

CACCIA AL ... TESORO: PERUGIA, UN “TESORO” DI CITTÀ

CATIA MUGNANI E ALESSANDRA PETTINELLI*
CLA dell'Università degli Studi di Perugia (docenti freelance)

Abstract:

Il presente articolo riguarda un'esperienza di didattica ludica sperimentata presso il Centro Linguistico d'Ateneo dell'Università degli Studi di Perugia con due classi plurilingue di studenti Erasmus di livello A1. Si tratta di una caccia al tesoro non tradizionale che si è svolta nel centro storico della città di Perugia e ha visto gli studenti interagire con la comunità locale, scoprire in modo creativo e divertente la città e soprattutto usare la lingua italiana per comunicare in un contesto autentico.

Le attività sono state strutturate secondo i principi della didattica ludica nel rispetto delle competenze linguistico-comunicative previste dai descrittori del Quadro comune europeo di riferimento per le lingue.

Parole chiave: *didattica ludica, attività interattiva, italiano L2, caccia al tesoro*

* L'articolo è frutto della collaborazione fra le due autrici che ne condividono i contenuti; tuttavia i paragrafi *Descrizione delle fasi operative* e *Procedura descrizione dettagliata delle singole attività*, le attività 1-10 del fascicolo e la *Scheda di gradimento* sono da attribuirsi a

Catia Mugnani, mentre Introduzione, Strategie di pianificazione, Conclusioni, le attività 11-20 del fascicolo e la Scheda di autovalutazione sono da attribuirsi ad Alessandra Pettinelli.

Introduzione

La glottodidattica, già da tempo orientata alla ricerca e alla sperimentazione di metodologie volte sia allo sviluppo della competenza linguistica sia alla creazione di contesti di apprendimento il più possibile coinvolgenti e vicini a situazioni comunicative spontanee, ha ormai riconosciuto alla didattica ludica la sua validità come strumento educativo. L'attività descritta nel presente articolo è stata realizzata nell'ambito dei corsi di lingua italiana del Centro Linguistico d'Ateneo dell'Università degli Studi di Perugia.

Si è scelto di associare alle lezioni in classe un momento di apprendimento condiviso, innanzi tutto per stimolare gli studenti con nuovi input e attività, ma anche per rendere significativo l'apprendimento. È significativo infatti l'apprendimento che si basa sull'esperienza e che risveglia gli interessi personali degli apprendenti, che comporta un coinvolgimento non solo conoscitivo, ma anche affettivo-emozionale e che consente al soggetto destinatario del processo di insegnamento-apprendimento di valutare direttamente le proprie competenze (Caon, Rutka 2004). L'esperienza si propone come esempio di didattica ludica, intesa come attività da svolgere in un ambiente di apprendimento rilassante, piacevole, atto a favorire il coinvolgimento globale dell'apprendente. Si basa inoltre sull'idea che il gioco, facendo leva sulla motivazione intrinseca, favorisca il conseguimento degli obiettivi e delle mete linguistiche. In questo modo gli studenti si liberano dalle proprie ansie e anche le personalità più riservate riescono ad aprirsi agli altri e a condividere le proprie competenze e conoscenze. Tutti hanno la possibilità di *fare* con la lingua dimenticando, nell'immediato, gli obiettivi linguistici espliciti del compito assegnato. Diventa più importante, infatti, lasciarsi trascinare dalla dinamica del gioco, in cui è l'agire con la lingua che rende possibile il successo, senza pensare alla correttezza linguistica che tanto blocca gli studenti alle prime armi con lo studio di una lingua L2. A tale proposito, sono state selezionate diverse attività in modo per le quali erano necessarie diverse competenze e conoscenze. Stimolati a livello del pensiero laterale, gli studenti risolvono problemi in modo creativo ed autonomo, sconfinando oltre quelle, che spesso e in modo riduttivo, ritengono essere le competenze raggiunte del proprio livello linguistico. Alla soddisfazione legata al gioco, subentra la soddisfazione di riscontrare competenze che non si pensava di avere raggiunto agendo positivamente sulla motivazione all'apprendimento.

Strategie di pianificazione

Nella strutturazione dei vari passaggi delle attività si è tenuto conto dei bisogni comunicativi dello studente, della lingua come strumento di espressione del sé e d'interazione sociale, del fatto che l'apprendimento è un processo costruttivo in cui l'apprendente è soggetto attivo, impegnato nella costruzione della propria conoscenza. In un contesto come quello qui descritto in cui i destinatari sono studenti universitari è fondamentale esplicitare gli obiettivi didattici dell'attività, chiarire le motivazioni che hanno indotto il docente a proporre tecniche ludiche, evidenziandone la rilevanza a livello glottodidattico, nonché responsabilizzare il gruppo-classe richiedendo collaborazione ed impegno individuale. L'insegnante deve altresì rispettare i diversi stili d'apprendimento, prevedendo attività di lavoro sia di tipo cooperativo che individuale, momenti di riflessione linguistica, di autovalutazione e di gradimento dell'attività. Nella caccia al tesoro qui descritta, il ruolo delle insegnanti è stato quello di ideare e realizzare le attività, di coordinare e facilitare l'apprendimento al momento dello svolgimento. Dal punto di vista delle BICS (*Basic Interpersonal Communication Skills*) è stata privilegiata la parte delle abilità orali di comprensione e produzione, riservando comunque spazio anche alle abilità di comprensione e produzione scritta.

Il giorno successivo alla caccia al tesoro, in classe, a completamento dell'attività, è stata dedicata una parte della lezione all'analisi e alla riflessione metacognitiva sulle varie fasi del gioco, per sistematizzare le strutture linguistiche target.

1. Descrizione delle fasi operative

1.1 Schema dell'attività

Destinatari: due classi plurilingue di studenti Erasmus in contesto L2 presso il Centro Linguistico d'Ateneo dell'Università degli Studi di Perugia, al termine delle prime due settimane di corso intensivo mensile (15h settimanali).

Livello: A1

Durata: 3h

Modalità di svolgimento delle attività: in coppia

Obiettivi didattici: conoscenza del territorio (luoghi di studio, di svago e di frequentazione quotidiana), elementi di civiltà, ampliamento lessicale, interazione con i nativi.

Funzioni linguistiche: chiedere informazioni, chiedere per avere, chiedere il prezzo, ringraziare, salutare, descrivere la posizione di oggetti e/o monumenti rispetto a determinati luoghi.

Descrizione: si tratta di una caccia al tesoro non tradizionale in quanto le coppie di studenti non devono ricercare man mano gli indizi e risolvere gli enigmi, ma ricevono ciascuna un fascicolo contenente tutte le 20 attività da svolgere. Si muovono autonomamente in un'area circoscritta e riconsegnano entro il tempo stabilito il dossier dell'attività agli insegnanti, che attendono in un luogo concordato all'inizio del gioco. L'orario di consegna viene registrato sul fascicolo. I docenti procedono alla valutazione, assegnano un punteggio e stilano una classifica. In caso di parità precede la coppia che ha consegnato per prima; in caso di ulteriore parità, gli insegnanti formulano un quesito e la prima coppia che lo risolve si colloca in posizione utile nella classifica. Al termine degli spareggi vengono proclamati i vincitori ed assegnati i premi.

Selezione dei luoghi: area del centro storico a traffico limitato ed in parte pedonalizzata.

Selezione delle attività: attività di comprensione e produzione di testi orali e scritti, di interazione orale, riflessione grammaticale e attività di transcodificazione.

Sussidi didattici: 2 blocchetti di foglietti adesivi di due colori diversi, premi per i primi classificati (due per coppia) e gadget per tutti i partecipanti, fotocopiatrice a colori, macchina fotografica.

Valutazione e gradimento: scheda di autovalutazione dell'attività e scheda di gradimento per gli studenti.

1.2 Suggestioni

Numero insegnanti

È auspicabile la presenza di due insegnanti per esercitare un miglior monitoraggio delle varie fasi della “caccia” ed eseguire rapidamente l’attività di valutazione dei fascicoli.

Un unico fascicolo per ciascuna coppia

È consigliabile consegnare un solo fascicolo per non offrire agli studenti la tentazione di dividersi i compiti, scelta che renderebbe vano l’intento di far interagire e compartecipare la coppia a tutti i momenti tipici del gioco. Ulteriori copie del materiale possono essere consegnate al termine della caccia al tesoro.

Ordine delle attività

È preferibile non presentare le prime quattro attività nello stesso ordine uguale per tutti, ma invertirle per evitare che gli studenti inizino tutti dallo stesso punto e si affollino davanti al medesimo monumento.

Premi

È importante prevedere dei premi per le coppie (uno per ciascun partecipante), anche di poco valore, ma significativi, in modo che lo studente possa sentirsi gratificato. Molto apprezzati sono le magliette dell’Università e i buoni bevanda o gelato da consumare negli esercizi commerciali della città.

Documentazione fotografica

È utile documentare con una macchina fotografica le varie fasi del gioco, in modo che gli studenti possano rivedersi in classe e ricordare i vari momenti dell’attività.

Tutela della privacy

È necessario farsi firmare una liberatoria da tutti i partecipanti affinché le foto e/o i video possano essere mostrati in classe o pubblicati su siti internet specializzati e/o su riviste universitarie.

Visibilità dell’iniziativa

Questo tipo di iniziative che avvicinano gli studenti alla città e che coinvolgono abitanti ed esercizi commerciali sono sempre ben gradite e sarebbe auspicabile che trovassero una visibilità sui quotidiani locali e sulle riviste universitarie, per rafforzare il legame fra la città e le istituzioni, nonché lasciare agli studenti un originale ricordo della loro permanenza in città.

2. Procedura e descrizione dettagliata delle singole attività

Si è deciso di svolgere questa caccia al tesoro coinvolgendo due classi per dare modo agli studenti, al termine della seconda settimana di un corso intensivo mensile, sia di interagire con nuovi compagni e ricevere così nuovi stimoli, sia per offrire loro l'occasione di conoscere meglio il territorio.

Come modalità di svolgimento si è scelto di far lavorare gli studenti a coppie in modo tale che il *cooperative learning* andasse a colmare lacune e trasmettere competenze.

L'attività è costituita essenzialmente da tre fasi della durata complessiva di 3 ore. Nella prima fase (30') si procede alla formazione delle coppie abbinando studenti di classi diverse, ma con una scelta casuale effettuata con la semplice estrazione di numeri scritti su foglietti adesivi di due diversi colori (in caso di gruppo in numero dispari, si può formare un trio). Ai partecipanti vengono fornite le istruzioni riguardo al luogo e all'orario di consegna e ad ogni coppia viene consegnato un fascicolo. La seconda fase (2h) è costituita dalla "caccia" vera e propria durante la quale gli insegnanti verificano l'andamento dell'attività, documentano il gioco prendendo appunti e annotano eventuali criticità. Nella terza fase (30') gli insegnanti si occupano della valutazione dei fascicoli, stilano la classifica e procedono alla premiazione dei vincitori.

Per quanto riguarda la scelta delle attività da inserire nel gioco, ovviamente ogni città offre spunti diversi e unici per le proprie caratteristiche intrinseche ma, una volta fissati dei parametri linguistici ben precisi, molte attività oggetto della caccia al tesoro qui presentata possono essere riproposte con delle semplici variazioni.

Prima attività: mira a far conoscere ed apprezzare agli studenti la Fontana Maggiore che è uno dei monumenti più importanti di Perugia, autentico mezzo di diffusione della conoscenza per i perugini del XIII secolo. Data la complessità degli aspetti linguistici, si è scelto principalmente di far osservare in modo non superficiale i particolari scolpiti e veicolare semplici elementi lessicali da tradurre in disegni.

Seconda attività: si tratta della comprensione di un testo scritto, che per i più audaci si traduce in un'interazione con i parlanti nativi per chiedere informazioni sulla collocazione di un oggetto, in questo caso un'iscrizione. Viene qui proposto l'aggettivo "antico" che verrà reiterato nelle attività successive.

Terza attività: richiede necessariamente un'interazione con i nativi e, come la prima, mira a far conoscere importanti emergenze artistiche della città.

Quarta attività: il conteggio delle trifore ha un duplice scopo, ovvero far osservare l'imponente facciata del palazzo dei Priori e rammentare la forma del verbo "vedere" alla prima e alla seconda persona plurali.

Inoltre, poiché una trifora era celata da un manifesto ed alcune finestre erano bifore e quadrifore, si è pensato che l'ambiguità potesse prestarsi ad un'utile discussione all'interno della coppia sul numero da segnalare.

Quinta attività: oltre all'aggettivo "antico", viene qui veicolato l'uso della preposizione che precede l'anno in una data.

Sesta attività: questa è un'attività di orientamento nella quale vi è la reiterazione dell'aggettivo "antico" ed è stata scelta per far conoscere agli studenti l'esistenza di un locale storico.

Settima attività: contiene una difficoltà, ovvero l'individuazione di uno o più film in programma per la stessa serata, e non un film qualsiasi fra quelli proposti. Il termine "bacheca", di uso quotidiano all'università, viene presentato e riproposto immediatamente nell'attività successiva.

Ottava attività: oltre a svolgere un'attività di comprensione scritta, gli studenti apprendono un'importante informazione logistica sui turni di apertura notturna delle farmacie.

Nona attività: gli studenti familiarizzano con la voce "ingredienti" con riferimento alla pizza perugina.

Decima attività: attività di orientamento volta alla ricerca di un ristorante tipico.

Undicesima attività: sulla suggestione di via delle Streghe, dove gli studenti approdano alla ricerca di un ristorante tipico, viene ora richiesto di disegnare una strega. Nello spazio dedicato è già accennato il tipico cappello. Oltre a fantasticare sui motivi che possono aver condotto ad una tale scelta toponomastica, gli studenti ripassano la regola del plurale delle parole femminili con terminazione in *-ga*.

Dodicesima attività: gli studenti devono individuare il ristorante "Rosetta", indicato da un'insegna. Familiarizzano quindi con un diminutivo presentato con un gioco di parole di media difficoltà e facilitato dal disegno di una rosa.

Tredicesima attività: ha lo scopo di far produrre agli studenti una frase che fornisca spiegazioni riguardo ad una forma.

Quattordicesima attività: di nuovo un passaggio della caccia al tesoro che prevede l'interazione con i nativi e l'esercizio della funzione linguistica del "chiedere per avere".

Quindicesima attività: la funzione linguistica esercitata è quella del "chiedere il prezzo".

Sedicesima attività: si tratta di individuare un prodotto gastronomico tipico umbro e di trascrivere una parola con la *h* interna.

Diciassettesima attività: agli studenti viene chiesto di descrivere la posizione di un palazzo rispetto ad altri per esercitarsi sull'uso delle preposizioni.

Diciottesima attività: si tratta di una vera e propria curiosità culturale che richiede uno sforzo di individuazione ed interazione con i nativi.

Diciannovesima attività: la funzione linguistica da esercitare è "chiedere informazioni".

Ventesima attività: con quest'ultima attività viene nuovamente esercitata la funzione linguistica "chiedere il prezzo", questa volta in forma differenziata poiché occorre specificare il prezzo per adulti, bambini e studenti.

3. Conclusioni

Il giorno successivo all'attività, ciascuno nella propria aula, i due gruppi classe (20 studenti contro i 26 partecipanti all'attività ludica) hanno commentato il dossier della caccia al tesoro ed hanno ricevuto chiarimenti e delucidazioni riguardo alle soluzioni. Al termine di questa fase, gli studenti hanno compilato due schede: una di autovalutazione e l'altra di gradimento.

Quest'ultima, oggetto di interesse per le considerazioni finali, era formulata in modo tale che lo studente potesse esprimere il proprio gradimento attraverso una scala di valori da 1 (min.) a 6 (max) e potesse esplicitare facilmente le eventuali difficoltà riscontrate.

Dall'esame delle schede è risultato che a tutti gli studenti è piaciuto svolgere un'attività all'aperto (20 studenti su 20) e la stragrande maggioranza ha espresso il massimo valore di gradimento (18 studenti su 20). Per quello che riguarda la scoperta e la conoscenza della città, la quasi totalità ha indicato il valore massimo, tanto che il risultato ottenuto è di 116 su 120 (120 è il risultato della moltiplicazione fra 20, il numero totale delle risposte e 6, il valore massimo della scala). Gli studenti hanno particolarmente apprezzato la possibilità di interagire con la comunità locale (95 su 120). Per quello che riguarda il lavoro in coppia, il gradimento è stato di 93 su 120. Alla domanda sulle eventuali difficoltà di relazione con gli altri studenti, 5 su 20 hanno risposto di sì, mentre la maggioranza (15 su 20) ha risposto di no. Le coppie, nella maggior parte dei casi, come è stato riscontrato anche personalmente dagli insegnanti durante il monitoraggio, hanno lavorato in modo affiatato e di buon grado. In qualche caso, però, la distanza tipologica delle rispettive L1 e/o fra la L1 e la lingua target può aver lievemente condizionato l'interazione nella coppia e rallentato l'attività.

Gli studenti hanno riconosciuto la validità dell'attività come strumento didattico per esercitare la lingua, ampliare il lessico conosciuto (era stato consigliato di portare un dizionario), verificare il proprio livello di competenza e conoscere la città giocando. Le indicazioni fornite per lo svolgimento dell'attività sono state giudicate chiare e comprensibili dalla totalità del gruppo-classe.

In generale si ritiene che l'attività abbia avuto un riscontro molto positivo, risultato confermato dalla maggior parte degli studenti che ha dichiarato di volere ripetere l'esperienza (18 studenti su 20). Le risposte positive sono state motivate dal fatto di avere avuto la possibilità di praticare e migliorare l'italiano (12 su 18), di divertirsi (6 su 18), di conoscere la città (3 su 18), di entrare in contatto con gli italiani (3 su 18), di avere gradito molto l'attività (1 su 18). Chi ha risposto negativamente (2 su 18) ha motivato la propria scelta dicendo di non avere avuto un buon compagno (1 su 2), di avere riscontrato difficoltà nello svolgere il compito (1 su 2) e di preferire il lavoro in aula (1 su 2). Riguardo a queste risposte, è doveroso segnalare che gli studenti potevano esprimere più di una motivazione, per tale ragione i totali sono superiori rispettivamente a 18 e a 2.

Alla richiesta di suggerimenti da dare all'insegnante hanno risposto solo pochi studenti (6 su 20) con proposte molto incoraggianti (complimenti, inviti a replicare esperienze simili, ecc.), ma che per la loro esiguità numerica non sono statisticamente rilevanti.

Dall'esperienza descritta nel presente articolo, possiamo dunque riscontrare piena utilità e successo della didattica ludica la quale consente di perseguire obiettivi didattici espliciti e impliciti, aiuta a migliorare la consapevolezza degli studenti circa le competenze raggiunte e agisce in modo positivo sulla motivazione all'apprendimento.

CACCIA AL TESORO

gara a coppie interclasse Livello A1



Proff. Catia Mugnani e Alessandra Pettinelli

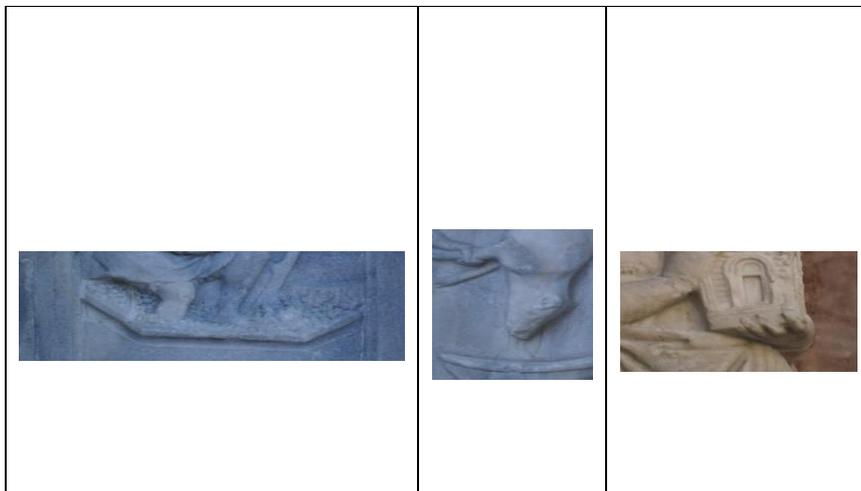
PARTENZA da PIAZZA IV NOVEMBRE

1) Prima attività

PUNTI 15

Guardare la fontana, trovare e completare i disegni:

- a) il contadino che pigia l'uva con i piedi
- b) il macellaio che lavora la carne
- c) una donna con una chiesa piccola in mano



2) Seconda attività

PUNTI 5

Scrivere il nome antico di via Calderini.

Suggerimento: leggere il nome all'inizio della via, sul muro o chiedere nei negozi all'inizio della strada.

3) Terza attività

PUNTI 15

Guardare il portale del palazzo dei Priori, ci sono tre statue: chi sono le persone rappresentate?

- a) _____
 b) _____
 c) _____

suggerimento: chiedere alla biglietteria della Galleria Nazionale dell'Umbria

4) Quarta attività

PUNTI 10

Guardare il Palazzo dei Priori in Corso Vannucci: quante trifore vedete?



Vediamo _____ trifore

5) Quinta attività

PUNTI 10

In via dei Priori al numero 15 c'è un negozio antico, si chiama Bavicchi: in quale anno il sig. Bavicchi ha aperto il negozio?

Il sig. Bavicchi ha aperto il negozio nel _____

suggerimento: guardare sopra la porta del negozio

6) Sesta attività

PUNTI 10

Come si chiama la pasticceria più antica di Perugia?

Si chiama _____

suggerimento: andare a metà Corso Vannucci, lato opposto al portale dei Priori

7) Settima attività

PUNTI 10

Andare in via Mazzini, c'è una bacheca vicino all'edicola: che film ci sono nei cinema di Perugia stasera? (almeno 1)

8) Ottava attività

PUNTI 10

Cercare la farmacia Lemmi. A destra della porta d'ingresso c'è una bacheca: qual è la farmacia aperta di turno tutte le notti?

La farmacia è _____

9) Nona attività

PUNTI 10

Leggere il menu del ristorante "Al mangiar bene": quanto costa la pizza Perugina?
Quali sono gli ingredienti della pizza "Perugina"?

La pizza perugina costa _____ Euro.
Gli ingredienti sono _____ e _____

suggerimento: andare all'inizio di via della Luna

10) Decima attività

PUNTI 5

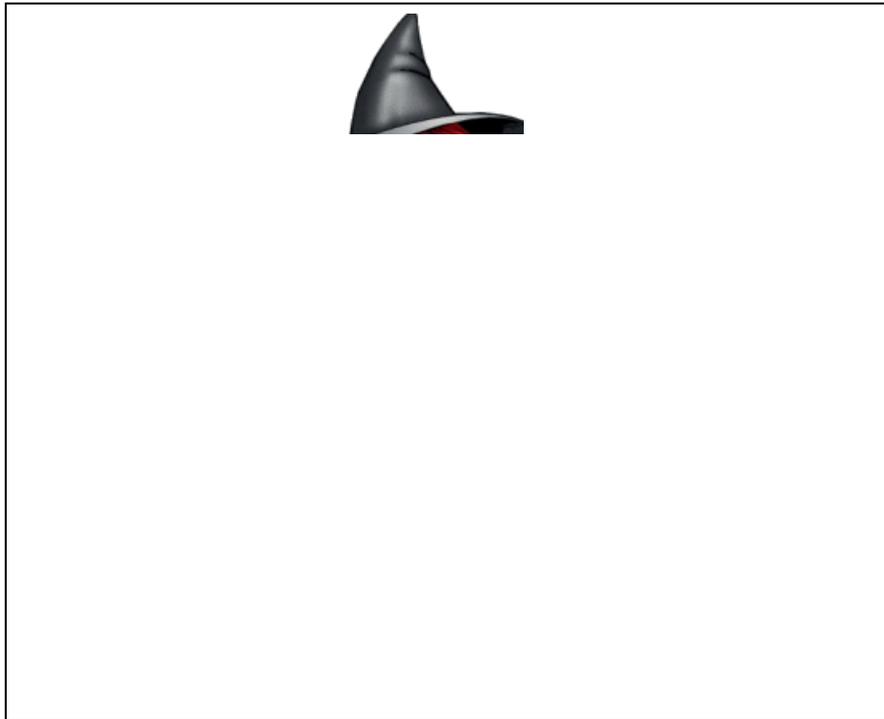
Andare in via delle Streghe, come si chiama il ristorante?

Il ristorante si chiama _____

11) Undicesima attività

PUNTI 10

Disegnare una strega



12) Dodicesima attività

PUNTI 5

In via del Sette c'è una piccola rosa: che cos'è?



È _____

13) Tredicesima attività

PUNTI 10

Perché via del Sette ha questo nome?

Perché _____

suggerimento: guardare bene la forma della strada...

14) Quattordicesima attività

PUNTI 10

Cercare e prendere un giornale gratuito di annunci immobiliari

suggerimento: andare da Retecasa, in via Baglioni 22; oppure chiedere ad un edicolante

15) Quindicesima attività

PUNTI 10

Andare nell'Antica Latteria di Perugia (è un bar/pasticceria del 1925!). Chiedere quanto costa il caffè con la panna fresca.

suggerimento: andare in via Baglioni

16) Sedicesima attività

PUNTI 10

In Piazza Matteotti, vicino all'ufficio postale, c'è un chiosco che vende un prodotto tipico umbro. Che prodotto è?

17) Diciassettesima attività

PUNTI 10

Andare in Piazza Matteotti e descrivere la posizione (es. a destra, davanti a, vicino a, di fronte a, ecc.) del Palazzo dell'Università Vecchia (il primo palazzo ufficiale dell'Università di Perugia).

Si trova

suggerimento: chiedere al Bar Roma (Caffè Lavazza) qual è il palazzo

18) Diciottesima attività

PUNTI 10

Disegnare le misure medievali (antiche) per le stoffe del mercato di Perugia. Sono vicino alla porta d'ingresso del Palazzo del Capitano del Popolo (oggi è il Tribunale di Perugia).



Suggerimento: chiedere al negozio Conti o all'ingresso del Tribunale

19) Diciannovesima attività

PUNTI 10

Andare all'Ufficio informazioni e scoprire qual è l'evento più importante di Perugia a luglio.

suggerimento: l'ufficio informazioni turistiche si trova accanto alla Coop

20) Ventesima attività

PUNTI 15

Andare al chiosco informazioni turistiche di Piazza Italia e chiedere i prezzi del giro turistico della città sull'autobus rosso City tour.

Prezzo adulti: _____

Prezzo bambini: _____

Prezzo studenti: _____

PUNTEGGIO TOTALE raggiunto/ 200

COPPIA...../.....

In caso di parità vince la coppia che risponde ad una domanda delle proff. nel più breve tempo possibile.

SCHEDA DI GRADIMENTO “CACCIA AL TESORO IN CITTÀ”

1) **Ti piace fare lezione all’aperto?** 😞 [] [] [] [] [] [] [] 😊

2) **Che cosa ti piace?**

Mi piace lavorare in coppia 😞 [] [] [] [] [] [] [] 😊

Mi piace visitare la città 😞 [] [] [] [] [] [] [] 😊

Mi piace parlare con gli italiani
e fare domande 😞 [] [] [] [] [] [] [] 😊

Altro (specificare)..... 😞 [] [] [] [] [] [] [] 😊

3) **Quali sono le difficoltà?**

[sì] [no] Difficoltà di relazione con altri studenti

[sì] [no] Non capisco bene che cosa devo fare

[sì] [no] Non capisco tutte le parole

Altro
(specificare).....

4) **Vuoi ripetere l’esperienza con una nuova attività?**

[sì] [no]

Perché?

.....
.....

5) **Vuoi dare un consiglio alla tua insegnante?**

.....
.....
.....

AUTOVALUTAZIONE

Le nuove parole italiane che ho imparato oggi

.....
.....
.....
.....

Come si chiama la vetrina dove posso leggere avvisi, film, orari delle farmacie?

.....

Come si chiede un prezzo?

.....
.....
.....

Che cosa sono le “trifore”?

.....
.....

Quali sono gli ingredienti della pizza alla “Perugina”?

.....
.....

Che cosa significa la parola “Strega”?

.....
.....

Come indicare l’orario di apertura e chiusura di un negozio (es. farmacia)?

La farmacia è aperta

.....
.....

Quali sono le preposizioni che uso per indicare la posizione di un oggetto/persona (es. Palazzo dell’Università Vecchia)?

.....
.....

Qual è la preposizione che uso in una data, prima dell’anno?

Bavicchi ha aperto il negozio 1867

BIBLIOGRAFIA

- Caon F., Rutka S., 2004, *La lingua in gioco*, Edizioni Guerra, Perugia.
- Lombardo A.M., 2006, La didattica ludica nell'insegnamento linguistico, in Bollettino ITALS, giugno 2006.
- Mori E., 2004, *Alla scoperta della Perugia celata*, Volumnia, Perugia.
- Pianesi M., 1998, *Perugia. Altri itinerari*, Ali&no, Assisi.
- Vignaroli F., 2003, *Fontana Vivace. La Fontana Maggiore di Perugia*, Società Editrice Fiorentina, Firenze.
- Zappelli M.R., 1999, *Caro Viario. Un viaggio nella vecchia Perugia attraverso le sue mura, porte, vie e piazze*, Guerra, Perugia.
- D'Urso Ligresti L., Famiglietti Secchi M., 2000, *Apprendere per gioco e valutare. Fondamenti di didattica ludica*, Edizioni Simone, Napoli.
- Kaiser A., 2001, *Genius ludi: il gioco nella formazione umana*, Armando, Roma.

SITOGRAFIA

- Lombardo A.M., 2006:
http://venus.unive.it/italslab/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=292
- Caon F., Rutka S.:
http://venus.unive.it/filim/materiali/accesso_gratuito/Filim_glotto_ludica_teorica.pdf
- Daloiso M, 2006:
<http://www.psicolab.net/2006/la-glottodidattica-ludica/>
- Torresan P., 2003:
 La caccia al tesoro
<http://www.dilit.it/formazione/articoli.php>