

## Dall'immagine alla parola: percorsi narrativi nell'educazione contemporanea

Giulia Perfetto

*Università di Salerno*

---

### Riassunto

La narrazione rappresenta un dispositivo fondamentale per la costruzione dell'esperienza, dell'identità e della conoscenza. Nel contesto educativo contemporaneo, caratterizzato da una crescente multimodalità comunicativa, forme narrative come il Graphic Novel, il Digital Storytelling e il Kamishibai permettono di integrare linguaggi verbali, visivi e digitali, sostenendo processi cognitivi, affettivi e inclusivi. Il presente contributo analizza la pedagogia della narrazione come paradigma formativo e approfondisce quattro prospettive complementari: la funzione epistemica ed esistenziale del racconto; il Graphic Novel come linguaggio estetico e cognitivo capace di attivare processi inferenziali e simbolici complessi; il Digital Storytelling come pratica multimodale in grado di sviluppare riflessione identitaria, consapevolezza critica e competenze digitali; infine, il Kamishibai come dispositivo narrativo sequenziale e relazionale che sostiene la comprensione, la cooperazione e l'inclusione. L'articolo mette in evidenza come queste forme narrative possano costituire strumenti didattici efficaci per affrontare la complessità educativa contemporanea, promuovendo un apprendimento significativo e una partecipazione autentica alla vita scolastica e sociale.

**Parole chiave:** Didattica, Digital Storytelling, Fumetto, Kamishibai, Narrazione

### Abstract

Narration is a fundamental device for shaping human experience, identity and knowledge. In the contemporary educational context, characterized by increasingly multimodal communication, narrative forms such as the Graphic Novel, Digital Storytelling and Kamishibai integrate verbal, visual and digital languages, supporting cognitive, emotional and inclusive processes. This article analyses narrative pedagogy as a formative paradigm and explores four complementary perspectives: the epistemic and existential function of storytelling; the Graphic Novel as an aesthetic and cognitive language capable of activating complex inferential and symbolic processes; Digital Storytelling as a multimodal practice fostering identity reflection, critical awareness and digital competence; and Kamishibai as a sequential and relational narrative device enhancing comprehension, cooperation and inclusion.

**Keywords:** Comics, Digital Storytelling, Didactics, Kamishibai, Narration

---

## 1) Introduzione

La narrazione è una delle forme più antiche attraverso cui l'essere umano dà senso al mondo, costruisce conoscenza, trasmette valori e consolida il senso di appartenenza alla comunità. Fin dalle origini dell'umanità, ancor prima dell'invenzione della scrittura, raccontare ha rappresentato molto più di un semplice gesto comunicativo: è stato un modo di ricordare e di tramandare, di dare ordine agli eventi, di affrontare paure e incertezze, di immaginare il futuro e di formulare ipotesi sul reale. Le storie, infatti, hanno costituito una vera e propria infrastruttura della cultura umana, un dispositivo che ha permesso la sopravvivenza psicologica dei gruppi, la costruzione dell'identità e la trasmissione intergenerazionale dei saperi. Questa funzione originaria della narrazione non è scomparsa con l'evoluzione delle società, ma ha assunto forme sempre nuove, adattandosi ai contesti culturali e ai mezzi espressivi che le varie epoche hanno messo a disposizione. Nell'epoca contemporanea, segnata da una profonda trasformazione dei linguaggi e delle modalità comunicative, la narrazione è diventata un fenomeno ancora più complesso e stratificato. La presenza pervasiva delle tecnologie digitali ha determinato un ampliamento dei modi di raccontare e ascoltare, dando vita a nuove forme ibride che combinano voce, testo, immagine, suono, movimento, interattività. È proprio in questo scenario che si colloca il Digital Storytelling, una forma narrativa emergente che coniuga la tradizione millenaria del racconto con le possibilità creative offerte dal digitale. Il Digital Storytelling non si limita a riproporre in formato tecnologico le funzioni che in passato erano affidate alla parola orale o al libro. Esso inaugura una nuova fase dell'espressività umana, in cui linguaggi diversi dialogano tra loro e si fondono per dare origine a narrazioni ricche, complesse e profondamente coinvolgenti. Nell'era del Web 3.0, caratterizzata da ipertestualità, interattività e produzione partecipata di contenuti, il racconto digitale è diventato uno strumento potentissimo non soltanto per comunicare e

intrattenere, ma anche per educare, riflettere, socializzare, elaborare emozioni e costruire comunità. I bambini e i ragazzi crescono oggi immersi in una costellazione di narrazioni: serie animate, videogiochi, piattaforme social, contenuti brevi e veloci, storie interattive, flussi audiovisivi. Questa esposizione continua modifica i loro modi di apprendere, di interpretare il mondo e di costruire la propria identità. Le autobiografie digitali, in particolare, rappresentano un fenomeno di grande interesse pedagogico: attraverso video, registrazioni vocali, foto narrate, montaggi e piccole produzioni audiovisive, i giovani raccontano sé stessi e il proprio vissuto quotidiano, costruendo una memoria personale che non è più custodita privatamente, ma condivisa, commentata, resa pubblica all'interno di reti sociali. La narrazione digitale diventa così un luogo di costruzione del sé, uno spazio in cui il bambino o l'adolescente mette in scena la propria identità, seleziona gli aspetti di sé che desidera mostrare, modula le emozioni e sperimenta linguaggi diversi. Questa dinamica, se da un lato espone a rischi legati alla sovraesposizione e alla fragilità emotiva, dall'altro offre straordinarie opportunità educative. Comprendere come i giovani utilizzano i media per raccontarsi significa accedere al loro universo simbolico, ai loro desideri, alle loro paure, alle loro rappresentazioni del mondo. La scuola e le istituzioni educative hanno il compito di interpretare questi cambiamenti non come minacce, ma come possibilità. Il Digital Storytelling, infatti, può diventare un ponte tra il vissuto dei giovani e il mondo della conoscenza scolastica, un mezzo per attivare processi cognitivi complessi, per sviluppare competenze linguistiche, espressive, critiche e collaborative. Quando un bambino crea un racconto digitale, non sta soltanto imparando a usare una tecnologia, ma sta organizzando le sue idee, attribuendo significato alle esperienze, riflettendo su di sé e comunicando in modo intenzionale. Questa funzione trasformativa della narrazione emerge con forza soprattutto nei momenti di crisi, quando gli esseri umani, per elaborare eventi traumatici,

ricorrono spontaneamente al racconto. La storia culturale offre numerosi esempi di come le comunità abbiano utilizzato le storie per resistere, sopravvivere e ricostruire significato: Sherazade che narra per salvarsi la vita, i giovani del Decameron che raccontano per allontanare la paura della peste, i soldati che in guerra custodiscono fotografie e lettere come ancore simboliche. Anche durante la pandemia da COVID-19, la narrazione è tornata a essere una necessità collettiva: i bambini hanno riempito le finestre di arcobaleni e messaggi di speranza, creando un gigantesco racconto corale di resilienza. Le tecnologie digitali sono diventate il luogo in cui questa narrazione condivisa ha potuto circolare: video, vignette, storie registrate, messaggi vocali hanno permesso di sentirsi parte di una comunità anche nell'isolamento. È stato proprio in quel momento che il Digital Storytelling ha rivelato con evidenza il suo valore pedagogico. La didattica a distanza ha costretto le scuole a ripensare radicalmente la relazione educativa, ponendo insegnanti e genitori di fronte alla necessità di sostenere non solo l'apprendimento, ma anche il benessere emotivo. La narrazione digitale ha rappresentato uno strumento in grado di colmare la distanza fisica, permettendo ai bambini di esprimere le emozioni, di comunicare con i compagni, di raccontare le proprie giornate e di elaborare la nuova realtà. Raccontare e creare storie digitali ha consentito ai piccoli di dare forma all'imprevisto, di trasformare un'esperienza traumatica in un percorso narrativo, di attribuirle un senso e di dividerlo con gli altri. Il Digital Storytelling, dunque, non è solo un linguaggio contemporaneo: è un dispositivo di cura e di relazione, un mezzo per sostenere la resilienza e la costruzione del sé. Le neuroscienze confermano che il cervello umano è predisposto per la narrazione: raccontare attiva reti neurali complesse, favorisce la memoria, stimola l'empatia e migliora la capacità di interpretare stati mentali altrui. Quando la narrazione si fa digitale, queste dinamiche non scompaiono: si trasformano, si ampliano, si rendono accessibili attraverso nuovi canali. In questo contesto si inserisce anche la Narrative Art,

che combina linguaggi visivi e testuali per dare vita a storie capaci di toccare corde profonde. Tra le sue forme più significative, il Graphic Novel rappresenta un linguaggio particolarmente adatto alla formazione contemporanea. La combinazione tra immagini e testo permette di affrontare temi complessi e fragili con una forza espressiva unica. Il Graphic Novel non è più considerato una letteratura minore o un mezzo destinato ai giovani: è riconosciuto come un linguaggio maturo, in grado di raccontare memorie traumatiche, eventi storici, conflitti interiori, questioni sociali. In Italia, la rivista Linus ha svolto un ruolo determinante nel riconoscere il valore culturale del fumetto e nell'introdurre una riflessione critica sui suoi significati simbolici, pedagogici e psicologici. La "coperta di Linus", simbolo di sicurezza affettiva, rappresenta metaforicamente il potere del fumetto come spazio protetto in cui il bambino può esplorare emozioni e costruire significati. Analogamente, il Kamishibai, la tradizionale narrazione giapponese con tavole illustrate, mostra come la storia, raccontata attraverso immagini sequenziali e voce, possa creare un'esperienza narrativa intensa, inclusiva e profondamente relazionale. Il Kamishibai offre ai bambini un tempo lento, una ritualità, un'attenzione condivisa che contrasta la frenesia dei contenuti digitali e restituisce valore all'ascolto, alla presenza e alla dimensione comunitaria della narrazione. Le nuove forme narrative, digitali, grafiche, sequenziali, non costituiscono una rottura rispetto alla tradizione: sono la sua naturale evoluzione. La narrazione rimane ciò che è sempre stata: un mezzo per costruire significati, per educare, per crescere, per comprendere sé stessi e gli altri. Ciò che cambia sono gli strumenti, i linguaggi, le possibilità espressive che si aprono grazie alla tecnologia. Questa tesi si propone di esplorare queste forme narrative contemporanee, Digital Storytelling, Narrative Art, Graphic Novel, Kamishibai, per comprendere come i bambini e i ragazzi le utilizzino, come vi attribuiscono significato e in che modo tali linguaggi possano essere integrati nei percorsi educativi per favorire inclusione, partecipazione, creatività, pensiero critico

e benessere emotivo. Raccontare permette di trasformare l'esperienza in conoscenza, di collegare ciò che si vive con ciò che si impara, di dare voce ai vissuti e alle fragilità. In una società complessa e in continuo cambiamento, la narrazione diventa uno strumento indispensabile per orientarsi, per costruire identità solide e per coltivare comunità accoglienti.

## **2. Pedagogia della Narrazione: fondamenti teorici e implicazioni formative**

La narrazione è una dimensione strutturale del pensiero umano. Essa non si limita a descrivere la realtà, ma la costruisce, come sottolineano numerosi autori della psicologia culturale. Bruner interpreta il racconto come una modalità di pensiero che permette alle persone di dare senso agli eventi, costruendo continuità identitaria e appartenenza comunitaria. La narrazione assume dunque una funzione epistemica e trasformativa: il soggetto non si limita a raccontare ciò che accade, ma lo interpreta e lo ricostruisce attraverso simboli, emozioni e significati. Sul piano pedagogico, la narrazione diventa un dispositivo di accompagnamento formativo. Raccontare e ascoltare storie permette ai bambini di imparare a gestire il tempo, comprendere le relazioni causali, sviluppare empatia e riconoscere le proprie emozioni. Attraverso la finzione narrativa, i bambini elaborano paure, conflitti, desideri e vissuti, sperimentando possibilità alternative di interpretazione del mondo.

La pedagogia narrativa si fonda su alcuni principi:

- la narrazione come pratica relazionale, che costruisce legami e senso di comunità;
- la narrazione come dispositivo cognitivo che facilita inferenza, previsione e simbolizzazione;
- la narrazione come strumento identitario, attraverso cui i bambini danno forma a sé stessi;
- la narrazione come spazio di cura e di ascolto. In questo senso, i linguaggi narrativi contemporanei, visivi, digitali, interattivi, non costituiscono una rottura, bensì un'evoluzione

naturale. Essi conservano la funzione educativa originaria della narrazione ampliandone le potenzialità espressive.

### **3. Graphic Novel e Fumetto: linguaggi della complessità tra immagine e parola**

Il Graphic Novel e il fumetto rappresentano forme narrative che combinano parola e immagine in un sistema semiotico integrato. Non si tratta di testi illustrati, ma di un linguaggio autonomo che richiede al lettore un'attività cognitiva complessa. La sequenza delle vignette sollecita processi inferenziali: ciò che non viene mostrato esplicitamente deve essere immaginato, dedotto, ricostruito. Questo coinvolgimento attivo trasforma il lettore in un co-autore del significato. L'immagine ha una funzione maieutica: guida la comprensione, evoca emozioni, facilita l'accesso ai contenuti. Il testo, dal canto suo, introduce articolazione logica e concettuale. L'interazione tra i due codici, visivo e verbale, favorisce un apprendimento stratificato, sostenuto da ciò che le neuroscienze definiscono "doppia codifica". Il Graphic Novel si presta inoltre ad affrontare tematiche complesse come trauma, memoria, guerra, autobiografia, discriminazione. La forza estetica delle immagini consente di restituire questi contenuti senza ridurli, mantenendo delicatezza e intensità. Opere come *Maus* o *Persepolis* hanno mostrato come la combinazione di parola e immagine possa elaborare eventi storici o vissuti profondi con efficacia educativa. In Italia, la rivista *Linus* ha svolto un ruolo fondamentale nel riconoscere il fumetto come linguaggio colto. Ha introdotto una riflessione critica sulla sua funzione simbolica e pedagogica, trasformandolo da prodotto popolare a forma narrativa matura. Da qui nasce anche la metafora della "coperta di Linus", oggi largamente utilizzata in ambito pedagogico: come l'oggetto transizionale winnicottiano, il fumetto offre un luogo sicuro in cui il bambino può esplorare emozioni e significati. Il fumetto è anche uno strumento inclusivo. Le immagini permettono a

studenti con difficoltà linguistiche, disturbi dell'apprendimento o background culturali diversi di accedere ai contenuti. La narrazione visiva riduce il carico cognitivo, facilitando la comprensione e sostenendo l'autostima. La sua struttura invita alla partecipazione attiva e alla scoperta autonoma del senso.

#### **4. Digital Storytelling: narrazione multimodale e costruzione del sé**

Il Digital Storytelling rappresenta l'evoluzione contemporanea della tradizione narrativa. L'integrazione tra voce, immagini, animazioni, suoni e testi permette una forma di racconto che riflette la realtà comunicativa dei bambini e degli adolescenti, abituati a interagire con contenuti digitali visivi e sonori. Tuttavia, la sua rilevanza educativa non consiste nell'uso della tecnologia in sé, ma nella struttura riflessiva che lo distingue dai prodotti rapidi e superficiali dei social media. Creare un racconto digitale richiede consapevolezza, intenzionalità e pianificazione. Gli studenti devono selezionare le immagini più significative, scrivere un testo coerente, modulare la voce, coordinare suoni e ritmo. Questo processo sollecita abilità narrative, competenze digitali e capacità metacognitive. Il passaggio dall'esperienza bruta alla narrazione strutturata rappresenta un atto di trasformazione cognitiva e identitaria. Dal punto di vista socio-educativo, il Digital Storytelling favorisce la collaborazione e la partecipazione attiva. Produrre una storia digitale significa negoziare ruoli, condividere decisioni, confrontarsi con la visione dell'altro. La narrazione diventa così spazio di dialogo e di costruzione di comunità, soprattutto quando i bambini realizzano progetti collettivi. Il Digital Storytelling risponde inoltre all'esigenza di educare alla cittadinanza digitale. Insegnare ai bambini a creare contenuti consapevoli, etici e

riflessivi contrasta la deriva dell'ipercondivisione superficiale e promuove un uso responsabile della tecnologia. La competenza digitale, in questo senso, si intreccia con la competenza narrativa, trasformando il racconto in strumento critico. Infine, la potenza del Digital Storytelling emerge nei contesti di fragilità: esso permette di esprimere emozioni difficili da verbalizzare, di dare voce a vissuti marginali, di costruire resilienza. La produzione di storie digitali durante la pandemia, ad esempio, ha rappresentato per molti bambini un'occasione di rielaborazione dell'esperienza e di riduzione dell'isolamento emotivo.

##### **5. Kamishibai: narrazione sequenziale, voce e inclusione**

Il Kamishibai rappresenta una delle forme narrative più antiche e affascinanti. La sua struttura, un piccolo teatro di legno e tavole illustrate, a del racconto un'esperienza scenica, collettiva e profondamente relazionale. La ritualità del gesto, il ritmo dello scorrere delle tavole, la voce del narratore costruiscono un clima che favorisce ascolto, partecipazione e concentrazione. A differenza di altre forme narrative, il Kamishibai integra in modo naturale oralità e visualità. L'immagine offre un supporto stabile alla comprensione, mentre la voce dell'adulto guida l'elaborazione emotiva e linguistica. La lentezza della narrazione consente al bambino di anticipare, prevedere, interpretare, facendo emergere competenze cognitive spesso invisibili nei contesti educativi più veloci. Il Kamishibai svolge anche una funzione di scaffolding narrativo: le immagini poste in sequenza aiutano i bambini a comprendere la struttura interna del racconto, l'inizio, il conflitto, lo sviluppo, la risoluzione. Questo è essenziale sia per la costruzione della competenza narrativa sia per l'acquisizione della lingua. In contesti inclusivi, il Kamishibai permette di accogliere le diversità linguistiche e cognitive. I bambini con fragilità trovano un ambiente non competitivo, in cui il ritmo è prevedibile e la narrazione è condivisa. Le versioni

digitali del Kamishibai non ne snaturano l'essenza, ma ampliano le possibilità espressive, permettendo l'integrazione di audio, animazioni e musiche. Il Kamishibai diventa così uno strumento ponte tra tradizione e contemporaneità, tra voce e immagine, tra narrazione individuale e comunitaria.

## 6. Conclusioni

La narrazione, in tutte le sue forme, testo, immagine, voce, digitale, rappresenta un elemento centrale per la crescita cognitiva, emotiva e sociale dei bambini. Il Graphic Novel, il Digital Storytelling e il Kamishibai sono tre declinazioni contemporanee di una stessa esigenza: quella di comunicare, costruire significati, dare forma all'esperienza. Questi strumenti condividono la capacità di attivare processi complessi: inferenza, simbolizzazione, empatia, collaborazione, riflessione. Essi forniscono modalità espressive diversificate, capaci di includere le differenze e valorizzare i talenti. La scuola del futuro deve saper riconoscere la potenza di queste narrazioni multimodali, integrandole in una pedagogia capace di rispondere alle sfide della contemporaneità. La narrazione, nelle sue differenti forme, testuale, visiva, orale e digitale, rappresenta un filo rosso che attraversa l'intera esperienza educativa. Dai miti fondativi alle narrazioni autobiografiche contemporanee, l'essere umano utilizza il racconto per orientarsi nel mondo, per connettere eventi e significati, per comprendere sé stesso e gli altri. La pedagogia narrativa si fonda proprio su questa dimensione antropologica, riconoscendo nella storia non soltanto un contenuto da trasmettere, ma un ambiente cognitivo, emotivo e relazionale in cui la persona può crescere.

L'analisi sviluppata nei quattro capitoli mette in luce come il Graphic Novel, il Digital Storytelling e il Kamishibai rappresentino tre diverse declinazioni della stessa esigenza pedagogica: quella di educare attraverso linguaggi plurimi, integrati e capaci di rispondere alla complessità del presente. In un contesto in cui il pensiero dei bambini è sempre più modellato da stimoli visivi, ipertesti digitali e forme comunicative rapide, la scuola assume il compito di trasformare tali stimoli in strumenti consapevoli di apprendimento, riflessione e costruzione identitaria. Il Graphic Novel e il fumetto mostrano come la combinazione tra parola e immagine attivi processi cognitivi avanzati: inferenza, anticipazione, decodifica simbolica, empatia. Si tratta di un

linguaggio che permette di esplorare anche temi problematici, guerra, migrazione, diversità, trauma, attraverso una modalità estetica che facilita l'ingaggio emotivo senza rinunciare alla complessità. La loro natura sequenziale e iconica rende questi strumenti particolarmente inclusivi: studenti con bisogni educativi speciali, difficoltà linguistiche o stili cognitivi differenti possono accedere ai contenuti e costruire significati in modo personalizzato. Il Digital Storytelling, invece, rappresenta la risposta contemporanea al desiderio umano di raccontare. La sua forza risiede nella possibilità di integrare immagini, voce e scrittura in un prodotto unico, in cui il bambino diventa autore consapevole del proprio messaggio. In un'epoca dominata dalla comunicazione istantanea dei social media, il Digital Storytelling restituisce profondità alla narrazione digitale, trasformando l'esperienza in riflessione e la tecnologia in spazio di dialogo. Esso favorisce competenze trasversali, digitali, collaborative, narrative, metacognitive, e permette di educare alla cittadinanza digitale in modo concreto. Il Kamishibai, infine, mostra come anche un linguaggio narrativo profondamente radicato nella tradizione possa rivelarsi attuale e pedagogicamente

potente. La lentezza del suo ritmo, l'importanza della voce e la centralità dell'immagine consentono di contrastare la frenesia comunicativa contemporanea, promuovendo un ascolto attento, una partecipazione emotiva e una presenza relazionale che spesso mancano nei contesti educativi digitalizzati. Il Kamishibai è un dispositivo di comunità: unisce, raccoglie, include. Ogni tavola diventa occasione di dialogo, ogni svelamento un atto di cura educativa. L'integrazione di queste tre forme narrative, Graphic Novel, Digital Storytelling e Kamishibai, con i fondamenti della pedagogia della narrazione produce un modello formativo capace di valorizzare il potenziale multimodale dei bambini. Non si tratta di introdurre strumenti innovativi per rinnovare superficialmente la didattica, ma di ripensare radicalmente la relazione educativa, riconoscendo nella narrazione un terreno fertile di crescita identitaria, cognitiva ed emotiva. In una scuola orientata spesso alla performance, alle prove standardizzate, alla misurazione del risultato, la narrazione restituisce spazio al processo, all'esperienza, alla soggettività. Raccontare e ascoltare storie significa riconoscere la dignità dei vissuti, legittimare la complessità, accogliere la vulnerabilità, trasformare la classe in una comunità di senso. Le storie uniscono ciò che nella quotidianità scolastica rischia di essere frammentato: ragione ed emozione, disciplina e creatività, individualità e collettività. Per questi motivi, la narrazione deve essere considerata non un accessorio metodologico, ma una vera e propria infrastruttura educativa, capace di attraversare le discipline e di costruire ponti tra tradizione e innovazione. In un mondo in continua trasformazione, caratterizzato da incertezza, mobilità e complessità, offrire ai bambini strumenti narrativi significa fornire loro la capacità di orientarsi, di prendere posizione, di immaginare possibilità nuove. Significa, in definitiva, dar loro la possibilità di diventare protagonisti consapevoli della propria storia.

## Bibliografia

Jerome Bruner (1992). *La ricerca del significato. Per una psicologia culturale*. Torino: Bollati Boringhieri.

Jerome Bruner (2002). *La fabbrica delle storie. Diritto, letteratura, vita*. Roma-Bari: Laterza.

Paul Ricoeur (1986-1988). *Tempo e racconto* (3 voll.). Milano: Jaca Book.

Roland Barthes (1980). *La camera chiara. Nota sulla fotografia*. Torino: Einaudi.

John Berger (1972). *Questione di sguardi*. Milano: Il Saggiatore.

W. J. T. Mitchell (1994). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.

Gunther Kress & Theo van Leeuwen (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.

Howard Gardner (1987). *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*. Milano: Feltrinelli.

Edgar Morin (2001). *La testa ben fatta. Riforma dell'insegnamento e riforma del pensiero*. Milano: Cortina.

Raffaele Simone (2000). *La terza fase. Forme di sapere che stiamo perdendo*. Roma-Bari: Laterza.

David Buckingham (2003). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. Cambridge: Polity Press.