

11. Incroci di segni: La correzione dell'errore ortografico attraverso la ludolinguistica

Di Simona SALIERNO¹

Abstract

Questo documento è il risultato di un dibattito e di un errore linguistico come segnale lungo il percorso di apprendimento, quando la lingua di destinazione non è stata ancora pienamente acquisita. Questo concetto attivo dell'errore e l'intenzione di coinvolgere sia i discenti che i loro coetanei nel contesto delle loro correzioni è incoraggiare la correzione degli errori ortografici più comuni dei discenti adulti attraverso la ludolinguistica (giochi di parole come parole incrociate, gap-fills e puzzle di parole). Può la ludolinguistica ridurre lo stress a causa del rilevamento e della correzione degli errori, in base all'assunto che gli studenti si sentano a proprio agio quando giocano con le parole, anche se commettono errori? Le parole cruciali, i gap e gli enigmi mondiali portano a miglioramenti nelle produzioni ortografiche? La correzione dei pari comporta una maggiore competenza metalinguistica?

Parole chiave: Ludolinguistica, ortografia, correzione.

İşaretler arası geçişler: Ludolinguistics aracılığıyla yazım hatasının düzeltilmesi

Öz

Bu makale, hedef dil henüz tam olarak edinilmediğinde, bir tartışmanın ve dil hatasının paylaşılan vizyonun öğrenme yolu boyunca bir sinyal olarak ortaya çıkması sonucuyla ilgilidir. Bu aktif hata kavramı ve hem öğrencileri hem de akranlarını düzeltmelerine dahil etme niyeti, yetişkin öğrencilerin en yaygın ortografik hatalarını ludolinguistics yoluyla düzeltmeyi amaçlayan araştırmayı geliştirdi (kelime oyunları çapraz kelimeler, aralık doldurmaları ve kelime bulmaca). Bununla beraber bu kavram şu soruları gündeme getiriyor: Ludolinguistics, öğrencilerin hatalar yapsalar dahi kelime ile oynarken kendilerini rahat hissettikleri varsayımına dayanarak hata tespiti ve düzeltme nedeniyle stresini düşürebilir mi? Çapraz bulgular, boşluk doldurma ve dünya bulmacaları ortografik prodüksiyonlarda iyileşmelere neden olur mu? Geri besleme ile sonuçlanan akran-düzeltilme daha yüksek metal-düsel yeterlikleri teşvik ediyor mu?

Anahtar kelimeler: Ludolinguistik, yazma hataları, yazım düzeltme.

Sign crosses: Correction of spelling error through ludolinguistics

Abstract

This paper is the result of a debate and of the shared vision of the linguistic error as a signal along the learning pathway, when the target language has not been fully acquired yet. This active concept of the error and the intention of involving both learners and their peers in its correction boosted the research, which aims at encouraging the correction of the most common orthographic errors of adult learners through ludolinguistics (word games such as crosswords, gap-fills and word puzzles). Can

¹ Prof. Dr., CPIA di Sassuolo e di Modena, simona.salierno@gmail.com [Makale kayıt tarihi: 4.5.2017-kabul tarihi: 4.10.2017]; DOI: 10.29000/rumelide.360633

ludolinguistics lower the stress due to error detection and correction, based on the assumption that students feel at ease when playing with words, even if they make mistakes? Do crosswords, gap-fills and word puzzles lead to improvements in orthographic productions? Does peer-correction resulting in feedback promote higher metalinguistic competences?

Keywords: Ludolinguistics, orthography, correction.

Il seguente lavoro nasce dal confronto e dalla visione comune dell'errore linguistico come un segnale del percorso nell'interlingua del discente che solo in parte corrisponde alla lingua target (Pallotti, 2012). Questa concezione attiva dell'errore e l'intenzione di coinvolgere l'apprendente e i pari nella sua correzione hanno dato impulso alla ricerca, che si propone di favorire la correzione di errori ortografici più frequenti negli apprendenti adulti di italiano L2 di livello A1 attraverso tecniche riconducibili alla ludolinguistica in particolare cruciverba, crucintarsio e crucipuzzle (Mollica, 2010).

La prima domanda che ha guidato la nostra ricerca è stata se la ludolinguistica applicata alla proposta ideata potesse abbassare lo stress dovuto all'individuazione dell'errore e alla relativa correzione. Abbiamo ipotizzato che un ambiente ludico basato sull'approccio umanistico-affettivo porti lo studente a sentirsi a suo agio anche in caso di errori e di confronto diretto coi compagni.

Ci siamo poi interrogate se strumenti come il cruciverba, crucintarsio e il crucipuzzle portino ad un miglioramento nelle produzioni degli apprendenti a livello ortografico.

Infine ci siamo chieste se la correzione tra pari ed il conseguente feedback favorisse negli studenti una maggiore competenza metalinguistica.

La validità della ricerca è strettamente legata al contesto in cui si è svolta, mirando ad agire efficacemente nella realtà specifica. Il contesto è stato quello del CPIA di Sassuolo, centro della rete CPIA (Centro Provinciale Istruzione Adulti) di Modena.

Abbiamo dunque cercato di intervenire per migliorare queste dinamiche. Ci auspichiamo che il seguente lavoro possa servire ad altri docenti per sperimentare a loro volta tali tecniche in contesti differenti.

1. Introduzione

Il presente contributo nasce dal confronto e dalla visione comune dell'errore linguistico come un segnale del percorso nell'interlingua del discente che solo in parte corrisponde alla lingua target (Pallotti, 2012). Questa concezione attiva dell'errore e l'intenzione di coinvolgere l'apprendente e i pari nella sua correzione hanno dato impulso alla ricerca, che si propone di favorire la correzione di errori ortografici più frequenti negli apprendenti adulti di italiano L2 di livello A1, attraverso tecniche riconducibili alla ludolinguistica in particolare cruciverba, crucintarsio e crucipuzzle (D'Urso Ligresti / Famiglietti Secchi, 2000).

Al fine di lavorare con successo con l'apprendente di tipo adulto, è fondamentale conoscerne i bisogni specifici tra cui il riconoscimento dell'esperienza pregressa e della propria adultità, che influenzano il suo approccio alla correzione all'interno del gruppo scolastico (Knowles / Holton III / Swanson, 2008). La paura di sbagliare può indurre nello studente uno stato d'ansia che impedisce di affrontare il percorso di apprendimento serenamente, erigendo barriere psicologiche e difese rispetto al giudizio dell'insegnante e dei compagni (Balboni, 2012). L'apprendente adulto o adolescente, infatti, non è

disposto a vedere minata la propria reputazione all'interno del gruppo dei pari, e preferisce spesso abbandonare un corso piuttosto che mettere in discussione il proprio io in modo visibile.

A questo si aggiunge l'influenza dell'esperienza pregressa all'interno di sistemi scolastici di origine, in cui l'errore è visto in modo estremamente negativo. Tutto ciò porta alla costruzione di filtri affettivi che possono impedire allo studente di mettere in atto le strategie necessarie all'acquisizione degli elementi linguistici (Begotti, 2011).

Dati questi elementi di partenza, si descriverà il progetto svolto in classe nelle sue fasi e declinazioni, mettendo a confronto le aspettative con i risultati finali; si concluderà discutendo dei limiti della ricerca e dei nuovi orizzonti di lavoro.

2. Domande di ricerca

La prima domanda che ha guidato la ricerca è stata se la ludolinguistica applicata alla proposta ideata potesse abbassare lo stress dovuto all'individuazione dell'errore e alla relativa correzione. Si ipotizza che un ambiente ludico basato sull'approccio umanistico-affettivo porti lo studente a sentirsi a suo agio anche in caso di errori e di confronto diretto coi compagni (Mezzadri, 2002).

Si osserverà se e come strumenti quali il cruciverba, crucintarsio e il crucipuzzle portino ad un miglioramento nelle produzioni degli apprendenti a livello ortografico.

Riteniamo infatti che alcuni errori ortografici siano dati da un insieme di fattori come una scarsa salienza percettiva, l'opacità di alcuni fonemi della lingua italiana e in parte da un transfer dalla L1, tali per cui gli studenti hanno difficoltà nel distinguere alcuni fonemi, associarli ai rispettivi grafemi e scrivere correttamente le parole che li contengono.

Si prevede che il cruciverba, crucintarsio e il crucipuzzle guidino il discente a focalizzare con una maggiore precisione i singoli grafemi corretti, offrendo un feedback immediato su eventuali refusi e omissioni. In particolare si osserveranno le criticità più comuni riscontrate nella classe, ovvero gli scambi vocalici E/I, gli scambi consonantici B/P, il raddoppio consonantico ed i dittonghi.

Infine si indagherà se la correzione tra pari ed il conseguente feedback favorisce negli studenti una maggiore competenza metalinguistica. Abbiamo ipotizzato che la negoziazione dei significati porti gli studenti a ricercare motivazioni linguisticamente valide per giustificare la propria scelta rispetto a quella del compagno, attraverso un approccio induttivo dal grafema alla regola soggiacente, valorizzando la capacità dell'adulto di ricercare autonomamente la propria soluzione (Knowles / HoltonIII / & Swanson, 2008).

3. Strumenti

Sono stati selezionati strumenti di varia natura durante tutto il corso della sperimentazione. Innanzitutto si è ricorsi alla creazione di cruciverba e crucipuzzle basati su lessico più o meno conosciuto, in riferimento al livello A1 del QCER (Spinelli / Parizzi, 2010). La realizzazione degli elementi ludolinguistici è avvenuta attraverso un sito online², che ha permesso l'ideazione dei classici cruciverba

² <https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword>

(cfr. Allegati 3-6) e dei crucipuzzle, una griglia di parole tra cui gli studenti dovevano individuare e selezionare elementi lessicali segnati da una lista (cfr. Allegati 1, 2).

Accanto a questi strumenti didattici, per indagare il miglioramento dei discenti abbiamo somministrato rispettivamente un test iniziale e uno finale.

Infine, per quanto riguarda le opinioni degli attori della sperimentazione, si è scelto l'utilizzo del diario di bordo e di un questionario di gradimento (cfr. Allegato 7). Il diario di bordo è stato selezionato come lo strumento più valido per annotare il punto di vista del docente rispetto a quanto svolto. Esso permette di pensare a quanto fatto, di trascrivere le proprie sensazioni riguardo al gruppo classe, ma anche di annotare eventuali miglioramenti e osservazioni mirate ad alcuni specifici studenti. Scrivere a quattro mani permette poi un confronto tra colleghi e uno scambio immediato, un incrocio di punti di vista e orizzonti (Losito / Pozzo, 2005). L'opinione dei discenti è stata sondata attraverso un questionario di gradimento anonimo con scala di valutazione, che risultasse semplice ma articolato allo stesso tempo, in grado di favorire un feedback sincero e chiaro. Tutti questi strumenti sono stati elaborati nella forma cartacea, per esigenze scolastiche e legate al tipo di utenza.

4. Contesto di ricerca

La validità della ricerca è strettamente legata al suo micro contesto, mirando ad agire efficacemente nella realtà specifica. Il contesto è stato quello del CPIA di Sassuolo, centro della rete CPIA (Centro Provinciale Istruzione Adulti) di Modena. La scuola di italiano per stranieri ospita studenti adulti per lo più provenienti dall'Africa e dall'Europa dell'Est, residenti a Sassuolo e dintorni in seguito ad una migrazione di lavoro³. Tra i motivi che li spingono a frequentare i corsi vi sono innanzitutto motivazioni estrinseche legate alla permanenza in un Paese straniero, accanto all'esigenza di imparare l'italiano per comunicare efficacemente con enti locali e istituzioni come la scuola. I motivi intrinseci invece sono legati alla voglia di iniziare una nuova vita, la volontà di integrarsi e di avere un futuro sereno lontano dalle situazioni spesso critiche del Paese di origine.

Nello specifico, la classe in cui si è svolto il caso di studio è di livello A1, formata da 15 iscritti.

Il gruppo si presenta disomogeneo rispetto alle provenienze: Marocco, Ghana, Egitto, Albania, Burkina Faso, Nigeria e Brasile. La maggior parte dei discenti ha un'età compresa tra i 16 e i 25 anni, che raggruppa ragazzi e ragazze arrivati in Italia da pochi mesi o alcuni anni, spesso giunti a Sassuolo tramite ricongiungimento familiare.

Rispetto al trattamento dell'errore linguistico, la classe è abituata al feedback dell'insegnante, dato da una vasta gamma di tecniche più o meno esplicite. Vi sono correzioni tra pari spontanee nei momenti di revisione alla lavagna da parte di uno studente, spesso in lingua madre. L'insegnante interviene allo scritto e all'orale cercando di produrre *noticing* sull'errore compiuto, se pertinente all'argomento affrontato. Nonostante il clima della classe sia buono, alcuni studenti evidenziano maggiore stress legato alla paura di sbagliare ed essere corretto esplicitamente davanti al gruppo dei coetanei che si manifesta, per esempio, in una ritrosia nel voler scrivere alla lavagna. Rispetto alle criticità oggetto di studio, tutti i discenti nonostante il livello A1 perseverano nel compiere questo tipo di errori o imprecisioni ortografiche nelle loro produzioni, anche nel momento in cui l'insegnante offre un feedback di allarme

³ Osservatorio Provinciale sull'Immigrazione, <http://www.sociale.provincia.modena.it/page.asp?IDCategoria=357&IDSezione=7808&ID=90067>, consultato il 22 maggio 2016

su quanto scritto, è raro che avvenga una vera e propria correzione autonoma, a dimostrazione della difficoltà percettiva dell'operazione di trascrizione da fonema a grafema.

5. La sperimentazione

Partendo da questi presupposti, è stato ideato un corso intensivo di 20 ore inserite all'interno delle regolari ore di italiano. Abbiamo somministrato un test iniziale, per trovare conferma degli errori più comuni individuati osservando le produzioni allo scritto. Successivamente sono stati proposti quattro differenti crucintarsio (che d'ora in poi chiameremo più generalmente cruciverba, data la loro differenza formale ma non sostanziale), uno per ogni tipologia di errore oggetto della sperimentazione. Accanto al cruciverba vero e proprio abbiamo inoltre inserito due crucipuzzle tematici sulla famiglia e sul lavoro, in modo da sollecitare l'attenzione alle singole lettere che compongono le parole da ricercare.

Ogni lezione seguiva una medesima routine, che prevedeva innanzitutto il completamento del cruciverba del giorno con lavoro individuale, in cui gli studenti erano sollecitati ad attivare le conoscenze pregresse ed entrare nel clima di gioco e di sfida con se stessi, tipici della metodologia ludica (Staccioli, 2002). Questa fase permetteva inoltre al docente di monitorare le conoscenze e l'avvenuta comprensione del *task*, e verificare il corretto grado di difficoltà delle definizioni ideate, senza dover intervenire in modo diretto, ma semplicemente osservando gli spazi bianchi lasciati nel cruciverba.

In un secondo momento, si chiedeva agli studenti un confronto con il compagno per raggiungere un risultato condiviso, discutendo sulle analogie e differenze del proprio lavoro, in modo da attuare una negoziazione del significato tale da dover sostenere quanto inserito nelle caselle dei cruciverba ed eventualmente cambiare la soluzione. Alla fine di questa fase era richiesto ai discenti avere un cruciverba identico nelle soluzioni ed eventuali spazi irrisolti.

A questo seguiva la correzione in plenaria svolta alla lavagna dagli studenti, con turni di parola volontari e discussioni su eventuali elementi lessicali sconosciuti. Successivamente la docente prendeva parola per proporre una focalizzazione formale sulla tipologia di errore selezionata, da ricercare in modo induttivo tra tutte le parole del cruciverba. Si trattava della fase più frontale della lezione, in cui l'insegnante ricorreva a turni di parola piuttosto lunghi, al fine di favorire la massima attenzione sull'elemento critico, e guidare gli studenti a effettuare un confronto tra questo e il proprio cruciverba. Una volta terminata questa fase, si consegnava ai discenti il proprio pre test, lasciando il tempo di riflessione e presa di coscienza della tipologia di errore e della *performance* individuale iniziale.

Ogni lezione si concludeva con la massima partecipazione del singolo e della classe, sollecitata a elicitare parole conosciute, contenenti l'elemento ortografico oggetto della lezione. Tutto ciò tramite brainstorming, al fine di facilitare gli studenti nella creazione di cruciverba personali come compito per la lezione successiva, fornendo una vasta gamma di lessico a cui attingere.

Queste tappe diversificate per obiettivi e tipologia di partecipazione (individuale, a coppia e in plenaria), erano volte a sollecitare lo studente ad ogni livello, mettendolo a proprio agio rispetto al tipo di lavoro e dando ad ognuno la possibilità di ragionare autonomamente ed esporsi in modo graduale nel confronto con il singolo e il gruppo classe. La fase di elaborazione autonoma, nel lavoro creativo e lessicale, ha permesso di raccogliere una vasta gamma di materiale autoprodotta dagli studenti, più volte utilizzato in classe con i compagni.

A fine corso sono stati somministrati i test finali (cfr. allegato), ricorrendo ad una serie di *task* simili nelle richieste ma nuovi nel lessico selezionato, in modo da risultare affidabili, ma differenti dal pretest. Il parere degli studenti è stato invece indagato attraverso i questionari di gradimento con scala di valutazione, di cui riportiamo di seguito la tabella con le domande.

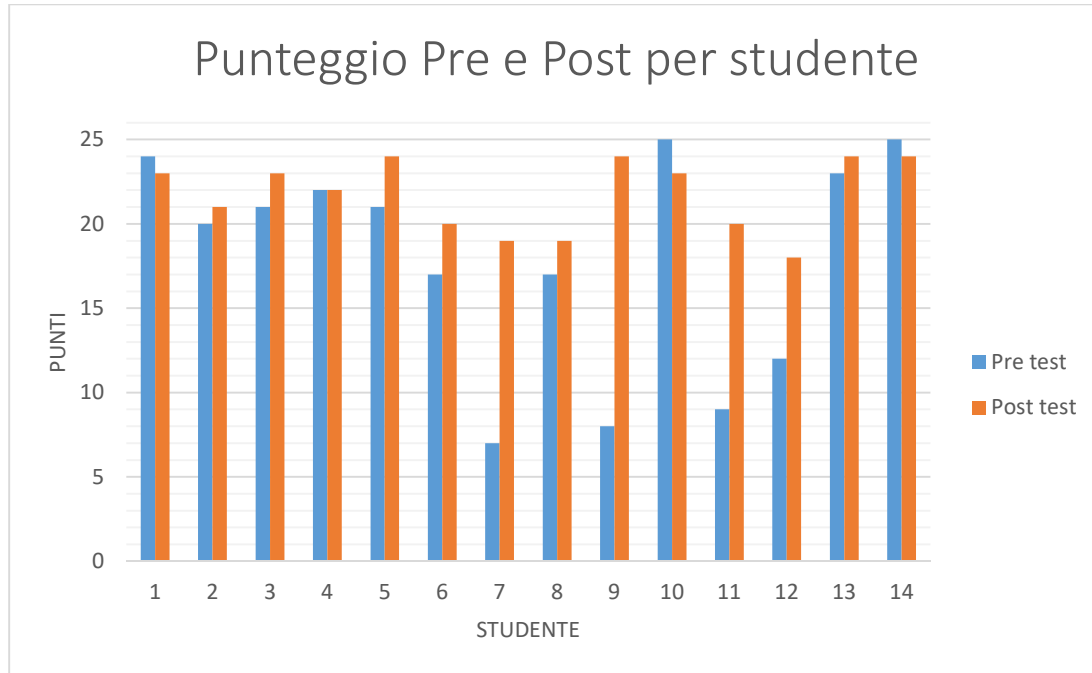
Le aree indagate nel questionario hanno riguardato il gradimento generale della attività e la percezione della dimensione ludica degli strumenti utilizzati, il lavoro di collaborazione e correzione tra pari, la dipendenza dal feedback dell'insegnante e la percezione di maggiore attenzione agli elementi critici nella produzione autonoma. A queste domanda seguiva uno spazio libero per l'inserimento di commenti personali.

Figura 1 - Domande inserite nel questionario di gradimento rivolto agli studenti a fine sperimentazione

Domande	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
1. Ti sono piaciute le attività svolte?	1	2	3	4	5
2. Ti sei divertito?	1	2	3	4	5
3. Hai meno paura di fare errori rispetto a prima?	1	2	3	4	5
4. Ti è piaciuto collaborare con i compagni?	1	2	3	4	5
5. Sei riuscito a correggere insieme al compagno i cruciverba?	1	2	3	4	5
6. Hai chiesto l'aiuto dell'insegnante durante la correzione?	1	2	3	4	5
7. Hai capito gli errori fatti nel test iniziale?	1	2	3	4	5
8. Ti è piaciuto il compito di creare i cruciverba?	1	2	3	4	5
9. Hai fatto più attenzione a scrivere bene le parole nello svolgimento del compito?	1	2	3	4	5
10. Ti senti di fare meno errori quando scrivi in italiano?	1	2	3	4	5

Risultati

Analizzando e confrontando i risultati del pre e post test riportati nel grafico sottostante, possiamo affermare che il percorso ha raggiunto gli obiettivi prefissati per gli studenti di livello medio o principiante, i quali vedono migliorare sensibilmente il proprio punteggio. Osservando infatti le performance degli studenti numero 7, numero 9 e numero 11, notiamo un miglioramento rispettivamente di +46%, +61% e di +42%. Un altro dato rilevante e opposto è quello ottenuto dagli studenti con maggiore competenza linguistica, in cui notiamo non solo un sostanziale stallo, ma addirittura una *performance* più bassa rispetto al test iniziale, come visibile per gli studenti 1 e 14 (-4%), e soprattutto nello studente 10 (-8%).

Figura 2 - Confronto tra i risultati individuali nel pre e post test

Si presume quindi che il progetto abbia dato l'opportunità ai discenti meno esperti di concentrarsi maggiormente sul dettaglio fonema grafema, mentre gli studenti di livello avanzato si sono forse sentiti meno coinvolti emotivamente nell'apprendimento e nel progetto, commettendo errori riconducibili a motivi di distrazione più che di ignoranza della corretta ortografia.

Per quanto riguarda l'opinione dei discenti in merito alla sperimentazione, sono stati raccolti 14 questionari di gradimento dei presenti all'ultima lezione e sommati tra di loro per ottenere il punteggio medio per ogni quesito. Da questi emerge che le attività sono riuscite nell'intento di divertire gli apprendenti, aumentare le occasioni di collaborazione e diminuire la paura rispetto all'errore. Essi affermano di aver compreso gli errori commessi nel test iniziale e di sentirsi più sicuri nella produzione in lingua italiana. Indicano inoltre di aver chiesto in molte occasioni il sostegno e l'intervento dell'insegnante. Anche la fase creativa di produzione di cruciverba ha suscitato curiosità, ottenendo un punteggio medio di 4. Gli studenti hanno poi espresso svariate opinioni sul corso, riguardanti principalmente il rapporto positivo con le docenti, la facilità delle lezioni e la voglia di imparare l'italiano. Uno studente ha affermato di non gradire il cruciverba.

Conclusioni

In generale, gli strumenti selezionati per la ricerca hanno evidenziato la riuscita della sperimentazione, in grado di coinvolgere i discenti all'interno di un ambiente ludico, in cui avere la possibilità di focalizzare i propri errori e migliorare sensibilmente il riconoscimento di elementi opachi della lingua italiana. Tale focalizzazione tramite cruciverba risulta preziosa e fondamentale per l'ortografia degli studenti con maggiori difficoltà all'interno della classe ad abilità differenziate in cui abbiamo operato.

Tenendo conto dei limiti della ricerca, quali il corso intensivo e il contesto ristretto, si propone che i risultati vengano verificati su un campione più largo di apprendenti, integrando il progetto all'interno

del curriculum scolastico, e raccogliendo le produzioni ludolinguistiche degli stessi, per pubblicarle e utilizzarle con classi del medesimo livello, come prezioso esercizio di creatività e apprendimento. L'utilizzo intensivo di cruciverba e crucintarsio rischia tuttavia di produrre noia e condurre ad un calo dell'attenzione degli studenti, ed è dunque auspicabile ricorrere a questo strumento più volte durante l'anno, integrando e diversificando la modalità di lezione.

Nonostante i corsisti si siano dimostrati ancora estremamente legati al feedback dell'insegnante, la collaborazione tra pari ha favorito un nuovo approccio alla correzione dell'errore, percepito in modo gradevole e in un rapporto di scambio fruttuoso.

Ci auspichiamo pertanto che il seguente lavoro possa fungere da linea guida ad altri docenti che evidenziassero le stesse dinamiche e problematiche da noi incontrate, per sperimentare a loro volta tali tecniche in contesti differenti. Alleghiamo a questo scopo i cruciverba utilizzati e una breve lista di siti internet utili alla creazione di giochi linguistici.

Bibliografia

- Balboni, Paolo E. (2012). *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*. Torino: Utet Università
- Bandura, Albert (2000). *Autoefficacia: teoria e applicazioni*. Trento: Erickson.
- Baraldi, Claudio (2010). *Interazione didattica e comunicazione interculturale*. In R. Grassi, M. Piantoni, & C. Ghezzi (A cura di), *Interazione didattica e apprendimento linguistico* (p. 257-280). Perugia: Guerra Edizioni.
- Begotti, Paola (2006). *L'insegnamento dell'italiano ad adulti stranieri*. Perugia: Guerra Edizioni.
- Begotti, Paola / Pavan, Elisabetta (2011). *Insegnare/apprendere il lessico attraverso la ludolinguistica. Un laboratorio*. In *L'acquisizione del lessico nell'apprendimento dell'italiano L2* (p. 83-96). Firenze.
- Caon, Fabio / Rutka, Sonia (2004). *La lingua in gioco*. Perugia: Guerra.
- Chini, Marina / Bosisio, Cristina (2014). *Fondamenti di glottodidattica. Apprendere e insegnare le lingue oggi*. Roma: Carocci.
- D'Urso Ligresti, Licia / Famiglietti Secchi, Maria (2000). *Apprendere per gioco e valutare*. Napoli: ESSELIBRI.
- Knowles, Malcom S. / Holton III, Elwood F. / Swanson Richard A. (2008). *Quando l'adulto impara*. Milano: FrancoAngeli.
- Mezzadri, Marco (2002). *Imparare giocando*. In *It(3)*, 6-10.
- Mollica, Anthony (2010). *Ludolinguistica e glottodidattica*. Perugia: Guerra.
- Polito, Mario (2000). *Attivare le risorse del gruppo classe*. Trento: Erickson.
- Rovatti, Pier Aldo / Zoletto, DAVIDE (2005). *La scuola dei giochi*. Milano: Bompiani.
- Serragiotto, Graziano (2004). *Un nuovo destinatario: lo studente adulto*. In G. Serragiotto (A cura di), *Le lingue straniere nella scuola: nuovi percorsi, nuovi ambienti, nuovi docenti* (p. 105-119). Torino: UTET.
- Spinelli, Barbara / Parizzi, Francesca (2010). *Profilo della lingua italiana. Livelli di riferimento del QCER A1, A2, B1, B2. La Nuova Italia*.
- Staccioli, Gianfranco (2002). *Il gioco e il giocare*. Roma: Carocci.
- Sudati, Ilaria (2013). *La didattica ludica. Teoria e applicazioni pratiche nell'insegnamento dell'italiano L2 ad adulti*. *Italiano LinguaDue*(2), 212-225.

Trinchero, Roberto (2002). Manuale di ricerca educativa. Milano: FrancoAngeli

Sitografia

<<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>> [visitato il 24 aprile 2016]

<<http://www.sociale.provincia.modena.it/page.asp?IDCategoria=357&IDSezione=7808&ID=90067>>, [visitato il 22 maggio 2016]

Allegati

Allegato 1 - Crucipuzzle sul lavoro	110
Allegato 2 - Crucipuzzle sulla famiglia.....	111
Allegato 3 - Cruciverba dittonghi	112
Allegato 4 - Cruciverba discriminazione E/I.....	113
Allegato 5 - Cruciverba bilabiali P/B.....	114
Allegato 6 - Cruciverba raddoppio consonantico	115
Allegato 7 - Questionario di gradimento con scala di valutazione	116
Allegato 8 - Siti utili per la creazione di cruciverba.....	117

Allegato 1 - Crucipuzzle sul lavoro

Name: _____ Date: _____

Che lavoro fai

E	T	N	E	D	U	T	S	A	T	T	O	R	E
O	P	R	O	N	T	A	S	S	E	M	M	O	C
N	T	A	I	M	P	I	E	G	A	T	O	Y	C
I	E	E	R	N	A	L	A	M	D	E	G	A	A
T	T	T	A	R	N	U	C	U	T	P	M	W	G
S	N	N	N	R	U	E	T	N	R	E	O	F	N
O	A	A	I	T	S	C	A	I	R	M	O	D	I
P	T	N	R	I	A	D	C	I	S	R	B	O	L
E	N	G	E	O	A	T	E	H	N	T	I	T	A
C	A	E	T	B	C	R	R	A	I	O	A	T	S
E	C	S	E	I	A	O	I	A	R	E	P	O	A
U	E	N	V	C	U	O	C	O	S	H	R	R	C
A	P	I	I	N	F	E	R	M	I	E	R	E	K
O	T	A	P	U	C	C	O	S	I	D	F	G	M

CAMERIERA
 COMMESSA
 VETERINARIO
 IMPIEGATO
 BADANTE

INFERMIERE
 CASALINGA
 OPERAIO
 CANTANTE
 STUDENTE

DOTTORE
 POSTINO
 SARTA
 ATTORE
 FORNAIO

INSEGNANTE
 CUOCO
 PARRUCCHIERE
 DISOCCUPATO
 AUTISTA

Allegato 2 - Crucipuzzle sulla famiglia

Name: _____ Date: _____

Parole di Famiglia

E M F I G L I O I O M
F P A D R E R L I O A
A R E A N A A R I F M
E F A O A L R N I A M
E E N T L I O R M O A
O N A E E M L O I M L
A O R I I L G G O O O
Z O I R A L L R I M N
S I T Z I A E O I F N
T A A E O N I G U C O
M P O T I R A M O G N

MAMMA
CUGINO
ZIO

PADRE
FRATELLO
ZIA

AMORE
SORELLA
FIGLIO

NONNA
MARITO
FIGLIA

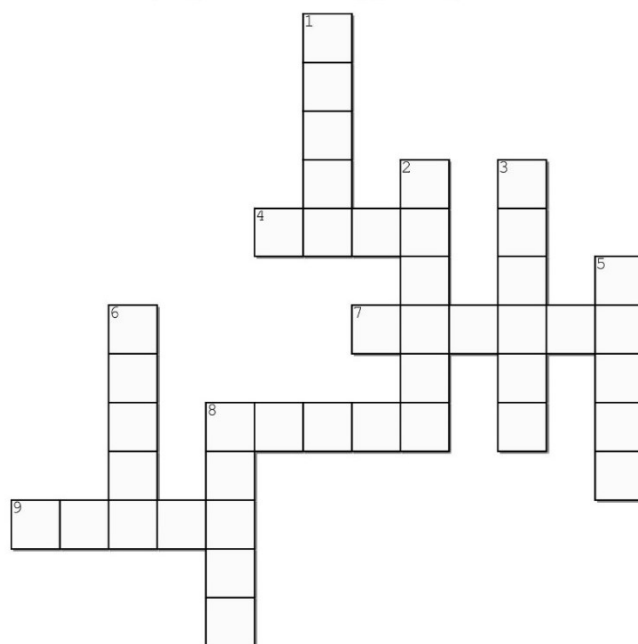
NONNO
MOGLIE
MATRIMONIO

Allegato 3 - Cruciverba dittonghi

Nome: _____

Dittonghi

Completa il cruciverba con le parole esatte, poi confronta i risultati con il tuo compagno e correggete gli eventuali errori

Created with TheTeachersCorner.net [Crossword Maker](http://www.theteacherscorner.net)**Orizzontali**

- 4.** le fa la gallina
- 7.** ci sono studenti ed insegnanti
- 8.** il contrario di vuoto
- 9.** la macchina ne ha quattro

Verticali

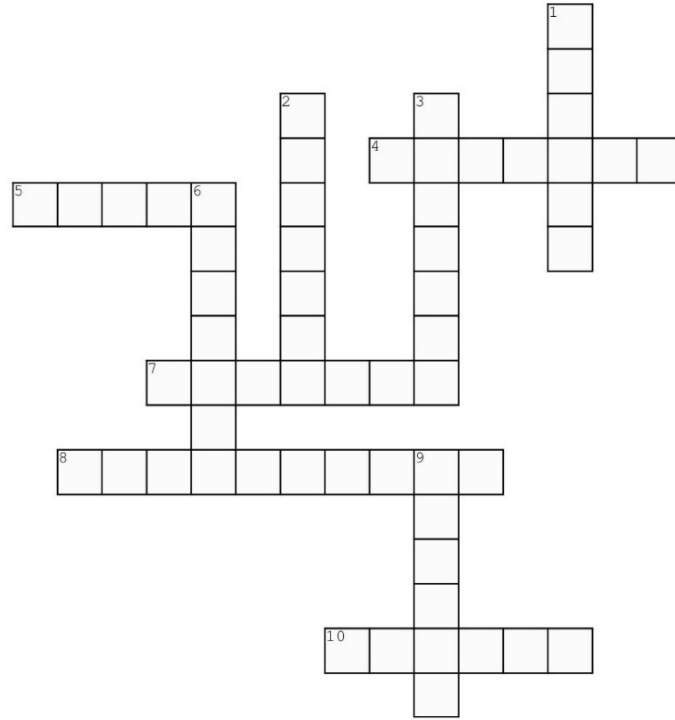
- 1.** cucina nei ristoranti
- 2.** è lo sport più famoso in Italia
- 3.** è chiamata anche UE
- 5.** Si mettono dentro i libri per andare a scuola
- 6.** Il contrario di forte
- 8.** alla fine delle gambe

Allegato 4 - Cruciverba discriminazione E/I

Nome: _____

Discriminazione E/I

Completa il cruciverba, poi confronta i risultati con il tuo compagno e correggete gli eventuali errori



Created with TheTeachersCorner.net [Crossword Puzzle Generator](http://www.theteacherscorner.net/CrosswordPuzzleGenerator/)

Orizzontali

- 4. La fai dal benzinaio
- 5. Contrario di nemici
- 7. Lo è quella di italiano
- 8. Una materia scolastica dove si conta
- 10. Ci vai a vedere i film al sabato sera

Verticali

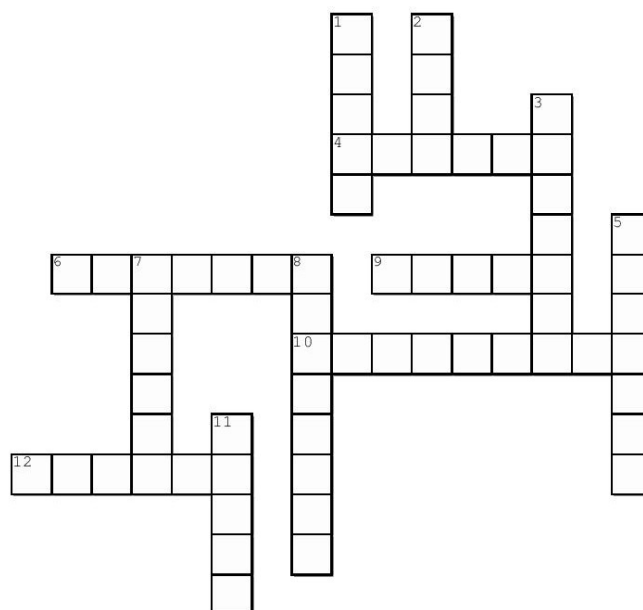
- 1. Contrario di triste
- 2. Ore, minuti e...
- 3. Sinonimo di udire
- 6. La lingua che parlano gli americani
- 9. Stanza dove prepari da mangiare

Allegato 5 - Cruciverba bilabiali P/B

Nome: _____

Le bilabiali P/B

Completa il cruciverba con le parole esatte, poi confronta i risultati con il tuo compagno e correggete gli eventuali errori

Created with TheTeachersCorner.net [Crossword Maker](http://www.theteacherscorner.net/Crossword-Maker)**Orizzontali**

- 4.** Le metti ai piedi quando esci di casa
- 6.** Si collega alla mano
- 9.** La maestra Simona ne ha tre
- 10.** si usa per bere
- 12.** Animale con cui si fa la lana

Verticali

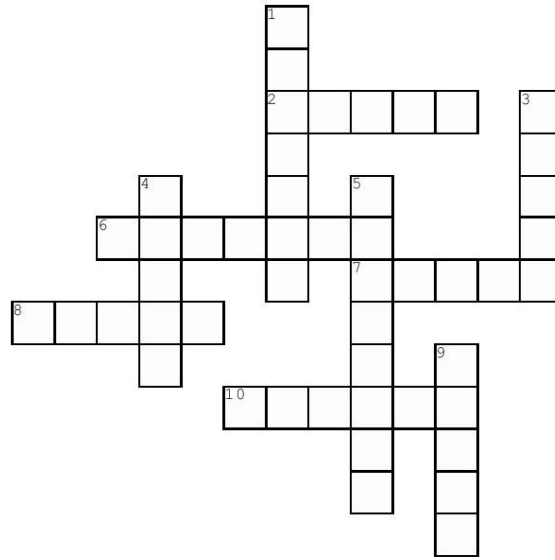
- 1.** Si fa al supermercato
- 2.** Frutto estivo
- 3.** serve per pettinarsi
- 5.** Sono piccoli, rotondi e verdi
- 7.** Ha i rami, le foglie e le radici
- 8.** Si usa quando piove
- 11.** Edificio dove metti i soldi e i risparmi

Allegato 6 - Cruciverba raddoppio consonantico

Nome: _____

Le doppie

Completa il cruciverba con le parole esatte, poi confronta i risultati con il tuo compagno e correggete gli eventuali errori



Created with TheTeachersCorner.net [Crossword Puzzle Generator](http://www.theteacherscorner.net/CrosswordPuzzleGenerator/)

Orizzontali

- 2. Si chiama anche espresso
- 6. Fa le uova
- 7. Piatto tipico italiano
- 8. Ci vai quando sei stanco
- 10. Brilla nel cielo

Verticali

- 1. Contrario di giovane
- 3. Serve per cancellare
- 4. Si beve a colazione, è bianco
- 5. Si mette in testa
- 9. Si usa per giocare a calcio

Allegato 7 - Questionario di gradimento con scala di valutazione

Questionario anonimo studenti

Rispondi alle domande, mettendo un voto da 1 a 5, dove 1 sta significa "per niente" e 5 "moltissimo".

Domande	Per niente	Poco	Abbastanza	Molto	Moltissimo
1. Ti sono piaciute le attività svolte?	1	2	3	4	5
2. Ti sei divertito?	1	2	3	4	5
3. Hai meno paura di fare errori rispetto a prima?	1	2	3	4	5
4. Ti è piaciuto collaborare con i compagni?	1	2	3	4	5
5. Sei riuscito a correggere insieme al compagno i cruciverba?	1	2	3	4	5
6. Hai chiesto l'aiuto dell'insegnante durante la correzione?	1	2	3	4	5
7. Hai capito gli errori fatti nel test iniziale?	1	2	3	4	5
8. Ti è piaciuto il compito di creare i cruciverba?	1	2	3	4	5
9. Hai fatto più attenzione a scrivere bene le parole nello svolgimento del compito?	1	2	3	4	5
10. Ti senti di fare meno errori quando scrivi in italiano?	1	2	3	4	5

Lascia un commento libero sulle attività fatte. Puoi scrivere quali sono state le tue sensazioni, cosa non ti è piaciuto, come hai vissuto il rapporto con le insegnanti e il lavoro in classe

Grazie della collaborazione!

Allegato 8 - Siti utili per creazione di cruciverba

- <https://worksheets.theteacherscorner.net> (utilizzato nel progetto per crucintarsio)
- <http://www.lakeshorelearning.com> (utilizzato nel progetto per i crucipuzzle)
- <http://puzzlemaker.discoveryeducation.com> (più possibilità tra cui crucintarsio, crucipuzzle, ma anche sudoku ecc.)
- <http://www.armoredpenguin.com/crossword/> (sito ben costruito con la possibilità di cambiare i font)
- <http://www.abcya.com/> (sito molto immediato con possibilità di più attività, ma a misura di bambino, non indicato per adulti)
- <http://edtools.mankindforward.com/> (possibilità di scaricare cruciverba e crucipuzzle già fatti, pronti all'uso. Interamente in inglese, non c'è possibilità di salvare in pdf, ma solo di stampare il proprio lavoro)