



Università  
Ca'Foscari  
Venezia

**Università Ca' Foscari di Venezia**  
**Dipartimento di Studi Linguistici e Culturali Comparati**

Corso di laurea magistrale in Scienze del Linguaggio  
Classe LM-39

Tesi di Laurea Magistrale

**La ludodidattica applicata al neogreco.**  
**Un'esperienza di insegnamento al liceo classico.**

Relatore

Prof.ssa Caterina Carpinato

Correlatore

Prof. ssa Carmel Mary Coonan

Laureanda

Lara Gemelli

n° matr. 847398

Anno accademico 2014/2015



*Alla mia famiglia.*

*E ad una persona inaspettata.*



Αν μιλάς σ' έναν άνθρωπο σε μια γλώσσα που καταλαβαίνει, μιλάς στο μυαλό του. Αν του μιλάς στη δική του γλώσσα, μιλάς στην καρδιά του.

Se parli con un uomo in una lingua a lui comprensibile, arriverai alla sua testa. Se gli parli nella sua lingua, arriverai al suo cuore. [Mandela]

Σωκράτης:

Ωδε. σημαίνει τούτο το όνομα ο “άνθρωπος” ότι τα μεν άλλα θηρία ών ορά ουδέν επισκοπεί ουδέ αναλογίζεται ουδέ αναθρεί, ο δε άνθρωπος άμα εώρακεν – τούτο δ' εστί [το] “όπωπε” – και αναθρεί και λογίζεται τούτο ο όπωπεν. εντεύθεν δη μόνον των θηρίων ορθώς ο άνθρωπος “άνθρωπος” ωνομάσθη, αναθρών α όπωπε.

[greco antico]

Σωκράτης:

Άκουσε. Αυτό το όνομα “άνθρωπος” σημαίνει ότι, ενώ τα άλλα ζώα από όσα βλέπουν τίποτε δεν επιθεωρούν, ουδέ συλλογίζονται, ουδέ, καθώς έλεγαν οι αρχαίοι, “αναθρώσι”, ο άνθρωπος συγχρόνως και παρατηρεί τελείως — τούτο δε ελέγετο τότε “όπωπε” — και “αναθρεί” και συλλογίζεται εκείνο το οποίο είδε, δηλαδή “όπωπε”. Ως εκ τούτου λοιπόν από όλα τα ζώα μόνον ο άνθρωπος πολύ ορθώς ωνομάσθη άνθρωπος, “αναθρών ά όπωπε” (επιθεωρών όσα είδε).

[greco moderno]

Socrate:

Ascolta. La parola uomo, *anthropos*, ha un significato: a differenza degli animali che non tengono in considerazione nulla di ciò che vedono, né vi riflettono, l'uomo invece, come dicevano gli antichi *anathròsi*, come vede una cosa la osserva – da qui *opope* “ha visto” – e si mette anche a ponderare e a riflettere bene su ciò che ha visto. Per questo soltanto l'uomo, tra gli animali, fu chiamato *anthropos*, cioè *anathron a opope*, “colui che riflette su ciò che ha visto”.

[Dal dialogo *Cratilo* di Platone]

Conservare lo spirito dell'infanzia

dentro di sé per tutta la vita

vuol dire conservare

la curiosità di conoscere

il piacere di capire

la voglia di comunicare

[...].

[Bruno Munari]



# Indice

<b>PREMESSA</b> .....	9
<b>Parte 1 – Presupposti teorici</b> .....	11
<i>Capitolo 1</i> .....	13
1.1 - Perché insegnare il neogreco nelle scuole .....	13
1.2 – Precedenti progetti finalizzati alla promozione del neogreco nelle scuole .....	18
1.3 – Insegnamenti di neogreco nelle università italiane e altri istituti .....	20
1.4 – Libri di lingua neogreca per italiani .....	21
 <i>Capitolo 2</i> .....	24
2.1 - Informazioni generali sullo svolgimento dello stage .....	25
2.2 – Perché la ludodidattica applicata al neogreco .....	26
2.3 - L’obiettivo della ricerca.....	28
2.4 - Il metodo .....	29
2.4.1 – La ludodidattica: basi teoriche .....	29
2.4.2 – La bimodalità e la direzionalità dell’elaborazione dell’input.....	30
2.4.3 – La distinzione tra acquisizione ed apprendimento .....	30
2.4.4 – La motivazione.....	31
2.4.5 – Abbassare il filtro affettivo: the rule of forgetting .....	33
2.5 – La glottotecnologia: Memrise e WhatsApp .....	34
2.6 – Approccio qualitativo.....	35
2.7 – Le domande di ricerca e le ipotesi.....	36
2.8 – Gli strumenti della ricerca.....	37
 <b>Parte 2 – Il materiale utilizzato</b> .....	39
 <i>Capitolo 3</i> .....	41
3.1 - Quiz di lingua e cultura.....	41
3.3 - Caccia all’intruso ad oltranza .....	55
3.4 - Seriazione .....	57

3.5 – Tris .....	58
3.6 - Battaglia navale .....	59
3.7 - Il gioco del νατ e del όχι.....	62
3.8 - Indovina che cosa mangio.....	64
3.9 - La canzone .....	66
3.9.1 - La drammatizzazione di una canzone .....	67
3.10 - Cercasi l'altra metà .....	68
3.11 – Memrise .....	70
3.12 – WhatsApp.....	73
<b>Parte 3 – Risultati, analisi e conclusioni</b> .....	81
<i>Capitolo 4</i> .....	83
4.1 - I risultati del questionario .....	83
4.1.2 - Caratteristiche degli studenti.....	83
4.1.3 - Motivazioni che hanno spinto gli studenti a seguire il corso .....	83
4.1.4 - Impressioni sull'utilità del greco antico abbinato al greco moderno e viceversa	83
4.1.5 - Impressioni generali sul corso .....	86
4.1.6 - Impressioni sulle tecniche adottate .....	86
4.1.7 - Parte relativa all'uso di Memrise e WhatsApp .....	88
4.2 – Il focus group .....	91
4.2.1 – Trascrizione del focus group gruppo 1.....	91
4.2.2 - Trascrizione del focus group gruppo 2 .....	98
4.3 – I risultati del focus group .....	102
<b>Conclusioni</b> .....	109
<b>MATERIALE IN ALLEGATO</b> .....	112
<i>Τρώγοντας έρχεται η όρεξη!</i> .....	114
<i>Ας ακούσουμε ένα τραγούδι! - Ascoltiamo una canzone!</i> .....	118
<i>L'altra metà</i> .....	123
<i>QUESTIONARIO DI FINE CORSO</i> .....	126
<b>Bibliografia</b> .....	138

## **PREMESSA**

La presente tesi ha lo scopo di esporre quanto sperimentato durante lo stage formativo di 150 ore, previsto come attività formativa di 6 CFU della laurea magistrale in Scienze del Linguaggio.

Di seguito saranno presentate alcune informazioni di carattere generale sullo svolgimento dello stage.

Lo stage ha avuto luogo in un liceo con sede a Venezia, nel periodo che va dal 22.01.2015 al 09.06.2015. Si tratta di un'esperienza a carattere misto, in parte teorico e in parte pratico, che ha avuto lo scopo, da un lato, di sensibilizzare l'interesse degli studenti nei confronti del neogreco e, dall'altro, di far riflettere sul modo in cui poter introdurre il neogreco all'interno di un liceo classico. Durante gli incontri pomeridiani di neogreco sono state utilizzate tecniche afferenti alla glottodidattica ludica e alla tecnologia didattica. Avendo a disposizione un numero ridotto di ore, l'uso di questa tipologia di tecniche si è prestato particolarmente bene alla creazione di un ambiente sereno e allo stesso tempo stimolante.

Per quanto riguarda la strutturazione della tesi, questa si divide in tre sezioni (parte 1, parte 2, parte 3), e ogni sezione è a sua volta suddivisa in capitoli. La prima parte, di carattere più teorico, intende contestualizzare la situazione dell'insegnamento del neogreco nelle scuole del Veneto, esperienza avviata da più di un decennio per promuovere e diffondere la lingua nel territorio; sempre nella prima parte si cerca di offrire un quadro teorico e metodologico all'esperienza di stage, presentando gli aspetti salienti che caratterizzano la ludodidattica. Nella seconda parte si illustrano i materiali utilizzati durante lo stage. Nella terza e ultima parte vengono presentati i risultati ottenuti e le conclusioni. In appendice si trovano altri materiali utilizzati durante lo stage ed una copia del questionario che gli studenti hanno compilato a fine corso.



## **Parte 1 – Presupposti teorici**



## Capitolo 1

### 1.1 - Perché insegnare il neogreco nelle scuole

La possibilità di introdurre il neogreco come lingua straniera al liceo classico promuove una didattica che attraversa le diverse fasi storiche della lingua greca, partendo dall'antico e arrivando sino ai giorni nostri. Il greco moderno rappresenta da un lato il completamento della storia della lingua greca e dall'altro costituirebbe un ulteriore supporto per chi studia le lingue classiche. Infatti, i collegamenti tra la Grecia antica e quella moderna permettono lo sviluppo nello studente di ulteriori competenze linguistiche e culturali, offrendo così una visione che abbraccia la grecità nella sua interezza (Carpinato C., Tribulato O., 2014), liberandola da un'immagine la cui prospettiva ci appare troppo spesso schiacciata e in bilico tra la dimensione della classicità (Omero, la culla della filosofia, la tragedia, l'Ellenismo, ecc.) e un presente turistico-vacanziero, spesso venato di esotismo balcanico e orientale. A scuola, il più delle volte, lo studio del greco antico si limita a nozioni linguistiche e letterarie, lasciando la riflessione culturale in secondo piano. Il binomio greco antico - greco moderno è un valido trampolino di lancio per approfondimenti culturali, spesso connessi alla storia italiana e a quella regionale: basti ricordare gli stretti rapporti tra Venezia e la Grecia bizantina ed i numerosi influssi greci – di diverse epoche – nel Sud d'Italia (per una trattazione dettagliata, Peri M., 2008).

Dal punto di vista linguistico, la riflessione su come sia mutata la lingua ma anche su quanto si sia mantenuto intatto permette di far vedere come, per certi aspetti, il greco antico sia tuttora vivo<sup>1</sup>. Sebbene lo studio di una lingua straniera richieda anni, l'affiancamento del neogreco al greco antico – che sia esso durante le ore curricolari o extra-curricolari – porta gli studenti a riflettere sulle dinamiche di tipo storico-linguistico che hanno attraversato il greco nel corso del tempo. Secondo un'ipotesi piuttosto diffusa nel mondo dell'insegnamento, il greco antico funzionerebbe da base per l'apprendimento del greco moderno, ma a sua volta il

---

<sup>1</sup> Zinzi M. (2013) costituisce un'interessante monografia sull'evoluzione del greco dall'antico al moderno, essa presenta i principali aspetti morfologici che sono mutati nella lingua greca con esempi e tabelle chiarificatrici.

greco moderno funzionerebbe da rinforzo nell'apprendimento del greco antico. Tuttavia la letteratura, al momento, non presenta alcuna ricerca scientifica sul tema, neppure a livello di studi di caso, in grado di poter confermare o smentire suddetta ipotesi, la quale resta pertanto un'intuizione non ancora seguita da eventi significativi sul piano della riflessione sistematica in ambito glottodidattico<sup>2</sup>. Di conseguenza permane un certo scetticismo diffuso rispetto all'introduzione del greco moderno al liceo classico. Ciò nonostante il greco moderno ha il vantaggio potenziale di essere una lingua viva e, come lingua viva, può essere insegnata avvalendosi di tutti i metodi per l'apprendimento di lingue moderne. Quindi gli studenti svilupperebbero competenze attive, come parlare e scrivere, in greco moderno, che per la sua similarità con il greco antico aiuterebbe ad una maggiore comprensione dei testi scritti in greco antico<sup>3</sup>. Inoltre, accostarsi ad una lingua parlata potrebbe offrire un ulteriore sostegno motivazionale agli studenti e alle famiglie di questi: una delle cause del calo degli iscritti al liceo classico è da individuarsi nel luogo comune che il greco sia una lingua morta. Sempre sotto l'ottica di questa falsa credenza, non servirebbe a nulla investire tempo per apprendere una lingua inutilizzata ed il cui studio, specie nel biennio, costituisce la memorizzazione di numerose regole grammaticali, prive di qualsiasi riscontro pratico. Invece, acquisire alcune nozioni ed elementi linguistici, anche basilari, di greco moderno offrirebbe a chi studia il greco antico uno strumento in più per apprezzare l'evoluzione linguistica della lingua greca, che per ragioni storiche, religiose, geografiche e culturali ha avuto una trasformazione meno profonda di quanto sia avvenuto con le lingue neolatine (Carpinato C., Tribulato O., 2014). Perciò anche in un contesto liceale sarebbe

---

<sup>2</sup> Ad ogni modo sulla didattica del neogreco nelle scuole sono state discusse alcune tesi di laurea presso l'Università degli Studi di Padova e l'Università Ca' Foscari di Venezia. Nello specifico: Tatiana Bovo, *Greco Continuo e Grecolandia a Bebele: nuovi percorsi linguistico-didattici nella scuola italiana* (tesi di laurea magistrale presso l'Università degli Studi di Padova), Tatiana Bovo, *Giovanni Cottunio e gli intellettuali greci a Padova nel XVII secolo: dalla matrice accademica alla prospettiva panellenica* (tesi di dottorato presso l'Università Ca' Foscari); Dimitris Mammis, *La scuola greca di Trieste* (tesi di dottorato presso l'Università Ca' Foscari).

<sup>3</sup> Il glottologo di Friburgo Albert Thumb, occupatosi con pari passione dei dialetti greci antichi e moderni, aveva segnalato già un secolo fa l'importanza dell'apprendimento della lingua greca volgare per i filologi classici (Thumb, 1914). Anche De Simone Brouwer afferma l'importanza di imparare il greco moderno sia per il valore della sua produzione letteraria sia per l'utilità che se ne ricava per lo studio del greco antico sia per il contributo che può offrire nei rapporti con l'Oriente (De Simone Brouwer F., 1908).

perseguibile una didattica in cui si rintracciano i punti comuni tra greco antico e greco moderno.

Nasce spontaneo chiedersi se sia necessario o se effettivamente valga la pena intraprendere un percorso didattico formativo per l'insegnamento del greco moderno e soprattutto come strutturarlo. Agli studenti del liceo classico è richiesta una comprensione solo scritta dei testi antichi, una comprensione che, nella maggior parte dei casi, si limiterebbe all'analisi grammaticale del testo. In quest'ottica la vitalità del greco antico e tutte le sue sfumature si perdono inevitabilmente e sottopongono lo studente ad un apprendimento meccanico della lingua antica, perdendo di vista lo scopo ultimo di creare un ponte tra il mondo moderno ed il mondo degli Antichi, ancora attuale ed attualizzabile. Il greco moderno in tal senso offrirebbe un completamento a questa ineludibile mancanza di prospettiva storico-culturale, permettendo una visione sulla questione della lingua greca non solo in termini di patrimonio classico da preservare, ma di vero e proprio patrimonio dell'umanità.

La competenza nella lingua moderna facilita gli apprendenti nello sviluppo di competenze attive e passive nella lingua antica<sup>4</sup>. I contributi effettivi del greco moderno al greco antico richiedono uno studio di anni, ma occasioni d'incontri, anche di breve durata, in cui si favorisce il contatto con la realtà neogreca possono essere le basi per creare curiosità nello studente – energia primaria quando si vuole imparare – e soprattutto uno spirito osservatore da estendere nello studio del greco antico. Per questo motivo quando si parla di introduzione del greco moderno al liceo classico si intende la creazione del maggior numero di collegamenti tra antico e moderno, così anche da sfruttare le conoscenze pregresse degli studenti. Questo non solo li renderebbe più attivi dal punto di vista didattico, ma creerebbe un maggiore interesse nei confronti della materia, perché non c'è nulla di più soddisfacente del

---

<sup>4</sup> Riporto in nota alcuni esempi di somiglianza, se non di completa identità, tra greco antico e moderno. Questi esempi sono stati individuati dagli studenti stessi e si ritroveranno anche nella parte in cui si presentano i risultati dei questionari: γάλα < gr. ant. γάλα (latte), αγοράζω < gr. ant. αγοράζω (con cambiamento di significato, in greco antico significava frequentare l'αγορά, la piazza, passando poi a significare “comprare”, perché l'αγορά, oltre che luogo di assemblea era anche luogo di mercato), αλήθεια < gr. ant. αλήθεια (sia in greco moderno che in antico vuole dire “verità”, con l'aggiunta del significato avverbiale in greco moderno di “davvero”), που < gr. ant. όπου (che), πώς < gr. ant. πώς (come).

riconoscere di poter essere bravi in qualcosa, se ne viene data la possibilità o meglio se ne vengono offerti gli strumenti per verificarlo concretamente. Il fascino dell'apprendere sta proprio nel comprendere qualcosa di nuovo, basandosi sulle proprie forze e vedere di poter essere in grado di relazionarsi con quanto si studia. Senza contare che un atteggiamento didattico in cui la lingua greca non è più osservata esclusivamente nella sua rigida compostezza classica ma anche nel suo sviluppo diacronico creerebbe i presupposti per il raggiungimento dell'autonomia nello studio, anche in una prospettiva futura. Inoltre, ci si può spingere ad affermare che i giovani, le loro famiglie ed i docenti delle scuole del Veneto, presso le quali sono stati attivati corsi di lingua neogreca a partire dal 2000, hanno sempre considerato in maniera positiva l'esperienza dell'insegnamento del neogreco al liceo, dal punto di vista formativo costituisce un'interessante integrazione ed approfondimento al programma scolastico curriculare del greco antico.

L'inserimento nelle scuole di una seconda lingua straniera – seppur lingua “minore” - è in sintonia anche con l'idea di un cittadino europeo multiculturale, consapevole delle varie storie che accomunano gli stati dell'Unione Europea. Conoscere una seconda lingua europea, oltre alla propria e all'inglese veicolare, è previsto nelle linee guida della formazione linguistica dei cittadini europei. L'Unione Europea, infatti, “ha rifiutato il modello americano del monolinguismo e ha deciso di divenire un impero plurilingue” (Balboni P.E., 2012). Quest'idea di multilinguismo era già presente a partire dal 1958, quando con il primo regolamento comunitario si nominavano come lingue ufficiali di lavoro l'olandese, il francese, il tedesco e l'italiano, poiché lingue degli allora Stati membri. Attualmente le lingue ufficiali sono 24<sup>5</sup>, ma in verità solamente l'inglese, il francese e il tedesco sono effettivamente lingue di lavoro all'interno della Commissione Europea. Ad ogni modo porre le basi per comunicare con un cittadino di un altro stato europeo, permette di entrare in contatto con persone di nazionalità diverse dalla propria, e

---

<sup>5</sup> Si coglie qui l'occasione per ricordare una piacevole mostra itinerante, 'Viaggi nello spazio e nel tempo attraverso le parole e i miti del passato e del presente', che ha coinvolto dal 2014 più istituzioni e che dal 21 dicembre 2015 al 15 gennaio 2016 è stata presentata anche a Ca' Foscari. Il tema della mostra è l'Odissea di Omero tradotta nella 24 lingue dell'Unione Europea, l'idea è partita e poi stata concessa in prestito dalla Commissione Europea per suggerire una riflessione collettiva non solo sul viaggio di ritorno di Ulisse ad Itaca, dopo i dieci anni della guerra di Troia, ma anche sull'importanza culturale del multilinguismo dell'UE.

quindi con altri idiomi e culture, arricchendosi dal confronto che può nascere da combinazioni originali come può essere quella italiano-greco moderno (in realtà neanche troppo originale perché gli aspetti linguistici, storici e culturali che accomunano l'Italia e la Grecia sono molto più numerosi di quelli che ci si potrebbe aspettare).

Fornire quindi conoscenze linguistiche, culturali e storiche in senso diacronico dà una nuova vitalità al greco, considerato “lingua morta e ormai inutile”. Attraverso lo studio diacronico della lingua greca si permetterebbe ai giovani del liceo classico di recepire in maniera critica anche il patrimonio di storia comune tra Italia e Grecia. In una realtà in cui le materie umanistiche stanno subendo una sempre maggiore marginalizzazione, si potrebbe invece operare una piccola inversione di tendenza: la scelta per un dialogo alternativo con il patrimonio linguistico e culturale trasmesso dalla Grecia offrirebbe alle nuove generazioni un approccio diverso al rispetto, alla valorizzazione e alla promozione del patrimonio storico, oltre che linguistico, comune. Infine, l’inserimento nelle scuole italiane di una lingua comunitaria “minore”, ma antichissima e unica, rientrerebbe nell’ottica di un’Europa multilingue e multiculturale, fondata sulla tradizione ma capace di rispettare il presente per guardare al futuro senza rassegnarsi ad una globalizzazione forzata sulla scia della forza linguistica e culturale dell’inglese e dell’anglo-americano (senza con ciò voler assumere una posizione di sprezzo nei confronti della cultura inglese ed americana, si prende semplicemente atto della loro potenza culturale e linguistica che ha influenzato buona parte del mondo).

In sintesi, l’introduzione del neogreco al liceo classico apporterebbe diversi vantaggi sotto molteplici punti di vista:

- dal punto di vista *linguistico*, a) lo sviluppo di competenze attive in neogreco aiuterebbe nel rinforzo di competenze passive in greco antico, quali ad esempio la comprensione di un testo e la sua corretta lettura, b) si trasmetterebbe, inoltre, l’idea di evoluzione ma allo stesso tempo anche di continuità linguistica che esiste tra greco antico e neogreco;

- dal punto di vista *didattico*, c) ci sarebbero maggiori momenti di “interdisciplinarietà”, che darebbero modo di sfruttare da un lato le conoscenze pregresse degli studenti e dall’altro permetterebbero uno sviluppo armonico di nuove

conoscenze in entrambe le lingue-culture, d) di conseguenza anche la competenza glottomatetica degli studenti ne sarebbe fortemente stimolata, perché attraverso un meccanismo di transfer si utilizzano in una disciplina (neogreco) conoscenze e abilità sviluppate in altre discipline (greco antico e altre lingue moderne), in questo modo si compie un ulteriore passo verso “l’autonomia dell’apprendimento” nello studente e la capacità “di imparare ad imparare”, due concetti fondamentali dell’educazione linguistica (Balboni P.E., 2012);

- dal punto di vista *culturale*, e) si avrebbe la possibilità di ripercorre rotte storiche tanto interessanti quanti poco esplorate, ma intimamente connesse alla storia sia regionale sia italiana, f) e simultaneamente anche l’idea di un cittadino europeo multilingue e multiculturale risulterebbe qualcosa di meno estraneo e più concreto per i ragazzi in formazione nei licei.

## **1.2 – Precedenti progetti finalizzati alla promozione del neogreco nelle scuole**

La diffusione del neogreco nei licei classici della regione Veneto è un’idea nata alla fine degli anni Novanta del secolo da poco conclusosi e con il passare degli anni ha preso una forma sempre più articolata, evolvendosi in una serie di progetti, l’uno collegato all’altro.

A partire dall’anno 2000 sono state avviate collaborazioni tra la Comunità dei Greci Ortodossi di Venezia e l’Istituto Regionale di Ricerca Educativa del Veneto (I.R.R.E.<sup>6</sup>, poi A.N.S.A.S.<sup>7</sup>), che hanno sostenuto economicamente le attività didattiche di neogreco in diversi licei classici del Veneto.

Nel 2005 è stata firmata una convenzione, comunemente denominata “Greco Continuo”, fra l’I.R.R.E., la Comunità dei Greci Ortodossi di Venezia ed il Dipartimento di Scienze dell’Antichità e del Vicino Oriente dell’Università Ca’ Foscari.

---

<sup>6</sup> Istituto Regionale Ricerca Educativa del Veneto, poi soppresso dalla finanziaria del 2007 come “ente inutile” e trasformato in agenzia nazionale per lo sviluppo dell’autonomia scolastica.

<sup>7</sup> Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell’Autonomia Scolastica (ANSAS), istituita con la legge n. 296 del 27.12.2006 (legge finanziaria del 2007) per svolgere le funzioni e i compiti svolti dall’Istituto Nazionale di Documentazione per l’Innovazione e la Ricerca Educativa (INDIRE) e degli Istituti Regionali di Ricerca Educativa (IRRE), dei quali la stessa legge contestualmente dispone la soppressione.

L'idea progettuale si è ulteriormente sviluppata e integrata nel sistema scolastico della Regione Veneto, assumendo una sua specifica fisionomia sostenuta anche da progetti indipendenti ma correlati, come ANTICA MESSENE<sup>8</sup> a Verona, NEA ATHINA a Vicenza.

Nell'anno 2008-2009 è stato attivato *Grecolandia*, un progetto per la scuola primaria, a cura di Federica Ferrieri (Ricercatore di Lingua e Letteratura Neogreca presso l'Università degli Studi di Padova, purtroppo non più impegnata in attività di ricerca ed insegnamento presso la suddetta università) ed in collaborazione con l'insegnante Beatrice Vallini della Scuola Primaria "Villa Medico" (Istituto Comprensivo Statale "G.C. Parolari") di Venezia-Zelarino. L'apprendimento di nozioni basilari della cultura neogreca, partendo dai testi scolastici degli scolari, veniva associato ad attività di tipo ludico (canzoni, uso di carte memory, drammatizzazione ecc...)<sup>9</sup>.

Dal 2010-2011 il progetto "Greco Continuo" ha assunto una fisionomia più marcatamente connessa alla storia della lingua greca e si è dato avvio ad una nuova fase denominata "Il greco nella scuola del Veneto fra antico e futuro". La responsabilità gestionale e didattica è affidata alla cura della scuola capofila, mentre quella scientifica alla cura della prof.ssa Caterina Carpinato dell'Università Ca' Foscari. Il progetto aveva ricevuto un finanziamento in partenza quinquennale, che però ha poi coperto solo il primo anno a causa di problemi finanziari dell'istituto erogatore, la Fondazione Cassamarca di Treviso. Ad ogni modo grazie al suo sostegno è stato possibile assicurare a 13 scuole pubbliche, aderenti alla rete, un minimo di 32 ore annue di didattica integrativa di lingua neogreca, in compresenza con il docente di greco antico che ha accettato di partecipare al progetto. Nel 2011 tale progetto ha ottenuto il Label europeo delle lingue, premessa indispensabile per

---

<sup>8</sup> Il progetto Antica Messene è un progetto formativo pensato per ragazzi del liceo. Ha avuto lo scopo di promuovere attività di orientamento al liceo, integrando alla didattica ordinaria la storia della civiltà ellenica antica, laboratori museali e universitari, viaggi studio in Grecia. Parte nel 2006 presso il liceo statale Girolamo Fracastoro. Negli anni seguenti si estende ad altri licei veronesi (liceo statale Scipione Maffei, liceo statale Carlo Montanari, Educandato Statale Agli Angeli) ed aumenta le materie coinvolte, tanto da includere nel 2008 e nel 2013 incontri di neogreco, tenuti dalla prof.ssa Carpinato, rispettivamente con tema "Greci della diaspora" e "Tracce greche sotto gli occhi di tutti a Venezia". Per ulteriori informazioni è possibile consultare il link [http://www.liceofracastoro.it/AnticaMessene/MESSENE\\_2014.html](http://www.liceofracastoro.it/AnticaMessene/MESSENE_2014.html)

<sup>9</sup> I dettagli del progetto sono visibili sulla pagina web <http://www.slideshare.net/dimiuz/grecolandia-il-progetto>

l'istituzione dei TFA (Tirocinio Formativo Attivo) in lingua neogreca presso l'università Ca' Foscari<sup>10</sup>.

### **1.3 – Insegnamenti di neogreco nelle università italiane e altri istituti**

Attualmente in Italia è possibile studiare il neogreco a livello universitario presso quattro Atenei: l'Università Ca' Foscari Venezia, Sapienza Università di Roma, l'Università degli studi di Palermo, l'Università degli studi di Catania. Altri importanti istituti per la diffusione della cultura e della lingua neogreca sono: la Comunità dei Greci Ortodossi di Venezia, l'Istituto Ellenico di Studi Bizantini e Postbizantini di Venezia, la Fondazione Ellenica di Cultura con sede a Trieste, il Centro Ellenico di Cultura con sede a Milano, l'Istituto Siciliano di Studi Bizantini e Neoellenici "Bruno Lavagnini".

Negli ultimi vent'anni si sono drasticamente ridotti i centri universitari presso i quali si insegnava lingua neogreca con docenti di ruolo. Con il pensionamento dei docenti di lingua neogreca dell'Università di Trieste, dell'Università di Verona, dell'Università degli Studi di Napoli L'Orientale, dell'Università di Bari, dell'Università di Lecce non sono più stati riattivati i centri d'insegnamento. In altre sedi sporadicamente sono stati stipulati contratti per l'insegnamento di moduli di lingua e letteratura neogreca. Maggiori dettagli sulla situazione degli studi di lingua neogreca in Italia si ritrovano in Carpinato C., (2003).

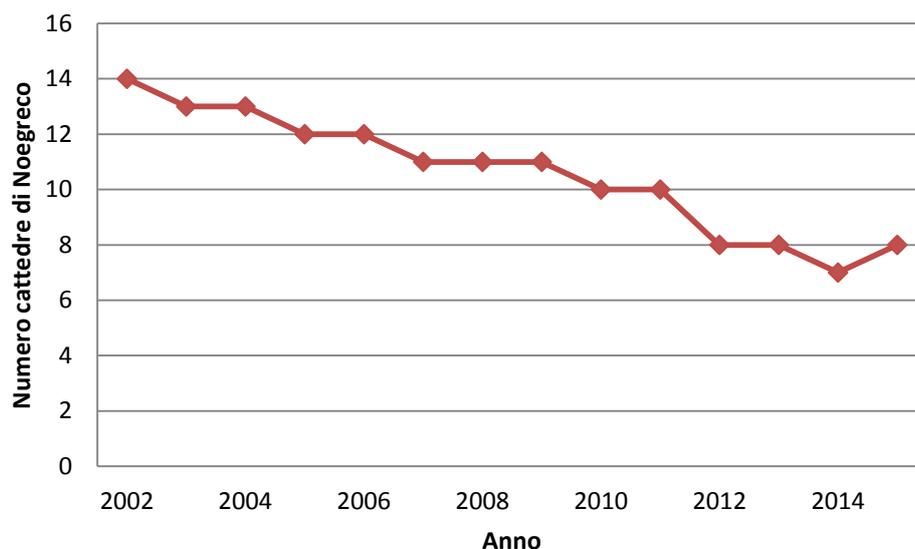
Secondo i dati aggiornati al 08/12/2009 dal sito web del MIUR, i docenti in servizio nel SSD erano 14 in 11 sedi diverse. Alla data attuale invece i docenti in servizio, dopo la chiamata dall'estero della prof.ssa Athina Georganda all'Università di Padova e l'assunzione del ricercatore a t.d. Christos Bintoudis alla Sapienza di Roma, sono solo 8 in 5 sedi. Si è quindi quasi dimezzato il numero dei docenti, più

---

<sup>10</sup> Tuttavia, affinché la formazione dei futuri docenti di neogreco possa effettivamente passare dalla fase sperimentale alla fase concreta di attuazione, è necessario che si crei una classe di concorso di Lingua e Letteratura neogreca. Dal 2012 il TFA è attivo presso l'Università Ca' Foscari di Venezia e dal 2014 presso l'Università degli Studi di Roma La Sapienza. Per la precisione nel 2014 il MIUR ha assegnato 10 posti per TFA di Lingua e Letteratura neogreca all'Università Ca' Foscari e 10 all'Università degli Studi di Roma La Sapienza. Alla data attuale, febbraio 2016, ci sono 5 abilitati TFA in lingua neogreca in attesa di classe di concorso.

che dimezzato il numero delle sedi presso le quali è attivo l'insegnamento della disciplina. È mancato un piano strategico condiviso e lungimirante di valorizzazione nazionale del SSD.

Di seguito si riporta un grafico che riassume l'andamento dell'insegnamento del neogreco a livello universitario durante il periodo 2002-2015<sup>11</sup>. Si evince un netto calo del numero di docenti col passare degli anni.



#### 1.4 – Libri di lingua neogreca per italiani

L'insegnamento del neogreco al liceo è un progetto recente e innovativo. Non esistono libri per un pubblico italiano di studenti di età tra i 13 e i 18 anni. Di conseguenza, le lezioni devono essere preparate *ad hoc* e a maggior ragione l'uso della ludodidattica e di strumenti tecnologici risultano più adatti per un contesto simile, in cui gli studenti sono giovani, abituati al contatto con la tecnologia e possono dedicare solo un numero ristretto di ore al neogreco.

I principali libri di testo per l'insegnamento del greco moderno hanno come target un pubblico di studenti universitari, quindi adulti. Si tratta, nella maggior parte dei casi, di libri con nozioni grammaticali di lingua. Numerosi sono i libri o le collane utili all'apprendimento del neogreco, anche da autodidatta (come il metodo

<sup>11</sup> I dati sono stati ricavati dal sito Miur, vedi: <http://cercauniversita.cineca.it/php5/docenti/cerca.php>

Assimil o Easy Learning), ma i più importanti libri di testo che hanno segnato l'insegnamento del greco moderno sono (Carpinato C., Tribulato O., 2014):

- Diversi manuali di Eliseo Brighenti di inizio Novecento, stampati dall'editore svizzero Ulrico Hoepli: la *Crestomazia neoellenica* (1908), il *Manuale di conversazione italiana neoellenica, ad uso degli studiosi e dei viaggiatori, col dialogo sulla lingua di Dionisio Solomòs* (1909), e il *Dizionario greco-italiano e italiano-greco moderno della lingua scritta e parlata* (1912), che, per più decenni, è stato il vocabolario di riferimento per quanti hanno avuto l'esigenza di rapportarsi con i greci.

- *Grammatica del greco moderno* di Filippo Maria Pontani (divisa in due volumi, il primo dedicato alla *Fonetica e morfologia* ed il secondo agli *Esercizi*). La prima stampa è del 1969 (edito da Edizioni dell'Ateneo di Roma). Di recente è stato pubblicato in nuova edizione nel 2007 (sempre sotto la stessa casa editrice).

- *Piccola grammatica neogreca* di Μανόλης Α. Τριανταφυλλίδης, la cui versione originale *Μικρή Νεοελληνική Γραμματική* è in greco e risale al 1949 (è stata pubblicata anche una seconda versione con alcuni miglioramenti nel 1975). Solo nel 1995 è stata tradotta a cura di Maria Caracausi con il suddetto titolo. Il libro è stato stampato in Grecia presso l'Istituto di studi neogreci di Salonicco, sia la versione greca sia la versione italiana.

- *Il neogreco per gli italiani. Grammatica di greco moderno* di Prisco Carmine. Si tratta di un manuale di studio indirizzato ad italiani, con grammatica e relativi esercizi. È uscito per la prima volta nel 2010 presso la casa editrice Dellisanti, una seconda ristampa è recentemente uscita nel 2015.

- *Parliamo greco: dialoghi, esercizi e vocabolario del greco moderno* di C. Candotti e A. Kolonia. È stato stampato nel 2010 a Milano a cura della casa editrice Hoepli. Si tratta dell'unico libro che segue un approccio audio-linguistico ed è indirizzato ad italiani che apprendono il greco.

- *Greco antico neogreco e italiano. Dizionario dei prestiti e dei parallelismi* di M. Peri e A. Kolonia (2008). È un libro diverso dai precedenti, perché non pensato come manuale di insegnamento, ma piuttosto come sussidio per italiani che apprendono il greco moderno (ma volendo anche viceversa). Si tratta nello specifico di un dizionario composto di ben 12.000 termini che accomunano greco ed italiano, è

munito inoltre di un interessante compendio storico che presenta l'intrecciata storia comune tra Grecia ed Italia.

Attualmente è in allestimento uno strumento didattico destinato alle scuole che hanno vinto il progetto europeo "ARCHEOSCHOOL FOR THE FUTURE", finanziato per il triennio 2015-2018, nell'ambito del programma Comenius, Erasmus +. Il materiale, rivolto ad un livello A1-A2, è stato elaborato da un team diretto dalla prof.ssa C. Carpinato. Le prime quattro unità saranno rese disponibili online e pubblicate in un numero ristretto di copie su formato cartaceo entro marzo 2016.

## Capitolo 2

Si elencano di seguito i principali aspetti che hanno caratterizzato la sperimentazione didattica presso l'istituto ospitante, un liceo classico di Venezia.

*Fase introduttiva.* Per avere un'idea chiara del contesto in cui si sarebbe andato ad operare sono state svolte 20 ore di osservazione di greco antico e 20 ore di osservazione di greco moderno.

*Attività didattiche.* Le lezioni si sono svolte nel periodo marzo – maggio 2015.

*I partecipanti.* I gruppi di studenti che hanno seguito le lezioni pomeridiane extra-curricolari sono due:

- *gruppo 1*, ossia un gruppo di studenti che aveva seguito, durante le ore curricolari di greco antico, alcune lezioni di greco moderno con una docente madrelingua esterna alla scuola. Il numero degli studenti nel corso delle lezioni si è aggirato tra i 9 e i 6 studenti.

- *gruppo 2*, ossia un gruppo di studenti che non aveva seguito nessun tipo di lezione di greco moderno. Il numero degli studenti nel corso delle lezioni si è aggirato tra i 3 e i 4 studenti.

Altro attore:

- *stagista nel ruolo di insegnante, non madrelingua, di greco moderno.*

Trattasi della laureanda e autrice della presente tesi.

*L'asimmetricità del contesto didattico.* Da un primo sguardo al profilo dei partecipanti, appare chiara l'asimmetricità del progetto didattico. Un gruppo aveva già seguito delle lezioni di greco moderno da una docente madrelingua (il più numeroso), mentre un gruppo non aveva mai seguito delle lezioni di greco moderno. Non è stata una scelta voluta a priori, ma alla fine si è rivelata interessante per il modo in cui gli studenti che avevano già seguito delle lezioni di greco moderno si sono rapportati alla ludodidattica. In un certo senso il gruppo 2 ha svolto le funzioni di un gruppo di controllo, perché i suoi componenti non hanno avuto modo di confrontare un contesto di didattica tradizionale con quello della ludodidattica, ma sono stati sottoposti direttamente ad un insegnamento che si avvaleva di tecniche ludodidattiche. Inoltre, il livello di partenza era leggermente diverso, ma nulla di irrecuperabile in un paio di lezioni.

Il numero di partecipanti ha subito nel corso delle lezioni diverse fluttuazioni, fatto in realtà naturale all'interno di un qualsiasi corso, ma vista l'esiguità degli studenti questo fattore ha influito, inevitabilmente, sull'andamento della sperimentazione, la qualità complessiva dei dati e le caratteristiche dell'indagine.

## **2.1 - Informazioni generali sullo svolgimento dello stage**

Lo stage ha avuto luogo nel periodo che va dal 22.01.2015 al 09.06.2015. L'istituto ospitante è diviso in due curricula, uno ordinamentale ed uno europeo. Per avere un quadro generale la fase iniziale dello stage si è concentrata prevalentemente su una serie di ore di osservazione, impostate nel seguente modo: 20 ore sono state riservate all'osservazione di alcune lezioni di vari docenti di greco antico; 20 ore sono state riservate all'osservazione di alcune lezioni di greco moderno, tenute da una prof.ssa madrelingua esterna alla scuola; 45 ore sono state impiegate per collaborare con il docente tutor; 40 ore sono state dedicate alla preparazione del materiale didattico utilizzato durante gli incontri pomeridiani di neogreco, quest'ultimi della durata totale di 25 ore.

Per quanto riguarda le osservazioni di greco antico, i docenti che hanno acconsentito ad accogliermi nelle loro classi sono stati tre: due docenti del curriculum ordinamentale, uno – il docente tutor – del curriculum europeo. Le 20 ore di osservazione sono state divise in 4 ore di osservazione per ogni classe.

La differenza sostanziale tra liceo classico ordinamentale ed il liceo classico europeo, per quanto riguarda l'insegnamento del greco antico, sta nel metodo. Il liceo classico ordinamentale mantiene un insegnamento di tipo grammatico traduttivo: le spiegazioni grammaticali sono ben strutturate, dettagliate e sempre fornite dall'insegnante. Al liceo classico europeo, invece, si usa il metodo *Athenaze*, in cui l'apprendimento delle strutture e del lessico è affidato alla lettura dei testi in lingua a difficoltà graduata. In alcune classi, inoltre, non viene adottata la pronuncia erasmiana, ma quella itacistica, corrispondente a quella moderna.

Per quanto riguarda le osservazioni di neogreco, le lezioni sono state tenute da una docente esterna in collaborazione con la docente di greco antico di riferimento. Come primo contatto con il neogreco è un approccio molto utile, perché i ragazzi

vengono a conoscenza dell'esistenza del greco come lingua ancora parlata in un contesto "familiare" e durante le normali ore scolastiche, quindi senza un appesantimento del carico di studio.

## **2.2 – Perché la ludodidattica applicata al neogreco**

Avendo a disposizione un numero ridotto di ore durante gli incontri pomeridiani, il raggiungimento anche di un livello base come l'A1 era impossibile. Tuttavia, dovendo pensare ad un modo per far parlare gli studenti, la ludodidattica era la metodologia che potesse porre le basi per lo sviluppo di una competenza comunicativa (Caon F., Rutka S., 2004), benché rudimentale, e per un'acquisizione stabile dell'input linguistico. Inoltre, tra gli obiettivi degli incontri c'era quello di stimolare gli studenti a riflessioni di tipo storico-linguistico, ma allo stesso tempo fare lingua e cultura appassionando gli studenti e facendo in modo che quanto affrontato in classe venisse ricordato anche in là nel tempo o per lo meno che ponesse le basi per un interesse che perdurasse a lungo, rendendo gli studenti interessati e ricettivi nei confronti del mondo ellenico.

Sostanzialmente si è puntato al massimo sfruttamento del tempo a disposizione, creando motivazione ed emozioni positive che fungessero da energia necessaria per mettere in moto il processo di acquisizione. La motivazione infatti risulta essere il propulsore imprescindibile soprattutto in una fase iniziale (Dörnyei Z., Csizér K., 1998). Generalmente la motivazione è un fattore strettamente personale ed è legata ai propri bisogni personali. Visto che difficilmente uno studente sarà in grado di riconoscere dopo sole poche ore di lezione l'utilità del neogreco nella sua carriera scolastica, la motivazione sulla quale si dovrebbe puntare inizialmente è quella che può nascere dal piacere di riconoscersi capaci di poter imparare cose nuove (che poi col tempo – e in momenti inaspettati – possono rivelarsi utili). La motivazione può essere di vari tipi. Tenzialmente la ludodidattica punta alla creazione o all'alimentazione di una motivazione endogena (Daloiso M., 2011, Caon F., Rutka S., 2004), cioè di una motivazione che parta dallo studente e non si basi su fattori esterni quali il contesto scolastico, sociale o lavorativo. La motivazione endogena è la più forte, perché sostenuta dallo studente

(Balboni P.E., 2008), anche se nelle migliori delle ipotesi, una motivazione sia endogena che esogena dà, a lungo andare, proficui risultati nell'apprendimento. Per quanto possa essere piacevole apprendere una lingua, bisogna avere un riscontro pratico, qualunque esso sia. Nel caso del neogreco quindi la creazione di motivazione prima endogena e poi esogena potrebbe essere un'idea per spingere gli studenti ad investire il proprio tempo e le proprie energie in qualcosa di "apparentemente poco utile" perché non strettamente necessario – chiaramente questa è la tesi della controparte che si vorrebbe dibattere. Grazie alla ludodidattica si crea un contesto di apprendimento che offre spazio a numerose riflessioni interdisciplinari in grado di sfruttare e rinforzare le conoscenze pregresse degli studenti, dal momento che si tratta di attività molto flessibili e adattabili alle necessità del programma. La ludodidattica è uno strumento altamente motivante, perché le emozioni positive che nascono da un clima piacevole predispongono l'allievo all'attenzione, elemento primario per l'attivazione di qualsiasi processo cognitivo (Caon F., Rutka S., 2004 e Balboni P.E., 2012). La ludodidattica facilita l'apprendimento e di conseguenza l'acquisizione, senza uno sforzo apparentemente dispendioso di energie. Inoltre, l'emozione positiva rilasciata da un'ora di lezione divertente e serena è un investimento anche per il futuro. Creare piacevolezza e curiosità nei confronti del neogreco vuol dire creare delle persone motivate che nutriranno un vivo e duraturo interesse per la cultura ellenica anche al di fuori della scuola.

Seppure apparentemente secondario, l'orario extra-curriculare richiedeva la creazione di un ambiente sereno e rilassato, che fungesse da "defaticamento" al già fitto programma scolastico dei ragazzi. Questo non vuol dire che il gioco debba interpretarsi come una sorta di zeppa tra una lezione e gli altri impegni scolastici, semplicemente uno dei grandi pregi delle attività ludiche è proprio quello di alleggerire il contenuto didattico senza sminuirne il valore. Tuttavia, quando si utilizzano attività ludiche, bisogna essere consapevoli che spesso il gioco porta con sé il pregiudizio di essere poco serio perché poco faticoso, nella falsa credenza che lo studio sia tanto più produttivo quanto più legato al concetto di sforzo (Caon F., Rutka S., 2004). È un aspetto che va spiegato agli studenti, sia perché questa visione distorta può essere radicata nei ragazzi stessi sia perché non tutti gli adolescenti accettano allo stesso modo attività che possono sembrare infantili.

Nel corso degli incontri quindi il gioco ha avuto un ruolo fondamentale: l'utilizzo di tecniche ludodidattiche si sono prestate particolarmente bene alla creazione di un clima disteso e allo stesso tempo stimolante dal punto di vista della didattica e anche personale. E proprio perché la ludodidattica ha tra i suoi obiettivi quello di incidere sulla memoria a lungo termine, eliminare processi generatori di stress e coinvolgere pienamente lo studente nel suo apprendimento (Caon F., Rutka S., 2004), mi è sembrata la metodologia più appropriata al contesto.

### **2.3 - L'obiettivo della ricerca**

La ricerca qui descritta nasce con l'intento di indagare il rapporto tra ludodidattica, uso della tecnologia e la creazione di interesse e motivazione in una lingua minore come il neogreco tra studenti liceali. Attraverso la somministrazione di un questionario finale sulle tecniche ludodidattiche si è cercato di capire da un lato la generale percezione degli studenti sull'uso della ludodidattica in classe e dall'altro se esiste una preferenza comune verso una determinata tipologia di tecniche. Sapendo che il questionario tende talvolta ad appiattire i risultati, si è preferito anche ricorrere alla tecnica qualitativa del focus group per cercare di avere una visione più approfondita. Inoltre, durante la messa in pratica delle varie tecniche ludodidattiche si è provveduto a commentare aspetti positivi e negativi riscontrati durante la lezione. Tali commenti, per praticità di lettura, sono stati collocati nella sezione in cui si presentano le tecniche, direttamente dopo ogni singola tecnica.

Pur trattandosi di un'esperienza di stage e non di pieno successo sul piano della sperimentazione didattica, l'obiettivo dell'analisi è di mettere in luce punti di forza e criticità della ludodidattica e della tecnologia applicate al neogreco, nella prospettiva di dare un contributo alla futura progettazione di curricula di lingua neogreca per studenti del liceo classico, stimolando così la riflessione su possibili fattori che caratterizzano le buone pratiche di insegnamento.

## **2.4 - Il metodo**

Il metodo di riferimento è la ludodidattica, anche se di fatto si tratta di una metodologia, ossia una serie di scelte strategiche e atteggiamenti adottati per realizzare coerentemente un metodo (2.4.1). Alla metodologia ludodidattica è stata affiancata quella delle glottotecniche, tramite l'uso di Memrise e WhatsApp (2.5).

### **2.4.1 – La ludodidattica: basi teoriche**

La ludodidattica, detta altrimenti metodologia glottodidattica ludica, ha come quadro di riferimento teorico l'approccio umanistico-affettivo. Per approccio si intende la filosofia di fondo che sottostà ad ogni proposta glottodidattica; un approccio è in grado di generare uno o più metodi, per mezzo dei quali i principi generali dell'approccio vengono applicati all'insegnamento (Balboni P.E., 1999). L'approccio umanistico-affettivo deriva principalmente dalla psicologia umanistica. Trattandosi di un approccio, esso comprende anche altri metodi di insegnamento delle lingue, come il Natural Approach, la Suggestopedia, la Silent Way, il Total Physical Response. La psicologia umanistica ha contribuito a mettere in evidenza alcuni aspetti fondamentali anche per il mondo della didattica, quali: la bimodalità e la direzionalità dell'elaborazione dell'input, la dimensione emozionale dello studente, l'esistenza di un ordine naturale di acquisizione, la significatività dell'apprendimento ossia il pieno coinvolgimento dello studente nel suo processo di apprendimento, l'idea che la conoscenza venga interiormente costruita dallo studente e non semplicemente assorbita come qualcosa di esterno (Balboni P. E., 2012). Tutti questi aspetti confermano gli obiettivi comuni che condividono tutti i metodi basati sulla psicologia umanistico-affettiva: attivare la memoria a lungo termine, evitare situazioni stressanti e rendere lo studente un attore attivo del suo processo cognitivo. La ludodidattica rientra nelle metodologie, quindi nelle pratiche per l'ottimizzazione dell'apprendimento di una lingua (Daloiso M., 2011), che può contribuire a realizzare l'approccio umanistico-affettivo.

#### **2.4.2 – La bimodalità e la direzionalità dell’elaborazione dell’input**

Il cervello umano è diviso in due emisferi in continuo contatto tra loro, ma specializzati in mansioni diverse. L’emisfero destro ha una percezione olistica, globale, intuitiva dell’input ed è la parte del cervello deputata alla comprensione delle metafore, di elementi connotativi e dell’ironia. L’emisfero sinistro, invece, ha una percezione analitica, sequenziale, logica dell’input e consente la comprensione di elementi denotativi. Nella comprensione di un input linguistico non si attiva un solo emisfero, ma entrambi e con un ordine ben preciso che va dalla visione globale alla visione sempre più analitica dell’input. Tale principio prende il nome di direzionalità (Balboni P. E., 2012).

L’assunzione di questi due principi è alla base di metodologie come la ludodidattica, che prevedono una fase iniziale di motivazione e di coinvolgimento affettivo dell’allievo (si attiva quindi l’emisfero destro), una seconda fase di analisi del materiale linguistico (si attiva quindi l’emisfero sinistro) ed una terza di sintesi e riflessione. Di conseguenza, quando si presenta un input linguistico ad uno studente bisogna tenere in considerazione il modo in cui il cervello funziona. Privilegiare una sola parte del cervello, renderebbe mutilo il processo di apprendimento, assecondarlo vuol dire ricreare un contesto d’apprendimento che si avvicina il più possibile al modo naturale in cui generalmente il cervello elabora input esterni (Caon F., Rutka S., 2004,). La ludodidattica sfrutta pienamente questi principi, puntando prima ad un coinvolgimento globale che man mano diventa sempre più analitico.

#### **2.4.3 – La distinzione tra acquisizione ed apprendimento**

Altro aspetto da tenere in considerazione, quando si parla di ludodidattica, è la distinzione tra acquisizione ed apprendimento, concetti elaborati per la prima volta da Krashen (Krashen S.D., Terrel T. 1983, Krashen S.D., 1985). Per acquisizione si intende un processo inconscio e spontaneo che porta all’automatizzazione della comprensione e della produzione linguistica. Quanto acquisito rimane nella memoria a lungo termine e fa parte della competenza stabile e attiva dell’individuo. Quando c’è acquisizione, le modalità di elaborazione dell’input linguistico coinvolge sia

l'emisfero destro sia quello sinistro, generando un contesto simile a quello in cui un individuo acquisisce la propria lingua materna. Per apprendimento, invece, si intende un processo razionale e volontario che porta ad una comprensione e produzione della lingua di durata relativamente breve. L'emisfero coinvolto è il sinistro e la memoria in cui vengono immagazzinati i nuovi input linguistici è quella a medio termine. L'apprendimento svolge comunque un ruolo importante, in quanto funge da monitor di controllo durante l'esecuzione linguistica (Balboni P. E., 2012).

Prima di giungere all'acquisizione di un determinato input linguistico devono essere soddisfatti alcuni prerequisiti, sempre individuati da Krashen (Krashen S.D., Terrel T. 1983, Krashen S.D., 1985). L'input fornito deve essere comprensibile, vale a dire di una difficoltà leggermente superiore alla competenza effettiva dell'apprendente. In questo modo l'apprendente sfrutterà le proprie conoscenze per decodificare autonomamente la nuova informazione in base al contesto, precedentemente compreso. Secondo punto fondamentale, strettamente connesso al primo, è l'ordine con cui si presentano gli input linguistici, ossia l'ordine naturale di acquisizione di una lingua. Ci sono strutture linguistiche che possono essere comprese – e quindi poi fatte proprie – solo ad un determinato punto del processo di acquisizione, non prima perché mancherebbero i presupposti e le conoscenze necessarie. Terzo aspetto significativo è il filtro affettivo che deve essere sempre tenuto basso, uno studente in preda all'ansia o alla paura non è in grado di comprendere e quindi acquisire lingua.

In sintesi quando si applica la metodologia della ludodidattica, si cerca di creare un contesto il più possibile simile a quello in cui una persona acquisisce la propria lingua materna, quindi inconscio e spontaneo, che attivi entrambi gli emisferi. Il punto forte della ludodidattica è questo: un pieno coinvolgimento della persona in modo tale da porre le basi per l'acquisizione linguistica, lontano dall'ansia e che segua un ordine graduale e naturale.

#### **2.4.4 – La motivazione**

La motivazione è la forza trainante che supporta ogni sforzo durante l'apprendimento di una lingua, lungo e talvolta noioso. La motivazione non è di un

solo tipo. Basandosi sui diversi modelli di motivazione proposti da Gardner, Lambert, Schumann, Titone e Balboni, Daloiso (Dörnyei Z., Csizér K., 1998; Daloiso M., 2011; Balboni P.E., 2012) la motivazione può essere:

- endogena: è una spinta interiore allo studente che può nascere dal piacere dell'apprendimento in sé e per sé, da interessi personali, da viva curiosità per ciò che è nuovo e da altro ancora. Questo tipo di motivazione porta lo studente ad imparare autonomamente, perché come afferma la parola stessa tutto parte dall'interno, non c'è alcuna costrizione esterna. Tre sono le tipologie di motivazione endogena: egodinamica ("imparo la lingua per realizzarmi come persona"); edonistica ("imparo la lingua per soddisfazione o piacere personale"); integrativa ("imparo la lingua perché mi riconosco in uno o più modelli culturali di un popolo ed essa è il veicolo per entrarne a far parte").

- esogena: dipende da fattori esterni alla persona, quando cioè il contesto sociale induce all'apprendimento di una lingua, per svariati motivi, come possono essere la gratificazione o la paura di essere punito da parte dell'insegnante o del genitore, l'obbligatorietà scolastica, il prestigio professionale, la necessità di emigrare, ecc.. Due sono le tipologie: strumentale ("imparo la lingua per soddisfare dei bisogni indotti dal contesto sociale, per esempio, per lavorare in un Paese straniero"); risultativa ("imparo la lingua perché è obbligatorio e il non saperla mi porterebbe all'insuccesso scolastico").

Nel caso dell'insegnamento del neogreco la motivazione endogena è un elemento fondamentale, per due motivi. Da un lato, apprendere il neogreco in concomitanza con il greco antico deve portare allo sviluppo di processi cognitivi autonomi che colleghino le due discipline e che rendano gli studenti consapevoli di quanto questo sia utile nel miglioramento di entrambe. Dall'altro trattandosi di una lingua minore, apparentemente non se ne vede l'utilità (ma la principale utilità sta in quanto affermato poco prima), quindi sarebbe bene puntare al piacere che una tale lingua può portare: la scoperta di una cultura di cui si sa poco e che eppure è strettamente connessa sia a quella greca antica sia a quella italiana.

In un primo momento quindi è importante creare motivazione endogena, coinvolgendo, appassionando ed incuriosendo gli studenti e la ludodidattica ha proprio questo vantaggio. Apprendere pensando di giocare e non di imparare rende

più piacevole una lezione e quando qualcosa piace si è disposti ad ascoltare, comprendere e di conseguenza imparare più facilmente, perché la fatica è ridotta.

#### **2.4.5 – Abbassare il filtro affettivo: the rule of forgetting**

Un altro dei vantaggi della ludodidattica è lo spostamento dell'attenzione dalla forma linguistica ai contenuti che la lingua veicola. Krashen denomina questo aspetto come the rule of forgetting (Krashen S.D., 1983). Si acquisisce una lingua proprio nel momento in cui si dimentica che la si sta imparando, perché l'attenzione non è puntata sulla lingua ma sullo scopo che si sta cercando di raggiungere utilizzando la lingua stessa. Di conseguenza, non viene dato peso ad eventuali errori, che in un altro contesto – ad esempio di verifica – potrebbero generare ansia per una prestazione imprecisa.

Con il termine filtro affettivo si vuole indicare nell'ambito della psicodidattica il modo in cui il cervello memorizza nuove informazioni. In un contesto di sfida piacevole ed abbordabile, l'organismo umano rilascia neurotrasmettitori, come la noradrenalina, che sono fondamentali per la fissazione di tracce mnestiche. Questo neurotrasmettitore, detto anche ormone dello stress, coinvolge parti del cervello deputate all'attenzione e quindi alla memorizzazione, senza l'introduzione dell'input non è possibile che questo venga poi recepito. Invece, in caso di sfida spiacevole, l'amigdala, una ghiandola collocata al centro del cervello che gestisce le emozioni e ha un ruolo fondamentale nella memorizzazione a lungo termine, richiede il rilascio di steroidi che preparano l'organismo al combattimento o alla fuga. Allo stesso tempo l'ipotalamo, altra ghiandola chiave per la memorizzazione a lungo termine e per il recupero di ricordi passati, riconosce che un role play non può essere pericoloso. Per fare questo tuttavia smette sia di indirizzare nuove informazioni al cervello sia di recuperare informazioni passate che possono essere utili per l'elaborazione del nuovo input. Questa "lotta ghiandolare" non permette né acquisizione né il pieno sfruttamento delle conoscenze pregresse dello studente (Balboni P.E., 2012).

Le attività ludiche hanno il vantaggio di eliminare dinamiche stressanti e di permettere un uso quasi naturale della lingua: bisogna raggiungere degli obiettivi facendo ricorso al mezzo di comunicazione per antonomasia che è la lingua. Con

l'aggiunta importante che, con il filtro affettivo abbassato, si pongono i presupposti per un apprendimento duraturo che con il tempo porti all'acquisizione.

## 2.5 – La glottotecnologia: Memrise e WhatsApp

Al giorno d'oggi la tecnologia ha pervaso numerosi ambiti, tra cui anche quello della didattica. L'uso delle glottotecnologie è divenuto imprescindibile per un insegnamento delle lingue efficace e motivante (Daloiso M., 2011). Infatti, un incommensurabile vantaggio che offre l'uso delle tecnologie è la possibilità di portare in classe testi scritti e orali autentici e di conseguenza anche di vario tipo come articoli di giornale, e-mail, blog, video, canzoni, e di vario registro, ad esempio formale, informale, colloquiale (Caon F., G. Serragiotto, 2012). Inoltre, graficamente e non solo le tecnologie sono piacevoli ed accattivanti, soprattutto per le generazioni figlie della tecnologia.

Schumann ha chiarito che alla base dei processi cognitivi sussistono processi emotivi, vale a dire che l'emozione piacevole gioca un ruolo fondamentale nell'attivazione dei processi cognitivi (Balboni P.E., 2012). Il cervello, secondo Schumann, opera un *appraisal*, ossia una valutazione sull'input che se sarà positiva permetterà all'input di essere elaborato. Perché la valutazione sia positiva, l'input deve essere nuovo, attrattivo, funzionale, realizzabile e sicuro dal punto di vista psicologico e sociale (Balboni P.E., 2012). Le tecnologie soddisfano ampiamente i criteri di Schumann. Creano novità anche in attività tradizionali, come una serie di esercizi grammaticali.

Nel caso specifico della sperimentazione sono stati utilizzati come strumenti tecnologici *Memrise* e *WhatsApp*.

*Memrise* è un sito gratuito utile alla memorizzazione delle parole, una sorta di flash card digitale in cui si possono aggiungere immagini e suoni, per aumentare le fonti di input. Il link della pagina ufficiale è <http://www.memrise.com/home/>, mentre il link con le liste di parole in neogreco, creato *ad hoc*, è <http://www.memrise.com/course/584001/lingua-neogreca/>. È possibile scaricare anche l'applicazione per il telefonino, in modo tale che gli studenti possano giocare e studiare nei momenti che più preferiscono o comodano loro. *Memrise* si basa sul

metodo dell'associazionismo e della ripetizione delle parole (per una trattazione approfondita, Cardona M. 2010), con l'aggiunta di una veste grafica piacevole all'occhio e dell'elemento di competizione positiva che si instaura nei giochi. Infatti, è possibile accumulare punti, aumentando così di livello, e confrontarsi con i compagni.

*WhatsApp* è un'applicazione di messaggistica mobile multi-piattaforma che consente di scambiarsi messaggi senza pagare gli SMS. È stato utilizzato con lo scopo di ripassare termini già visti in classe e di introdurne altri di facile comprensione, in base a quanto già conosciuto, o intuibili senza particolare sforzo.

Per maggiori dettagli ed esempi su quanto affrontato con gli studenti tramite l'uso di Memrise e WhatsApp vedere i paragrafi 3.11 e 3.12.

## **2.6 – Approccio qualitativo**

L'aver optato per un approccio di tipo qualitativo è stato un effetto quasi fisiologico del contesto di apprendimento in cui si è andato ad operare. Non è stato possibile produrre un campionamento omogeneo analizzabile quantitativamente per:

- la numerosità limitata degli studenti;
- la diversa numerosità degli studenti per gruppo (il gruppo 1 era più numeroso del gruppo 2, vedi sopra);
- la non sempre costanza nelle presenze da parte degli studenti (a causa di motivi alquanto prevedibili e giustificabili come orario che si sovrappone ad impegni o ad esigenze di studio personali).

Ne consegue che, a livello di approccio e di metodologia, bisogna considerare i seguenti aspetti:

- la plausibilità delle ipotesi e delle interpretazioni, per i suddetti fattori, può essere argomentabile, ma in nessun caso si tratta di processo di falsificazione;
- i dati statistici sono necessariamente da considerarsi nella loro valenza descrittiva e non inferenziale, dal momento che possono segnalare tendenze in relazione allo studio di caso, ma non sono allargabili ad una eventuale popolazione.

L'analisi dei dati, quindi, si basa su quanto raccolto grazie ai questionari di fine corso, sul focus group e sui commenti scritti per ogni tecnica ludodidattica. Per

quanto non vi possa essere nessuna pretesa di esattezza matematica nei dati raccolti, vista la disomogeneità, si tende a trarre da questi una descrizione quanto più fedele delle opinioni di chi ha preso parte al percorso. Un approccio qualitativo è l'unico praticabile in tal senso.

## **2.7 – Le domande di ricerca e le ipotesi**

Tenendo in considerazione i limiti presentatisi durante lo svolgimento delle lezioni (2.6), si vuole indagare:

I. Quanto influiscono la ludodidattica e la tecnologia nella creazione di motivazione per l'apprendimento di una lingua “minore”?

II. Quale contributo, secondo gli studenti, può apportare il greco moderno alla loro carriera scolastica e personale?

Per quanto la ludodidattica e la tecnologia siano sostanzialmente applicabili a numerose discipline scolastiche e costituiscano una preziosa aggiunta a qualsiasi prassi didattica, nel caso di lingue minori come il greco moderno si prestano particolarmente bene alla creazione di motivazione, che risulta in questo contesto più fondamentale che mai. Non solo perché il greco moderno è – almeno fino allo stato attuale e nello specifico di questa sperimentazione didattica – una lingua svincolata da qualsiasi obbligo di studio all'interno del programma scolastico curricolare, ma anche perché in un primo momento non se ne percepisce l'utilità, che oltre alla motivazione è una forte spinta nell'apprendimento di una lingua straniera. Come si è visto fortunatamente non è l'unica né la più forte, ma la motivazione unita al senso di utilità che si percepisce nell'impegnarsi in un'attività che richiede tempo, come lo studio di una lingua, è una fonte di energia assai efficace in grado di autoalimentarsi e perdurare negli anni. Per questo anche la connessione tra greco antico e greco moderno è un aspetto interessante da indagare, sia dal punto di vista dell'insegnamento sia dal punto di vista degli studenti. Anche se difficilmente si potrà giungere ad una conclusione dall'esattezza matematica, le riflessioni che ne emergeranno potranno essere fertili dal punto di vista didattico e interdisciplinare.

## 2.8 – Gli strumenti della ricerca

Gli strumenti utilizzati, sotto il profilo metodologico, sono:

- il questionario di fine corso, con lo scopo di cogliere un'idea generale sull'andamento del corso e sull'apprezzamento da parte degli studenti sulle attività ludodidattiche utilizzate;

- i commenti di fine lezione, con lo scopo di vedere aspetti positivi e negativi presentatisi durante lo svolgimento delle attività ludodidattiche;

- il focus group, con lo scopo di indagare aspetti non emersi dai questionari, ma anche confermare e approfondire quanto non si è avuto modo di esprimere tramite i questionari.

Il questionario presenta prevalentemente domande chiuse singole o multiple, in cui gli studenti devono scegliere una o più risposte tra quelle già indicate. Sono state tuttavia utilizzate anche domande aperte per dare spazio alle riflessioni personali degli studenti e domande in cui viene chiesto di attribuire un voto alle tecniche in base alle preferenze del singolo studente. Numerose domande sono connesse tra loro con lo scopo di avere una riprova di quanto già affermato dagli studenti nelle domande precedenti, una sorta di indicatore per testare la veridicità delle risposte. Il linguaggio impiegato è stato il più semplice possibile, vista anche l'età degli studenti, e le domande hanno seguito un ordine che va dal generale allo specifico. Tramite i questionari si è cercato, quindi, di individuare: il profilo dello studente, le motivazioni che l'hanno spinto a seguire il corso pomeridiano, le impressioni personali riguardo all'utilità di apprendere il greco moderno in relazione al greco antico e viceversa, le impressioni generali sul corso e sulle tecniche ludodidattiche adottate, le impressioni sull'uso della tecnologia *Memrise* e *WhatsApp*.

I commenti che seguono ogni tecnica servono ad osservare lati positivi e negativi dal punto di vista didattico, aspetti che dalla prospettiva interna dei partecipanti non possono emergere. Per quanto i commenti possano non essere totalmente oggettivi, non è sembrato un limite sufficiente per rinunciare ad un'analisi dal punto di vista dell'insegnante.

Il questionario non ha lo scopo di raccogliere dati statistici, vista anche la presenza di domande aperte, ma di raccogliere dati descrittivi non inferenziali.

Tuttavia il questionario nella sua struttura non lascia spazio ad approfondimenti. Si è optato quindi, come secondo strumento d'indagine, per il focus group, modalità tipica per raccogliere dati su un piccolo gruppo di persone. Di seguito, alcuni riferimenti teorici sul focus group (Krueger R.A., 1994), modalità meno conosciuta di raccoglimento di dati.

Un tipico focus group consiste di un numero di partecipanti che abitualmente non supera le sette unità e di un moderatore. Il lavoro del moderatore è quello di raccogliere informazioni circa un determinato oggetto di studio o interesse, creando un'atmosfera informale capace di incoraggiare i membri del gruppo a parlare liberamente dei propri atteggiamenti, comportamenti, opinioni ecc. La natura informale della discussione rende questo strumento adatto a raccogliere informazioni su bambini, adolescenti o anche anziani. Quando un focus group è gestito correttamente, esso permette di determinare una discussione estremamente dinamica capace di elicitar idee, problemi e soluzioni derivate dal confronto tra i membri del gruppo stesso e non solo dai singoli partecipanti. Il focus group, tuttavia, presenta anche dei lati negativi. Se il moderatore non è abbastanza attento esiste il rischio che qualche membro tenda ad imporre la propria posizione all'interno della discussione. Alcuni studi hanno messo in evidenza come nei focus le persone prendano posizioni più estreme di quanto non facciano nei contesti di un'intervista faccia a faccia.

Infine c'è bisogno di grande attenzione nel generalizzare i dati ottenuti e al momento delle analisi è sempre opportuno cercare di evitare quantificazioni: il fatto che tre persone su sei partecipanti facciano un'affermazione non può essere tradotto come «il 50% dei rispondenti dichiara di essere d'accordo con l'affermazione», visto che essa non è stata formulata in un contesto individuale. L'affermazione dovrebbe essere riportata, sviluppata come indicazione proveniente dalla discussione collettiva, ma considerando le caratteristiche individuali di chi l'ha formulata.

Quando si ha l'accortezza di considerare questi aspetti, i focus group rappresentano un'opportunità di svolgere ricerca qualitativa, perché permettono di ricavare informazioni da un numero potenzialmente ampio di persone in un tempo relativamente breve. Inoltre, essi non solo forniscono delle indicazioni sulle opinioni o le idee dei partecipanti, ma anche sul modo in cui esse, in un contesto di interazione, si generano e/o si modificano.

## **Parte 2 – Il materiale utilizzato**



## Capitolo 3

### 3.1 - Quiz di lingua e cultura

*Obiettivi:* far esercitare i ragazzi su espressioni linguistiche viste durante gli incontri precedenti (saluti, presentazioni ecc...), quindi fissare strutture morfosintattiche e lessicali in un'ottica pragmatica, e stimolare la curiosità degli studenti su argomenti di tipo culturale.

*Dinamica:* vengono presentate una serie di domande alle quali i ragazzi – divisi in due squadre – devono rispondere. Il quiz si articola in più fasi. Per motivi grafici si deve immaginare che ogni domanda nel formato ppt occupa una schermata.

*Tecnologia:* è necessario un cronometro, una LIM ed il programma PowerPoint per la presentazione.

*Abilità coinvolte:* abilità di lettura e comprensione scritta, abilità di trasformazione linguistica (da testo scritto a orale).

*Prerequisiti linguistici:* conoscenza del pronome personale soggetto, verbo essere, aggettivi di nazionalità, saluti e modi di presentarsi.

*Livello:* simili attività ludiche si prestano bene ad un livello principiante, quando è impossibile esprimersi in lingua e poco si sa della cultura del popolo straniero.

*Durata:* 30-45 minuti

*Commento:* l'attività favorisce la collaborazione tra compagni e allo stesso tempo sfrutta l'elemento della competitività tra squadre. Gli esercizi linguistici, abbastanza tradizionali dal punto di vista del contenuto ma presentati in maniera alternativa, sono stati ben accolti dagli studenti. Il tempo per dedicarsi allo studio individuale è limitato, quindi attività che permettano il recupero di nozioni viste in precedenza sono sentite come estremamente

utili. Anche le domande di contenuto culturale sono state ben accolte, i ragazzi si sono dimostrati incuriositi e hanno cercato, facendo riferimento a quanto già sapevano, di indovinare spiegando la strategia utilizzata per rispondere (collegamenti al greco antico, accenni fatti durante le lezioni precedenti, esperienze personali in Grecia).

### GIOCO 1

Il gioco deve durare 60 secondi, da cronometrare. Vengono presentate dieci frasi in italiano da tradurre oralmente in greco. Ogni giocatore della squadra deve tradurre una frase, ma gli altri componenti sono sollecitati ad aiutare. Quando si sbaglia la traduzione della frase, si inizia nuovamente dalla frase numero 1 fino allo scadere del tempo. Accumula più punti la squadra che è riuscita a tradurre correttamente il maggior numero di frasi una dopo l'altra. Al termine del gioco vengono mostrate le soluzioni con tutte le frasi tradotte.

#### *Squadra 1*

*Quesiti:* 1. Io sono italiano, 2. Tu sei greco, 3. Loro sono greci, 4. Lui è spagnolo, 5. Lei è greca, 6. Lei è russa, 7. Noi siamo italiani, 8. Loro sono italiani, 9. Voi siete italiani, 10. Lui è greco.

*Soluzioni:* 1. Εγώ είμαι Ιταλός, 2. Εσύ είσαι Έλληνας, 3. Αυτοί είναι Έλληνες, 4. Αυτός είναι Ισπανός, 5. Αυτή είναι Ελληνίδα, 6. Αυτή είναι Ρωσίδα, 7. Εμείς είμαστε Ιταλοί, 8. Αυτοί είναι Ιταλοί, 9. Εσείς είστε Ιταλοί, 10. Αυτός είναι Έλληνας.

<p style="text-align: center;"><b>Ας παίξουμε λιγάκι...</b></p> <p style="text-align: center;">Giochiamo un po'....</p>	<p><b>Πρώτο παιχνίδι</b> <b>Primo gioco</b></p> <p style="text-align: right;">Πρώτη ομάδα Prima squadra</p>																				
<p>▶ <b>1. Dire la propria nazionalità</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Io sono italiano</li> <li>▶ Tu sei greco</li> <li>▶ Loro sono greci</li> <li>▶ Lui è spagnolo</li> <li>▶ Lei è greca</li> <li>▶ Lei è russa</li> <li>▶ Noi siamo italiani</li> <li>▶ Loro sono italiani</li> <li>▶ Voi siete italiani</li> <li>▶ Lui è greco</li> </ul>	<p><b>Λύσεις</b> <b>Soluzioni</b></p> <table border="0"> <tr> <td>▶ Io sono italiano</td> <td>→ Εγώ είμαι Ιταλός</td> </tr> <tr> <td>▶ Tu sei greco</td> <td>→ Εσύ είσαι Έλληνας</td> </tr> <tr> <td>▶ Loro sono greci</td> <td>→ Αυτοί είναι Έλληνες</td> </tr> <tr> <td>▶ Lui è spagnolo</td> <td>→ Αυτός είναι Ισπανός</td> </tr> <tr> <td>▶ Lei è greca</td> <td>→ Αυτή είναι Ελληνίδα</td> </tr> <tr> <td>▶ Lei è russa</td> <td>→ Αυτή είναι Ρωσίδα</td> </tr> <tr> <td>▶ Noi siamo italiani</td> <td>→ Εμείς είμαστε Ιταλοί</td> </tr> <tr> <td>▶ Loro sono italiani</td> <td>→ Αυτοί είναι Ιταλοί</td> </tr> <tr> <td>▶ Voi siete italiani</td> <td>→ Εσείς είστε Ιταλοί</td> </tr> <tr> <td>▶ Lui è greco</td> <td>→ Αυτός είναι Έλληνας</td> </tr> </table>	▶ Io sono italiano	→ Εγώ είμαι Ιταλός	▶ Tu sei greco	→ Εσύ είσαι Έλληνας	▶ Loro sono greci	→ Αυτοί είναι Έλληνες	▶ Lui è spagnolo	→ Αυτός είναι Ισπανός	▶ Lei è greca	→ Αυτή είναι Ελληνίδα	▶ Lei è russa	→ Αυτή είναι Ρωσίδα	▶ Noi siamo italiani	→ Εμείς είμαστε Ιταλοί	▶ Loro sono italiani	→ Αυτοί είναι Ιταλοί	▶ Voi siete italiani	→ Εσείς είστε Ιταλοί	▶ Lui è greco	→ Αυτός είναι Έλληνας
▶ Io sono italiano	→ Εγώ είμαι Ιταλός																				
▶ Tu sei greco	→ Εσύ είσαι Έλληνας																				
▶ Loro sono greci	→ Αυτοί είναι Έλληνες																				
▶ Lui è spagnolo	→ Αυτός είναι Ισπανός																				
▶ Lei è greca	→ Αυτή είναι Ελληνίδα																				
▶ Lei è russa	→ Αυτή είναι Ρωσίδα																				
▶ Noi siamo italiani	→ Εμείς είμαστε Ιταλοί																				
▶ Loro sono italiani	→ Αυτοί είναι Ιταλοί																				
▶ Voi siete italiani	→ Εσείς είστε Ιταλοί																				
▶ Lui è greco	→ Αυτός είναι Έλληνας																				

**Figura 1. Slide di apertura, seguita dal primo gioco per la prima squadra, con relativi quesiti e soluzioni.**

### *Squadra 2*

*Quesiti:* 1. Ciao, amico mio, 2. Ciao, ragazzi, 3. Mi chiamo Petro, 4. Come ti chiami?  
5. Mi chiamo Maria, 6. Piacere, 7. Anch'io, 8. Anche tu, 9. Buonanotte, 10. Buona serata.

*Soluzioni:* 1. Γεια σου, φίλε μου, 2. Γεια σας, παιδιά, 3. Με λένε Πέτρο, 4. Πώς σε λένε; 5. Με λένε Μάρια, 6. Χάρηκα / χαίρω πολύ, 7. Κι εγώ / επίσης, 8. Κι εσύ, 9. Καληνύχτα, 10. Καλό βράδυ.

<p style="text-align: center;">Δεύτερη ομάδα Seconda squadra</p>	<p>▶ <b>2. Salutare e presentarsi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ciao, amico mio</li> <li>▶ Ciao, ragazzi</li> <li>▶ Mi chiamo Petro</li> <li>▶ Come ti chiami?</li> <li>▶ Mi chiamo Maria</li> <li>▶ Piacere</li> <li>▶ Anch'io</li> <li>▶ Anche tu</li> <li>▶ Buonanotte</li> <li>▶ Buona serata</li> </ul>
<p><b>Λύσεις</b> <b>Soluzioni</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ Ciao, amico mio → Γεια σου, φίλε μου</li> <li>▶ Ciao, ragazzi → Γεια σας, παιδιά</li> <li>▶ Mi chiamo Petro → Με λένε Πέτρο</li> <li>▶ Come ti chiami? → Πώς σε λένε;</li> <li>▶ Mi chiamo Maria → Με λένε Μάρια</li> <li>▶ Piacere → Χάρηκα / χαίρω πολύ</li> <li>▶ Anch'io → Κι εγώ / επίσης</li> <li>▶ Anche tu → Κι εσύ</li> <li>▶ Buonanotte → Καληνύχτα</li> <li>▶ Buona serata → Καλό βράδυ</li> </ul>	

Figura 2 Slides del primo gioco per la seconda squadra, con relativi quesiti e soluzioni.

## GIOCO 2

Le squadre rimangono invariate. In italiano vengono poste delle domande di cultura agli studenti, che devono rispondere in greco σωστό (giusto) oppure λάθος (sbagliato). Ogni domanda corretta fa guadagnare un punto. Data la risposta, segue la spiegazione. Inizia la squadra che ha totalizzato fino a quel momento più punti.

Si precisa qui che al quesito numero 4 si è preferito tradurre περίπτερα con *edicole*, pur sapendo che inconsapevolmente l'apprendente italiano potrebbe confondere, su influenza del sostantivo italiano femminile *edicole*, il neutro plurale greco con un femminile in -α. Un'altra possibile traduzione potrebbe essere *chioschi*, ma mi sembra incompleta, perché si perde la peculiarità del περίπτερο greco, ossia un luogo adibito alla vendita di giornali ma anche di altri beni di genere totalmente

diverso, come il latte, i gelati, le lamette e così via. Invece, chiosco in italiano dà già l'idea di qualcosa in cui si possono trovare degli alimenti. Per cui in questo caso si è preferito perdere più dal punto di vista grammaticale, ma meno da quello culturale.

### *Quesiti culturali*

1. La con-capitale della Grecia, definita in Greco συμπρωτεύουσα, è Salonico.
2. La città di Atene ha 3 milioni di abitanti.
3. Il Pireo non esiste più.
4. In Grecia nelle edicole, dette περίπτερα, si vende latte.
5. La φέτα è un tipo di pane, tagliato appunto a fette.
6. In Grecia, per dimostrare la propria soddisfazione in alcuni locali di musica rompono piatti.
7. Ad Atene circolano 1000 taxi al giorno.
8. Ad Atene il trolley non è solo una valigia, ma anche un mezzo di trasporto.
9. In Grecia gli uomini portano la gonna.

### *Soluzioni dei quesiti culturali*

1. Σωστό.
2. Λάθος, Atene ha più di 4 milioni di abitanti.
3. Λάθος, il Pireo è ancora il più grande porto della Grecia
4. Σωστό.
5. Λάθος, ma la parola φέτα, che indica un tipo di formaggio greco, deriva dall' it. *fetta*.

6. Σωστό, il locale si chiama σκυλάδικα ο μπουζούκια, dal nome dello strumento μπουζούκι, e i piatti sono in gesso per evitare che i frammenti del piatto rotto diventino pericolosi.

7. Λάθος, i taxi che circolano quotidianamente per Atene sono circa 8.000.

8. Σωστό, il trolley oltre ad essere una valigia corrisponde al nostro filobus.

9. Σωστό, gli uomini indossano la gonna. Il nome preciso di questo indumento è φουστανέλα e si ritrova nei costumi tradizionali, come quello della guardia nazionale, detto τσολιάς oppure εύζωνος, e fa appunto la guardia davanti al parlamento.



1. La con-capitale della Grecia, definita in greco συμπρωτεύουσα, è Salonicco.  
**Σωστό ή λάθος;**



2. La città di Atene ha 3 milioni di abitanti.  
**Σωστό ή λάθος;**



3. Il Pireo non esiste più.  
**Σωστό ή λάθος;**



4. In Grecia nelle *edicole*, dette περίπτερα, si vende latte.  
**Σωστό ή λάθος;**

Figura 3 Esempi di quesiti culturali

5. La φέτα è un tipo di pane, tagliato appunto a fette.

Σωστό ή λάθος;



6. In Grecia, per dimostrare la propria soddisfazione in alcuni locali di musica rompono piatti.

Σωστό ή λάθος;



7. Ad Atene circolano 1000 taxi al giorno.

Σωστό ή λάθος;



8. Ad Atene il *trolley* non è solo una valigia, ma anche un mezzo di trasporto.

Σωστό ή λάθος;



9. In Grecia gli uomini portano la gonna.

Σωστό ή λάθος;



Figura 4 Altri esempi di quesiti

### GIOCO 3

Ad ogni squadra viene dato un dialogo in cui ci sono due interlocutori, A e B. Sulla schermata appare una battuta da completare, con le opzioni da scegliere (α, β). Le frasi che si susseguono sono tutte collegate tra loro, quindi il significato degli enunciati deve essere chiaro agli studenti. Ogni frase corretta fa guadagnare un punto. A volte sono valide entrambe le risposte, ma lo studente deve fare riferimento anche ai materiali trattati in classe in precedenza. I punti delle frasi corrette si sommano ai punti dei giochi precedenti.

#### *Squadra 1*

**1.**

**A:** Γεια σας, ...

α. τι κάνεις;

β. τι κάνετε;

**2.**

**A:** Γεια σας, τι κάνετε;

B: α. Καλημέρα

β. Όχι πολύ καλά

**3.**

**B:** Όχι πολύ καλά

A: α. Χάρηκα

β. Κι εγώ

**4.**

**A:** Κι εγώ

B: α. δεν είμαι καλά

β. είμαι καλά

5.

**B:** Δεν είμαι καλά

A: α. Τι έχετε;  
β. Πώς σας λένε;

6.

**A:** Τι έχετε;

B: α. κρυώνω πολύ  
β. ζεσταίνομαι λίγο

7.

**B:** Κρυώνω πολύ

A: α. δεν είναι καλό  
β. είναι πολύ καλό

8.

**A:** Δεν είναι καλό

B: α. Ναι, δεν είναι  
β. Όχι, είναι

9.

**B:** Ναι, δεν είναι

A: α. μένουμε εδώ;  
β. πάμε σπίτι;

### *Squadra 2*

1.

**A:** Πού πας;

B: α. στην Πάρο  
β. καλημέρα

2.

**B: Στην Πάρο [...]**

B: α.[...] με το πλοίο

β.[...] με το τρένο

3.

**B: Στην Πάρο με το πλοίο.**

A: α. Κι εγώ

β. Εγώ όχι

4.

**A: Κι εγώ.**

B: α. τότε ταξιδεύουμε μαζί

β. δεν ταξιδεύουμε μαζί

5.

**B: Τότε ταξιδεύουμε μαζί.**

A: α. πότε φεύγει το πλοίο;

β. δεν ξέρω.

6.

**A: Πότε φεύγει το πλοίο;**

B: α. στις δέκα

β. δεν ξέρω

7.

**B: Στις δέκα.**

A: α. ευχαριστώ

β. συγνώμη

8.

**A: Ευχαριστώ.**

B: α. Και πώς σε λένε;

β. Και πώς είσαι;

9.

**B: Και πώς σε λένε;**

A: α. με λένε Αγγελική.

β. είμαι καλά ευχαριστώ.

## GIOCO 4

Chi sbaglia la risposta perde i suoi punti e li passa alla squadra avversaria.  
Vince chi risponde correttamente all'ultima domanda. Ad ogni risposta viene data la spiegazione, sia in termini culturali che linguistici.

1. In Grecia si possono trovare molti *αδέσποτα*. Che cosa sono?

- a. persone senza tetto
- b. cani randagi
- c. lavoratori in proprio

Risposta: b

2. In Grecia molti uomini usano come passatempo il *κομπολόι*. Che cos'è?

- a. una sorta di rosario
- b. una sorta di croce
- c. una sorta di libro delle preghiere

Risposta: a

3. In Grecia si usa il *μάτι*. Che cos'è?

- a. uno strumento musicale
- b. un portafortuna
- c. un cappello.

Risposta: b

<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 1. In Grecia si possono trovare molti αδέσποτα. Che cosa sono?</li> <li>▶ a. persone senza tetto</li> <li>▶ b. cani randagi</li> <li>▶ c. lavoratori in proprio</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 2. In Grecia molti uomini usano come passatempo il κομπολόι. Che cos'è?</li> <li>▶ a. una sorta di rosario</li> <li>▶ b. una sorta di croce</li> <li>▶ c. una sorta di libro delle preghiere</li> </ul>	

Figura 4 Quesiti finali, le immagini funzionano da risposte.

<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 3. In Grecia si usa il μάτι. Che cos'è?</li> <li>▶ a. uno strumento musicale</li> <li>▶ b. un portafortuna</li> <li>▶ c. un cappello.</li> </ul>	
<p>Οι νικητές είναι...</p> <p>I vincitori sono...</p>	

Figura 5. Quesito finale, con slide di chiusura del quiz con cui si annunciano i vincitori.

### 3.2 - Cruciverba associato ad immagini

*Scopo:* revisione e fissazione del lessico visto negli incontri precedenti.

*Dinamica:* scrivere nello schema la parola corrispondente all'immagine, è possibile svolgerlo singolarmente o a coppie.

*Abilità coinvolte:* abilità di produzione scritta.

*Prerequisiti:* saluti, numeri, lessico inerente al *periptero* (edicola).

*Livello:* adatto ad un livello di studenti principianti.

*Durata:* 15 minuti.

Inserisci nelle caselle la parola corrispondente all'immagine. Alla fine scoprirai la parola nascosta!

2

- La parola nascosta è composta da più parti: riesci ad individuarle?
- Qual è il significato della parola in italiano?
- Conosci un aggettivo in italiano (usato tra l'altro anche in greco) che appartiene alla stessa famiglia linguistica della parola nascosta?

Figura 6. Cruciverba associato ad immagini.

*Soluzioni:* 1. Περίπτερο, 2. Λεωφορείο, 3. Εισιτήριο, 4. Καλημέρα, 5. Ευρώ, 6. Ρέστα, 7. Ψιλά, 8. Δύο, 9. Παγωτό.

*Parola nascosta:* Εφημερίδα

*Risposte alle domande*

1. La parola εφημερίδα è composta dal prefisso επί e dal sostantivo ημέρα (giorno), letteralmente “in un giorno”.
2. Il significato di εφημερίδα è giornale e anche in italiano l’etimologia del termine giornale è legata al sostantivo giorno.
3. In italiano ritroviamo la parola “effimero”, qualcosa che ha breve durata (appunto di un solo giorno), ed è un aggettivo tuttora esistente in greco moderno, εφήμερος,-η,-ο.

*Commento:* gli studenti hanno accolto con entusiasmo l’attività di ripasso, sia perché era un’attività a loro già familiare (nel senso che era stata utilizzata da insegnanti di altre lingue straniere), sia perché risultava strano e quindi affascinante dover scrivere in greco, associandolo ad un’attività estremamente moderna come il cruciverba. Sì la lingua greca è mutata nel tempo ma l’alfabeto è rimasto invariato. Anche se in IV ginnasio, per permettere la memorizzazione di un nuovo alfabeto, si dedica un primo periodo all’esercitazione della scrittura, i caratteri coinvolti sono quelli minuscoli e raramente quelli maiuscoli, perché i testi che saranno letti in classe sono scritti in minuscolo e non in maiuscolo, mentre la necessità, quando si impara il greco moderno, di essere in grado di leggere i caratteri maiuscoli è essenziale. Numerosi, infatti, sono i cartelli, i titoli di giornale, le sigle e altro riportati a caratteri maiuscoli che si possono scorgere passeggiando per le strade delle città greche. Tra gli studenti più di uno si è confuso nello scrivere a caratteri maiuscoli. Si tratta di un aspetto picciolo, ma in ogni caso anche qui viene meno “quell’aura di morte” che si stende

attorno al greco. Proprio come nell'antichità numerose steli e altro ancora venivano scritti a caratteri maiuscoli (ma non è questo il genere di testo che viene portato normalmente in classe), così anche nel mondo moderno si continua a farlo con altre tipologie di supporti scritti, come insegne pubblicitarie, avvisi ecc... Per cui anche il dover scrivere in stampatello maiuscolo, apparentemente banale ed elementare, è stato percepito come qualcosa di diverso e metà tra antico e moderno.

### **3.3 - Caccia all'intruso ad oltranza**

*Scopo:* revisione e fissazione del lessico visto negli incontri precedenti (mezzi di trasporto). Fissazione di alcune strutture sintattiche elementari (verbo essere, verbo avere, verbo andare alla 3° p.s.). Primo approccio ad una produzione orale – con il supporto di parole utili presentate a margine – sfruttando la capacità di giustificare, seppur in modo elementare, la ragione delle proprie scelte.

*Dinamica:* dividendosi in gruppi, i componenti si mettono d'accordo su quale possa essere il possibile ordine di esclusione delle parole presenti nel riquadro. Non esiste una sola soluzione, ma al termine del gioco devono rimanere due parole. Prima di presentare l'ordine di esclusione delle parole, gli studenti dei vari gruppi devono aiutarsi a vicenda per formulare delle frasi che spieghino le loro motivazioni. Prima di iniziare si cerca di esaminare collettivamente le parole che già si conoscono – apprese durante le lezioni precedenti – e quelle che possono essere riconosciute dal greco antico come *θάλασσα*, *ζώο* (< gr. ant. *ζών*), *δρόμος* o per somiglianza con l'italiano, ad esempio *ηλεκτρικός* oppure *μηχανή*.

*Abilità coinvolte:* abilità di comprensione scritta, abilità di produzione linguistica orale, abilità di tipo cognitivo (esclusione, giustificazione, comprensione in base al contesto).

*Prerequisiti linguistici:* lessico sui mezzi di trasporto, verbo essere, verbo avere, verbo andare, preposizione articolate (στον, στη, στο), negazione (δεν).

*Livello:* elementare (A0-A1), ma riutilizzabile anche a livelli più avanzati (con l'integrazione di altri aspetti morfosintattici, ad es. di avverbi e pronomi relativi come μόνο e που, che renderebbero le frasi più scorrevoli e complete).

*Durata:* 15 minuti (inclusa la fase di elicitazione delle conoscenze).

*Commento:* gli studenti hanno accolto positivamente questa tecnica. C'è stata una leggera difficoltà nel produrre le prime frasi in greco, ma il fatto di poter lavorare in gruppo ha permesso ai ragazzi di poter confrontare le proprie conoscenze e aiutarsi senza che si creasse disagio. Per questo gli studenti sono rimasti molto soddisfatti di sé stessi, sono riusciti a portare a termine un'attività mai svolta prima e di primo acchito sentita come complessa. Anche le persone più timide sono riuscite a mettersi in gioco senza paura. Inoltre, ha funzionato da incoraggiamento psicologico il fatto di poter capire parole nuove in base a quanto già si sapeva e in base a quanto si è riusciti ad intuire in base al contesto.

Dividetevi in gruppetti e cercate l'intruso! Quando avete trovato il primo intruso, cercate via via anche gli altri finché non vi rimangono due sole parole. Motivate le vostre risposte aiutandovi con le parole scritte nella tabella a fianco.	<b>Di perché...</b>
	<b>Πες γιατί...</b>
<b>το λεωφορείο – το ταξί – το πλοίο – το ποδήλατο – το τρόλλεϋ – ο γάιδαρος</b>	θάλασσα δρόμος ζώο ηλεκτρικός,ή, ό μηχανή είναι πάει έχει

**Figura 7. Caccia all'intruso ad oltranza.**

*Una delle possibili soluzioni*

1. το πλοίο (γιατί πάει στη θάλασσα),
2. ο γάιδαρος (γιατί είναι ζώο),

3. το ποδήλατο (γιατί δεν έχει μηχανή),
4. το τρόλλεϋ (γιατί είναι ηλεκτρικό).

Rimangono: το ταξί, το λεωφορείο.

Si ricorda che esistono più soluzioni, ma lo scopo primario è quello di far parlare soffermandosi sul lessico in modo tale da fissare e ripassare le parole.

### 3.4 - Seriazione

*Scopo:* riflessione sul lessico.

*Dinamica:* in coppie o in gruppetti bisogna mettere in ordine le parole date, secondo un determinato criterio che può essere ad esempio la nozione di quantità o di calore.

*Abilità coinvolte:* abilità di comprensione scritta, abilità di lettura, abilità cognitive

*Prerequisiti linguistici:* conoscenza degli aggettivi poco (λίγος), molto (πολύς), caldo (ζεστός), freddo (κρύος) e conoscenza degli avverbi sempre (πάντα), solitamente (συνήθως), mai (ποτέ).

*Livello:* A1.

*Durata:* 10 minuti (inclusa la fase di elicitazione).

*Commento:* l'attività è stata accolta abbastanza positivamente. Non si trattava di qualcosa di nuovo, ma questo ha costituito un punto a favore che ha permesso agli studenti di intuire, grazie alla dinamica dell'esercizio, il possibile significato di parole anche sconosciute. Durante l'attività di elicitazione si è cercato di collegarsi il più possibile a parole che gli studenti potevano conoscere dal greco antico (πολύς, λίγος, ποτέ, ζεστός...), dall'italiano (crioterapia) e da parole viste nelle lezioni precedenti (λίγο, πολύ, πάντα, ποτέ, συνήθως, παγωτό...).

**Sempre in gruppetti mettete in ordine i seguenti avverbi (a, b) ed aggettivi (c).**

a. καθόλου – πολύ – λίγο – πάρα πολύ – πολύ λίγο

b. πάντα – ποτέ – καμιά φορά – συνήθως

c. κρύος, α, ο – ζεστός, ή, ό – χλιαρός, ή, ό – παγωμένος, η, ο – καυτός, ή, ό

Quali parole italiane conosci che derivano dalle nuove parole viste in greco?

-----

Possibili soluzioni:

a. καθόλου, πολύ λίγο, λίγο, πολύ, πάρα πολύ

b. ποτέ, καμιά φορά, συνήθως, πάντα

c. παγωμένος, κρύος, χλιαρός, ζεστός, καυτός

Parole italiane con un etimo di derivazione greca: cattolico (καθόλου), poliglotta (πολύ), crioterapia (κρύο), raguro (παγωμένος), olocausto (καυτός).

### 3.5 – Tris

*Scopo:* il tris è un'attività ludodidattica che si presta particolarmente bene per il rinforzo ed il ripasso del lessico e di strutture morfosintattiche.

*Dinamica:* si formano le squadre e ad ognuna si fa scegliere il proprio simbolo (X o O). A turno le squadre devono rispondere alle domande e, solo se la risposta è corretta, possono collocare il proprio simbolo, X o O, nel riquadro di gioco. Vince chi riesce a fare tris, ossia a collocare tre simboli di seguito, orizzontalmente, verticalmente o diagonalmente.

*Tecnologia:* classica lavagna o LIM (o foglio di carta se il gioco si fa a coppie).

*Abilità coinvolte:* abilità di produzione orale, abilità cognitive (elaborazione di strategie di gioco).

*Livello:* adattabile a qualsiasi livello.

*Commento:* Non è stato riportato alcun esempio perché il gioco del tris è stato utilizzato più volte a scopo di ripasso e di defaticamento. È stato accolto molto positivamente perché la dinamica del gioco è ben nota agli studenti e vederlo applicato alla didattica ha creato sorpresa e coinvolgimento.

### **3.6 - Battaglia navale**

*Scopo:* fissazione del lessico e di strutture morfosintattiche (numeri, giorni della settimana, verbo fare, verbo andare), primo approccio ad un dialogo in greco moderno.

*Dinamica:* lo schema di gioco è quello della battaglia navale tradizionale. Si gioca a coppie. Ogni giocatore segna le navi all'interno dei piccoli quadratini che compongono la propria griglia. Una volta a testa i giocatori devono cercare di indovinare dove si trovano le navi dell'avversario. La fotocopia data agli studenti presenta due griglie: la propria e quella dell'avversario. Nella prima si segnano le proprie navi, nell'altra si prende nota della posizione delle navi dell'avversario, in base alle risposte date da quest'ultimo. La battaglia navale è un'attività altamente versatile, adattabile a qualsiasi tema e a qualsiasi livello. In classe sono state portate due varianti: la variante con i numeri e la variante con i giorni della settimana. Nella variante della battaglia navale con i numeri, i giocatori per chiedere se in una determinata casella si trova una nave devono comporre una frase ricorrendo ad un'operazione matematica:  $2 + 2 = 4$ , da leggersi δύο συν δύο κάνει τέσσερα oppure δύο και δύο κάνουν τέσσερα. Se è presente una nave l'avversario risponde ναι sì o όχι no. Nella variante della battaglia navale con i giorni della settimana, i giocatori per chiedere se in una determinata casella si trova una nave devono comporre una frase domandando che cosa si faccia un determinato giorno della settimana ad una determinata ora: τη Δευτέρα το πρωί τι κάνεις; lunedì mattina che cosa fai? Nel caso in cui ci sia una nave l'avversario deve rispondere utilizzando un qualsiasi verbo

d'azione a lui noto (πάω σχολεῖο, χορεύω, τραγουδάω...). Nel caso in cui non ci sia alcuna nave l'avversario può rispondere τίποτα nulla.

*Abilità coinvolte:* abilità di dialogo, abilità cognitive (sviluppare una strategia di gioco).

*Prerequisiti linguistici:* verbo fare, verbo andare, numeri, giorni della settimana.

*Livello:* elementare (A1).

*Durata:* 20-25 minuti a partita.

*Commento:* la battaglia navale ha entusiasmato gli studenti non solo perché si tratta di un gioco ben noto, ma perché è stato davvero “un gioco da ragazzi” in tutti i sensi. Gli studenti sono rimasti molto soddisfatti di sé stessi per essere riusciti a comunicare – seppure in modo molto elementare – i propri intenti ed aver portato a termine l'attività divertendosi. Prima di giocare è stato svolto un ripasso generale sui numeri e sono state richiamate alla memoria, tramite un brain-storming collettivo, alcune preposizioni in greco antico, attualmente utilizzate in greco moderno in ambito matematico. Συν (oppure και), πλην (o anche μείον), επί, διά, rispettivamente “più”, “meno”, “diviso”, “per”. I giocatori, per individuare la collocazione delle navi avversarie, hanno fatto ricorso esclusivamente all'operazione matematica di addizione (δύο συν δύο κάνει τέσσερα) per evitare troppa confusione. Tuttavia è stato interessante riflettere su come il greco antico sia ancora vivo nel greco moderno e come il greco antico possa aiutare l'apprendimento del greco moderno e soprattutto viceversa. Anche lo stesso nome del gioco battaglia navale in greco ossia ναυμαχία, invariato in greco antico e in greco moderno, richiama un concetto ben noto ai ragazzi: la *naumachia* degli antichi romani. Questo è un altro esempio su come attività ludodidattiche a cavallo tra il greco moderno ed il greco antico possano creare numerosi collegamenti interdisciplinari, utili per riportare alla memoria e coordinare aspetti di diverse materie.

Battaglia navale – Ναυμαχία										
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Battaglia navale – Ναυμαχία							
	(τη) Δευτέρα	(την) Τρίτη	(την) Τετάρτη	(την) Πέμπτη	(την) Παρασκευή	(το) Σάββατο	(την) Κυριακή
Το πρωί							
Το μεσημέρι							
Το απόγευμα							
Το βράδυ							
(τη) νύχτα							

	(τη) Δευτέρα	(την) Τρίτη	(την) Τετάρτη	(την) Πέμπτη	(την) Παρασκευή	(το) Σάββατο	(την) Κυριακή
Το πρωί							
Το μεσημέρι							
Το απόγευμα							
Το βράδυ							
(τη) νύχτα							

### 3.7 - Il gioco del *ναι* e del *όχι*

*Scopo:* esercizio e fissazione di espressioni quali *και... και* (sia... sia), *ούτε... ούτε* (*né... né*), *αλλά* (*ma*), *δεν* (*non*), *mi piace μου αρέσει*. Ripasso di ambiti lessicali come le nazioni, le lingue, gli alimenti.

*Dinamica:* si gioca a coppie. Ogni membro della coppia riceve una carta, ad un membro della coppia viene data la carta *ναι όχι*, all'altro la carta delle soluzioni. Sulla carta *ναι όχι* di ci sono delle indicazioni che lo studente deve utilizzare per formulare delle frasi di corrette e di senso compiuto, che il compagno correggerà controllando la carta delle soluzioni.

*Tecnologia:* le carte *ναι όχι* possono essere fatte su semplici fogli o cartoncini.

*Abilità coinvolte:* abilità di comprensione scritta, abilità di dialogo.

*Prerequisiti linguistici:* nazionalità, lingue, alimenti.

*Livello:* A1.

*Durata:* 5 -10 minuti a partita, man mano che la coppia finisce una partita vengono date altre carte.

*Commento:* l'attività è stata accolta abbastanza positivamente (rispetto alle altre attività portate in classe è risultata meno creativa, ma gli studenti ne hanno riconosciuto l'utilità). La creazione di frasi con l'aiuto di parole su cui basarsi non è molto diverso da un classico esercizio *pattern drill*, ma il fatto di svolgerlo a coppie, oralmente e di dover dare la rivincita ha reso meno monotono la ripetizione di lessico e di strutture da fissare. Gli studenti tra di loro sono molto più severi di quanto possa essere un insegnante e si innesca un meccanismo di competitività positiva che porta gli studenti a voler giocare e quindi a ripetere.

Alcuni esempi di carte:

Ναι	Όχι
Ελληνικά	Μαθηματικά
Όχι	Ναι
Γερμανία	Αγγλία
Ναι	Ναι
Ιταλία	Ελλάδα
Όχι	Όχι
Αγγλικά	Μαθηματικά
Ναι	Όχι
Παγωτό	Σοκολάτα

Μου αρέσουν τα Ελληνικά, αλλά δε μου αρέσουν τα μαθηματικά.

Δε μου αρέσει η Γερμανία, αλλά μου αρέσει η Αγγλία.

Μου αρέσει και η Ιταλία και η Ελλάδα. [ορριρε]  
Μου αρέσουν η Ιταλία και η Ελλάδα.

Δε μου αρέσουν ούτε τα Αγγλικά ούτε τα μαθηματικά.

Μου αρέσει το παγωτό, αλλά δε μου αρέσει η σοκολάτα.

Ναι	Όχι
Λατινικά	Αρχαία Ελληνικά
Όχι	Ναι
Γαλλία	Ισπανία
Ναι	Ναι
Ρωσία	Αμερική
Όχι	Όχι
Γαλλικά	Γερμανικά
Ναι	Όχι
Τσάι	Γάλα

Μου αρέσουν τα Λατινικά, αλλά δε μου αρέσουν τα Αρχαία Ελληνικά.

Δε μου αρέσει η Γαλλία, αλλά μου αρέσει η Ισπανία.

Μου αρέσει και η Ρωσία και η Αμερική. [ορριρε]  
Μου αρέσουν η Ρωσία και η Αμερική.

Δε μου αρέσουν ούτε τα Γαλλικά ούτε τα Γερμανικά.

Μου αρέσει το τσάι, αλλά δε μου αρέσει το γάλα.

### 3.8 - Indovina che cosa mangio

*Scopo:* riflessione sulla differenza culturale nel modo di mangiare in Grecia, elicitazione del lessico implicitamente già conosciuto dagli studenti (numerose sono le parole italiane presenti nel greco, specie in ambito alimentare), fissazione e/o ripasso del lessico alimentare, ripasso di strutture morfosintattiche già affrontate (μου αρέσει, δεν μου αρέσει).

*Dinamica:* si prepara una scheda in cui sono raffigurate varie pietanze tipiche (φέτα, τζατζίκι, μουσακάς...). Si gioca a coppie. Ogni giocatore sceglie dei piatti che deve tenere nascosti all'avversario. Si sceglie un piatto per tipologia: quindi un antipasto (ορεκτικό), un piatto principale (κυρίως πιάτα) o di carne (κρεατικά) o di pesce (ψαρικά) ed infine una bevanda (ποτό). A turno, si deve indovinare quale piatto abbia scelto l'avversario. Per farlo, bisogna chiedere all'avversario quali ingredienti sono presenti nel piatto da lui scelto o quali alimenti gli piacciono. Per esclusione si arriva pian piano a capire il piatto scelto dall'avversario. Ogni piatto indovinato costituisce un punto, vince chi accumula più punti. Segue un esempio. Si deve indovinare l'ορεκτικό. Si può scegliere tra un numero limitato di opzioni: φέτα, τζατζίκι, κολοκυθοκεφτέδες, πατάτες, φέτα ψητή.

A: Σου αρέσει το τυρί;

B: Όχι, δε μου αρέσει.

Si passa il turno all'avversario:

A: Σου αρέσει το αγγούρι;

B: Ναι, μου αρέσει.

A: Είναι το τζατζίκι!

*Tecnologia:* è necessario preparare la scheda con le raffigurazioni, possibilmente a colori per renderle più chiare, oppure è possibile trasformare le singole immagini in carte da gioco, utilizzando del cartoncino.

*Abilità coinvolte:* abilità di dialogo, abilità cognitive (di strategia).

*Prerequisiti linguistici:* μου αρέσει, negazione (δεν), conoscenza generale dei principali piatti greci e degli alimenti.

*Livello:* A1.

*Durata:* a partita 10 - 15 minuti.

*Commento:* prima di passare all'attività vera e propria è necessario che gli studenti abbiano una conoscenza per lo meno elementare della denominazione di alcuni alimenti, che saranno utili per lo svolgimento del gioco. È preferibile iniziare con una fase di riscaldamento in cui si chiede ai ragazzi che cosa sappiano della cucina neogreca. C'è sempre qualcuno che è già andato in Grecia con i genitori e conosce sicuramente la φέτα, lo τζατζίκι, il μουςάκας. Può condividere le sue conoscenze con i compagni. Altra attività preliminare può essere l'abbinamento di nomi ad immagini, dove si vadano a sfruttare le conoscenze implicite dei ragazzi, quindi alimenti il cui nome è simile in greco ed in italiano (πατάτες, μελιτζάνες...). Ricorrere anche all'etimologia delle parole può essere utile per far familiarizzare gli studenti con parole nuove: ad esempio αγγούρι è etimologicamente imparentato con anguria, variante settentrionale di cocomero, ορεκτικά è ricollegabile ad anoressia (malattia di chi non ha fame, appetito), κρεατικά alla creatina. In generale gli studenti sono molto interessati all'etimologia delle parole, sia perché è un meccanismo logico già sfruttato per il greco antico sia perché rende più accessibile la memorizzazione di nuove parole partendo da quello che si sa. Inoltre, il tema del cibo in greco permette numerosi collegamenti culturali: le numerose parole italiane e turche rivelano la storia di dominazioni ed influssi tra popoli. Tra i materiali extra è stata inserita l'intera lezione preparata per affrontare il tema della cucina greca.

### 3.9 - La canzone

Tra le varie attività ludodidattiche è stata inserita anche la canzone, in modo da variare ma rimanere allo stesso tempo nel clima della motivazione endogena generata da attività che stimolano globalmente lo studente, sia dal punto di vista emotivo sia dal punto di vista cognitivo.

La canzone è adatta per far entrare in contatto gli studenti con la lingua vera e viva di un popolo. Anche se neogreco e greco non coincidono, l'alfabeto è lo stesso e risulta suggestivo vedere che il greco si parla e lo si può ascoltare, generalmente è sempre stato letto o al massimo sentito dal professore. Con le canzoni si porta in classe la pronuncia di un madrelingua. La melodia, poi, aiuta alla memorizzazione di nuove parole e si può riflettere sugli aspetti culturali che una canzone porta con sé.

In quanto testo autentico la canzone risulta difficile anche per l'insegnante: è difficile trovare una canzone adatta al livello degli studenti, in particolare se si tratta di un livello iniziale. È faticoso trovare una canzone che vada incontro alle preferenze di tutti. Si hanno dei vantaggi e degli svantaggi che vanno soppesati in base a quale aspetto si voglia privilegiare durante la lezione.

Per il materiale completo della didattizzazione della canzone *Ραγίζει απόψε* si veda negli allegati.

*Scopo:* far familiarizzare gli studenti con la pronuncia greca, la melodia della lingua, un genere musicale differente, osservare e praticare alcune strutture morfosintattiche.

*Abilità coinvolte:* abilità di ascolto, abilità di lettura, abilità di comprensione orale e scritta.

*Prerequisiti linguistici:* saper leggere in greco moderno, verbi al presente.

*Livello:* A1.

*Grammatica:* la negazione in greco (δεν), alcuni avverbi di luogo e di tempo (εδώ, απόψε), i verbi del tempo presente, il diminutivo (-ακι).

*Lessico:* sfera musicale (cantare, ballare, ascoltare, plettro, baglamadaki).

*Temi culturali:* alcuni strumenti tipici greci, genere musicale differente.

*Tecnologia:* computer collegato a delle casse, il file audio o internet.

*Commento:* gli studenti hanno accolto positivamente la canzone, anche se di un livello leggermente superiore al loro. Si sono fatti entusiasmare dalla canzone e sono riusciti a fare sia numerosi collegamenti con il greco antico sia sono riusciti a fare osservazioni appropriate su aspetti linguistici moderni del neogreco (il suffisso  $-\alpha\kappa\iota$ , i verbi in  $-\alpha\omega$ ).

### **3.9.1 - La drammatizzazione di una canzone**

*Scopo:* far riflettere sul nuovo lessico acquisito associandolo ai movimenti del corpo.

*Dinamica:* dopo aver analizzato e compreso il testo di una canzone, si divide la classe in gruppi. Ogni gruppo ha una strofa diversa. In ogni gruppo ci deve essere un regista che dà le istruzioni ai restanti compagni che sono attori. Quando ogni gruppo mima la strofa della canzone assegnata. È necessario creare un po' di spazio tra i banchi.

*Abilità coinvolte:* abilità di comprensione orale e scritta, gestualità.

*Livello:* A1 (ma adattabile a qualsiasi livello).

*Durata:* 10-15 minuti per strofa, inclusa la drammatizzazione.

*Commento:* Le ragazze hanno accolto con grande entusiasmo questa attività. Vedendo che non tutti gli studenti sono allo stesso modo espansivi, i più restii a qualcosa che li coinvolgesse troppo hanno preso il posto di regista o di giuria per il voto finale. L'attività richiede abbastanza tempo, ma se si spezza la drammatizzazione per strofa è possibile renderla più breve e sfruttabile. Drammatizzare un intero testo richiederebbe tra la mezz'ora e l'ora di tempo. L'aspetto che bisogna tenere maggiormente in

considerazione è il carattere degli studenti, non tutti possono sentirsi a proprio agio a recitare davanti ai compagni.

### **3.10 - Cercasi l'altra metà**

*Scopo:* far riflettere sulle parti del discorso, ripassare parole già note.

*Abilità coinvolte:* abilità di comprensione del testo scritto (l'esercizio è simile ad un cloze), abilità di comprensione orale, abilità di produzione orale, abilità cognitive per elaborare strategie di gioco.

*Livello:* A1 (ma adattabile a qualsiasi livello).

*Durata:* 1 ora.

*Dinamica:* si prende un testo analizzato nelle lezioni precedenti, in modo tale che i ragazzi lo conoscano abbastanza bene ma senza necessariamente doversi ricordare tutto. Di questo testo si fanno due versioni: una versione A ed una versione B. Nella versione A si lasciano intatte le prime sei parole e si eliminano ad alternanza sì – no la metà delle parole del testo. Nella versione B si lasciano intatte le prime cinque parole e si eliminano ad alternanza sì – no la metà delle parole del testo. Ad un gruppo viene assegnata la versione A, all'altro la versione B. Prima di iniziare il gioco bisogna proporre un brainstorming di categorie grammaticali. Vista la somiglianza tra i termini delle categorie grammaticali in italiano ed in greco, sono stati presentati direttamente in neogreco, adottando ovviamente alcune facilitazioni: ad esempio al posto della parola sostantivo (ουσιαστικό) si è scelta la parola nome (όνομα) che gli studenti già conoscevano, perché fa parte del lessico necessario per presentarsi (e anche perché in ogni caso è molto simile alla parola italiana). Per riconoscere il significato della parola aggettivo in neogreco (επίθετο), agli studenti è stato chiesto di collegarla ad una parola italiana – di derivazione chiaramente greca – che conoscevano benissimo: epiteto (il celeberrimo *pieveloce* con cui ci si riferisce ad Achille è

l'esempio più chiarificante di che cosa sia un epiteto!). Verbo ρήμα e quindi avverbio επίρρημα, sia in italiano che in greco la disposizione del prefisso e della radice è la stessa. Πρόθεση sta per preposizione, ma la stessa parola greca la ritroviamo in protesi. Αυτωνομία sta per pronome, la sua struttura morfologica è pari a quella italiana (esiste la parola antonimia in italiano, ma il significato è diverso, sta per l'opposto di sinonimia). Infine, άρθρο articolo, da ricollegare al suffisso presente in italiano artro- (usato in parole composte il cui significato ha a che fare con gli arti o le articolazioni – alla stessa famiglia linguistica appartiene anche la parola italiana articolo). Creare collegamenti tra neogreco, greco antico ed italiano permette di facilitare lo studente nella comprensione e nell'apprendimento di nuovo lessico. Ogni squadra ha a disposizione tre jolly che può utilizzare per comprare la parola mancante nel caso in cui non riuscisse ad indovinarla. L'espressione da utilizzare è αγοράζω μία λέξη. Anche qui αγοράζω è facilmente collegabile all'αγορά antica che gli studenti conoscono bene, nell'antica Grecia era la piazza in cui aveva luogo il mercato e le assemblee cittadine. Nuovamente è possibile creare rapporti tra il greco antico ed il greco moderno, facendo vedere come l'uno viva nell'altro. Λέξη è presente in parole italiane come lessico, lessicografia e simili. Chiarite le espressioni da utilizzare durante il gioco, parte una squadra e chiede all'altra squadra se la parola mancante sia un όνομα, επίθετο, επίρρημα, άρθρο. Bisogna utilizzare il verbo είναι. Ad esempio: η λέξη είναι όνομα; Prima di formulare la frase la squadra si deve consultare affinché questa sia corretta. E gli studenti dell'altra squadra rispondono: ναι oppure όχι. Si hanno tre tentativi. Se la parola non viene indovinata si può utilizzare un jolly. Finiti i jolly per ogni parola non indovinata si perde un punto. Per ogni parola indovinata si guadagna un punto. Vince chi accumula più punti.

*Commento:* anche se l'esercizio presenta un certo grado di difficoltà, è stato accolto assai positivamente. La fase preparatoria è stata indispensabile, ma i ragazzi non hanno poi avuto problemi nel comporre frasi oralmente con le nuove

parole. Si è instaurato un vero clima antagonistico, positivo, che ha permesso la collaborazione tra compagni.

### 3.11 – Memrise

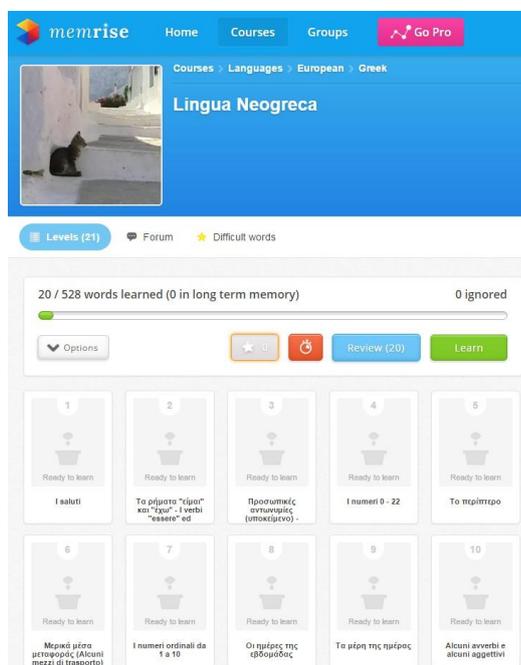
*Scopo:* memorizzazione e ripasso delle parole viste in classe.

*Abilità coinvolte:* comprensione scritta, abilità mnemoniche.

*Livello:* A1 (adattabile a qualsiasi livello).

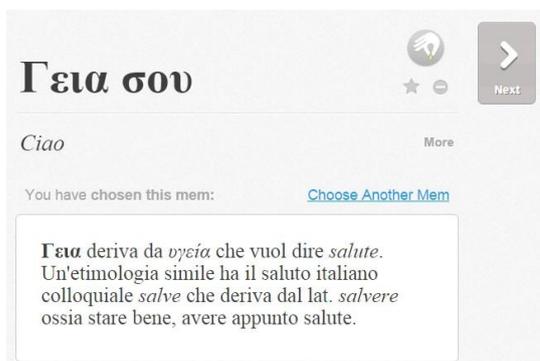
*Durata:* una partita dura cinque minuti, ma è possibile fare infinite partite fino a terminare tutti i livelli disponibili.

*Dinamica:* Se utilizzato all'interno di una classe, l'insegnante deve prendere il ruolo di gestore e quindi creare i vari livelli di gioco. I vari livelli sono liste di parole che i giocatori devono memorizzare o ripassare periodicamente (fig. 8).

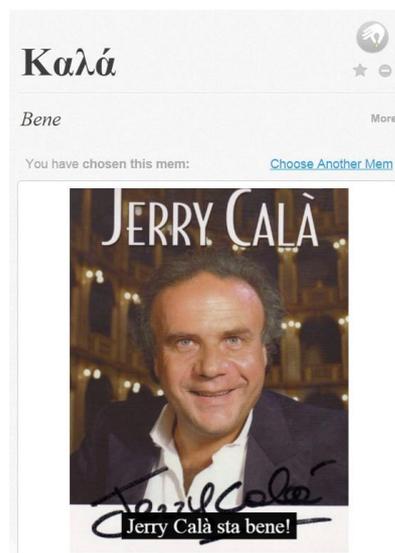


**Figura 8.** Il corso "Lingua Neogreca", creato con il sito memrise, presenta diversi livelli. Ogni livello è composto da una trentina di parole da memorizzare. Ogni partita presenta cinque parole sulle quali esercitarsi. Completato un livello, si passa al seguente

Nello specifico i livelli presentano le parole viste in classe. Gli studenti devono avere un account gmail o facebook per accedere e giocare. Quando si inizia una partita, *Memrise* mostra una parola, poi una seconda (fig. 9 e fig. 10).



**Figura 9.** Esempio di parola accompagnata da un *mem*, ossia da una nota in cui si spiega l'etimologia, in modo tale da ricollegarla a conoscenze pregresse di greco antico o altre materie affini.



**Figura 10.** Esempio di associazione parola-immagine che permette una più facile memorizzazione del vocabolo da imparare.

In seguito viene chiesto di selezionare tra più opzioni il significato di una delle parole presentate (fig. 11) oppure di digitare in un apposito riquadro la parola richiesta (fig. 12).



**Figura 11.** *Memrise* chiede di selezionare tra più opzioni il significato corretto (ciao) della parola richiesta (γεια σου).



**Figura 12.** *Memrise* chiede di digitare nell'apposito spazio la traduzione in greco (εσύ) della parola richiesta (tu).

Man mano aumentano le parole da ricordare e riconoscere. Tramite le immagini che accompagnano ogni parola si cerca di creare associazioni che permettano di ricordare la parola presentata (fig. 10). Altri esempi, non riportati qui, possono essere l'immagine dell'eucarestia che affianca ευχαριστώ per ricollegarla al significato di “grazie” (l'eucarestia è il ringraziamento al Signore). Inoltre, per ogni parola presentata è possibile fornire una breve spiegazione del termine (fig. 9), ad esempio in che contesti si usa o quale sia la sua derivazione dal greco antico, ad esempio γεια σου da υγεία, επίσης da επ΄ίσης oppure καταλαβαίνω da καταλαμβάνω, in modo da aiutare i ragazzi a ricorrere alle loro conoscenze pregresse di greco antico. Al termine della partita *Memrise* riporta le parole memorizzate, specificando il tempo impiegato per rispondere ed il numero di errori commessi (fig. 13). In base ad uno specifico algoritmo che si basa sui suddetti dati. Nelle partite successive *memrise* chiede le parole con le quali si è avuto più difficoltà nelle sessioni precedenti.

Here are the memories you learned

Difficult Words	Memory strength	Greek	Italian	Accuracy	Current streak	Time spent
★		Κι εγώ	Anch'io	19/20	2	00 m50 s
★		Τι κάνεις;	Come stai?	16/19	2	01 m25 s
★		Καλά	Bene	14/16	1	01 m05 s
★		Εσύ	Tu	24/27	2	01 m48 s
★		Γεια σου	Ciao	15/18	-1	01 m14 s

**Figura 13. Schermata di fine partita in cui sono riportate le parole memorizzate, accompagnate dal tempo impiegato per rispondere alle domande e dal grado di assimilazione della parola (la parola è stata memorizzata appieno quando è accompagnata da un fiore).**

*Commento:* Il vantaggio di questo tipo di strumento è la possibilità di sfruttare la veste piacevole e ludica del programma per ripetere e studiare senza annoiarsi. Infatti, è possibile confrontare il proprio punteggio con quello dei compagni, entrando in una logica positiva di competizione. Tuttavia il gradimento di questo sito è molto legato allo stile di apprendimento di ogni studente. Alla lunga anche

*Memrise* potrebbe risultare monotono, perché la dinamica di gioco rimane invariata, ma effettivamente la ripetizione – resa piacevole dalla veste grafica e dalle associazioni simpatiche per ricordarsi le parole – aiuta a memorizzare numerosi vocaboli in breve tempo e quindi ad averle mentalmente disponibili nel momento del bisogno. Gli studenti che hanno usato con maggiore frequenza *Memrise* erano coloro che in classe avevano meno difficoltà a richiamare alla memoria il significato di termini già visti.

### 3.12 – WhatsApp

*Scopo:* ripassare termini già visti in classe e di introdurre altri di facile comprensione, in base a quanto già conosciuto, o intuibili senza particolare sforzo. Favorire la comunicazione tra compagni.

*Abilità coinvolte:* abilità di comprensione scritta, abilità di produzione scritta, abilità di comprensione orale.

*Livello:* A1 (ma adattabile ad ogni livello).

*Durata:* 5-10 minuti.

*Dinamica:* All'incirca un paio di volte a settimana si scrive una frase che riprenda prevalentemente termini già noti con l'aggiunta di una o due parole nuove. In genere si pongono domande per far sì che gli studenti abbiano modo di ripassare quello che fanno scrivendo e anche confrontarsi con i compagni prima di giungere alla risposta conclusiva.

Si riporta di seguito un esempio di conversazione su whatsapp.

[12:26 27/04/2015] L.G.: Καλημέρα παιδάκια, τι κάνετε; 😊  
Σήμερα βρέχει, έχετε την ομπρέλα μαζί σας; ☔  
/Simera vrechi, èchete tin ombrela masì sas?/  
Provate a capire e a rispondermi 😊

Se volete potete rispondere anche con note vocali!

- [12:40 27/04/2015] E: Εμείς είμαστε πάντα καλά 🍑  
Ναι, εμείς έχουμε την ομπρέλα  
Speriamo sia giusto  
[nomi di due studenti]
- [12:53 27/04/2015] L.G.: Bravissim\*!!!  
Είναι όλα σωστά!  
/ine ola sostà/  
È tutto giusto!
- [18:50 27/04/2015] L.G.: Ho trovato una serie di video su YouTube molto carini! Come ripassino potreste provare a guardare il primo, in teoria dovreste capire tutto!  
Μαθήματα ελληνικών:  
[http://www.youtube.com/playlist?list=PLX3BBIbI\\_fNjw6f231uj1Yvf9BVMCWAaNi](http://www.youtube.com/playlist?list=PLX3BBIbI_fNjw6f231uj1Yvf9BVMCWAaNi)
- [8:52 28/04/2015] L.G.: Καλημέρα παιδιά! Τι κάνετε; Σήμερα είναι μια συννεφιασμένη Τρίτη  
☁️☁️☁️  
/kalimera pedia! Ti kanete? Simera ine mia sinefiasmeni triti/
- [13:07 28/04/2015] L: Καλιμέρα Λάρα  
Spero sia giusto
- [13:09 28/04/2015] L.G.: Καλημέρα con η, ma è stato un bell'errore il tuo perché hai pensato alla pronuncia 😊 In ogni caso μπράβο σου 😊

- [13:10 28/04/2015] L.: Ευχαριστώ
- [13:13 28/04/2015] L.G.: Prova a cercare di capire cosa vuol dire συννεφιασμένη  
:) indizio: basta guardare il cielo fuori dalla finestra ☁  
☁ ☁
- [13:14 28/04/2015] L.: Nuvoloso?  
Nuvole?
- [13:15 28/04/2015] L.G.: Nuvoloso :) 🙌  
Nuvole --> σύννεφα
- [13:15 28/04/2015] C.: Καλημέρα εμείς είμαστε καλά ευχαριστώ. Εσείς;
- [13:16 28/04/2015] L.G.: Κι εγώ καλά! 😊 είμαι σπίτι και διαβάζω!  
(Διαβάζω studio/leggo)
- [13:17 28/04/2015] C.: Είμαστε [nomi degli studenti trascritti in greco]  
Εμείς πάμε στο σπίτι
- [13:23 28/04/2015] L.G.: Καλό δρόμο!  
"Buona strada"  
È un augurio simile a buon viaggio o buon ritorno 😊
- [13:23 28/04/2015] C.: Ευχαριστώ 😊
- [23:41 28/04/2015] L.G.: Καληνύχτα και όνειρα γλυκά 🌙  
Buonanotte e sogni d'oro (letteralmente "dolci")
- [8:04 29/04/2015] L.: Καλημέρα!
- [8:05 29/04/2015] C.: Καλημέρα!
- [8:06 29/04/2015] L.: Τι κανετε;

- [8:07 29/04/2015] C.: Καλά. Κι εσύ;
- [8:07 29/04/2015] L.: Ναι
- [8:08 29/04/2015] L.: Πάω το σχολειο στις δεκα (?)  
É giusto?
- [8:12 29/04/2015] C.: Δεν ξέρω  
Εγώ ειμαι [nome dello studente trascritto in greco]
- [8:13 29/04/2015] L.: (Lo)Ξερο  
Pensavo potessi aiutarmi  
Aspettiamo Λάρα
- [8:19 29/04/2015] C.: Sì sì
- [9:39 29/04/2015] L.G.: Τι γλυκές που είστε 😊  
/ti γlikjès pou iste/  
Che dolci che siete!
- In greco puoi dire:  
Πάω σχολείο  
Πάω στο σχολείο  
Il primo tipo assomiglia un po' al veneziano "vado scuoeta" :)  
Il secondo tipo è quello normale che vuole la preposizione articolata στο per indicare il moto a luogo.
- "Lo so" si dice "το ξέρω".  
Μπράβο σας 😊
- [10:12 29/04/2015] L.: Ευχαριστώ πολύ 🙏

- [8:47 30/04/2015] L.G.: Καλημέρα παιδιά! Τι κάνετε; Πώς πάει στο σχολείο;  
Όλα καλά;  
Σήμερα πάλι είναι μια συννεφιασμένη μέρα 😞
- \
- [8:56 30/04/2015] E.: Γεια σου. Εμείς είναι καλά. Πάμε στο σχολείο a piedi  
και σε σχολείο είμαστε πολύ καλά  
[messaggio firmato da tre studenti]
- [8:58 30/04/2015] L.G.: Μπράβο σας ;)  
a piedi = με τα πόδια (letteralmente con le  
gambe/piedi)  
Πόδια vuol dire sia gambe sia piedi!  
Comunque εμείς είμαστε καλά (non είναι)
- [10:17 30/04/2015] C: Γεια σας! Εγώ είμαι πολύ καλά. Πάω στην Ραβέννα  
(Ravenna) συν το λεωφορείο.  
[nome di un compagno trascritto in greco] δεν θέλει να  
scrivere...  
[nome di un compagno trascritto in greco] δεν θέλει να  
γράψω (scrivere)
- [18:18 30/04/2015] L.G.: Συν è greco antico, in greco moderno συν vuol dire  
"più". Vi ricordate ένα συν δύο κάνει τρία uno più due  
fa tre?  
"Con" in greco moderno si dice με (deriva dal greco  
antico μετά).  
O [nome del compagno in greco] δε θέλει να γράψει,  
ma voi non potevate saperlo. Quindi puoi  
semplicemente dire o [nome del compagno in greco] δε  
γράφει 😊

- [18:22 30/04/2015] C.: Ευχαριστώ πολύ 😊
- [18:23 30/04/2015] L.G.: Παρακαλώ :)  
Καλή διασκέδαση στη Ραβένα :)  
Buon divertimento a Ravenna :)
- [18:25 30/04/2015] C.: Είμαστε στο λεωφορείο... stiamo tornando  
Si usa στο ο από το λεωφορείο?
- [18:27 30/04/2015] L.G.: Καλή επιστροφή τότε 😊  
/kali epistrofi tote/  
Buon ritorno allora 😊
- Είμαστε στο λεωφορείο è giusto, μπράβο σου 😊
- [18:28 30/04/2015] C.: Ευχαριστώ
- [18:30 30/04/2015] L.G.: Από = da (moto da luogo)  
Puoi dire:  
Επιστρέφουμε από τη Ραβένα.  
Ritorniamo da Ravenna.
- [18:30 30/04/2015] C.: Ευχαριστώ
- [12:45 01/05/2015] L.G.: Καλό μήνα και καλή πρωτομαγιά 😊
- [13:46 01/05/2015] F.: Ευχαριστώ  
Anche se non ho capito...  
Però tipo il secondo credo sia buon 1 maggio visto che  
c'è πρωτο e visto il giorno 😊

[14:04 01/05/2015] L.G.: Bravo :)

Il primo è "buon mese". I greci si fanno agli auguri ad ogni primo del mese.

Il secondo è "buon primo maggio"!

I greci si fanno gli auguri per ogni cosa. Esiste anche

"buona settimana" ma questo ve lo scriverò lunedì 😊

*Commento:* La maggior parte degli studenti ha preso parte alle conversazioni *WhatsApp*, chi con più entusiasmo chi in modo più sommesso. Non si è trattato di un'applicazione tecnologica nuova per gli studenti, quindi non ci sono stati grandi problemi a livello pratico (a differenza di quanto era avvenuto per *Memrise*, su alcuni cellulari non si potevano visualizzare le immagini). In generale gli studenti hanno cercato di rispondere tramite messaggi scritti utilizzando quello che sapevano e si sono impegnati nella comprensione dei brevissimi testi inviati sia sfruttando le proprie conoscenze sia cercando di aiutarsi con l'aiuto dei compagni. Non si è rivelato uno strumento essenziale dal punto di vista della didattica, ma senza ombra di dubbio ha creato l'idea di appartenenza ad un gruppo, fatto che ha ulteriormente incitato gli studenti ad impegnarsi perché si vedevano coinvolti in qualcosa di diverso e di unico.



## **Parte 3 – Risultati, analisi e conclusioni**



## **Capitolo 4**

### **4.1 - I risultati del questionario**

A fine corso è stato dato agli studenti (numerosità N=10) un questionario da compilare (una copia del questionario è riportata tra i materiali in appendice). Visto il basso numero di studenti le cifre non sono state trasformate in percentuale, ma si è preferito lasciarle invariate. Con la lettera puntata “d.” si intende la domanda di riferimento.

#### **4.1.2 - Caratteristiche degli studenti**

L'età media degli studenti è 15-16 anni, si tratta di studenti di 1° e 2° superiore. Il numero di studenti e studentesse, complessivamente tra i due gruppi, era ben equilibrato e, per quanto fosse ridotto, hanno tutti seguito più della metà delle lezioni (d. 2).

#### **4.1.3 - Motivazioni che hanno spinto gli studenti a seguire il corso**

La maggior parte degli studenti ha deciso di seguire un corso di neogreco (d. 1) perché incuriositi dalla materia (N=8) e intenzionati a sfruttare la possibilità offerta dalla scuola di imparare una lingua straniera (N=10). Nessuno di loro negli anni precedenti aveva seguito un corso di neogreco (d. 3).

#### **4.1.4 - Impressioni sull'utilità del greco antico abbinato al greco moderno e viceversa**

Gli studenti ritengono che il greco antico li abbia aiutati “abbastanza” nella comprensione del greco moderno (d. 4). Su una scala da 0 a 5, il risultato medio è stato 3 (dove 3 era associato al valore “abbastanza”). Alcuni studenti hanno specificato quali aspetti del greco antico sono stati a loro avviso più utili. Il fatto di risalire dal greco moderno al greco antico o all'italiano è stato citato da più di uno

studente come elemento facilitatore nella comprensione di nuove parole in greco moderno. Di seguito sono stati riportati alcuni esempi personali degli studenti.

*Il greco antico mi ha aiutato nell'etimologia delle parole, usare le parole che conosco in greco antico mi ha aiutato a capire parole nuove in greco moderno. Ad esempio σκίουρος, per capire ho dovuto pensare a σκιά e a ουρά.*

Si precisa che lo σκίουρος è lo scoiattolo. Per far comprendere agli studenti di quale animale si trattasse, la parola è stata scomposta in σκιά ombra e ουρά coda (parole note agli studenti dal greco antico). Poi è stato chiesto loro quale animale si faccia ombra con la coda. La risposta è stata immediata.

Altro esempio simile:

*L'etimologia dal greco antico e i collegamenti anche con l'italiano. Κόκκινo rosso, in italiano coccinella, animale rosso.*

Più di uno studente ha colto la similarità che c'è tra greco antico e greco moderno sia a livello lessicale sia a livello grammaticale:

*Alcune parole che sono simili, le declinazioni.*

*Parole simili o con significato simile. Γάλα anche se non ero sicuro mi ricordavo significasse latte in greco antico. La preposizione εις mi ha aiutato a capire la preposizione σε. L'alfabeto greco che già conoscevo dall'antico mi ha aiutato, anche se la pronuncia è diversa.*

*Le declinazioni delle parole e le coniugazioni dei verbi.*

*Soprattutto le declinazioni e le coniugazioni dei verbi, ma anche gli articoli e alcune congiunzioni.*

*Γάλα “latte” è uguale sia nel greco moderno che nell’antico. Αγοράζω “comprare” in greco moderno ha la stessa radice di αγορά “piazza” in greco antico. Le congiunzioni come που / πώς sono uguali in tutte e due le lingue. Αλήθεια in greco antico voleva dire verità, in greco moderno veramente.*

Gli studenti ritengono che il greco moderno li abbia aiutati “discretamente” nella comprensione del greco antico (d. 5). Su una scala da 0 a 5, il risultato medio è stato 2,2 (dove 2 era associato al valore “discretamente”). Similmente a quanto espresso per la d. 4, è stata colta una generale somiglianza dal punto di vista grammaticale a lessicale tra greco moderno e greco antico. Di seguito sono stati riportati alcuni esempi personali degli studenti.

*Il greco moderno mi ha aiutato nelle congiunzioni e pronomi, che ho ritrovato pressoché uguali nel greco antico. E anche nella lettura degli accenti.*

*Per ora nessuno ma ogni tanto quando la mia prof di greco e latino mi chiede di leggere alcune volte leggo in greco moderno.*

*Alcune parole si assomigliano o sono uguali (και, εκεί) ma si pronunciano in modo diverso e le desinenze dei verbi sono simili.*

*Il greco moderno mi ha aiutato per alcune preposizioni e congiunzioni.*

*Il greco moderno mi ha aiutato con le congiunzioni come πως e που, parole con una radice simile (αγοράζω, αγορά) o parole simili σήμερα “oggi” in greco moderno (in greco antico σήμερον).*

Premettendo che per cogliere l’utilità del greco moderno nell’apprendimento del greco antico ci vuole tempo e sicuramente una maggiore competenza, ad ogni

modo gli studenti hanno individuato la similarità tra l'antico ed il moderno e viceversa. C'è una continuità linguistica alla quale non si dà peso, quando invece il greco antico al pari del greco moderno era una lingua parlata e viva e molto dell'antico vive ancora nel moderno. Chiaramente ad uno stadio iniziale gli studenti si possono confondere sulla pronuncia, ma qui si entra nel secolare dibattito – che si tralascerà – su quale sia la corretta pronuncia da adottare. C'è invece chi è migliorato nella lettura degli accenti, capendo che al pari di altre parti del discorso l'accento è portatore di significato in lingue anche non parlate.

#### **4.1.5 - Impressioni generali sul corso**

Le ore del corso per metà degli studenti (N=5) sono sembrate giuste, per l'altra metà si dovrebbero aumentare (d. 6). La mole di studio (N=9) è stata equilibrata (d. 7) e l'insegnante si è espressa in modo chiaro per tutti gli studenti (d. 9).

La maggioranza degli studenti (N=8) ha ritenuto che il materiale preparato dall'insegnante fosse adeguato allo studio della materia (d. 8) e che la tipologia di tecniche adottate (d. 18) fosse divertente ed utile (N=9). L'atmosfera di classe è stata divertente e rilassata per tutti studenti (d. 19). Complessivamente tutti gli studenti sono rimasti soddisfatti dal modo in cui si sono svolte le lezioni (d. 10), tant'è vero che se ne avessero la possibilità seguirebbero un corso di neogreco anche l'anno successivo (d. 20).

#### **4.1.6 - Impressioni sulle tecniche adottate**

La maggior parte delle tecniche adottate durante il corso di neogreco erano sconosciute, ma alcune di esse erano ben note agli studenti, perché utilizzate anche in altre discipline (come inglese, spagnolo, latino e greco). Le tecniche più familiari (d. 11) sono: il cruciverba associato ad immagini (N=10), la canzone con esercizi (N=8) ed il quiz con domande di cultura (N=6).

Le singole tecniche hanno ricevuto il seguente indice di gradimento, su una scala da 0 a 5 (d. 12):

Canzone con esercizi	4
Tris	3,9
Drammatizzazione di una canzone	3,9
Quiz di cultura	3,8
Battaglia navale	3,7
Caccia all'intruso ad oltranza	3,6
Indovina che cosa mangio	3,6
Cercasi l'altra metà	3,6
Seriazione	3,4
Cruciverba associato ad immagini	3,3
Il gioco del <i>vai e dell'όχι</i>	3,1

Mediamente (3,6 / 5) le tecniche sono piaciute. Le più apprezzate sono state: la canzone con esercizi (4/5), la drammatizzazione di una canzone (3,9), il tris (3,9), il quiz con domande di cultura (3,8), la battaglia navale (3,7), la caccia all'intruso ad oltranza (3,6), indovina che cosa mangio (3,6) e cercasi l'altra metà (3,6).

Un'ulteriore conferma si ha dalla d.13. Le tecniche che sono piaciute di più rispetto a tutte le altre sono state: il quiz con domande di cultura (N=7), la battaglia navale (N=7), la canzone con esercizi (N=6), il tris (N=6), il cruciverba associato ad immagini (N=6).

Dal punto di vista linguistico (d. 15) gli studenti hanno ritenuto più utili le seguenti tecniche: il cruciverba associato ad immagini (N=8), la canzone con esercizi (N=7) ed il quiz con domande di cultura (N=7).

Dal punto di vista relazionale (d. 16) gli studenti hanno ritenuto più utili le seguenti tecniche: il quiz di cultura (N=7), la battaglia navale (N=7) ed il tris (N=6).

Si osserva che le tecniche che hanno riscosso maggiore successo sono quelle sentite come rilevanti dal punto di vista linguista o dal punto di vista relazionale. Dalla d. 17 se ne ha una conferma. Sono state ritenute tecniche motivanti: la caccia all'intruso ad oltranza (N=8), il quiz di cultura (N=7), la canzone con esercizi e la drammatizzazione di una canzone (N=6).

Nonostante il cruciverba con le immagini e la seriazione siano state tra le tecniche meno apprezzate, gli studenti ne hanno riconosciuto l'efficacia didattica (rispettivamente N=8 e N=6). Lo stesso vale per la tecnica cercasi l'altra metà (anche se leggermente più apprezzata rispetto alle due tecniche precedenti).

#### **4.1.7 - Parte relativa all'uso di Memrise e WhatsApp**

*Memrise* non era conosciuto da nessuno studente prima del corso di neogreco (d. 21). Tutti gli studenti ne hanno riconosciuto l'utilità nell'apprendimento di nuovi termini (d. 22) e, su una scala da 0 a 5, ha influito per un valore medio del 3,2 (d. 23).

Una buona parte degli studenti (N=7) ha colto l'aspetto motivante che si cela dietro ad un gioco pensato per imparare (d. 24), motivo per cui è anche piaciuto (d. 25). L'unico aspetto negativo (d. 27), ma che in realtà è ciò che lo rende efficace per la memorizzazione dei termini, è la sua ripetitività: infatti N=5 studenti l'hanno ritenuto ripetitivo ma utile e N=5 divertente ed utile.

*Whatsapp* era già conosciuto dai ragazzi (d. 28), ma non era mai stato visto da una prospettiva didattica (d. 29). Una buona parte (N=8) ha ritenuto che l'utilizzo di un gruppo whatsapp sia stato utile per imparare nuovi termini (d. 30). Su una scala da 0 a 5, whatsapp ha influito nell'apprendimento di nuovi termini per un valore medio del 2,6 (d. 31). Più che adeguato ed efficace (opzione segnata da N=4 studenti nella d. 32) è stato sentito maggiormente come strumento motivante (per N=5 studenti), non impegnativo (N=8 nella d. 33) e socializzante (N=6 nella d. 33) - c'è anche chi ha esplicitamente specificato di essere stato contento di avere un gruppo whatsapp dedicato al neogreco. L'unico aspetto negativo è stata la confusione che uno strumento come whatsapp può portare con sé (N=4 studenti nella d. 34), quindi ci vorrebbe una maggiore organizzazione, specie nella frequenza e nell'orario delle conversazioni. Complessivamente (d. 35) l'utilizzo di whatsapp è stato sentito come divertente ed utile (per N=7 studenti).

#### 4.1.8 - Suggerimenti e riflessioni degli studenti

A fine questionario è stato lasciato uno spazio per i suggerimenti e le riflessioni degli studenti, chiedendo che cosa fosse piaciuto e che cosa no. Se ne riportano di seguito le opinioni.

*Ho gradito che l'insegnante fosse giovane, una persona italiana che insegnava la lingua. Mi è piaciuta molto l'insegnante. Non è stata per niente un'attività noiosa e stressante soprattutto dopo 4/5 ore di scuola. Mi è piaciuto il fatto di non fare propriamente la grammatica (altrimenti sarebbe diventato pesante), ma attraverso la lettura e la traduzione di testi, ne facevamo un po'. Memrise mi è piaciuto moltissimo.*

*Mi è piaciuto il fatto che sia stato proposto senza una particolare richiesta di impegno, pochissimi compiti, orario a noi comodo e la possibilità di "mollare" se si voleva (comodo il fatto che sia stato gratuito). Belli, utili e divertenti i giochi. Bello il fatto che l'insegnante sia giovane e quindi più vicina a noi come mentalità (non ci riempie per esempio di cose da fare, c'è il gruppo whatsapp).*

*Gli aspetti che ho gradito di più del corso sono state sicuramente le attività ludiche e anche il fatto che l'insegnante era giovane e probabilmente riusciva a capirci semplicemente.*

*Probabilmente l'unico aspetto che non mi ha entusiasmato troppo è stato memrise, perché l'ho trovato ripetitivo e abbastanza noioso.*

*Un altro aspetto positivo è stato l'orario e il fatto che fosse un corso gratuito.*

*L'unica cosa che forse cambierei è il fatto di aggiungere, in maniera leggera, un po' più di grammatica.*

*È sicuramente vantaggioso il fatto di fare un'ora alla settimana che permette di non occupare troppo tempo ma garantisce un esercizio*

*regolare. È un corso divertente e assolutamente non annoia e non c'è stato niente che non sia andato bene e non è necessario fare modifiche.*

*Non cambierei nulla, forse solo la richiesta di tradurre frasi su whatsapp. L'insegnante è stata fantastica. Gli orari un po' meno perché il giorno dopo ho sempre qualche verifica e mi dispiace non essere potuta venire tutte le volte. Vorrei assolutamente imparare meglio il greco moderno e quindi vorrei molto che anche il prossimo anno e gli anni a venire ci sia neogreco!*

*Mi è piaciuto non affrontarlo come l'ennesima ora di lezione, ma in modo più tranquillo e meno stressante. E anche la disponibilità dell'insegnante.*

*L'unica cosa è che comunque è un'attività fuori dall'orario scolastico e fermarsi a scuola magari dopo due ore di versione risulta un po' faticoso.*

*Sicuramente mi è piaciuto tale tipo di corso perché ero incuriosito e volevo saperne di più riguardo alla materia e anche perché in questo modo ho potuto sfruttare un'altra offerta della scuola di imparare una lingua straniera.*

*Non cambierei nulla del corso.*

*Eliminerei alcune attività di gruppo e prenderei in considerazione l'utilizzo di un libro di greco. Complessivamente ritengo che il corso sia stato molto adeguato, ben pensato e motivante.*

*Non cambierei nulla. L'insegnante è disponibile. L'orario forse un po' stancante.*

*Mi è piaciuto il corso. Sicuramente lo rifarei.*

## **4.2 – Il focus group**

Per avere un quadro più dettagliato sull'impressione che gli studenti hanno avuto dell'uso di tecniche ludodidattiche, si è deciso di condurre un focus group. Per motivi di organizzazione (impossibilità di trovare un giorno ed un orario che andassero bene a tutti gli studenti) la discussione è stata affrontata separatamente con due gruppi, il primo di 6 studenti ed il secondo di 3. Il focus group ha avuto luogo in un momento successivo alla somministrazione dei questionari. Sono stati raccolti i consensi dei genitori prima di passare alla registrazione della conversazione durante il focus group. La durata di ogni singolo incontro è durata all'incirca 30 minuti.

Lo scopo primario del focus group era ricevere un riscontro di quanto svolto in classe, capire gli aspetti positivi e negativi che l'uso di tecniche ludodidattiche può avere secondo i ragazzi. I questionari non sempre sono rappresentativi, danno un'idea generale, senza tenere conto delle peculiarità di ogni studente. A livello generale – come è stato possibile evincere anche dai risultati del questionario – gli studenti si sono ritenuti complessivamente soddisfatti di come si sia svolto il corso, ma utilizzando il focus group sono emerse le singole preferenze degli studenti verso questa tipologia di tecniche: sul giudizio di ogni studente hanno chiaramente influito la personalità, lo stile cognitivo e le preferenze per un metodo di studio piuttosto che un altro.

### **4.2.1 – Trascrizione del focus group gruppo 1**

#### **Gruppo 1**

*Moderatore:* Come mai avete deciso di seguire un corso di neogreco extra-curriculare?

*Studente 1:* Perché il corso della prof.ssa [nome della prof.ssa] mi era piaciuto e volevo continuare a conoscere la lingua.

*Studente 2:* Non era a pagamento, è gratuito e allora ho detto “proviamo”. Al massimo potevo andare via alla prima lezione e invece è stato divertente.

*Studente 1:* Sì, sia perché avevamo seguito il corso con la prof.ssa [nome della prof.ssa], sia perché era gratuito ma anche perché sei venuta da me a chiedere quale orario era meglio per me e per i miei allenamenti. Quindi ho detto proviamo. Fossi stata una vecchietta non so se sarei venuta.

*Moderatore:* Bene e complessivamente siete rimasti soddisfatti di come si sia svolto il corso? Ci sono aspetti che vi sono piaciuti o non vi sono piaciuti?

*Studente 3:* Per me l'orario è stato molto importante.

*Studente 2:* Forse il fatto che all'inizio non facevamo proprio grammatica, mentre alla fine è stato quasi più efficiente fare giochi che non grammatica pura.

*Moderatore:* Che cosa pensate vi abbia aiutato a ricordare le parole? E a riconoscerle?

*Studente 4:* Il parallelo tra greco antico e greco moderno e l'italiano.

*Moderatore:* Ed il greco antico per voi è stato fondamentale?

*Studente 1:* Sì, per i verbi e le declinazioni.

*Studente 2:* Anche per leggere.

*Moderatore:* Se non avessi utilizzato tecniche come la battaglia navale o il cruciverba con le immagini, avreste continuato a seguire il corso?

*Studente 2:* Probabilmente sì, però sarebbe stato più pesante.

*Studente 4:* Avrei avuto meno volontà di imparare le cose. E anche il gioco sul telefono, memrise, mi ha aiutato.

*Studente 3:* Sì, memrise è bello. Però io ho avuto un po' di problemi a scaricarlo sul cellulare.

*Moderatore:* Va bene, problema tecnico che terrò in considerazione!

*Studente 5:* A me dopo un po' mi stancava, perché è un po' ripetitivo.

*Studente 2:* Cioè all'inizio come novità era divertente, ma dopo un po' dovevi fare sempre la stessa cosa. Leggere e scrivere la parola. È ripetitivo, comunque sì quello che io scrivevo su memrise poi me lo ricordavo.

*Moderatore:* Sentiamo un po' di aspetti negativi. Ci sono cose o attività che non vi sono piaciute?

*Studente 3:* Tutte le attività mi sono piaciute molto, però il fatto di lavorare a coppie o in tre alla fine ti porta a parlare sempre un pochino in italiano. Magari dico solo una parola in italiano ma poi finisco per parlare italiano. Se facessi gli esercizi sempre con te o qualcun altro che non conosco cercherei di parlare più greco.

*Studente 2:* Però a questo livello penso che sia un po' normale, perché non abbiamo le conoscenze per dire tutto in greco. Se sapessimo qualcosa in più cercheremmo di spiegarci meglio. Adesso non sarei in grado, quindi mi ritrovo a parlare in italiano.

*Moderatore:* Invece che ne dite di whatsapp?

*Studente 1:* A me è piaciuto. Anche perché trovandosi una volta a settimana non parlavamo mai. Quando ci mandavi i messaggi con sotto la traduzioni poi dicevi ah sì è vero questo l'abbiamo fatto, vuol dire questo.

*Studente 3:* A me è piaciuto, però ci vuole un orario. Non al mattino presto!

*Moderatore:* Ok hai ragione, chiedo perdono! La prossima volta metterò un orario.

*Studente 4:* Il gruppo su whatsapp era bello perché se eri incerto su una cosa poi vedevi che l'altro lo scriveva, poi tu correggevi e io così potevo riflettere e scrivere giusto!

*Studente 2:* È stato bello anche perché anche se tu non rispondevi noi potevamo parlare tra di noi e discutevamo prima di scrivere.

*Studente 6:* Sì e no... Io quando leggevo e dovevo rispondere mi sentivo un po' in imbarazzo, perché gli altri vedevano, non era come se mandassi un messaggio a te.

*Studente 4:* Sì è vero però, proprio per non sbagliare io andavo a vedere prima tutte le parole in internet e siccome tu non ci sgridavi quando sbagliavamo io non avevo paura.

*Studente 1:* Comunque io lo terrei, anche se tu non dovessi essere qua il prossimo anno. Anche per questa estate.

*Moderatore:* Va bene allora vi manderò paroline anche quest'estate, tipo mare θάλασσα e spiaggia παραλία! Bene, sono contenta. Invece cambiando un po' argomento, qual è la vostra opinione sul clima di classe? Che idea avete su questo gruppo?

*Studente 2:* Secondo me perché siamo in pochi è meglio, se fossimo stati in 15 sarebbe stato più imbarazzante. Poi conosco già tre delle persone del gruppo, perché siamo in classe assieme. Avrei avuto difficoltà a fare amicizia con persone che non ho mai visto, più o meno ci conosciamo tutti dalle medie, almeno così di vista... o erano nell'altra sezione, sì insomma.

*Studente 3:* Sì, con tante persone tipo 20 sarebbe stato più difficile, nel senso che così è più tranquillo.

*Moderatore:* Cambiando di nuovo argomento, in che cosa pensate che il neogreco possa esservi utile?

*Studente 4:* Quando la prof.ssa di greco e latino ci chiede in classe come si dice una parola, tipo come si dice acqua in neogreco? Riesco a rispondere.

*Moderatore:* Quindi c'è un interesse da parte dei vostri insegnanti nel neogreco?

*Studente 3:* Sì, perché la nostra prof.ssa ci tiene molto che sappiamo almeno le cose che abbiamo fatto. Anche perché ha fatto il corso con la [nome della prof.ssa].

*Studente 2:* A me il neogreco è stato più utile per l'etimologia e le radici delle parole. Vedo una parola e la ricollego al neogreco. Potrei farlo anche con il greco antico, ma il greco moderno si parla. Il greco antico forse potrei parlarlo con una statua senza che mi risponda! Sì insomma il greco moderno posso parlarlo...

*Studente 1:* Anche per un fattore di cultura personale. Non si sa mai magari un giorno vado in Grecia e mi potrebbe essere utile sapere qualcosa.

*Studente 4:* Comunque quando vedo un testo di greco antico il neogreco mi aiuta con le congiunzioni e alcune parole... anche se a volte ogni tanto mi viene da leggere con quella moderna...

*Moderatore:* Questo è comprensibile ad uno stadio iniziale.

*Studente 2:* Sì è stato utile nella traduzione, per esempio ho visto delle parole che sapevo in greco moderno e allora non le ho cercate neanche nel dizionario.

*Moderatore:* Ritornando a quanto dicevamo prima, quali sono stati invece gli aspetti positivi delle tecniche?

*Studente 4:* La canzone mi è piaciuta tanto.

*Studente 2:* A me è piaciuto il primo giorno, perché per rompere il ghiaccio hai usato semplicemente uno spago.

*Studente 6:* Ecco invece a me non è piaciuto. Ho qualche problema con le cose da prendere al volo!

*Moderatore:* Buono a sapersi, non ti faremo giocare a baseball!

*Studente 3:* La battaglia navale... è stata bellissima!

*Studente 4:* Certo, sarebbe stata più bella se qualcuno mi avesse lasciato vincere qualche volta.

*Studente 1:* Ecco a me è piaciuto il gioco dell'intruso, è stato bello perché l'ho sbagliato completamente!

*Studente 2:* A me è piaciuto quello di abbinare sia quello con la frutta che quello là con i mezzi. Vai un po' di immaginazione e un po' no, cerchi di abbinare quello che sai ragionando e poi il resto ci provi! Poi sì alcune immagini che hai messo erano quasi incomprensibili per cui ti dovevi sforzare ed era bello. Poi con il gioco del sì e del no non mi ricordo tanto le parole che abbiamo fatto ma mi ricordo le espressioni mi piace non mi piace perché mou aresei den mou aresei giati...

*Studente 3:* Anche a me sono rimaste più le espressioni che abbiamo ripetuto.

*Studente 4:* Io mi ricordo anche le parole ma perché ho fatto memrise!

*Studente 3:* Anche il tris mi è piaciuto ma è stata più bella la battaglia navale perché c'era più sfida. Il tris era più in gruppo.

*Studente 4:* Anche "trova l'altra metà" che abbiamo fatto l'altra volta è stato molto bello, utile...

*Studente 1:* Sì è vero. Io però me lo ricordavo abbastanza il dialogo. Quindi sono andata anche per logica. Mi ricordavo che cosa volesse dire più o meno quella frase.

*Studente 2:* A me è piaciuto che tu non ti arrabbiavi. In classe con la [nome della prof.ssa] se sbagliavi si arrabbiava, tu no. E poi certe robe non le capivo, come le declinazioni, ce le dava e dovevamo declinarle ma non capivo come. Invece tu hai fatto il contrario, ci hai dato un testo e dal testo dovevamo provare a tirare fuori la declinazione. Invece quando ci dà un testo da compilare non sai da dove partire. Coi giochi impari pian piano. Impari prima il nominativo. Sei tranquillo. E poi inizi a capire tutti i casi della declinazione ed inizi a usare tutti i casi.

*Studente 1:* Anche l'esercizio che ci avevano dato in classe da fare dal singolare al plurale, non ne avevo idea. Secondo me avrebbe dovuto spiegarci meglio la grammatica e poi farci fare gli esercizi.

*Studente 2:* Le tue lezioni sono state più coinvolgenti.

*Studente 3:* Poi c'è da dire che la prof.ssa [nome della prof.ssa] è greca, per cui per lei tante cose sono ovvie. Tu invece che l'hai cominciato da zero come noi per te non erano ovvi tanti passaggi.

*Studente 2:* Io avrei fatto prima la grammatica da zero e poi gli esercizi. Oppure con i giochi, prima i giochi così impari il senso delle parole e la declinazione in automatico. L'ideale sarebbe fare metà e metà, prima la grammatica e poi il gioco!

*Studente 4:* No, fare grammatica dopo 4 o 5 ore di lezione che siano diventa pesante e noioso e non avrei voglia di fare gli esercizi. Invece se fai come fai tu che ci metti una declinazione di una parola presa da un brano e poi dovevamo farlo anche con altre parole non è pesante.

*Studente 1:* Poi spiegare la grammatica quando ci serve. Per esempio se l'esercizio è declina questa parola fare la declinazione di quella parola.

*Studente 2:* Sì fare tutto dall'inizio tutta la declinazione, non ha senso. Nei giochi non avevamo le parole da declinare noi, erano già là e poi dovevamo andarle a trovare e poi alla fine facevi lo stesso la declinazione.

*Studente 1:* O anche lo stesso coi verbi.

*Moderatore:* E l'utilizzo dei giochi non vi sminuisce dal punto di vista dell'età?

*Studenti 1, 2:* No assolutamente no.

*Studente 4:* No, poi anche la prof.ssa di latino e greco a volte ci dava dei cruciverba per ripetere.

*Moderatore:* Rifareste un corso del genere se ne aveste la possibilità?

*Studenti 1, 2, 4:* Sì, sicuramente.

*Moderatore:* Indipendentemente dalla mia presenza o meno, rifareste un corso di neogreco con giochi?

*Studente 2:* Cioè anche il tuo carattere ha contato, nel senso se fosse stato qualcuno che si arrabbia anche se avesse fatto i giochi non penso sarebbe stato uguale, tu sei stata divertente.

*Moderatore:* Bene ragazzi vi ringrazio. Se volete aggiungere altro, prima che chiuda. Altrimenti io mi ritengo abbastanza soddisfatta e vi ringrazio molto!

#### **4.2.2 - Trascrizione del focus group gruppo 2**

##### **Gruppo 2**

*Moderatore:* Come mai avete deciso di seguire un corso di neogreco?

*Studente 1:* Vado spesso in Grecia. Imparare qualche parolina mi potrebbe sempre essere utile. E poi mi interessava e sarei anche intenzionata a continuare.

*Studente 2:* Sicuramente per migliorare le mie conoscenze. Anche se non sono mai andato in Grecia, pensavo mi potesse essere utile anche dal punto di vista didattico, per quello che faccio a scuola!

*Studente 3:* Innanzitutto per me perché è una bella lingua, come suoni e sonorità nel parlato. Poi perché in generale mi piace molto la Grecia, penso che sia indiscutibilmente bella, sia come popolo, sia per il turismo, sia come cultura che ha dato le basi per la cultura europea. Penso che ancora oggi ci sia qualcosa che permane dell'antico.

*Moderatore:* Siete rimasti soddisfatti di quanto avete imparato durante il corso?

*Studente 2:* Assolutamente sì.

*Studente 1, 3:* Sì

*Studente 1:* Sì, penso che se andassimo in Grecia qualcosina riuscirei a dirla, certo non potrei fare discorsi sopraffini!

*Studente 2:* Sopraffini... Sì, beh è anche impensabile di poter imparare una lingua in così poco tempo, soprattutto la fluidità. Conosco tante persone che hanno studiato neogreco dopo anni non hanno ancora la rapidità nel parlato, ma diciamo dal punto di vista grammaticale e del vocabolario è stato utile.

*Moderatore:* Che cosa pensate vi abbia aiutato nell'imparare neogreco?

*Studente 2:* Questa tipologia di lezioni mi hanno aperto un mondo, io non pensavo... Poi c'è da dire anche l'etimologia, il collegamento tra parole... ecco scoiattolo! Io me la ricorderò a vita... Quindi aiuta anche per il greco antico.

*Studente 1:* Le lezioni in sé non sono state pesanti, si facevano cose leggere, niente di grammatica fissa e impegnativa, anche perché dopo tante ore di lezione... Poi anche memrise è stato utile. Impari molte parole velocemente! Hai già la traduzione. È un metodo che ti aiuta molto. Poi scrivi.

*Studente 3:* Sì anch'io mi sono trovato abbastanza bene con memrise, semplice, pratico.

*Studente 2:* Sì è un modo veloce per imparare molte parole.

*Studente 3:* Certo anche la predisposizione per le lingue è importante quando si vuole imparare una lingua. Sicuramente se non mi fosse piaciuto il greco non penso avrei fatto questo corso. Poi le lezioni strutturate così funzionano.

*Studente 2:* Sì fare grammatica fissa dopo tante ore di scuola è improponibile, così è molto più leggero.

*Moderatore:* Quindi l'uso di cruciverba, battaglia navale, cruciverba ha aumentato l'interesse per questa materia?

*Studente 2:* Sì certo, cioè i giochi pensati per i giovani sono un metodo che si avvicina a noi, alla nostra generazione.

*Moderatore:* E invece Whatsapp vi è piaciuto?

*Studente 3:* Whatsapp è sempre utile! È utile per qualsiasi cosa a partire dall'organizzazione alle parole da imparare... Invece non sono proprio tanto d'accordo sui giochi. Senza ombra di dubbio sono necessari momenti di svago e di pausa, però non si impara così tanto perché finisci per pensare in italiano. Non dico che bisogna fare solo grammatica, ma tante volte non ho proprio capito la logica dei giochi, ma non solo con te. Ogni volta che ho fatto corsi di lingue e c'erano giochi non capivo perché. Non dico che siano da cancellare ma vanno rivisti.

*Studente 1:* Anch'io la penso un po' così, belli i giochi però poi finisci per pensare in italiano e in greco dici quella parola o frasetta minima. Esercizio di fatto non ne fai. È uno svago, è una pausa, ok, ma per imparare in sé non si parla moltissimo in greco.

*Moderatore:* Quindi voi siete più per il vecchio metodo: datemi esercizi e io li farò?

*Studente 1:* Cioè no, anche perché noi abbiamo poco tempo per fare esercizi. Però fare cose tutti assieme è stato davvero utile. Coi giochi si fa un po' meno. Sarebbe da fare metà e metà. Metà lezione in cui fai esercizi da completare così a forza di rifarli ti entrano in testa. Coi giochi un po' ti sfugge.

*Studente 3:* Penso che anche l'utilizzo di un testo sia necessario, non tanto per avere un punto di riferimento durante le lezioni, ma per averlo e poterci ricorrere anche in là nel tempo quando voglio. Poi un libro ce l'ho anche per le altre lingue che studio. Forse è anche una cosa più psicologica, quando inizi una lingua da zero che non sai, poi il greco e l'italiano non hanno molto in comune, per lo meno al primo approccio uno rimane un po' così. Poi più avanti vai più scopri le cose che ci sono in comune, ma a

prima vista no. Ecco sì vorrei avere un riferimento anche se poi non lo utilizzo.

*Studente 1:* Sì il gioco è utile, ma solo per staccare la spina. Anche se fai ad esempio un gioco per imparare i vocaboli, quei vocaboli te li ricordi per i dieci minuti che fai il gioco.

*Studente 3:* Ma questa cosa dappertutto, non solo per il neogreco.

*Moderatore:* Questo però non lo dite per un fattore di età, magari vi sentite sminuiti.

*Studente 3:* No, no assolutamente no. I giochi sono divertenti, tantissimo, ma non studio.

*Moderatore:* I giochi però aiutano a ricreare l'ambiente che incontri quando vai in un paese straniero.

*Studente 3:* Non sono d'accordo, non penso che i giochi ricreino l'ambiente del posto quando vai là. Non dico di avere la soluzione. Ma i giochi secondo me non aiutano in questo. Ammesso comunque che ricreare il clima del paese in cui vai è difficile.

*Studente 1:* Forse da questo punto di vista è più utile fare dialoghi.

*Moderatore:* Quindi voi imparereste dialoghi a memoria?

*Studente 1:* No a memoria no.

*Studente 3:* Non è semplice, magari sicuramente andrei là di persona. Oppure trovare anche video in cui giovani interessanti dei youtuber che ti parlano della loro vita della cultura, che dicono cose stimolanti...

*Moderatore:* Va bene... e del clima di classe cosa ne pensate?

*Studente 2:* Fantastico direi! Ottimo, solare!

*Studente 1:* Non ripeto... anche per me...

*Studente 2:* Ottimo perché l'insegnante è disponibile, poi ci conosciamo tra di noi..

*Moderatore:* E in che cosa pensate che il greco possa esservi utile?

*Studente 1:* È sempre una lingua e ti dà un'apertura mentale in più. Anche a livello etimologico mi aiuta con il greco antico, in certi aspetti si assomigliano.

*Studente 2:* Poi il greco moderno è utile per l'etimologia ed è un modo per imparare vocaboli nuovi, anche perché in greco antico non è necessario imparare vocaboli, devi solo capire.

*Studente 3:* Come in ogni lingua c'è un aspetto pratico ed un aspetto spirituale. Una lingua ti arricchisce. Il modo di pensare cambia quando apprendi una lingua e ti immergi. Il lato pratico è che se un domani io volessi andare a vivere in Grecia insomma potrei. C'è un'utilità dal punto di vista futuro. Io vorrei passare un periodo in Grecia.

*Moderatore:* Pensate che il greco moderno vi possa aiutare nella comprensione del greco antico?

*Studente 1:* In alcuni aspetti sì.

*Studente 3:* Per il momento no. Non penso sia indispensabile ma non penso neppure che non si aiutino a vicenda.

*Studente 2:* Magari forse il fatto di ritrovare alcuni vocaboli di greco antico nel greco moderno, ti fa pensare, capisci che certe cose valgono per entrambe.

*Moderatore:* Bene. Se non avete altro da aggiungere possiamo chiudere e io vi ringrazio infinitamente.

### **4.3 – I risultati del focus group**

Per alcuni studenti c'è stata la possibilità di seguire anche delle lezioni di neogreco durante l'orario curricolare, tenute da una docente madrelingua esterna alla scuola in compresenza con la docente di latino e greco di ruolo. Purtroppo ha avuto luogo un confronto non desiderato con la docente che aveva tenuto il corso in orario

curriculare in compresenza con il docente di riferimento, il confronto è stato portato dalla discussione spontanea tra gli studenti. Non è tuttavia un aspetto totalmente negativo, perché questo ha permesso agli studenti di vedere più chiaramente le differenze tra un metodo di didattica tradizionale ed un metodo di didattica alternativo, preferendo il secondo al primo. Questo, invece, non è avvenuto con il secondo gruppo, che, per quanto abbia dato una valutazione positiva sul corso, è stato più scettico nei riguardi di una didattica prettamente ludica.

In ogni caso il corso della docente in orario curriculare ha funzionato da “attività divulgativa” per alcuni studenti del primo gruppo che si sono sentiti invogliati in questo modo a sperimentare anche lezioni pomeridiane. Infatti, se non fossero stati a conoscenza dell’esistenza del neogreco come lingua, probabilmente non ci sarebbe stata la curiosità iniziale che li ha spinti a provare anche le lezioni pomeridiane, mentre i motivi per cui abbiano deciso di continuare per tutta la durata delle lezioni pomeridiane sono espressi in parole chiave come: divertente, coinvolgente, non è pesante, non si tratta di grammatica pura, con i giochi si impara pian pianino.

Implicitamente dagli studenti sono stati richiamati alcuni concetti nonché obiettivi fondamentali della ludodidattica (Caon F., Rutka S., 2004), quali:

- pieno coinvolgimento dello studente sia dal punto di vista educativo sia dal punto di vista personale;
- la presentazione di un input comprensibile che seguisse il naturale ordine di acquisizione;
- l’eliminazione di processi generatori di stress, ossia la diminuzione del filtro affettivo;
- la promozione di un ambiente sereno che favorisca le relazioni interpersonali e la valorizzazione dello studente;

Un’attività “divertente” è un’attività che coinvolge lo studente evitando di renderlo spettatore passivo del proprio processo di apprendimento, ma al contrario facendolo partecipare in qualcosa di gratificante sia dal punto di vista educativo sia dal punto di vista della persona. Le attività ludodidattiche hanno l’incommensurabile valore di creare conoscenza procurando piacere e allontanando la mente dello studente dall’attività primaria che si sta svolgendo, perché l’attenzione si focalizza

sul gioco e non più sul fatto che bisogna imparare. Si ritrova quindi the rule of forgetting di Krashen, secondo cui si acquisisce meglio una lingua quando si dimentica che la si sta imparando (par. 2.4.5).

Si rintracciano anche altri aspetti di Krashen, quali ad esempio l'input comprensibile della Second Language Acquisition Theory (par. 2.4.3). L'espressione "imparare pian pianino" sta a mostrare come le attività proposte in classe presentassero un input linguistico mediamente comprensibile ai più e che seguisse quindi l'ordine naturale di acquisizione.

Inoltre, il gioco crea i presupposti per un'attività più facile nel senso che affievolisce la percezione della fatica che si sta compiendo nell'apprendere qualcosa di nuovo, "non è pesante", e di conseguenza è maggiore la predisposizione ad imparare. Come ha riferito uno studente che ha visto la propria opinione confermata da altri compagni: "... fare grammatica dopo 4 o 5 ore di lezione che siano diventa pesante e noioso e non avrei voglia di fare gli esercizi". Il non aver voglia di fare esercizi è un ostacolo in più che si pone tra lo studente e la nuova lingua che si ha di fronte, forse il peggiore ostacolo perché parte dall'interiorità dello studente, per questo non è da sottovalutare la motivazione che può fornire la ludodidattica.

Ha svolto un ruolo fondamentale anche il fatto che gli studenti dovessero capire autonomamente la grammatica della lingua. Dato un piccolo testo, le regole erano da ricavare tramite esercizi appositi e questo ha comportato un maggiore partecipazione degli studenti. Come ha osservato uno studente: "fare tutto dall'inizio, tutta la declinazione, non ha senso. Nei giochi [...] dovevamo andarle a trovare e poi alla fine facevi lo stesso la declinazione".

Inoltre, conoscendosi tra di loro e visto il clima sereno, gli studenti non hanno avuto paura di esprimersi davanti agli altri (fatta eccezione per uno studente particolarmente timido, ma questa tipologia di studente è presente in ogni classe). Tutti questi aspetti sono punti essenziali in una metodologia ludica dove si prevede che l'apprendimento proceda con maggiore facilità in un ambiente che promuova relazioni interpersonali e interazioni, piacevolezza e ordine, ed in cui chi apprende si sente apprezzato, riconosciuto, rispettato e valorizzato (Caon F., Rutka S., 2004). Sono emerse anche come aspetti positivi dello svolgimento del corso la personalità ed il modo di porsi dell'insegnante. Come faceva osservare uno studente si possono

utilizzare varie attività ludiche, ma se non esiste il clima adatto è pressoché inutile, non c'è la predisposizione da parte degli studenti di lasciarsi coinvolgere.

Il greco moderno unito al greco antico può generare confusione a livello della pronuncia, ma la questione sulla pronuncia greca è un tema ancora aperto che non può essere affrontato qui. Sorvolando questo obbligato inconveniente, dal punto di vista lessicale e morfosintattico per gli studenti, ci sono stati dei contributi positivi: il riconoscimento di aspetti grammaticali comuni tra greco antico e greco moderno e l'ampliamento del vocabolario, sia in greco antico sia in greco moderno sia in italiano. Come è stato osservato da uno studente, rifarsi all'etimologia delle parole per ampliare il lessico è una tecnica che può essere utilizzata tranquillamente anche con il greco antico, ma dal momento che il greco antico non si parla non si vede il motivo per arricchire ulteriormente il proprio lessico. Lo studente ha espresso in maniera meno chiara questo interessante concetto, ma la metafora molto pittorica da lui utilizzata non lascia spazio a dubbi: "Il neogreco è stato più utile per l'etimologia e le radici delle parole. Vedo una parola e la ricollego al neogreco. Potrei farlo anche con il greco antico, ma il greco moderno si parla. Il greco antico forse potrei parlarlo con una statua senza che mi risponda! Sì insomma il greco moderno posso parlarlo". Il fatto che il greco moderno si parli costituirebbe un maggiore incentivo anche alla memorizzazione, perché lo studente "inconsiamente" sa che ciò che impara può anche essere utilizzato nel parlato, quando andrà in Grecia o nel momento in cui si troverà a comunicare con parlanti nativi.

Il confronto con il secondo gruppo, per quanto abbia preso un andamento diverso rispetto al primo, è stato altrettanto interessante. Sono emersi lati positivi e lati negativi della ludodidattica e dell'insegnamento del neogreco, permettendo una maggiore riflessione sui suddetti temi da diversi punti di vista. L'età degli studenti, anche se differiva di un solo anno, è stata rilevante. Il modo, infatti, in cui si è svolta l'intera discussione era molto scorrevole, aveva un suo flusso e gli studenti non hanno avuto bisogno di essere incitati a parlare, diversamente da quanto era accaduto con il primo gruppo.

Il secondo gruppo, ridotto numericamente, ha seguito il corso più per motivazioni di tipo personale. Uno studente ha espresso il proprio interesse verso una cultura che lo affascina e che ritiene essere bella sia per la sua storia antica sia per la

sua storia moderna, quindi più turistica. Opinione confermata per buona parte da un altro studente spinto per ragioni più pratiche, ossia vacanze in Grecia, ad apprendere il neogreco. Un altro studente, infine, ha citato anche l'utilità del neogreco dal punto di vista didattico e dal punto di vista di arricchimento personale. Visioni abbastanza diverse tra loro, ma in realtà strettamente interconnesse tra loro, visto che il neogreco abbraccia tutti questi aspetti che fanno parte della sua evoluzione storica: mondo classico, mondo moderno, mondo turistico.

La soddisfazione, percepita anche dall'entusiasmo degli studenti, è stata elevata – ed in questo non c'è nessun intento di utilitarismo personale, semplicemente le trascrizioni di registrazioni audio non possono rendere il trasporto con cui si esprime quello che piace o appaga. Le ore degli incontri sono state poche, ma gli studenti hanno oggettivamente compreso quanto complesso sia da un lato apprendere una lingua in generale ed in particolare all'interno di un corso. Tuttavia quanto è stato loro offerto è stato recepito in modo pieno e consapevole.

Come nel primo gruppo, anche nel secondo gruppo sono ritornati temi come la piacevolezza e la leggerezza nell'affrontare tramite attività ludiche la grammatica della lingua, spesso elemento ostico sia da affrontare sia da assimilare. “Fare grammatica fissa dopo tante ore di scuola è improponibile, così è molto più leggero”. E anche “Le lezioni strutturate così funzionano.” La ludodidattica sembrerebbe applicarsi molto bene in contesti scolastici dove le ore di studio sono già abbondanti. Da un lato funzionerebbe da defaticamento – senza con questo voler essere riduttivi – e dall'altro consentirebbe il pieno coinvolgimento degli studenti, nonostante la stanchezza mentale o fisica che si presenta dopo ore di lezione, elementi pregiudizievoli nell'apprendimento.

Un aspetto negativo che è emerso è la sensazione degli studenti di non studiare nel momento in cui si fanno attività ludiche. La bellezza e la forza trainante delle attività ludodidattiche sono state comprese appieno, meno la loro utilità dal punto di vista didattico. Probabilmente si tratta di una mancanza strutturale del corso, non si è avuto tempo di spiegarne il valore didattico, ma questo è stato in parte fatto appositamente. Volendo avere un'idea degli studenti sulla ludodidattica non si è voluto plagiare o alterare in alcun modo il pensiero dei ragazzi. Questo riprova che le

attività ludodidattiche sono spesso accompagnate dal pregiudizio che quando ci si diverte non si sta lavorando, ma in realtà avverrebbe proprio il contrario.

Altro aspetto molto interessante è il fatto che gli studenti non si sentano sminuiti dall'uso di attività ludodidattiche, ma anzi le sentano molto vicine alle loro generazioni e quindi più adatta a loro. Lo stesso è avvenuto per le attività whatsapp e memrise.

Per quanto riguarda le connessioni tra greco antico e moderno, i ragazzi hanno colto le somiglianze che li accomunano, riconoscendo che “certe cose valgono per entrambi”. Come è stato osservato nessuna delle due lingue è indispensabile per apprendere l'altra, ma questo non esclude il fatto che ci possa essere un miglioramento nell'apprendimento di entrambe se si affiancano i due insegnamenti. Infatti, sembrerebbe che la possibilità inconscia di poter utilizzare il greco moderno in un futuro non troppo lontano (“vorrei passare un periodo in Grecia”, “vado spesso in Grecia”) spingerebbe ad impegnarsi di più nella memorizzazione del lessico e nella ricerca delle etimologie delle parole come strategia per incrementare ulteriormente il lessico. A livello teorico sarebbe possibile anche con il greco antico, ma non se ne sente il bisogno “perché in greco antico non è necessario imparare vocaboli, devi solo capire” ed in genere la comprensione del greco antico è sempre vincolata ad un dizionario.



## Conclusioni

La diffusione del neogreco al liceo classico nella regione del Veneto è un'iniziativa abbastanza recente, che risale agli anni Novanta del secolo passato. Non rientra tra le lingue più diffuse al mondo, al contrario il numero dei suoi parlanti è abbastanza ridotto, ma sicuramente è una delle lingue che può vantare una storia a dir lunga secolare. Nonostante la sua longevità, il greco, rispetto alle lingue neolatine, è mutato – per una serie di ragioni storiche, geografiche e socioculturali – in modo meno marcato. L'affiancamento del neogreco al greco antico al liceo classico non sarebbe, quindi, una proposta così astratta come di primo acchito potrebbe sembrare, anzi i vantaggi pratici sono molto di più di quelli che ci si aspetterebbe.

Il neogreco potrebbe costituire una nuova innovazione rivitalizzante per il liceo classico, scuola che negli ultimi anni ha subito un calo nel numero degli iscritti. Una delle tante cause che hanno portato a questo cambiamento è anche l'idea che il greco antico sia inutile e morto. Affiancandolo, invece, al greco moderno si sfrutterebbero i metodi di apprendimento delle lingue moderne e le competenze attive sviluppate in neogreco per rinforzare le competenze passive in greco antico. Inoltre, l'aspetto di evoluzione e continuità linguistica completerebbe la formazione di uno studente liceale, che spesso al termine dei suoi studi quinquennali sa poco di quello che avviene nella Grecia moderna, erede della Grecia antica tanto studiata.

L'introduzione del neogreco darebbe spazio a numerosi collegamenti interdisciplinari e aprirebbe la strada a riflessioni culturali che si intrecciano con la storia sia italiana sia regionale (gli influssi greci di epoche diverse nel Sud d'Italia, i rapporti tra Venezia e la Grecia bizantina). Allo stesso tempo sarebbe in piena sintonia con l'idea di un cittadino europeo multilingue e multiculturale: oltre dieci anni fa, nel Libro Bianco "Teaching and learning: towards the language society" (1998), la Commissione Europea auspicava che ogni cittadino europeo conoscesse in modo adeguato un minimo di tre lingue comunitarie: una lingua materna e due straniere.

Il neogreco non essendo, per il momento, proprio perché non gode dello status di lingua curriculare, richiede ancor di più delle strategie efficaci di promozione e valorizzazione. Suscitare interesse e motivazione per una lingua "minore" ma

rilevante per un percorso di studi completo, è un aspetto da tenere in considerazione, specie se agli studenti viene chiesto di investire del tempo oltre le normali ore di scuola. Pertanto, nel contesto di questa sperimentazione, si è pensato di ricorrere alla ludodidattica e all'uso di strumenti tecnologici, entrambe metodologie accattivanti e piacevoli, in grado di creare motivazione ed adatte ad un target giovane di studenti.

Uno degli obiettivi della tesi era appunto indagare come la ludodidattica e la tecnologia possano influenzare l'apprendimento di una lingua come il neogreco, mentre il secondo obiettivo, non direttamente correlato al primo, era la visione stessa che gli studenti hanno elaborato nei confronti del neogreco durante i vari incontri pomeridiani, focalizzandosi in particolar modo su come questo li abbia aiutati nella loro carriera scolastica. Ammesso che solo dopo uno studio approfondito del neogreco si può beneficiare appieno del suo contributo al greco antico, è ugualmente stimolante e produttivo indagare il modo in cui il neogreco viene recepito dalle parti direttamente coinvolte nel suo apprendimento.

Gli strumenti di analisi utilizzati sono un questionario di fine corso sul gradimento delle tecniche ludodidattiche utilizzate in classe, i commenti di fine lezione per ogni tecnica dal punto di vista didattico, ed un focus group per cercare di avere un quadro più dettagliato sull'opinione degli studenti. I dati raccolti sono chiaramente descrittivi e non inferenziali, non sono estendibili ad una popolazione più ampia, ma ciò non toglie che possano essere fecondi spunti di riflessione per una migliore prassi didattica, sia in chiave di autocritica sia pro diffusione del neogreco.

Da quanto è emerso dai questionari e dal focus group, c'è un interesse generale da parte degli studenti nei confronti del neogreco sia per motivi personali sia per motivi culturali. La Grecia è un paese vicino sia geograficamente che culturalmente. Da un lato è simile all'Italia ma allo stesso tempo diverso quanto basta per suscitare curiosità e rispetto per un passato secolare ancora vivo per molti aspetti oggi. Questo è visibile anche dal punto di vista linguistico. Gli studenti hanno avuto modo di osservare le differenze e le somiglianze tra il greco antico ed il moderno, colte principalmente nel sistema morfologico e lessicale. Sono state sviluppate allo stesso tempo strategie di comprensione e di ampliamento del vocabolario, grazie alle proprie conoscenze pregresse in entrambe le lingue, che ne risultano rafforzate in un gioco di supporto reciproco.

La ludodidattica è stata accolta positivamente dagli studenti che si sono lasciati coinvolgere con entusiasmo. Le varie attività ludodidattiche presentate in classe sono state apprezzate, da chi più da chi meno in base ai propri gusti personali e modo di relazionarsi agli altri. È stata una sorpresa per i ragazzi stessi che non si aspettavano di poter imparare divertendosi, anche se il pregiudizio di non impegnarsi abbastanza quando non si sente il peso dello studio era presente. La ludodidattica è stata ad ogni modo essenziale ed indispensabile per il tipo di corso che ha avuto luogo. L'orario extracurricolare, non sempre comodo, aveva bisogno di attività divertenti e allo stesso tempo produttive. Ci terrei a ricordare l'etimologia dell'aggettivo divertente, perché esprime pienamente quello che è la ludodidattica: dal latino *divertere*, cioè volgere altrove. La ludodidattica sposta la mente degli studenti altrove, non impegnandoli direttamente ed esclusivamente nell'apprendimento, ma coinvolgendoli in attività che favoriscano il raggiungimento di obiettivi linguistici e cognitivi tramite il gioco. È possibile imparare dedicandosi anche ad attività non strettamente correlate al puro esercizio grammaticale, similmente a quanto avviene nel contesto di apprendimento della lingua materna.

La tecnologia, nello specifico l'uso di WhatsApp e Memrise, non si sono rivelate essenziali, ma inaspettatamente la positività creata dall'identificazione in un gruppo è stata una forza altrettanto coinvolgente e motivante. Gli studenti non hanno avuto paura di esporsi, di fare domande e di confrontarsi, tutti elementi che denotano una forte curiosità che vuole essere soddisfatta.

In sintesi, la ludodidattica è un forte valore aggiunto a qualsiasi insegnamento e nel caso di insegnamenti che vogliono una partecipazione volontaria è fondamentale per creare la curiosità, la motivazione e la serenità, tutti fattori che in genere emergono in circostanze in cui si prova piacere nel dedicarsi a qualcosa. La ludodidattica si è anche prestata bene per collegamenti interdisciplinari (la naumachia, i numeri matematici, la cucina ecc.), avvalorando in questo modo anche la tesi che il greco moderno può fornire conoscenze che completano e rafforzano il bagaglio culturale di uno studente classicista.

**MATERIALE IN ALLEGATO**



## Τρώγοντας έρχεται η όρεξη!

1. Quali cibi greci conoscete o avete mangiato?

2. Il titolo della lezione è un proverbio greco che corrisponde ad un proverbio italiano. Qual è tra i seguenti?

- pancia mia fatti capanna!
- sacco vuoto non sta in piedi!
- l'appetito vien mangiando!

3. Abbinare le immagini alla parola corrispondente.



1. Ντομάτες



2. Μελιτζάνες



3. Κολοκύθια



4. Πατάτες



5. Αγγούρι



6. Σκόρδο

7. Τυρί



4. Leggete il listino di una ταβέρνα greca riportato di seguito (continua anche nella pagina seguente).

### Τα ορεκτικά

Φέτα	2,00 ευρώ
Φέτα ψητή	3,00 ευρώ
Μελιτζανοσαλάτα	3,00 ευρώ
Σκορδαλιά	2,00 ευρώ
Τυροκαυτερή	2,00 ευρώ
Τζατζίκι	2,00 ευρώ
Ελιές	1,50 ευρώ
Πατάτες τηγανητές	2,50 ευρώ
Ντολμαδάκια	3,50 ευρώ
Κολοκυθοκεφτέδες	3,00 ευρώ
Πατατοκεφτέδες	3,00 ευρώ
Ντοματοκεφτέδες	3,00 ευρώ
Μελιτζανοκεφτέδες	3,00 ευρώ
Κεφτεδάκια	3,00 ευρώ



### Σαλάτες

Χωριάτικη	4,00 ευρώ
Αγγουροντομάτα	2,50 ευρώ
Μαρούλι	2,50 ευρώ
Τονοσαλάτα	5,00 ευρώ
Πατατοσαλάτα	3,00 ευρώ

## Κυρίως πιάτα

### Κρεατικά

Μπριζόλα χοιρινή με πατάτες	6,00 ευρώ
Μπιφτέκι με πατάτες	6,00 ευρώ
Λουκάνικο	5,50 ευρώ
Σουβλάκι χοιρινό	3,00 ευρώ
Σουβλάκι κοτόπουλο	3,50 ευρώ
Σουτζουκάκια με σάλτσα ντομάτας	4,50 ευρώ
Μουσακάς	6,00 ευρώ
Παστίτσιο	6,00 ευρώ
Μελιτζάνες παπουτσάκια	4,00 ευρώ



### Ψαρικά

Σαρδέλες στο φούρνο	6,00 ευρώ
Γαρίδες τηγανητές	9,00 ευρώ
Μπακαλιάρος σκορδαλιά	8,00 ευρώ
Χταπόδι στα κάρβουνα	8,00 ευρώ
Καλαμαράκια	7,00 ευρώ

### Ποτά

Νερό	
Λευκό κρασί (ποτήρι)	2,00 ευρώ
Κόκκινο κρασί (ποτήρι)	2,00 ευρώ
Μπύρα	3,00 ευρώ
Ούζο (μπουκάλι)	3,00 ευρώ
Χυμός	1,50 ευρώ
Ελληνικός καφές	1,00 ευρώ



3. A gruppetti, scegliete **tre** cibi greci di cui vorreste avere più informazioni e chiedete al **σερβιτόρος** di cosa si tratta! Usate le espressioni riportate di seguito:



Τι είναι...;  
Τι έχει μέσα...;  
Είναι μεγάλη / μικρή  
η μερίδα...;

4. Dividetevi a coppie. Ognuno di voi sceglierà – dalla pagina seguente – un' **ορεκτικό**, una **σαλάτα**, un **κυρίως πιάτο** e un **ποτό**. A turno fatevi delle domande per capire che cosa ha scelto il vostro avversario. Vince chi riesce ad indovinare per primo il menù dell'altro. Potete usare le espressioni riportate di seguito:

Σου αρέσουν οι πατάτες / οι ντομάτες / οι μελιτζάνες ...;  
Σου αρέσουν τα τηγανητά φαγητά;  
Σου αρέσει το κρέας ή το ψάρι;  
Σου αρέσουν τα μακαρόνια;  
Σου αρέσει το κρασί ή η μπύρα;  
Σου αρέσει ο καφές;

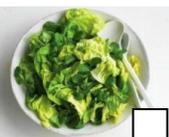
Ε ora... scegli il tuo menù marcando (in matita!) una pietanza per tipologia:

### Ορεκτικά



---

### Σαλάτες



---

### Κρεατικά



## Ψαρικά



---

## Ποτά



## Ας ακούσουμε ένα τραγούδι! - Ascoltiamo una canzone!

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAc6qolRmk4>

### Obiettivi

- Come si esprime la negazione in greco (δεν)
- Alcuni avverbi di luogo e di tempo (εδώ, απόψε)
- Come si formano i verbi del tempo presente
- Il diminutivo (-ακι)
- Lessico inerente alla sfera musicale (cantare, ballare, ascoltare, colpo di plectro, baglamadaki)

1. Prima di passare all'ascolto della canzone collega le immagini alle parole.



a. Ο νους

b. το ποτήρι

c. το μπαγλαμαδάκι

d. η καρδιά

2. Ascolta il testo e completa gli spazi vuoti.

### Ραγίζει απόψε

Testo di: Τάκης Σιμώτας

Versione di: Children of the revolution

Ραγίζει<sup>12</sup> απόψε \_ \_ \_ \_ \_  
με το μπαγλαμαδάκι  
\_ \_ \_ \_ \_ κομμάτια έγινε  
σπασμένο<sup>13</sup> ποτηράκι.



Τυχαία δήθεν \_ \_ τη δεις

<sup>12</sup> Ραγίζει < Greco antico *ρήγνυμι*

<sup>13</sup> Part. pass. del verbo σπάω < gr.ant. *σπάω* (per capire il senso guarda l'immagine del bicchiere!)

φέρ' την \_\_\_ ταβερνάκι  
 κρυμμένος<sup>14</sup> θα `μαι \_\_\_ γωνιά  
 \_\_\_ να τη δω λιγάκι.

Κανείς εδώ δεν τραγουδά  
 κανέννας δε χορεύει  
 ακούνε \_\_\_ την πενιά  
 κι \_ τους τους ταξιδεύει.

3. Di che cosa parla la canzone? Segna la risposta corretta.

- Το τραγούδι μιλάει για...*
- Δουλειά (lavoro)  
 Αγάπη (amore)  
 Φιλία (amicizia)  
 Μουσική (musica)

4. Ascolta nuovamente la canzone e riporta di seguito le parole che giustificano la tua risposta.

-----  
 -----

5. Completa la tabella sottostante aiutandoti anche con il testo della canzone e con i verbi già presenti nella tabella.

CANTARE	BALLARE	VIAGGIARE	SPEZZARSI	ASCOLTARE
Τραγουδώ	Χορεύω	Ταξιδεύω	Ραγίζω	Ακούω
Τραγουδάς	Χορεύεις		Ραγίζεις	Ακουσ
				Ακούει
Τραγουδάμε	Χορεύουμε			
Τραγουδάτε	Χορεύετε			Ακούτε
Τραγουδάνε				

6. Collega le parole alla giusta traduzione.

- |           |             |
|-----------|-------------|
| 1. Εδώ    | a. Molto    |
| 2. Εκεί   | b. Qui      |
| 3. Χθες   | c. Oggi     |
| 4. Σήμερα | d. Stasera  |
| 5. Απόψε  | e. Domani   |
| 6. Αύριο  | f. Soltanto |
| 7. Μόνο   | g. Poco     |

<sup>14</sup> Part. pass. del verbo κρύβω < gr. ant. κρύπτω

8. Τυχαία h. Lì  
 9. Λίγο i. Ieri  
 10. Πολύ l. Per caso

**7.** La negazione in greco si esprime con il **δεν** o il **δε** davanti al verbo al quale si riferisce. Cerca i due esempi presenti nel testo e trascrivili nello spazio sottostante.

a. ....  
 b. ....

Secondo te qual è la differenza tra **δεν** e **δε**? Quando si usa uno e quando si usa l'altro?

-----  
 -----

**8.** In greco il suffisso **-ακι** è un suffisso diminutivo o vezzeggiativo, corrisponde ad **-ino** in italiano. Trascrivile nella tabella di seguito tutte le parole che terminano in **-ακι** e prova a tradurle in italiano.

<b>- ακι</b>	<b>μπαγλαμαδάκι</b>			
<b>traduzione</b>	piccolo baglamàs			

**9.** Completa l'esercizio inserendo in greco le parole tra parentesi.

1. \_\_\_ είμαι Έλληνας, είμαι Ιταλός. (non)
2. Συγγνώμη, \_\_\_ ακούω. (non)
3. \_\_\_ χορεύω, αλλά τραγουδώ. (non)
4. Δεν ταξιδεύουμε σήμερα, αλλά \_\_\_\_\_. (domani)
5. Δεν είμαι καλά \_\_\_\_\_. (oggi)
6. Με λένε Γιάννη. Χαίρω \_\_\_\_\_. (molto)
7. Δεν είμαι από \_\_\_. (qui)
8. \_\_\_\_\_ τραγουδώ. (stasera)
9. Ακούω \_\_\_ τον Γιάννη. (solo)
10. \_\_\_\_\_ . (ballo un pochino)
11. Απόψε \_\_\_\_\_. (balliamo)
12. \_\_\_\_\_ τον μπαγλαμαδάκι. (ascolto)
13. \_\_\_\_\_ . (il bambino non ascolta)
14. \_\_\_\_\_ (canta molto bene).
15. Η ταβέρνα \_\_\_\_\_ (è lì).

**10.** Quale delle seguenti cose ti piace o non ti piace fare? Dillo a tutta la classe!

**Μου αρέσει να...**

**Δε μου αρέσει να...**

τραγουδάω, χορεύω, ταξιδεύω,  
ζωγραφίζω, παίζω κιθάρα, παίζω  
ποδόσφαιρο, διαβάζω βιβλία, τρέχω...



**È ADESSO DIVIDETEVI IN GRUPPI!**

**PER OGNI GRUPPO CI DEVONO ESSERE: UN *REGISTA* E UNO O PIÙ *ATTORI*.**

**IL REGISTA DÀ LE ISTRUZIONI E GLI ATTORI DEVONO RECITARE IL TESTO DELLA CANZONE IN BASE ALLE ISTRUZIONI DEL REGISTA! OGNI GRUPPO HA UNA *STROFA* DIVERSA.**

## Traduzione del testo

---

Ραγίζει απόψε η καρδιά  
με το μπαγλαμαδάκι  
πολλά κομμάτια έγινε  
σπασμένο ποτηράκι

Stasera mi si spezza il cuore  
con il piccolo baglamàs  
si è fatto in molto pezzi  
un bicchiere rotto

Κανείς εδώ δεν τραγουδά  
κανένας δε χορεύει  
ακούνε μόνο την πενιά  
κι ο νους τους ταξιδεύει

Non canta nessuno qui  
Non balla nessuno  
Ascoltano solo il suono del plettro  
e la loro mente viaggia

Τυχαία δήθεν αν τη δεις  
φέρ' την στο ταβερνάκι  
κρυμμένος θα `μαι στη γωνιά  
για να τη δω λιγάκι

Se per caso la vedi  
Portala alla taverna  
starò nascosto in un angolo  
per vederla un pochino

## **L'altra metà**

Versione A del testo e versione B del testo a seguire.

Il testo è stato tratto dal libro *Άκου να δεις 1*, di Arvanitaki F., Panteloglou L. (dialogo della prima unità *Στην Πάρο πηγαίνεις*, trascritto a p. 75 ).

- Στέφανος** Κόσμος, ε;  
1 2
- Αγγελική** Ναι, βρε παιδί μου. \_\_\_\_\_ στην Πάρο \_\_\_\_\_ πια;  
3 4 5 6 7 8 9 10 11
- Στέφανος** \_\_\_\_\_ Πάρο \_\_\_\_\_;  
12 13 14
- Αγγελική** Ναι. \_\_\_\_\_;  
15 16
- Στέφανος** Εγώ \_\_\_\_\_ στη Νάξο.  
17 18 19 20
- Αγγελική** Α! \_\_\_ ώρα \_\_\_ το \_\_\_ σου;  
21 22 23 24 25 26 27
- Στέφανος** \_\_\_\_\_ δέκα.  
28 29
- Αγγελική** \_\_\_\_\_ τότε! Θα \_\_\_\_\_ μαζί \_\_\_ ταξίδι \_\_\_\_\_ την Πάρο.  
30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
- Στέφανος** \_\_\_ το “Δήμητρα” \_\_\_\_\_ κι \_\_\_\_\_;  
40 41 42 43 44 45
- Αγγελική** Ναι. \_\_\_\_\_, πώς \_\_\_\_\_ λένε;  
46 47 48 49 50
- Στέφανος** \_\_\_\_\_ λένε \_\_\_\_\_ . Εσένα;  
51 52 53 54
- Αγγελική** \_\_\_\_\_  
55
- Στέφανος** Όραιο \_\_\_\_\_ ! Πού \_\_\_\_\_ Αγγελική;  
56 57 58 59 60
- Αγγελική** \_\_\_\_\_ στη Φιλοθέη.  
61 62 63
- Στέφανος** \_\_\_\_\_; Εγώ \_\_\_\_\_ Χαλάνδρι.  
64 65 66 67
- Αγγελική** \_\_\_\_\_ κοντά \_\_\_\_\_ ! Σπουδάζεις \_\_\_\_\_;  
68 69 70 71 72
- Στέφανος** Όχι \_\_\_\_\_ . Είμαι \_\_\_\_\_ . Εσύ;  
73 74 75 76 77
- Αγγελική** \_\_\_\_\_ είμαι \_\_\_\_\_ στην Αρχαιολογία.  
78 79 80 81 82

<b>Στέφανος</b>	Κόσμος, ε; 1 2
<b>Αγγελική</b>	Ναι, βρε παιδί μου. Όλοι _____ Πάρο πηγαίνουν _____; 3 4 5 6 7 8 9 10 11
<b>Στέφανος</b>	Στην _____ πηγαίνεις; 12 13 14
<b>Αγγελική</b>	_____. Εσύ; 15 16
<b>Στέφανος</b>	_____ πηγαίνω _____ Νάξο. 17 18 19 20
<b>Αγγελική</b>	Α! Τι _____ φεύγει _____ πλοίο _____; 21 22 23 24 25 26 27
<b>Στέφανος</b>	Στις _____. 28 29
<b>Αγγελική</b>	Ωραία _____! Θα είμαστε _____ στο _____ μέχρι _____ Πάρο. 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
<b>Στέφανος</b>	Με _____ “Δήμητρα” ταξιδεύεις _____ εσύ; 40 41 42 43 44 45
<b>Αγγελική</b>	_____. Αλήθεια, _____ σε _____; 46 47 48 49 50
<b>Στέφανος</b>	Με _____ Στέφανο. _____; 51 52 53 54
<b>Αγγελική</b>	Αγγελική 55
<b>Στέφανος</b>	_____ όνομα! _____ μένεις, _____; 56 57 58 59 60
<b>Αγγελική</b>	Μένω _____ Φιλοθέη. 61 62 63
<b>Στέφανος</b>	Σοβαρά; _____ μένω Χαλάνδρι. 64 65 66 67
<b>Αγγελική</b>	Μένουμε _____ λοιπόν! _____, Στέφανε; 68 69 70 71 72
<b>Στέφανος</b>	_____ πια. _____ αρχιτέκτονας. _____; 73 74 75 76 77
<b>Αγγελική</b>	Εγώ _____ φοιτήτρια _____ Αρχαιολογία. 78 79 80 81 82

Età: .....

Sesso: .....

## QUESTIONARIO DI FINE CORSO

### 1° PARTE: DOMANDE GENERALI

---

**1.** Per quale **motivo** hai deciso di seguire un corso di neogreco?

*(È possibile segnare più di una risposta)*

- motivi personali (parenti e familiari di origine greca, visite frequenti in Grecia, ecc ...)
- scoprire di più riguardo la materia
- sfruttare la possibilità offerta dalla scuola di imparare una lingua straniera
- passione e curiosità per il greco in generale
- altro (specificare)

.....

**2.** In classe sei stato/a presente:

- meno del 50%
- più del 50%

**3.** Hai mai seguito corsi di neogreco negli anni precedenti?

- sì
- no

**4.** Quanto pensi che le tue conoscenze di **greco antico** ti possano aver aiutato nella comprensione del **greco moderno**?

0 = per niente, 1= poco, 2 = discretamente, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

**5.** Quanto pensi che le tue nuove conoscenze di **greco moderno** ti possano aver aiutato nella comprensione del **greco antico**?

0 = per niente, 1= poco, 2 = discretamente, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo

- 0             1             2             3             4             5

**6.** Le ore di lezione dedicate al neogreco ti sembrano:

- poche  
 giuste  
 vorrei fossero di più

**7.** La mole di studio (ossia i compiti per casa) ti è sembrata:

- ridotta  
 giusta  
 eccessiva

**8.** Ripensando alle attività svolte in classe, il materiale preparato dall'insegnante ti sembra adeguato allo studio della materia?

- sì  
 no  
 non saprei

**9.** Il docente si esprime in modo chiaro?

- sì  
 no  
 non saprei

**10.** Complessivamente sei stato soddisfatto del modo in cui si sono svolte le lezioni?

- sì  
 no  
 non saprei

## 2° PARTE: GRADIMENTO DELLE TECNICHE LUDICHE UTILIZZATE DURANTE IL CORSO DI NEOGRECO

---

11. Tra le tecniche utilizzate durante il corso di neogreco quali **avevi già utilizzato** in precedenza in altre discipline? Segnale.

- Quiz di cultura
- Cruciverba associato ad immagini
- Caccia all'intruso ad oltranza
- Seriazione
- Tris
- Battaglia navale
- Il gioco del *vai* e dell'*óχι*
- Indovina che cosa mangio.
- Canzone con esercizi
- Drammatizzazione di una canzone
- Cercasi l'altra metà
- Nessuna

12. Quanto hai gradito le tecniche utilizzate? Assegna un voto ad ogni tecnica:

0 = per niente, 1= poco, 2 = indifferente, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo

- *Quiz di cultura*

0             1             2             3             4             5

- *Cruciverba associato ad immagini*

0             1             2             3             4             5

- *Caccia all'intruso ad oltranza*

0             1             2             3             4             5

- *Seriazione*

0             1             2             3             4             5

- *Tris*

0             1             2             3             4             5

- *Battaglia navale*

0             1             2             3             4             5

- *Il gioco del vai e dell'óχι*

0             1             2             3             4             5

- *Indovina che cosa mangio*

0             1             2             3             4             5

- *Canzone con esercizi*

0             1             2             3             4             5

- *Drammatizzazione di una canzone*

0             1             2             3             4             5

- *Cercasi l'altra metà*

0             1             2             3             4             5

**13. Segna la tecnica o le tecniche che ti sono piaciute di più.**

- Quiz di cultura
- Cruciverba associato ad immagini
- Caccia all'intruso ad oltranza
- Seriazione
- Tris
- Battaglia navale
- Il gioco del ναυ e dell'όχι
- Indovina che cosa mangio.
- Canzone con esercizi
- Drammatizzazione di una canzone
- Cercasi l'altra metà

**14. Segna la tecnica o le tecniche che ti sono piaciute di meno.**

- Quiz di cultura
- Cruciverba associato ad immagini
- Caccia all'intruso ad oltranza
- Seriazione
- Tris
- Battaglia navale
- Il gioco del ναυ e dell'όχι
- Indovina che cosa mangio
- Canzone con esercizi
- Drammatizzazione di una canzone
- Cercasi l'altra metà

**15. Segna la tecnica o le tecniche che pensi ti siano state più utili dal punto di vista linguistico:**

- Quiz di cultura
- Cruciverba associato ad immagini
- Caccia all'intruso ad oltranza
- Seriazione
- Tris
- Battaglia navale
- Il gioco del ναυ e dell'όχι
- Indovina che cosa mangio
- Canzone con esercizi
- Drammatizzazione di una canzone
- Cercasi l'altra metà

**16. Segna la tecnica o le tecniche che pensi ti siano state più utili dal punto di vista relazionale con i compagni:**

- Quiz di cultura
- Cruciverba associato ad immagini
- Caccia all'intruso ad oltranza
- Seriazione
- Tris
- Battaglia navale
- Il gioco del *vai* e dell'*óxi*
- Indovina che cosa mangio
- Canzone con esercizi
- Drammatizzazione di una canzone
- Cercasi l'altra metà

**17. Segna le tecniche che sono:**

	TROPPO DIFFICILE DA SVOLGERE	MOTIVANTE	DEMOTIVANTE	ADEGUATA ED EFFICACE	TROPPO FACILE E POCO STIMOLANTE	ALTRO ..... .....
<i>Quiz di cultura</i>						
<i>Cruciverba associato ad immagini</i>						
<i>Caccia all'intruso ad oltranza</i>						
<i>Seriazione</i>						
<i>Tris</i>						
<i>Battaglia navale</i>						
<i>Il gioco del vai e dell'óxi</i>						
<i>Indovina che cosa mangio</i>						
<i>Canzone con esercizi</i>						
<i>Drammatizzazione di una canzone</i>						
<i>Cercasi l'altra metà</i>						

**18.** Complessivamente pensi che l'uso di questa **tipologia** di tecniche sia:

- ripetitivo, demotivante e inutile
- ripetitivo, ma utile
- un'attività come un'altra
- divertente ma non utile
- divertente e utile
- altro (scrivi la tua

opinione).....

**19.** Complessivamente l'**atmosfera di classe** durante l'uso di queste tecniche ti è sembrata:  
(È possibile segnare più di una risposta).

- stressante
- demotivante
- noiosa
- divertente
- rilassante
- altro (scrivi la tua

opinione).....

### 3° PARTE: MEMRISE

---

20. Prima del corso di neogreco eri a conoscenza di *memrise*?

- sì
- no

21. Ritieni che sia stato utile l'utilizzo di *memrise* per apprendere nuovi termini?

- sì
- no

22. Quanto pensi abbia influito sul tuo apprendimento del neogreco l'uso di *memrise*?

0 = per niente, 1= poco, 2 = discretamente, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

23. Pensi che l'utilizzo di *memrise* sia:  
(È possibile segnare più di una risposta)

- troppo difficile
- motivante
- demotivante
- adeguato ed efficace
- troppo facile e poco stimolante
- Altro (scrivi la tua

opinione) .....

24. Che cosa ti è **piaciuto** di *memrise*?  
(È possibile segnare più di una risposta)

- la grafica
  - l'uso di immagini per la comprensione delle parole
  - il fatto che sia un gioco
  - la possibilità di confrontare i proprio punti con quelli degli altri
  - è divertente
  - è istruttivo
  - altro (scrivi la tua
- opinione).....

**25.** Che cosa **non** ti è **piaciuto** di *memrise*?

- la grafica
- è un gioco che richiede troppo tempo
- è competitivo
- è ripetitivo
- è una perdita di tempo
- non è adatto al mio stile di studio
- altro (scrivi la tua  
opinione).....

**26. Complessivamente** pensi che l'uso di *memrise* sia:  
(È possibile segnare più di una risposta)

- ripetitivo, demotivante e inutile
- ripetitivo, ma utile
- un'attività come un'altra
- divertente ma non utile
- divertente e utile
- altro (scrivi la tua  
opinione).....

#### 4° PARTE: WHATSAPP

---

27. Prima del corso di neogreco eri a conoscenza di *whatsapp*?

- sì
- no

28. Avevi mai utilizzato *whatsapp* nell'apprendimento di altre discipline?

- sì
- no

29. Ritieni che sia stato utile l'utilizzo di *whatsapp* per apprendere nuovi termini?

- sì
- no

30. Quanto pensi abbia influito sul tuo apprendimento del neogreco l'uso di *whatsapp*?

0 = per niente, 1= poco, 2 = discretamente, 3 = abbastanza, 4 = molto, 5 = moltissimo

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

31. Pensi che l'utilizzo di *whatsapp* sia:  
(È possibile segnare più di una risposta)

- troppo difficile
- motivante
- demotivante
- adeguato ed efficace
- troppo facile e poco stimolante
- Altro (scrivi la tua

opinione) .....

32. Che cosa ti è **piaciuto** di *whatsapp*?  
(È possibile segnare più di una risposta)

- non è impegnativo
- è divertente
- richiede poco tempo
- imparo senza stancarmi
- posso comunicare con i compagni
- altro (scrivi la tua

opinione).....







## Bibliografia

- ALLEN W. S., 2003, *Vox graeca*, Università Aristotele di Salonicco, Istituto di Studi Neogreci, Fondazione Manolis Triandafillidis, Salonicco.
- ARVANITAKI F., PANTELOGLOU L., 2006, *Άκου να δεις 1*, Dheltos, Atene.
- BABINIOTIS G., 2002, *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*, Κέντρο Λεξικολογίας Ε.Π.Ε., Atene.
- BALBONI P.E., 1998, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, Utet, Torino.
- BALBONI P.E., 1999, *Dizionario di Glottodidattica*, Guerra-Soleil, Perugia.
- BALBONI P.E., 2007, *La comunicazione interculturale*, Guerra, Perugia.
- BALBONI P.E., 2008, *Imparare le lingue straniere*, Marsilio, Venezia.
- BALBONI P.E., 2012, *Le sfide di Babele. Insegnare le lingue nelle società complesse*, Utet, Torino.
- BEATON R., 1996, *Εισαγωγή στη Νεότερη Ελληνική Λογοτεχνία*, Νεφέλι, Atene.
- BROWNING, R., 1983, *Medieval and Modern Greek*, Cambridge University Press, Cambridge.
- CAON F., CELENTIN P., 2002, *I giochi dei bambini italiani. Giochi e attività linguistiche per l'insegnamento dell'italiano*, Guerra, Perugia.
- CAON F., RUTKA S., 2004, *La lingua in gioco. Attività ludiche per l'insegnamento dell'italiano L2*, Guerra Edizioni, Perugia.
- CAON F., SERRAGIOTTO G. (a cura di), 2011, *Tecnologia e didattica delle lingue. Teorie, risorse, sperimentazioni*, Utet, Torino.
- CAON F., 2011, *L'italiano parla Mogol: imparare l'italiano attraverso i testi delle sue canzoni*, Guerra Edizioni, Perugia.
- CARDONA M., 2001, *Il ruolo della memoria nell'apprendimento delle lingue*, Utet Libreria, Torino.

- CARPINATO C., 2003, *Dove, come e perché studiare neogreco in Italia*, Quaderni del Premio Letterario Giuseppe Acerbi, 10° edizione - Grecia, pp. 93-96, Castelgoffredo.
- CARPINATO C., TRIBULATO O. (a cura di), 2014, *Storia e storie della lingua greca*, Edizioni Ca' Foscari, Venezia.
- CLOGG R., 1998, *Storia della Grecia moderna dalla caduta dell'impero bizantino a oggi*, Bompiani, Milano.
- COONAN C.M., 2000, *La ricerca-azione*, Cafoscarina, Venezia.
- COONAN C.M., 2009, "Opportunità di usare la LS nella lezione CLIL: importanza, problemi, soluzioni", in *Studi di Glottodidattica*, 2, pp.20-34.
- CUMMINS J., SWAIN M., 1986, *Bilingualism and Education*, Longman, London.
- DALBY A., 2004, *Dictionary of Languages*, A&C Black Publishers Ltd, London.
- DALOISO M., 2011, *Introduzione alla didattica delle lingue moderne. Una prospettiva interdisciplinare*, Aracne, Roma.
- DE SIMONE BROUWER F., 1908, *Per gli studi neellenici in Italia*, «RAL», s. V, 17, pp. 607-641.
- DÖRNEYI Z., CSCIZÉR K., 1998, "Ten Comandments for Motivating Language Learners: Result of an Empirical Study", in *Language Teaching Research*, 2, 3, pp. 203-229.
- FREDDI G., 1990, *Azione gioco lingua. Fondamenti di una glottodidattica per bambini*, Liviana, Padova.
- GARDNER H., 1983, *Frames of Mind, the Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, New York, (trad. it., 1987, Formae Mentis, Feltrinelli, Milano).
- HUIZINGA J., 1973, *Homo ludens*, Einaudi, Torino.
- HUMPHRIS C. (a cura di), 2013, *Movimente. Attività per apprendere l'italiano con il movimento*, Alma Edizioni, Firenze.
- KRASHEN S.D., 1983, *Principle and Practice in Second Language Acquisition*, Pergamon, Oxford.
- KRASHEN S.D., TERRELL T., 1983, *The Natural Approach*, Pergamon, New York.

- KRASHEN S.D., 1985, *The Input Hypothesis: Issues and Implications*, Longman, London.
- KRASHEN S.D., 2011, “*The Compelling (not just interesting) Input Hypothesis*” (International Conference Preview IC1), in *The English Connection – Kotesol 15(3)*, (on line: [http://koreatesol.org/sites/default/files/pdf\\_publications/TECv15n3-11Autumn.pdf](http://koreatesol.org/sites/default/files/pdf_publications/TECv15n3-11Autumn.pdf))
- KRUEGER R.A., 1994, *Focus Group: A practical guide for applied research*, (2<sup>nd</sup> ed.), CA: Sage, Thousand Oaks.
- MARANGON S., 2008/2009, *La glottodidattica ludica nell'insegnamento dell'italiano L2 ad adulti immigrati*, Master Itals, Università Ca' Foscari di Venezia.
- ORTIZ A. M., CANOVAS C. P., CAMPILLO C. M., 2010, *The teaching of modern greek in Europe: current situation and new perspectives*, Odysseus Project Final Conference, Universidad de Murcia, Servicio de Publicaciones.
- PERI M., 2008, *Gli scambi linguistici fra Italia e Grecia. Compendio di una storia dimenticata*, in: *Greco antico, neogreco e italiano. Dizionario dei prestiti e dei parallelismi*, a cura di Amalia Kolonia e Massimo Peri, Zanichelli, Bologna.
- RINALDI U., 2005, *Il parlato ignoto. Saggio sulla fonologia diacronica del greco*, Imprimatur Editrice, Padova.
- SWAIN, M., 1985, “*Communicative competence: Some roles of comprehensible input and comprehensible output in its development*”, in GASS S., MADDEN C. (a cura di) *Input in Second Language Acquisition*, pp. 235-256, Newbury House, New York.
- THUMB, A., 1914, *On the value of Modern Greek for the study of Ancient Greek*, «GQ», vol. 8, n. 3, pp. 181-205.
- TRIANDAFILLIDIS M., 1998, *Λεξικό της Κοινής Νεολληνικής*, Salonico, Instituto Neoellinikón Spudón tu Aristotelíu Panepistimíu Thessaloníkis. Disponibile in formato elettronico:  
[http://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.htm](http://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.htm)  
1
- TRIANDAFILLIDIS M., 2006, *Piccola grammatica neogreca*, (edizione a cura di Caracausi M.), Università Aristotele di Salonico, Istituto di Studi Neogreci, Fondazione Manolis Triandafillidis, Salonico.

VITTI M., 2001, *Storia della letteratura neogreca*, Carocci, Roma.

VYGOTSKY L.S., 1978, *Mind in Society: the Development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, Cambridge MA.

VYGOTSKY L.S., 1987, *Il processo cognitivo*, Boringhieri, Torino.

WEINREICH U., 2006, *Lingue in contatto*, Utet, Torino.

ZINZI M., 2013, *Dal greco classico al greco moderno. Alcuni aspetti dell'evoluzione morfosintattica*, Firenze University Press, Firenze.