



ATTIVITÀ LUDICHE CON I CODICI QR. IDEE PER LA CLASSE DI ITALIANO L2/LS

Fabio Ruggiero
Traparentesi Onlus



ABSTRACT

I codici QR possono essere usati nella classe di italiano come L2/LS per molteplici scopi. Come elementi grafici indecifrabili a occhio nudo, nascondono l'informazione e attivano aspettative sul loro contenuto. Sono una soluzione efficace per far immediatamente accedere i nostri studenti a risorse in rete, per l'esplorazione rapida di più di una risorsa internet e possono essere impiegati per attività ludiformi (Caon & Rutka, s.a.¹: 5).

Per le loro caratteristiche, infatti, i codici QR possono essere trasformati in *carte da gioco* o in *pulsanti grafici multimediali*, oppure in messaggi per la caccia al tesoro. In questo articolo esploreremo alcune modalità di impiego nella classe di italiano L2/LS e analizzeremo nel dettaglio alcune attività ludiformi (che da ora in poi chiameremo attività ludiche) costruite con l'ausilio dei codici QR.

PAROLE CHIAVE: codici QR, glottodidattica ludica.

ABSTRACT

QR codes can be used in the Italian as a second language classroom for multiple reasons. These graphic codes, while illegible to naked eye, contain hidden information and create expectations in terms of their content. QR codes are an efficient solution, as they allow our students immediate access to internet resources and possibility to quickly browse through these.

QR codes can also be used for game-based learning activities. Due to their characteristics, QR codes can be printed on *playing cards* or they can be used as *graphic multimedia buttons*, or figure in a treasure hunt as messages. This article explores some uses of the QR codes' in everyday teaching and analyses some game-based learning activities in the context of Italian as a second language acquisition through the use of QR codes.

KEY WORDS: QR codes, game-based learning.

¹ In "La glottodidattica ludica", modulo telematico in ambito del Laboratorio Itals, Università Cà Foscari, Venezia.

1. Che cosa sono i codici QR

“Un codice QR (in inglese QR Code) è un codice a barre bidimensionale (o codice 2D), ossia a matrice, composto da moduli neri disposti all'interno di uno schema bianco di forma quadrata. Viene impiegato per memorizzare informazioni generalmente destinate a essere lette tramite uno smartphone. “(Testo estratto da Wikipedia alla voce Codice QR²)



Figura 1: codice QR contenente il collegamento con la pagina del Centro Linguistico dell'Università di Cipro.

Un codice QR (vedi figura 1) è quindi un quadrato punteggiato contenente informazioni; un testo, un indirizzo internet, un file di rubrica telefonica o un SMS. Per accedere all'informazione abbiamo bisogno di un lettore di codici QR, un'applicazione scaricabile sul tablet o sullo smartphone che permette di inquadrare il codice QR con la telecamera del cellulare o del tablet e visualizzare l'informazione in esso contenuta. Grazie al fatto che oggi nelle nostre classi, almeno tra i giovanissimi e gli adulti, chiunque dispone di uno smartphone o un tablet connesso alla rete l'uso dei codici QR non presenta nessun particolare problema di carattere tecnico.

Come creare un codice QR.

Oltre ai lettori esistono anche dei generatori di codici QR. Per generare un codice QR basta andare su una delle tante pagine web che offrono il servizio, di solito gratuito per gli usi basilari. Su alcune di esse è possibile personalizzare i codici dandogli la forma di un logo o un colore diverso dal nero, altri portali permettono anche la creazione di un codice QR dinamico. In questo caso, attraverso la registrazione al servizio, l'informazione viene immagazzinata dalla pagina web che offre il servizio e resa disponibile tramite un URL. L'URL viene a sua volta “tradotto” graficamente in

² Consultabile all'indirizzo https://it.wikipedia.org/wiki/Codice_QR



codice QR. Il servizio permette di cambiare l'informazione alla quale rimanda il link, lasciandolo però inalterato : una volta che il codice QR è stato creato e stampato, non è più possibile modificare l'indirizzo internet "scritto" nel codice, ma è possibile modificare la risorsa al quale quell'indirizzo rimanda.

Codici QR e archiviazione cloud

Capiamo subito quindi perché i codici QR possono veicolare qualsiasi tipo di file grazie ai servizi di archiviazione cloud come Drop Box, Google Drive, Box, ecc... anche senza ricorrere ai codici QR dinamici. Su queste piattaforme di archiviazione dati è possibile caricare qualsiasi file, sia esso un video, un file audio, un documento di testo, e poi condividerlo attraverso URL. Una volta creato il link basta generare il corrispettivo codice QR. Chi scansionerà il codice avrà accesso al link della risorsa e quindi potrà accedervi con qualsiasi navigatore web, ad esempio Firefox.

2. Alcuni semplici utilizzi dei codici QR nella lezione di italiano L2.

Comprensione orale attraverso un video (Allegato 1).

Spesso in aula l'attività di comprensione orale viene svolta attraverso l'ascolto/visione di un video in plenaria. A volte, però, è utile svolgere l'attività di comprensione analitica rispettando i tempi di ogni studente, dandogli la possibilità di fermare il video per scrivere, riascoltare, tornare in dietro, focalizzarsi su una singola parte o su una parola, così come avviene nelle attività di comprensione scritta. Per fare ciò ogni studente dovrebbe poter visionare/ascoltare il video autonomamente o in gruppo su uno smartphone. Per dare il video ai nostri studenti basta usare un codice QR, senza che digitino l'indirizzo o usino altri strumenti (email, classe virtuale, Evernote...). Nel caso in cui il video sia su una piattaforma in streaming (ad esempio su Youtube), bisogna generare il codice QR con l'URL del video. Se invece il video non è su queste piattaforme, e non abbiamo intenzione di trasferirlo su nessuna di esse, basta caricarlo in un *cloud storage* (appunto, Drop Box, Box, Google Drive....) e poi creare il collegamento alla risorsa tramite link. A questo punto generate il codice QR del link e il gioco è fatto.

Fornire delle risorse in rete per l'esplorazione autonoma

Nell'allegato 2 trovate un'attività per aumentare la motivazione fatta prima di una lezione all'aperto per il quartiere Sanità di Napoli con una classe di adulti immigrati



di livello A1 verso l'A2. L'obiettivo dell'attività preparatoria era incuriosire gli studenti presentando i monumenti e il percorso che avremmo fatto durante la gita. Il materiale per l'attività consiste in un'immagine del quartiere costellata di codici QR, che fungono in questo caso da *pulsanti grafici multimediali*. Tramite i codici QR si accede a video e siti internet dei monumenti e dei luoghi e all'itinerario oggetto della lezione all'aperto (l'itinerario è stato creato attraverso Google Maps che dà la possibilità di aggiungere dei segnaposto sulle mappe). In questo caso gli studenti dovevano autonomamente esplorare le risorse per farsi un'idea sui luoghi che avremmo visitato e sul percorso .

Una variante (Allegato 3) consiste nel rendere più attiva l'esplorazione attraverso un'attività di accoppiamento da fare in gruppo (massimo 3 studenti per gruppo). L'esercizio consiste nell'accoppiare i codici QR con i nomi dei luoghi della gita appositamente evidenziati nella mappa attraverso i segnaposto. Quindi forniamo agli studenti il codice QR della mappa, loro la aprono sullo smartphone e studiano l'itinerario. Con un altro smartphone scansionano i codici QR e cercano di capire a quale luogo della mappa si riferisca la risorsa (pagina web, video o altro) contenuta nel codice QR.

Fornire le soluzioni di un esercizio per l'autocorrezione

La correzione in plenaria non sempre è il miglior modo per correggere un esercizio. Quando si tratta di esercizi di rinforzo, fornire le soluzioni agli studenti può essere utile per risparmiare tempo e concentrarsi solo sulle parti che non hanno compreso da soli. I codici QR possono esserci utili per occultare le risposte (Allegato 4). Quando arriva il momento dell'autocorrezione, di solito dopo che già hanno discusso con un compagno le possibili soluzioni, chiedo di prendere gli smartphone e scoprire le risposte.

3. Attività ludiche.

Nella sezione che segue esploreremo tre giochi didattici nella cornice della didattica ludica, così come proposta da Caon e Rutka (2004). In estrema sintesi la metodologia ludica è una modalità di lavoro, non l'unica possibile in classe, in cui:

"l'insegnante prepara e predispose materiali sulla base di precise scelte didattiche, struttura attività sia comuni che differenziate per gli alunni, monitora costantemente i progressi, le difficoltà specifiche che emergono durante il lavoro in classe e, sulla base di



queste indicazioni, prepara nuovi materiali ed organizza attività differenziate per il rinforzo o la compensazione di alcune lacune." (Caon & Rutka, 2004: 3)

Per essere efficaci le attività ludiche devono essere adeguate alla capacità cognitiva e alle abilità linguistiche degli studenti, sfidanti e connotate da piacere.

Per quanto riguarda gli apprendenti adulti:

"l'obiettivo, allora, è quello di far sperimentare questo possibile piacere attraverso attività sfidanti (quali ad esempio i problem solving) e di farlo cogliere intellettualmente ed emotivamente attraverso il feedback, la riflessione post-esperienziale e la valorizzazione delle conquiste intellettuali –personali e/o collettive– degli studenti."

(Caon & Rutka :s.a.³: 6)

Il gioco dell'oca

Il gioco dell'oca⁴ è un gioco di percorso che ben si adatta ad essere impiegato per il ripasso o la verifica (Caon e Rutka, 2004: 21), ma non è escluso che lo si possa impiegare anche per altri scopi. In questo gioco vale, come per gli altri che vedremo di seguito, l'assunto di base per il quale il materiale deve essere tarato e costruito sugli obiettivi glottodidattici e sul tipo di apprendenti con i quali lavoriamo. Nell'Allegato 5 è riportato un tabellone per il gioco dell'oca. Il gioco è tarato su studenti adulti immigrati in Italia che stanno raggiungendo il livello A1; nel tabellone proposto l'obiettivo consiste nel ripetere il lessico e le funzioni comunicative presenti nelle prime cinque unità del manuale di italiano per stranieri *Italiano di Base*. Il gioco si svolge a squadre e consiste nell'arrivare per primi alla fine del percorso superando i vari ostacoli presenti sulle caselle di gioco. Ogni giocatore deve rispondere a una domanda o seguire le istruzioni presenti sulla casella nella quale è posizionato dopo aver tirato il dado. Se la risposta è sbagliata torna indietro al punto da dove era partito, altrimenti rimane sulla sua casella. A controllare le risposte c'è uno studente esperto, che in caso di necessità chiede aiuto all'insegnante.

I codici QR sono stati utilizzati per arricchire con risorse multimediali le caselle del tabellone. In questo modo i codici QR diventano delle *carte da gioco* da disporre a piacimento sul percorso di gioco, degli ostacoli di cui i giocatori sono all'oscuro fino a che non "girano la carta" scansionando il codice.

Durante il gioco l'insegnante può tenere nota su un foglio di lavoro delle difficoltà di ogni studente da approfondire nella fase di riflessione post-esperienziale.

³ In "La glottodidattica ludica", modulo telematico in ambito del Laboratorio Itals, Università Cà Foscari, Venezia.

⁴ Per una sintesi delle regole del gioco consultare <http://www.treccani.it/enciclopedia/oca/>



In questo caso è utile concentrare la riflessione sul lessico e sulle funzioni comunicative che hanno creato difficoltà, ponendo l'attenzione solo su alcune, lasciando invece agli studenti il compito di ricercare nel libro e nelle dispense del corso le funzioni comunicative e il lessico ancora difficoltosi.

La caccia al tesoro con i codici QR.

La caccia al tesoro è un gioco di schema molto affascinante e motivante. Per approfondimenti sullo svolgimento e sull'utilità didattica di questo gioco con i codici QR nell'insegnamento delle lingue straniere rimando a Pedro Molina Muñoz, Paulina Chazky, Harikleia Koula (Molina Muñoz, Chatzi & Koula, 2013: 3-9).

Di seguito riporto una breve descrizione del gioco e un esempio di svolgimento ripreso dal mio blog⁵ e modificato per i fini della pubblicazione.

Per iniziare bisogna disseminare per la classe, e se ce n'è la possibilità anche fuori dalla classe, una serie di immagini abbinata ognuna a un codice QR. In ogni codice QR ci sono degli esercizi da svolgere che indicano la tappa successiva. Gli studenti vengono divisi in gruppi (non più di 4 per gruppo). È importante assegnare, all'interno del gruppo, almeno 2 ruoli: chi scansiona e chi scrive sul foglio di lavoro. Il gioco si svolge così: dato un punto di partenza, gli studenti attraverso i loro smartphone decodificano il codice QR, accedono così a degli esercizi che completano su un foglio di lavoro; e in base alla risposta si orientano verso la tappa successiva. Vince chi arriva per primo all'ultima tappa designata per il proprio gruppo con il maggior numero di risposte esatte.

Vediamo ora un esempio concreto di caccia al tesoro proposto in una mia classe di adulti immigrati di varia nazionalità di livello preA1-A1. Il filo conduttore sono alcuni cantanti pop italiani; gli obiettivi linguistici sono la comprensione e la produzione di brevi frasi scritte sull'aspetto fisico, la ricerca di semplici informazioni su un motore di ricerca in internet. A ogni gruppo di studenti viene assegnato un codice QR di partenza della Figura 2, ognuno dei quali dà inizio a percorsi diversi. Per capire meglio il funzionamento analizziamo in dettaglio i primi momenti di gioco.

⁵ <https://italianol2ealtrebellenze.weebly.com/blog/caccia-al-tesoro-con-i-codici-qr>

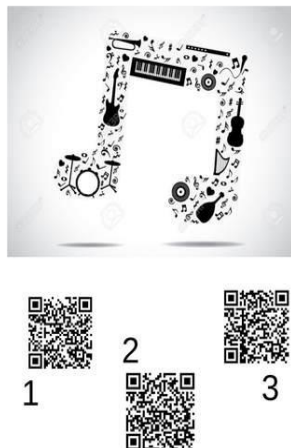


Figura 2: immagine di partenza per la caccia al tesoro.

Scansionando con lo smartphone il codice QR 1 (percorso numero 1) della figura 2 agli studenti apparirà sullo schermo il seguente testo: "È bassa, ha i capelli neri e corti. Porta un vestito nero. Come si chiama?". Gli studenti devono cercare la cantante che corrisponde alla descrizione tra le altre immagini di cantanti disseminate in precedenza per la classe. Trovata l'immagine scoprono il nome (Figura 3), in questo caso "Arisa", e riempiono il foglio di lavoro (Allegato 6) al punto 1. Dopodiché scansionano il codice QR associato all'immagine di Arisa (Figura 3), leggono l'indizio che li porterà alla seconda immagine e riempiono il foglio di lavoro al punto 2 e così via. Il gioco continua fino alla fine del percorso (nell'Allegato 7 trovate i testi dei codici QR e l'ordine del percorso). Nel caso della mia classe di livello preA1 ha vinto chi è arrivato per primo all'ultima tappa del proprio percorso e ha completato il foglio di lavoro. La correttezza della produzione scritta non contava ai fini della vittoria; le produzioni scritte però sono state oggetto di riflessione successiva nella fase post-esperienziale.



Figura 3: seconda tappa del percorso 1

La fase di riflessione, subito dopo il gioco, ha riguardato due aspetti: uno linguistico e uno culturale. Per quanto riguarda il primo aspetto abbiamo analizzato insieme le frasi della caccia al tesoro ricercando sul manuale di classe il lessico e le frasi modello che hanno creato difficoltà; poi abbiamo corretto in plenaria le descrizioni scritte sul foglio di lavoro da ciascun gruppo, soffermandoci sugli errori sintattici e ortografici; dopo la correzione in plenaria gli studenti hanno riscritto individualmente le descrizioni; infine ci siamo soffermati sulle parole chiave necessarie per ricercare i testi delle canzoni usate dai vari gruppi. L'aspetto culturale è stato affrontato in chiave interculturale: gli studenti hanno condiviso i loro cantautori preferiti nella loro lingua materna. Nelle lezioni successive abbiamo ascoltato i brani di alcuni di loro e si sono esercitati nella descrizione fisica sulla base delle fotografie dei cantanti ascoltati.

Tre colpi.

Si tratta di un gioco-esercizio (Caon & Rutka, s.a: 14) per la ripetizione del lessico anche se è possibile, in linea di principio, utilizzare lo schema del gioco per qualsiasi attività che richieda risposte puntuali e brevi. Essendo un gioco inventato da me ritengo necessario descrivere nel dettaglio le regole e il suo svolgimento. Per la

scrittura di questo paragrafo mi sono avvalso del post dal titolo *Lavorare sul lessico con i codici QR* sul mio blog⁶ modificandolo per gli scopi dell'articolo.

Vale la pena, a questo punto, descrivere un esempio concreto per capire lo schema generale del gioco. Il gioco è cucito sul livello e sui bisogni linguistici di una mia classe: i miei studenti di italiano L2, adulti e giovani, tutti mediamente o altamente scolarizzati, di livello preA1, avevano bisogno di ripassare le relazioni di parentela, e al tempo stesso volevo che facessero pratica sulla distinzione tra le varianti maschili e femminili e si esercitassero nella comprensione di frasi brevi. Il tutto senza annoiarli e demotivarli con lunghe liste di parole.

Per iniziare c'è bisogno di costruire 25 flashcard. Ogni flashcard ha da un lato un codice QR e dall'altro la risposta che gli studenti dovranno dare (Figura 4). Le flashcard vanno poi disposte su un tabellone quadrato (Figura 5), molto simile alla griglia della battaglia navale, diviso in 25 quadratini. Ogni quadratino è identificato da un numero e da una lettera.

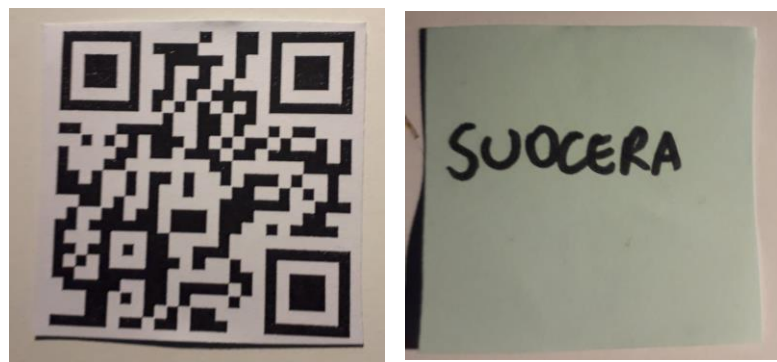


Figura 4: a sinistra la faccia della flashcard con il codice QR, a destra la faccia con l

Ogni codice QR è un "bersaglio" da colpire, cioè da scansionare con un lettore di codici QR dello smartphone, per scoprire il legame di parentela indicato da una circonlocuzione, del tipo "il figlio di tuo zio" oppure "la mamma di tuo marito. Gli studenti devono capire il nome di parentela descritto dalla frase, in questo caso "cugino" e "suocera", facendo attenzione anche alla corretta terminazione maschile o femminile, e riportarlo sul foglio di lavoro (Allegato 8).

Il gioco si svolge necessariamente a squadre (massimo 4 squadre per tavolo di gioco). Ogni squadra ha 4 "caricatori" con 3 "colpi" - cioè può scansionare 3 codici per 4 turni di gioco da un minuto. Ogni squadra ha un suo scansionatore. Gli scansionatori

⁶ <https://italianol2ealtrebellezze.weebly.com/blog/lavorare-sul-lessico-con-i-codici-qr>



si dispongono ai quattro lati del tabellone, mentre le squadre si posizionano pochi metri più indietro muniti di foglio di lavoro e penna. Al via, gli scansionatori di ogni squadra devono decodificare un codice con lo smartphone tenendone bene a mente la posizione (A3, B5...) e correre dalla propria squadra; la squadra concorda una soluzione e la scrive sul foglio di lavoro nella casella di posizione corrispondente.

Allo scadere del minuto si verificano uno alla volta i codici colpiti e le soluzioni girando le carte corrispondenti e svelando così la risposta esatta. Se la risposta non corrisponde a quella scritta sul foglio di lavoro, gli studenti possono scansionare di nuovo il codice per rileggere la frase e rendersi conto del proprio errore. I bersagli colpiti, indifferentemente se la risposta sul foglio di lavoro sia stata corretta o sbagliata, rimangono sul tavolo girati dal lato della risposta, e il gioco continua fino a quando non vengono esauriti i 4 "caricatori". Per ogni risposta esatta la squadra guadagna un punto. Vince chi alla fine del gioco ha più punti.

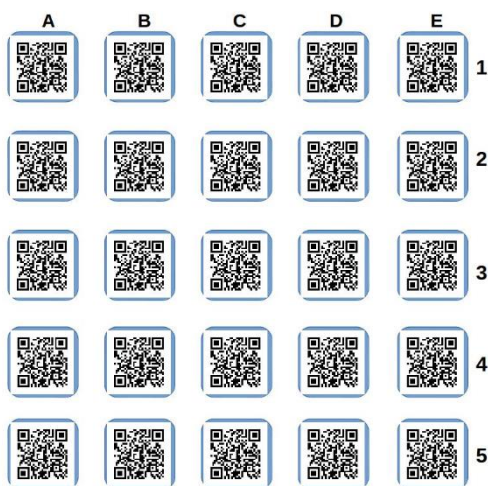


Figura 5: tabellone sul quale sono state disposte 25 flashcard.

L'attività ha molti punti di forza: innanzitutto è un'attività ludica, quindi porta con sé tutti i vantaggi dei giochi a scopo didattico; si è rivelata piacevole e allo stesso tempo sfidante; il lessico è stato ripreso e appreso in un contesto significativo; punta sull'autonomia degli studenti poiché in nessun momento hanno bisogno dell'intervento dell'insegnante per avere la risposta giusta, bensì costruiscono da sé la propria conoscenza e si rendono conto da soli di eventuali lacune. Il gioco di squadra, inoltre, ha permesso di condividere la conoscenza e le strategie di comprensione dei



vari membri del gruppo, dando ancora una volta l'opportunità agli apprendenti di sperimentare l'importanza del gruppo classe per il proprio apprendimento.

Nel caso presentato, la riflessione post-esperienziale può essere fatta su due livelli: il primo è il livello linguistico, dando ad esempio agli studenti tutte le frasi con le soluzioni, in modo da fissare il lessico che ancora sfugge; il secondo, sul piano metacognitivo, facendo esplicitare agli studenti gli obiettivi linguistici del gioco e riflettendo sulle strategie usate per dare la risposta giusta.

Va da sé che è possibile variare le regole del gioco adeguandole alle proprie necessità, aumentando ad esempio il tempo per i turni di gioco, ma soprattutto usarlo per scopi diversi, non solo per ripetere i campi semantici attraverso semplici circonlocuzioni. È possibile infatti creare codici QR che rimandano a indirizzi internet di immagini e quindi lavorare sull'abbinamento immagine/parola, sia essa un nome o un verbo. I codici possono contenere degli iperonimi (ad esempio "mezzi di trasporto", "parti della casa"...) e chiedere agli studenti di scrivere sul foglio di lavoro 5 iponimi, o analogamente lavorare sui sinonimi.

BIBLIOGRAFIA

Caon, F. & Rutka, S. (2004) *La lingua in gioco*, Perugia: Guerra Edizioni.

Caon, F. & Rutka, S. (s.a.) "La glottodidattica ludica", modulo telematico in ambito del Laboratorio Itals, Università Cà Foscari, Venezia. Disponibile su:

https://www.itals.it/sites/default/files/Filim_glotto_ludica_teorie.pdf [19/07/2018].

Perrella, P., Notaro, P. C., Bolzoni, A., Contini, M., Frascoli, D. (2016). *Italiano di Base*, Firenze: Alma Edizioni.

Molina Muñoz, P. J., Chatzi, P. & Koula, H. (2013). "Actividades con códigos QR". En P. J.

Molina Muñoz (Ed.), *Actas de las V Jornadas de Formación para Profesores de Español en Chipre* (pp. 3-9). Nicosia: Centro Linguistico - Università di Cipro. Disponibile su:

<http://http://elechipre.weebly.com/actas-2013.html> [19/07/2018].

SITOGRAFIA

<https://it.qr-code-generator.com/>

<https://www.the-qr-code-generator.com/>

<https://www.google.com/drive/>

<https://www.box.com/it-it/home>

<https://www.dropbox.com/>

Presentarsi e chiedere il numero di telefono

1. Guarda il video e rispondi alle domande.

Come si chiama la ragazza seduta sulla panchina?

Come si chiama il ragazzo?

2. Guarda il video e completa la tabella.

Come si chiamano gli amici della foto?

Di che nazionalità sono?

Nome	Nazionalità

3. Scrivi il numero di telefono di Laura.

Video





Basilica Santa Maria alla Sanità



Mappa dei luoghi da visitare



Totò agli esami



Borgo vergini



Palazzo San Felice



Teatro Sanità



Cimitero delle Fontanelle

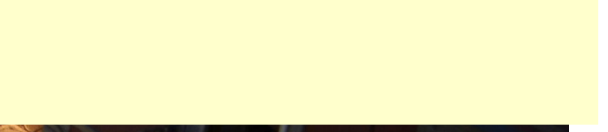
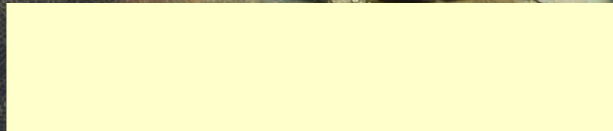
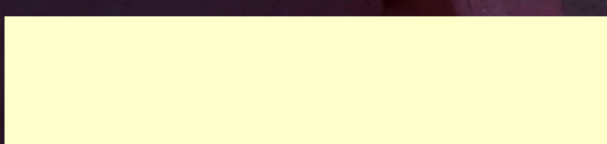
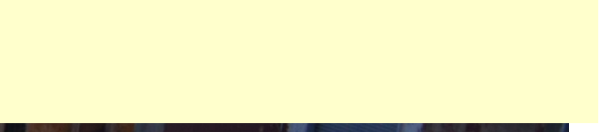
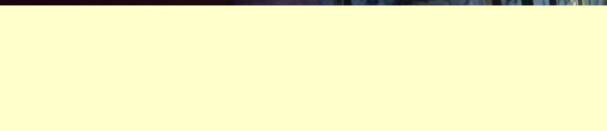
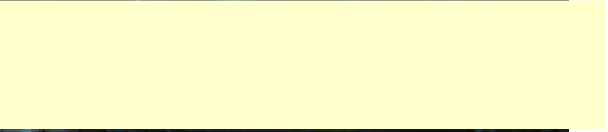


Palazzo dello Spagnuolo





Mappa dei luoghi da visitare





Grammatica
Abbinamento, riempimento di spazi vuoti, cloze a scelta multipla

15 ottobre 2011
Livello A2

Sai nuotare o puoi nuotare?

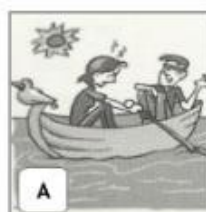
1. Abbina le frasi al significato corretto (A o B). Segui l'esempio.

A: ha o non ha la possibilità o il permesso di fare qualcosa.

B: ha o non ha la capacità di fare qualcosa.



1. Paolo sa nuotare, ma non è molto bravo.



2. Giulia non può nuotare perché non ha il costume da bagno.



3. Mia nonna non sa usare il cellulare.



4. Al cinema non si può usare il cellulare.



5. Lea non può guidare perché ha solo 16 anni.



6. Il signor Bianchi non sa guidare.



7. Marco non sa fumare.



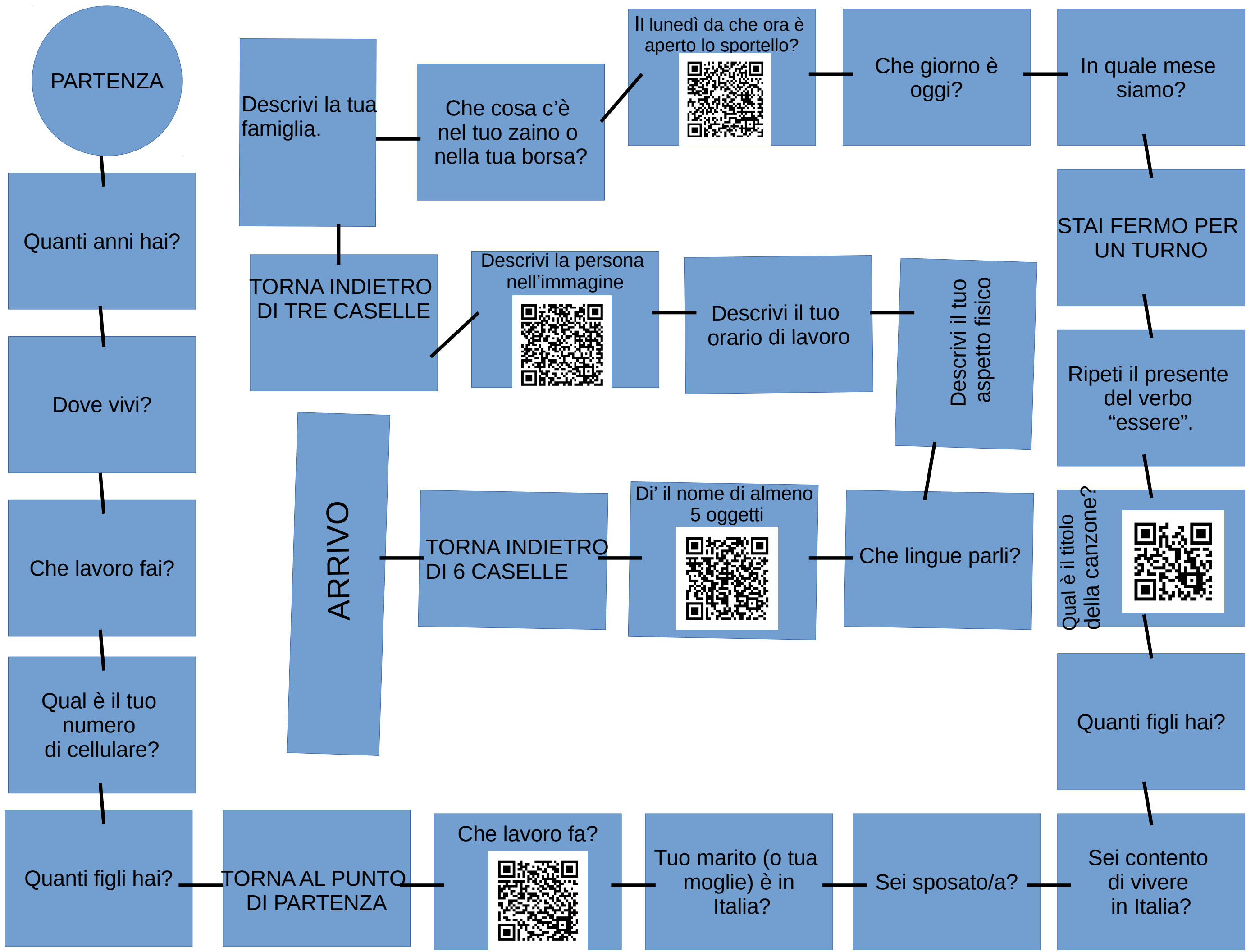
8. In ufficio non si può fumare.

Questa pagina può essere fotocopiata esclusivamente per uso didattico - © Loescher Editore

www.loescher.it/studiareitaliano
italianoperstranieri@loescher.it

Soluzioni





Foglio di lavoro percorso n. 1

Risposta 1.

Risposta 2.

Risposta 3

- ---
- ---
- ---
- ---
- ---

4 Ascolta la canzone e rilassati :)

Percorsi e indizi della caccia al tesoro.

Percorso 1: Arisa → Malika Ayane → Renga → Canzone

Percorso 2: Pino Daniele → Adriano Celentano → Mina → Canzone

Percorso 3: Senese → Branduardi → Lorenzo Cherubini → Canzone

Percorso 1.

Istruzione 1

È Bassa, ha i capelli neri e corti. Porta un vestito nero. Come si chiama?

Istruzione 2

Cerca Malika Ayane e descrivi il suo aspetto.

Istruzione 3

Scrivi il titolo di 5 canzoni di Malika Ayane. Poi cerca Francesco Renga.

Istruzione 4

Canzone: Meravigliosa.

Percorso 2.

Damanda 1.

È robusto con i capelli corti e bianchi. Ha la barba grigia. Come sia chiama?

Istruzione 2

Cerca Adriano Celentano e descrivi il suo aspetto.

Istruzione 3.

Scrivi 5 il titolo di 5 canzoni di Adrano Celentano. Poi cerca Mina.

Istruzione 4.

Canzone Mina: Grande grande.

Percorso 3

Istruzione 1.

Ha la pelle scura, i capelli ricci e lunghi. Come si chiama?

Istruzione 2.

Cerca Angelo Branduardi e descrivi il suo aspetto.

Istruzione 3

Scrivi il titolo di 5 canzoni di Angelo Branduardi. Poi cerca Lorenzo Cherubini.

3 colpi

Foglio di lavoro

A	B
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

C	D
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5

E
1
2
3
4
5

Punteggio

	Punti
Caricatore n. 1	___
Caricatore n. 2	___
Caricatore n. 3	___
Caricatore n. 4	___