian LS Students at the University of Algiers 2 (Year 2)

Hind EL Mohri - LISODIL- Alger 2 et Merouane Addou - Université de Blida 2

	Soumission	Publication numérique	Publication Asjp
	05-07- 2023	15-01-2024	15-01-2024

Éditeur : Edile (Edition et diffusion de l'écrit scientifique)

Dépôt légal : 6109-2014

Edition numérique : <https://aleph.edinum.org>

Date de publication : 15 janvier 2024

ISSN : 2437-1076

(Edition ASJP) : <https://www.asjp.cerist.dz/en/PresentationRevue/226>

Date de publication : 15 janvier 2024

Pagination : 205 -216

ISSN : 2437-0274

Référence papier

Hind EL Mohri et Merouane Addou, « Impatto del Fumetto nella Valutazione : Studio con Studenti di Italiano LS all'Uni di Algeri 2 (Anno 2) », *Aleph*, Vol 11 (1) | 2024, 205-216.

Référence électronique

Hind EL Mohri et Merouane Addou, « Impatto del Fumetto nella Valutazione : Studio con Studenti di Italiano LS all'Uni di Algeri 2 (Anno 2) », *Aleph* [En ligne], Vol 11 (1) | 2024, mis en ligne le 15 janvier 2024. URL : <https://aleph.edinum.org/10697>

Impatto del Fumetto nella Valutazione : Studio con Studenti di Italiano LS all'Uni di Algeri 2 (Anno 2)

التأثير الذي يحدثه الكوميكس في التقييم: دراسة مع طلاب الإيطالية LS في جامعة الجزائر 2 (السنة 2)

Impact de la bande dessinée dans l'évaluation : Étude avec des étudiants en italien LS à l'Université d'Alger 2 (Année 2)

Impact of Comics in Assessment : A Study with Italian LS Students at the University of Algiers 2 (Year 2)

HIND EL MOHRI - LISODIL- ALGER 2

MEROUANE ADDOU - UNIVERSITÉ DE BLIDA 2

Introduzione

L'insegnamento delle lingue straniere costituisce una sfida continua per gli educatori, impegnati nella ricerca costante di nuovi metodi e tecniche per rendere il processo di apprendimento più coinvolgente ed efficace. In questo contesto, l'utilizzo del fumetto come strumento didattico sta guadagnando crescente interesse, offrendo un approccio innovativo e creativo per favorire l'insegnamento e l'apprendimento della lingua italiana.

Il presente contributo si basa sull'ipotesi che l'utilizzo del fumetto non debba limitarsi esclusivamente all'insegnamento, ma possa estendersi anche alla valutazione delle competenze linguistiche degli studenti. L'obiettivo principale è analizzare l'efficacia del fumetto come strumento valutativo, cercando di rispondere a domande cruciali come :

- In che modo la valutazione svolge un ruolo essenziale nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS ?
- Quali aspetti devono considerare gli insegnanti durante il processo di valutazione delle competenze degli apprendenti ?
- Come potrebbe l'impiego del fumetto come strumento di valutazione influenzare la didattica dell'italiano LS ?
- Quali potenziali benefici potrebbero derivare dall'utilizzo del fumetto come strumento di valutazione ?

A tal fine, la presente ricerca azione è suddivisa in due parti : una teorica e un'altra pratica. Nella prima parte, si esplorerà l'importanza della valutazione nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS, approfondendo il concetto e il ruolo cruciale della valutazione, insieme alle sfide e alle

considerazioni da tenere in conto durante il processo di valutazione. Nella parte operativa, invece, si procederà all'esperienza del fumetto come strumento di valutazione, attraverso l'implementazione di un'attività-verifica basata sul fumetto con gli studenti iscritti al secondo anno di Laurea triennale in Lingua e cultura italiana presso l'Università di Algeri 2.

Attraverso questo contributo, si mira a esplorare le potenzialità del fumetto come strumento di valutazione nel contesto dell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS, nonché delle lingue straniere in generale.

1. Valutare per crescere : l'importanza della valutazione nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS

L'atto di valutare nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS riveste un ruolo fondamentale, in quanto costituisce un pilastro essenziale per monitorare e favorire lo sviluppo degli apprendenti, consentendo loro di progredire. Nel contesto di questo capitolo, esamineremo il concetto e il ruolo cruciale della valutazione in tale contesto.

1.1. Complessità della Valutazione : Uno Sguardo Profondo

Per comprendere appieno la valutazione, ci rivolgiamo al Nozionario di Glottodidattica del Laboratorio Itals, il quale definisce la valutazione come un intricato insieme di operazioni. Queste operazioni spaziano dalla raccolta di informazioni sulla quantità e qualità dell'acquisizione da parte dell'allievo, alla definizione di parametri e scaling per ottenere un punteggio, all'elaborazione di giudizi statici, di merito e personalizzati, fino all'espressione di giudizi burocratici o personalizzati, influenzati talvolta dai valori ideologici dell'insegnante.

Questa definizione sottolinea la complessità multifattoriale della valutazione, illustrando che essa è un processo articolato, coinvolgente diverse fasi. Inoltre, mette in evidenza che i giudizi di merito possono essere plasmati da valori ideologici dell'insegnante, conferendo alla valutazione un carattere dinamico e interpersonale.

1.2. Ruolo Multifunzionale della Valutazione nell'Insegnamento/ Apprendimento dell'Italiano LS

Il ruolo della valutazione in questo contesto è molteplice e versatile. Secondo Serragiotto (2016), la valutazione non solo consente di monitorare il progresso degli apprendenti e verificare il raggiungimento degli obiettivi didattici, ma offre anche un feedback costruttivo per identificare aree di miglioramento. Essa può fungere da stimolo, incoraggiando gli studenti a

impegnarsi maggiormente nell'apprendimento della lingua straniera e a sviluppare una consapevolezza più profonda delle proprie competenze linguistiche.

Serragiotto sottolinea inoltre che la valutazione facilita la comunicazione tra insegnanti e studenti, favorendo la condivisione degli obiettivi di apprendimento e la presa di decisioni rilevanti sulla promozione degli studenti o la scelta di percorsi di studio universitari. Pertanto, la valutazione assume un ruolo cruciale come strumento per potenziare la qualità dell'azione educativa e favorire lo sviluppo professionale degli insegnanti.

In sintonia con questa prospettiva, Viganò (2017) sottolinea che la valutazione dovrebbe essere considerata come una dimensione essenziale e qualificante della funzione docente, elemento indispensabile e distintivo dell'attività didattica. Essa dovrebbe essere parte integrante di un disegno progettuale e decisionale coerente, riconosciuto da tutti i partecipanti per le sue importanti implicazioni. Se gli apprendenti sono coinvolti attivamente nel processo di valutazione, consapevoli dello strumento di miglioramento, questa contribuisce al loro apprendimento e al perfezionamento dell'insegnamento.

2. Sfide e Considerazioni nel Processo di Valutazione

A questo punto, sorge la domanda : quali sono le sfide e le considerazioni nel processo di valutazione ? La risposta a questa interrogativo costituirà il cuore della nostra esplorazione successiva, focalizzandoci sulle complessità e le variabili coinvolte nell'articolato processo di valutazione nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS.

Crescere attraverso la valutazione è uno dei ruoli fondamentali nel processo di insegnamento/apprendimento dell'italiano LS, in quanto fornisce la base per valutare l'andamento e il progresso degli apprendenti, consentendo loro di migliorare. In questo capitolo, analizzeremo il concetto e il ruolo della valutazione durante l'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS.

2.1. Valutazione delle Abilità Linguistiche : Complessità e Considerazioni

La valutazione accurata delle abilità linguistiche degli studenti costituisce una sfida complessa, intrinsecamente legata al contesto culturale e sociale dell'insegnamento/apprendimento. Il valutare in modo autentico e significativo le abilità comunicative richiede un approccio strategico e consapevole. Tassinari (2015, 66-68) sottolinea l'importanza di coinvolgere discipline correlate e di considerare il contesto di apprendimento. La ricerca

di strumenti di valutazione affidabili, validi dal punto di vista della psicologia dell'apprendimento, è un aspetto cruciale, soprattutto in contesti diversificati come l'apprendimento in presenza o a distanza.

Cotterall (1995, 196) aggiunge un ulteriore livello di complessità, evidenziando l'impatto dell'autostima degli apprendenti sul processo di valutazione. L'ansia, lo stress e la mancanza di autostima emergono come variabili rilevanti che possono influenzare significativamente gli studenti durante il processo di valutazione.

Novello (2014, 49,69 €) mette in luce l'importanza di una pianificazione accurata per evitare dati incompleti o distorti, sottolineando la criticità di ottenere feedback significativi, un obiettivo spesso difficile da raggiungere senza una pianificazione adeguata. La trascuranza dell'osservazione, durante il processo valutativo, emerge come una criticità da affrontare.

2.2. Sfide e Riconsiderazioni della Pratica Valutativa

Gérard (2013) mette in guardia contro l'utilizzo inappropriato della valutazione per classificare gli studenti o giudicare la qualità dell'insegnamento, sottolineando che la valutazione richiede una comprensione approfondita delle competenze valutate e delle modalità di valutazione più adeguate. È essenziale comprendere che la valutazione può essere soggetta a influenze esterne, come le aspettative degli insegnanti o degli studenti, che potrebbero distorcere i risultati.

Per superare tali sfide, Constantinou (2023) sottolinea la necessità di metodi di valutazione più equi e oggettivi, insieme a una formazione adeguata degli insegnanti per adottare approcci alternativi. Lepareur (2006) invita gli insegnanti a riconsiderare le loro pratiche di valutazione, proponendo un cambiamento di mentalità e pratica che possa portare a un significativo miglioramento dell'apprendimento degli studenti.

Sambell (2020) suggerisce l'adozione di tecniche di feedback più efficienti, la progettazione di compiti di valutazione più sintetici e autentici, il coinvolgimento attivo degli studenti nel processo di valutazione e l'utilizzo di rubriche per garantire una valutazione equa e trasparente.

Infine, secondo Viganò (2023), la valutazione non dovrebbe essere concepita unicamente come giudizio sulle prestazioni degli studenti, ma come uno strumento per migliorare l'efficacia dell'azione educativa e promuovere la qualità della scuola.

Considerando queste sfide e considerazioni, riteniamo che il fumetto possa emergere come una tecnica di valutazione in grado di affrontare tali complessità in modo efficace, autentico, coinvolgente e innovativo. La sua capacità di incorporare elementi visivi e narrativi potrebbe offrire un approccio diversificato e inclusivo per valutare le abilità linguistiche degli studenti.

3. Il Fumetto come Strumento di Valutazione : Un'Alternativa Creativa

La definizione di fumetto proposta da McCloud (1993, 20) sottolinea la juxtaposition di immagini pittoriche e altri elementi in sequenza deliberata, mirata a trasmettere informazioni e/o a suscitare una risposta estetica nello spettatore. Questa definizione evidenzia come il fumetto, attraverso l'uso di sequenze di immagini, possa comunicare in modo coinvolgente ed esteticamente accattivante, stimolando una risposta etica grazie agli elementi visivi come il disegno, la composizione e il colore. Questa fusione di elementi narrativi e visivi crea un'esperienza multisensoriale per il lettore, contribuendo a rendere il fumetto un medium unico e versatile nell'ambito dell'apprendimento. Tale esperienza può motivare gli apprendenti di italiano LS (così come quelli di lingue straniere in generale), incoraggiandoli a impegnarsi nell'apprendimento e nell'affrontare la valutazione con serenità. Sciuti (2017) enfatizza l'importanza del feedback e della valutazione delle attività basate sul fumetto, indicando che queste attività possono essere efficaci nel coinvolgere gli studenti e valutare le loro abilità linguistiche e cognitive. Inoltre, uno studio condotto da Beard e Rhodes (2002) dimostra che l'uso dei fumetti può costituire una forma di valutazione, consentendo ai partecipanti di esprimere e riflettere sulle proprie esperienze, trarre conclusioni sull'apprendimento e comunicare in modo creativo. L'esperienza di MacDonald (2012, 222) suggerisce che gli studenti possano sviluppare una notevole maturità nella capacità di analizzare costrutti politici e culturali incorporati nei fumetti, indicando che la valutazione basata sul fumetto offre un'opportunità efficace per valutare e sviluppare competenze linguistiche e cognitive, la comprensione critica e l'analisi di tematiche politiche e culturali, contribuendo così all'apprendimento dell'italiano LS.

4. Metodologia

La presente ricerca azione si concentra sull'analisi dell'impatto e del potenziale del fumetto come strumento di valutazione nella didattica dell'italiano LS. Per quanto riguarda gli strumenti di valutazione, esistono

diverse opzioni in base agli obiettivi didattici, tra cui test a risposta multipla, testi di completamento, prove di produzione scritta e orale, e valutazione basata sulle performance degli apprendenti (Fulcher e Davidson, 2007). Ulteriormente, esistono valutazioni diffuse e autentiche. Maugeri (2021, 143) spiega che la valutazione diffusa coinvolge prove di verifica scritta o osservazioni durante le attività del corso. In contrasto, la valutazione autentica si basa su compiti e attività che richiedono l'uso della lingua in situazioni reali e significative. Nella nostra ricerca, abbiamo optato per un'attività di gruppo al fine di valutare varie competenze linguistiche, sia orali (durante l'interazione di gruppo) che scritte.

L'esperienza è stata condotta nel mese di marzo 2023, completamente in presenza, come parte di un'unità didattica nell'ambito della tesi di dottorato. I partecipanti erano 38 studenti di italiano LS, iscritti al secondo anno di Laurea triennale in Lingua e cultura italiana presso l'Università di Algeri 2. L'esperienza è stata divisa in due momenti distinti, ognuno richiedente prerequisiti specifici.

- Primo momento : Dopo un'approfondita esplorazione del significato e della storia del fumetto, dei diversi generi e mostrando esempi, agli studenti è stato chiesto di completare una scheda contenente informazioni su fumettisti, genere del fumetto, titolo e personaggi. Successivamente, in gruppi da tre a cinque studenti, hanno immaginato di essere fumettisti e scelto un genere, un titolo e dei personaggi, con l'intenzione di disegnare un fumetto basato su tali scelte.
- Secondo momento : Dopo il completamento dell'attività precedente, l'unità didattica ha proseguito con l'esplorazione dei termini tecnici comuni e specifici di ogni genere di fumetto. Successivamente, ogni gruppo ha disegnato una tavola di fumetto basata sulla loro tabella di scelte. Sono stati forniti loro vocaboli correlati a ciascun genere di fumetto e una lista di onomatopee italiane per arricchire le loro produzioni.

5. Risultati e Discussione

5.1. Primo momento : l'attività di creazione di fumetti

Nel contesto della nostra ricerca, nove distinti gruppi di studenti hanno autonomamente formato delle squadre, ciascuna con l'obiettivo di concentrarsi sulla creazione di un fumetto. Prima di immergersi nella fase di elaborazione delle storie, i partecipanti hanno condotto discussioni

approfondite riguardo ai fumetti, esplorando le proprie preferenze e visioni. È importante sottolineare che, al fine di preservare la riservatezza degli studenti coinvolti, le identità sono omesse deliberatamente, e ci riferiremo a loro nella sezione successiva semplicemente come «fumettisti».

Tra le diverse fasi dell'attività, la prima ha visto i gruppi impegnati nella selezione dei generi e nella pianificazione delle trame. I generi più popolari risultati dalla scelta dei partecipanti sono stati quelli supereroistico, horror e avventura, mentre sorprendentemente il genere umoristico è stato il meno preferito. Alcuni gruppi hanno incorporato personaggi noti, come nel caso del Gruppo 2 con Naruto Shippuden, mentre altri hanno creato personaggi completamente originali. Interessantemente, il Gruppo 5 ha scelto di basare la propria storia su eventi reali, aggiungendo un elemento di realismo alla loro narrazione.

Durante questa fase iniziale, abbiamo fortemente promosso la partecipazione attiva, incoraggiando la collaborazione e la condivisione delle decisioni all'interno dei gruppi. L'entusiasmo dimostrato dai partecipanti ha evidenziato un notevole grado di creatività e cooperazione nel definire le trame delle loro storie. Questa fase iniziale ha svolto un ruolo cruciale nel fornire una solida base per le fasi successive, le quali saranno dettagliate nella sezione seguente.

5.2. Secondo momento : la fase di realizzazione del fumetto

Dopo acquisizione dei prerequisiti fondamentali, ciascun gruppo ha intrapreso una profonda discussione sulla metodologia per tradurre le proprie idee in fumetto. In considerazione di diversi fattori, la tavola del Gruppo 5 è stata selezionata come rappresentativa per questa analisi. Tale scelta è stata deliberatamente basata su criteri specifici, mirando a esaminare l'impatto del fumetto come strumento di valutazione su studenti con diversi livelli di partecipazione e coinvolgimento nell'attività.

La tavola del Gruppo 5, incentrata sul genere giallo, è stata particolarmente presa in considerazione al fine di investigare come l'esperienza del fumetto potesse coinvolgere anche gli studenti meno partecipi. Questa scelta mira a offrire loro un'opportunità di esprimersi in modo creativo e coinvolgente, sottolineando il potenziale del fumetto come strumento di coinvolgimento e valutazione. Pertanto, l'analisi si propone di esplorare come il fumetto possa rappresentare un mezzo efficace di coinvolgimento e valutazione, adattandosi alle diverse disposizioni e interessi accademici degli studenti.

È essenziale sottolineare che, pur concentrandoci sulla tavola del Gruppo 5, l'analisi comprenderà anche un'osservazione generale di tutti gli studenti appartenenti ai nove gruppi, garantendo così un approccio globale e completo al fenomeno osservato.

In sintesi, la fase di implementazione del fumetto ha rivelato un coinvolgimento entusiasta degli studenti, mettendo in luce il potenziale del fumetto come strumento di valutazione. L'approfondita discussione nei gruppi e la scelta di generi diversificati suggeriscono che questo approccio potrebbe adattarsi in modo efficace a varie preferenze e livelli di partecipazione, contribuendo a promuovere un ambiente di apprendimento creativo e stimolante.

Figura N° 1. Risultato rappresentativo del secondo momento



5.2.1. Capacità di Utilizzo della Lingua Italiana

I risultati del secondo momento dell'esperienza sottolineano l'efficacia della capacità degli studenti di utilizzare la lingua italiana in un contesto collaborativo per la creazione di fumetti. È notevole notare che, di norma, gli studenti comunicano prevalentemente in arabo, berbero o francese durante le attività didattiche. L'incentivazione all'uso esclusivo dell'italiano, anche attraverso minacce di penalizzazione, suggerisce che l'implementazione del fumetto ha il potenziale di focalizzare l'attenzione degli studenti sull'attività stessa, facilitando un'immersione spontanea e inconscia nella lingua italiana.

5.2.2. Distrazione dall'Ansia Valutativa

In aggiunta, emerge che il fumetto ha funzionato da catalizzatore per distogliere l'attenzione degli studenti dall'ansia e dallo stress tipici delle verifiche e dei test. L'assenza di preoccupazioni riguardo ai voti durante l'attività, generalmente associata a ansia e mancanza di autostima, suggerisce che il contesto del fumetto ha creato un ambiente rilassato e motivante. La disinvoltura degli studenti nel partecipare all'attività, senza il peso della valutazione, indica che il fumetto ha il potenziale di generare un clima di apprendimento positivo e gratificante.

5.2.3. Coinvolgimento Attivo e Creativo

L'entusiasmo e l'interesse manifestati dagli studenti nel creare fumetti riflettono un coinvolgimento attivo nell'attività e un'autentica passione per il processo creativo. Sorprendentemente, la studentessa «C», solitamente distante e poco interessata, ha mostrato un'inusuale felicità e eccitazione durante l'attività di fumetto. Questa variazione comportamentale evidenzia l'impatto positivo del fumetto come strumento di valutazione sulla motivazione e l'engagement degli studenti.

In sintesi, la reazione positiva degli studenti a questa attività di valutazione evidenzia l'efficacia del fumetto nel creare un ambiente rilassato e stimolante, distante dalle consuete pressioni valutative. La libertà espressiva e la gioia manifestata dagli studenti indicano che il fumetto ha offerto loro un'opportunità di apprendimento motivata e creativa, senza il timore di giudizi o punteggi. Questo suggerisce che l'implementazione del fumetto come strumento di valutazione può essere una tecnica efficace per coinvolgere gli studenti e promuovere un apprendimento attivo e creativo della lingua italiana.

Conclusioni

L'obiettivo di questo contributo era esplorare l'impatto e le potenzialità del fumetto come strumento di valutazione. Attraverso un'esperienza con 38 studenti di italiano LS, è emerso un quadro positivo. Gli studenti hanno dimostrato un coinvolgimento attivo e creativo, evidenziando che il fumetto può favorire un ambiente di apprendimento stimolante. La mancanza di stress legato alla valutazione ha contribuito a creare un clima gratificante. Inoltre, la reazione positiva degli studenti indica che il fumetto può essere un'efficace tecnica di valutazione per coinvolgere gli studenti e promuovere un apprendimento motivato e creativo della lingua italiana. Sono forniti suggerimenti per insegnanti e ricercatori interessati a utilizzare il fumetto come strumento valutativo, aprendo nuove prospettive di ricerca e innovazione in questo campo.

Bibliografia

- Beard, C., & Rhodes, T. (2002). Experiential Learning : Using comic strips as “reflective tools” in adult learning. *Journal of Outdoor and Environmental Education*, 6 (2), 58-65.
- Constantinou, G. (2023). L'évaluation pédagogique des apprenants de français langue étrangère. *Langues & Cultures*, 04 (01), 193-212.
- Cotterall, S. (1995). Readiness for autonomy : Investigating learner beliefs. *System*, 23 (2), 195-205.
- Fulcher, G., & Davidson, F. (2007). *Language Testing and Assessment*. Routledge.
- Gérard, F. (2013). L'évaluation au service de la régulation des apprentissages : enjeux, nécessités et difficultés. *Revue Française de Linguistique Appliquée*, XVIII (3), 75-92.
- Lepareur, C. (2006). L'évaluation dans les enseignements scientifiques fondés sur l'investigation : Effets de différentes modalités d'évaluation formative sur l'autorégulation des apprentissages [Thèse de doctorat, Ecole Doctorale des Sciences de l'Homme, du Politique et du Territoire (ED 454)].
- Maugeri, G. (2021). L'insegnamento dell'italiano a stranieri. Alcune coordinate di riferimento per gli anni Venti. *SAIL*, 19.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comics : The Invisible Art*. HarperCollins.
- MacDonald, K. P. (2012). Batman Returns (to Class) Graphic and the Syncretic Classroom. In Dong, L., Weiner, R. J. (Cur.). *Teaching Comics and Graphic Narratives : Essays on Theory, Strategy, and Practice*.
- Novello, A. (2014). La valutazione delle lingue straniere e seconde nella scuola. Dalla teoria alla pratica. *SAIL*, 4.
- Nozionario di Glottodidattica. (n.d.). Valutazione. <https://www.itals.it/nozion/noziof.htm>
- Sambell (n.d.), Key assessment challenges and how to deal with them. https://lta.hw.ac.uk/wp-content/uploads/23_AFL_Key-assessment-challenges-and-how-to-deal-with-them.pdf
- Sciuti Russi, G. (2017). Creando si impara : l'uso del fumetto con apprendenti adulti francesi. *EL. LE [online]*, 6 (2), 17-30.
- Serragiotto, G. (2016). Nuove frontiere nella valutazione linguistica. *EL. LE*, 5 (2), 153-188. ISSN 2280-6792.
- Tassinari, M. G. (2015). Assessing learner autonomy : A dynamic model. In Everhard, C. J., Murphy, L. (Cur.). *Assessment and Autonomy in Language Learning*. Palgrave Macmillan
- Viganò, R. (2017). Qualità e professione docente : la valutazione come risorsa. *EDETA-NIA*, 52, 269-285. ISSN : 0214-8560.
- Viganò, R. (2023). Valutazione e qualità della formazione. Quale punto di arrivo ? *Giornale Italiano della Ricerca Educativa*, 30, 32-41.

Riassunto

L'insegnamento delle lingue straniere pone agli insegnanti la sfida di trovare nuovi modi coinvolgenti ed efficaci per insegnare, tra cui l'utilizzo del fumetto per promuovere l'insegnamento/apprendimento e valutare le competenze linguistiche. Questo articolo esamina l'impiego del fumetto come strumento valutativo, analizzando i risultati di un'attività condotta con un gruppo di studenti di italiano LS. L'obiettivo è esplorare l'impatto e le potenzialità dell'implementazione del fumetto come strumento di valutazione nella didattica dell'italiano LS, migliorando le competenze degli apprendenti e aprendo nuove prospettive per l'innovazione nella valutazione dell'insegnamento/ apprendimento delle lingue straniere.

Parole chiave

Fumetto, valutazione, italiano LS, didattica, apprendenti adulti

مستخلص

مستخلص تمثل تعليمية اللغات الأجنبية تحديا للمدرسين في إيجاد طرق جديدة وشيقة وفعالة للتدريس، مثل استخدام القصص المصورة لتعزيز التعليم والتعلم وتقييم مهارات اللغة. يتناول هذا المقال استخدام القصص المصورة كأداة للتقييم، من خلال تحليل نتائج نشاط تفاعلي مع مجموعة من طلاب اللغة الإيطالية كلغة أجنبية. والهدف هو استكشاف تأثير وفعالية استخدام القصص المصورة كأداة تقييمية في تعليمية اللغة الإيطالية كلغة أجنبية، مما يعزز مهارات المتعلمين ويفتح آفاقا جديدة للابتكار في تقييم تعليم وتعلم اللغات الأجنبية

كلمات مفتاحية

القصص المصورة، تقييم، الإيطالية كلغة أجنبية، تعليمية اللغة، فئة المتعلمين الكبار

Résumé

L'enseignement des langues étrangères défie les enseignants de trouver de nouvelles façons engageantes et efficaces d'enseigner, telles que l'utilisation de la bande dessinée pour promouvoir l'enseignement/apprentissage et évaluer les compétences linguistiques. Cet article examine l'emploi de la bande dessinée comme outil d'évaluation, en analysant les résultats d'une activité menée avec un groupe d'étudiants d'italien langue étrangère. L'objectif est d'explorer l'impact et le potentiel de l'implémentation de la bande dessinée comme outil d'évaluation dans la didactique de l'italien langue étrangère, en améliorant les compétences des apprenants et en ouvrant de nouvelles perspectives pour l'innovation dans l'évaluation de l'enseignement/ apprentissage des langues étrangères.

Mots-clés

Bande dessinée, évaluation, italien langue étrangère, didactique, apprenants adultes

Abstract

The teaching of foreign languages challenges teachers to find new engaging and effective ways to teach, such as using comics to promote teaching/learning and assess language skills. This article examines the use of comics as an assessment tool, by analyzing the results of an activity conducted with a group of students learning Italian as a foreign language. The objective is to explore the impact and potential of implementing comics as an assessment tool in the didactic of Italian as a foreign language, enhancing learners'skills and opening new perspectives for innovation in the assessment of foreign language teaching/learning.

Keywords

Comics, assessment, Italian as a foreign language, didactic, adult learners