



Per un apprendimento efficace e divertente: sviluppare la competenza linguistica dei discenti algerini tramite il gioco: caso degli studenti del 1° anno dell'Università Ali Lounici Blida 2

**لتعلم فعال وممتع: تطوير الكفاءة اللغوية للطلاب الجزائريين من خلال الألعاب:
حالة طلاب السنة الأولى من جامعة علي لونيبي البليدة 2**

For an effective and entertaining learning: development of the linguistic competence of the Algerian students through the game: case of the 1st year students of the University Ali Lounici Blida 2

Doct. Zahira Larbi

Département d'italien Université Ali Lounici Blida2

Submission date: 30-08-2020-Acceptance date: 03-09-2020 -Publication date: 05-05-2021

ملخص

نحاول ضمن هذه الدراسة تسليط الضوء على فائدة أنشطة اللعب في تدريس وتعلم اللغة الإيطالية في جامعة علي لونيبي البليدة 2، وتوضيح أن الغرض الرئيسي لاستخدام هذه الأنشطة هو أن تعليم لغة أجنبية يتطلب تنوع الأدوات التعليمية البقية بدون تغيير. كما نوضح الغرض الرئيسي من استخدام مثل هذه الأنشطة. يتطلب تعليم لغة أجنبية تنوع المواد التعليمية. يتمثل دورنا كأساتذة في إيجاد الوسائل و/أو المفتاح الذي سيساعد طلابنا على اكتساب اللغة الإيطالية وتعلمها دون صعوبات. في هذا الصدد، وجدنا أن الألعاب اللغوية وسيلة مفيدة لتعليم و/أو تعلم اللغة الإيطالية. وهذا بعد استخدام الأنشطة الترفيهية مع طلاب السنة الأولى الذين ينحدرون من مختلف ولايات الجزائر، الذين اتخذناهم كعينة غير متجانسة. الغرض من بحثنا هو تحليل وإبراز ما يمكن أن يجعل اللعبة مصدرًا مهمًا لتعلم اللغة الإيطالية كلغة أجنبية.

الكلمات الدالة: أنشطة اللعب؛ اكتساب؛ اللغة؛ الإيطالية؛ تعلم.

Abstract

This article highlights the usefulness of play activities in the teaching / learning of the Italian language at Ali Lounici University Blida2. It also explains the main purpose of the use of such activities. Teaching a foreign language to an Arabic-speaking public requires the diversity of didactic materials. Our role as a teacher is to find the means and/or the key that will help our students to acquire, learn, the Italian language without

embarrassment and unconsciously. In this regard we have found that the game is a useful way to teach and / or learn the Italian language. And this after the use of fun activities with our Italian learners. This is a group of 1st year university students from different wilaya of Algeria a heterogeneous sample. The purpose of our research is to analyze what can make the game a significant source for learning Italian as a foreign language.

Keywords: language; Italian; teaching; play activities; learning.

Résumé

Le présent article met en évidence l'utilité des activités ludiques dans l'enseignement/ apprentissage de la langue italienne à l'Université Ali Lounici Blida 2. De même, il explique l'objectif principal de l'usage de telles activités. Enseigner une langue étrangère à un public arabophone exige la diversité des supports didactiques. Notre rôle autant qu'enseignant est de trouver le moyen et/ou la clé qui pourront aider nos étudiants à acquérir, apprendre, la langue italienne sans difficultés. A ce propos, nous avons constaté que le jeu est un moyen utile pour enseigner et/ou apprendre la langue italienne. Et ceci après l'usage des activités ludiques avec nos apprenants d'italien. Il s'agit d'un groupe d'étudiants de 1re année universitaire issues de différentes wilayas de l'Algérie, un échantillon hétérogène. L'objet de notre recherche est d'analyser ce qui peut faire du jeu une source non négligeable pour l'apprentissage de l'italien, langue étrangère.

Mots-clés: activités; ludiques; enseignement; apprentissage; italien; langue.

Introduzione

Arrivare ad un buon insegnamento/apprendimento è il sogno di tutti noi. L'insegnante durante la sua prassi didattica cerca di migliorare il suo metodo di insegnamento, variando i sussidi, i metodi e le tecniche. Tra questi possiamo citare la metodologia ludica, una delle metodologie usate dai docenti durante il loro percorso didattico; in una delle fasi dell'UD perché non si può usare sin dall'inizio dell'unità didattica, altrimenti, la lezione perde la sua efficacia e la sua serietà. E di conseguenza la sua affidabilità. L'uso del gioco nella prassi scolastica è noto dal 1986 tanto vero Simone Fornara docente-ricercatore in didattica dell'italiano e responsabile del DILS afferma:



Che giochi linguistici abbiano piena cittadinanza (...) Almeno dal 1986, anno in cui la docente di scuola media Ersilia Zamponi pubblicò per i tipi dell'Einaudi la prima edizione della fortunata opera. I Draghi Locopei, che documentava le sperimentazioni didattiche costruite insieme ai suoi allievi della scuola media Gianni Rodari di Crusinallo, una frazione di Omegna. (Fornara Giudici, 2015, p.11)

La scelta del nostro tema, mette l'accento sull'efficacia della glottodidattica ludica nell'insegnamento dell'italiano LS, in parole precise, con questo contributo vorremo mettere in risalto l'utilità del gioco linguistico nell'insegnamento dell'italiano a studenti universitari.

Problematica e ipotesi

Le attività ludiche potrebbero essere proficue nell'insegnamento/apprendimento dell'italiano LS nel contesto algerino? Da questa problematica sorge l'ipotesi seguente: Il gioco favorisce l'acquisizione delle competenze di comprensione e di produzione scritta e orale.

1. Il quadro teorico

Secondo la letteratura consultata, ogni metodologia didattica si basa su teorie e studi specifici ben definiti. E per conseguenza anche la glottodidattica ludica ha le sue teorie che si sviluppano intorno agli approcci umanistico-affettivi¹. Quest'ultimo contiene metodi didattici che focalizzano la loro metodologia sul discente. Tali approcci si concentrano sulla parte psichica dello studente, perché influenza le sue capacità di apprendimento.

1.1 La glottodidattica ludica: una metodologia per tutte le età

Nell'età dell'infanzia il gioco è il principale mezzo per sviluppare la conoscenza del reale e del mondo circostante: i bambini giocano con tutto, si gioca anche con la lingua, così i bambini imparano in modo naturale e inconscio. Mollica (2010)

Effettivamente, il gioco si prolunga e ci accompagna per tutta la vita, ma chi usa questo metodo deve essere attento nella scelta delle attività da

¹ -Negli anni sessanta e proprio negli Stati Uniti sono apparsi nuovi metodologie e approcci chiamati umanistico- affettivi quest'ultimi s'interessano a tutti gli aspetti della personalità umana. L'approccio umanistico affettivo raggruppa vari metodi quali: il Total Physical Response, Suggestopedia, Natural Approach, Silent Way.



proporre ai suoi studenti. Infatti, non tutte le attività ludiche possono essere usate con gli apprendenti e in particolare modo con un pubblico adulto. A questo proposito. Caon scrive:

L'insegnante deve poter sperimentare un'introduzione graduale della glottodidattica ludica con l'uso ponderato di tecniche ludiche in ottica metodologica integrata (...), adattando così le attività-in una continua mediazione-a seconda del contesto in cui si trova ad agire. (Caon, 2011, p.16)

Come si può intuire dallacitazione, l'insegnante deve interessarsi alla scelta e all'impiego dell'attività ludica nel processo del suo insegnamento.

Il gioco e l'adulto

Nell'insegnamento dell'italiano a studenti adulti, il docente cerca i migliori metodi per agevolare la sua lezione e motivare i suoi apprendenti. Scegliendo approcci e metodi diversi quale il metodo ludico, quest'ultimo potrebbe essere usato con successo ad un pubblico adulto. Basta saper scegliere il buon momento per inserire tale metodologia nel suo percorso didattico. Infatti, gli adulti non sono pronti ad integrarsi in qualsiasi gioco, perciò il docente deve scegliere giochi adatti a loro, perché non possiamo utilizzare qualsiasi tipo di gioco con studenti che hanno ben giocato nella loro vita e vedono nel gioco attività riservata ai bambini, i giochi di movimento sono visti infantili ed è quasi impossibile usarli con gli adulti. Perciò è consigliato i giochi che chiedono la riflessione quale i giochi di memoria.

Generalmente gli studenti adulti esprimono un atteggiamento di rifiuto rispetto alle attività ludiche. Di conseguenza il docente deve chiarire le finalità e gli obiettivi mirati dal gioco prima il suo svolgimento. L'uso dei giochi è importante per lo sviluppo dell'apprendimento delle lingue straniere e risulta proficuo e consigliato per favorire un apprendimento inconscio e piacevole. In quanto segue vedremo i motivi a favore dell'uso di questa metodologia.

1.1.1 Motivi a favore dell'utilizzo della metodologia ludica con gli adulti

La metodologia ludica può essere usata per diversi ragioni tra cui possiamo elencare:

- a. Crea un ambiente rilassante, dove il filtro affettivo è abbassato dove il docente gioca il ruolo di guida



- b. Favorisce l'acquisizione inconscia;
- c. Crea la cooperazione, la collaborazione e la competizione tra pari;
- d. Dà spazio alle diversità individuali proponendo attività flessibili e adattabili alle variabili personali degli studenti;
- e. Crea autenticità della lingua poiché l'uso della lingua nel gioco riproduce contesti e situazioni comunicative reali;
- f. Dà un'idea sulla cultura ed il modo di vivere della lingua studiata.

(Bigotti,2007)

1.2 Caratteristiche dell'apprendimento in età adulta

- La metodologia ludica può essere usata con un pubblico adulto. Prendendo le caratteristiche dell'apprendimento in età adulta che secondo Malcolm Knowles studioso dell'apprendimento degli adulti sono:

- Il concetto di sé;
- La motivazione;
- Il bisogno di conoscenza;
- La disponibilità ad apprendere;
- L'influenza dell'esperienza precedente.

Sempre secondo Knowles oltre a queste caratteristiche è importante segnalare che l'adulto può presentare anche delle difficoltà quali: (Knowles, 2016).

- Il problema dell'interferenza tra la lingua madre e la lingua obiettivo;
- Il rifiuto di svolgere delle attività che ne mettano a rischio l'immagine pubblica dello student;
- L'apprendimento di una lingua comporta un processo di riorganizzazione mentale;
- Il senso di frustrazione prodotto dal divario tra il pensiero in lingua madre e la limitata competenza comunicativa e lessicale nella lingua straniera o seconda.

Tutti questi fattori sono delle variabili che possono essere raccolte in tre categorie precise: secondo Mazzotta (1996).

1.2.1 Le variabili

- Le variabili individuali sono tutti gli elementi che distinguono una persona da un'altra, tra le quali ricordiamo la motivazione, i bisogni



linguistici, i tratti della personalità, lo stile cognitivo e i fattori emotivi, come ad esempio l'angoscia, l'ansia, ecc.

- Le variabili sociali sono tutti i fattori che determinano l'ambiente ed il contesto in cui il discente adulto vive o ha vissuto.
- Le variabili naturali sono tutti gli aspetti innati che possono incidere in modo determinante sull'apprendimento di una lingua come l'età e l'attitudine personale.

Dopo questa breve presentazione sulle caratteristiche dell'adulto, possiamo dire che egli può manifestare il desiderio d'indipendenza nell'apprendimento, come la necessità di autovalutazione, autoanalisi, ma soprattutto momenti di autoapprendimento. L'autoapprendimento è un processo proprio all'uomo che impara in modo naturale e inconscio le regole della vita. Per questa sua caratteristica, il docente deve agevolare le conoscenze e giocare il ruolo di facilitatore, di guida e di consigliere per portare lo studente a diventare autonomo.

1.3 L'insegnamento dell'italiano agli adulti

All'università di Blida 2, si insegna la lingua italiana a studenti che provengono da diverse città dell'Algeria (sud,est-ovest e nord). Tra loro ci sono quegli che l'hanno studiata al liceo e hanno una conoscenza linguistica abbastanza buona. Gli altri la studiano per la prima volta. Prima di andare avanti bisogna precisare che il concetto di giovane adulto è stato discusso da Balboni. Infatti secondo lo studioso, al livello psicopedagogico la nozione di "giovane adulto" non è riconosciuta, sebbene esistano alcune peculiarità neuropsicologiche dello studente che rientra nella fascia d'età tra i 18 e i 25 anni circa; questo da una parte.

Dall'altra parte Per Morton il cervello del giovane adulto presenta alcune caratteristiche rilevanti in sede di apprendimento linguistico. Nel giovane adulto, infatti Morton (2002). Nel suo processo di apprendimento di una lingua l'adulto fa un notevole sforzo attentivo, ma può contare sulla focalizzazione cosciente dell'attenzione, che consente la concentrazione sull'input linguistico, riducendo al minimo le possibilità di distrazione.

2. Metodologia e protocollo di lavoro

Per creare un'atmosfera rilassante in classe, abbiamo ritenuto opportuno cominciare l'inizio di ogni lezione con una canzone italiana. Allo scopo di preparare i discenti ai giochi che abbiamo elaborato. Proiettando tante canzoni tra loro, la famosa canzone l'italiano di Toto Cutugno, una



canzone ambasciatrice della lingua italiana. Grazie al suo vocabolario e al ritmo si è creato un clima divertente e così abbiamo potuto lavorare con il nostro gruppo- classe.

2.1 Numero dei giocatori ed obiettivi dei giochi

Abbiamo proposto le nostre attività ai discenti presenti durante lo svolgimento delle attività.

Obiettivo dei giochi: ogni gioco ha un suo particolare obiettivo che presentiamo di sotto

- a. Il primo gioco ha lo scopo di conoscere la coniugazione dei verbi, il tempo, la categoria, il significato, e ampliare il lessico. Saper usare i pronomi personali e con i dado-simboli che servono a definire la struttura sintattica, il discente riesce a distinguere le frasi; affermative, negative, e interrogative.
- b. Il secondo gioco sono ha come obiettivi: Obiettivi linguistici: fissazione del lessico e delle strutture (produzione orale e scritta). Obiettivi cognitivi: capacità di associare aggettivi adeguati alla lettera iniziale del nome. Obiettivi relazionali: rispetto dei turni di parola e delle regole del gioco, capacità di lavorare in coppia.
- c. Il terzo gioco: Conoscere i modi di dire ed i proverbi italiani, dare un'idea sul modo di vivere in Italia. Avvicinare lo studente algerino alla civiltà e la realtà italiana. Obiettivi linguistici: ripasso del vocabolario e delle strutture. Obiettivi cognitivi: ricerca di soluzioni alle definizioni fornite dal compagno.
- d. Il quarto gioco: ha lo scopo di far vivere la lingua in modo reale e dinamico questo da un lato, da un altro liberare gli spiriti dei discenti dagli ostacoli dell'ambiente studentesco, creando in loro la voglia di scrivere in italiano. Infine, ha lo scopo di scrivere un testo coeso e coerente; con la collaborazione di tutti i discenti.

2.1.2 Svolgimento dei giochi

Il materiale usato

Le attività ludiche descritte in questo articolo sono svolte in classe, quest'ultima è dotata di una lavagna, banchi, proiettore, finestre e due porte. Abbiamo usato il dado per la coniugazione dei verbi, carte, il gesso, per altre attività, il proiettore per le canzoni ...



3. Analisi e svolgimento dei giochi

3.1 Il primo gioco: gioco del mimo

Ogni gioco ha le sue regole, alcuni attività si giocano a coppie altre tra gruppi. Se prendiamo ad esempio il gioco del mimo cioè il primo gioco della presente ricerca, quest'ultimo chiede la partecipazione di tutti gli studenti perché un giocatore prende una carta dal mazzo e mima l'azione corrispondente. Gli altri devono cercare di indovinare il verbo mimato, ponendo anche domande alle quali il mimo deve rispondere solo sì o no. La persona che indovina per prima il verbo mimato ha diritto a ricevere la carta e a mimare la

Carta seguente, solo se, usando il dado che accompagna il gioco. Bisogna sapere che ci sono il dado-pronomi, il dado-simboli, ed eventualmente quello tempi, coniuga il verbo correttamente. Se il giocatore sbaglia il verbo che sta mimando prende un'altra carta da mimare. Vince il giocatore che raccoglie il maggior numero di carte. In alternativa, è possibile stabilire all'inizio del gioco un tempo da esercitare (es: il futuro) e gettare solo il dado dei pronomi personali.

Si mette sul tavolo il mazzo di carte della categoria verbale che si vuole esercitare (es: i verbi regolari in -are). È possibile anche scegliere più categorie verbali, facendo un mazzo per ognuna o, in fase di ripasso, mischiare tutte le carte in un mazzo unico.

3.1.1 Il secondo gioco: Descrivere se stessi

Abbiamo proposto questo gioco ai nostri discenti, ed è stato facile da realizzare.

Svolgimento

L'insegnante consegna ai discenti un elenco, in ordine alfabetico di aggettivi nella lingua oggetto. In quest'attività viene chiesto agli studenti di descrivere se stessi associando la prima lettera del loro nome con la prima lettera di un aggettivo presente nella lista. Lo scambio di battute, nella lingua target, tra insegnante e studente potrebbe essere il seguente:

Insegnante: Come ti chiami?

Amel: Mi chiamo Amel e sono attenta. Lettera scelta: "A".

Ismail: Mi chiamo Ismail e sono intuitivo. Lettera: "I".

Fatima: Mi chiamo Fatima e sono famosa. Lettera: "F".



3.2 Il terzo gioco: proverbi italiani

Ordine della frase “proverbi italiani” Caon (2011) destinato a studenti di livello A1 e si gioca a coppie. È un gioco utile per l’apprendimento di un nuovo lessico, serve anche all’accesso alla cultura della lingua studiata. Sapendo che i proverbi veicolano idee, comportamenti tradizioni e reti della lingua che stiamo imparando. Lo studente contrassegna la sua casella dopo aver riordinato il proverbio ad essa corrispondente. Es: Piglia non dorme pesci chi – chi dorme non piglia pesci.

3.2.1 Il quarto gioco: gioco d’improvvisazione

Creazione di una storia o un racconto sulla base di un’immagine attaccata sulla lavagna della classe, i discenti sono stati invitati ad improvvisare una storia, e produrre un piccolo brano. Infatti, il racconto è un tema trattato con gli studenti sin dalla scuola media, l’hanno studiato in arabo, in francese e in italiano. In questo gioco, i discenti dovevano identificare le caratteristiche dei personaggi; personaggi immaginari, animali che parlano, oggetti e azioni magici.

3.3 Analisi del primo e secondo gioco

All’inizio del gioco gli studenti hanno avuto difficoltà ad integrare, tuttavia una volta hanno capito le regole e come si gioca, il clima è diventato più rilassato e divertente. Perciò c’è stata collaborazione di tutti i discenti che hanno partecipato attivamente; probabilmente incuriositi dalla novità dell’attività e dalla “sfida” che proponeva. Per quanto riguarda il secondo gioco, dove abbiamo chiesto agli studenti di “Provate a descrivere la vostra personalità” come produzione scritta, possiamo dire che ci ha permesso di creare un clima di fiducia, i discenti hanno potuto comunicare tra di loro, apprendendo gli uni con sugli altri.

3.3.1 Analisi del terzo del quarto gioco

Il terzo gioco aiuta il discente a migliorare la sua competenza linguistica acquisendo un nuovo lessico. La tipologia del quarto gioco serve per ripassare la forma del racconto, e la coniugazione dei i verbi (l’imperfetto e il passato remoto). Mentre l’ultimo gioco è un esercizio molto utile per il rinforzo dei verbi e la loro coniugazione.

4. Discussioni e risultati dei giochi

4.1 Il primo gioco

L’attività è stata proposta come ripasso dei tempi di coniugazione. Ovviamente questo gioco essendo nuovo ha creato qualche difficoltà nel



mimare alcuni verbi tali (baciare, amare, spogliarsi). Secondo noi c'è stata questa difficoltà a causa della timidezza e riservatezza da parte dei nostri discenti rispetto a tali verbi.

4.1.1 Il secondo gioco

I discenti hanno apprezzato molto quest'attività, è stato un gioco utile per il rinforzo del loro lessico, da quest'attività i discenti hanno imparato tanti aggettivi che non conoscevano prima creando un clima rilassante e piacevole. Grazie a questo tipo di gioco tutti i discenti hanno collaborato, anche quelli timidi perciò possiamo affermare che è un esercizio molto divertente. I discenti hanno imparato nuovi aggettivi e non abbiamo notato problemi o difficoltà durante lo svolgimento del gioco.

4.2 Il terzo gioco

Tutti i discenti hanno partecipato a questo gioco, incuriositi del significato dei proverbi, però hanno incontrato delle difficoltà. Perciò abbiamo consigliato loro di controllare il vocabolario, ma non sono riusciti a decodificare i significati esatti dei proverbi. Perché quest'ultimo riflettono un modo di vivere diverso del nostro.

4.2.1 Il quarto gioco

Questo gioco piace molto al gruppo-classe, abbiamo notato una collaborazione delle coppie e tutti i discenti hanno partecipato alla produzione di un racconto, abbiamo sentito una sfida nei loro occhi. Gli studenti hanno trovato la difficoltà nell'uso dei tempi, soprattutto il passato remoto perciò gli abbiamo consigliato di usare il passato prossimo. Quest'attività ha permesso ai discenti di tradurre le loro parole in testi scritti, l'immagine ha giocato il ruolo dell'insegnante nel spiegare la consegna e l'insegnante è stato un osservatore ed è stata un sussidio molto utile.

4.3.1 Osservazioni

È un esercizio amato dai discenti, crea l'entusiasmo ed un ambiente divertente. Tutti i gruppi hanno collaborato, c'è stata una partecipazione di tutti i membri del gruppo, ognuno di loro aspettava il suo turno con impazienza. All'inizio gli studenti hanno trovato difficoltà nel mantenere la stessa idea. Questo tipo di gioco aiuta il discente ad essere più attento e preciso concentrando con gli altri ciò che crea una vera collaborazione tra i pari.



Conclusioni

Questa ricerca ci ha permesso di affermare l'utilità dell'uso delle attività ludiche. Di fatto, dal punto di vista personale, usare queste attività ci ha fatto vivere dei momenti di paura, di stress, di criticità e di difficoltà. Nonostante ciò la nostra passione è più forte per integrare il ludico nell'insegnamento della lingua italiana all'Università Ali Lounici Blida 2 perché anche ci ha portato a dei risultati molto soddisfacenti. La nostra esperienza ci ha permesso di vivere con il gruppo-classe un clima gradevole. Grazie ai giochi (le attività ludiche praticate in classe) abbiamo condiviso dei momenti ricchi di riflessioni e di creazioni.

L'uso del ludico nell'insegnamento/apprendimento delle lingue straniere è indispensabile per l'accesso alla cultura della lingua studiata e alla mondializzazione; che vuole rendere il mondo in una sola comunità culturale dove non c'è una differenza tra le culture e le civiltà. La nostra concezione dei giochi è che il discente sia completamente impegnato (fisicamente e mentalmente); non è il gioco per il gioco, è la sua competenza che è messa in gioco.

La realizzazione di questi giochi ci ha permesso di mostrare che è possibile apprendere giocando e divertendosi. I giochi praticati con il nostro gruppo-classe risultano pertinenti perché abbiamo sentito un miglioramento sul livello linguistico dei nostri indagati; grazie al gioco del mimo i discenti hanno imparato a scrivere i verbi senza errori, hanno imparato a memoria la coniugazione dei verbi. Il gioco degli aggettivi ha aiutato i discenti ad apprendere aggettivi nuovi. Ed infine dobbiamo riconoscere l'utilità dei due ultimi giochi cioè il gioco di improvvisazione e passa la storia, che ci hanno aiutato ad insegnare ai nostri studenti come si scrive un testo corrente e coeso ripassando inconsciamente il passato remoto e l'imperfetto. Infatti tutti questi giochi creano in classe un clima gradevole, stimolano una collaborazione tra gli studenti.

Bibliografia

1. Begotti Paola, 2007. *La glottodidattica- affettiva nell'insegnamento dell'italiano LS ad adulti stranieri*, Guerra, Perugia.
2. FabioCaon Sonia Rutka, 2011. *La lingua in gioco*, Guerra, Perugia.
3. Johnson M.H.; Morton J., 1997. *Developmental Cognitive Neuroscience*, Blackwell, Cambridge University Press, New York.
4. Knowlesm, 2016. (Quando l'adulto impara) n.9 *Franco Angeli* P 352.



5. Macedonia Manuela, 1999. *Il grande gioco dei verbi*, Eli, Loreto.
6. Mazzotta P., 1996. *Strategie di apprendimento linguistico e auto*, Adriatica, Bari.
7. Mollica Anthony, 2010. *Ludilinguistica e glottodidattica* Guerra, Perugia.
8. Simone Fornara, Francesco Giudici, 2015. *Giocare con le parole*, Carocci editore, Roma.

