

# Il potenziale glottodidattico del Graphic Novel per sviluppare competenze linguistico-comunicative, culturali e visive

a cura di Laura Homar

unità didattica sul livello B1

## La competenza testuale

- testo breve e facile da gestire (anche grazie alla presenza di immagini)
- la struttura di un GN (*gutters, panels, balloon* ecc.)
- "reading as a leisure activity" (Companion Volume)
- fabula del testo come punto di partenza per la produzione scritta

## La competenza pluriculturale, interculturale e plurilingue

- la lingua come "veicolo di cultura e strumento di identificazione in una civiltà"<sup>1</sup>
- il GN offre un riferimento ad una cultura forse diversa dalla propria
- il GN aiuta a capire particolarità e valori di culture diverse
- i personaggi invitano a partecipare
- alla loro storia

## La competenza visiva

- *visual literacy* come parte della competenza letteraria
- poter leggere e capire stimoli visivi
- sensibilizzazione verso l'effetto delle immagini
- vedere immagini da un punto di vista critico e riflessivo
- la competenza simbolica (Claire Kramersch)

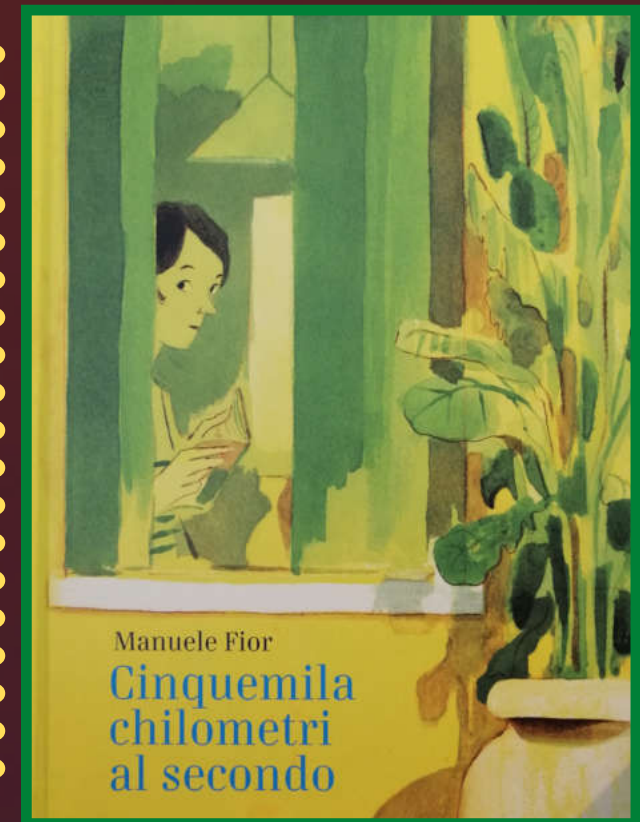
## La competenza narrativa

- abilità di raccontare una storia (richiesta dai nuovi descrittori)
- "Visual Narrative Grammar"

## La competenza lessicale

- il GN affronta il sistema verbale e non-verbale
- apprendimento multimodale del lessico

"We can feel (and therefore relate) to their challenges more closely – even if and when they appear to be so different from our own"<sup>2</sup>



<sup>1</sup> Balboni, P. (2014): Didattica dell'italiano come lingua seconda e straniera. Torino: Loescher Editore, p. 41.

<sup>2</sup> Jaffe, M./Hurwich, T. (2019): Worth a thousand words: using graphic novels to teach visual and verbal literacy. San Francisco: Jossey-Bass., p. 138.