



Insegnare storia con fumetti e manga

Laboratori di storia per la
scuola secondaria di primo grado

Luca Raina e Ivano Colombo

MATERIALI
DIDATTICA

Erickson

IL LIBRO

INSEGNARE STORIA CON FUMETTI E MANGA

Dato che negli ultimi anni il fumetto è uscito dal sottoscala per trovare posto sugli scaffali nelle librerie, forse è arrivato anche il momento che esca da sotto al banco, dove viene letto di nascosto, per diventare uno strumento didattico.

«Metti giù quel fumetto e leggi un libro!». Le alternative sono solo due: o lo abbiamo detto o ce l'hanno detto. È venuto il momento di dire: «Studia con quel fumetto!».

Il volume, sfruttando le potenzialità del fumetto e della tavola illustrata, propone alle docenti e ai docenti attività e idee per stimolare in classe l'interesse per la storia. Passando dalle grandi graphic-novel fino ai maestri italiani ed europei e al manga, il fumetto diventa uno strumento per sviluppare competenze storiche e per avvicinare le tematiche storiche della scuola secondaria di primo grado in modo originale e divergente.

All'interno del volume si trovano i fumetti e i manga di:

- Asterix e i Britanni.
- Maus.
- Maria Antonietta.
- Le Rose di Versailles.
- Vinland Saga.
- Radium Girls.

Le attività sono corredate da approfondimenti storici e indicazioni complete per guidare le esercitazioni in classe, anche grazie a schede operative arricchite da tavole a fumetti e a materiali in formato digitale scaricabili dalle Risorse online.



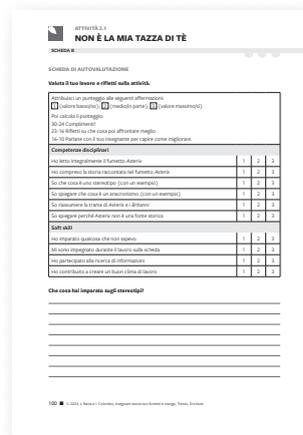
Il linguaggio del fumetto



Approfondimento storico



Attività (scheda pratica)



Attività (scheda autovalutazione)

GLI AUTORI



LUCA RAINA

Docente di lettere nella scuola secondaria di primo grado, formatore e autore. Conduce il programma televisivo «CrossOver Universo Nerd». Viaggia a ritroso nel tempo, saltuariamente, insegnando nel docu-reality «Il Collegio».



IVANO COLOMBO

Laureato in Scienze politiche e in Storia. Ha conseguito un master in Management pubblico presso SDA Bocconi. Si occupa di ambiente, comunicazione istituzionale, storia e educazione civica. È fiero della sua vasta collezione di librogame.

€ 23,50

9 788859 037613

www.erickson.it

MATERIALE ONLINE vai su:
<https://risorseonline.erickson.it>

In classe con i fumetti

I fumetti in didattica

La pratica di ricorrere nella didattica ai fumetti e, in misura minore, ai manga si è sensibilmente diffusa e non costituisce certo una metodologia di lavoro innovativa. L'arte sequenziale, tramite la combinazione di immagini e testo, offre effettivamente un valido approccio all'insegnamento in classe, affermazione, questa, ancora più valida per la didattica della storia, disciplina nella quale il fumetto sembra trovare tuttavia meno occasioni di utilizzo rispetto alla letteratura.

L'uso dei fumetti in didattica rappresenta una risorsa preziosa e versatile, in grado di arricchire l'esperienza educativa degli studenti grazie a un mezzo espressivo capace di coinvolgere ogni fascia di età, così da rendere l'apprendimento più accessibile e stimolante. Il fumetto può essere utilizzato per educare e informare su una varietà di argomenti, dalla storia alla scienza o per riflettere sulla storia dell'arte e sulle tecniche artistiche. Il fumetto stesso è stato a lungo relegato ai margini della riflessione artistica come figlio di un dio minore, ma è stato via via sdoganato dall'utilizzo di linguaggi e tecniche caratterizzati da sempre maggiore complessità, innovazione e fantasia.

I fumetti, con la loro combinazione unica di testo e immagini, offrono una modalità di apprendimento che va oltre il tradizionale approccio verbale, coinvolgendo diversi sensi e modalità cognitive. Questo *medium*, spesso sottovalutato, si rivela particolarmente efficace per catturare l'attenzione degli adolescenti, stimolando la loro curiosità e favorendo un apprendimento più profondo e duraturo. Uno dei principali vantaggi dei fumetti è la loro capacità di rendere i contenuti più accessibili e comprensibili: le immagini, infatti, forniscono un supporto visivo che può facilitare la comprensione di concetti complessi e astratti, rendendo l'apprendimento meno gravoso e più intuitivo. Questo è particolarmente utile per gli studenti con difficoltà di lettura o per coloro che apprendono meglio attraverso stimoli visivi. Inoltre, il linguaggio dei fumetti è spesso più colloquiale e vicino al parlato quotidiano degli adolescenti, il che contribuisce a rendere i contenuti più vicini e rilevanti per loro. Abbracciare questo *medium* può quindi arricchire il repertorio didattico dei docenti, promuovendo un approccio all'insegnamento più dinamico e inclusivo.

Per i docenti i fumetti rappresentano uno strumento didattico flessibile e adattabile a diverse materie e contesti educativi: possono essere utilizzati per introdurre nuovi argomenti, per approfondire temi già trattati o come base per attività creative e di scrittura. Ad esempio, in una lezione di storia, un fumetto ambientato in un determinato periodo può aiutare gli studenti a visualizzare e comprendere meglio il contesto storico e culturale. In letteratura, l'analisi di un fumetto può stimolare discussioni sui temi, i personaggi e le tecniche narrative, arricchendo l'interpretazione del testo letterario. Inoltre, i fumetti possono essere utilizzati come strumento di valutazione formativa. Creare un fumetto su un argomento studiato permette agli studenti di rielaborare le informazioni in modo creativo e personale, dimostrando la loro comprensione in modo diverso rispetto ai test tradizionali. Questo tipo di attività può anche incentivare la collaborazione tra pari, migliorando le competenze sociali e comunicative degli studenti.

Al giorno d'oggi il fumetto è forse il *medium* più trasversale che ha influenzato e continua a influenzare l'immaginario pop, soprattutto quello giovanile, mediante la contaminazione tra diverse forme d'arte e di cultura: attraverso il suo studio potremo quindi esplorare le influenze reciproche tra il fumetto stesso e letteratura, musica, moda, cinema e videogiochi. In un'epoca dominata dai media visivi e digitali, i fumetti si inseriscono perfettamente nel panorama culturale delle giovani generazioni, offrendo loro un modo familiare e stimolante per esplorare nuovi mondi, idee e punti di vista. I personaggi spesso affrontano situazioni che rispecchiano le sfide e i dilemmi della vita reale, permettendo agli adolescenti di identificarsi con loro e di riflettere sulle proprie esperienze e comportamenti: questo può favorire lo sviluppo dell'empatia e del pensiero critico. In conclusione, l'integrazione dei fumetti nella didattica della scuola secondaria di primo grado offre numerosi vantaggi, sia per gli studenti sia per i docenti. Non solo rendono l'apprendimento più coinvolgente e accessibile, ma favoriscono anche lo sviluppo di competenze trasversali fondamentali per la crescita personale e scolastica degli adolescenti.

Didattica della storia coi fumetti

L'apprendimento della storia attraverso i fumetti rappresenta una risorsa didattica preziosa e innovativa, capace di trasformare il modo in cui gli studenti della scuola secondaria di primo grado si avvicinano alle vicende del passato. Grazie all'accostamento tra narrazione visiva e testuale, i fumetti storici rendono gli eventi, i personaggi e i contesti di epoche passate più accessibili e coinvolgenti, offrendo un'alternativa dinamica e stimolante ai tradizionali testi scolastici. Questa forma di narrazione permette agli studenti di visualizzare e comprendere meglio i dettagli storici, facilitando una comprensione più profonda e duratura.

La componente visiva cattura immediatamente l'attenzione degli studenti, stimolando l'interesse e la curiosità verso argomenti che potrebbero altrimenti sembrare distanti o complessi. Le illustrazioni dettagliate e i dialoghi accuratamente studiati aiutano a ricreare l'atmosfera delle epoche rappresentate, rendendo la storia più concreta e tangibile. I fumetti, con la loro capacità di sintetizzare informazioni complesse in immagini e brevi testi,

facilitano l'assimilazione dei concetti storici, soprattutto per quegli studenti che potrebbero avere difficoltà con il solo testo scritto.

Inoltre, i fumetti storici spesso presentano personaggi reali ed eventi significativi, intrecciando narrazione e fatti storici in modo che gli studenti possano seguire facilmente il filo degli avvenimenti. Questo approccio narrativo aiuta a sviluppare un senso di empatia e comprensione verso le persone del passato, favorendo una connessione emotiva che può rendere lo studio della storia più significativo e memorabile. La possibilità di vedere i personaggi storici in azione, di leggere i loro dialoghi e di osservare le loro interazioni con l'ambiente circostante, permette agli studenti di immergersi nelle storie e di percepire le vicende storiche come esperienze vissute.

L'uso dei fumetti storici in classe può anche stimolare discussioni critiche e riflessioni su tematiche sociali, politiche ed economiche, incoraggiando gli studenti a confrontarsi con questioni complesse in modo dinamico e interattivo. Attraverso la lettura e l'analisi di queste opere, gli studenti possono imparare a riconoscere le similitudini e le differenze tra il passato e il presente, sviluppando così un pensiero storico più articolato e consapevole. La rappresentazione visiva di concetti astratti, come le dinamiche sociali o i cambiamenti politici, aiuta a rendere più comprensibili e concreti tali concetti, facilitando la discussione e l'analisi critica.

Inoltre, i fumetti storici spesso includono note e riferimenti che forniscono ulteriori contesti storici e bibliografie per approfondimenti. Questi materiali supplementari possono essere utilizzati dai docenti per arricchire le lezioni e per fornire spunti di ricerca agli studenti, rendendo il processo di apprendimento più completo e multidimensionale. I docenti possono sfruttare questi elementi per creare attività di ricerca, discussioni in classe e progetti che stimolino la curiosità e l'approfondimento.

Gli studenti possono infatti essere assegnati a progetti di ricerca in cui devono indagare ulteriormente gli eventi storici rappresentati nei fumetti, utilizzando una varietà di fonti storiche e sviluppando in questo modo le loro abilità di ricerca e analisi critica, oppure possono essere invitati direttamente a creare i propri fumetti basati sugli eventi storici studiati in classe, incoraggiandoli a riflettere su come rappresentare accuratamente il passato mentre sviluppano abilità narrative e artistiche. E ancora, utilizzare i fumetti può essere utile come punto di partenza per dibattiti su temi storici, sociali e politici. Ad esempio, discutere come una rappresentazione distopica in un fumetto riflette le paure e le speranze della società attuale.

Utilizzare i fumetti storici in classe può aiutare a rendere la storia viva e accessibile, facilitando l'apprendimento attraverso una narrazione visiva che cattura l'immaginazione degli studenti. I docenti possono integrare questi fumetti nelle loro lezioni per creare un ambiente di apprendimento più interattivo e coinvolgente, in cui gli studenti sono attivamente impegnati nel processo di scoperta e comprensione della storia.

La didattica della storia con i fumetti rappresenta un metodo innovativo ed efficace per introdurre e approfondire concetti complessi come fonti storiche, vero e verosimile, distopia e anacronismi. Utilizzando fumetti storici selezionati, gli insegnanti possono creare lezioni coinvolgenti e interattive che stimolano la curiosità e il pensiero critico. Questi fumetti non solo offrono una rappresentazione accurata e dettagliata delle epoche storiche, ma forniscono anche spunti di riflessione su tematiche universali come la

libertà, la giustizia, la guerra e la pace. Attraverso le loro trame avvincenti e i loro personaggi memorabili, le opere proposte possono stimolare l'interesse degli studenti e incoraggiarli a esplorare ulteriormente la storia. Utilizzando esempi specifici e attività mirate, i docenti possono aiutare gli studenti a sviluppare una comprensione critica e sfumata della storia, migliorando al contempo le loro competenze di analisi.

Nel corso di questa trattazione, esploreremo diversi fumetti storici, esaminando come ciascuno di essi possa essere utilizzato efficacemente in ambito didattico per arricchire l'insegnamento della storia e per fornire nuove prospettive sulla comprensione del passato.

Al lavoro: guida all'uso dei percorsi didattici

Il presente volume propone un approccio operativo e laboratoriale organizzato in otto percorsi indipendenti, ognuno dei quali affronta un aspetto specifico della storia utilizzando come medium didattico graphic novel o manga. La scelta delle storie da presentare è stata influenzata, oltre che dalla rilevanza dei contenuti presentati, anche dalla reperibilità e dalla praticità nell'approccio. Quest'ultimo aspetto è evidente soprattutto nei manga che raccontano spesso storie intricate e complesse e che dunque richiedono tempo per essere sviluppate. Anche la serializzazione spinge gli autori a creare capitoli che mantengano l'interesse dei lettori a lungo termine. La serializzazione può durare anni, contribuendo alla lunghezza complessiva del manga (un esempio è il manga *One Piece*, iniziato nel 1997 e ancora in corso con oltre 1.000 capitoli, la cui complessità della trama e l'enorme universo creato dall'autore Eiichiro Oda richiedono molto tempo per essere esplorati). Tempi e spazi della didattica non permettono certo la lettura integrale di queste opere, sebbene se ne riconosca, in certi casi, il valore artistico o contenutistico. Si è quindi optato per opere recenti e raccolte in un solo volume di modo da permettere agli alunni una fruizione più efficace (ad esempio *Maria Antonietta. La gioventù di una regina*). In altri casi i percorsi presentano degli estratti significativi che riescono a inquadrare il tema affrontato oppure offrono spunti per ricerche e approfondimenti (ad esempio *Vinland Saga*). In sintesi, viene richiesta la lettura integrale dei seguenti fumetti:

- René Goscinny e Albert Uderzo, *Asterix e i Britannici*, Panini, Modena, 2021 (**ATTIVITÀ 2**)
- Fuyumi Soryo, *Maria Antonietta. La gioventù di una regina*, Star Comics, Bosco (PG), 2018 (**ATTIVITÀ 4**)
- Art Spiegelman, *Maus*, Einaudi, Torino, 2010 (**ATTIVITÀ 3**)
- Cy, *Radium Girls*, Star Comics, Bosco (PG), 2022 (**ATTIVITÀ 8**)

e la lettura di estratti di:

- Riyoko Ikeda, *Le rose di Versailles*, Edizioni BD, Milano, 2021 (**ATTIVITÀ 5**)
- Makoto Yukimura, *Vinland Saga*, vol. 1, Star Comics, Bosco (PG), 2010 (**ATTIVITÀ 6-7**)

Il primo percorso (*Leggere i fumetti*) è da ritenersi propedeutico perché permette, attraverso sei brevi attività, di accostarsi alla lettura consapevole

segmento del fumetto storico, per poi condividere le loro conoscenze con il resto della classe.

- *Didattica della storia (fonti)*. La didattica della storia basata sulle fonti utilizza documenti storici originali per sviluppare competenze di analisi critica. Gli studenti possono confrontare le narrazioni dei fumetti con fonti storiche reali, valutando l'accuratezza e l'interpretazione degli eventi.
- *Inquiry-Based Learning e problem solving*. L'Inquiry-Based Learning (IBL) e il problem solving coinvolgono gli studenti in processi di ricerca e risoluzione di problemi storici. Utilizzando i fumetti come punto di partenza, gli studenti possono formulare domande di ricerca, indagare e trovare soluzioni a problemi storici complessi.
- *Didattica digitale*. La didattica digitale integra tecnologie educative per arricchire l'esperienza di apprendimento. Gli studenti possono utilizzare risorse digitali, come archivi online e software di fumetti, per creare e analizzare fumetti storici, sviluppando competenze digitali insieme a quelle storiche.
- *Didattica della storia (storia delle idee)*. La didattica della storia delle idee esplora come le idee e le teorie si sono sviluppate nel tempo. I fumetti possono essere utilizzati per rappresentare e analizzare l'evoluzione delle idee, offrendo una visione dinamica e visiva dei cambiamenti intellettuali e culturali.

Anatomia dei percorsi: introduzione

Gli otto percorsi sono stati strutturati con lo stesso modello di riferimento e presentano approfondimenti, bibliografie, schede di lavoro, indicazioni per alunni e docenti e strumenti di valutazione.

Introduzione al percorso

L'introduzione al percorso fornisce una panoramica degli obiettivi di apprendimento, delle metodologie e delle attività che saranno svolte. Questa parte è essenziale per informare i docenti così da poter decidere se e come inserirla in un percorso disciplinare più ampio o limitarsi a un'attività laboratoriale di approfondimento.

Introduzione all'opera

L'introduzione all'opera presenta il fumetto scelto, il contesto storico e l'autore. Ad esempio, per *Maus* di Art Spiegelman sono presentate le informazioni circa le origini del fumetto, la biografia dell'autore e l'importanza dell'opera nella rappresentazione dell'Olocausto. Queste informazioni sono utili al docente per inquadrare l'opera nella sua completezza e per motivarne la scelta didattica.

Inquadramento storico

L'inquadramento storico offre approfondimenti dettagliati sugli aspetti chiave del contesto storico del fumetto. Sempre per la graphic novel *Maus*,

questo può includere una panoramica della vita ebraica in Europa prima della Seconda guerra mondiale, le politiche naziste di persecuzione e sterminio e la vita nei campi di concentramento. I docenti possono utilizzare questi spunti per ulteriori attività con gli alunni o, semplicemente, per presentare l'opera in modo più preciso.

L'opera in breve

Del manga o della graphic novel viene riassunta la trama principale, presentati i personaggi principali e illustrati i temi affrontati. Questa sezione può essere usata dal docente per introdurre in classe la lettura dell'opera e motivare gli alunni agevolando la comprensione degli elementi fondamentali.

Altre letture

I percorsi sono concepiti per essere duttili e adattabili alle esigenze didattiche di ogni docente. Per questo vengono suggerite altre letture a fumetti che trattano temi simili o complementari per arricchire l'esperienza di apprendimento. Le opere possono essere assegnate agli alunni, proposte come letture individuali o fornire spunti per i docenti che vogliono replicare il percorso usando dei testi diversi.

Sito-bibliografia

Come un iceberg, come per ogni ricerca, i percorsi non sono che la parte visibile di un complesso lavoro di documentazione, selezione e ispirazione. Fornire una bibliografia minima e risorse online per approfondire i temi trattati nel fumetto è doveroso per poter consentire ai docenti di verificare e approfondire in maniera autonoma ciò che è stato condensato nei percorsi. Sono suggeriti libri, articoli accademici e siti web affidabili sia per quanto riguarda l'opera sia per quanto riguarda il periodo storico o le metodologie proposte.

Consigli di lavoro

I consigli di lavoro aiutano il docente a pianificare le attività in classe, tenendo conto dei tempi di lettura, della comprensione dei testi e delle metodologie didattiche utilizzate. Viene anche proposto un anno di riferimento, quasi sempre allineato alla scansione tradizionale degli argomenti di storia proposti nella scuola secondaria di primo grado. Si tratta sempre e comunque di suggerimenti e indicazioni di massima che possono essere adattati dal docente a contesti differenti. Nello specifico:

- la sezione *Comprensione* presenta al docente criticità che potrebbero incontrare gli alunni durante la lettura dell'opera e propone alcune strategie per facilitarne l'accesso, come ad esempio la stesura di un diario di lettura, la realizzazione di un glossario o l'anticipazione di alcuni concetti;
- la sezione *Tempi di lettura* ribadisce la modalità di fruizione dell'opera (lettura integrale, guidata o per estratti, in classe o autonoma) e ne indica i tempi stimati. Quest'ultimo parametro è da considerare con la necessaria accortezza. Solo il docente conosce ritmi di apprendimento, capacità di

coinvolgimento e attitudine al lavoro dei propri alunni e quindi occorrerà ricalibrare la tempistica in funzione dei singoli contesti;

- la sezione dedicata alle *Metodologie didattiche* utilizzate per le attività del percorso, presenta, come anticipato, le scelte di metodo e come utilizzarle in modo efficace.

Altri spunti didattici

Vengono suggeriti agganci con altre discipline o argomenti, attività complementari e creative e spunti per continuare quanto proposto nel percorso.

Anatomia dei percorsi: le attività

I percorsi presentano di norma due attività da poter proporre agli studenti dopo aver letto manga o graphic novel, o aver introdotto, da parte del docente, l'opera.

Introduzione alle singole attività

L'introduzione alle singole attività fornisce istruzioni dettagliate su come svolgere ciascuna di esse precisando anche i materiali necessari, come copie del fumetto, documenti storici, fogli di lavoro e strumenti digitali richiesti.

Sintesi e tempistica dell'attività

Si propone una sintesi e una tempistica dettagliata per ogni attività, con suggerimenti su come organizzare le lezioni per una didattica efficace e organizzata. Il modello di riferimento per la gestione delle singole attività è la didattica segmentata. Nota anche come *chunked lesson* è un approccio pedagogico che risponde ai problemi di concentrazione e motivazione degli studenti. Questo metodo si basa sulla segmentazione dell'insegnamento in brevi blocchi di tempo, tipicamente di 15-20 minuti, seguiti da attività pratiche o momenti di feedback. Questo alternarsi ritmico aiuta a mantenere alta l'attenzione degli studenti, che tende a diminuire significativamente dopo i primi minuti di una lezione tradizionale. Il principio del *chunking* trova le sue radici nelle teorie cognitive, in particolare nei lavori di George Miller (1956), che negli anni cinquanta dimostrò come la memoria umana gestisca meglio l'informazione quando questa è divisa in blocchi più piccoli. Nella didattica, questo si traduce in lezioni più dinamiche e interattive, che non solo facilitano la comprensione e la memorizzazione dei contenuti, ma migliorano anche il coinvolgimento degli studenti.

Le attività iniziano sempre con una proposta di *Contatto*: una breve spiegazione teorica, uno stimolo per motivare gli alunni all'argomento della lezione, un coinvolgimento diretto, seguono poi l'elicitazione dei risultati di apprendimento attesi, di modo che gli alunni rimangono focalizzati sugli obiettivi da raggiungere, l'erogazione dei contenuti, in funzione della metodologia scelta, e delle attività pratiche (*Produzione*). Durante i momenti di *Debriefing* il docente invita gli alunni a riflettere su quanto fatto condividendo idee o impressioni. Infine, ogni attività si conclude con sessioni di feedback

e valutazione i benefici di questo approccio sono molteplici. Da un lato, la suddivisione del tempo in segmenti riduce il rischio di affaticamento mentale e mantiene alto il livello di attenzione. Dall'altro, la varietà delle attività proposte rende la lezione più stimolante e interessante, favorendo una maggiore partecipazione attiva degli studenti.

Ancore al docente

Le ancore al docente sono punti di riferimento per guidare la discussione e il processo di apprendimento. Questo può includere domande di riflessione, spunti di discussione e obiettivi di apprendimento chiari e tutto quanto il docente può sfruttare per rendere ancora più performante il suo approccio alle attività, alla didattica o all'arricchimento professionale.

Schede di lavoro

Le schede di lavoro sono pensate per essere fotocopiate e distribuite direttamente agli studenti. Contengono le indicazioni operative e le attività pratiche necessarie per la comprensione dei contenuti del percorso e il raggiungimento dei risultati di apprendimento attesi. Possono essere affrontate in completa autonomia o chiedendo la collaborazione dei compagni. L'approccio è sempre operativo e chiede agli alunni di produrre, sperimentare, ricercare o approfondire aspetti storici relativi al fumetto da analizzare.

Autovalutazione

L'autovalutazione permette agli studenti di riflettere sul proprio apprendimento e sui progressi fatti. Fornire strumenti e check list aiuta gli alunni stessi a monitorare lo sviluppo delle competenze. I percorsi propongono una griglia al termine della prime attività svolte in classe e possono essere assegnate direttamente agli alunni al fine di raccogliere informazioni preziose.

Per esemplificare si riporta alla pagina seguente la scheda di autovalutazione relativa all'attività 3.1

Nella prima parte l'alunno legge in autonomia le singole voci e procede indicando, come in una scala Likert semplificata, il livello di accordo con le varie osservazioni. Procede poi con il calcolo del punteggio totale e si inserisce nella fascia di feedback corrispondente. In alternativa il docente stesso procede con il calcolo raccogliendo indicatori specifici per ogni singolo alunno. Dopo aver raccolto i dati dalla rubrica di autovalutazione in classe, il docente può procedere con una serie di azioni mirate per ottimizzare l'efficacia dell'attività didattica. In primo luogo, è fondamentale analizzare i punteggi ottenuti dagli studenti:

- chi ha totalizzato tra 30 e 24 punti dimostrano un'eccellente comprensione e partecipazione; il docente può riconoscere pubblicamente i loro sforzi, motivandoli ulteriormente e utilizzandoli come esempi per gli altri;
- gli studenti con punteggi tra 23 e 16 punti dovrebbero riflettere su aree specifiche di miglioramento, con il docente che organizza sessioni di feedback per discutere le loro difficoltà e fornire suggerimenti concreti;
- per quelli con punteggi tra 16 e 10 punti, è necessario un supporto più diretto, attraverso incontri individuali che analizzano le difficoltà e pianifichino interventi personalizzati.



Maus

- *Maus*, di Art Spiegelman, coinvolge i lettori in una narrazione capace di far percepire in maniera meno mediata le condizioni e le emozioni umane all'interno di congiunture complesse. Un sempre acuto Umberto Eco, prima ancora della testimonianza storica, ha detto dell'opera: «*Maus* è una storia splendida. Ti prende e non ti lascia più. Quando due di questi topolini parlano d'amore, ci si commuove, quando soffrono si piange. A poco a poco si entra in questo linguaggio di vecchia famiglia dell'Europa orientale, in questi piccoli discorsi fatti di sofferenze, umorismo, beghe quotidiane, si è presi da un ritmo lento e incantatorio, e quando il libro è finito, si attende il seguito con la disperata nostalgia di essere stati esclusi da un universo magico».
- Ritmo e vicende che si allineano al parere della ricercatrice Maria Angela Binetti che propone un approccio emotivo alla didattica della Shoah:
 - Bisogna partire dalla vita quotidiana degli ebrei del tempo, evidenziando che queste persone vivevano e amavano esattamente come noi, che erano prese dalle loro attività routinarie (lavoro, studio, tempo libero: musica, arte, letteratura, calcio...) e che a una certa data questa routine è stata bruscamente interrotta. Com'è cambiata la loro vita nella realtà disumana dell'Olocausto? Che ne è stato della dignità, della speranza, della fede, dell'identità di queste persone? (Binetti, 2013).

INTRODUZIONE ALL'OPERA

Maus (in tedesco «topo») è un romanzo a fumetti scritto e illustrato da Art Spiegelman, figlio di una coppia di ebrei sopravvissuti alla deportazione nel campo di prigionia di Auschwitz. La storia, inizialmente pubblicata a puntate tra il 1980 e il 1991 sul magazine statunitense «Raw», fondato dallo stesso Spiegelman, è stata in seguito raccolta in due volumi, coronati da un costante successo di pubblico e di critica, tanto da divenire la prima opera a fumetti a essere insignita del premio Pulitzer nel 1992.

Il fumetto è una potente e toccante narrazione sull'Olocausto. La vicenda si svolge su due piani temporali: il presente, in cui l'autore, Art Spiegelman, intervista suo padre Vladek, e il passato, che rivela la vita di Vladek durante la Seconda guerra mondiale. Gli ebrei sono raffigurati come topi, mentre i tedeschi sono rappresentati come gatti, i polacchi come maiali e così via: questa scelta stilistica offre una prospettiva unica sulla tragedia, affrontando il trauma attraverso una narrazione allegorica ma anche in funzione dell'efficacia narrativa. Luca Raffaelli (2006), nel suo saggio introduttivo all'edizione 2006 di *Maus*, nota infatti che «non si tratta di animali antropomorfi, ma di maschere per uomini, adottate quasi per ridurre la loro possibilità espressiva. Basta una bocca aperta, la forma degli occhi, un sopracciglio, la postura del corpo per dare voce a emozioni che già il racconto esprime» (Raffaelli, 2006, p. 8).

Vladek racconta le sue esperienze durante l'occupazione nazista, la deportazione nel campo di concentramento di Auschwitz e la sua lotta per la sopravvivenza, fatta di accorgimenti, di piccole furbizie e sotterfugi, di qualche generoso atto di solidarietà, e anche di non poche meschinità.

Il dipanarsi della narrazione rivela anche la complessità del rapporto tra Art e suo padre, evidenziando il difficile legame tra generazioni e la difficile comunicazione dovuta al profondo impatto della Shoah sulla

vita di Vladek. *Maus* affronta temi come la memoria, la colpa, la sopravvivenza e l'eredità dell'Olocausto, offrendo un'immagine struggente e complessa di uno dei periodi più oscuri della storia umana.

La sua combinazione di narrativa grafica e profondità emotiva ha reso *Maus* un'opera unica e di grande impatto nel mondo della letteratura e dei fumetti, ponendola tra le opere fondanti e più rappresentative del genere della graphic novel.

INQUADRAMENTO STORICO

Il racconto di Vladek ha come sfondo un ambito storico, geografico e culturale ben preciso: la Mitteleuropa dell'ebraismo ashkenazita. La storia degli ebrei negli ampi spazi tra la valle del Reno e le steppe dell'attuale Ucraina risale a oltre mille anni fa; in questo contesto nacque la lingua yiddish, una fusione di ebraico e tedesco con influenze slave, con la sua articolata cultura.

Nel corso dei millenni le frontiere politiche sono cambiate di continuo, mentre l'elemento ebraico, pur disperso attraverso diverse regioni e confini, ha sempre mantenuto la sua coesione culturale e sociale, come una sorta di difesa (Andreis, 1975).

Per secoli, la Polonia è stata una delle principali terre di insediamento ebraico in Europa. Questa lunga convivenza non è stata immune da periodi di tensione e persecuzione, inclusi numerosi e ripetuti episodi di antisemitismo, i tristemente famosi *pogrom* (dal russo «distruzione» o «rivolta»), che hanno conosciuto un significativo aumento nell'età moderna e contemporanea, ben prima dell'avvento del nazismo. Gli ebrei polacchi facevano spesso parte di una comunità molto integrata ma anche soggetta a pregiudizi e discriminazioni, sia sociali sia legali. Durante l'occupazione della Polonia da parte dei nazisti, che iniziò nel 1939, gli ebrei polacchi furono soggetti a una persecuzione sistematica e brutale. Gli ebrei furono costretti a vivere in ghetti, come il famigerato ghetto di Varsavia, e furono oggetto di deportazioni in massa verso campi di sterminio come Auschwitz e Treblinka. Mentre alcuni polacchi aiutarono attivamente gli ebrei durante l'occupazione nazista, altri parteciparono o almeno assistettero passivamente alle persecuzioni. Ci furono casi di denunce da parte di polacchi contro gli ebrei, sia per motivi ideologici sia per opportunità economiche. Anche se i pogrom non furono comuni in Polonia durante l'occupazione nazista, ci furono episodi in cui la popolazione polacca partecipò o fu complice di violenze contro gli ebrei, come nel caso del massacro di Jedwabne che, nel 1941, costò la vita a oltre trecento ebrei.

L'OPERA IN BREVE

Nella prima parte del volume, il padre di Art Spiegelman ripercorre le vicissitudini occorse alla sua famiglia e ad altri ebrei polacchi nel periodo in cui il pericolo nazista si avvicinava sempre più minaccioso; il racconto riporta anche le reazioni delle persone a lui vicine (in molti negavano o sottostimavano la minaccia, o contavano di potervi far fronte corrompendo le persone giuste); narra poi della fuga, del tentativo di nascondersi per evitare la cattura (si confronti la vicenda analoga raccontata ne *Il diario di Anne Frank*). Questa sezione della graphic novel si conclude con la cattura di Vladek e della moglie Anja e la loro deportazione al campo di concentramento di Auschwitz. La seconda parte è dedicata alla vita quotidiana nel campo di Auschwitz, anzi *nei* campi, poiché Anja si trova nel campo di Auschwitz II – Birkenau, il secondo campo principale dell'ampio sistema in cui era organizzato il complesso.

La permanenza nel campo inizia con la feroce imposizione del tatuaggio col numero, con le violenze e le urla di nazisti e kapò, ed è da subito incombente il destino spaventoso che attende i prigionieri: «Dappertutto era odore terribile, non so spiegare... dolciastro... come gomma che brucia, e grasso».

Sempre Raffaelli afferma che Vladek «sembra avere pace con se stesso solo quando ricorda; è il presente (di pace, potenzialmente sereno) a ossessionarlo. E Art non sa darsi pace: come si può non sopportare

un padre che porta sulle spalle un fardello così pesante e doloroso?» (Raffaelli, 2006, pp. 6-7). La sua indagine porta alla luce il sentimento paradossale che Primo Levi chiama la «vergogna del sopravvissuto». Questo senso di colpa affligge coloro che sono stati salvati, portandoli a credere di essere rimasti vivi al posto di altri, più deboli, più sfortunati e più onesti di loro stessi (Levi, 1986, p. 55).

Con la fine della guerra non terminano le peripezie della composita (e dispersa) comunità ebraica che ruota attorno a Vladek. Per molti di loro non c'è più un posto dove tornare: nella città di Belsen, Vladek incontra due ragazze di Sosnowiec, la sua città di origine nella Slesia polacca. Le ragazze, terrorizzate, lo implorano di non tornare in Polonia, perché lì l'antisemitismo è ancora vivo e raccontano il caso particolare dell'ex proprietario di un panificio che, presentatosi a reclamare la restituzione dei suoi beni requisiti a suo tempo dai nazisti, viene ucciso dai polacchi che ne avevano preso possesso. «[...] Era sopravvissuto per finire così» è l'icastico commento di Vladek.

La narrazione si avvia a conclusione con una serie di tavole molto toccanti, nelle quali Vladek recupera da un armadio una scatola che contiene fotografie gettate alla rinfusa — come sono sparpagliate alla rinfusa le esistenze delle persone lì ritratte — e mostra al figlio una serie di istantanee di famiglia, raccontando che fine hanno fatto le persone ritratte in quelle foto.

La loro storia è la storia della comunità ebraica ashkenazita travolta dalla marea della guerra: vi è chi è morto in campo di concentramento, chi ha effettuato scelte che col senno di poi si sono rivelate sbagliate, optando per un Paese anziché per un altro, confidando nella propria ricchezza o nell'illusoria sicurezza fornita da persone e luoghi che sembravano estranei agli eventi che si andavano prospettando. Vi è chi dopo la guerra è emigrato nel nuovo stato di Israele, come Pinek, l'unico fratello di Vladek sopravvissuto alla guerra e chi, come lo stesso Vladek, attraverso varie peripezie, e dopo tappe in altri Stati (nel caso di Vladek, la Svezia), è riuscito a trasferirsi negli USA.

ALTRE LETTURE A FUMETTI

Rubio S., Colombo P.J. e Landa A. (2018), *Il fotografo di Mauthausen*, Milano, Mondadori Comics

La graphic novel narra la vita nel campo di concentramento austriaco di Mauthausen, uno tra i più duri, attraverso gli occhi di un fotografo spagnolo. Designato come fotografo dei prigionieri, scopre orrori inimmaginabili. Con l'intenzione di documentare i crimini nazisti, pianifica con i compagni di prigionia il furto delle foto incriminanti. Il fumetto esplora l'Olocausto, offrendo una toccante storia basata su eventi reali e sottolineando l'importanza di testimoniare e combattere l'ingiustizia anche nelle circostanze più estreme.

Eisner W. (2021), *Verso la tempesta: autobiografia di un discriminato*, Milano, Rizzoli Lizard

L'opera rappresenta la maturità artistica dell'autore di *Un contratto con Dio*. Figlio di migranti ebrei in fuga dalla Prima grande mondiale, Eisner cresce negli USA della Grande Depressione. Nel racconto, attraverso le vicende di Willie, un personaggio ampiamente ispirato alla sua stessa biografia, l'autore offre uno sguardo intimo sulla sua storia personale e familiare, esplorando le tensioni sociali e razziali dell'America del suo tempo, in un dialogo a distanza, che fa da contraltare e ideale completamento a *Maus*, offrendo la visione della discriminazione e della Shoah visti dall'altro lato dell'Atlantico.

Tezuka O. (2018), *La storia dei tre Adolf (3 voll.)*, Milano, J-POP

Nel racconto, che inizia negli anni trenta, Tezuka immagina che Hitler abbia origini ebraiche. Le vicende sono quelle di un coraggioso giornalista giapponese che tenta di svelare questo fatto che sconvolgerebbe



L'attività propone una riflessione e un confronto sulle fonti iconografiche del fumetto.



MATERIALE

- Le tavole del fumetto *Maus* disponibili nelle [Risorse online](#).



SINTESI E TEMPISTICA DELL'ATTIVITÀ

Contatto e brainstorming (10 minuti)

L'insegnante riepiloga brevemente i contenuti di *Maus* (se svolta, condividere le riflessioni a conclusione della attività *Uomini e topi*) e chiede alla classe per quale motivo *Maus* può essere utilizzato per insegnare la storia della Shoah.

Spunti:

- Il valore della testimonianza storica di un protagonista (ma attraverso la trascrizione del figlio)
- Eventi realmente accaduti
- Descrizione precisa (anche se con le maschere degli animali)
- Valore esemplare della storia (è un esempio per non ripetere quanto accaduto?).

Analisi e produzione (15 minuti)

Il docente condivide la scheda 3.2 A e spiega la consegna della prima parte.

Lezione partecipata (20 minuti)

Il docente guida una discussione a partire da quanto prodotto dagli alunni usando la domanda guida.

- *Maus* può essere utilizzato come fonte storica?
- Sono presenti più immagini simboliche o più disegni realistici?
- Riflessione sull'uso degli animali e delle maschere (Vladek indossa a volte la maschera del maiale). Perché è stata fatta questa scelta?

Ricerca delle fonti (45 minuti)

Il docente condivide la consegna della seconda parte della scheda 3.2 A e le tavole presenti nelle [Risorse online](#), chiarisce eventuali dubbi ed esplicita i RAA che devono essere raggiunti (essere in grado di esaminare in modo critico le tavole del fumetto *Maus* collocandole nel corretto contesto storico e narrativo e riflettere sulle fonti utilizzate).

In seguito, assegna un congruo tempo per lo svolgimento dell'attività (webquest e confronto) che può essere eseguita in modalità collaborativa o individuale. Se necessario in questa fase si possono suggerire dei siti sia per trovare la piantina di Auschwitz II – Birkenau che per le foto dei crematori (facilmente reperibili in Rete).

Debriefing (20 minuti)

Il docente invita gli alunni a condividere le riflessioni stimolandole attraverso delle domande guida e, in particolare modo, tramite le fonti trovate che possono essere mostrate in classe alla LIM usando le domande guida:

- Per cosa *Maus* può essere utilizzato come fonte storica?
- I disegni possono essere ritenuti attendibili? Perché?
- Cosa ribattere a chi dice che non sono esistiti i campi di concentramento?

Riflessione e autovalutazione (10 minuti)

Il docente compila la scheda 3.2 B. Può condividere ulteriori riflessioni in funzione del tempo a disposizione.



ANCORE PER IL DOCENTE

L'importanza delle fonti nella creazione di fumetti storici si riflette anche nella credibilità dell'opera. Una ricerca accurata e una comprensione approfondita del contesto storico conferiscono autenticità alla



narrazione, consentendo ai lettori di immergersi completamente nell'epoca rappresentata e di apprezzare la rilevanza storica delle vicende narrate. Un'attenta ricerca e un approccio rispettoso alle fonti contribuiscono a costruire ponti tra il passato e il presente, offrendo ai lettori una prospettiva ricca e approfondita sulla storia. Per *Maus* è fondamentale far riflettere gli alunni sul valore docu-

mentario della testimonianza di Vladek e di quanto disegnato nelle varie tavole per non rendere banale l'approccio dell'autore, cui è stato fatto osservare in un'occasione, subito dopo la pubblicazione, di avvicinarsi pericolosamente a un «cartone animato sull'Olocausto».



PARTE 1 – SIMBOLI O FONTI?

Osserva l'immagine e rispondi alle domande.



- Cosa noti di strano nell'immagine? Osserva bene quale figura sembrano disegnare le strade. Pensi che il disegno sia realistico? È probabile che le strade di Sosnowiec seguissero questo tracciato? Per quale motivo sono state disegnate in questo modo?

- Pensa a ciò che hai scritto e alla didascalia dell'autore «[...] non sapevamo dove andare». Che cosa minaccia Vladek e Anja? Che cosa li spaventa? In questo caso si può dire che il disegno sia realistico oppure che pensi che sia un simbolo? Che cosa vuole trasmettere l'autore?
