

Recensione a cura di Marco Residori

AUTORI: **M. Residori, C. Lieberman**

WEB-APP: ***Giochini di parole***

ANNO: **2025**

LINK: <https://www.giochinidiparole.com/>

QRCODE:



La web app [Giochinidiparole.com](https://www.giochinidiparole.com/), gioioso sodalizio tra un insegnante di italiano L2/LS ed un suo studente americano esperto di programmazione ed intelligenza artificiale, offre una *suite* di giochi logico-linguistici pensati per facilitare l'acquisizione e il consolidamento del lessico e per stimolare la riflessione su aspetti morfologici.

L'obiettivo principale è fornire uno strumento interattivo ed accessibile per l'apprendimento autonomo, rivolto agli studenti di italiano L2/LS. I formati ludici, concepiti per essere intuitivi e coinvolgenti, permettono agli utenti di esplorare la struttura della lingua, riattivare il lessico e riflettere su aspetti semantici e morfologici in modo non convenzionale. In tal senso, la piattaforma si propone come strumento di supporto complementare a percorsi didattici, offrendo un contesto di apprendimento dinamico ed informale.

La *web app* si articola in una serie di giochi, ognuno con un meccanismo di funzionamento specifico.

- **Collegamenti** propone di individuare, in una griglia di sedici parole, quattro gruppi di quattro parole l'uno, i quali condividano una relazione di tipo linguistico, semantico-lessicale o culturologico.

- **Scalinata** conduce l'utente alla scoperta di una serie di cinque parole, appartenenti ad uno stesso ambito semantico-lessicale, che, se indovinate, rivelano il tema del giorno.
- **Binomi** sfida l'utente nella ricerca di sei coppie di parole, accomunate da una relazione di tipo linguistico, semantico-lessicale o culturologico come, per esempio: sinonimi, contrari, singolare e plurale, sostantivo e aggettivo, oggetto e materiale, oggetto e azione, evento e città, ecc.
- **Ortografia** propone di creare quante più parole possibile a partire da una combinazione di sette lettere dell'alfabeto, scelte in maniera casuale.

Tutti i giochi sono creati con il supporto dell'intelligenza artificiale attraverso la scrittura di codice e di *prompt*, generanti una nuova partita di ogni gioco alla mezzanotte di ogni giorno. Il catalogo dei giochi, il quale presenta oggi i quattro menzionati sopra, verrà arricchito nel corso dei prossimi mesi.

Come accennato in apertura, i giochi desiderano offrire un supporto nel richiamo e nel consolidamento sia del lessico passivo (Collegamenti, Binomi) che del lessico attivo (Scalinata e Ortografia), ambiti tra cui si nota spesso un significativo divario nella competenza degli studenti di italiano L2/LS. Mirando a colmare questa lacuna, i giochi forniscono occasioni di riattivazione e manipolazione del lessico nel tentativo di trasformare progressivamente il repertorio lessicale passivo in un repertorio attivo, consolidando così la padronanza linguistica.

In tal senso, l'efficacia del processo di apprendimento si basa sulla teoria della ripetizione dilazionata, la quale suggerisce che gli intervalli di tempo tra una sessione di studio e l'altra debbano aumentare progressivamente per massimizzare la memorizzazione a lungo termine. Alcuni assunti glottodidattici, alla base della *web app*, come la proposizione degli stessi ambiti semantico-lessicali in diversi giochi a cadenza bisettimanale o trisettimanale, provano implicitamente a dare pratica a questo principio, favorendo l'uso continuato e non intensivo della piattaforma, tramite la ripetizione dei giochi a intervalli non predefiniti ma comunque regolari. Questo approccio viene consolidato inoltre dal carattere ludico della piattaforma, il quale motiva l'utente a tornare sul sito per curiosità o per sfida, consolidando le proprie competenze linguistiche attraverso una ripetizione inconsapevole.