

Il potenziale della lettura ad alta voce dei fumetti nelle scuole ospedale: un'indagine valutativa sui benefici educativi ed emotivi dell'arte sequenziale

Cristiana D'Aprile

Università degli Studi di Foggia, cristiana.daprile@unifg.it

Abstract

This paper presents the data obtained from a research conducted with the objective of identifying the educational characteristics of reading comics aloud in hospital school classrooms. Young patients, due to chronic conditions, face significant challenges in clinical settings, experience learning disruptions and emotional vulnerability, and are exposed to risks of isolation and socio-environmental discomfort. The complexity of the situation calls for tailor-made educational interventions, integrated with ecological approaches and bibliotherapeutic techniques. In particular, sequential art is an accessible and engaging language that facilitates the expression of emotions and the understanding of difficult experiences related to illness. The aim of the study is to explore, through an evaluation section designed to analyse the narrative and symbolic contents of the comic strip, the potential of the latter not only to enrich the literary offer in hospital libraries, but also as an effective tool to promote reading experiences that promote holistic well-being and healthy growth of the children in hospital.

Keywords: Reading aloud; hospital school; comics; assessment column; evaluation research

1. La lettura ad alta voce nella scuola ospedale

Il presente contributo si interroga sulla possibilità che il fumetto possa essere un valido dispositivo pedagogico da utilizzare nelle pratiche didattiche della lettura ad alta voce e della biblioterapia, all'interno della scuola ospedale. I bambini lungo degenti, a causa di patologie croniche o altre situazioni di malessere psicofisico si trovano costretti a dover trascorrere lunghi periodi in strutture sanitarie protette. Tale posizione di svantaggio determina un divario formativo rispetto ai coetanei ed espone i giovani pazienti al rischio di disagio socio-ambientale e alla compromissione del loro percorso d'istruzione (Chzhen et al., 2018). La scuola in ospedale, per preservare il paradigma di well-being (Ca-

purso, 2001), in termini di salute e istruzione, contribuisce a prevenire la dispersione e l'abbandono scolastico, svolgendo il ruolo di ponte tra la vita prima della malattia, la degenza e le possibili esperienze future. Di fatto, è necessario creare le condizioni ambientali, relazionali e affettive che abbiano un impatto migliorativo sulla salute globale del bambino, fungendo da fattore normalizzante e distrattore positivo, e rappresentando un sostegno emotivo per superare il disagio e l'impotenza che caratterizza il percorso terapeutico (Kanisza & Dosso, 1998). Contesti educativi caratterizzati da meccanismi irregolari e da processi di apprendimento delicati richiedono un approccio ecologico e interventi integrati (Capurso & Vecchini, 2010). La creazione di momenti di lettura ad alta voce condivisa (Batini, 2018) può facilitare lo sviluppo olistico del bambino. Le storie, considerate strumenti dinamici, aiutano a reinterpretare la realtà e a ridurre sentimenti di smarrimento (Bertolucci, Batini, 2020). Numerosi studi evidence-based hanno dimostrato che la lettura ad alta voce, se realizzata seguendo linee guida sistematizzate in base ad un protocollo operativo chiaro (Batini & Bertolucci, 2019), può produrre risultati concreti in termini di emergent literacy (Lonigan, Shanahan, 2009). A tal fine, il professor Batini e il suo team work hanno tratteggiato dei principi metodologici di base che suggeriscono di:

- proporre quotidianamente momenti dedicati alla lettura per costruire abitudini che migliorano l'ascolto, la concentrazione e la capacità logica (Batini, 2021a);
- utilizzare strategie per mantenere alta la curva dell'attenzione, generalmente limitata a 10/15 minuti, e adeguare l'intervento all'età del gruppo con tattiche comunicative, prossemica, modulazione della voce e tono (Batini, Giunti, 2022);
- elaborare una programmazione didattica condivisa della pratica laboratoriale (Whitten et al., 2016) per garantire una formazione di successo che generi benessere;
- appoggiare la bibliodiversità, per far scoprire prospettive diverse e arricchire il patrimonio valoriale dei piccoli lettori (Huus, 1972);
- pianificare una graduale crescita della complessità delle narrazioni, seguendo un approccio progressivo (Wood, Bruner & Ross, 1976);
- favorire occasioni di socializzazione e riflessione, attraverso domande mirate prima, durante e dopo l'incontro (Sénéchal et al., 2001);
- rispettare lo stile di apprendimento del discente, fulcro dell'intervento educativo, che deve essere non ripetitivo e orientato a migliorare il linguaggio e l'autostima (Trelease, 2013).

Questa tecnica stimola pratiche inferenziali, incoraggia processi critici e logico-causali (Çetinkaya et al., 2019), permette di acquisire capacità di problem solving (Özsoy et al., 2015), attiva l'immaginazione e la creatività (Gurdon, 2019), sviluppa l'intelligenza emotiva (Ledger & Merga, 2018) e le competenze comunicative (Brockamp et al., 2019). Alcuni pedagogisti e ricercatori suggeriscono che il fumetto possa ampliare l'offerta letteraria a disposizione. Poiché, "lungi da essere la semplice somma o accostamento della parola scritta, e dell'immagine, e un'espressione comunicativa strutturalmente e semiologicamente nuova e diversa (Dallari & Farne, 1977, p. 12)". Pertanto, l'arte sequenziale è un dispositivo strategico che aiuta a comprendere meglio i contesti di squilibrio causati dalla malattia e dal ricovero, e al contempo favorisce lo sviluppo delle capacità riflessive e del pensiero critico (Smyth, 2016). I racconti disegnati hanno un forte potere trasformativo, educano all'osservazione e invitano a porre attenzione ai dettagli estetici, comportamentali e affettivi (Negri, 2016). Le narrazioni illustrate promuovono un accostamento lento e immersivo rispetto allo spazio della pagina, incoraggiano a prestare attenzione alle parole utilizzate dall'autore e sostengono una forma di ascolto attento (Mourik, 2008). La nona arte è un linguaggio da abitare (Barbieri, 1991), una risorsa didattica in grado di abbattere barriere grazie ad una espressività grafica eloquente, chiara e incisiva. Leggere le vignette è come intraprendere un viaggio sospeso tra la parte più intima di sé stessi e la realtà, un percorso di crescita del proprio sé e di sviluppo delle capacità trasversali (Kalb & Van Ours, 2014). Mutuando i costrutti fondanti il paradigma biblioterapico (Brewster, 2008), si potrebbe considerare il fumetto come una guida informale che trasmette la propria conoscenza psicopedagogica instaurando un rapporto di fiducia con il lettore. Questo arricchisce il bagaglio culturale ed educa alla gestione dello stress, correlato a possibili derive di marginalizzazione che potrebbero verificarsi nei luoghi di cura (McCarty Hynes & Hynes-Berry, 1994). Il codice iconico usato dalla letteratura sequenziale ha un indubbio vantaggio nel processo catartico di matrice aristotelica, facilitando il processo di trasformazione positiva del lettore (Rubin, 1978). Nel 1949, Caroline Shrodes ebbe l'intuizione di teorizzare il metodo biblioterapico, identificando tre fasi tra loro concatenate: identificazione, catarsi, introspezione (Rubin, 1978). Pertanto, chi legge, viene assorbito nella storia fino ad immedesimarsi nei personaggi dell'intreccio, al punto da allontanarsi dal proprio sé per ritornarvi cambiato (McCarty Hynes & Hynes-Berry, 1994). Questo processo di estroflessione emotiva trova un prezioso alleato nel linguaggio per immagini, che, attraverso la semiosi analogica, rende universale il cambiamento, eliminando i limiti intrinseci della parola scritta, spesso soggetta a fraintendimenti (Lepri, 2016). Come emerso dalla sintesi esposta, la lettura ad alta voce nella scuola ospedale è un'attività fondamentale per il benessere e la crescita dei bambini lungo degenze nei presidi sanitari, ricoprendo un ruolo, non solo ludico, ma anche terapeutico.

Le particolari esigenze emotive e cognitive, però, richiedono un'analisi attenta delle storie proposte e del linguaggio narrativo impiegato dall'autore, rendendo necessario l'individuazione di elementi chiave legati alla pedagogia e alla psicologia dell'alunno in corsia. Per questo motivo, lo studio si pone l'interrogativo se il fumetto abbia le stesse caratteristiche distintive dei testi in uso per la lettura ad alta voce negli ambiti educativi-sanitari, nonché se abbia dei contenuti adeguati per essere validamente impiegato come artefatto nella pratica didattica. Da ciò, ne deriva che l'obiettivo dello studio è di esplorare e valutare l'efficacia dei fumetti nel promuovere il benessere emotivo, la crescita educativa e la consapevolezza critica dei bambini ospedalizzati. Nello specifico verrà:

- analizzato come il fumetto possa affrontare e diffondere temi rilevanti come il valore dell'istruzione, l'inclusione e i diritti del bambino al benessere e all'affettività;
- individuata la dimensione pedagogica nei contenuti grafici e narrativi, utili a promuovere esperienze di lettura divertenti, stimolanti e capacità di far germogliare la crescita cognitiva.

2. Revisione narrativa della letteratura: elementi di cornice dei testi letti ad alta voce nella scuola ospedale

Per dimostrare il valore del fumetto sono state attuate più fasi operative, adottando metodologie e strumenti specifici per garantire attendibilità procedurale. In primo luogo, è stata condotta una revisione narrativa della letteratura (Riesman, 2008), consultando le banche dati di: PubMed, Google Scholar, ERIC e ScienceDirect. Nell'analisi sono stati inclusi anche articoli di letteratura grigia (Cooper et al., 2019), una raccolta tecnico-scientifica che ha acquisito autorevolezza grazie all'impegno di vari centri di ricerca come quello dell'Università di Leeds e alla definizione data dalle LabGuides dell'University of Exeter (<https://libguides.exeter.ac.uk/c.php?g=670055&p=4756572>), che scrive: "The term grey literature is used to describe a wide range of different information that is produced outside of traditional publishing and distribution channels, and which is not well represented in indexing databases" (ICGL, 1997). Lo studio ha così permesso di tracciare una panoramica sugli elementi chiave dei testi letti ad alta voce nelle aule in corsia, ed estrapolare i fattori principali che influenzano la preferenza e l'adeguatezza degli stessi. La scelta di adottare l'approccio metodologico letterario di stampo narrativo ha consentito di sintetizzare e analizzare attraverso un protocollo rigoroso e una tecnica analitico-formale flessibile e chiara (Ghirotto, 2020) i concetti di letteratura, formazione, disagio, emozione e lettura ad alta voce. Le banche dati di cui sopra

sono state consultate nel mese di agosto del 2024 applicando un filtro temporale di 10 anni, dal 2014 a 2024, quando possibile. Sulla base della domanda di ricerca letteraria, le *key-words* formulate sono state generiche e in lingua inglese: *reading aloud*, *hospital school*, *choice of texts*, *global well-being*, *educational impact*, *reading methodologies*. Con le stesse sono state effettuate differenti combinazioni sia con l'indice booleano di unione (OR) sia con quello di intersezione (AND), per favorire un riscontro più ampio e subordinate a differenti cluster tematici:

- «*reading aloud*» OR «*hospital school*», «*reading aloud*» AND «*hospital school*»: per estrarre studi sull'impatto dei percorsi educativi e l'analisi delle pratiche pedagogiche nei contesti ospedalieri;
- «*choice of texts*» OR «*hospital education*»: per individuare i fattori che influenzano la scelta dei testi e l'adeguatezza dei materiali didattici alle esigenze degli studenti;
- «*emotional support*» AND «*reading aloud education*» OR «*global well-being*»: utile a comprendere il ruolo della lettura ad alta voce nel promuovere il benessere psicologico degli studenti, le tecniche di biblioterapia e la narrazione terapeutica;
- «*educational impact*» AND «*reading methodologies*»: al fine di valutare l'impatto educativo della lettura ad alta voce e gli approcci metodologici inclusivi impiegati.

I criteri di inclusione imposti hanno previsto l'accettazione di:

- ricerche di tipo empiriche e sintetiche, studi qualitativi e quantitativi che affrontano la tematica dei percorsi educativi nelle scuole ospedale;
- studi che coinvolgono discenti di ogni ordine e grado in contesti ospedalieri;
- interventi educativi che analizzano l'uso di testi letti ad alta voce;
- pubblicazione in lingua italiana e inglese per garantire la rilevanza delle informazioni.

Invece, i criteri di esclusione imposti sono stati:

- ricerche che non trattano specificatamente l'educazione ospedaliera e la lettura ad alta voce;
- pubblicazioni non scientifiche e non sottoposte a revisione paritaria o di *peer-reviewed*;
- studi condotti in ambienti non ospedalieri;
- contributi di cui non è possibile avere l'intero testo open access.

I risultati, riportati della ricerca sintetizzati nella tabella 1 hanno permesso la consultazione i saggi elencati nella tabella 2 e avviare una lettura critico-letteraria volta a tratteggiare un quadro sinottico e mappare gli elementi concettuali di interesse:

Tappe di ricerca	Combinazione della Stringa	Saggi in evidenza senza applicazione dei filtri	Risultati
1	«reading aloud» AND «hospital»	1.640	3
2	«reading aloud» OR «hospital»	63.239	1
3	«choice of texts» OR «hospital school»	24.493	ZERO
4	«reading aloud» OR «global well-being»	11.970	ZERO
5	Educational impact» AND «Reading methodologies»	ZERO	ZERO

Tab. 1: Risultati di ricerca della revisione narrativa della letteratura condotta su banche dati

Autore/i	Titolo	Anno	Disponibile su
McCarthy J.	<i>Layers of Learning: Using Read-Alouds to Connect Literacy and Caring Conversations.</i>	2023	https://doi.org/10.4324/9781032681405
Mendelsohn, A. L., Cates, C. B., Weisleder, A., Berkule Johnson, S., Seery, A. M., Canfield, C. F., Huberman, H. S., Dreyer, B. P.	<i>Reading Aloud, Play, and Social-Emotional Development</i>	2018	https://doi.org/10.1542/peds.2017-3393
Woolnough, O., Donos, C., Curtis, A., Rollo, P. S., Roccaforte, Z. J., Dehaene, S., Fischer-Baum, S., Tandon, N.	<i>A Spatiotemporal Map of Reading Aloud</i>	2022	https://doi.org/10.1523/JNEUROSCI.2324-21.2022
Chen, P., Rea, C., Shaw, R., Bottino, C. J.	<i>Associations between Public Library Use and Reading Aloud among Families with Young Children</i>	2016	https://doi.org/10.1016/j.jpe ds.2016.03.016

Tab. 2: Articoli selezionati dopo l’applicazione dei criteri di eleggibilità

La ricerca svolta online, seguendo scrupolosamente i criteri di selezione applicati ai *paper* individuati dalla consultazione delle banche dati ufficiali, ha fatto emergere le seguenti proposte letterarie:

- Ospedale Pediatrico Bambino Gesù, (2022). *La lettura che «cura»: una guida per scoprire come leggere e perché fa bene*. Disponibile su: <https://www.ospedalebambinogesu.it/la-lettura-che-cura-una-guida-per-scoprire-come-leggere-e-perche-fa-bene-141073/>;
- Ludovisi, C. (2022). *In carcere, in ospedale, a scuola: letture ad alta voce nei contesti di disagio*. Disponibile su: https://www.redattoresociale.it/article/notiziario/in_carcere_in_ospedale_a_scuola_letture_ad_alta_voce_nei_contesti_di_disagio;
- De Carlo, M. E. (2021). *La scrittura ad alta voce nella Scuola Primaria*. In INDIRE – Istituto Nazionale, Documentazione, Innovazione, Ricerca Educativa. Disponibile su: https://storagebiblioteca.indire.it/public/backend/experience_pdf/0001/02/93fa3e4cf3b204ee73b20a84528e8f7cde3b1f93.pdf;
- Batini, F., Giusti, S. (Eds.). (2022). *Strategie e Tecniche per leggere ad alta voce a scuola*. FrancoAngeli. Disponibile su: <https://series.francoangeli.it/-index.php/oa/catalog/book/787>;
- Dalla Valle, M. (2014). *Esiste davvero la biblioterapia?*, Disponibile su: <https://www.researchgate.net/publication/308765657>;
- Batini, F., Marchessault, J., Merga, M.K., Larwin, K. (2022). *Il futuro della lettura ad alta voce*. Alcuni risultati dalla ricerca educativa internazionale. Disponibile su: <https://www.researchgate.net/publication/>;
- Castro Ibáñez, C. (2023). *The education of children in hospital schools. a literature review*, *Early Child Development and Care*, 193:15-16, 1652-1666, DOI: 10.1080/03004430.2023.2273789.

Un’attenta lettura delle evidenze mostrate dalla revisione narrativa svolta suggerisce l’importanza delle scelte dei testi, essi devono essere accessibili, coinvolgenti e pertinenti per massimizzare l’impatto educativo e supportare l’emozione degli studenti in contesti ospedalieri. La continua valutazione della qualità e dell’adeguatezza dei materiali è essenziale per garantire un’educazione efficace e significativa per tutti gli alunni in queste situazioni particolari.

3. Dalla revisione narrativa alla costruzione della rubrica di valutazione

Uno strumento idoneo per verificare la validità della proposta di introdurre il fumetto nelle biblioteche ospedaliere è la rubrica valutativa. La logica applicata è stata quella di scomporre l’oggetto di studio in elementi micro definiti criteri, opportunamente riconcettualizzati in specifici descrittori (McMillan, 2013), che prendono il nome di indicatori. In particolare, seguendo le linee guida di Andrade (2005), i criteri schematizzano come appaiono i fumetti, mentre, i descrittori, ordinati per livelli, delineano il grado di aderenza a ciascun criterio

(Andrade, 2005). Questo approccio permetterà di raccogliere informazioni sul contenuto narrativo, la semiotica, le peculiarità grafiche e i contributi metaforici di una serie di fumetti catalogati in base alla matrice culturale di provenienza e al grado di scolarizzazione degli studenti. La revisione narrativa, dettagliata nel paragrafo precedente, suggerisce la costruzione dei criteri della rubrica valutativa sulla base dei fattori principali che influenzano la scelta e l'adeguatezza dei testi da leggere agli studenti della scuola ospedale. Nello specifico sono stati individuati punti di indagine:

- contenuto e tematica: i testi devono essere selezionati nel rispetto dello stato emotivo dei bambini ospedalizzati, evitando contenuti che potrebbero causare ansia o disagio. Si preferiscono narrazioni che promuovono valori positivi e offrono conforto, speranza e positività psicosociale;
- accessibilità e comprensibilità: il linguaggio, la struttura narrativa e la complessità delle immagini devono essere adatti all'età e alle capacità cognitive degli studenti, il materiale deve essere chiaro, stimolante e inclusivo;
- interesse e coinvolgimento narrativo: la storia deve essere in grado di catturare l'attenzione dei lettori attraverso personaggi interessanti e situazioni ricche di immaginazione;
- supporto alla resilienza e motivazione: il racconto deve promuovere la resilienza, rafforzare la fiducia in sé stessi e motivare i giovani pazienti a superare le difficoltà legate al loro stato di salute;
- inclusività culturale e sociale della diversità: le avventure condivise devono essere culturalmente inclusive, riflettere la diversità dei background degli studenti, riprodurre una rappresentazione equa e rispettosa di esperienze e identità uniche e irripetibili;
- aspetti visivi e illustrazioni interattive: la qualità delle illustrazioni e l'impatto visivo complessivo del fumetto, deve facilitare la comprensione della narrazione. I testi devono incoraggiare la partecipazione attiva e l'immedesimazione, e stimolare domande riflessive;
- attenzione al contesto ospedaliero: le tavole del fumetto devono essere compatibili alle esigenze specifiche dell'ambiente clinico per evitare disagi e traumi.

In aggiunta, è stata sviluppata una scala quali-quantitativa suddivisa in cinque livelli associati a dei valori specifici, per valutare il grado di corrispondenza dei criteri di cui sopra:

- insufficiente: 1 - 5
- sufficiente: 6
- buono: 7
- discreto: 8, 9
- ottimo: 10.

Sulla scorta di quanto esposto è stata creata la tabella (Tab. 3) che segue:

Criteri	Indicatori				
	Insufficiente (1-5)	Sufficiente (6)	Buono (7)	Discreto (8 – 9)	Ottimo (10)
Contenuto e tematica	Contenuti inappropriati che generano ansia	Tematiche neutre, poco coinvolgenti	Contenuti con una chiave di lettura orientata al buono ma non completamente confortanti	Tematiche reali che offrono conforto e spronano ad andare avanti	Tematiche altamente positive e motivanti, contenuti unici e con un alto <i>engagement</i>
Accessibilità e comprensibilità	Linguaggio complesso e intrecci difficili da seguire	Linguaggio scialbo e poco coinvolgente che tende ad annoiare i lettori	Linguaggio chiaro, comprensibile con un buon livello di complessità delle dinamiche di narrazione	Linguaggio chiaro e stimolante, grado di supporto al pensiero critico e alla promozione di pianificazioni a lungo termine	Linguaggio accessibile e coinvolgente, adatto a tutti, che permette processi di <i>decision making</i> , autoregolazione e automotivazione
Interesse e coinvolgimento narrativo	Storia inadeguate a catturare l'attenzione	Racconti moderatamente interessanti, incapaci di far immergere il lettore nella storia	Storia interessante con personaggi coinvolgenti	Storia molto interessante, personaggi ben sviluppati che promuovono la condivisione di emozioni positive	Storia estremamente coinvolgente, personaggi memorabili, scenari competitivi e motivazionali
Supporto alla resilienza e motivazione	Non promuove un pensiero prospettico e tende a soffocare la capacità di adattamento del lettore	Trasmette rigidità al cambiamento e poca immaginazione	Promuove una moderata fiducia in sé stessi	Rafforza la capacità di contenere l'ansia e aiuta a ridefinire le difficoltà causate dalla malattia	Eccellente supporto alla gestione delle avversità in grado di incoraggiare attivamente i lettori.
Inclusività culturale e sociale della diversità	Totale assenza di riflessioni alla policulturalità	Le narrazioni tendono a non approfondiscono le peculiarità delle differenze socio-culturali	Le storie riproducono in modo moderatamente fedele la multietnicità sociali	Le narrazioni hanno una rappresentazione adeguata delle culture altre e incoraggia a sperimentare il diverso da sé	Eccellente rappresentazione della diversità culturale e sociale, inclusivo in ogni aspetto e orientato alla rappresentazione di un pensiero divergente
Aspetti visivi e illustrazioni interattive	Tratto confuso e noioso.	Immagini chiare ma poco avvincenti.	Disegni buoni che supportano la trama	Tavole di alta qualità che permettono il coinvolgimento attivo e trasformativo	Illustrazioni paragonabili ad opere d'arte che arricchiscono l'esperienza narrativa e stimolano riflessioni profonde
Attenzione al contesto ospedaliero	Contenuti disturbanti o inappropriati per l'ospedale	Storia grossolana che presenta varie discrasie con la dimensione clinica	Contenuti per lo più adatti al contesto ospedaliero ma presenta alcune criticità.	Contenuti ben adattati all'ambiente ospedaliero, rassicuranti per i lettori.	Ottimo adattamento al contesto, rassicurante e appropriato per i bambini e i ragazzi ospedalizzati.

Tab. 3: Rubrica di valutazione del contenuto dei fumetti da leggere ad alta voce nella scuola ospedale

4. Analisi dei fumetti selezionati

L'universo della letteratura a fumetti è molto vasto, ragion per cui si è cercato di creare dei cluster sistemici, agili e sintetici, per consentire un'analisi guidata. Allo scopo di applicare la metodologia più corretta e utile alla ricerca proposta, il principio di classificazione si è basato sul grado di scolarizzazione e sull'età dei giovani lettori. Le narrazioni scelte per i bambini della primaria sono:

- *La Principessa Spaventapasseri*, fumetto italiano, di Federico Rossi Edrighi (2016): la grafica è colorata, con uno stile che mescola elementi fantasy e tratti tipici dei fumetti moderni italiani. Le illustrazioni presentano un design vivace e accattivante per una narrazione incentrata su una principessa insolita, fatta di paglia e con l'aspetto di uno spaventapasseri, che intraprende un viaggio per salvare il proprio regno. La trama esplora temi come il coraggio, l'identità e la forza dell'amicizia, sottolinea la difficoltà che si affrontano nel cercare di conformarsi alle aspettative della società (Rossi Edrighi, 2016);
- *Doraemon*, manga scritto e disegnato da Fujiko F. dal 1969 al 1996: la serie narra le avventure di Nobita, un bambino svogliato e sfortunato, e del suo amico robot Doraemon, venuto dal futuro per aiutarlo. Gli episodi presentano situazioni comiche e insegnamenti morali, spesso legati alle conseguenze delle proprie azioni. Il manga ha un disegno semplice e pulito, con linee morbide e personaggi caricaturali, ideali per un pubblico infantile. L'uso del bianco e nero, tipico del fumetto giapponese, enfatizza le espressioni emotive dei personaggi. Doraemon simboleggia la speranza e la possibilità di cambiare il proprio destino attraverso l'impegno e le giuste scelte. I suoi gadget futuristici rappresentano i sogni e le speranze dei bambini (Prossocco, 2005);
- *Le avventure di Tin Tin*, serie franco-belga, composta da 24 albi, pubblicati dal 1929 al 1983, ad opera di Hergé: il tratto distintivo è lo stile *ligne claire* (linea chiara), con linee nette, dettagli precisi e colori piatti. Le tavole sono ordinate e leggibili, rendendo la narrazione e imprese del giovane reporter Tin Tin e del suo fedele cane Milù, che viaggiano per il mondo risolvendo misteri e sventando complotti, visivamente scorrevole. La serie tocca temi come l'amicizia, l'avventura e l'etica giornalistica (Rastelli, 2022);
- *Bone*, il comic americano di Smith, composto da 55 volumi editi dal 1996 al 2006: il fumetto racconta le peripezie di tre cugini Bone, creature buffe che si trovano coinvolte in un'epica lotta tra il bene e il male in un mondo fantastico. Con uno stile grafico che unisce il disegno cartoonesco a sfondi dettagliati e un'atmosfera che diventa progressivamente più cupa, la storia combina elementi di commedia e fantasy, con riflessioni sulla crescita e il

destino. Il contrasto tra i personaggi semplici e i paesaggi elaborati crea un effetto visivo unico, esplorando temi complessi come la famiglia, le responsabilità personali e le relazioni sociali (Prioli, 2023);

- *Maga Robot Bros*, graphic novel scritta e disegnata da Neil Cameron (2022): la graphic novel segue le avventure di due fratelli robot, Alex e Freddy, che vivono in una Londra futuristica e affrontano le difficoltà della vita scolastica, oltre a combattere supercriminali. La storia è un mix di azione, umorismo e affetti familiari (Cameron, 2022). I disegni sono moderni e dinamici, con colori vivaci e un ritmo visivo veloce, che ben si adatta al pubblico giovane. Le scene d'azione sono ben coreografate e la grafica richiama il mondo dei cartoni animati, enfatizzando il valore del lavoro di squadra e l'accettazione delle proprie differenze;
- *Mortadello e Polpetta*, storie di matrice spagnola, inchiostrate dal maestro Ibáñez nel 1958: il fumetto ha uno stile cartoonesco con linee espressive e vignette dense di dettagli, spesso pieni di umorismo visivo. I colori vivaci e le espressioni esagerate dei personaggi accentuano il tono comico dei due protagonisti Mortadello e Polpetta, due agenti segreti imbranati, che si cacciano in situazioni assurde mentre cercano di risolvere i loro casi. I due protagonisti simboleggiano il caos e l'imprevedibilità della vita. La serie fa una satira delle istituzioni e sottolinea l'importanza di non prendersi troppo sul serio (Pasamonik, 2023).

Per i ragazzi di età compresa tra i 10 e i 14 anni frequentanti le scuole secondarie di primo grado sono stati selezionati:

- *Gigantomachia*, del mangaka Miura (2015): ambientato in un mondo post-apocalittico, il fumetto segue le avventure di Delos, un potente lottatore, e la sua misteriosa compagna Prome, mentre combattono contro giganti per salvare l'umanità. La storia intreccia azione, mitologia e fantastiche. Lo stile di Miura è ricco di dettagli, con disegni complessi e un tratto dinamico. Le scene di combattimento sono epiche e spettacolari, mentre i personaggi sono caratterizzati da espressioni intense che aggiungono profondità emotiva. *Gigantomachia* esplora temi come la lotta tra civiltà e natura, il sacrificio e la speranza di ricostruzione. I giganti rappresentano le sfide insormontabili che l'umanità deve affrontare per sopravvivere (Miura, 2015);
- *SS Tata*, il graphic novel italiano di Leoni (2020): le tavole illustrate con sarcasmo e intelligenza accompagnano il lettore nelle vicende quotidiane di Klaus, un vegliardo scienziato (Mazzotta, 2021) del terzo Reich accecato dal desiderio di clonare Hitler. I suoi propositi verranno ridimensionati dall'arrivo della sua bis-bis nipotina di colore. Attraverso tavole molto dinamiche, un tratto divertente e caricaturale, e colori che richiamano la cultura

- pop, Leone cattura per la leggerezza con cui affronta la brutalità del genere umano e gli aspetti grotteschi delle ideologie totalitarie (Mazzotta, 2021);
- *Motor Girl*, fumetto americano di Terry Moore (2018): la storia segue Sam, una veterana di guerra che gestisce un'officina nel deserto e che, insieme al suo amico immaginario, un gorilla di nome Mike, affronta avventure bizzarre con alieni e scienziati folli. La trama è un mix di umorismo, fantascienza e toccanti riflessioni personali. Il fumetto esplora i temi del trauma e della guarigione, utilizzando il gorilla e gli alieni come metafore per il conflitto interiore e il desiderio di trovare pace e normalità dopo la guerra. L'autore utilizza uno stile in bianco e nero con un tratto pulito e realistico. Le espressioni facciali e la narrazione visiva sono fondamentali per trasmettere le emozioni e il dramma del racconto (Moore, 2018);
 - *Thornhill*, opera inglese di Smy del 2017: questo romanzo grafico racconta la storia di due ragazze, una nel presente e una nel passato, collegate da un mistero che si sviluppa in una casa abbandonata. La narrazione alterna parti testuali e illustrazioni in bianco e nero, creando una trama inquietante e suggestiva. Lo stile visivo di Smy è oscuro e gotico, con dettagli intricati e un uso sapiente delle ombre per costruire suspense e un'atmosfera sinistra. Le illustrazioni completano il testo, accentuando il senso di mistero. Thornhill affronta temi come l'isolamento, il bullismo e il desiderio di essere ricordati. La casa abbandonata diventa un simbolo del dolore irrisolto e dei fantasmi del passato che continuano a influenzare il presente (Smy, 2017);
 - *Pollo alle prugne*, romanzo a fumetti con influenze franco-belga creato dall'artista di origine iraniana Satrapi (2016): Lo stile di Satrapi è semplice e stilizzato, con un uso espressivo del bianco e nero. Le tavole hanno un'impronta visiva forte, che mette in risalto i momenti più emotivi della storia. Le vignette raccontano la storia del musicista iraniano Nasser Ali Khan, che perde la voglia di vivere dopo che il suo strumento preferito viene distrutto. La narrazione intreccia elementi di realismo magico e introspezione, riflettendo sulla vita, l'amore e la morte. Il fumetto rappresenta la bellezza e la fragilità della vita umana, esplorando il concetto di perdita e il potere dei ricordi. La musica diventa una metafora per la passione e la connessione spirituale con la propria anima (Satrapi, 2016);
 - *Brain the Brain*, dello spagnolo Martín (2016): Brain è un cervello antropomorfo con una passione per la scienza e il sapere, le tavole combinano umorismo e divulgazione scientifica. Lo stile grafico è vivace e colorato, con disegni che richiamano i cartoni animati e un uso sapiente delle espressioni per enfatizzare le situazioni comiche adatte a coinvolgere un pubblico giovane. Brain rappresenta la curiosità e l'importanza del pensiero critico. Le storie promuovono l'amore per la conoscenza, incoraggiando i ragazzi a esplorare il mondo con mente aperta e curiosa.

L'ultimo gruppo di fumetti, rispettivamente giapponese, italiana, americana, inglese, franco-belga e spagnola, si rivolgono a ragazzi dai 15 ai 18 anni:

- *Pluto*, di Urasawa e Tezuka (2003): è una rivisitazione in chiave noir del classico di Tezuka, *Astro Boy*, in particolare della storia “Il robot più forte del mondo”. Segue l'ispettore Gesicht, un robot-detective, che indaga su una serie di omicidi che coinvolgono i robot più potenti della Terra. La trama esplora temi complessi come l'identità, l'umanità e la moralità dell'intelligenza artificiale. Urasawa combina il suo stile realistico e dettagliato con l'estetica di Tezuka, creando un'atmosfera cupa e tesa. Le illustrazioni sono ricche di emozione e dramma, con un uso magistrale del chiaroscuro e delle prospettive per mantenere alta la suspense. Il fumetto riflette sulla natura dell'empatia e delle emozioni, interrogandosi su cosa significhi davvero essere umani. I robot rappresentano le paure e le speranze del futuro, fungendo da specchio per l'umanità (Lunargim, 2023);
- *Matamorphosis di Bevilacqua* (2022): si tratta di un graphic novel che esplora i temi del cambiamento, della crescita personale e della crisi adolescenziale attraverso la storia di un protagonista che si trova a fronteggiare trasformazioni interiori e sociali. Il racconto si sviluppa in una società contemporanea che mette sotto pressione i giovani adulti. Lo stile di Bevilacqua è moderno, con un tratto fluido e colori vivaci che si adattano al tono ironico e drammatico della narrazione. Le illustrazioni sanno essere dinamiche ed espressive, riuscendo a bilanciare leggerezza e profondità, rappresentando sapientemente un protagonista che incarna le ansie e le sfide della crescita, toccando temi come l'autenticità e la ricerca della propria identità (Bevilacqua, 2022);
- *Batman, the killing Joke*, scritto da Moore e Bolland (2017): questo celebre fumetto racconta l'origine del Joker e il suo tentativo di dimostrare che anche la persona più equilibrata può impazzire a causa di una brutta giornata. Il racconto esplora la relazione tra Batman e il Joker, mettendo in discussione la linea sottile tra sanità e follia. Bolland utilizza uno stile estremamente dettagliato, con un'attenzione maniacale per le espressioni e l'atmosfera, riesce a sottolineare l'angoscia e la violenza della società. La storia riflette sui concetti di bene e male, mostrando come la realtà sia spesso grigia e sfumata. Il Joker rappresenta il caos e la follia della vita, mentre Batman rappresenta l'ordine e la perseveranza, creando un dualismo simbolico che invita i lettori a riflettere sulla moralità (Bolland, 2017);
- *V per Vendetta* di Moore e Lloyd (2024): ambientato in un futuro distopico in cui l'Inghilterra è governata da un regime totalitario, *V per Vendetta* racconta la lotta di V, un misterioso vigilante mascherato, contro il governo oppressivo. La storia affronta temi di libertà, giustizia e rivoluzione. Gli au-

tori adottano uno stile artistico oscuro e angosciante, con un uso marcato delle ombre per rappresentare l'atmosfera oppressiva del regime. Le tavole sono dominate da colori scuri e tonalità fredde, che esaltano il tono drammatico del racconto. La maschera di V è il simbolo della resistenza contro l'oppressione. Il fumetto invita a riflettere sul potere, sulla corruzione e sull'importanza della libertà individuale, suggerendo che la giustizia può richiedere azioni estreme (Moore, Lloyd, 2024);

- *Repubblica di Catch* di De Crécy (2016): con uno stile artistico ricco e stravagante, illustrazioni che uniscono dettagli intricati e un'estetica onirica, De Crécy racconta una storia surreale ambientata in una città immaginaria, la Repubblica di Catch, in cui l'assurdità e la satira sociale dominano la narrazione. La trama affronta questioni politiche e culturali in modo ironico e spesso grottesco. I colori sono volutamente esagerati e le ambientazioni surreali, creando un mondo visivamente affascinante e inquietante. La Repubblica di Catch rappresenta una critica alle società moderne, satirizzando l'ipocrisia della politica e il caos della burocrazia. L'intera opera è una metafora della decadenza sociale e della follia collettiva (De Crécy, 2016);
- *Blacksad di Canales e Guarnido* (2018): John Blacksad, un detective privato antropomorfo in un mondo di animali umanizzati, che risolve casi complessi in un contesto noir americano degli anni '50. La serie affronta temi come il razzismo, la corruzione e le tensioni sociali. Guarnido utilizza uno stile pittorico estremamente dettagliato, con un'attenzione particolare ai colori e alle espressioni realistiche degli animali-personaggi. L'atmosfera noir è ricreata con grande maestria, attraverso un uso sapiente di luci e ombre. I personaggi animali servono come metafore per i vizi e le virtù umane. Blacksad esplora la moralità, la giustizia e le questioni razziali, offrendo uno sguardo critico sulle ingiustizie della società, mentre il protagonista simboleggia l'integrità in un mondo corrotto (Canales, Guarnido, 2018).

Analizzando i fumetti selezionati attraverso la rubrica di valutazione precedentemente descritta, il risultato è la tabella (tab. 4) che segue, le celle sintetizzano la media degli indicatori che fanno riferimento alle caratteristiche grafiche, contenutistiche e metaforiche più adatte agli studenti della scuola ospedale.

Fumetto	Indicatori						
	Contenuti e temi	Accessibilità, comprensione	Interesse, coinvolgimento	Resilienza, motivazione	Inclusività	Aspetti visivi	Contesto ospedaliero
<i>La Principessa Spaventapasseri</i>	9	9	8	9	8	9	9
<i>Doraemon</i>	10	9	10	10	8	9	9
<i>Le avventure di Tin Tin</i>	7	8	9	8	6	9	7
<i>Bone</i>	9	8	9	9	8	9	8
<i>Mega Robot Bros</i>	9	9	9	8	9	9	8
<i>Mortadello e Polpetta</i>	8	9	8	7	7	8	8
<i>Gigantomachia</i>	6	7	8	7	7	9	5
<i>SS Tata</i>	8	8	8	9	8	8	8
<i>Motor Girl</i>	9	8	9	10	8	8	9
<i>Thornhill</i>	6	7	8	7	7	8	6
<i>Pollo alle Prugne</i>	8	9	9	8	10	9	8
<i>Brain the Brain</i>	7	8	8	8	7	8	8
<i>Pluto</i>	8	9	10	9	9	9	7
<i>Matamorphosis</i>	7	8	8	8	8	9	8
<i>Batman, the killing Joke</i>	5	8	9	6	7	10	4
<i>V per Vendetta</i>	6	8	9	7	8	9	5
<i>Repubblica di Catch</i>	8	8	8	8	9	9	7
<i>Blacksad</i>	8	8	9	8	9	10	7

Tab. 4: sintesi dell'analisi dei fumetti selezionati

La ricerca svolta avvalorata la tesi proposta secondo la quale i fumetti sono uno strumento educativo e terapeutico con un elevato potenziale pedagogico, spendibile per svolgere attività didattiche di biblioterapia e lettura ad alta voce nelle scuole ospedaliere, in grado di supportare i giovani pazienti durante il loro percorso di cura. La natura visiva e narrativa del medium, possono facilitare l'accesso a contenuti complessi e fornire un sostegno emotivo. Ciononostante, è necessario fare particolare attenzione alle diverse fasce d'età a cui ci si rivolge, al bagaglio cognitivo e allo stile di apprendimento. Per i bambini della scuola primaria, i fumetti devono essere caratterizzati da contenuti chiari e rassicuranti. Opere come *Doraemon*, che ottiene un punteggio di 9.3 su 10, si rivelano efficaci per la biblioterapia, poiché affrontano tematiche universali come l'amicizia. La presenza di elementi fantastici in queste storie aiuta a rendere più leggere situazioni difficili, favorendo un approccio positivo alla lettura. Con contenuti che presentano un ottimo equilibrio tra avventura e sensibilità, fumetti come *Bone* e *Le avventure di Tin Tin* possono connettere il mondo reale e quello fantastico, consentendo la comprensione delle proprie emozioni in un contesto sicuro (Koss, 2013). Inoltre, opere come *La Principessa Spaventapasseri* e *Mega Robot Bros* offrono linguaggi calibrati e illustrazioni che stimolano la discussione, rendendo le letture adatte anche per attività didattiche e particolarmente indicate per il contesto ospedaliero pediatrico, offrendo il giusto mix di intrattenimento, supporto emotivo e contenuti appropriati. Nella scuola secondaria di primo grado, invece, gli adolescenti mostrano una maggiore capacità di elaborazione narrativa e interesse per tematiche più complesse. Fumetti come *Motor Girl* e *Pollo alle Prugne*, entrambi con un punteggio di 8.7/10, affrontano temi sensibili con una narrazione che stimola la riflessione personale. Questi testi presentano personaggi ben sviluppati che fungono da modelli di resilienza, un aspetto fondamentale in un contesto ospedaliero dove i ragazzi possono sentirsi vulnerabili. Fumetti come *SS Tata* in cui le tavole uniscono parole e immagini con un'elevata capacità artistica è possibile creare un'esperienza immersiva che può facilitare il disagio ospedaliero. In fine, per gli studenti della scuola secondaria di secondo grado, i fumetti possono affrontare questioni esistenziali e sociali in modo sofisticato. Opere come *Pluto* e *Blacksad* sono particolarmente adatte per questo gruppo, poiché trattano temi maturi con una complessità narrativa che invita alla riflessione critica. Questi testi non solo offrono spunti per discussioni su temi etici e sociali, ma incoraggiano anche lo sviluppo del pensiero critico avanzato. Di fatto, «il fumetto ha il potere di esplorare le sfumature della condizione umana attraverso una narrazione visivamente stimolante» (Groensteen 2007, p. 45).

5. Conclusioni

In conclusione, la ricerca riesce a rispondere alla domanda posta nel saggio. Esplorando attraverso una rubrica valutativa, specificatamente costruita, è stato possibile verificare il vantaggio socio-emotivo che si potrebbero avere nell'introduzione del fumetto nei testi letti ad alta voce nei presidi scolastici ospedalieri, poiché sono in grado di abbattere barriere grazie ad una espressività grafica eloquente, chiara e incisiva (Eisner, 2010). È stato mostrato come l'arte sequenziale, con un umorismo leggero e coinvolgente, contenuti interattivi, temi universali come la famiglia, l'amicizia, la resilienza e l'inclusione, sia adatto per attività di lettura istruttiva e terapeutica, stimolando la costruzione del pensiero critico e favorendo la crescita personale del bambino ricoverato. Tuttavia, l'implementazione dei fumetti nelle biblioteche ospedaliere richiede una strategia ben definita. È fondamentale organizzare le risorse per fasce d'età e garantire la disponibilità di copie multiple delle opere più adatte. Inoltre, attività di lettura ad alta voce possono essere strutturate per coinvolgere i giovani lettori, utilizzando passaggi significativi per stimolare la discussione. La biblioterapia può essere ulteriormente potenziata creando gruppi omogenei per età e selezionando temi rilevanti per il contesto ospedaliero. Le opere selezionate non solo soddisfano gli obiettivi didattici ma offrono anche strumenti efficaci per la gestione delle esperienze legate alla degenza. «La capacità del fumetto di combinare narrazione visiva e testuale lo rende uno strumento potente per l'apprendimento e la crescita personale» Cohn (2013, p. 28). Pertanto, è essenziale continuare a esplorare e sviluppare strategie per massimizzare il potenziale educativo e terapeutico dei fumetti nelle biblioteche ospedaliere.

Bibliografia

- Andrade, H. G. (2005). Teaching With Rubrics: The Good, the Bad, and the Ugly. *College Teaching*, 53(1), 27–31. from <https://doi.org/10.3200/CTCH.5-3.1.27-31>.
- Barbieri, D. (1991). *I linguaggi del fumetto*, Milano: Bompiani.
- Bartolucci, M., & Batini, F. (2020). Reading Aloud Narrative Material as a Means for the Student's Cognitive Empowerment. *Mind, Brain, and Education*, 14, 3, 235–242. from <https://doi.org/10.1111/mbe.12241>
- Batini, F. (2018). *Leggimi ancora. Lettura ad alta voce e Life Skills*. Firenze: Giunti.
- Batini, F. (2022a). *Lettura ad alta voce. Ricerca e strumenti per educatori, insegnanti e genitori*. Roma: Carocci.
- Batini, F. (Ed.) (2021a). *Ad alta voce. La lettura che fa bene a tutti*. Firenze: Giunti.
- Batini, F. (Ed.) (2021b). *Un anno di Leggere: forte! in Toscana. L'esperienza di una ricerca azione*. Milano: Franco Angeli. from <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/book/658>

- Batini, F., & Bartolucci, M. (2019). La promozione del benessere scolastico e l'empowerment cognitivo degli studenti attraverso la lettura ad alta voce: una sperimentazione nazionale. In Castelli L., Marcionetti J., Plata A., Ambrosetti A. (Eds.), *Well-being in Education Systems*. Bern: Hografe.
- Batini, F., & Giusti, S. (2022). *Strategie e tecniche per leggere ad alta voce a scuola. 16 suggerimenti per gli insegnanti della scuola media e secondaria*. Milano: Franco Angeli.
- Bevilacqua, G. (2022). *Matamorphosis*. Milano: BaoPublishing.
- Brewster, L. (2018). The reading remedy, *Public library journal*, 21, 4, 172-177.
- Brockamp, S. K., et al. (2019). The relationship among students' reading performance, their classroom behavior, and teacher skills. *The Journal of Educational Research*, 112(1), pp. 1-11.
- Cameron, N. (2022). *Mega Robot Bros. Robot Revenge*. Oxford: David Fickling Books.
- Canales, J.D., & Guarnido, J. (2018). *Blacksad. Integrale*. Milano: Rizzoli Lizard.
- Capurso, M. (Ed.). (2001). *Gioco e studio in ospedale. Creare e gestire un servizio ospedale. Creare e gestire un servizio ludico-educativo in un reparto pediatrico*. Trento: Erickson.
- Capurso, M., & Vecchini, A. (2010). Un profilo professionale degli insegnanti di scuola in ospedale. *L'integrazione scolastica e sociale*, 9, 5, 519-526.
- Çetinkaya, F. Ç., et al. (2019). Effects of Interactive Book Reading Activities on Improvement of Elementary School Students; Reading Skills. *International Journal of Progressive Education*, 15(3), 180-193.
- Chzhen Y., et al. (2018). *An Unfair Start: Inequality in Children's Education in Rich Countries*. Innocenti Report Card 15. UNICEF.
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Londra: Bloomsbury Academic.
- Cooper, K., et al. (2019). Grey Literature: Use, Creation, and Citation Habits of Faculty Researchers across Disciplines. *Journal of Librarianship and Scholarly Communication* 7/1, 1-25. from <https://doi.org/10.7710/2162-3309.2314>
- Dallari, M., & Farnè, R. (1977). *Scuola e fumetto. Proposte per l'introduzione nella scuola del linguaggio dei comics*. Milano: Emme Edizioni.
- De Crécy, N. (2016). *La Repubblica del Cath*. Torino: ERIS Editore.
- Eisner, W. (2010). *L'arte del fumetto, regole tecniche e segreti dei grandi disegnatori*. Torino: Rizzoli.
- Ghirotto, L. (2020). La systematic review nella ricerca qualitativa. Roma: Carocci
- Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. Jackson, University Press of Mississippi.
- Gurdon, M.C. (2019). *The Enchant Hour. The miraculous Power of Reading Aloud in the Age of Distraction*. Edinburgh: Piatkus.
- Huus, H. (1972). *Reading interests. Readings on reading instruction*. New York: David McKay.
- Jordon, N. C. et al. (2002). Achievement growth in children with learning difficulties in mathematics: Findings of a two-year longitudinal study. *Journal of educational psychology*, 94(3), 586.
- Kalb, G., & Van Ours, J. (2014), "Reading to young children: a head-start in life",

- Economic of Education Review*, 40: 1-24. from <http://doi.org.libproxy.murdoch.edu.au/10.1016/j.econedurev.2014.01.002>
- Kanisza, S., & Dosso, B. (1998). *La paura del lupo cattivo, quando un bambino è in ospedale*. Roma: Meltemi.
- Koss, M. D. (2013). «Graphic Novels and the Role of the Reader». In *Graphic Novels in Your School Library*. Chicago: American Library Association.
- Ledger, S., & Merga, M. K. (2018). Reading aloud: Children's attitudes toward being read to at home and at school. *Australian Journal of Teacher Education*, 43(3), 124-139.
- Leoni, W. (2020). *SS Tata*. Milano: Edizioni BD.
- Lepri, C. (2016). *Le immagini raccontano. L'iconografia nella formazione dell'immaginario infantile*. Pisa: ETS.
- Lonigan, C. J., & Shanahan, T. (2009). Developing Early Literacy: Report of the National Early Literacy Panel. Executive Summary. A Scientific Synthesis of Early Literacy Development and Implications for Intervention. *National Institute for Literacy*.
- Lunargim, (2023). *Recensione Pluto. Il paradosso dell'umanità. Critical Hit*. from <https://www.popspace.it/recensione-pluto-il-paradosso-dellumanita-critical-hit/>
- Martín, M.A. (2016). *Braian the brain*. Eboli, Edizioni NPE.
- Mazzotta, A. (2021). *SS Tata di Walter Leoni: ridere del nazismo*. from <https://www.lospaziobianco.it/ss-tata-di-walter-leoni-ridere-del-nazismo/>
- McCarty Hynes, A., & Hynes-Berry, M. (1994). *Biblio/poetry therapy. The interactive process: a Handbook*. Minnesota: North Star Press of St. Cloud.
- McCarty Hynes, A., & Hynes-Berry, M., (1994). *Biblio/poetry therapy. The interactive process: a Handbook*, Minnesota: North Star Press of St. Cloud.
- McMillan, J. H. (2013). *Assessment essentials for standards-based education*. New York: Sage Publications.
- Miura, K. (2015). *Gigantomachia*. Modena: Panini Comics.
- Moore, T. (2018). *Motor Girl*. Milano: BaoPublishing.
- Moore, A. & Bolland, B. (2017). *Batman. The killing Joke*. Novara: RW Edizioni.
- Moore A., & Lloyd, D. (2024). *V per Vendetta*. Milano: Panni Comics.
- Mourik, O.H., (2008). *Professional profile for hospital teachers*. The Netherlands: Zie-Zon.
- Negri, M. (2016). Dal verso al giro pagina. Testualità si e valenze educative dell'albo illustrato. *Ricerca di Pedagogia e Didattica – Journal of Theories and Research in Education*, XI, (3), 117-138.
- Özsoy, G., et al. (2015). Evaluation of students' mathematical problem solving skills in relation to their reading levels. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 8(1), pp. 113-132.
- Pasamonik, D. (2023). *Morte di Francisco Ibáñez, il creatore di Mortadel y Filémon*. from <https://www.actuabd.com/Disparition-de-Francisco-Ibanez-le-createur-de-Mortadel-y-Filemon>
- Prosocco, C. (2005). *MangArt. Forme estetiche e linguaggio del fumetto giapponese*. Milano: Costa & Nolan.

- Rastelli, S. (2022). *I mondi di Tintin: Novant'anni ben portati all'ombra della tradizione*. Milano: Independently published.
- Rhea, J.R., (1978). *Using bibliotherapy*. Phoenix: Oryx press.
- Riessman, C.K. (2008). *Narrative methods for the human sciences*. New York City: Sage Publications, Inc.
- Rossi Endrighi, F. (2016). *La principessa speventapasseri*. Milano: BaoPublishing.
- Rubin, R.J. (1978). *Using bibliotherapy*. Phoenix: Oryx press.
- Satrapi, M. (2016). *Pollo alle Prugne*. Milano: Rizzoli Lizard.
- Sénéchal, M. et al. (2001). On refining theoretical models of emergent literacy the role of empirical evidence. *Journal of school psychology*, 39(5), pp. 439-460.
- Smy, P. (2017). *Thornhill*. Crema: Uovonero.
- Smyth, T. (2016). *How I use comic books as a learning tool in my social studies classroom*. from <https://www.pbs.org/newshour/education/how-i-use-comic-books-as-a-learning-tool-in-my-social-studies-classroom>
- Soter, A., et al. (2008). What the discourse tells us: Talk and indicators of high-level comprehension. *International Journal of Educational Research*, 47, 372-391. doi: 10.1016/j.ijer.2009.01.00
- Terza Conferenza Internazionale sulla Letteratura Grigia nel 1997 (ICGL Luxembourg definition, 1997 - Expanded in New York, 2004).
- Trelease, J. (2013). *Read-Aloud Handbook*. London: Penguin.
- Urasawa, N., & Tezuka, O. (2003). *Pluto*. Milano: Panini Comics.
- Whitten, C., Labby, S., & Sullivan, S. L. (2016). The impact of Pleasure Reading on Academic Success. *The Journal of Multidisciplinary Graduate Research*, 2(4), 48-64.
- Wood D., et al. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Child Psychology & Psychiatry & Allied Disciplines*.