

LA GLOTTODIDATTICA LUDICA. UN'APPLICAZIONE SPERIMENTALE ALL'ITALIANO L2 PER ADOLESCENTI.

di Giuseppe Fazzari

ABSTRACT

Applicando in classe il metodo ludico si assiste a un grado forte di coinvolgimento che porta alla realizzazione della rule of forgetting (Krashen 1983), gli studenti, concentrandosi sulla realizzazione di uno scopo pragmatico, imparano la lingua senza accorgersene; questo facilita l'acquisizione. Si presenteranno i risultati di un corso sperimentale di italiano L2, L'italiano in gioco, in una classe di studenti adolescenti della scuola secondaria di primo grado "N. Bobbio" di Torino. Questo corso, che prende come modello la gamification applicata all'apprendimento, si è basato sulle dinamiche classiche del gioco e del videogioco. Il sillabo proposto è stato funzionale e si è concentrato sulle funzioni pragmatiche della lingua oggetto di apprendimento. Si illustreranno quindi gli effetti delle attività ludiche impiegate sugli studenti come l'aumento del coinvolgimento emotivo e l'abbassamento del "filtro affettivo".

1. I PRINCIPI DELLA GLOTTODIDATTICA LUDICA

In *Azione, gioco, lingua*, si illustrano alcuni concetti che rappresentano le basi per una didattica ludica per bambini (Freddi 1990:130-139); con le modifiche adeguate possiamo applicare questi principi anche alla didattica ludica per adolescenti. Focalizziamo quindi la nostra attenzione su:

- *Sensorialità*: il coinvolgimento di diversi canali sensoriali rende l'apprendimento più produttivo. Durante il corso *L'italiano in gioco* (cfr. §2) l'apprendimento bisensoriale viene realizzato attraverso lo sfruttamento didattico dell'audiovisivo come nella Prova 1 della quinta lezione (Tab. 1:5) nel momento in cui gli studenti guardano una seconda volta il filmato con l'audio.
- *Motricità*: muoversi è uno dei bisogni primari dell'uomo; all'interno dell'applicazione sperimentale non mancano i giochi che prevedono movimento degli apprendenti all'interno dell'aula e che sfruttano le potenzialità del linguaggio non verbale come nella Prova 3 della quarta lezione (Tab. 1:4) e quelle mimico-espressive dell'improvvisazione teatrale come nella Prova 3 dell'ottava lezione (Tab. 1:6). Gli studenti si spostano all'interno dell'aula anche

per la realizzazione dei *role play* e dei giochi come quelli della Prova 2 della sesta lezione (Tab. 1:5) e della Prova 1 della settima lezione (Tab. 1:5).

- *Bimodalità neurologica*: per sfruttare le potenzialità di acquisizione dell'apprendente occorre attivare entrambi gli emisferi del cervello; nello specifico bisogna integrare la modalità globale, olistica, dell'emisfero destro con quella analitica, sequenziale, logica, dell'emisfero sinistro (Danesi 2015), esiste tuttavia una fioritura delle ricerche in merito (Marini 2018).
- *Semioticità*: l'insegnamento della lingua deve essere collocato all'interno di una cornice comunicativa più vasta dove sia inserito anche il linguaggio *iconico, cinesico, prossemico, oggettuale, musicale*. In particolare *L'italiano in gioco* ricorre al linguaggio iconico in modo costante; le immagini sono funzionali al livello linguistico-comunicativo degli apprendenti.
- *Relazionalità*: una comunicazione efficace implica dialogo, apertura, relazione con l'altro; attraverso il dialogo si apprendono anche regole sociali come per esempio il rispetto e l'alternanza dei turni conversazionali.
- *Pragmaticità*: la lingua è azione sociale; anche in un contesto ludico è bene mostrare agli apprendenti come si possono *fare cose* (Austin 1987) giocando con e per mezzo della lingua.
- *Espressività*: attraverso la lingua si possono esprimere emozioni, intenzioni, desideri. Durante l'applicazione sperimentale particolare attenzione viene data a tutto ciò che riguarda la sfera emotiva degli apprendenti; evidenziamo quanto sia produttivo l'uso della strategia della personalizzazione che porta a un coinvolgimento affettivo tale da rendere più facile l'apprendimento linguistico.
- *Autenticità*: la cornice del corso *L'italiano in gioco* è rappresentata dalla storia verosimile di due personaggi: Victor e Marina. Inoltre, i materiali proposti, non solo quelli autentici ma anche quelli didattizzati, ricalcano realisticamente le situazioni di uso quotidiano della lingua.
- *Biculturalismo*: apprendere una lingua vuol dire entrare anche in contatto con la cultura che l'ha prodotta; questo è più semplice in un contesto L2 in quanto c'è un rapporto diretto con la cultura del Paese ospitante.
- *Naturalità*: durante l'applicazione sperimentale *the rule of forgetting* (Krashen 1983) permette che ci sia acquisizione e non apprendimento; gli studenti sono così coinvolti nella realizzazione di uno scopo pragmatico che imparano la lingua senza accorgersene.
- *Ludicità*: l'applicazione sperimentale vuole dimostrare come il gioco sia utile dal punto di vista affettivo, cognitivo, sociale e culturale anche per l'adulto.

2. L'APPLICAZIONE SPERIMENTALE: L'ITALIANO IN GIOCO

L'applicazione sperimentale *L'italiano in gioco* è stata avviata da aprile a giugno 2018 presso la scuola secondaria di primo grado Norberto Bobbio di Torino ed ha previsto dieci lezioni della durata di circa tre ore ciascuna, con cadenza settimanale. Il corso, che ha preso come modello la *gamification* si è basato sulle dinamiche del gioco e del

videogioco (Kapp 2012). Per avere un quadro sulla situazione sociolinguistica dei componenti della classe, è stato somministrato, prima dell'inizio del corso, un breve *test*. La classe è composta da venti studenti di prima, seconda e terza media, provenienti dall'Africa, dall'Asia, dall'Europa e dal Sudamerica, con differenti livelli di competenza linguistico-comunicativa nella propria L1 e nella L2. Per quanto riguarda quest'ultima dal *test* iniziale è emerso che i livelli linguistici della classe erano indicativamente due: base (A1-A2), intermedio (B1-B2) (la tabella con la descrizione dettagliata dei livelli del *Quadro Comune Europeo di Riferimento* per le lingue è consultabile al seguente *link*

<https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=090000168045bb5d>). L'applicazione sperimentale è stata realizzata in un ambiente stimolante, dove l'apprendente è stato completamente coinvolto. In particolare tutti gli studenti, indipendentemente dal livello di competenza linguistico-comunicativa di partenza, hanno partecipato in modo attivo alle lezioni grazie alle attività differenziate, al lavoro di gruppo, e al conseguente aiuto tra pari che ne è derivato. Inoltre hanno imparato la lingua *facendo*; hanno imparato a cooperare, a gestire e risolvere problemi, a prendere decisioni in gruppo, a sfidare se stessi e gli altri senza cadere nella pura competizione. Hanno quindi riflettuto sulle strategie impiegate per risolvere le varie prove; e hanno riflettuto sulla propria cultura rispettando quella dei propri compagni.

Facilitare l'acquisizione di una competenza linguistico-comunicativa in L2 attraverso l'uso di attività ludiche è stato l'obiettivo principale del corso. Oltre alle finalità di carattere linguistico sono stati prefissati scopi relazionali: imparare a cooperare, rispettare i turni di parola e le regole di gioco. Alla fine dell'applicazione sperimentale è stato somministrato agli studenti un questionario in forma anonima per avere un *feedback* rispetto all'utilità delle attività ludiche applicate.

2.1 LA PROGRAMMAZIONE DIDATTICA

Riportiamo di seguito la tabella con la programmazione didattica che ha previsto sempre un *feedback* immediato.

LEZIONE	ARGOMENTO	TECNICHE DIDATTICHE LUDICHE E NON LUDICHE
0.	Test preliminare: informazioni sulla lingua.	
1.	In giro per la città. Grammatica: il presente indicativo dei verbi regolari e dei verbi servili. Lessico: relativo all'argomento (i luoghi della città, i mezzi di trasporto). Funzioni: salutare, chiedere e dare informazioni, esprimere gusti e preferenze, ringraziare.	Prova 1. Lettura del dialogo <i>Quale autobus devo prendere?</i> seguita dall'esercizio di comprensione "Vero o Falso". Prova 2. Lettura del dialogo <i>In stazione</i> seguita dal <i>cloze</i> . Prova 3. Il <i>Gioco degli insiemi</i> . Prova 4. Attività di disegno o scrittura per stimolare la produzione orale.

	Abilità: lettura, produzione orale.	Prova 5. <i>Crucipuzzle: I mezzi di trasporto.</i> Prova 6. Produzione orale: <i>Dillo ancora!</i> , Esercizio per migliorare la pronuncia.
2.	Una canzone per te! Grammatica: il passato prossimo dei verbi regolari. Lessico: relativo all'argomento (la musica). Funzioni: esprimere gusti e preferenze. Abilità: ascolto, lettura, produzione orale, produzione scritta.	Prova 1. Abbinamento parola-immagine. Prova 2. Ascolto della canzone <i>La prima cosa bella</i> di Malika Ayane seguito dal <i>cloze</i> . Prova 3. Anagramma: <i>Scopri lo strumento musicale!</i> Prova 4. <i>Role play: Andiamo al concerto!</i> Prova 5. Produzione scritta: <i>Quale è la vostra canzone preferita?</i>
3.	Gioco di squadra! Grammatica: c'è/ci sono, i pronomi personali soggetto. Lessico: relativo all'argomento (lo sport). Funzioni: descrivere, raccontare. Abilità: lettura, produzione orale.	Prova 1. Riordino del dialogo <i>Il nuovo percorso: "Corona Verde"</i> . Prova 2. Abbinamento frase-immagine. Prova 3. Cruciverba: <i>Lo sport</i> . Prova 4. <i>Caccia all'intruso</i> . Prova 5. Produzione orale: <i>Parlate del vostro sport preferito</i> .
4.	Che lavoro fa? Grammatica: gli articoli determinativi, il genere del nome. Lessico: relativo all'argomento (le professioni). Funzioni: raccontare. Abilità: lettura, produzione orale, produzione scritta.	Prova 1. <i>Che cosa fanno?</i> Abbinamento frasi spezzate. Prova 2. <i>Sorridi!</i> Visione del cortometraggio seguita dall'esercizio di comprensione scritta. Prova 3. <i>Indovina il mestiere!</i> Gioco del mimo. Prova 4. <i>Dove lavora?</i> Gioco di insiemistica. Prova 5. Produzione orale: <i>Che lavoro fa?</i>
5.	<i>Ciak</i> , si gira! Grammatica: gli aggettivi qualificativi. Lessico: relativo all'argomento (il cinema). Funzioni: esprimere gusti. Abilità: ascolto, lettura, produzione orale, produzione scritta.	Prova 1. <i>Mi fido di te</i> . Visione senza audio di una breve scena tratta dal film <i>Mi fido di te</i> di Ale e Franz. Creazione dei dialoghi su cartellone seguita dalla drammatizzazione. Prova 2. Produzione scritta: <i>Quale è il vostro film preferito?</i>
6.	Ma come ti vesti! Grammatica: il numero del	Prova 1. <i>Cosa indossano?</i> Abbinamento parola-immagine.

	<p>nome, gli aggettivi possessivi, il superlativo assoluto. Lessico: relativo all'argomento (gli indumenti e gli accessori). Funzioni: chiedere e dare informazioni, descrivere. Abilità: lettura, produzione orale, produzione scritta.</p>	<p>Prova 2. <i>Cosa ti metti ...?</i> Attività ludica. Prova 3. Lettura del dialogo <i>Che taglia porta?</i> seguita dall'esercizio di comprensione scritta. Prova 4. <i>Aiutate Francesco a vestirsi!</i> Esercizio di rinforzo. Prova 5. Produzione scritta: <i>Descrivete come è vestito un vostro amico!</i></p>
7.	<p>Buon compleanno Victor! Grammatica: mi piace/non mi piace; mi piacciono/non mi piacciono. Lessico: relativo all'argomento (l'alimentazione). Funzioni: dare informazioni, raccontare. Abilità: ascolto, lettura, produzione orale, produzione scritta.</p>	<p>Prova 1. <i>Memory: Tutti a tavola!</i> Prova 2. Classificazione e inclusione di parole. Prova 3. <i>Role play: Facciamo festa!</i> Prova 4. Ascolto della ricetta <i>Torta all'arancia</i> seguito dal <i>cloze</i>. Prova 5. Produzione scritta: <i>Scrivete la ricetta di un piatto tipico del vostro Paese.</i></p>
8.	<p>A(P)Portata di mano. Grammatica: le preposizioni semplici e articolate. Lessico: relativo all'argomento (i musei, le nuove tecnologie). Funzioni: descrivere. Abilità: lettura, produzione orale, produzione scritta.</p>	<p>Prova 1. <i>Una cartolina da Torino!</i> Rielaborazione di testi scritti, creazione di <i>collage</i> attraverso l'uso del <i>tablet</i>. Prova 2. <i>Crucipuzzle: il web.</i> Prova 3. Produzione orale: <i>Che emozione!</i>, esercizio per migliorare la pronuncia.</p>
9.	<p>A spasso con gli animali. Grammatica: gli aggettivi interrogativi. Lessico: relativo all'argomento (gli animali domestici e selvatici). Funzioni: esprimere preferenze. Abilità: produzione orale, produzione scritta.</p>	<p>Prova 1. <i>In fattoria.</i> Abbinamento parola-immagine. Prova 2. Produzione orale: <i>Indovina l'animale!</i> Prova 3. Produzione scritta: <i>Parlate del vostro animale domestico.</i> Prova 4. <i>Animali parlanti.</i> Rebus e modi di dire. Prova 5. Approfondimento: <i>I versi degli animali nei vari Paesi.</i></p>
10.	<p>Buon viaggio! Grammatica: il futuro semplice dei verbi regolari e di alcuni verbi irregolari. Lessico: relativo all'argomento (viaggiare). Funzioni: chiedere e dare informazioni. Abilità: ascolto, lettura, produzione orale, produzione scritta.</p>	<p>Prova 1. Lettura del dialogo <i>Si parte!</i> seguita dall'esercizio di comprensione. Prova 2. Ascolto della canzone <i>Il viaggio</i> di Eros Ramazzotti seguito dal <i>cloze</i>. Prova 3. Cruciverba: <i>Viaggiare.</i> Prova 4. <i>Role play: In aeroporto.</i></p>

11.	Questionario finale. Consegna del premio.	
-----	--	--

Tab. 1. Programmazione didattica.

2.2. DESCRIZIONE DI ALCUNE ATTIVITÀ LUDICHE

Descriviamo quindi alcune delle attività ludiche presenti nelle diverse lezioni del corso *L'italiano in gioco*:

- *Incastri di battute in un dialogo*: Balboni sostiene che con la ricomposizione del testo si ottiene un *feedback in progress*, lo studente non può andare avanti e completare la prova se la sua ipotesi non è corretta. Di conseguenza *nessuna tecnica glottodidattica ha una simile potenza nell'agire nel processo del farsi del significato* (Balboni 2008:114). Nella Prova 1 della terza lezione (Tab. 1:4) è stata stimolata l'intelligenza logico-matematica degli apprendenti, questi ultimi hanno dovuto comprendere per esteso il contenuto delle varie battute del dialogo, prenderle in considerazione *globalmente* per formulare un'ipotesi, analizzare le singole frasi per trovare gli elementi di coerenza, coesione e sintassi che confermassero l'ipotesi. In questo tipo di prova il lessico è passato in secondo piano, gli studenti hanno portato a termine l'esercizio senza conoscere il significato preciso di alcune parole; è stato rilevante invece concentrarsi sul senso globale del testo.
- *Rebus*: per risolvere questo gioco linguistico bisogna indovinare una parola o una frase suggerita da figure, lettere, simboli. Per mezzo della Prova 4 della nona lezione (Tab. 1:6) gli studenti si sono esercitati nella comprensione globale di alcune frasi contenenti modi di dire relativi agli animali. Per rendere l'attività meno complessa, sotto ogni rebus, sono stati inseriti tanti trattini quanti sono le lettere che compongono le parole della frase da scoprire. L'obiettivo glottodidattico è stato quello di ampliare il lessico degli apprendenti; inoltre questa attività di transcodificazione ha permesso a questi ultimi di ricorrere a diverse strategie cognitive per cercare di risolverla.
- *Memory*: questo gioco di carte, che richiede concentrazione e memoria, è stato utile per stimolare l'intelligenza linguistica e quella spaziale degli apprendenti. Nella Prova 1 della settima lezione (Tab. 1:5) le squadre, a turno, hanno scoperto le carte capovolte sul banco per cercare le coppie, formate da una parola e da un'immagine, legate all'alimentazione. Agli studenti con un livello di competenza linguistico comunicativa più alto è stato chiesto di formulare correttamente una frase prima di prendere la coppia di carte indovinata. L'obiettivo glottodidattico di questa attività ludica è stato quello di fissare lessico e strutture e, in alcuni casi, di potenziare la produzione orale.

- *Attività musicali*: La scelta di inserire all'interno del corso le canzoni è legata al fatto che la musica costituisce un ottimo strumento ludico di apprendimento linguistico. Il docente che sfrutta in modo didattico la canzone agisce su *processi consci e inconsci nel medesimo tempo, integrando stimoli cognitivi con stimoli emotivi* (Caon, Spaliviero 2015:98).
La Prova 2 della seconda lezione (Tab. 1:4) e la Prova 2 della decima lezione (Tab. 1:6) hanno stimolato l'intelligenza musicale degli studenti. Dal punto di vista neuro-psicolinguistico l'ascolto della musica ha portato questi ultimi a rilassarsi e a concentrarsi maggiormente favorendo processi cognitivi come la memorizzazione di fonemi, lessico e strutture.
Prima dell'ascolto delle canzoni, appartenenti entrambe al genere *pop*, sono state poste agli apprendenti *domande aperte inferenziali a partire dal titolo* (Caon, Spaliviero 2015:120) per introdurre l'argomento e stimolare la produzione orale; soprattutto *La prima cosa bella* è stata funzionale per attivare la strategia della personalizzazione: la maggior parte degli studenti ha raccontato infatti quale era stato il primo avvenimento importante della propria vita. Durante l'ascolto è stato proposto un *cloze* facilitato; in questo modo gli apprendenti hanno dovuto solo riconoscere le parole mancanti. Inoltre si è scelto di far completare i testi delle canzoni inserendo tra le parole mancanti diverse parti del discorso: sostantivi, aggettivi, pronomi, verbi, ecc. poiché questo porta alla riflessione sulla costruzione globale della frase. Infatti è solo considerando il testo nella sua completezza che gli apprendenti hanno potuto fare delle inferenze sulla collocazione corretta di singole parole. Il *cloze* è quindi una tecnica pragmatica poiché la possibilità di ricavare il testo mancante si fonda sulla piena conoscenza dei *meccanismi di coesione e coerenza e degli elementi di ridondanza presenti sia a livello testuale che co-testuale* (Cardona 2001:163).
Per quanto riguarda gli obiettivi glottodidattici l'attenzione è stata rivolta soprattutto al rinforzo di alcuni argomenti grammaticali, in particolare *La prima cosa bella* è stata utilizzata per ripassare il presente e il passato prossimo, *Il viaggio* per introdurre il futuro semplice; infine, con le canzoni, è stato ampliato e rafforzato il vocabolario degli apprendenti.
- *Attività di mimica*: il gioco del mimo, come è noto, consiste nella capacità di comprendere quello che una persona vuole far intendere attraverso la sua comunicazione non verbale, fatta di gesti ed espressioni del viso. La Prova 3 della quarta lezione (Tab. 1:4) ha stimolato l'intelligenza cinestetica degli apprendenti che, osservando le azioni dei compagni, hanno messo in risonanza le proprie strutture neurali motorie; in altri termini hanno immaginato se stessi nell'atto di fare la medesima cosa. Per questo motivo l'attività ha reso possibile il totale coinvolgimento della classe che, presa dalla foga del gioco, si è esercitata nella produzione orale senza accorgersene.

2.3 I RISULTATI RAGGIUNTI

Alla fine dell'applicazione sperimentale è stato riscontrato un miglioramento della competenza linguistico comunicativa degli apprendenti. In particolare a livello linguistico vi è stata la fissazione del lessico relativo agli argomenti trattati, vi è stato un miglioramento della comprensione e della produzione scritta e orale, ed è stato consolidato l'utilizzo delle principali strutture grammaticali e sintattiche. Inoltre, dal questionario finale e dal *feedback* degli altri insegnanti è emerso come le attività ludiche abbiano influito positivamente sulla motivazione intrinseca, sulla capacità di ragionamento e di pensiero critico, sul senso di autostima degli apprendenti, contribuendo quindi ad abbassarne il filtro affettivo.

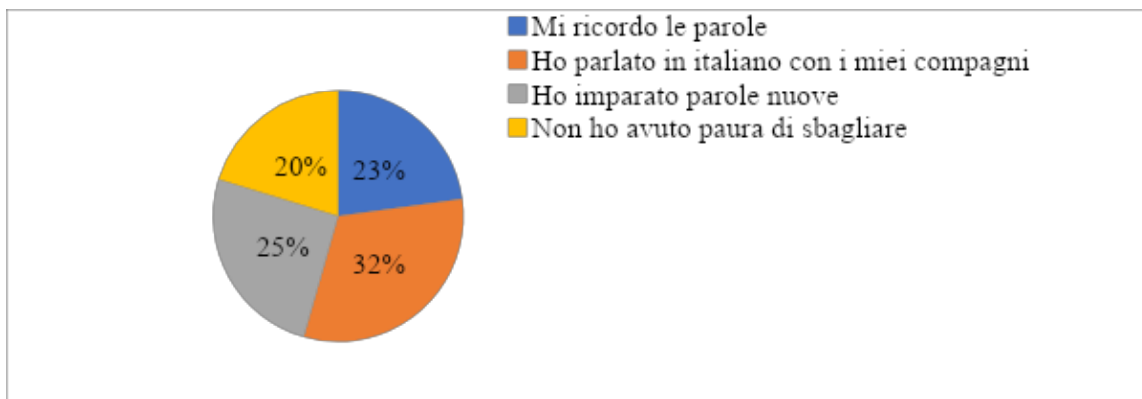


Fig. 1. Domanda 3. Le attività sono state utili per imparare l'italiano? Se sì, perché?

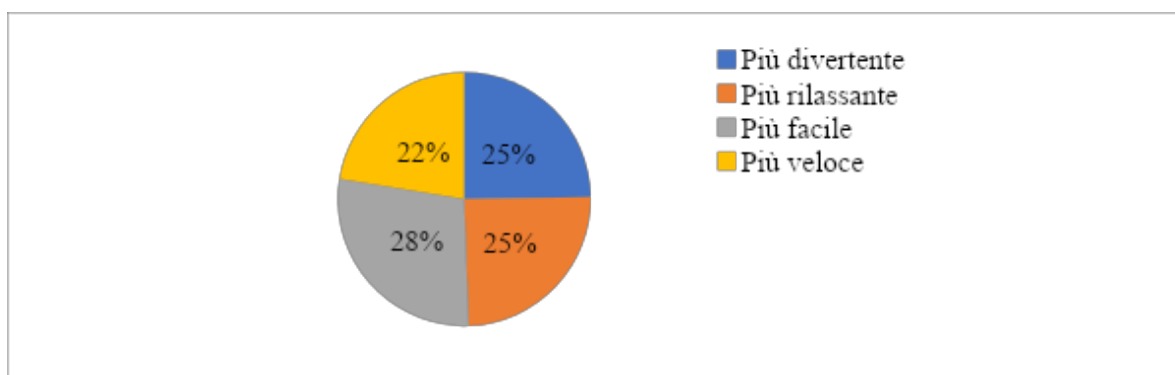


Fig. 2. Domanda 6. Lavorare in squadra è stato?

Come si può osservare nei diagrammi, la maggior parte degli apprendenti riconosce di aver comunicato spesso con i compagni in italiano, di aver appreso nuovi termini e di ricordarli (Fig.1); accenniamo qui ai risultati legati all'uso del *memory* (cfr. § 2.2),

nella classe dove è stata somministrata questa attività gli studenti hanno memorizzato tutto il lessico relativo all'argomento della lezione a differenza di quanto accaduto nelle altre classi dove non è stato sperimentato *L'italiano in gioco*. Inoltre il fatto che alcuni studenti abbiano incontrato difficoltà nella realizzazione delle prove è collegato al loro livello di competenza linguistico-comunicativa. Per questo motivo sono stati creati gruppi cooperativi eterogenei che hanno reso il lavoro meno difficile, meno ansiogeno, più divertente e più veloce (Fig. 2).

3. RIFLESSIONI CONCLUSIVE

Durante l'applicazione sperimentale tutti gli studenti hanno partecipato attivamente alle attività ludiche. In alcuni momenti la competizione tra le squadre è stata molto forte, tuttavia questo non ha compromesso la riuscita delle attività; non si è mai sviluppata una rivalità deleteria, fine a se stessa; ma al contrario si è creata una cooperazione positiva tra gruppi che ha valorizzato le qualità di ognuno. Tutto questo ha portato a un miglioramento della competenza linguistica ma anche allo sviluppo delle competenze sociali all'interno della classe.

È stato inoltre fondamentale il ruolo del docente come facilitatore dell'apprendimento, per motivare e stimolare interesse nelle prove, rendendole accessibili; e per la creazione di un clima di fiducia, che ha permesso agli studenti di esporsi tranquillamente nelle attività come, per esempio, il *role play*, la drammatizzazione o il gioco del mimo; queste attività sono state realizzate in modo sereno in un ambiente caratterizzato dall'assenza di giudizio e dalla prevalenza del rispetto reciproco.

Infine è stato molto produttivo orientare la didattica soprattutto all'azione; e fornire un ricco input linguistico sempre controllato, per venire incontro ai bisogni comunicativi concreti degli studenti.

BIBLIOGRAFIA

AUSTIN J. L., 1987, *How to Do Things with Words*, Clarendon Press, Oxford; (trad. it. [a cura di] PENCO C., SBISÀ M., 2019, *Come fare cose con le parole*, Marietti, Bologna).

BALBONI P. E., 2008, *Fare educazione linguistica. Attività didattiche per italiano L1 e L2, lingue straniere e lingue classiche*, UTET, Novara.

CAON F., RUTKA S., 2015, *La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*, Guerra, Perugia.

CAON F., SPALIVIERO C., 2015, *Educazione linguistica, letteraria, interculturale: intersezioni*, Loescher/Bonacci, Torino.

CARDONA M., 2001, *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue. Una prospettiva glottodidattica*, UTET, Torino.

CONSIGLIO D'EUROPA, 2001, *Common European Framework of Reference for Languages (CEF). Learning, Teaching, Assessment*, Cambridge University Press, Cambridge (ed. it. *Quadro comune europeo di riferimento per le lingue. Apprendimento insegnamento valutazione*, La Nuova Italia, Firenze).

DANESI M., 2015, *Il cervello in aula! Neurolinguistica e didattica per le lingue*, Guerra, Perugia.

FREDDI G., 1990, *Azione, gioco, lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini*, Liviana, Padova.

KAPP K. M., 2012, *The Gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education*, Pfeiffer, San Francisco.

KRASHEN S. D., 1983, *Principles and Practice in Second Language Acquisition*, Pergamon Press, Oxford.

MARINI A., 2018, *Manuale di Neurolinguistica*, Carocci, Roma.

NITTI P., 2018, "Glottodidattica ludica e ludolinguistica", *Scuola e Didattica*, 7, 9-10.