

INDICE

UNITÀ 1: PARLO DI ME

p01	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p03	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p04	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p05	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p05	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p05	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: ALLO SPECCHIO SCHEDA DI LAVORO: LE EMOZIONI SCHEDA DI LAVORO: TEST – ME LA CAVO BENE?

UNITÀ 2: PUNTI DI VISTA

p07	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p09	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p10	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p10	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p11	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p11	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: SULLA CARTINA SCHEDA DI LAVORO: DOV'È? SCHEDA DI LAVORO: I CARCIOFI AL TEGAME

UNITÀ 3: IMMAGINI D'ARTE

p13	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p15	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p16	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p17	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p17	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p18	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: DOVE SI TROVANO? SCHEDA DI LAVORO: POESIE A COLORI SCHEDA DI LAVORO: PER MODO DI DIRE

UNITÀ 4: DAVANTI ALL'EDICOLA

p19	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p21	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p22	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p23	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p23	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p23	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: PICCOLI ANNUNCI SCHEDA DI LAVORO: TOCCA ANCORA A TE! SCHEDA DI LAVORO: I POP-CORN

UNITÀ 5: AMICI DELLA NATURA

p25	INDICATORI Essential skills - Progress indicator
p26	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p27	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p28	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p28	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p29	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA CI VUOLE? SCHEDA DI LAVORO: PER FARE... UNA PAROLA SCHEDA DI LAVORO: AMICI ALBERI

UNITÀ 6: MITI E LEGGENDE

p30	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p32	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p33	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p34	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p34	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p35	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: PAROLE LEGGENDARIE SCHEDA DI LAVORO: AL TELEFONO SCHEDA DI LAVORO: SCIOGLILINGUA

UNITÀ 7: FESTE E TRADIZIONI

p36	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p38	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p39	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p40	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p40	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p41	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: L'ATTORE PREFERITO SCHEDA DI LAVORO: UN MITO SCHEDA DI LAVORO: LA COMUNICAZIONE

UNITÀ 8: L'ITALIA.. NELL'EUROPA UNITA

p42	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p44	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p45	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p46	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p46	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p47	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: CONOSCI L'UNIONE EUROPEA? SCHEDA DI LAVORO: DIALOGHI DA COMPLETARE SCHEDA DI LAVORO: IN PIZZERIA

UNITÀ 9: PAROLE E MUSICA

p48	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p50	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p51	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p52	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p52	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p53	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: A CACCIA DI RIME SCHEDA DI LAVORO: MODI DI DIRE SCHEDA DI LAVORO: GLI STRUMENTI MUSICALI*

UNITÀ 10: AMICI NELLO SPORT

p54	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p56	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p57	ISTRUZIONI PAGINONE 2

	Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p58	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p58	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p59	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LO SPORT ADATTO SCHEDA DI LAVORO: UNO SPORT PER TE SCHEDA DI LAVORO: GLI SPORT

UNITÀ 11: MONDO GOLOSO

p60	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p62	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p63	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p64	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p64	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p65	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: IL PLURALE DEI NOMI SCHEDA DI LAVORO: AL RISTORANTE SCHEDA DI LAVORO: L'UOVO DI COLOMBO

UNITÀ 12: CIAK, SI GIRA!

p66	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p68	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p69	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p70	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p70	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p71	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: COME NASCE...UN FILM SCHEDA DI LAVORO: LE INQUADRATURE

UNITÀ 13: AZIENDA ITALIA

p72	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p74	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p75	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p76	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p76	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p77	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: TROVA LO STILE SCHEDA DI LAVORO: CRUCIVERBA

UNITÀ 14: STORIE DELLA NATURA

p78	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p80	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p82	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p82	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p83	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p83	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: IN CAMPAGNA SCHEDA DI LAVORO: IN CITTÀ SCHEDA DI LAVORO: LE PAROLE DEL PAESAGGIO

UNITÀ 15: VACANZE ITALIANE

p85	INDICATORI Essential skills - Progress indicator - Grammar
p87	ISTRUZIONI PAGINONE 1 Contenuti linguistici - Obiettivi - Protagonisti - Elementi del contesto - Situazione - Gioco in classe - Vocabolario - Attività
p88	ISTRUZIONI PAGINONE 2 Obiettivi - Il gioco dei ruoli
p89	ISTRUZIONI PAGINONE 3 Obiettivi - Istruzioni
p89	ISTRUZIONI PAGINONE 4 Obiettivi - Cultura e intercultura: dall'Italia
p90	ISTRUZIONI PAGINONE 5 Materiali integrativi - Verifica SCHEDA DI LAVORO: LA BOTTEGA ARTIGIANA SCHEDA DI LAVORO: IL LAVORO DEGLI ARTIGIANI SCHEDA DI LAVORO: L'ARTIGIANATO ITALIANO

GIOCHIAMO INSIEME: PUZZLE ITALIANO

p91	ISTRUZIONI
------------	-------------------

UNITÀ 1: PARLO DI ME

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Dove andiamo prima?

Andiamo sul trenino.

Io mi diverto al parco, e tu?

Sì, è bello!

Ci divertiremo!

Forza, andiamo!

Che cosa preferisci?

Il padiglione delle fiabe è di là, a destra.

Andiamo sulle montagne russe?

No, ho paura.

A sinistra ci sono i delfini, andiamo?

Ok, andiamo.

VOCABOLARIO

> allegria	> allegro	> antipatia	> antipatica	> avaro
> bugiarda	> coraggioso	> coraggioso	> furbizia	> furbo
> generosità	> generoso	> gentile	> ingenua	> lento
> paura	> pauroso	> preoccupato	> preoccupazione	> scortese
> serena	> simpatia	> simpatica	> sincerità	> sincero
> socievole	> solitaria	> triste	> tristezza	> veloce

Progress indicator

- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica dell'aggettivo qualificativo
- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere preferenze/descrivere emozioni Operare semplici confronti interculturali
- > Memorizzare e recitare poesie Scambiare essenziali indicazioni di direzione

Grammar

I gradi dell'aggettivo qualificativo

Se l'aggettivo esprime semplicemente una qualità e non è usato per confronti si dice di **grado positivo**.

Es: **veloce**.

Se l'aggettivo evidenzia il confronto tra **due termini di paragone** si dice di **grado comparativo**.
Esso può essere:

Comparativo	di minoranza	→	meno veloce
	di uguaglianza	→	veloce come

Es: *la volpe è **più veloce** della tartaruga / Paolo è **veloce come** il vento*

Superlativo relativo: è costruito come il comparativo, ma il paragone è tra un elemento e tutti gli altri; è accompagnato dall'articolo determinativo.

Es: *La furbizia è la caratteristica **più utile** alla volpe.*

Superlativo assoluto: indica una qualità al massimo grado; si forma principalmente in tre modi:
aggiungendo il suffisso – *issimo* → *velocissimo*
anteponendo un avverbio *molto*, *assai* → *molto veloce*, *assai veloce*
ripetendo per due volte l'aggettivo → *veloce veloce*

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Questa Unità si occupa di Identità personale e relazioni sociali, con particolare riferimento all'espressione e alla descrizione delle emozioni, dei sentimenti e del carattere.*
- > Argomento: *Il contesto culturale presentato è quello del gioco: parchi di divertimento, attrazioni, attività all'aria aperta...*
- > Attività e dialoghi: *Si sviluppano le competenze grammaticali e sintattiche; l'uso dell'aggettivo qualificativo; gli aspetti morfologici e sintattici funzionali allo sviluppo della comunicazione.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Salutare in modo informale e presentarsi, chiedere indicazioni (direzione), accettare/declinare un invito, esprimere gradimento/preferenze.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti;
 - corrispondere con studenti italiani (per e-mail).
- > *Communication, presentational mode:*
 - scrivere una lettera personale seguendo le convenzioni stilistiche italiane; indirizzare la busta;
 - registrare messaggi audio/video in lingua italiana su argomenti di personale interesse.
- > *Cultures, practices:* osservare, identificare e discutere forme di comportamento e interazione tipiche dei coetanei di cultura italiana.
- > *Comparisons, among cultures:* utilizzare nuove informazioni per confrontare le proprie esperienze con quelle di coetanei italiani.
- > *Communities, school:* scambiare informazioni circa argomenti di personale interesse in un rapporto epistolare con coetanei italiani.

Protagonisti

- > Maria (già presente nel primo e nel secondo volume) ora ha nove anni;
- > il cugino Carlo, maggiore di un anno, con il suo cane;
- > due amici americani, Ann e Paul;
- > altri due amici italiani, Alice e Andrea di origine coreana.

Elementi del contesto

Sullo sfondo si vedono elementi caratteristici di un parco di divertimenti.

Situazione

La pagina riprende e sviluppa i contenuti dell'Unità Didattica **Ciao, come ti chiami?** del primo corso, e **Io sono così** del secondo corso, nell'ottica della ricorsività del curriculum linguistico-formativo. I ragazzi stanno dialogando tra loro, esprimendo le proprie preferenze.

Gioco in classe

L'insegnante introduce gli alunni all'uso del materiale.

I ragazzi osservano le illustrazioni, leggono i fumetti, ipotizzano il carattere e la funzione dei protagonisti, scambiano idee e opinioni, commentano la presenza di alcuni elementi.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i ragazzi all'osservazione della pagina, guidandoli a esprimere ipotesi e punti di vista.

Focalizza l'attenzione sulle funzioni comunicative necessarie per presentare se stessi e le proprie preferenze.

Guida i ragazzi a comprendere l'importanza di saper presentare se stessi, anche attraverso la descrizione delle proprie preferenze e delle proprie emozioni.

Vocabolario

In questa fase l'insegnante introduce i vocaboli: *socievole, serena, preoccupata, lento, veloce...* Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede di realizzare brevi descrizioni di sé e del proprio carattere, mediante l'uso degli aggettivi qualificativi proposti. L'attività può essere riproposta con modalità differenti. Descrizione orale/scritta, breve scheda di presentazione ufficiale...

POESIA: BAMBINI

Il testo proposto "*Bambini*" è una poesia in rima, da memorizzare. L'insegnante chiede ai bambini di riconoscere e nominare le rime/assonanze rilevate. Quindi divide il testo in sillabe e ne presenta la struttura metrica e ritmica, invitando i bambini ad accompagnare la scansione delle parole con il battito delle mani o con movimenti del corpo. (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*).

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti; accettare/declinare un invito;
- dare/seguire indicazioni di direzione.

> *Comparisons, among languages:* comprendere e confrontare vocaboli ed espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese.

> *Comparisons, among cultures:* confrontare il significato culturale di proverbi, modi di dire, espressioni idiomatiche, nella cultura italiana e nella propria.

Il gioco dei ruoli

La situazione comunicativa che i ragazzi devono riprodurre nella drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze comunicative che permettono lo scambio di informazioni: presentazione personale, anche attraverso la descrizione di stati d'animo, preferenze, scelte; richiesta/indicazione di direzione (utilizzo degli indicatori di luogo: *a destra/a sinistra*); accettazione/declino di un invito (*Andiamo / No...*).

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

La pagina presenta un gioco su vocaboli e funzioni linguistiche.

Istruzioni

I ragazzi, divisi in coppie o in piccoli gruppi, tirano a turno il dado e avanzano fino a raggiungere la casella corrispondente. Bisogna individuare il nome del sentimento espresso dal personaggio e trovare il corrispondente aggettivo nei cartellini a lato. Trascinare il cartellino sulla casella relativa. Al termine formulare una frase che contenga il nome o l'aggettivo indicati nella casella. Chi sbaglia sta fermo un giro.

Vince chi per primo raggiunge l'ultima casella.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: discutere con un compagno o nel gruppo preferenze e programmi personali.
- > *Communication, interpretive mode*: raccogliere dati circa argomenti di diverso genere.
- > *Communication presentational*: preparare e presentare brevi relazioni a tema.
- > *Connections, interdisciplinary*: pianificare un viaggio immaginario in Italia, descrivendone le fasi e la meta.
- > *Comparisons, among languages*: operare confronti tra elementi morfologici e grammaticali in lingua italiana e lingua inglese.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie di questa pagina illustrano alcune caratteristiche di Parchi di divertimento molto noti in Italia.

I ragazzi possono stabilire differenze e analogie con la realtà del proprio territorio. Le attività suggerite per l'utilizzo didattico del materiale sono:

- **lettura e descrizione dell'immagine**
- **approfondimento**

I ragazzi, divisi per gruppi, possono pianificare e proporre una visita virtuale al Parco di divertimenti preferito.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: ALLO SPECCHIO*

La pagina presenta un'attività di arricchimento lessicale. Dopo aver letto il testo e averne compreso e analizzato il messaggio, il ragazzo deve rispondere alle domande proposte (scelta multipla, completamento, vero-falso).

In fase di correzione della scheda, l'insegnante chiede al ragazzo di descrivere con proprie parole l'atteggiamento corrispondente a un determinato stato d'animo e di raccontare una propria esperienza.

2. SCHEDA DI LAVORO: LE EMOZIONI*

Al ragazzo vengono proposte attività di sviluppo delle competenze descrittive.

Dopo aver definito le caratteristiche corrispondenti ad alcuni stati d'animo, deve eseguire una personale ricerca di espressioni/emozioni diverse.

In fase di correzione della scheda, l'insegnante chiede per ciascuna di esse una descrizione orale.

3. SCHEDA DI LAVORO: TEST – ME LA CAVO BENE?*

Questo è un test, molto efficace come pretesto per parlare di sé, riflettere sulle proprie emozioni e sui propri atteggiamenti, conoscere e condividere le sensazioni e gli stati d'animo degli altri.

Verifica

La verifica chiede di individuare e scrivere nella tabella il nome corrispondente agli aggettivi indicati. Con ciascun aggettivo si deve poi costruire una frase che lo contenga.

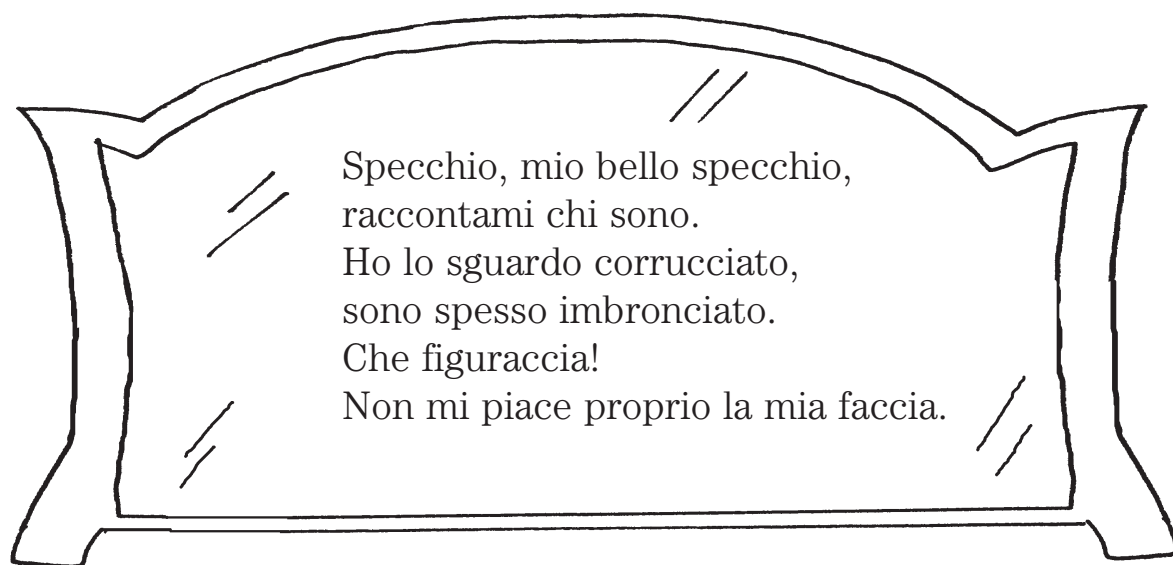
L'insegnante chiede successivamente di comporre sul quaderno una frase che contenga un paragone (come) o una motivazione (perché) e che utilizzi l'aggettivo al grado superlativo relativo e/o assoluto, anche senza formalizzare le regole grammaticali.

RITRATTO DELLA MIA BAMBINA

La mia bambina con la palla in mano,
con gli occhi grandi colore del cielo
e dell'estiva festicciola: – Babbo
– mi disse – voglio uscire oggi con te.
Ed io pensavo: – Di tante parvenze
che s'ammirano al mondo, io ben so a quali
posso la mia bambina assomigliare.
Certo alla schiuma, alla marina schiuma
che sull'onde biancheggia, a quella scia
ch'esce azzurra dai tetti e il vento sperde;
anche alle nubi, insensibili nubi
che si fanno e disfanno in chiaro cielo;
e ad altre cose leggere e vaganti.

Umberto Saba, *Canzoniere*, C.E.

1. ALLO SPECCHIO



- Segna con una **x** il significato corretto e completa le frasi.

“Avere lo sguardo corruciato”:

☐ avere tante rughe. ☐ avere un'espressione seria, preoccupata.

- Una persona che ha lo sguardo corruciato ha
- Quando sono, il mio sguardo diventa corruciato.

- Leggi la frase e segna VERO ☐ o FALSO ☐.

La mia sorellina è imbronciata: la mamma non la porta ai giardini.

- La mia sorellina ha un'espressione sorridente. ☐ ☐
- La mia sorellina ha lo sguardo corruciato. ☐ ☐
- La mia sorellina scherza e si diverte. ☐ ☐

2. LE EMOZIONI

- Rispondi correttamente alle domande.

– L'allegria è un'emozione:

☐ piacevole.

☐ spiacevole.

– Perché Luca è allegro?

.....
.....

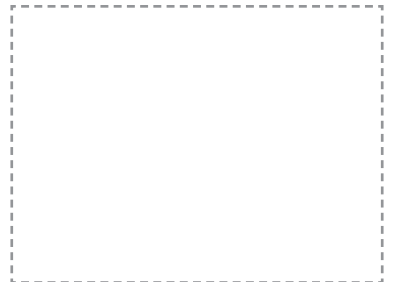
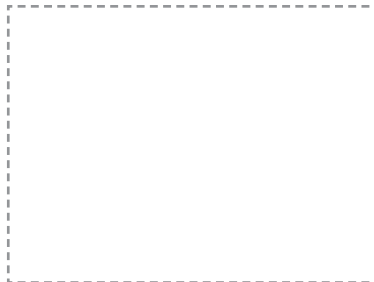
.....
.....
.....
.....
.....
.....



- Scrivi il fumetto.

– Se una persona è triste non è

- Cerca e ritaglia immagini di volti di persone con espressioni diverse.
Sotto scrivi il nome dell'emozione che traspare dall'espressione del viso.



.....

.....

.....



.....

.....

.....



3. Test: me la cavo bene?

- Gioca con un amico.

Poi confrontate i punteggi ottenuti.

1. Sei su un aereo che attraversa una tempesta.

☐ A Chiami continuamente l'hostess.
☐ B Stai seduto in silenzio.
☐ C Urli.
☐ D Ti alzi in continuazione.

2. Vinci una forte somma alla lotteria.

☐ A Metti i soldi in banca.
☐ B Li spendi il più presto possibile.
☐ C Li nascondi.
☐ D Dici a tutti che hai vinto.

3. Sei un naufrago su un'isola deserta.

☐ A Gridi "aiuto!".
☐ B Costruisci una capanna.
☐ C Cerchi cibo.
☐ D Cerchi acqua.

4. Una persona poco raccomandabile ti blocca la strada.

☐ A Fai finta di niente e cerchi di passare.
☐ B Lo affronti.
☐ C Urli.
☐ D Fuggi via.

5. Vedi delle fiamme in un palazzo nel cuore della notte.

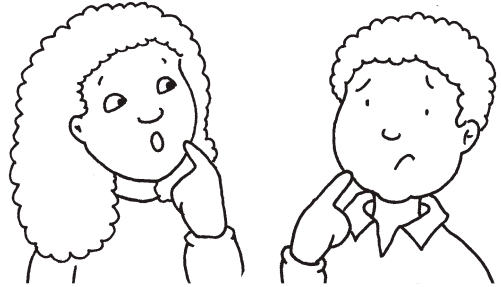
☐ A Vai a letto perché è tardi.
☐ B Corri in strada e gridi: "Al fuoco!".
☐ C Guardi lo spettacolo dell'incendio.
☐ D Telefoni ai vigili del fuoco.

6. Vedi un incidente stradale.

☐ A Ti fermi a guardare.
☐ B Telefoni alla polizia stradale.
☐ C Chiedi se serve aiuto.
☐ D Corri via in fretta.

7. Un gatto ti morde.

☐ A Fai finta di niente.
☐ B Gli dai un calcio.
☐ C Vai dal medico.
☐ D Cerchi il suo padrone per chiedergli se ha delle malattie.



CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Domanda 1	A4	B1	C3	D5
Domanda 2	A1	B2	C4	D5
Domanda 3	A5	B4	C2	D1
Domanda 4	A1	B4	C3	D2
Domanda 5	A4	B3	C1	D3
Domanda 6	A4	B2	C3	D1
Domanda 7	A5	B4	C2	D1

RISULTATO DEL TEST

Da 7 a 14 punti

Nei momenti di crisi vorresti essere freddo e calmo. Tu sei un vero coraggioso, ma pensi prima di tutto a te stesso. Per avere più amici, pensa anche agli altri.

Da 15 a 21 punti

Sei uno che se la cava abbastanza bene. Vuoi anche aiutare gli altri e a volte rischi molto per loro. Forse è meglio pensare anche a se stessi.

Da 22 a 28 punti

Tu non sei veramente uno che se la cava nel modo migliore. Sei troppo emotivo. In una crisi, la paura ti assale facilmente e non sei più capace di vedere chiaramente quello che succede.

Da 29 a 35 punti

Non sei per nulla uno che se la cava. Se qualcuno ti attacca, reagisci subito con forza. Nelle crisi vuoi fare l'eroe? Non è meglio vivere più serenamente?

UNITÀ 2: PUNTI DI VISTA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

- > Buongiorno! Può dirci se c'è un viaggio organizzato di due settimane in Italia?
- > Dobbiamo pensare alle nostre vacanze. > Buongiorno a voi, ho delle buone occasioni.
- > Teniamo le dita incrociate. > Okay! > Perfetto!
- > Scegliamo sulla cartina l'itinerario e con che mezzo viaggiare.
- > Noi preferiamo viaggiare in pullman. > Andiamo a Firenze, al Parco del Gran Paradiso e proseguiamo fino in Sicilia. > Che bello! > Very good! > Io sono felice di andare anche al mare.
- > Sono d'accordo. > Magnifico! > Non mi va. > Orribile! > Vieni volentieri o malvolentieri?
- > Vengo più che volentieri. > Andiamo? > Subito. > Quanto tempo possiamo fermarci?
- > Poco. > Dov'è la spiaggia? > Laggiù.

VOCABOLARIO

- | | | |
|------------------------|-------------------------------------|------------------|
| > aereo | > aeroporto | > agenzia viaggi |
| > arrivi | > automobile | > bagaglio |
| > biglietto | > dépliant | > informazioni |
| > macchina fotografica | > nave | > orario |
| > paesaggio | > partenze nazionali/internazionali | > prenotazioni |
| > pullman | > treno | > viaggio |

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Interagire in modo formale per salutare, formulare richieste, esprimere preferenze
- > Operare essenziali connessioni interdisciplinari
- > Scambiare essenziali indicazioni di direzione
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Elaborare personali piani di viaggio sulla base di materiale autentico
- > Riconoscere e utilizzare il modo imperativo e alcune forme avverbiali

Grammar

Il modo imperativo

L'imperativo vero e proprio esiste solo per la 2^a persona singolare e plurale.

Per esempio:

verbi in -are	verbi in -ere	verbi in -ire
parla	ridi	parti
parlate	ridete	partite

L'imperativo negativo per la 2^a persona singolare si forma con "non" + infinito. Per esempio:

verbi in -are	verbi in -ere	verbi in -ire
non parlare	non ridere	non partire
non parlate	non ridete	non partite

Gli avverbi

Sono parti invariabili del discorso e possono indicare:

il modo	————→	come?	Es.: <i>Maria camminava piano.</i>
il tempo	————→	quando?	Es.: <i>Adesso non posso uscire.</i>
il luogo	————→	dove?	Es.: <i>Vieni qui !</i>
la quantità	————→	quanto?	Es.: <i>Carlo studia molto.</i>
affermazione/negazione/dubbio			Es.: <i>Sì. Forse Carlo non è a scuola.</i>

Si mettono generalmente dopo il verbo.

Es.: *Maria non piange mai.*

Gli avverbi di tempo indeterminato (quando il tempo è composto) si possono mettere tra l'ausiliare e il participio.

Es.: *Non ho ancora finito di mangiare.*

L'avverbio già si mette sempre dopo l'ausiliare del tempo composto.

Es.: *Hai già mangiato?*

Gli avverbi di tempo determinato si mettono preferibilmente all'inizio di frase.

Es.: *Ieri sono andato a Gardaland.*

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Il contesto culturale descritto è quello del viaggio alla scoperta delle infinite risorse naturali e culturali italiane.*
- > Attività e dialoghi: *Si sviluppano le competenze grammaticali e sintattiche relative all'uso dell'avverbio di modo e di luogo; coniugazione del verbo all'imperativo presente.*
- > Formule di presentazione: *Chiedere, salutare in modo formale, accettare o rifiutare un'offerta; esprimere gradimento/preferenza.*

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti di diverso genere.
- > *Communication, presentational mode:*
 - creare e rappresentare brevi drammatizzazioni in lingua italiana;
 - preparare e presentare brevi relazioni a tema.
- > *Cultures, practices:*
 - utilizzare forme appropriate di interazione in contesti comunicativi formali.
- > *Cultures, products:* riconoscere e comprendere caratteristiche della cultura italiana, sulla base di descrizioni grafiche, orali e scritte.

Protagonisti

Maria e i suoi genitori.

Elementi del contesto

Poster, materiale informativo e fotografie che rappresentano l'ambiente naturale e culturale italiano.

Situazione

Maria e i suoi genitori sono in un'agenzia turistica per chiedere informazioni su un possibile viaggio in Italia. Nella pagina vengono richiamate e approfondite le funzioni comunicative di saluto, richiesta cortese, espressione di preferenza/accettazione/rifiuto di un'offerta.

Gioco in classe

L'insegnante chiede ai ragazzi di cercare materiale (immagini, inserzioni su riviste, dépliant) dalle agenzie di viaggio, da associazioni o enti per la diffusione della cultura italiana.

ISTRUZIONI

L'insegnante guida i ragazzi a realizzare un gioco durante il quale, a turno, ciascuno interpreterà sia il ruolo del cliente sia quello dell'operatore del settore. Focalizza l'attenzione sulle formule di saluto formale e sulle funzioni comunicative che servono per chiedere e fornire informazioni. Infine fa comprendere ai ragazzi che è necessario imparare a interagire in un contesto formale, secondo le regole che gli sono proprie.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *agenzia di viaggi, aereo, nave, treno, bagaglio...* Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede di realizzare un cartellone pubblicitario sul quale descrivere un interessante viaggio utilizzando i nuovi vocaboli appresi.

TESTO ESPOSITIVO/DESCRITTIVO: LA SCELTA DELLA VACANZA

Il testo *"La scelta della vacanza"* è di tipo espositivo/didascalico. Sottolinea il contesto comunicativo e lo descrive brevemente. Può essere utilizzato per un lavoro di ripetizione e trascrizione sotto dettatura di suoni difficili o trascrizioni grafiche particolari.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: ampliare le proprie abilità comunicative, mediante l'acquisizione di nuove informazioni.
- > *Communication, presentational*: elaborare testi orali/scritti in lingua italiana, utilizzando anche la comunicazione non verbale.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare mappe e carte geografiche in lingua italiana; – consultare prospetti informativi in italiano.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere e confrontare vocaboli, espressioni idiomatiche, modi di dire.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione consiste in un approfondimento del gioco di animazione proposto in apertura. Vengono sviluppate competenze comunicative riguardanti:

- richiesta formale di informazioni;
- espressioni di gradimento/preferenza/apprezzamento.

Attraverso la lettura dei fumetti e delle illustrazioni presentate, i ragazzi vengono guidati a fare proprie anche le forme di comunicazione non verbale che accompagnano le espressioni linguistiche. Il gioco può riprendere il tema della realizzazione di un itinerario turistico in Italia.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco è costruito su una ricetta italiana: i bucatini all'amatriciana.

Istruzioni

I ragazzi, divisi in coppie o in piccoli gruppi, utilizzano le caselle come se fossero quelle del gioco dell'oca. Lanciano, a turno il dado, e raggiungono la casella corrispondente. Per avanzare devono nominare correttamente l'elemento rappresentato. Vince chi per primo arriva al piatto di bucatini all'amatriciana. L'insegnante chiede inoltre di formulare frasi complete che contengano l'elemento presente nella casella o di descrivere le fasi della ricetta.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Connections, interpretive mode*: raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti di diverso genere.
- > *Cultures, products*: riconoscere importanti realizzazioni architettoniche appartenenti al patrimonio culturale italiano.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Connections, intradisciplinary*: utilizzare mappe e carte geografiche in italiano consultare prospetti informativi in italiano.
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per analizzare le differenze tra la cultura italiana e la propria e cominciare a spiegare le ragioni di tali differenze.
- > *Communities, school*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana.
- > *Communities, lifelong*: raccogliere, leggere e collezionare materiale illustrativo della cultura italiana, per interesse personale.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina illustra una carta geografica dell'Italia, divisa in regioni. Maria e i suoi genitori hanno scelto di visitare le regioni colorate di azzurro. Le fotografie presentano i luoghi che visiteranno. Le altre immagini illustrano le caratteristiche più significative del patrimonio ambientale e artistico dell'Italia. Si suggerisce di osservare attentamente le fotografie per cogliere gli aspetti fondamentali storici e ambientali; successivamente si potrà condurre in classe una attività di confronto con ambienti del proprio Paese che i ragazzi conoscono.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: SULLA CARTINA*

L'attività sviluppa competenze descrittive e l'utilizzazione del lessico disciplinare specifico (geografico). Il ragazzo deve rispondere per iscritto alle domande proposte. L'insegnante chiede al bambino di riesporre il testo con parole proprie.

2. SCHEDA DI LAVORO: DOV'È?*

L'attività chiede di realizzare una descrizione dell'immagine, utilizzando alcuni indicatori di luogo, già elencati. Il ragazzo realizza un'immagine in base a indicazioni di luogo liberamente determinate.

3. SCHEDA DI LAVORO: I CARCIOFI AL TEGAME*

La scheda propone una semplice ricetta: I carciofi al tegame. Il ragazzo deve abbinare a ogni fase della ricetta l'illustrazione corrispondente. Nomina gli attrezzi e gli ingredienti necessari, ricavando i vocaboli dal contesto.

Verifica

La Verifica chiede di compiere la corretta associazione tra le domande e le risposte contenute nelle situazioni illustrate. L'insegnante chiede anche di comporre una frase più complessa che contenga la descrizione della situazione comunicativa illustrata.

1. SULLA CARTINA

- Dove vorresti andare in vacanza? Traccia l'itinerario.

Prima Poi Infine.....

.....

.....

.....

.....

Con quale mezzo
di trasporto vuoi
viaggiare?.....

.....

.....

.....

.....

Perché?

.....

.....

.....

.....



2. DOVE?

- Osserva le fotografie e descrivile scegliendo le parole giuste fra quelle elencate.

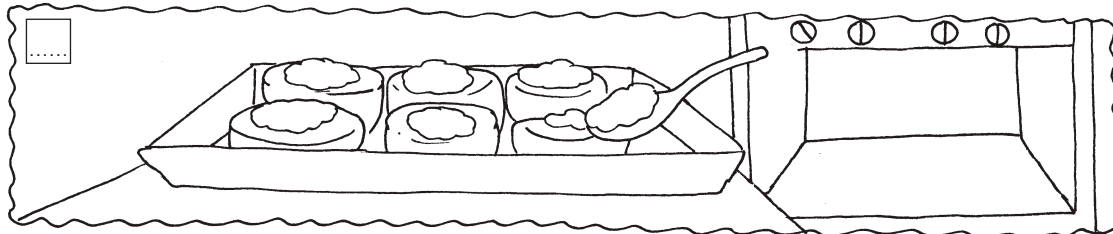
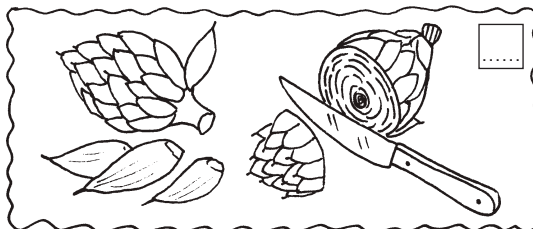
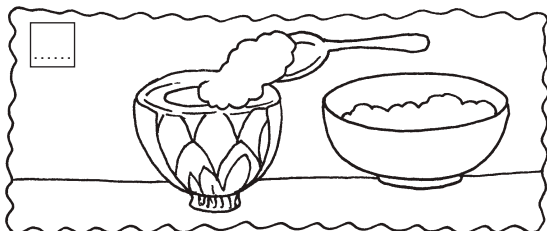
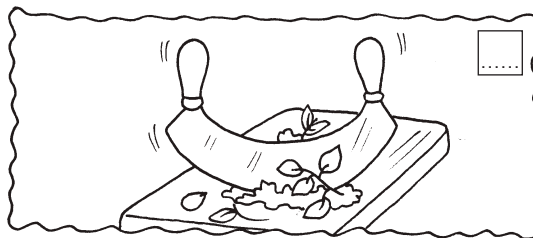
in alto; in basso; a destra; a sinistra; davanti; in fondo



- Ora realizza tu un'immagine, dipinta o a collage, e descrivila utilizzando le parole adatte.

3. I CARCIOFI AL TEGAME

- Numera i disegni come le scritte.
1. Prima di tutto devi pulire i carciofi (2 per ogni persona): togli le foglie più dure, e taglia le punte con le spine.
 2. Prepara un trito di aglio e menta e mettilo in una ciotola.
 3. Aggiungi al trito 50 grammi di pane sbriciolato, sale, pepe e olio. Mescola bene il tutto fino a ottenere un composto omogeneo.
 4. Apri un po' i carciofi al centro e farciscili con il composto che hai preparato.
 5. Allinea i carciofi in un tegame, coprili d'acqua fino a metà e falli cuocere per un'ora nel forno, bagnandoli ogni tanto con il loro stesso sugo.



- Osserva i disegni: riconosci tutti gli elementi (attrezzi e ingredienti)?

Gli attrezzi



Gli ingredienti



UNITÀ 3: IMMAGINI D'ARTE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Salve, quanto costa il biglietto d'ingresso?

All'ingresso, dietro di voi, ci sono i costi e il regolamento per i visitatori.

Ci sono riduzioni per i ragazzi?

Quale sala è meglio vedere prima?

Dove andiamo?

Venite, guardiamo la mappa.

Dov'è la mostra dei dipinti italiani?

Mi sembra da questa parte.

Ti piacciono di più i dipinti o le statue?

A me piacciono di più le statue. E a te? Anche a me.

VOCABOLARIO

> architetto	> artista	> cornice
> custode	> dipinto	> fotografia
> fotografo	> macchina fotografica	> mappa
> mostra	> museo	> palazzo
> pittore	> poeta	> regolamento
> sala	> scultore	> statua
> visitatori		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Interagire in modo formale per salutare, formulare richieste, esprimere preferenze
- > Operare essenziali connessioni interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra espressioni idiomatiche della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Elaborare informazioni sulla base di un personale percorso di ricerca e approfondimento
- > Riconoscere le caratteristiche di espressioni artistiche e protagonisti della cultura italiana
- > Scambiare essenziali indicazioni di direzione

Grammar

Il plurale dei nomi

I nomi in **-o** hanno il plurale in **-i**

I nomi in **-e** hanno il plurale in **-i**

I nomi maschili in **-a** hanno il plurale in **-i**

I nomi femminili in **-a** hanno il plurale in **-e**

I nomi in **-i** hanno il plurale in **-i**

I nomi in **-ie** hanno il plurale in **-ie**

I nomi in **-ù** hanno il plurale in **-ù**

I nomi in **-à** hanno il plurale in **-à**

I monosillabi, i nomi stranieri e i nomi abbreviati sono invariabili

Es.: il libro **o** > i libri

Es.: il padre **e** > i padri

Es.: la madre **e** > le madri

Es.: il problema **a** > i problemi

Es.: la casa **a** > le case

Es.: l'oasi **i** > le oasi

Es.: la specie **ie** > le specie

Es.: la virtù **ù** > le virtù

Es.: la città **à** > le città

Es.: il re **i** > i re

Es.: il film **i** > i film

Es.: la foto **i** > le foto

Alcuni plurali irregolari

l'uomo > gli uomini

il braccio > le braccia

l'orecchio > le orecchie

l'uovo > le uova

il ginocchio > le ginocchia

l'ala > le ali

il dito > le dita

il paio > le paia

mille > mila

il bue > i buoi

il centinaio > le centinaia

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Tema delle visite culturali a luoghi d'arte: museo, pinacoteca, centro urbano di interesse storico/artistico...*
- > Attività e dialoghi: *Si sviluppano competenze relative alla costruzione particolare di alcune forme verbali (mi piace/mi sembra); l'uso del verbo essere in funzione di predicato verbale.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Esprimere gradimento/preferenza/pareri personali/ punti di vista, chiedere indicazioni relative alla direzione.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - scambiare informazioni in italiano (orale/scritto) con coetanei circa informazioni apprese;
 - scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo a situazioni, avvenimenti.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti di diverso genere;
 - comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico.
- > *Communication, presentational mode:*
 - preparare e presentare brevi relazioni a tema;
 - realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati.
- > *Cultures, practices:*
 - riconoscere e comprendere il ruolo di persone e professioni all'interno della cultura italiana.

Protagonisti

Maria e gli amici americani: Paul e Ann.

Elementi del contesto

Immagini di città d'arte italiane, elementi che si possono trovare in un museo: una statua, reperti archeologici, quadri...

Situazione

Maria con i genitori e gli amici Paul e Ann sono in un museo e chiedono informazioni sul costo del biglietto e sulle opportunità offerte ai visitatori.

Gioco in classe

L'insegnante stampa cinque copie del pdf con il disegno dei cinque artisti*, le distribuisce ai cinque gruppi nei quali ha suddiviso la classe e stampa una copia del pdf con le opere d'arte*. Chiede di colorare le immagini e di individuare la professione rappresentata (poeta, scultore, fotografo, pittore e architetto). Apre un dibattito in classe per la verifica dell'esattezza delle risposte e individua con i ragazzi i principali strumenti utilizzati dai vari artisti per realizzare le loro opere. In questo modo si arricchisce anche il vocabolario.

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede ai gruppi di scegliere uno degli artisti (con avvertenza che siano scelti tutti e

cinque).

Ciascun gruppo dovrà discutere al proprio interno per individuare quale tipo di opera realizza il proprio artista e sceglie tra le foto quella adeguata.

Esempi:

architetto > cattedrale

poeta > poesia

fotografo > fotografia

pittore > dipinto

scultore > scultura

Ciascun gruppo relaziona agli altri il proprio lavoro.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *statua, dipinto, fotografia, museo, mostra, cornice...* Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede di raccontare esperienze vissute di visite a musei e opere d'arte utilizzando il lessico specifico appreso.

TESTO INFORMATIVO: ARTE ITALIANA

Il breve testo proposto "*Arte italiana*" è di tipo informativo. Amplia il contenuto delle didascalie alle immagini e introduce informazioni di carattere generale. Può essere utilizzato per avviare una ricerca il cui oggetto siano gli artisti citati.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: ampliare le proprie abilità comunicative, mediante l'acquisizione di nuove informazioni
 - dare/seguire indicazioni di direzione;
 - richiedere semplici chiarificazioni e informazioni.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere e confrontare vocaboli, espressioni idiomatiche, modi di dire.
- > *Communities, lifelong*: visitare musei (anche in modo virtuale) che espongono opere d'arte di origine italiana.

Il gioco dei ruoli

La pagina di drammatizzazione riprende e sviluppa il dialogo della situazione comunicativa d'apertura. Le funzioni linguistiche utilizzate nei dialoghi riguardano:

- > consultare tabelle, scambio di saluti/richiesta formale di informazioni;
- > invito/esortazione cortese; accettazione/declino di un invito;
- > dare/seguire indicazioni di direzione;
- > espressione di gradimento/preferenza/apprezzamento.

L'insegnante può far notare la presenza della costruzione particolare di verbi come *mi sembra, mi piace*. Un'altra osservazione linguistica può riguardare l'utilizzazione di espressioni frequenti in uno scambio di suggerimenti/inviti (ad esempio: *è meglio...*). L'attività può stimolare alla visita di un museo, preferibilmente italiano.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco è costruito su alcuni modi di dire che hanno come idea centrale quella del "volo". Al ragazzo viene chiesto di abbinare a ciascuna espressione il corrispondente significato.

Istruzioni

I ragazzi, divisi in squadre, leggono a turno una delle espressioni idiomatiche presentate nella pagina, invitando gli avversari a individuare il significato esatto. Devono quindi scrivere il numero della vignetta alla quale l'espressione si riferisce. L'insegnante chiede inoltre di formulare frasi complete che contengano l'espressione idiomatica, inserita correttamente nel contesto. Per consolidare l'acquisizione delle espressioni introdotte, l'insegnante può invitare i ragazzi a realizzare delle vignette per tradurre in immagine i modi di dire in modo scherzoso.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, presentational*: realizzare presentazioni orali/scritte di personaggi storici (artisti) di origine italiana.
- > *Cultures, products*: riconoscere e identificare forme d'espressione e protagonisti del panorama artistico italiano.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire ed integrare le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per analizzare le differenze tra la cultura italiana e la propria e cominciare a spiegare le ragioni di tali differenze.
- > *Communities, school*:
 - realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana
 - interpretare il ruolo di un personaggio italiano famoso per presentarlo alla classe.

Cultura e intercultura: dall'Italia

La pagina illustra le opere più significative di tre grandi artisti italiani: **Giotto, Leonardo da Vinci, Michelangelo**. Dopo una accurata analisi delle opere, i ragazzi vengono inviati ad approfondire la

conoscenza di questi artisti. Al termine dell'attività i ragazzi preparano un gioco di ruolo in cui ciascuno interpreta un aspetto o un aneddoto della vita dell'autore scelto (v. APPROFONDIMENTI CULTURALI*) .

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: DOVE SI TROVANO?*

L'attività sviluppa competenze descrittive attraverso l'uso di indicatori di luogo. Il ragazzo deve ricostruire l'esatta collocazione di ciascun elemento, usando i punti di riferimento illustrati in una mappa. L'insegnante chiede all'alunno di riesporre oralmente la descrizione.

2. SCHEDA DI LAVORO: POESIE A COLORI*

La scheda propone la seguente attività: il ragazzo analizza il messaggio del testo poetico, ne realizza uno personale, seguendo le indicazioni date, infine colora il disegno.

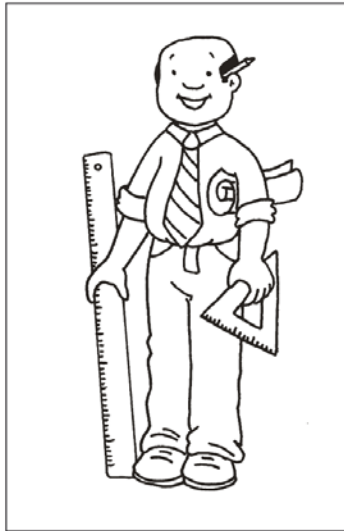
3. SCHEDA DI LAVORO: PER MODO DI DIRE*

L'alunno deve associare a ciascuna espressione idiomatica il significato corrispondente.

Verifica

La Verifica chiede ai ragazzi di compiere la corretta associazione tra i cinque artisti e le rispettive realizzazioni. L'insegnante chiede inoltre di ricostruire famiglie di parole, ricavando la radice dal confronto tra i nomi e aggiungendo suffissi diversi per costruire aggettivi, nomi, forme verbali. Per esempio: dipinto/dipingere, pittore/pittoresco/pittura...

CARTE DA GIOCO





LA NAVE VA NEL VENTO

di ROBERTO PIUMINI

La nave va nel vento,
nel vento con le vele,
in lieve movimento,
veleggia dove vuole.

E' una nave-nuvola
che vuole solo andare,
è una nave-favola
che vola sopra il mare.





Approfondimenti culturali

GIOTTO

Nacque a Vespignano, nel Mugello, nel 1266 e morì a Firenze nel 1337.

Pittore e architetto, secondo la tradizione fu scoperto da Cimabue mentre, pascolando le pecore, stava dipingendo su una pietra.

L'incontro con Cimabue

Ci troviamo nella campagna del Mugello vicino a Firenze, in un'epoca lontana, ben sette secoli fa: una verde distesa di prati, un gregge che pascola tranquillo e un pastorello, tutto intento a tracciare con il gesso dei disegni su un masso levigato. A un tratto un elegante signore dall'aria cittadina, trovandosi a passare di lì diretto da Firenze a Vespignano, si ferma incuriosito. Il fanciullo, senza neppure accorgersi della sua presenza continua a disegnare sulla pietra, con incredibile precisione di particolari, una pecora a cui manca soltanto la voce per belare.

– Chi sei, ragazzo? – domanda il forestiero.

– Sono Giotto, figlio di Bondone. Se cerca il babbo lo può trovare laggiù a Vespignano. Lo vede quel gruppo di case? Ma forse a quest'ora è nel campo, a zappare...

– Non è tuo padre che mi interessa, ma tu; piuttosto, quanti anni hai? E chi ti ha insegnato a fare questi disegni?

– Ho dieci anni, signore, e ho imparato da solo.

Quel signore è Cimabue: il più grande pittore fiorentino dell'epoca. Capisce subito che quel ragazzo è geniale e decide di condurlo con sé nella sua bottega a Firenze per insegnargli il mestiere.

Nel 1296 Giotto partecipò alla decorazione della Basilica superiore di Assisi eseguendo il secondo ciclo delle Storie di san Francesco. Il Francesco dipinto da Giotto ripercorre le strade della sua Assisi e dell'Italia del tempo e da questi affreschi egli continua a donare la sua proposta di salvezza evangelica a coloro che visitano la Basilica.

Lo O di Giotto

Giotto fu poi chiamato a Roma per affrescare la Basilica

vaticana e la chiesa di San Giovanni in Laterano.

Al soggiorno romano risale un episodio della sua vita divenuto proverbiale: Giotto, con un pennello tinto di rosso, disegnò una "o" perfetta a mano libera.

Giotto lavorò anche a Padova, a Rimini, a Milano e a Napoli. Nel 1334 progettò il campanile (noto oggi come

il campanile di Giotto) del Duomo di Santa Maria del Fiore, a Firenze.

IL GENIO DI LEONARDO DA VINCI

Leonardo da Vinci visse tra il 1452 e il 1519.

Rappresenta certamente la più grande figura d'artista e di scienziato italiano.

Egli infatti pensava che l'attività d'artista e quella di scienziato non fossero separate come noi crediamo, ma ben unite; esse infatti hanno in comune lo scopo di conoscere la natura e di descrivere la sua bellezza.

Leonardo utilizzava la pittura anche per risolvere problemi di tipo scientifico, ad esempio il rapporto tra le grandezze delle figure e la prospettiva.

Si occupò di matematica, ottica, meccanica, idraulica, scienza delle costruzioni, ingegneria, astronautica, anatomia, fisiologia, botanica e della progettazione di macchine di vario genere, come ad esempio: il paracadute, l'aliante e l'elicottero che vennero costruiti molti secoli dopo. Leonardo visse e lavorò a Firenze, a Milano alla corte di Ludovico il Moro, a Mantova e a Venezia e quindi in Francia dove morì.

Tra le sue opere pittoriche più importanti e famose ricordiamo: *La Gioconda*, *L'ultima Cena*, *La Vergine delle rocce...*

MICHELANGELO BUONARROTI

Nacque a Caprese nel 1475 e morì a Roma nel 1564: pittore, scultore, architetto, poeta, discendente da una antica e nobile famiglia fiorentina. Tra i maggiori artisti di ogni tempo, si formò sotto la guida del Ghirlandaio, alla cui bottega poté andare a studiare solo dopo aver vinto le resistenze dei genitori che si opponevano alla sua passione per le arti.

Lavorò a lungo tra Roma e Firenze dove scolpì, tra le altre opere, *La Pietà*, meravigliosa statua in marmo conservata oggi nella basilica di San Pietro (1498-99) e il *David* (1501), conservato a Firenze.

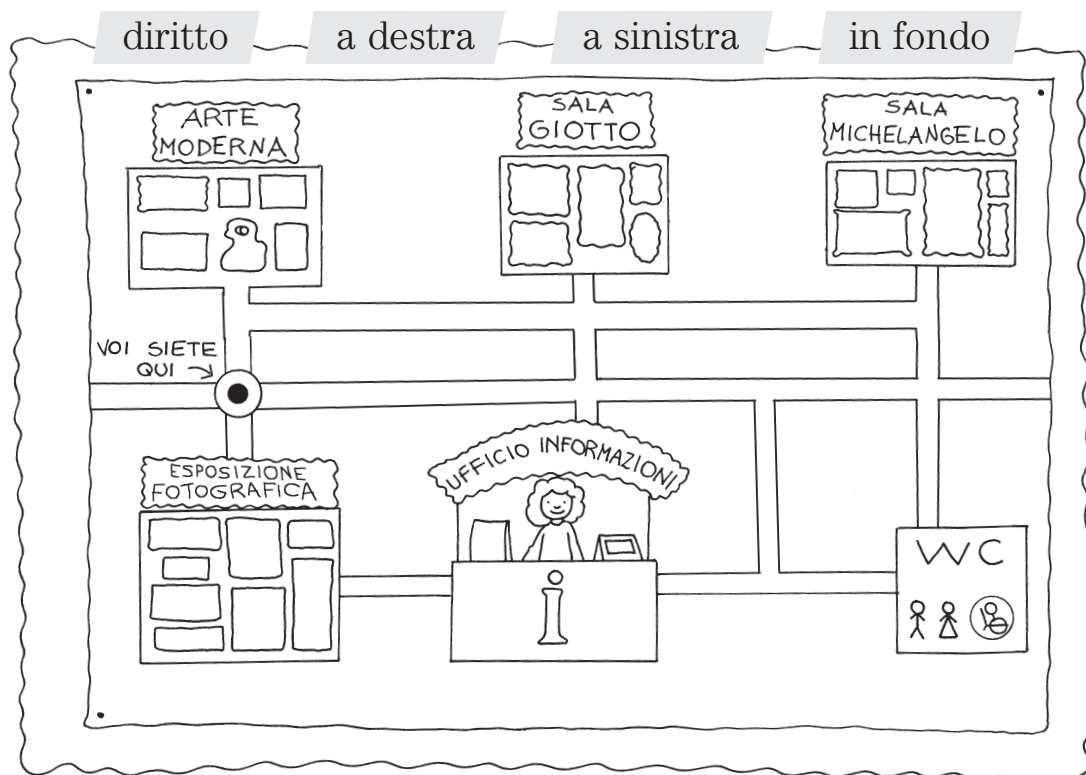
Nel 1505 fu a Roma per dedicarsi alla decorazione della Cappella Sistina e alle sculture della tomba del papa Giulio II. Michelangelo, stabilitosi definitivamente a Roma nel 1534, iniziò l'affresco del *Giudizio Universale*, sempre nella Cappella Sistina in Vaticano, che portò a termine nel 1541.

Partecipò anche al progetto per la costruzione della nuova basilica di San Pietro edificata sulla precedente, inaugurata nel 396 d.C. da papa Silvestro.

La nuova basilica fu iniziata nel 1506 e completata dopo 120 anni. Vi contribuirono i maggiori architetti del Rinascimento. Nel 1546 papa Paolo III nominò architetto Michelangelo Buonarroti, già anziano.

1. DOVE SI TROVANO?

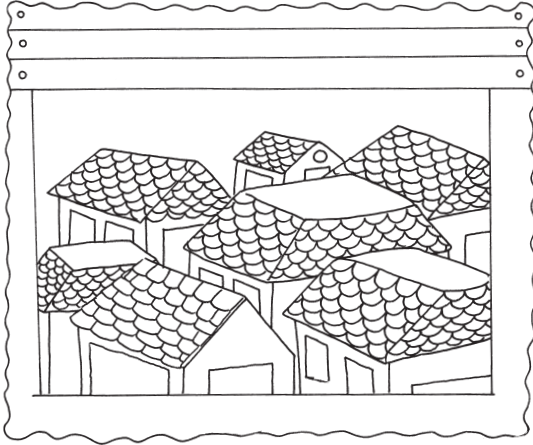
- Leggi la mappa e spiega che percorso devi seguire per visitare le diverse sale.



- La sala Michelangelo:
- La sala Giotto:
- L'esposizione fotografica:
- La sala di Arte moderna:
- L'Ufficio Informazioni:

2. POESIE A COLORI

‡ Scegli le parole e scrivi la tua poesia. Colora il disegno.



Dai tetti

È un mare fermo, rosso,
un mare di tegole.

È un mare di pensieri.

E mi basta vederlo

tra le persiane: e sento

che mi parla. Da una tegola all'altra,
come da bocca a bocca.

Carlo Betocchi

È un mare

fermo

rosso

immobile

 ,

verde

 ,

agitato

variopinto

un mare di

tegole

tetti

 . È un mare di

pensieri

terrazze

idee

 .

desideri

E mi basta vederlo tra

le persiane

le case

 : e sento che mi parla.

i balconi

Da

una tegola

un tetto

all'altra

una terrazza

all'altro

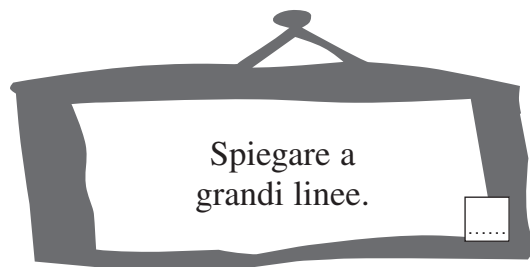
 , come da bocca a bocca.

3. PER MODO DI DIRE

- Leggi le spiegazioni e abbinale ai modi di dire.



Mantenere il peso adatto
al proprio corpo.



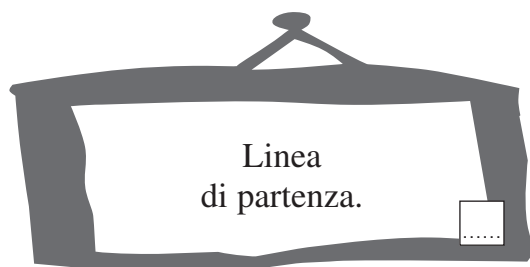
È la distanza più breve
da un punto all'altro.



Illustrare, trattare
un argomento solo nei suoi
aspetti più importanti.



Linea tracciata per terra
sulla quale si posizionano
i partecipanti di una gara
pronti per il via.



Servizio di collegamento
attraverso il telefono.

UNITÀ 4: DAVANTI ALL'EDICOLA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Ciao Maria. vuoi la tua rivista di moda?

No, il settimanale di rebus e cruciverba per la mamma. Quanto costa?

Ecco il mio mensile di alpinismo.

Quanti quotidiani!

Quotidiani?

Quanto costa un quotidiano in Italia?

90 centesimi.

È tanto o poco?

Se fai un abbonamento costa di meno.

Che abbonamento è meglio fare?

Dipende. Fai un po' di calcoli...

Questo è un giornale di moda.

E quelli che giornali sono?

VOCABOLARIO

> articolo	> copertina	> direttore	> direzione
> edicola	> fotografia	> fotografo	> giornalista
> giornale	> giornali	> giornalino	> giornalista
> mensile	> mio	> nessuno	> pochi
> prima pagina	> primo	> quella	> questa
> quotidiano	> redazione	> riviste	> settimanale
> tanti	> tuo	> ultimo	> uno

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere preferenze/descrivere emozioni
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Memorizzare e recitare poesie
- > Scambiare essenziali indicazioni di direzione
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica dell'aggettivo e del pronome identificativo

Grammar

Gli aggettivi e i pronomi indefiniti

Gli aggettivi/pronomi che indicano una quantità non precisata si chiamano **indefiniti**.

Es.: Scegli **alcune** figurine (aggettivo). Di queste figurine, **alcune** sono doppie (pronome).

Gli aggettivi/pronomi che precisano a chi appartiene un oggetto, si chiamano **possessivi**.

Es.: Ti piace il **mio** disegno? (aggettivo)

Il **tuo** disegno (aggettivo) è bello, e il **mio**? (pronome)

Si accordano al genere, al numero del nome a cui si riferiscono (singolare/plurale; maschile/femminile) e al pronome personale del possessore, secondo lo schema:

1 ^a singolare	mio mia	→	miei mie
2 ^a	tuo tua	→	tui tue
3 ^a	suo sua	→	sui sue
1 ^a plurale	nostro nostra	→	nostri nostre
2 ^a	vostro vostra	→	vostri vostre
3 ^a	loro loro	→	loro loro

Gli aggettivi/pronomi che servono a indicare una persona, un animale o una cosa si chiamano **dimostrativi**:

- **questo** si usa per indicare qualcosa vicino a chi parla
- **quello** si usa per indicare qualcosa lontano

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Il contenuto culturale descritto è quello della dimensione umana e sociale dell'ambiente, ad esempio: il senso civico del rispetto, le iniziative di solidarietà...*
- > Attività e dialoghi: *Introducono il lessico specifico del mondo della comunicazione scritta. Vengono approfondite le competenze grammaticali e sintattiche relative all'utilizzazione dell'aggettivo identificativo e delle corrispondenti forme di pronomi.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere e fornire informazioni relative al costo e al valore di un prodotto.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - interpretare un gioco di ruolo in cui vengono acquistati dei prodotti.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico.
- > *Communication, presentational mode:*
 - elaborare testi orali/scritti in lingua italiana, utilizzando anche la comunicazione non verbale.
- > *Cultures, practices:*
 - partecipare ad attività e giochi in lingua italiana;
 - riconoscere e comprendere il ruolo di persone e professioni all'interno della cultura italiana.

Protagonisti

Maria, Paul e Ann.

Elementi del contesto

Quotidiani, periodici, giornali per ragazzi, riviste...

Situazione

La pagina introduce il tema della comunicazione attraverso la stampa. I protagonisti sono davanti all'edicola. Si vedono alcuni clienti e l'edicolante.

Gioco in classe

L'insegnante chiede ai ragazzi di cercare giornali e riviste italiane di diverso genere (moda, cucina, viaggi...)

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i ragazzi a ricostruire la situazione descritta nella pagina in una drammatizzazione durante la quale, a turno, ognuno di loro interpreterà sia il ruolo del cliente sia dell'edicolante. Per i dialoghi vengono utilizzate funzioni comunicative necessarie per chiedere e fornire informazioni. Invita i ragazzi ad analizzare i giornali per cogliere l'immagine e la vera cultura del Paese che devono imparare a conoscere. I ragazzi vengono aiutati a utilizzare in modo più consapevole lo strumento della stampa.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *giornali, giornalista, articolo, riviste...*

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede ai ragazzi di riflettere sulle connessioni e derivazioni di significato che discendono dalla combinazione della stessa radice con suffissi diversi, ad esempio: giorn-ale > giorn-alista....

L'attività può essere riproposta con modalità differenti:

- > confronto tra la terminologia italiana e inglese del settore giornalistico/editoriale;
- > ricerca multimediale sull'ambiente della redazione.

TESTO DIDASCALICO: PAESAGGI ITALIANI

Il testo "*Paesaggi italiani*" è di tipo didascalico. Fornisce informazioni di carattere generale e focalizza l'attenzione sulle fotografie di collegamento alla sezione di Cultura e intercultura. Può essere utilizzato per avviare una ricerca il cui oggetto sono i principali ambienti italiani.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: interpretare un gioco di ruolo in cui vengono acquistati dei prodotti.
- > *Cultures, practices*:
 - usare le modalità appropriate per interagire in una simulazione di compra-vendita;
 - riconoscere e comprendere il ruolo di persone e professioni all'interno della cultura italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare la valuta italiana, riconoscendone l'esatto valore.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere e confrontare vocaboli, modi di dire, espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese.

Il gioco dei ruoli

La pagina di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze comunicative che permettono lo scambio di informazioni e l'acquisto di prodotti in lingua italiana:

- > richiesta/indicazione di informazioni,
- > calcolo del costo di un prodotto,
- > valutazione e confronto di valore.

In fase di acquisizione delle espressioni corrette, l'insegnante invita i ragazzi a riflettere sulla costruzione sintattica delle funzioni comunicative e a operare semplici confronti con le espressioni equivalenti in lingua madre. Durante il gioco è opportuno che i ragazzi utilizzino il facsimile dell'euro (vedi unità 8, paginone 4 – Cultura Italiana).

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Il gioco consiste in un semplice e divertente test per mettere in luce gli aspetti nascosti della propria personalità.

Istruzioni

I ragazzi, collettivamente o divisi in coppie, eseguono il test costituito da 12 domande. Al termine del test si può procedere a un sondaggio dei risultati ottenuti e all'elaborazione di un grafico riassuntivo.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in italiano.
- > *Communication, presentational*: preparare e presentare brevi relazioni a tema
- > *Cultures, products*: riconoscere e valutare temi, idee e prospettive in relazione alle forme espressive studiate.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire ed integrare le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per analizzare le differenze tra la cultura italiana e la propria e cominciare a spiegare le ragioni di tali differenze.
- > *Communities, school*: realizzare articoli per un giornalino scolastico o un altro materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie della pagina illustrano alcune caratteristiche delle tematiche a sfondo ambientale e sociale che caratterizzano le campagne pubblicitarie di sensibilizzazione sociale. I ragazzi vengono invitati a osservare attentamente le fotografie e a cogliere il messaggio fondamentale contenuto. L'insegnante invita la classe a una riflessione sui temi suggeriti e propone di realizzare brevi slogan che mettano in risalto i messaggi.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: PICCOLI ANNUNCI*

La pagina propone un'attività di lettura, comprensione e produzione di brevi messaggi, costruiti sul modello dell'annuncio in rubrica. Dopo la correzione degli elaborati, l'insegnante raccoglie i testi e li espone nella bacheca in classe.

2. SCHEDA DI LAVORO: TOCCA ANCORA A TE!*

Al ragazzo vengono proposte attività di sviluppo delle competenze testuali. Mediante l'elaborazione di due brevi testi di diverso tipo. Dopo la correzione, l'insegnante raccoglie gli elaborati e li pubblica nell'apposita sezione del giornalino di classe o li espone in bacheca.

3. SCHEDA DI LAVORO: I POP-CORN*

Nella scheda di espansione vengono descritte le fasi di realizzazione dei pop-corn. Il ragazzo deve abbinare l'immagine alla descrizione corrispondente. La ricetta, se possibile, può essere realizzata in classe o a casa con la presenza di un adulto.

Verifica

La Verifica chiede ai ragazzi di completare il contenuto dei fumetti, utilizzando gli aggettivi/pronomi indefiniti suggeriti. L'insegnante chiede inoltre di comporre una frase, utilizzando anche la parola che non è stata inserita nel fumetto; il contesto della frase deve essere modificato in modo che l'affermazione risulti corretta.

1. PICCOLI ANNUNCI

- Leggi gli annunci, poi scrivine uno tu.

In cerca di amici

Amo gli animali e ho un bellissimo gatto.
Vorrei corrispondere con qualcuno che
mi dia consigli su come allevarlo.

Giovanna De Carolis

Via delle Ranocchie, 17 – 20052 Monza

Cerco

Sono una fan di Eros Ramazzotti e cerco
i suoi primi CD. In cambio offro foto, poster,
riviste e una raccolta di figurine di cantanti.

Scrivere a: Camilla Vianello

Vicolo dei Gatti, 3 – 30131 Venezia

Scambio

Scambio cartoline di paesaggi
italiani con cartoline del mondo.

claudia@libroxxxnet.it

In cerca di amici

Sono un ragazzo italiano di 12 anni e
vorrei avere un amico che parla l'inglese.
Possiamo scriverci via mail.

Il mio indirizzo è: carlo@digixxxnet.it

Cerco

.....

.....

.....

2. TOCCA ANCORA A TE!

Vendo macchina fotografica seminuova
con libretto istruzioni.
Prezzo conveniente! Scrivere a:
giovanni@prontoxxxnet.com



‡ Scrivi una tua inserzione.

.....

.....

.....

.....

.....



Trascorrerai un periodo ricco di nuove avventure
e di nuove conoscenze.
Per il tuo compleanno riceverai bellissimi regali.
Grandi soddisfazioni a scuola.

‡ Inventi anche tu un oroscopo allegro e simpatico.

.....

.....

.....

.....

.....

3. I POP-CORN

Con delle belle pannocchie di mais si preparano tantissimi pop-corn!

- Abbina i cartellini con le scritte ai disegni corrispondenti.

Copri subito
con il coperchio.

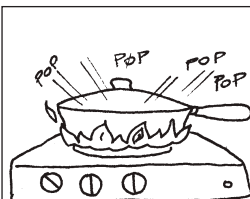
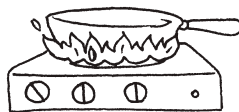
Quando tutte tace
spegni il fuoco.
I pop corn sono
pronti!

Mettilo sul fuoco
per riscaldare
l'olio.

Sentirai tanti
piccoli scoppi.

Ungi il tegame
con poco olio.

Aggiungi
i semi di mais.



UNITÀ 5: AMICI DELLA NATURA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

- > Siamo arrivati oggi. > E partiamo domani.
- > Noi siamo arrivati ieri e partiamo tra qualche giorno. > Ciao, io sono con i miei fratelli.
- > Ciao a tutti! > Questo posto è bellissimo!
- > Sono emozionata. > Io ho un po' paura! > A pranzo che cosa mangiamo?
- > Polenta, pasta al pomodoro, frutta e verdura.
- > È tutto buono! Che cosa ti piace di più Paul? > Mi piace di più la polenta.
- > Che cosa facciamo dopo? > Andiamo a cavallo.

VOCABOLARIO

- | | | |
|-------------|----------------------------|--------------------|
| > acqua | > alberi | > alberi da frutto |
| > albicocca | > albicocco | > arancia |
| > arancio | > basilico | > carote |
| > cascina | > castagna | > castagno |
| > ciliegia | > ciliegio | > cipresso |
| > coltello | > fico | > fornello |
| > grano | > granoturco | > ingredienti |
| > mandarino | > mela | > melo |
| > patate | > pentola | > pera |
| > pero | > pesca | > pesco |
| > pini | > pino marittimo | > pomodori |
| > quercia | > strumenti | > susina |
| > susino | > vasi a chiusura ermetica | > vigneto |

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere preferenze/descrivere emozioni
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Memorizzare e recitare poesie
- > Comprendere e ricostruire la tipologia testuale di un testo poetico
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Utilizzare correttamente il modo indicativo e imperativo
- > Riconoscere i tempi semplici del modo indicativo (passato remoto, imperfetto, presente e futuro semplice)

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Scienza, natura e tecnologia.*

> Argomento: *Il contesto culturale presentato è quello della natura, delle coltivazioni e dei prodotti tipici dell'area mediterranea.*

> Attività e dialoghi: *Introducono la descrizione dell'esperienza personale in rapporto al tempo. Vengono approfondite le competenze grammaticali e sintattiche relative all'utilizzazione dell'imperativo e del genere (maschile/femminile) e la coniugazione dei tempi semplici dell'imperativo.*

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Descrivere stati d'animo/preferenze/scelte, chiedere/dare informazioni, esprimere intenzioni/progetti, accettare/declinare un invito.*

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- scambiare opinioni, sentimenti, emozioni a riguardo di persone, situazioni, avvenimenti;
- corrispondere con studenti italiani, anche per mail;
- realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati.

> *Communication, presentational mode:*

- scrivere una lettera personale seguendo le convenzioni stilistiche italiane, indirizzare la busta;
- registrare messaggi audio/video in lingua italiana su argomenti di personale interesse;
- realizzare brevi presentazioni in lingua italiana su argomenti studiati

> *Comparisons, among languages:*

- operare confronti tra elementi morfologici e grammaticali in lingua italiana e lingua inglese;
- comprendere e confrontare vocaboli ed espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese.

Protagonisti

Sara e i suoi fratelli Paolo e Luca, amici e coetanei di Maria.

Elementi del contesto

Elementi caratteristici di un agriturismo: allevamento di cavalli, cascina di campagna...

Situazione

Sara e i suoi fratelli Paolo e Luca, amici e coetanei di Maria sono in un agriturismo e dialogano esponendo avvenimenti, descrivendo la situazione presente e manifestando intenzioni per il futuro immediato.

La pagina riprende e sviluppa la descrizione dell'ambiente naturale, nell'ambito di una vacanza e soggiorno in Italia.

Gioco in classe

L'insegnante chiede ai ragazzi di cercare giornali e riviste di diverso genere (moda, cucina, viaggi...)

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede ai ragazzi di portare fotografie, cartoline e materiale illustrato relativo al luogo in cui intendono trascorrere le vacanze estive. Se non hanno immagini e materiali dall'Italia,

l'insegnante procurerà il necessario o farà in modo che i ragazzi eseguano una ricerca. Invita i ragazzi a osservare la situazione comunicativa e a descrivere gli elementi. Focalizza l'attenzione sulle funzioni comunicative necessarie per presentare le proprie esperienze passate e le prospettive future. Chiede infine a ciascun allievo di raccontare, utilizzando le immagini a disposizione, una propria vacanza, vissuta o in programma.

Vocabolario

In questa fase vengono introdotti i vocaboli: *granoturco, grano, orto, patate, arancio, mandarino...* Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante propone il lessico relativo alla vegetazione di tipo mediterraneo, suggerisce osservazioni sulla trasformazione e corretta utilizzazione del genere (maschile/femminile) dei nomi. L'attività può essere riproposta chiedendo la descrizione di uno o più elementi.

TESTO DESCRITTIVO: FRUTTA E VERDURA

Il testo "*Frutta e verdura*" è una semplice descrizione di un paesaggio tipico italiano. L'insegnante presenta le caratteristiche della tipologia testuale specifica e sollecita gli alunni a cliccare le parole sottolineate per vedere l'immagine degli elementi descritti.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere l'idea principale e le caratteristiche essenziali di messaggi audiovisivi in italiano.
- > *Cultures, products*: riconoscere e comprendere caratteristiche della cultura italiana, sulla base di descrizioni grafiche, orali e scritte.
- > *Connections, intradisciplinary*: utilizzare materiale multimediale realizzato per coetanei di lingua madre italiana, per approfondire le proprie conoscenze di base.
- > *Communities, lifelong*: consultare diverse fonti per ottenere informazioni su argomenti di interesse personale.

Il gioco dei ruoli

La situazione comunicativa che i ragazzi devono riprodurre nella fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze comunicative che permettono lo scambio di informazioni riguardanti:

- > descrizione di stati d'animo, preferenze, scelte,
- > richiesta/indicazione di informazioni/intenzioni/progetti,
- > accettazione/declino di un invito.

L'insegnante, per arricchire le competenze lessicali e sperimentare in modo piacevole la descrizione di un ambiente italiano presenta fotografie tratte da riviste o utilizza il patrimonio fotografico dell'unità.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: leggere a voce alta utilizzando correttamente intonazione, pronuncia e accento.

> *Communication, presentational mode*: recitare brevi testi in italiano.

La pagina presenta un gioco di arricchimento lessicale, mediante la memorizzazione guidata di una filastrocca.

Istruzioni

I ragazzi, divisi in coppie o in piccoli gruppi, cliccano sul sacchetto che contiene le lettere dell'alfabeto e avanzano fino a raggiungere la casella sortita. Il giocatore nomina l'animale, ripete la strofa corrispondente della filastrocca e scrive il nome dell'animale nell'apposito riquadro. L'insegnante chiede poi di formulare altre frasi che contengano il nome dell'animale o che ne descrivano le caratteristiche. Se il giocatore (o il gruppo) risponde in modo corretto guadagna il diritto a proseguire fino a che non commette errori, in quel caso prosegue l'altro giocatore o l'altro gruppo. Vince il giocatore o la squadra che totalizza il maggior punteggio.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti di diverso genere.

> *Communication, presentational mode*: preparare e presentare brevi relazioni a tema

> *Cultures, practices*: riconoscere e comprendere abitudini e tradizioni in rapporto alla realizzazione e consumazione dei cibi.

> *Cultures, products*: riconoscere e preparare cibo secondo ricette italiane.

> *Connections, interdisciplinary*: utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.

> *Comparisons, among cultures*: comprendere i motivi per cui alcuni prodotti sono importanti all'interno della cultura italiana e operare confronti.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie della pagina ruotano intorno al tema del cibo e della ristorazione. Commentando le immagini che presentano ristoranti, trattorie, agriturismo, i ragazzi stabiliscono differenze e analogie con la realtà del proprio ambiente. Si suggerisce di procedere a una attenta lettura e all'interpretazione delle fotografie cominciando a individuare i piatti presentati.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: CHE COSA CI VUOLE?*

La pagina presenta un'attività di arricchimento lessicale, mediante la lettura, la comprensione e la memorizzazione di una celebre filastrocca di Gianni Rodari. Dopo aver ascoltato e fatto proprio il testo, il ragazzo completa lo schema. Infine colora le illustrazioni. In fase di correzione, l'insegnante chiede all'alunno di riesporre la sequenza logica con parole proprie.

2. SCHEDA DI LAVORO: PER FARE... UNA PAROLA*

La scheda offre l'opportunità di approfondire la conoscenza dei meccanismi di formazione delle parole mediante l'accostamento della radice a suffissi/prefissi diversi. L'insegnante chiede di comporre una frase con ciascuna delle parole ottenute.

3. SCHEDA DI LAVORO: AMICI ALBERI*

Nella scheda di espansione è contenuta un'attività di ricostruzione della nomenclatura specifica delle parti di un albero. A ciascun elemento il ragazzo abbina degli aggettivi qualificativi che lo descrivono. All'alunno viene chiesto di costruire frasi essenziali in cui vengono utilizzati gli abbinamenti eseguiti.



Verifica


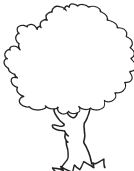
La Verifica chiede ai ragazzi di realizzare due semplici attività di riconoscimento dei modi verbali (imperativo/indicativo) e di completamento corretto di alcune frasi mediante l'inserimento di tempi appropriati al contesto. L'insegnante può rendere più complessa la verifica chiedendo di compiere una trasformazione della frase, modificando il tempo o il modo verbale proposti.

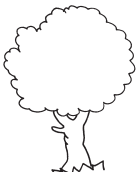

1. CHE COSA CI VUOLE?



- Questa filastrocca di Gianni Rodari è stata musicata da Sergio Endrigo. Scrivi le parole corrispondenti ai disegni.







Per fare un  ci vuole il ,

per fare il  ci vuole l' ,

per fare l'  ci vuole il ,

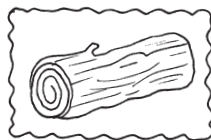
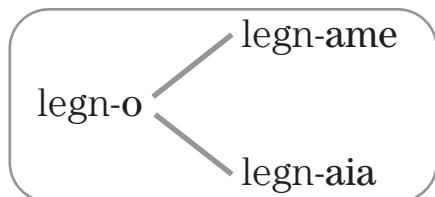
per fare il  ci vuole il ,

per fare il  ci vuole il ,

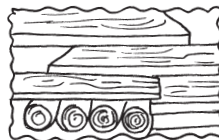
per fare un  ci vuole il 

2. PER FARE... UNA PAROLA

- Osserva.



legno



legname



legnaia

- Completa con i nomi.

- In montagna abbiamo visto una casa di
- La è di fianco alla casa.
- Lungo la strada c'è un deposito di

- Trova le parole e inventa le frasi.

fior(e) + iera: _ _ _ _ _

 ista: _ _ _ _ _

giornal(e) + aio: _ _ _ _ _

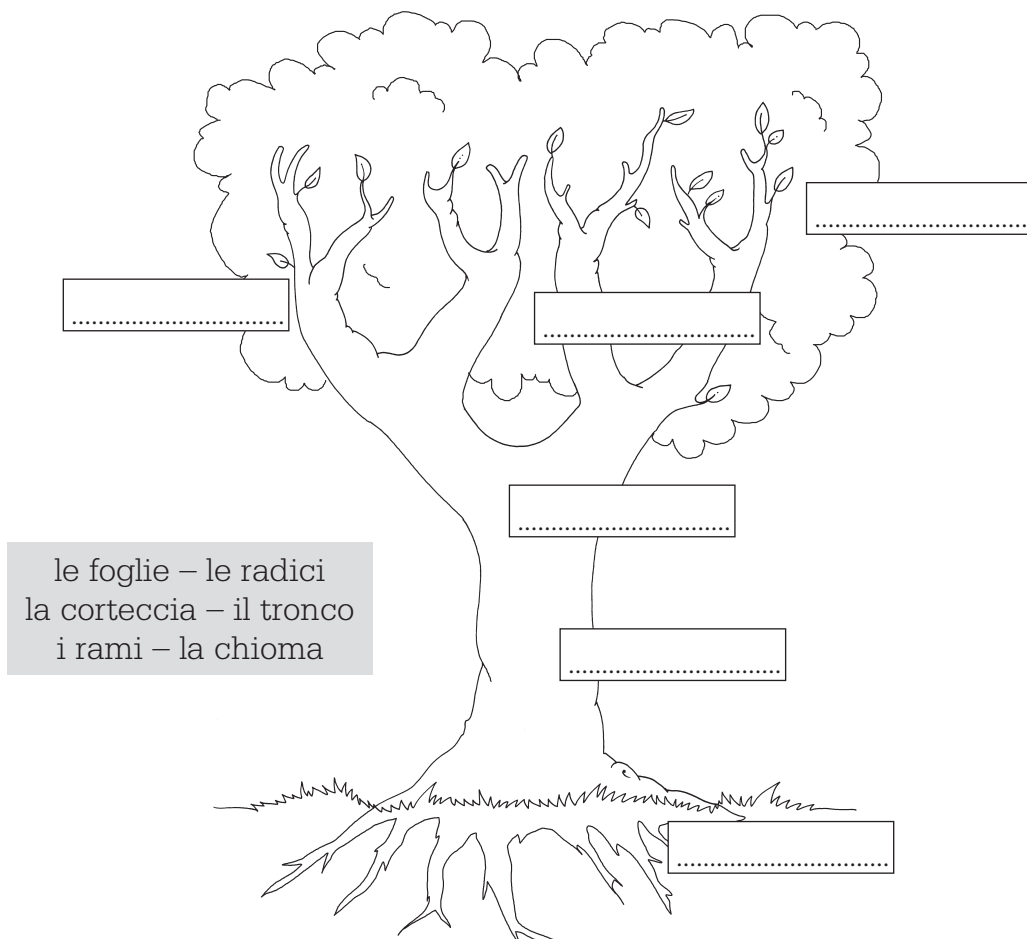
 ista: _ _ _ _ _

 aio: _ _ _ _ _

 eria: _ _ _ _ _

3. AMICI ALBERI

- Ricopia le parole al posto giusto.



- Collega i nomi con gli aggettivi adatti.

arrotondata

forte

odoroso

liscia

pregiato

folta

spessa

slanciato

tronco

frutti

corteccia

radici

rami

foglie

legno

chioma

robusti

dolci

verdi

succosi

estese

larghe

lunghi

marrone

UNITÀ 6: MITI E LEGGENDE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

- > Oggi facciamo una ricerca sui miti e sulle leggende. > Io conosco la leggenda del lupo di Gubbio.
- > Io conosco il mito di Sole e Luna. > Noi cerchiamo qualche leggenda sui libri.
- > Noi cerchiamo in Internet. > Quale leggenda vuoi ascoltare? > Vorrei ascoltare quella di Cola Pesce.
- > Conosci la leggenda del lupo di Gubbio? > No, me la racconti?
- > A me piace la leggenda delle oche del Campidoglio. > C'era una volta uno gnomo... > Dove?
- > Era nel bosco misterioso. > No. Non era nel bosco misterioso. > ... nel bosco misterioso.
- > Mi collego in Internet. > Evviva! > Questa storia mi piace! > Sì, anche a me!
- > Facciamo una ricerca in Internet? > Cerchiamo qualche leggenda sui libri?
- > Ripeti come la leggenda delle oche del Campidoglio? > Conosci il mito del Sole e della Luna?

VOCABOLARIO

- | | | | |
|--------------|------------|----------|-------------|
| > affermare | > chiedere | > dire | > esclamare |
| > narrare | > navigare | > negare | > ripetere |
| > rispondere | | | |

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare essenziali connessioni interdisciplinari
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Elaborare personali parafrasi e sintesi di materiale letterario (adattato)
- > Riconoscere e utilizzare correttamente le frasi affermative, negative, interrogative
- > Realizzare un'essenziale analisi testuale relativa al testo narrativo (mito e leggenda)
- > Riconoscere e ricostruire i tratti biografici essenziali di personaggi della cultura e della storia italiana

Grammar

I diversi tipi di frase

Le **frasi affermative** servono per “affermare” qualcosa.

Si concludono:

con il segno di punteggiatura forte (**punto fermo .**); dopo questo segno di interpunzione si ricomincia con la lettera maiuscola;

con il segno di punteggiatura debole (**due punti :** o **punto e virgola ;**) dopo questi ultimi segni di interpunzione si ricomincia con la lettera minuscola.

Le **frasi negative** servono per “negare” qualcosa. Contengono sempre almeno un avverbio, un pronome o un aggettivo che esprime negazione (non, mai, ne, nessuno, niente...).

In italiano, a differenza dell’inglese, la **doppia negazione** non si elide, ma, **nel linguaggio comune**, ha valore di rinforzo.

Es.: **Non ho visto nessuno.**

Le **frasi interrogative** esprimono una domanda. Si concludono con il **punto interrogativo (?)**; dopo questo segno di interpunzione si ricomincia con la lettera maiuscola.

Tipologia testuale: mito e leggenda

La **leggenda** è un racconto fantastico di origine popolare, molto antico (come anche la fiaba).

Nasce con lo scopo di spiegare fatti reali o fenomeni naturali, attraverso il racconto di:

- > imprese eroiche;
- > particolari fantastici;
- > interventi straordinari.

Il **mito**, come la leggenda, è un racconto fantastico di origine molto antica. Con i miti, tutti i popoli, anche appartenenti a diverse culture, cercano di spiegare l’origine del mondo, di un fenomeno ambientale o culturale, di particolari abitudini... con un linguaggio semplice e chiaro che possa essere compreso e ricordato con facilità.

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività.*
- > Argomento: *Il contesto culturale fa riferimento alla letteratura fantastica popolare italiana.*
- > Attività e dialoghi: *Introducono tematiche connesse con il racconto fantastico: il mito e la leggenda. Vengono sviluppate abilità linguistiche relative alla pronuncia corretta di suoni e parole, competenze testuali della narrazione, espressioni idiomatiche e competenze lessicali. Vengono introdotte le regole ortografiche, grammaticali e sintattiche relative alla formulazione delle frasi affermative, negative e interrogative.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Narrare (miti e leggende), chiedere e scambiare informazioni, esprimere gradimento/preferenza.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: ampliare le proprie abilità comunicative, mediante l'acquisizione di nuove informazioni.
- > *Communication, presentational mode*:
 - riconoscere le caratteristiche principali di un testo letterario;
 - riassumere la trama e fornire essenziali descrizioni dei personaggi;
 - elaborare testi orali/scritti in italiano, utilizzando anche la comunicazione non verbale.
- > *Cultures, products*:
 - riconoscere, leggere e comprendere manifestazioni proprie della cultura italiana.

Protagonisti

Maria con alcuni compagni e l'insegnante.

Elementi del contesto

Un poster che illustra uno dei miti di cui i ragazzi stanno parlando; un computer; foto che rappresentano gli animali protagonisti delle leggende citate.

Situazione

Maria con alcuni compagni e l'insegnante sono nella biblioteca scolastica dove stanno per svolgere un'attività di ricerca.

La pagina richiama, sia nelle immagini che nei dialoghi, alcune leggende italiane, ad esempio: le oche del Campidoglio, il lupo di Gubbio...

Gioco in classe

L'insegnante invita i ragazzi a portare il materiale occorrente per realizzare delle illustrazioni.

ISTRUZIONI

L'insegnante legge le due **leggende** e ne spiega il contenuto. Fa illustrare a ciascun alunno il contenuto di una delle storie. Al termine, raccoglie i disegni e li espone in classe, dividendoli in gruppi, in base alla leggenda scelta. Guida i ragazzi a comprendere quanto sia importante conoscere la tradizione letteraria popolare di una cultura. È lo specchio delle sue origini, della sua storia e del suo modo di concepire la realtà e la vita.

Vocabolario

La pagina propone una contestualizzazione dei verbi relativi al raccontare: sinonimi e contrari, ad esempio: *Questa storia mi piace! Era nel bosco misterioso*. Per sviluppare l'attività lessicale e per favorire la memorizzazione dei vocaboli, i ragazzi possono fare un gioco di ruolo in cui, a coppie, si devono alternare a: chiedere e rispondere, affermare e negare, narrare e ascoltare, esclamare e ripetere.

LEGGENDA: IL SOLE E LA LUNA

Il testo *“Il Sole e la Luna”* è una breve leggenda scritta da un autore italiano contemporaneo. Esemplifica il genere testuale dell'Unità. Può essere utilizzata per introdurre le caratteristiche generali della leggenda e del mito. Durante la fase di analisi del testo, l'insegnante sottolinea l'uso dei tempi verbali della narrazione e ne spiega la funzione.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

Communication, interpersonal mode: lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in italiano.

Communication, interpretive mode: leggere a voce alta utilizzando correttamente intonazione, pronuncia e accento.

Communication, presentational:

- riconoscere le caratteristiche principali di un testo letterario; riassumerne la trama;
- creare e rappresentare brevi drammatizzazioni in italiano;
- scrivere brevi testi in lingua italiana sotto dettatura.

Communities, school: realizzare e interpretare drammatizzazioni di storie in italiano.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione consiste in una ripresa e approfondimento dell'attività proposta in apertura. Nella nuova situazione comunicativa vengono introdotte/sviluppate competenze riguardanti:

- richiesta cortese/scambio di informazioni,
- esposizione e narrazione personale di una storia nota,
- espressione di gradimento/preferenza.

I ragazzi divisi in piccoli gruppi, elaborano un dialogo simile a quello proposto; poi, a turno, raccontano con parole proprie una delle leggende ascoltate, indicando il motivo della propria scelta. Il gioco può condurre alla realizzazione di una rappresentazione teatrale.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: comprendere testi orali e scritti, realizzandone sintesi e parafrasi.

> *Comparisons, among languages*: comprendere e confrontare vocaboli ed espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese.

La pagina presenta alcune espressioni idiomatiche che hanno per oggetto le caratteristiche comportamentali attribuite al lupo.

Istruzioni

I ragazzi, divisi in squadre, leggono e/o mimano l'espressione idiomatica scelta; gli altri gruppi devono segnare il significato corrispondente, associando il numero alla frase. L'insegnante chiede inoltre di formulare frasi complete che contengano l'espressione idiomatica, correttamente contestualizzata. L'insegnante invita i ragazzi a una riflessione sul significato di ciascun modo di dire. Chiede infine ai gruppi di esprimere le loro preferenze sulle realizzazioni mimiche dei compagni e discute con loro sui criteri valutativi da applicare (pronuncia, correttezza grammaticale, capacità gestuale e mimica...).

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: leggere e discutere brevi presentazioni biografiche di personaggi italiani o italo-americani, anche contemporanei.

> *Communication, presentational*: realizzare presentazioni orali/scritte di personaggi storici di origine italiana.

> *Cultures, practices*: dimostrare una conoscenza essenziale della storia e della geografia italiane.

> *Cultures, products*: riconoscere e preparare cibo secondo ricette italiane.

> *Connections, interdisciplinary*: utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.

> *Comparisons, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.

> *Communities, school*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana.

> *Communities, lifelong*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana/interpretare il ruolo di un personaggio italiano famoso per presentarlo alla classe.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Nella pagina sono contenute illustrazioni relative a personaggi che hanno contribuito, alla crescita delle opportunità e allo sviluppo degli ambiti di comunicazione nel mondo intero. I ragazzi, dopo aver conosciuto i personaggi e le loro principali scoperte o attività..., ne possono interpretare il ruolo, inventando brevi dialoghi che mettano in risalto le loro scoperte.

Ad esempio, Galileo potrà dire a un suo interlocutore incredulo:

– *Venite, guardate in questo canocchiale e vedrete tutto più vicino...*

– *Ma come è possibile? Non ci credo.*

– *Osserva e capirai.*

Le scenette potranno essere rappresentate anche ad altre classi.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: PAROLE LEGGENDARIE*

La pagina presenta due attività di riflessione sull'utilizzazione del termine "leggendario" in senso traslato. L'aggettivo è riferito alle vittorie della Ferrari e della Nazionale Italiana ai Campionati Mondiali di calcio.

2. SCHEDA DI LAVORO: AL TELEFONO*

Il ragazzo deve completare le situazioni illustrate nei fumetti e comporre delle frasi utilizzando correttamente i termini: mito, mitico, leggenda e leggendario. Il ragazzo definisce quando i termini sono stati utilizzati in senso letterale e quando invece sono traslati.

3. SCHEDA DI LAVORO: SCIOGLILINGUA*

La scheda propone una serie di scioglilingua, che insistono su alcuni suoni "difficili" della lingua italiana. Il ragazzo è invitato a ripetere e memorizzare le frasi.

Una volta acquisita la necessaria competenza, gli scioglilingua possono essere recitati a gara con i compagni.

Verifica

La Verifica chiede ai ragazzi di compiere la corretta trasformazione di alcune frasi interrogative nelle corrispondenti forme affermativa e negativa. L'insegnante chiede di dire la trasformazione e di scriverla nello spazio apposito; chiede inoltre di individuare le domande corrispondenti alle frasi positive/negative contenute nella tabella; quindi invita i ragazzi a realizzare un breve dialogo in cui siano inserite le frasi.

1. PAROLE LEGGENDARIE

- Osserva le fotografie, leggi le frasi e inventane tu altre con i modi di dire nei cartellini.



La Ferrari
è entrata nella leggenda
dell'automobilismo.

Entrare nella leggenda.

1

.....

.....

.....

2

.....

.....

.....

.....



Le vittorie dell'Italia ai Mondiali
di calcio sono leggendarie.

Essere leggendario.

1

.....

.....

.....

2

.....

.....

.....

.....

2. AL TELEFONO

- Completa la telefonata: inventa brevi frasi con le parole **mito**, **mitico**, **leggenda** e **legendario**.



CIAO LUCA, HAI VISTO IERI
SERA IN TV IL CONCERTO
DI JOVANOTTI?

.....
.....

È STATO BRAVO,
MA NON TROPPO!

CERTO, TU PREFERISCI
IL ROCK DI LIGABUE.

Sì,

NO, NO,

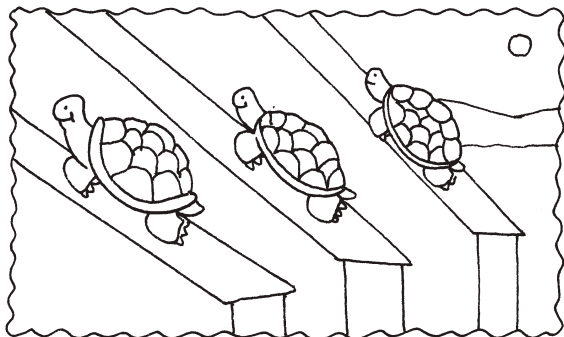
ADESSO ESAGERI!

JOVANOTTI SÌ CHE È

.....

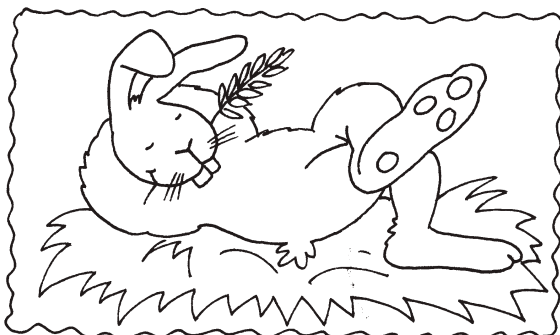
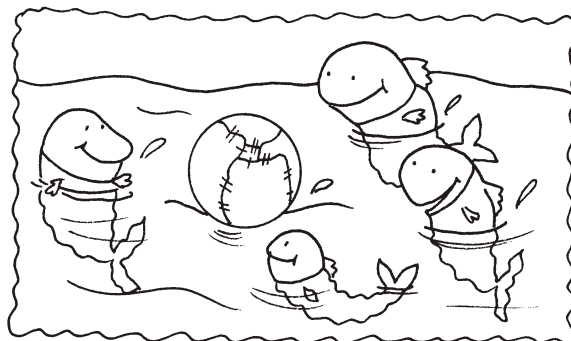
3. SCIOGLILINGUA

- Ascolta e ripeti: prima con l'insegnante, poi con i compagni, infine da solo.



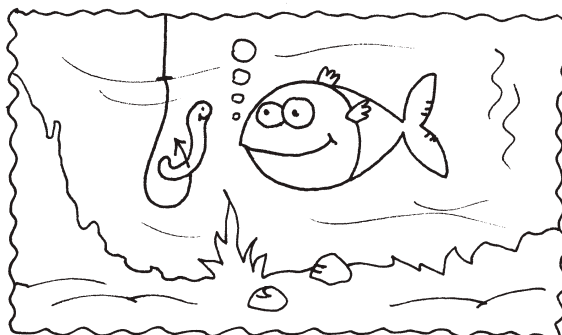
Tre tartarughe trottavano
su tre tetti troppo stretti.

Apelle, figlio di Apollo,
fece una palla di pelle di pollo.
Tutti i pesci vennero a galla,
per vedere la palla di pelle di pollo
fatta da Apelle figlio di Apollo.



Si sbaglia il coniglio se sceglie
un giaciglio di foglie di tiglio.
Va meglio la paglia.

Ho in tasca l'esca
ed esco per la pesca
ma il pesce non s'adesca,
c'è l'acqua troppo fresca.
Non prenderò una lisca.
Mi metto in tasca l'esca
e torno dalla pesca.



UNITÀ 7: FESTE E TRADIZIONI

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Sono rimasti dei posti liberi?

No, le prenotazioni sono chiuse già da tempo.

Quando ci sono gli spettacoli all'Arena di Verona?

Ogni anno in luglio e agosto.

Fanno solo uno spettacolo?

No. Volete il calendario degli spettacoli?

Come ti sembra la scenografia?

È stupenda davvero!

Vedi bene dal tuo posto?

Sì, e tu?

Che spettacolo!

Sono bravissimi!

Questa sì che è musica!

Sono commossa.

Mitici!

Bis!

Bravi!

VOCABOLARIO

> applauso	> attori protagonisti	> bis
> coro	> costumi	> locandina
> maschera	> opera lirica	> orchestra
> posto a sedere	> pubblico	> scenografia
> suggeritore	> teatro	> tecnico del suono
> tecnico delle luci		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare essenziali connessioni interdisciplinari
- > Riconoscere e ricostruire aspetti del folklore italiano
- > Operare semplici comparazioni tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Leggere e comprendere un semplice testo scritto (informazioni esplicite)
- > Riconoscere e utilizzare correttamente preposizioni semplici e articolate
- > Realizzare essenziali analisi di tipologia testuale relativa al testo descrittivo/espositivo

Grammar

Preposizioni semplici e articolate

Le preposizioni sono “parole-gancio” che collegano le parole al resto della frase, determinandone la funzione logica (complemento). Questa tabella riassuntiva ne può favorire la comprensione e la memorizzazione.

preposizioni semplici	preposizioni articolate					
	singolare			plurale		
	+il	+lo	+la	+i	+gli	+le
di	del	dello	della	dei	degli	delle
a	al	allo	alla	ai	agli	alle
da	dal	dallo	dalla	dai	dagli	dalle
in	nel	nello	nella	nei	negli	nelle
con	con il	con lo	con la	con i	con gli	con le
su	sul	sullo	sulla	sui	sugli	sulle
per	per il	per lo	per la	per i	per gli	per le
tra/fra	tra il/fra il	tra lo/fra lo	tra la/fra la	tra i/fra i	tra gli/fra gli	tra le/fra le

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Il contesto culturale fa riferimento al tema delle feste e tradizioni e degli spettacoli dal vivo realizzate in strutture tipiche italiane di rara suggestività.*
- > Attività e dialoghi: *Propongono le forme linguistico-comunicative relative alla richiesta di informazioni, alla lettura e alla comprensione di locandine e altro materiale informativo, all'espressione di pareri personali.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni, esprimere valutazioni e apprezzamenti personali.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - dare/seguire indicazioni;
 - richiedere semplici chiarificazioni e informazioni riguardo orari, programmi e spettacoli;
 - scambiare opinioni, sentimenti, emozioni a riguardo di persone, situazioni, avvenimenti.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi.
- > *Communication, presentational mode:*
 - preparare e presentare brevi relazioni a tema;
 - riassumere la trama e fornire essenziali descrizioni dei personaggi;
 - elaborare testi orali/scritti in italiano, utilizzando anche la comunicazione non verbale.
- > *Cultures, practices:*
 - confrontare feste folcloristiche e tradizionali, celebrazioni e particolari eventi.

Protagonisti

Maria con i genitori e gli amici americani.

Elementi del contesto

Immagini che illustrano alcune manifestazioni italiane, ad esempio: il Carnevale di Venezia, il Palio di Siena...

Situazione

La pagina richiama il tema delle tradizioni e delle feste popolari e di altri spettacoli, ad esempio: rappresentazioni teatrali e concerti realizzati in teatri di grande interesse storico, culturale e artistico.

Gioco in classe

L'insegnante presenta agli alunni gli eventi celebrati nella pagina, attraverso le fotografie. Il palio di Siena, Il carnevale di Venezia, Il carnevale di Viareggio, Spettacoli all'Arena di Verona.

ISTRUZIONI

L'insegnante sceglie in particolare uno di questi eventi e con i ragazzi realizza una locandina dello spettacolo nella quale si dovranno ipotizzare e indicare i seguenti dati:

Titolo dell'evento/Data di svolgimento/Luogo/Orario della manifestazione

Eventuale luogo dove acquistare i biglietti e relativi prezzi con sconti e in base alla posizione
Slogan per attirare le persone alla manifestazione con breve presentazione dell'evento stesso
Eventuale foto illustrativa o disegno realizzato dagli alunni.

Vocabolario

La pagina propone nomi relativi al mondo dello spettacolo teatrale: *scenografia, teatro, costumi...*
Per sviluppare l'attività lessicale, e per favorire la memorizzazione dei vocaboli, i ragazzi eseguono un abbinamento tra illustrazioni e vocaboli.

FILASTROCCA: UN PASSO ALLA VOLTA

Il testo: *"Un passo alla volta"* è una filastrocca che invita ad un viaggio di scoperta e di comunicazione. Il messaggio è di non avere fretta e di non lasciarsi bloccare dalle possibili difficoltà: anche il percorso più lungo è fatto di piccoli passi, alla portata di ciascuno.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti.
- > *Cultures, practices*: osservare, identificare e discutere forme di comportamento e interazioni tipiche dei coetanei di cultura italiana.
- > *Comparisons, among languages*:
 - comprendere e confrontare vocaboli ed espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese;
 - riconoscere e citare esempi di prestito linguistico.
- > *Comparisons, among cultures*: indagare e narrare le tradizioni della cultura italiana, e confrontarle con le proprie.
- > *Communities, lifelog*: partecipare a uno spettacolo teatrale in italiano.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione consiste in uno sviluppo delle competenze comunicative riguardanti:

- > richiesta cortese/scambio di informazioni;
- > commento/valutazione/apprezzamento personale.

La situazione di role-play è divisa in sequenze, ciascuna delle quali riproduce un aspetto o un momento essenziale dello spettacolo: i dialoghi commentano gli elementi evidenziati, esprimendo apprezzamento.

Se le risorse del territorio lo consentono, si può partecipare a uno spettacolo teatrale in italiano.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Cultures, practices*: dimostrare una conoscenza essenziale della storia e della geografia italiane.
- > *Comparisons, among cultures*: indagare e narrare le tradizioni della cultura italiana, e confrontarle con le proprie.

La pagina presenta un percorso che il ragazzo deve completare, superando tutti gli ostacoli per giungere alla casella di Arrivo.

Istruzioni

I ragazzi, a turno, lanciano il dado e avanzano del numero di caselle corrispondente. Per poter proseguire devono nominare il pezzo raffigurato nella casella ed eseguire la relativa consegna. L'insegnante chiede di formulare le descrizioni per iscritto e di esprimere considerazioni personali. Il ragazzo che non riesce a formulare l'esatta definizione sta fermo un turno e va a cercare informazioni per poter rispondere. Se trova la risposta, la fornisce e rilancia il dado.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, presentational mode*: preparare e presentare brevi relazioni a tema.
- > *Cultures, practices*: dimostrare una conoscenza essenziale della storia e della geografia italiane.
- > *Cultures, products*: riconoscere e preparare cibo secondo ricette italiane.
- > *Connections, interdisciplinary*: pianificare un itinerario culturale in Italia alla scoperta di tradizioni folcloristiche.
- > *Connections, intradisciplinary*:
 - usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base;
 - creare essenziali annunci pubblicitari di prodotti italiani.
- > *Comparisons, among cultures*: riconoscere attività culturali e sportive che vengono realizzate in particolari momenti o stagioni.
- > *Communities, lifelong*: pianificare attività in occasione di un evento culturale della tradizione italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Nella pagina sono contenute illustrazioni relative a manifestazioni folcloristiche di diverso tipo, connesse a ricorrenze religiose e/o storiche. Dopo aver guidato i ragazzi al riconoscimento delle tradizioni e delle città in cui si svolgono, l'insegnante avvia le attività di rielaborazione: l'approfondimento tematico e l'album fotografico. Per una prima descrizione e contestualizzazione delle tradizioni illustrate, l'insegnante può far effettuare una ricerca su fonti disponibili. Con i dati raccolti i ragazzi possono realizzare del materiale illustrativo (depliant pubblicitari, percorsi culturali). Il materiale può essere esposto in occasione di una mostra scolastica. Un'altra importante attività consiste nel paragonare aspetti particolari delle manifestazioni culturali proposte con quelli analoghi della propria cultura.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: L'ATTORE PREFERITO*

Nella pagina è raffigurato il ritratto dell'attore preferito di Maria, che il ragazzo deve descrivere utilizzando la nomenclatura contestualizzata. L'insegnante può approfondire la richiesta chiedendo quale genere di film o di spettacoli teatrali farebbe interpretare a questo ipotetico personaggio, motivando la risposta.

2. SCHEDA DI LAVORO: UN MITO*

La scheda chiede di descrivere il proprio personaggio dello spettacolo preferito, dopo aver incollato una fotografia o un'immagine nello spazio apposito. Quindi realizza il ritratto e lo colora.

3. SCHEDA DI LAVORO: LA COMUNICAZIONE*

La scheda propone una riflessione sugli elementi della comunicazione. In questo contesto possono anche essere richiamati gli aspetti analizzati in precedenza, come il registro formale/informale; il linguaggio verbale/mimico e gestuale simbolico.

Verifica

La Verifica chiede di leggere e interpretare le informazioni contenute nelle tre locandine presenti nella pagina. L'insegnante può approfondire chiedendo dapprima di completare le risposte e successivamente di elaborare una didascalia per ogni immagine presentata.

1. L'ATTORE PREFERITO

- Questo è l'attore preferito di Maria. Collega le parole agli elementi nel disegno e poi descrivili, utilizzando il vocabolario illustrato.

sopracciglia

naso

guance

labbra

collo



capelli

occhi

orecchie

viso

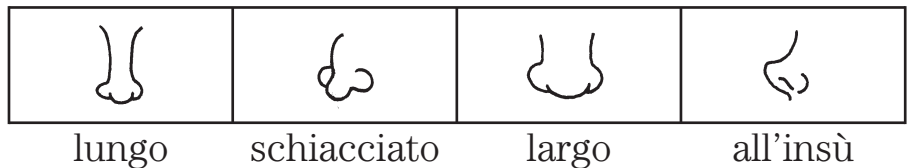
mento

VOCABOLARIO ILLUSTRATO

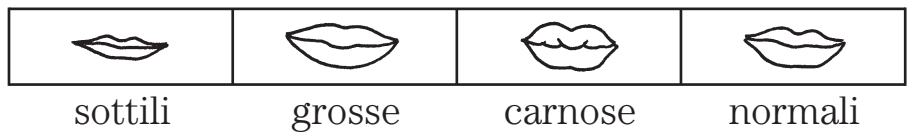
occhi



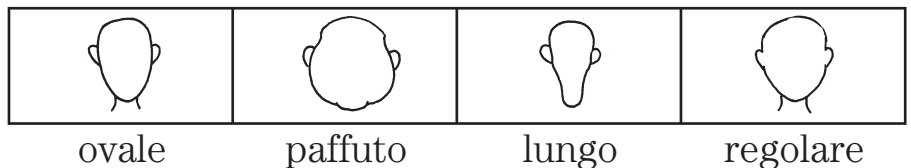
naso



labbra



viso



capelli



2. UN MITO!

- Fai tu il ritratto... di un mito dello spettacolo.

Incolla qui
una sua fotografia.

- Fai la sua descrizione.

Caratteristiche del volto

Occhi

Naso

Labbra

Viso

Collo

Capelli

Altro

.....

3. LA COMUNICAZIONE

- Completa il disegno e il dialogo.



- Parla: ☐ uno spettatore ☐ un attore.
- Dove: ☐ a teatro ☐ per strada.
- Si rivolge a: ☐ un familiare ☐ un attore.



- Parla: ☐ una ragazza ☐ una nonna.
- Dove: ☐ a scuola ☐ allo Stadio Olimpico.
- Si rivolge a: ☐ un'amica ☐ il suo insegnante.

UNITÀ 8: L'ITALIA.. NELL'EUROPA UNITA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Per cortesia, mi dia i biglietti e i passaporti.

Eccoli.

Scusi, c'è un "posto finestrino"?

Ora controllo.

E un "posto corridoio"?

Quante valigie avete?

Una per ciascuno.

Avete anche del bagaglio amano?

Sì, ma leggero.

Mi può dire a che ora è l'imbarco?

Certo: alle 17.30.

Grazie per le informazioni.

Prego, buon volo!

VOCABOLARIO

- | | | |
|------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| > arrivi | > cambio | > carrello portabagagli |
| > città d'Europa | > compagnia aerea | > controllo bagagli |
| > decollo | > dogana | > estintore |
| > imbarco | > non fumatori | > operazioni d'imbarco |
| > partenze | > per disabili | > per donne |
| > pista di atterraggio | > porta di imbarco | > sala d'attesa |
| > scala di sicurezza | > scala mobile | > servizi igienici per uomini |
| > tabellone | > uscita di emergenza | > voli internazionali |
| > voli nazionali | | |

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Richiedere/fornire informazioni
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere le caratteristiche essenziali dei Paesi europei membri dell'UE
- > Riconoscere e utilizzare correttamente le principali congiunzioni/Dire/chiedere l'ora
- > Leggere e ricavare informazioni da carte geografiche, tabelle, grafici e altro materiale informativo

Grammar

Le congiunzioni

Le congiunzioni sono “parole-gancio” che legano tra loro parti logiche di una frase. La frase così ottenuta si chiama **periodo**.

In un periodo è sempre possibile individuare una frase-sostegno alla quale si “agganciano” le altre frasi. Questa frase è detta **principale**.

Nel periodo, le frasi **dipendenti** dalla principale ne completano il messaggio con informazioni di diverso tipo. Queste frasi sono dette **secondarie** o **subordinate**.

Esse non possono stare da sole perché:

> non hanno senso compiuto;

> hanno bisogno del sostegno della frase principale.

Per agganciarsi alla principale utilizzano **congiunzioni subordinanti** di diverso valore:

quando / mentre / finché valore temporale

<i>poiché /perché</i>	valore causale
-----------------------	----------------

<i>affinché / per</i>	valore finale
-----------------------	---------------

cosicché / al tal punto che valore consecutivo

<i>se / qualora</i>	valore ipotetico / condizionale
---------------------	---------------------------------

Quando due o più frasi sono “legate” tra loro, ma non dipendono l’una dall’altra, si dice che sono **coordinate**.

Le principali **congiunzioni coordinanti** sono: *e / invece / ma / o / cioè / infatti*.

Ciascuna delle frasi coordinate ha senso compiuto. Le frasi coordinate possono essere unite anche dalla *virgola* (,) dal *punto e virgola* (;) dai *due punti* (:), detti **segni di interpunzione debole**.

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Il contesto culturale propone la descrizione di ciascun Stato aderente all'Unione Europea e dell'organizzazione europea nel suo complesso.*
- > Attività e dialoghi: *Introducono il lessico specifico della realtà socio-politica ed economica, del trasporto aereo e del turismo internazionale. Vengono approfondite le competenze ortografiche relative alla lettera maiuscola e quelle morfologiche e sintattiche riguardanti le congiunzioni.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere informazioni (viaggi e orari).*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - discutere con un compagno o nel gruppo preferenze e programmi personali;
 - realizzare brevi presentazioni (anche dialogate) in italiano relativamente ad argomenti studiati.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi.
- > *Connections, intradisciplinary:* leggere e interpretare materiale illustrativo autentico italiano.
- > *Cultures, practices:* riconoscere e comprendere il ruolo di persone e professioni all'interno della cultura italiana.

Protagonisti

L'Italia e i Paesi dell'Unione Europea.

Elementi del contesto

Le bandiere dei singoli Stati, la bandiera dell'UE.

Situazione

La pagina propone un panorama dell'Unione Europea nei suoi diversi aspetti geografici, politico-amministrativi e artistico culturali.

Gioco in classe

L'insegnante chiede ai ragazzi di procurarsi giornali e riviste di diverso genere di Paesi dell'Unione Europea e di raccogliere cartoline o immagini di agenzia turistica.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i ragazzi a dividersi in piccoli gruppi e a elaborare una situazione comunicativa tramite la quale ipotizzano un viaggio in Europa. L'attenzione viene focalizzata sulle funzioni comunicative necessarie per richiedere e fornire informazioni mediante la consultazione di materiale autentico raccolto durante la fase di ricerca sul territorio. I costi del viaggio devono essere calcolati sia in dollari sia in euro. A conclusione del lavoro di ricerca e di rielaborazione, gli studenti realizzano un tabellone riassuntivo da presentare e commentare al resto della classe.

Vocabolario

La pagina propone e approfondisce il lessico specifico relativo all'ambiente aeroportuale: *pista d'atterraggio, voli internazionali, decollo...*

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede di formulare delle brevi frasi che contengano alcuni vocaboli tra quelli appresi e di confrontare il relativo vocabolo inglese per verificare affinità e somiglianze.

Gli alunni potranno anche raccontare eventuali esperienze personali di viaggio in aeroporto ed eventualmente mimare e interpretare le diverse figure professionali del settore.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- dare/seguire indicazioni;
- richiedere semplici informazioni riguardo orari e programmi.

> *Cultures, practices:* usare le modalità appropriate per interagire in una simulazione di imbarco aereo.

> *Connections, interdisciplinary:* esprimere l'ora in italiano.

> *Comparisons, among languages:* comprendere e confrontare vocaboli, modi di dire, espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese.

Il gioco dei ruoli

La situazione comunicativa da riprodurre nella fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze comunicative che permettono lo scambio di:

- > richiesta/indicazione di informazioni;
- > espressione di gradimento/preferenza;
- > modalità per richiedere e dire l'ora;
- > formule di cortesia.

Il lessico introdotto è quello specifico dell'ambiente aeroportuale.

In fase di acquisizione delle espressioni corrette per comunicare, l'insegnante invita i ragazzi a riflettere sulla costruzione sintattica delle forme comunicative e a operare semplici confronti con le espressioni equivalenti in lingua madre.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Connections, intradisciplinary*:

- utilizzare materiale realizzato per coetanei di lingua madre italiana, per approfondire le proprie conoscenze di base;
- usare fonti multimediali per approfondire ed integrare le proprie conoscenze di base.

> *Communities, lifelong*: analizzare materiali e media realizzati in lingua italiana, per interesse e divertimento personale.

Il gioco consiste in un gioco dell’oca con diverse tipologie di caselle.

Istruzioni

Ogni partecipante gioca a turno, tira il dado e posiziona il proprio segnalino provvisoriamente sulla casella con il numero sortito.

Se con il lancio del dado raggiunge una casella con bandiera e nome dello Stato deve proseguire la sua strada fino alla capitale relativa entro 30 secondi, altrimenti ritorna al punto di partenza.

Se, invece, raggiunge una casella con il nome della capitale, deve raggiungere la casella con la bandiera e il nome dello Stato relativi.

Vince chi raggiunge per primo la bandiera dell’Europa Unita.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: interpretare un gioco di ruolo in cui vengono acquistati dei prodotti.

> *Communication presentational*: preparare e presentare brevi relazioni a tema.

> *Cultures, products*: riconoscere e comprendere caratteristiche della cultura europea, sulla base di descrizioni grafiche, orali e scritte.

> *Connections, interdisciplinary*:

- utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza;
- utilizzare la valuta italiana, riconoscendone l’esatto valore.

> *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.

> *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per analizzare le differenze tra la cultura italiana e la propria e cominciare a spiegare le ragioni di tali differenze.

> *Communities, school*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura europea.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie della pagina illustrano alcune caratteristiche della moneta comune dell’Unione Europea: l’euro. I ragazzi per poter prendere confidenza con la moneta europea e quindi italiana potranno stampare le banconote e le monete* per giocare in classe. Si suggerisce di realizzare una specie di mercato dove si mettono in vendita oggetti scolastici applicando i prezzi in euro.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: CONOSCI L'UNIONE EUROPEA?*

La pagina propone attività di lettura, comprensione e completamento di una carta geografica politica dell'Europa. Viene chiesto agli studenti di indicare il nome della capitale di alcuni Stati. L'insegnante può chiedere di nominare gli Stati appartenenti all'UE.

2. SCHEDA DI LAVORO: DIALOGHI DA COMPLETARE*

Vengono proposte attività di sviluppo delle competenze morfo-sintattiche mediante l'abbinamento e il completamento di frasi che contengono congiunzioni.

3. SCHEDA DI LAVORO: IN PIZZERIA*

Nella scheda di espansione viene fornito un menu in base al quale si deve calcolare la spesa di alcuni dei personaggi protagonisti del libro. L'insegnante invita i ragazzi a dividersi in piccoli gruppi e a realizzare un gioco di ruolo in cui ordinano, consumano e pagano cibi scelti dallo stesso menu.

Verifica

La Verifica presenta tre esercizi. Gli studenti devono:

1. comporre delle frasi di senso compiuto, utilizzando le congiunzioni corrette;
2. completare le frasi proposte utilizzando adeguatamente le congiunzioni;
3. scegliere la conclusione coerente dell'ultima frase.

BANCONOTE DEI PAESI DELL'UNIONE EUROPEA





MONETE DEI PAESI DELL'UNIONE EUROPEA



2 €



1 €



**50
Cent**



**20
Cent**



**10
Cent**



5 Cent



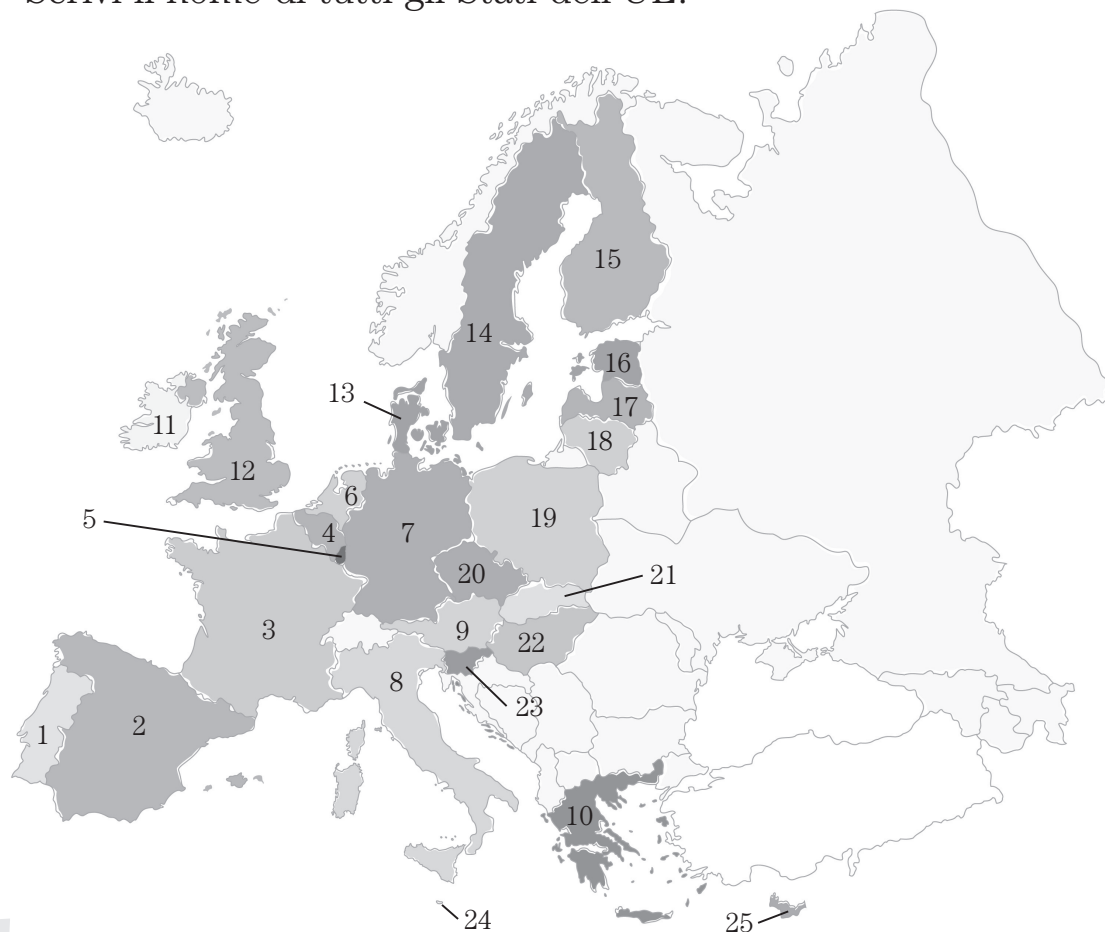
2 Cent



1 Cent

1. CONOSCI L'UNIONE EUROPEA?

- Scrivi il nome di tutti gli Stati dell'UE.



1	10	18
2	11	19
3	12	20
4	13	21
5	14	22
6	15	23
7	16	24
8	17	25
9				

2. DIALOGHI DA COMPLETARE

‡ Unisci le tessere del puzzle.

Vado in Italia...

andrò a Bari.

Quando si svolgerà
la Fiera del Levante

... perché c'è la Fiera
del libro a Bologna.

Paul e Ann
ritornano a casa...

... mentre Maria
parte per Milano.

‡ Scegli le congiunzioni e completa i fumetti.

PAUL _ ANN
PARTONO.

ANN È TRISTE
_____ PARTE.

MI PIACE L'ITALIA, _ DEVO
RITORNARE A CASA.

PAUL SALE IN AEREO
_____ ANN SALUTA.

PREFERISCI ANDARE
A ROMA _ A MILANO?

MARIA SALUTA ANN
E _____ PAUL.

ma

o

e

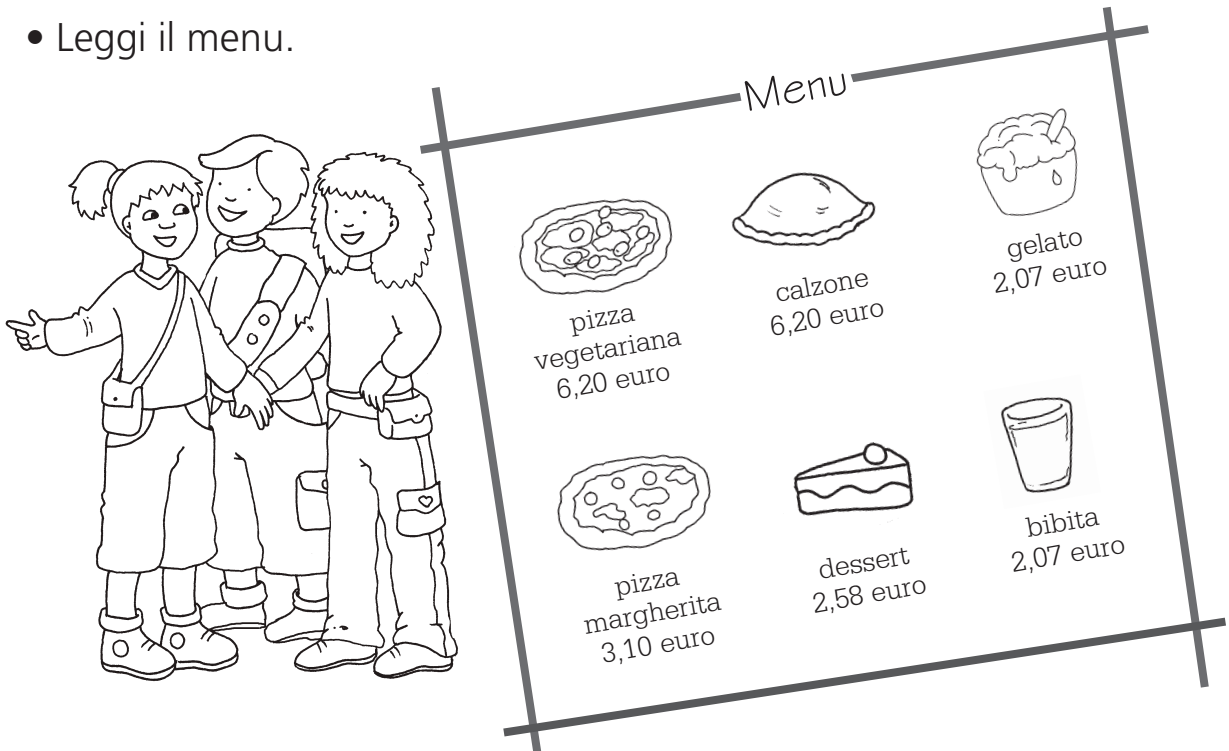
perché

anche

mentre

3. IN PIZZERIA

- Leggi il menu.



- Calcola quanto spendono:



: pizza margherita + gelato = €



: pizza margherita + bibita = €



: pizza vegetariana + dessert = €



: calzone + bibita = €



: calzone + gelato = €

UNITÀ 9: PAROLE E MUSICA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Buonasera e benvenuti.

C'è un pubblico di ragazzi giovani.

È una rassegna di musica moderna.

Domani sera c'è un concerto rock.

Mitico!

Quanti suoni ci sono in un'orchestra?

Moltissimi. Di tutti i tipi: squillanti, dolci, duri, bassi, alti, forti, deboli.

Sono felice.

Sono triste.

Bravi!

Bis!

VOCABOLARIO

> arpa	> batteria	> chitarra	> clarinetto
> contrabbasso	> flauto	> oboe	> pianoforte
> saxofono	> tromba	> viola	> violino
> violoncello	> xilofono		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere preferenze/descrivere emozioni
- > Operare confronti interculturali
- > Utilizzare correttamente il modo congiuntivo
- > Riconoscere i pronomi personali soggetto
- > Contare con sicurezza (anche in base diversa) fino a 100
- > Memorizzare e recitare filastrocche e poesie
- > Operare confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Comprendere e ricostruire la tipologia testuale di un testo poetico

Grammar

Il modo congiuntivo

In italiano il modo congiuntivo viene utilizzato:

> dopo i verbi che indicano

- opinione *penso, credo...*
- sentimento *spero, sono contento che...*
- dubbio *dubito, non sono sicuro che...*
- volontà *voglio, desidero...*

Es.: Credo che tu *abbia* ragione.

Es.: Spero che Carlo *guarisca* presto.

Es.: Dubito che Maria *esca* stasera.

Es.: Desidero che Rosa mi *chiami*.

>dopo i verbi impersonali

- *bisogna, sembra, conviene...*
- *è meglio, è opportuno, è giusto...*
- *si dice*

Es.: Sembra che non *piova* più!

Es.: È meglio che tu *stia* zitto!

Es.: Si dice che Davide *sia* partito.

>dopo le congiunzioni

- *sebbene, benché, per quanto, se...*

Es.: Sebbene *faccia* freddo...

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività*.
- > Argomento: *Esempi di eventi musicali (musica classica, rock, pop e della tradizione italiana)*.
- > Abilità linguistiche: *Vengono affrontate le competenze grammaticali e sintattiche relative all'utilizzazione del modo congiuntivo e dei pronomi personali soggetto*.
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Esprimere stati d'animo, scelte e preferenze, dare e chiedere informazioni*.

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*:
 - scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti;
 - lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in italiano;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti di diverso genere.
- > *Communication, interpretive mode*:
 - comprendere l'idea principale e le caratteristiche essenziali di messaggi audiovisivi in italiano;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi.
- > *Communication, presentational mode*:
 - scrivere semplici lettere personali;
 - registrare messaggi audio/video in lingua italiana su argomenti di personale interesse;
 - rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi.
- > *Cultures, practices*: scambiare opinioni in una corrispondenza epistolare con coetanei italiani circa aspetti della società attuale.

Protagonisti

Diversi ragazzi.

Elementi del contesto

Un palco, un cartello che segnala che il parcheggio è completo.

Situazione

La pagina mostra una galleria di immagini che illustrano il mondo della musica: artisti, strumenti musicali...

I protagonisti dialogano tra loro scambiandosi informazioni su una rassegna musicale moderna.

Gioco in classe

L'insegnante chiede ai ragazzi di portare registrazioni musicali, fotografie e materiale illustrativo circa il loro gruppo musicale, cantante o genere di musica preferito.

ISTRUZIONI

L'insegnante invita i ragazzi a compiere una prima indagine sulle canzoni o sugli autori italiani più popolari tra i giovani. Se nessun ragazzo ha a disposizione materiale italiano, l'insegnante procurerà la documentazione necessaria. L'insegnante osserva e descrive la pagina con gli alunni. Apre un dibattito durante il quale ciascuno potrà esprimere i propri gusti e le preferenze in campo musicale, dandone motivazione e raccontando esperienze di ascolto musicale.

Potrà poi costituire dei gruppi di preferenza del genere musicale che porteranno brani musicali per realizzare una mini-manifestazione.

A seguire si potranno nuovamente formulare considerazioni e manifestare emozioni e sentimenti. In questo modo gli alunni utilizzeranno la lingua anche dal punto di vista delle emozioni.

Vocabolario

La pagina propone nomi relativi al mondo della musica (*blues, jazz, rap, viola, violoncello*) e ai principali ritmi musicali conosciuti.

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede di individuare il nome degli strumenti e nello stesso tempo affina la sensibilità e la conoscenza dei relativi suoni, utilizzando le registrazioni a disposizione.

La medesima procedura potrà essere utilizzata anche con la parte delle riproduzioni dei diversi tipi di danze. Sarà interessante fare degli accenni anche ai passi di ciascuna danza. In questo modo l'Unità potrà essere di supporto a un arricchimento lessicale, ma nello stesso tempo di educazione al suono e alla musica.

CANZONE: NUVOLE

Il testo proposto: "*Nuvole*" è tratto da una famosa canzone del cantautore italiano Fabrizio De André. L'insegnante presenta le caratteristiche della tipologia testuale specifica e chiede ai ragazzi di identificare gli elementi presenti nel testo, realizzando dei disegni.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere l'idea principale e le caratteristiche essenziali di messaggi audiovisivi in lingua italiana.
- > *Cultures, products*: riconoscere e comprendere caratteristiche della cultura italiana/europea, sulla base di descrizioni grafiche/orali/scritte.
- > *Connections, interdisciplinary*: utilizzare materiale multimediale per approfondire le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among cultures*: confrontare il significato culturale di citazioni, proverbi, modi di dire, espressioni idiomatiche.
- > *Communities, lifelong*: consultare diverse fonti per ottenere informazioni su argomenti di interesse personale.

Il gioco dei ruoli

La situazione comunicativa da riprodurre nella fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze linguistiche che permettono lo scambio di:

- > descrizione di stati d'animo, preferenze, scelte;
- > richiesta di informazioni;
- > lessico specifico relativo agli strumenti musicali;
- > aggettivi qualificativi descrittivi dei toni e dei suoni di un'orchestra.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Communication, presentational mode*: rielaborare un testo in modo creativo.
- > *Connections, interdisciplinary*: contare in italiano fino a 100.

La pagina presenta un gioco di consolidamento delle competenze lessicali, mediante la ripetizione a catena di sequenze numeriche.

Istruzioni

Il gioco si esegue singolarmente. L'insegnante avvia il contatempo e ogni studente conta a voce alta i numeri, collegando i puntini, nominando lo strumento musicale illustrato e scrivendone il nome nello spazio apposito.

Lo studente segna poi nella cornice i numeri che NON sono stati utilizzati per disegnare gli strumenti musicale e li dice a voce alta.

Vince lo studente che completa l'intero percorso nel minor tempo possibile.

L'insegnante può rendere il gioco più complesso, chiedendo agli alunni di contare a ritroso i numeri che compongono ogni strumento e poi di comporre frasi che contengano il nome degli strumenti disegnati (sempre entro i termini di tempo stabiliti).

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: leggere e commentare brevi presentazioni biografiche di personaggi della cultura italiana.
- > *Communication presentational*:
 - preparare e presentare brevi relazioni a tema;
 - realizzare presentazioni orali/scritte di personaggi (artisti) di origine italiana.
- > *Cultures, products*: conoscere e identificare forme d'espressione e protagonisti del panorama italiano.
- > *Connections, interdisciplinary*:
 - riconoscere le caratteristiche di un artista italiano famoso e riprodurre lo stile;
 - riconoscere in che modo la musica, l'arte e la letteratura riflettano la cultura italiana.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.

- > *Communities, school*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana;
 - realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura europea
 - interpretare il ruolo di un personaggio italiano famoso per presentarlo in classe.
- > *Communities, lifelong*: partecipare al concerto di un artista italiano o a una rassegna della canzone italiana all'estero; assistere a programmi televisivi in italiano.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie della pagina ruotano attorno al tema della musica e delle sue diverse manifestazioni culturali, connesse alle tradizioni e allo spirito di un popolo. Le attività suggerite per l'utilizzo didattico del materiale sono quelle dell'approfondimento tematico e del gioco di ruolo: ciascuno dei ragazzi sceglie un cantante/musicista famoso e ne interpreta un brano.

L'insegnante o un alunno può assumere il ruolo del presentatore e organizzare una breve "intervista al personaggio" che sarà interpretato da un alunno o alunna.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: A CACCIA DI RIME*

La pagina presenta un'attività di arricchimento lessicale, mediante il corretto abbinamento delle parole proposte in base alla rima. Dopo aver completato la scheda, il ragazzo elabora semplici frasi in rima prendendo spunto dall'esempio proposto.

2. SCHEDA DI LAVORO: MODI DI DIRE*

La scheda offre l'opportunità di approfondire la conoscenza dei "modi di dire" in italiano. Il ragazzo, dopo aver letto gli esempi e le relative spiegazioni, deve comporre una frase con ciascuno dei modi di dire presentati.

3. SCHEDA DI LAVORO: GLI STRUMENTI MUSICALI*

Nella scheda di espansione è contenuta un'attività di riconoscimento di alcuni strumenti musicali. Il ragazzo abbina poi i nomi di altri strumenti all'insieme corretto.

Verifica

La Verifica chiede agli studenti di completare le frasi, trascinando il cartellino del pronome personale soggetto corretto all'interno della frase.

Il secondo step della Verifica prevede la scelta della forma verbale corretta che contempla anche l'uso del congiuntivo.

L'ultimo step richiede di individuare tra quelle fornite le forme verbali al modo congiuntivo.

1. A CACCIA DI RIME

- Cerca nell'elenco le parole che fanno rima con **poesia, canzone, verso, rima, cantare, poeta** e trascivile sotto.

fantasia, prateria, gettone, attraverso, atleta, alveare, cima, colazione, gelateria, confusione, perso, prima, andare, maratoneta, azione, universo, clima, ballare, ascoltare, pallone, milione, diverso, navigare, zeta, lezione, maglione, energia, divisione, lampone, parlare, sapone

poesia → *fantasia*

canzone →

verso →

rima →

cantare →

poeta →

- Scegli le parole e inventa le rime.

Gioco alla **rima**
e scrivo la **prima**.

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

.....
.....

2. MODI DI DIRE

- Leggi il significato dei modi di dire e scrivi una frase per ciascuno di essi.

Mettere in musica: rendere un fatto più gradevole, più importante.

.....

.....

.....

Leggere la musica: fare un rimprovero severo.

.....

.....

.....

Far musica: dedicarsi alla composizione musicale.

.....

.....

.....

Cambiar musica: fare qualcosa di diverso, di insolito.

.....

.....

.....

È sempre la stessa musica: è qualcosa di noioso, che si ripete.

.....

.....

.....

È musica per le mie orecchie: è qualcosa di gradevole, che fa piacere.

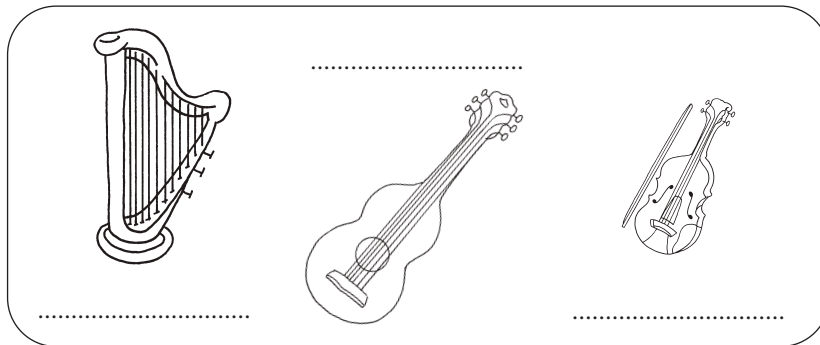
.....

.....

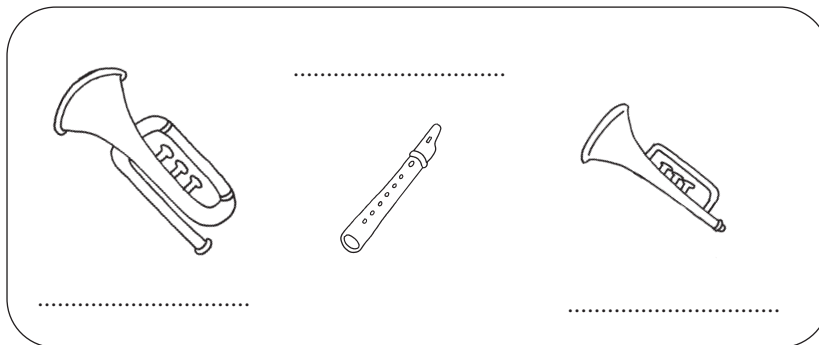
.....

3. Gli strumenti musicali

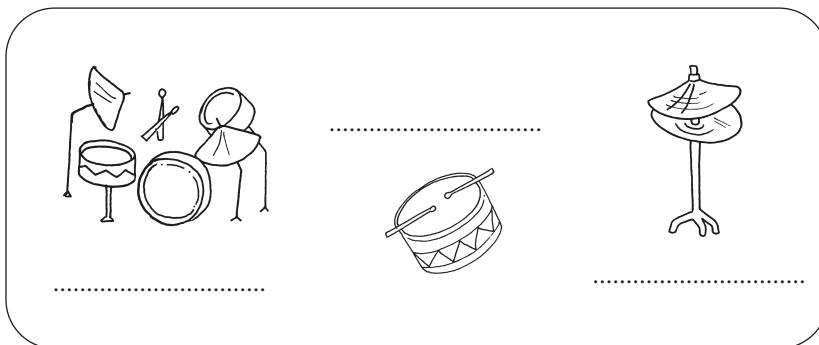
- Cerca e scrivi i nomi.



STRUMENTI
A CORDA



STRUMENTI
A FIATO



STRUMENTI
A PERCUSSIONE

- In quali insiemi vanno?

contrabbasso

ocarina

triangolo

corno

saxofono

maracas

mandolino

nacchere

xilofono

clarinetto

UNITÀ 10: AMICI NELLO SPORT

INDICATORI

Essential skills

FRASI

- > Ciao, da dove vieni? > Ciao, vengo dal Senegal.> Io mi trovo molto bene qui. > Benvenuti a tutti!
- > È molto bello avere tanti amici.
- > Benvenuti ragazzi! Dovete compilare il modulo di iscrizione alla gara.
- > Io sono la prima. Per favore, mi dà il modulo?> Ho bisogno dei vostri dati. Grazie.
- > Ci vuole una fotografia?

VOCABOLARIO

SPORT

- | | | | |
|------------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| > alpinismo | > arti marziali | > atletica leggera | > automobilismo |
| > baseball | > calcio | > canottaggio | > ciclismo |
| > corsa | > equitazione | > freeclimbing | > golf |
| > hockey | > motociclismo | > motocross | > nuoto |
| > pallacanestro | > pallanuoto | > pallavolo | > parapendio |
| > pattinaggio | > polo | > rugby | > salto in alto |
| > salto in lungo | > scherma | > sci | > snowboard |
| > sub | > tennis | > tiro con l'arco | > trekking |
| > vela | > windsurf | | |

ATTREZZI

- | | | | | |
|--------------|------------|------------|---------------|----------------|
| > anelli | > arco | > asta | > automobile | > barca a vela |
| > bicicletta | > bombole | > canestro | > canoa | > casco |
| > cavallo | > corda | > cuffia | > deltaplano | > fioretto |
| > frecce | > guantone | > mazza | > moschettoni | > motocicletta |
| > occhiali | > palla | > pallina | > pallone | > pattini |
| > pertica | > piccozza | > pinne | > racchetta | > rete |
| > scarponi | > sci | > tavola | > visiera | |

SPORTIVI

- | | | | | |
|--------------|-------------|---------------|--------------|-------------|
| > alpinista | > atleta | > calciatore | > canottiere | > ciclista |
| > maratoneta | > nuotatore | > pattinatore | > portiere | > scalatore |
| > sciatore | > tennista | | | |

AZIONI

- | | | | | |
|----------------|------------|-------------|------------|------------|
| > arrampicarsi | > calciare | > camminare | > correre | > lanciare |
| > nuotare | > parare | > pattinare | > pedalare | > remare |
| > scalare | > sciare | | | |

Progress indicator

Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte

Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play

Operare essenziali connessioni interdisciplinari

Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre

Elaborare personali parafrasi e sintesi di materiale letterario (adattato)

Riconoscere e utilizzare correttamente i pronomi personali soggetto e complemento

Riconoscere e utilizzare correttamente radice e suffissi nella formazione delle “famiglie di parole”

Riconoscere e ricostruire le caratteristiche essenziali delle discipline sportive popolari in Italia

Grammar

I pronomi personali

Soggetto	Oggetto diretto		Oggetto indiretto (preposizione “a”)	
io	me	mi	a me	mi
tu	te	ti	a te	ti
egli/esso	lui	lo	a lui/a esso	gli
ella/essa	lei	la	a lei/a essa	le
noi	noi	ci	a noi	ci
voi	voi	vi	a voi	vi
essi/esse	loro	li/le	a loro	loro

In italiano il **pronome soggetto** è generalmente sottinteso. Lo si esprime:

quando c'è opposizione con un altro pronome

Es.: *Tu non hai visto, ma io sì.*

con *anche / neanche / nemmeno / neppure*

Es.: *Nemmeno noi abbiamo visto.*

Nella lingua parlata e oggi, spesso, anche nella lingua scritta si sostituisce:

egli con *lui*

ella con *lei*

esso/essa con *questo/quello, questa/quella*

essi/esse con *loro (persone) questi/quelli, queste/quelle (cose)*

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Identità personale e relazioni sociali.*
- > Argomento: *Il contesto culturale descritto è quello della competizione sportiva nei suoi diversi aspetti.*
- > Attività e dialoghi: *Introducono tematiche connesse con il mondo dello sport visto come valorizzazione delle doti personali; confronto rispettoso e leale nella sfida; collaborazione e solidarietà nel gioco di squadra. Vengono sviluppate le abilità linguistiche relative alla costruzione della frase e introdotti i pronomi personali complemento e alcune osservazioni circa le “famiglie di parole” o campi semantici.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Chiedere e dare informazioni.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in italiano;
 - ampliare le proprie abilità comunicative, mediante l’acquisizione di nuove informazioni.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti di diverso genere;
 - esaminare e discutere gli aspetti socio-culturali di una situazione.
- > *Communication, presentational mode:*
 - preparare e presentare brevi relazioni a tema;
 - rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi.
 - realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati;
 - scrivere semplici lettere personali.
- > *Cultures, products:* riconoscere e partecipare ad attività sportive proprie della cultura italiana.

Protagonisti

Maria con gli amici: Sara, Paolo, Luca e altri ragazzi.

Elementi del contesto

Immagini di attività sportive che richiamano valori dell’accoglienza e della fratellanza.

Situazione

Nella pagina sono presenti alcune tra gli sport più praticati: nuoto, tennis, calcio, sci... Maria con Sara, Paolo, Luca e altri ragazzi dialogano tra loro.

Gioco in classe

L’insegnante invita i ragazzi a portare il materiale per realizzare dei poster illustrati, utilizzando la tecnica preferita.

ISTRUZIONI

L’insegnante chiede ai ragazzi di simulare l’organizzazione di gare sportive: le “Olimpiadi scolastiche”. Divide la classe in piccoli gruppi, chiede a ciascuno di loro di approfondire la conoscenza di uno sport e di realizzare dei poster pubblicitari che invitino i compagni a prendere parte alle gare. Per ogni tipo di competizione devono specificare: gli aspetti formativi e i valori proposti, le modalità e le regole da

rispettare, i requisiti richiesti per partecipare, le modalità di iscrizione, il simbolo grafico e uno slogan. I poster devono essere scritti in italiano. Al termine ogni gruppo realizzerà delle relazioni e dei grafici comparativi per illustrare il risultato dell'iniziativa. L'insegnante fa comprendere l'importanza dello sport, in un contesto di rispetto e confronto.

Vocabolario

La pagina propone nomi relativi alle attività sportive (*alpinismo, pallanuoto...*), ai principali attrezzi per lo sport (*anelli, arco, racchetta...*) e alle azioni che caratterizzano ciascuna disciplina. Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante invita gli alunni a elaborare una breve descrizione dello sport che preferiscono e ne parlano in classe.

CANZONE / POESIA: GIROTONDO INTORNO AL MONDO

Il testo proposto: “ *Girotondo intorno al mondo*” è una canzone/poesia scritta da un cantautore italiano contemporaneo. Il messaggio sottolinea e sviluppa il tema della fratellanza universale. I ragazzi la memorizzano e la eseguono, mimando il contenuto o cantandola.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpretive mode*: esaminare e discutere gli aspetti socio-culturali di una situazione (valori, atteggiamenti)
- > *Communication, presentational mode*: scrivere brevi sintesi seguendo indicazioni date.
- > *Cultures, products*: riconoscere e comprendere caratteristiche della cultura italiana/europea, sulla base di descrizioni grafiche/orali/scritte.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire ed integrare le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere e confrontare vocaboli ed espressioni idiomatiche italiane con l'equivalente traduzione inglese.
- > *Comparisons, among cultures*: confrontare il significato culturale di citazioni, proverbi, modi di dire, espressioni idiomatiche.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione consiste in una ripresa e approfondimento della situazione proposta in apertura. Nella nuova situazione comunicativa vengono introdotte/sviluppate competenze riguardanti:

- > richiesta cortese/scambio di informazioni;
- > compilazione di moduli/questionari.

I ragazzi, divisi in piccoli gruppi, elaborano un dialogo simile a quello proposto:

Predispongono un modulo di iscrizione con la richiesta dei dati necessari:

Nome e cognome
Luogo e data di nascita
Sport prescelto
Disponibilità di tempo
Aspettative
Problemi da segnalare

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode:*

- leggere a voce alta con proprietà e scioltezza di interpretazione;
- riconoscere le caratteristiche, l'idea principale, i temi e i dettagli significativi dei testi letterari in lingua italiana.

Il gioco propone un'attività di rielaborazione di un semplice testo poetico.

Istruzioni

L'insegnante legge la poesia e ne parla con gli alunni per comprendere il significato non solo empatico, ma anche lessicale.

Il gioco consiste nello scegliere vocaboli alternativi a quelli utilizzati dal poeta in modo da comporre una propria poesia sulla struttura di quella presentata. Si tratta di un gioco linguistico raffinato sull'asse sintagmatico e paradigmatico della lingua.

Si potranno così confrontare le scelte degli alunni e leggere le poesie che hanno scritto (si consiglia di svolgere questo gioco "poetico" anche sul quaderno di ciascuno).

Da ultimo si dovranno confrontare una delle poesie dei ragazzi con quella del poeta mettendo in rilievo i termini usati da ciascuno.

È un gioco di composizione poetica che mette gli alunni a contatto con i problemi del lessico da utilizzare. Non ci sono vinti e vincitori dato che ognuno offrirà le sue emozioni e il suo sentire ai compagni.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication presentational mode:* realizzare presentazioni orali/scritte di personaggi di origine italiana

> *Connections, interdisciplinary:* utilizzare nuove informazioni apprese attraverso lo studio della lingua italiana per espandere la propria personale conoscenza.

> *Connections, intradisciplinary:* usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.

> *Comparisons, among cultures:* riconoscere la connessione tra condizioni fisico-ambientali del territorio e attività sportive praticate in Italia e nel proprio Stato.

> *Communities, school:*

- realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana;
- interpretare il ruolo di un personaggio italiano famoso per presentarlo alla classe.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Nella pagina sono contenute illustrazioni relative alle attività sportive in Italia. Dopo un'accurata analisi delle diverse discipline, i ragazzi approfondiscono la propria conoscenza di alcuni protagonisti italiani del mondo sportivo. Al termine di questa attività, gli alunni preparano e rappresentano un gioco di ruolo in cui ciascuno di loro interpreta o intervista un personaggio sportivo. L'insegnante guida gli studenti nella preparazione delle domande per l'intervista e invita i ragazzi a riflettere sulla dimensione culturale del mondo dello sport dei ragazzi – GIOCHI DELLA GIOVENTÙ*.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LO SPORT ADATTO*

L'attività propone la lettura di un grafico in cui sono stati riportati i risultati di un sondaggio sulle attività sportive preferite dai ragazzi italiani. Gli studenti devono interpretare le indicazioni e rispondere a brevi domande. Poi esprimere le loro considerazioni.

2. SCHEDA DI LAVORO: UNO SPORT PER TE*

Gli studenti devono completare una tabella in cui descrivere sinteticamente lo sport praticato. In fase di correzione, espongono la descrizione in modo organico.

3. SCHEDA DI LAVORO: GLI SPORT*

Nella scheda di espansione è proposta un'attività di abbinamento tra alcune vignette e la descrizione dello sport corrispondente. In fase di correzione della scheda, l'insegnante chiede agli studenti di esporre le loro preferenze riguardo le discipline sportive illustrate.

Verifica

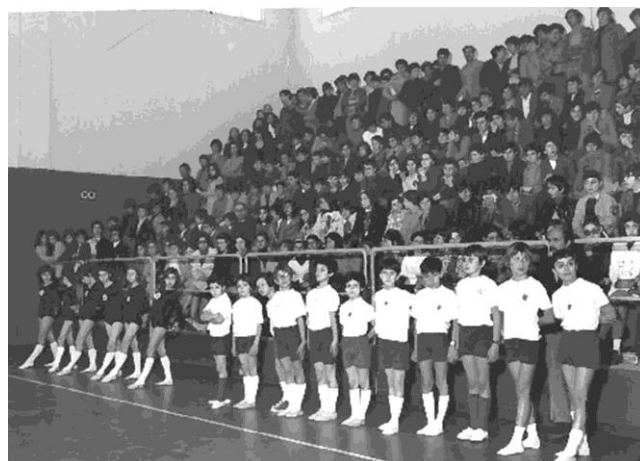
La Verifica chiede agli studenti di compiere il corretto completamento di alcune parole, mediante la scelta dell'esatto suffisso che si può trascinare vicino alle parole e successivamente di comporre frasi che contengano i verbi indicati.

L'insegnante, per approfondire l'argomento, può chiedere inoltre di comporre delle frasi utilizzando le parole ricostruite nel primo esercizio e di individuare per ogni radice altre possibili "costruzioni".

Approfondimenti culturali

I GIOCHI DELLA GIOVENTÙ

I Giochi della Gioventù vennero approvati il 3 settembre 1968, età di ammissione 11-15 anni; programma: atletica leggera, ciclismo, ginnastica, nuoto, pallacanestro, pallavolo e sci; fasi: locali, provinciali, interprovinciali, e nazionale per le rappresentative di tutte le 92 province esistenti. E la disposizione che “anche nelle località ancora prive di qualsiasi impianto potranno essere organizzate prove di facile attuazione come corsa su strada, lanci, salti ecc.”. Da quel momento grazie al generoso impegno di migliaia di volontari in tutta Italia, i Giochi della Gioventù presero il volo, finendo per diventare in breve la più importante manifestazione giovanile italiana e una delle più importanti d'Europa. Il programma si estese fino a comprendere oltre cinquanta discipline, praticamente quasi tutti gli sport esistenti, con diecimila partecipanti alle finali nazionali. Alle finali nazionali estive prendono abitualmente parte anche squadre provenienti da molte altre nazioni, sia europee sia extraeuropee, in rappresentanza delle relative comunità italiane all'estero. Questa partecipazione, resa possibile anche dalla collaborazione con il Ministero degli Esteri, costituisce per i giovani di quelle comunità un importante momento di incontro con i coetanei della madrepatria. Merito fondamentale dei Giochi della Gioventù è stato quello di aver introdotto nell'ambito della scuola una forte sensibilizzazione nei confronti dell'attività sportiva, intesa come strumento formativo.

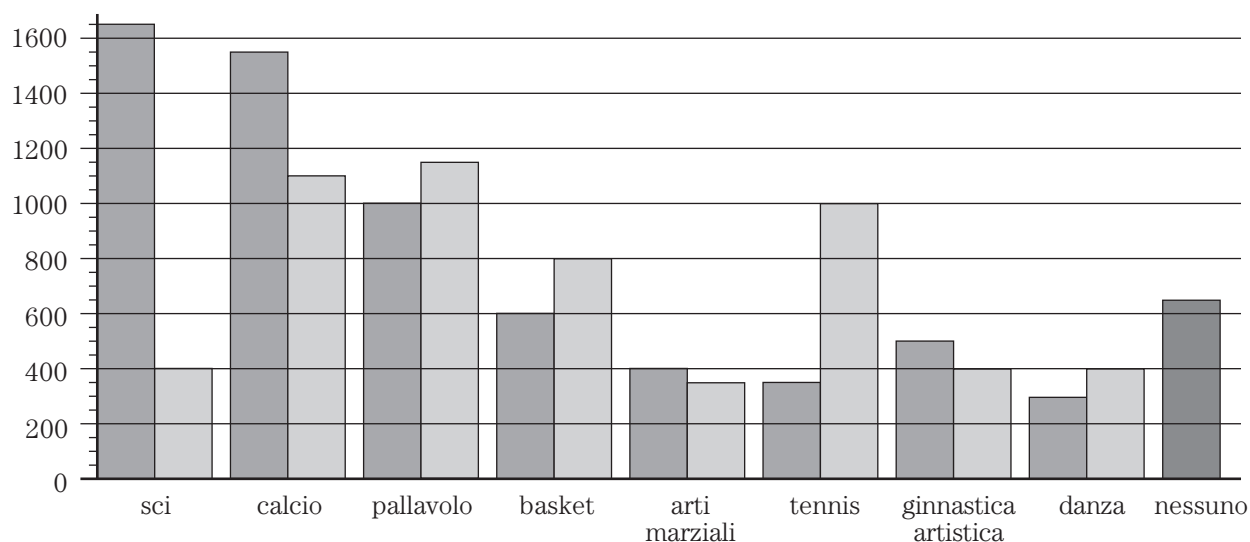


1. LO SPORT ADATTO

La “Carta europea dello Sport per tutti” afferma che gli Stati devono garantire a tutti i cittadini la possibilità di fare sport.

In molte città italiane si organizzano giornate chiamate “Prova lo sport”. I ragazzi possono esercitarsi in vari sport. Solo dopo aver provato, possono scegliere quello più adatto.

- Sono stati intervistati 7000 studenti di un comprensorio scolastico di scuola media superiore sullo sport praticato principalmente (■) o che vorrebbero praticare (■). Il grafico mostra il risultato dell'inchiesta.



- Osserva il grafico e fai i calcoli.

– Quanti ragazzi praticano lo sci?

.....

– Quanti lo desiderano?

.....

– Qual è la differenza numerica?

.....

- Fai gli stessi calcoli per tutti gli altri sport e poi rispondi.

– Qual è lo sport più praticato?

.....

– E quello meno desiderato?

.....

2. UNO SPORT PER TE

‡ Completa la tabella.

Il mio sport preferito

• Il mio sport preferito è:

• Ho cominciato all'età di: anni.

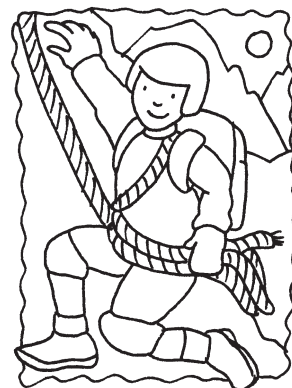


• Dove:

- | | | |
|--|---|--|
| <input type="checkbox"/> in piscina, | <input type="checkbox"/> sulla neve, | <input type="checkbox"/> su un campo di terra battuta, |
| <input type="checkbox"/> al mare, | <input type="checkbox"/> in palestra, | <input type="checkbox"/> su un campo di cemento, |
| <input type="checkbox"/> sulla strada, | <input type="checkbox"/> ai laghi, | <input type="checkbox"/> su un campo di erba, |
| <input type="checkbox"/> sui prati, | <input type="checkbox"/> all'ippodromo, | <input type="checkbox"/> sulle piste ciclabili. |

• Quando lo pratico:

- ☐ una/due volte alla settimana,
☐ ogni giorno,
☐ solo nel week-end.



• Con chi:

- ☐ da solo, ☐ con amici.



• Mi piace perché:

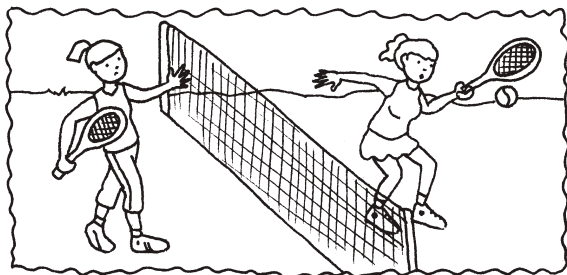
- ☐ mi dà forza, ☐ mi sento bravo, ☐

• Mi alleno per essere:

- ☐ in forma, ☐ più bravo, ☐

3. GLI SPORT

- Unisci le immagini ai testi corrispondenti.

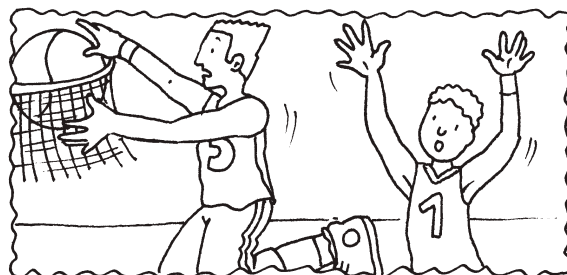


Gara sulla neve con prove
di discesa libera,
di discesa con ostacoli,
di salti da un trampolino.

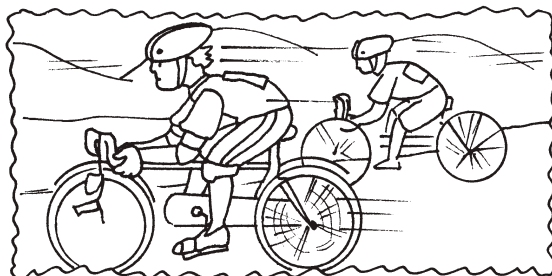
Gioco di origine americana.
Partecipano due squadre
di cinque giocatori ciascuna
che cercano di lanciare la palla
nel canestro della squadra avversaria.



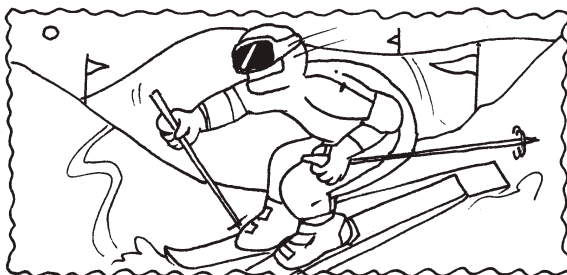
Gioco a due squadre,
di undici giocatori ciascuna,
che cercano di fare entrare
un pallone nella porta avversaria,
colpendolo con il piede
o con la testa.



Gioco fra due o quattro giocatori su
un campo rettangolare, diviso in due
parti da una rete. Consiste nel
rinviare una pallina di panno
con una racchetta, da una parte
all'altra del campo.



Si pratica con la bicicletta.
Si fanno gare lunghe, a tappe.



UNITÀ 11: MONDO GOLOSO

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Salve ragazzi, che cosa desiderate?
Per me un cono grande, pesca e fiordilatte.
Scusi, mi può mettere anche la panna montata?
Quanto costa il tiramisù?
Quanto le devo in tutto?
Il gelato alla frutta è appena fatto.
E di che cosa sono golosi questi ragazzi?
Non abbiamo capito.

Buongiorno, una coppa piccola di limone e fragola.
Pancia mia, fatti capanna!
Certo.
5 euro a vaschetta.
8 euro e 60 centesimi, grazie.
Io vado matto per la fragola.
Per favore, può parlare più lentamente?

VOCABOLARIO

> acciaio	> amaretti	> babà	> bicchiere
> bignè	> biscotti	> cannoli	> cannoncini
> caramelle	> cassata	> chiacchiere	> ciambella
> cioccolatini	> colomba	> confetti	> cornetto
> crostata	> cucchiaio	> diplomatica	> frittelle
> gelatine	> gelato	> golosoni	> grandi
> granita	> grattugia	> legno	> marmellata
> marzapane	> medi	> meringata	> mestolo
> millefoglie	> pandoro	> panettone	> panforte
> panna montata	> pasticcini	> pentola	> piccoli
> semifreddo	> tiramisù	> torrone	> torta
> torta di mele	> vasetti	> vetro	> zucchero filato
> zuccotto			

Progress indicator

Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
Richiedere/fornire informazioni
Operare semplici confronti interculturali
Riconoscere alcune caratteristiche delle regioni italiane
Riconoscere e utilizzare correttamente i pronomi relativi
Esprimere gradimento/preferenza in frasi complesse
Realizzare e gustare ricette di dolci italiani
Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria linguamadre

Grammar

Il pronome relativo

che	{	si usa quando è	soggetto	Es.: <i>La persona che parla...</i> <i>Il libro che ho letto...</i> <i>Quello che hai visto...</i>
		per persone, animali, cose è invariabile	oggetto diretto dopo nome o pronome	
		è sostituibile con il /la quale i/le quali (non molto usato) quando è soggetto		
cui	{	si usa quando è	oggetto indiretto con preposizione dopo nome o pronome	<i>L'amico cui ho prestato il libro...</i> <i>La sedia su cui siedi...</i> <i>quello per cui vivi...</i>
		per persone, animali, cose è invariabile		
		è sostituibile con preposizione + il /la quale – i/le quali		

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*
- > Argomento: *Discorso sui prodotti dolciari tipici delle diverse tradizioni regionali italiane.*
- > Attività e dialoghi: *Introducono il lessico specifico della pasticceria e gelateria. Vengono approfondite le competenze relative al riconoscimento e uso dell'imperativo presente e spiegata la funzione del pronome relativo nella costruzione di frasi complesse.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Esprimere gradimento/preferenza, chiedere informazioni, dichiarare di aver compreso/non compreso.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in italiano;
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi.
- > *Communication, presentational mode:*
 - presentare brevi relazioni a tema;
 - realizzare brevi presentazioni, anche dialogate, in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati;
- > *Cultures, practices:*
 - realizzare giochi di ruolo con attività di compravendita in lingua italiana;
 - riconoscere e comprendere il ruolo di persone e professioni all'interno della cultura italiana.
- > *Cultures, products:*
 - riconoscere e preparare cibo secondo ricette italiane;
 - conoscere caratteristiche essenziali delle regioni italiane.

Protagonisti

Alice e altri due ragazzi.

Elementi del contesto

Immagini di prodotti dolciari, gelati, coni, coppette.

Situazione

La pagina propone dolci e prodotti di pasticceria di diverso tipo. I ragazzi protagonisti sono in una gelateria e acquistano coppette e coni gelato di diversi gusti.

Gioco in classe

RICETTE DI MARMELLATE*

L'insegnante fotocopia e incolla su cartoncino le ricette di marmellate che ha stampato.

ISTRUZIONI

Se possibile si consiglia la realizzazione di una marmellata a scuola o presso le famiglie. I ragazzi o le famiglie dovranno procurare gli ingredienti necessari per realizzare la ricetta scelta.

Se l'attività si svolge a scuola i ragazzi è bene che comunichino in lingua italiana durante l'attività, descrivendo le varie operazioni che stanno effettuando.

La marmellata, come di consueto, deve essere conservata in appositi vasetti di vetro.

Questa attività può fornire dei prodotti genuini da mettere in vendita in caso di "raccolta fondi" a fini scolastici.

A fine lavoro, gli alunni potranno scrivere una breve relazione in lingua italiana su quanto svolto.

Vocabolario

La pagina propone e approfondisce il lessico specifico relativo alla pasticceria e alla sua realizzazione: *gelato, amaretti, cannoli, torta...*

Per sviluppare l'attività lessicale e per acquisire la padronanza del lessico presentato, l'insegnante chiede di descrivere alcuni dolci fotografati e chiede di raccontare le loro preferenze e i loro gusti. Potranno confrontare i dolci italiani con quelli che di solito consumano.

Si consiglia di confrontare la terminologia italiana e straniera del settore, al fine di individuare affinità linguistiche e prestiti.

RICETTA: UN MARE DI MARMELLATA. MARMELLATA DI ANGURIA

Il testo proposto: *"Un mare di marmellata. Marmellata di anguria."* è una ricetta che avvicina i ragazzi al testo di tipo regolativo. L'insegnante ne sottolinea le caratteristiche, in particolare la forma dell'imperativo resa con il modo infinito. Invita a operare confronti con le caratteristiche testuali di una ricetta in lingua madre. Il breve testo didascalico: *"Breve storia del gelato"* illustra la storia della nascita del gelato.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- dare/seguire indicazioni; richiedere semplici chiarificazioni e informazioni;
- scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti.

> *Cultures, practices:* realizzare giochi di ruolo con attività di compravendita in lingua italiana.

> *Connections, interdisciplinary:* utilizzare la valuta italiana/europea, riconoscendone l'esatto valore.

> *Comparisons, among languages:* comprendere e confrontare vocaboli, modi di dire, espressioni idiomatiche.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze che permettono lo scambio di:

- > richiesta/indicazione di informazioni;
- > espressione di gradimento/preferenza;

- > modalità per esprimere che non si è compreso un messaggio;
- > formule di cortesia.

Il lessico è relativo al contesto di una gelateria italiana. L'insegnante invita gli studenti a riflettere sulla costruzione sintattica delle forme comunicative e a fare confronti con le espressioni analoghe in lingua madre.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

- > *Communication, presentational mode*: rielaborare un testo in modo creativo.
 - > *Cultures, products*: riconoscere e partecipare a giochi tradizionali della cultura italiana.
- La pagina presenta un gioco di consolidamento delle competenze lessicali, mediante la decifrazione di messaggi in codice.

Istruzioni

I ragazzi decifrano i messaggi utilizzando l'alfabeto-chiave e scrivono le corrispondenti lettere negli spazi appositi. Questo gioco è di preparazione collettiva a quello che si svolgerà in classe.

L'insegnante, costituisce 4 gruppi per giocare.

Ciascun gruppo scrive su un foglio una frase criptata con i segni che vede sulla smart board. Vengono scambiati i fogli tra i gruppi e vince chi riesce a decifrare il messaggio per primo. I messaggi devono essere attinenti all'argomento dell'Unità.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Communication presentational*: preparare e presentare brevi relazioni a tema.
- > *Cultures, products*:
 - riconoscere e preparare cibo secondo ricette italiane;
 - conoscere caratteristiche essenziali delle regioni italiane.
- > *Connections, interdisciplinary*: progettare un immaginario viaggio in Italia per gustare i prodotti dolciari tipici delle diverse regioni.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among cultures*: usare nuove informazioni e prospettive per analizzare le differenze tra la cultura italiana e la propria e cominciare a spiegare le ragioni di tali differenze.
- > *Communities, school*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie illustrano alcuni prodotti dolciari caratteristici locali. I ragazzi descrivono i dolci fotografati e scelgono quale vorrebbero assaggiare.

Leggono le brevi presentazioni dei dolci e utilizzano le informazioni messe a disposizione per confrontare con dolci analoghi del proprio Paese. Raccontano eventuali esperienze dirette di “assaggio” dei dolci italiani.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: IL PLURALE DEI NOMI*

La scheda presenta un'esercitazione riguardante la formazione di plurali irregolari dei nomi. L'insegnante chiede di comporre una frase per ogni parola, sia singolare sia plurale.

2. SCHEDA DI LAVORO: AL RISTORANTE*

La scheda chiede al ragazzo di ricostruire il menu che Maria e Paul hanno ordinato al ristorante. Dopo aver associato ogni aggettivo al suo contrario, lo studente utilizza gli aggettivi per descrivere piatti di proprio gusto o meno.

3. SCHEDA DI LAVORO: L'UOVO DI COLOMBO*

Nella scheda di espansione viene raccontato l'aneddoto dell'uovo di Colombo. Lo studente deve indicare il significato che l'espressione idiomatica “*È un uovo di Colombo*” ha assunto e scrivere una frase che contenga tale espressione.

Verifica

La Verifica chiede agli studenti di trovare le parole nascoste nello schema e di evidenziarle, tracciando una linea gialla con l'evidenziatore.

Successivamente chiede di scrivere il nome degli alimenti disegnati.

L'insegnante per rendere più complessa la Verifica potrà chiedere successivamente di comporre 10 frasi che contengano rispettivamente una delle parole evidenziate nel cruciverba.

LA MARPELLATA DI MELE

Ingredienti

1 kg di mele dolci; 1 kg di zucchero; 200 ml d'acqua; 1 limone

Preparazione

Sbuccia le mele e privale del torsolo. Lava il limone in una soluzione di acqua e bicarbonato ed elimina la scorza. Riduci le mele a cubetti e immergile in pentola con lo zucchero, la scorza del limone e l'acqua portando il tutto a ebollizione e mescolando accuratamente. Quando la marmellata assumerà la giusta consistenza, togli la dal fuoco, togli la schiuma che si sarà formata in superficie e mettila nei vasi. Ricordati di chiudere i vasi soltanto quando si sarà raffreddata.



LA MARPELLATA DI ROSE

Ingredienti

500 g di petali di rosa profumatissimi; 250 g di zucchero; 5 limoni; 500 ml d'acqua

Preparazione

Lava i petali di rosa senza rovinarli, tagliali a pezzettini e lasciali in un recipiente coperti col succo dei limoni lasciando riposare il tutto per 24 ore in un luogo fresco. Prepara uno sciroppo d'acqua e zucchero, appena si sarà addensato immergi i petali con il succo di limone e lascia cuocere per circa trenta minuti. Togli la schiuma e metti la marmellata in barattoli di vetro lasciando raffreddare prima di chiudere ermeticamente.



LA MARPELLATA DI BANANE

Ingredienti

1 kg di banane; 1 kg di zucchero; 200 ml d'acqua; 2 limoni

Preparazione

Sbuccia le banane e tagliale a pezzettini, passali nel succo di limone per mantenerne il bel colore chiaro. Con lo zucchero, l'acqua e il succo di un limone prepara uno sciroppo e appena comincia ad addensarsi immergi i pezzetti di banana e lasciali cuocere per circa dieci minuti a fuoco basso. Togli la marmellata dal fuoco e mettila nei vasetti, lasciandola raffreddare e poi chiudi ermeticamente.



LA MARPELLATA DI FRAGOLE

Ingredienti

1 kg di fragole; 70 g di zucchero; 1 limone

Preparazione

Lava le fragole, elimina il picciolo e lasciale sgocciolare in un colapasta. Tagliale a pezzetti e sistemale in una pentola, cospargile di zucchero e del succo del limone filtrato. Lasciale cuocere a fuoco alto fino a che lo zucchero non si è sciolto, quindi aumenta di volume la fiamma e cuoci la marmellata fino a quando non scivola lentamente sul cucchiaino. Versala nei vasetti e riponila in un luogo fresco e buio.



1. IL PLURALE DEI NOMI

- Guarda l'esempio e fai il plurale.

il cono → i coni

il gelato → il cioccolato →

il semifreddo → la caramella →

- Ricorda.

Uovo fa parte di un gruppo di nomi "speciali" che al singolare sono maschili e terminano con o, al plurale diventano femminili e terminano con a.

il paio; il braccio; l'uovo;
il centinaio; il miglio;
il migliaio; il lenzuolo

- Trasforma al plurale i nomi nel riquadro come nell'esempio.

il paio → le paia

il braccio → le il → le

l'uovo → le il → le

il → le il → le

- Usa i plurali "speciali" per formare alcune frasi.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. AL RISTORANTE

Paul e Maria – Cameriere!

Cameriere – Eccomi, dite pure.

Maria – Vorrei un’insalata di mare e un buon pesce ai ferri.

Cameriere – E come primo piatto?

Maria – Non prendo né il primo né il dolce. Grazie.

Paul – Io invece vorrei prosciutto crudo, bistecca alla fiorentina e fragole alla panna.

- Ricostruisci i menu di:

Maria	Paul
.....
.....
.....

- Associa ogni aggettivo al suo contrario.

dolce

cotto

buono

fresco

eccellente

gustoso

magro

leggero

caldo

saporito

disgustoso

cattivo

amaro

grasso

crudo

insipido

pessimo

conservato

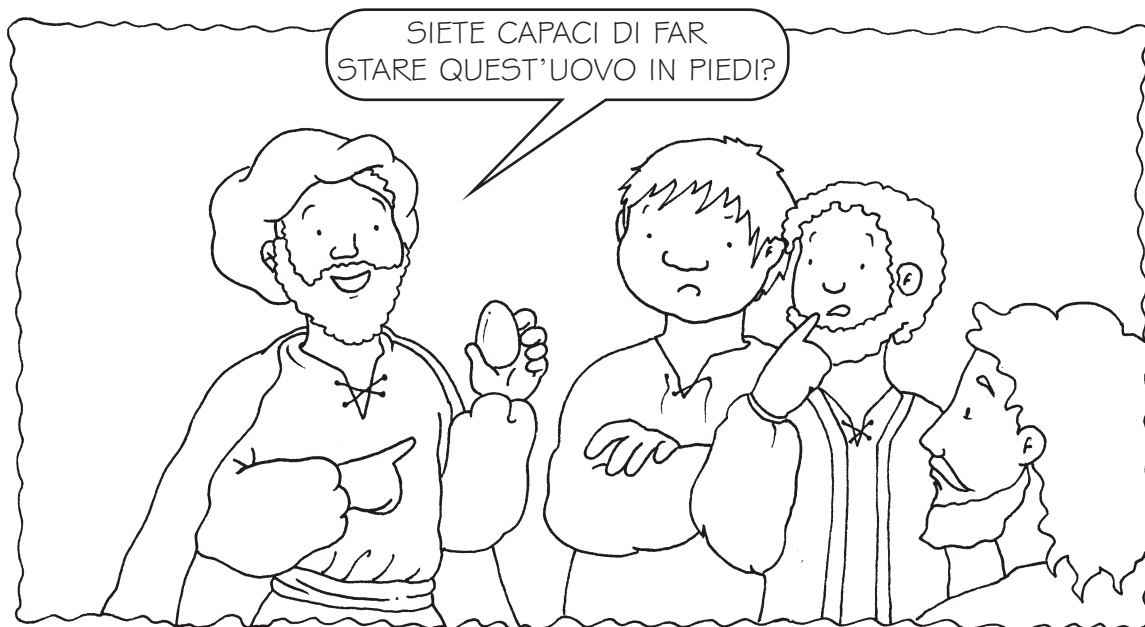
freddo

pesante

- Scrivi il tuo menu preferito.

[illegible]

3. L'UOVO DI COLOMBO



Cristoforo Colombo, dopo i numerosi tentativi degli amici, con un leggero colpo produce una piccola ammaccatura sul guscio; l'uovo, così, può stare in piedi in equilibrio. Così "l'uovo di Colombo" diventa un famoso modo di dire usato ancora oggi.

- Scegli la spiegazione.

UOVO DI COLOMBO

Trovata semplicissima che risolve una situazione difficile.

Espressione usata quando si cucina un piatto semplice.

Modo di dire dei prestigiatori quando fanno un gioco difficile.

Si dice così quando si tenta più volte di fare qualcosa.

- Scrivi una frase che contenga questo modo di dire.

.....

.....

.....

UNITÀ 12: CIAK, SI GIRA!

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Buongiorno, ragazzi. Benvenuti a Cinecittà.
Dove andiamo?
Ragazzi, andiamo al cinema oggi pomeriggio?
Al multisala.
Quanti effetti speciali!

Salve! Quanto tempo dura la visita?
Chi lo sa, vedremo!
Sì, dove andiamo?
A che ora ci troviamo?
Ha vinto il premio della critica.

VOCABOLARIO

PERSONE

> attori	> attrici	> cineoperatore	> comparse
> costumisti	> interpreti	> microfonista	> operatore
> protagonisti	> regista	> sceneggiatore	> tecnico delle luci
> truccatori			

COSE

> animazione	> avventura	> colonna sonora	> commedia
> cortometraggio	> drammatico	> fantascienza	> film d'animazione
> fotogramma	> giallo	> guerra	> horror
> kolossal	> lungometraggio	> macchina da presa	> pellicola
> ripresa	> scene	> sceneggiatura	> sentimentale
> telecamere	> trama	> western	

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere preferenze/descrivere emozioni
- > Operare confronti interculturali
- > Utilizzare correttamente il modo condizionale
- > Memorizzare e recitare filastrocche e poesie
- > Operare confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Comprendere e ricostruire la tipologia testuale di sondaggio/inchiesta/intervista

Grammar

Il modo condizionale

Si usa per esprimere:

> una richiesta / un ordine cortese

Saprebbe dirmi che ore sono?

Mi aprirebbe la porta?

> un desiderio

Vorrei invitarti a cena.

> un fatto non confermato

Il treno **dovrebbe** partire alle 15.00.

> un'azione subordinata al verificarsi di una condizione (espressa al congiuntivo)

Se potessi, **partirei** con voi.

Per la coniugazione si vedano le tabelle riassuntive delle **tre coniugazioni regolari** e degli ausiliari **essere** e **avere**.

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Immaginario e creatività.*
- > Argomento: *Il mondo del cinema.*
- > Attività e dialoghi: *Introducono il mondo del cinema, considerato anche nei suoi aspetti tecnici e operativi. Vengono affrontate le competenze grammaticali e sintattiche relative alla conoscenza e uso del modo condizionale.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Esprimere valutazioni/considerazioni, dare e chiedere informazioni per accordi e appuntamenti.*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode:*
 - scambiare opinioni, sentimenti, emozioni a riguardo di persone, situazioni, avvenimenti;
 - lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in italiano.
- > *Communication, interpretive mode:*
 - comprendere l'idea principale e le caratteristiche essenziali di messaggi audiovisivi in lingua italiana;
 - raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi.
- > *Communication, presentational mode:*
 - rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi;
 - realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati;
 - rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi.
- > *Cultures, practices:*
 - realizzare giochi di ruolo con attività di compravendita in lingua italiana;
 - riconoscere e comprendere il ruolo di persone e professioni all'interno della cultura italiana.
- > *Cultures, products:* riconoscere e discutere il contributo italiano al mondo del cinema.

Protagonisti

Ragazzi in visita a Cinecittà.

Elementi del contesto

Una riproduzione di una mappa, un cartello che segnala "Benvenuti a Cinecittà".

Situazione

La pagina propone l'argomento dell'Unità attraverso l'ingresso a "Cinecittà" che rappresenta simbolicamente il mondo del cinema.

Gioco in classe

L'insegnante può proporre la proiezione guidata di un film, in base alle competenze linguistiche degli alunni e ai contenuti adeguati alla propria classe.

Il lavoro richiede lo svolgimento di attività coerenti con la visione e analisi di un film:

- > Ricostruzione in breve della storia con identificazione del luogo e del periodo di svolgimento
- > Identificazione dei personaggi principali
- > Messaggio del film

- > Gradimento e non gradimento con relative motivazioni, attraverso attività di cineforum
- > Scoperta di forme linguistiche nuove o lessico non conosciuto sul quale riflettere.

ISTRUZIONI

L'insegnante prende visione delle foto di attori presentate nella situazione comunicativa e chiede agli alunni quali conoscano... Se possibile richiama il titolo dei film nei quali hanno recitato.

Realizza con la classe la locandina del film che hanno visto e sul quale hanno riflettuto.

Per la realizzazione della locandina dovranno tenere presente i seguenti dati:

- > Titolo del film
- > Fotografia o disegno simbolico
- > Nomi degli attori e del regista
- > Anno di produzione
- > Giorno e luogo della proiezione
- > Modalità per l'acquisto dei biglietti.

Vocabolario

La pagina propone termini del lessico specifico relativo agli strumenti utilizzati per la realizzazione del filmcinema: *cinepresa, microfono, treppiede...*

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede ai ragazzi di spiegare nella loro lingua, qualora non fossero in grado di farlo in italiano, le modalità di uso dei vari strumenti, attrezzi e oggetti illustrati.

INTERVISTA A FELLINI

FEDERICO FELLINI E LA NASCITA DEL FILM*

Il testo proposto: *"Intervista a Fellini."* è tratto da un'intervista al noto regista. L'insegnante riflette con la classe sul significato metaforico e simbolico della risposta data dal regista.

Potrà quindi aprire un dibattito sugli interessi degli alunni, sulle loro attività di svago e divertimento oltre che sui loro impegni.

Dal punto di vista linguistico si può sottolineare il gioco di parole (di-mostrare) e il prestito linguistico hobby.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scambiare opinioni, sentimenti, emozioni riguardo persone, situazioni, avvenimenti.
- > *Communication, interpretive mode*: raccogliere dati da fonti multimediali;
 - entrare in contatto con la produzione scolastica di coetanei italiani in Internet.
- > *Communication, presentational mode*: scrivere semplici lettere/pagine di diario personali.
- > *Cultures, practices*: scambiare opinioni in una corrispondenza epistolare con coetanei italiani circa aspetti della società attuale.

> *Comparisons, among cultures:*

- utilizzare nuove informazioni per confrontare le proprie esperienze con quelle di coetanei italiani;
- confrontare forme di espressione artistica (cinema) nella cultura italiana e nella propria;
- confrontare il significato culturale di citazioni, proverbi, modi di dire, espressioni idiomatiche.

> *Communities, school:* mantenere un rapporto epistolare con coetanei italiani.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze comunicative che permettono lo scambio di informazioni riguardanti:

- > valutazioni e considerazioni;
- > richieste/indicazioni di informazioni;
- > lessico specifico relativo al contesto di proiezione di un film.

Dopo aver eseguito il gioco e dopo aver riflettuto sulle forme linguistiche acquisite, i ragazzi vengono invitati a commentare la visione di un film apprezzato.

Si consiglia di proporre una scheda di valutazione che comprenda le seguenti voci:

- > Titolo del film
- > Regista e attori protagonisti
- > Breve trama
- > Commento personale

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

La pagina presenta un gioco di consolidamento delle competenze lessicali.

Istruzioni

I ragazzi divisi in due squadre, pescano a turno, una lettera dal sacchetto e raggiungono la casella sortita posizionando il segnaposto ascrivito alla squadra.

Se nella casella trovano una fotografia devono nominare il personaggio rappresentato e trascinare la seggiolina con il suo nome nella casella; se invece trovano una parola ne devono spiegare il significato.

A ogni risposta corretta la squadra segna un punto nella tabella apposita. Se la risposta non è corretta, la squadra si ferma un turno. Vince la squadra che, raggiunta la lettera zeta, ha totalizzato il maggior numero di punti.

Questo gioco è bene sia svolto dopo aver lavorato sulle pagine di attività che forniscono il lessico necessario.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpretive:* leggere e commentare brevi presentazioni biografiche di personaggi della cultura italiana.

- > *Communication presentational*: realizzare presentazioni orali/scritte di artisti di origine italiana.
- > *Cultures, products*: conoscere e identificare forme d'espressione e protagonisti del panorama artistico italiano.
- > *Connections, interdisciplinary*:
 - riconoscere le caratteristiche di un artista italiano famoso;
 - riconoscere in che modo il cinema rifletta la cultura italiana.
- > *Connections, intradisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire e integrare le proprie conoscenze di base.
- > *Communities, school*: interpretare il ruolo di un personaggio italiano famoso per presentarlo alla classe.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie ruotano intorno al tema del cinema italiano e dei suoi molteplici aspetti. Commentando le immagini, i ragazzi possono manifestare conoscenze personali e fare confronti con la realtà del proprio Paese.

Se la classe lo consente si suggerisce di vedere alcune scene tratte dal film: “La vita è bella” di cui si danno alcune prime informazioni.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: COME NASCE...UN FILM*

Le pagine presentano un'attività di arricchimento lessicale: la lettura e la rielaborazione di un grafico riassuntivo delle funzioni svolte dalle diverse persone che lavorano nell'industria cinematografica.

2. SCHEDA DI LAVORO: LE INQUADRATURE*

Nella scheda di espansione è contenuta un'attività di definizione e classificazione delle inquadrature cinematografiche. Il ragazzo deve abbinare la figura alla definizione corrispondente.

Verifica

La Verifica, come primo esercizio, chiede agli studenti di rispondere a una serie di domande sull'attore Paolo Villaggio di cui vengono fornite informazioni nelle attività.

Successivamente, come arricchimento lessicale, si deve trovare il significato di alcune parole specifiche legate al mondo del cinema.

L'ultima parte della prova richiede l'applicazione di una competenza grammaticale (maschile-femminile).

Approfondimenti culturali

FEDERICO FELLINI (1920-1993)

Regista, sceneggiatore, attore e disegnatore di vignette, nasce a Rimini il 20 gennaio 1920. Nel 1939, per sfuggire alla monotonia della vita di provincia, si trasferisce a Roma (dopo un breve soggiorno a Firenze) dove, per mantenersi, disegna vignette per i periodici.

Inizia a scrivere copioni per la radio fino a quando non conosce, in un teatro di varietà, uno degli attori italiani più apprezzati del momento: **Aldo Fabrizi**, con cui compone sketch radiofonici e testi per spettacoli di varietà e film. Durante quel periodo, nel 1943, incontra **Giulietta Masina**, la donna con cui lavorerà e trascorrerà il resto della sua vita.

Nei sei anni che seguono lavorerà soprattutto come sceneggiatore e aiuto regista per **Roberto Rossellini**.

Nel 1950 realizza il suo primo film come regista al fianco di **Alberto Lattuada**: *Luci del varietà*. Nel 1952 gira *Lo Sceicco Bianco*, e inizia la sua lunga collaborazione con il compositore **Nino Rota**.

Nel 1953 gira quello che viene considerato il suo primo capolavoro: *I Vitelloni*. Nel 1954 gira *La strada* in cui tratta il tema della solitudine dell'uomo contemporaneo.

Il 1956 è l'anno di *Le notti di Cabiria*, la cui protagonista, Giulietta Masina, rappresenta una figura femminile patetica, sprovveduta, pura, con tanta voglia di sognare e di credere nel prossimo nonostante venga costantemente calpestata dalla società in cui vive. Nel 1959 è la volta de *La dolce vita*, che lo consacra definitivamente come uno dei più grandi registi italiani esistenti; protagonista del film è **Marcello Mastroianni**.

Il film vince la Palma d'Oro al Festival di Cannes. Dopo la **Palma D'Oro** è la volta dell'**Oscar** con il film *8 e 1/2*, che vede di nuovo protagonista Marcello Mastroianni; segue *Giulietta degli Spiriti* nel 1965.

La sua ultima opera è *La voce della Luna*, film del 1990, un sogno a capitoli con cui chiude una carriera segnata dal successo. Federico Fellini scompare a Roma il 31 ottobre 1993.



LA NASCITA DEL FILM

Il 28 dicembre 1895 i fratelli Augusto e Luigi Lumière presentarono a 35 spettatori, undici film lunghi non più di 17 metri ciascuno, della durata di mezzo minuto per film. Molti avevano tentato prima di loro di presentare le immagini in movimento ma con esito poco soddisfacente.

I due fratelli non si resero conto dell'importanza della loro invenzione.

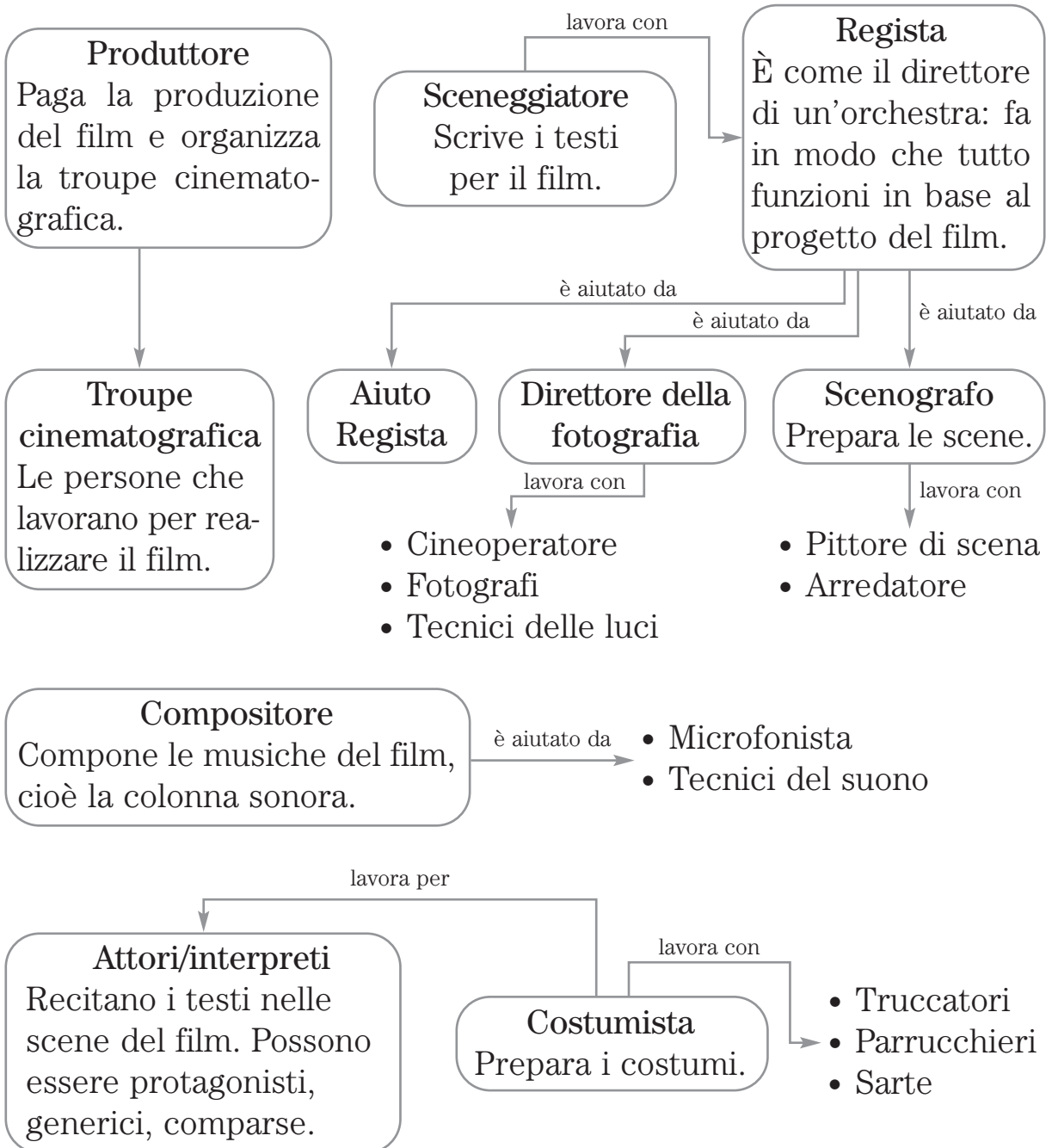
Essi lo credettero solo un fenomeno scientifico senza prospettive commerciali.

Oggi l'industria cinematografica è il fenomeno culturale più evidente del ventesimo e ventunesimo secolo: determina mode e stili di vita e produce ricchezza.

1. COME NASCE...

Alla realizzazione di un film lavorano molte persone.

- Osserva lo schema e rispondi alle domande della pagina a fianco.



... UN FILM

1 Chi paga la produzione del film?

2 Che cosa fa il produttore?

3 Da chi è composta la troupe cinematografica?

4 Chi si occupa di scrivere i testi del film?

5 Qual è il compito del regista?

6 Da chi è aiutato il regista?

7 Da chi è aiutato il direttore della fotografia?

8 Che cosa prepara lo scenografo?

9 Chi aiuta lo scenografo?

10 Chi compone la colonna sonora?

11 Che cosa fanno gli attori?

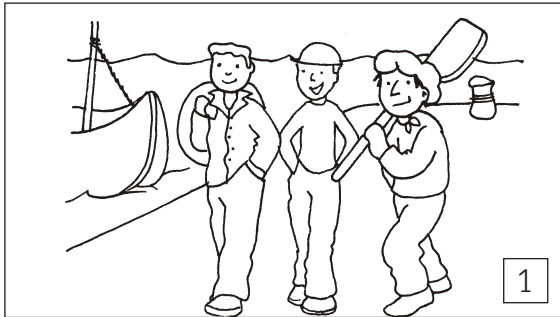
12 Come possono essere gli attori?

13 Di che cosa si occupa il costumista?

14 Chi lavora con il costumista?

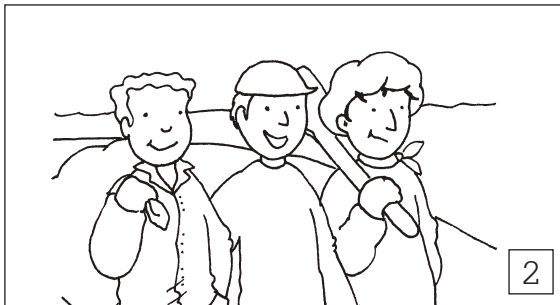
2. LE INQUADRATURE

- Abbina a ogni inquadratura la sua descrizione.



1

Figura intera
(le figure occupano interamente
il quadro).



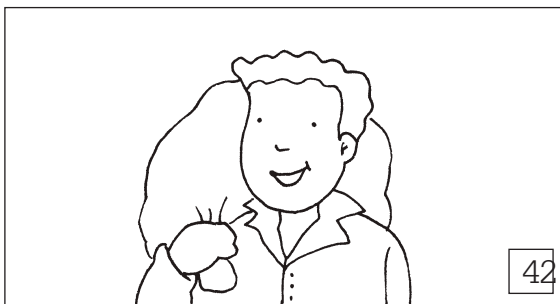
....

Piano americano
(le figure sono tagliate all'altezza
del ginocchio).



....

Piano medio
(le figure sono tagliate
a mezzo busto).



....

Primo piano
(Appare il volto e una piccola
parte del petto).

- Racconta la storia che questa sequenza di inquadrature suggerisce. Immagina il luogo, la situazione, il tempo, i dialoghi intersorsi, i pensieri, le emozioni dei protagonisti.

UNITÀ 13: AZIENDA ITALIA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Scegli un abito alla moda per la tua mamma.

Lei ama molto lo stile italiano!

Che bei tessuti. E che linee eleganti!

Che abito vorresti avere?

Qual è il salotto dei tuoi sogni?

Preferisci l'auto classica o sportiva?

Che lampada ti piace?

Ti piacciono le auto antiche?

VOCABOLARIO

MODA

> abbigliamento	> abito	> accessori	> acconciatura
> borsa	> calze	> calzettoni	> calzini
> camicia	> cappello	> cappotto	> foulard
> giacca	> giaccone	> gilè	> gonna
> guanti	> indossatrice	> maglietta	> maglioncino
> maglione	> modello	> passerella	> pantaloni
> sartoria	> sciarpa	> scollatura	> sfilata
> stilista	> taglia		

AUTOMOBILE

> airbag	> allarme	> antenna	> autoradio
> bagagliaio	> cambio	> carrozzeria	> cerchione
> cinture	> clacson	> cofano	> cruscotto
> fari	> fendinebbia	> freno a mano	> finestrino
> lunotto	> motore	> portiera	> pneumatici
> sedile	> specchietto	> spia luminosa	> spoiler
> tappetini	> tergicristallo	> volante	

ARREDAMENTO

> armadio	> armadietto	> bagno	> camera
> cameretta	> cassettera	> cassettone	> comodino
> credenza	> divano	> fornello	> frigorifero
> lampada	> lampadario	> lavandino	> lavastoviglie
> letto	> libreria	> mensola	> poltrona
> sala	> salotto	> scrivania	> sedie
> specchio	> tappeto	> tavolo	

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Operare essenziali connessioni interdisciplinari
- > Utilizzare correttamente i principali indicatori di luogo
- > Leggere e ricavare informazioni da articoli di giornale e interviste
- > Utilizzare il discorso diretto e indiretto
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria linguamadre
- > Riconoscere e utilizzare correttamente i pronomi interrogativi ed esclamativi
- > Riconoscere e ricostruire le caratteristiche essenziali della produzione economica italiana

Grammar

Aggettivi e pronomi esclamativi e interrogativi

Chi	solo per le persone	Es.: Chi sono i tuoi amici? Chi si vede!
Che cosa	solo per le cose	Es.: Che cosa è successo? Che cosa strana!
Che	per persone e cose	Es.: Che libro usi? Che tipo sei? Che bello!
Quale/qual è	per persone e cose	Es.: Qual è il suo nome? Quale sorpresa!
Quanto/a/i/e	per persone e cose	Es.: Quante pagine sono? Quanta gente!

Riguardo alla distinzione tra **pronomi** e **aggettivi**, l'insegnante può far osservare ai ragazzi che, pur avendo la stessa forma,

i pronomi sostituiscono il nome cui si riferiscono;

gli aggettivi sono sempre accompagnati dal nome cui si riferiscono.

Il discorso indiretto

- > Per riportare informazioni:

congiunzione **che + tempi dell'indicativo**

*Hanno detto **che** verranno.
Ho letto **che** c'è stato un incidente.
Ho sentito **che** stai bene.*

- > Per riportare una domanda:

interrogativi + tempi dell'indicativo

*Mi ha chiesto **quando** sono tornato.
Ti ho domandato **che cosa** vuoi.
Dimmi **dove** andrai stasera.*

- > Per riferire consigli o ordini:

preposizione **di + tempi dell'infinito**

*La mamma mi ha detto **di** non fare tardi.
Maria mi ha consigliato **di** uscire.
Papà mi ha vietato **di** gridare.*

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Scienze, natura e tecnologia.*

> Argomento: *Il contesto culturale descritto è quello della produzione e della commercializzazione dei prodotti di alta qualità e di stile che hanno reso l'Italia celebre in tutto il mondo.*

> Attività e dialoghi: *Introducono tematiche sul mondo dell'industria e del design in Italia. Le abilità linguistiche sviluppate sono quelle relative all'uso dei pronomi esclamativi e interrogativi e alla trasformazione del discorso diretto in discorso indiretto e viceversa. Vengono rinforzate le competenze descrittive relative a stati d'animo, gusti, desideri.*

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Fare richieste, esprimere gradimento/preferenza.*

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: ampliare le proprie abilità comunicative, mediante l'acquisizione di nuove informazioni.

> *Communication, interpretive mode*:

- raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi;
- esaminare e discutere gli aspetti socio-culturali di una situazione;
- utilizzare il dizionario per convalidare una scelta lessicale.

> *Communication, presentational mode*:

- preparare e presentare brevi relazioni a tema;
- rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi;
- realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati.

> *Cultures, products*: riconoscere e identificare prodotti industriali tipici della cultura italiana e comprendere le ragioni della loro diffusione all'estero.

Protagonisti

Maria, sua mamma e l'amica americana Ann.

Elementi del contesto

Immagini che riproducono i principali settori produttivi dell'industria italiana.

Situazione

La pagina presenta i principali settori dell'industria italiana riconosciuti in tutto il mondo. Maria con la madre e l'amica americana Ann sono in una sartoria d'alta moda.

Gioco in classe

L'insegnante invita i ragazzi a documentare, la presenza sul territorio di prodotti industriali di origine italiana, attraverso la raccolta di articoli e fotografie tratte da riviste.

ISTRUZIONI

L'insegnante chiede di esaminare il materiale raccolto per preparare inserzioni pubblicitarie di prodotti industriali italiani o un tabellone murale che raccolga tutte le fotografie e le informazioni trovate.

Divide la classe in piccoli gruppi e affida a ciascuno il compito di condurre la campagna pubblicitaria di

un articolo della produzione italiana. Ogni gruppo preparerà la sua relazione per illustrare il lavoro svolto. L'insegnante guida i ragazzi a riconoscere l'importanza della dimensione economica di una cultura, in quanto manifestazione della creatività e della vitalità di una popolazione.

Vocabolario

La pagina propone termini specifici relativi alle attività economiche illustrate: *gonna, fari, tappetini, letto...*

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede ai ragazzi di preparare un tabellone murale con la trascrizione dei termini presentati e sollecita alla ricerca di eventuali altre parole (anche in lingua madre, poi da tradurre) negli stessi ambiti illustrati o in altri ambiti a scelta.

INTERVISTA AGLI STILISTI ITALIANI

I testi proposti in: *"Intervista agli stilisti italiani"* sono tratti da interviste a noti stilisti italiani. Attraverso l'analisi delle risposte, l'insegnante guida i ragazzi a riconoscere gli aspetti della cultura italiana che si riflettono in questo settore.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode:*

- discutere con un compagno o nel gruppo preferenze e programmi personali;
- interpretare un gioco di ruolo in cui vengono acquistati dei prodotti.

> *Cultures, practices:*

- comprendere il potere d'acquisto della valuta italiana/europea;
- realizzare giochi di ruolo con un'attività di compravendita in lingua italiana.

> *Connections, interdisciplinary:*

- utilizzare la valuta italiana, riconoscendone l'esatto valore;
- partecipare a una simulazione di compravendita di prodotti italiani tipici.

> *Comparisons, among cultures:* confrontare il significato culturale di citazioni, proverbi, modi di dire, espressioni idiomatiche.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione consiste in una simulazione di compravendita, all'interno della quale vengono acquistati/venduti prodotti di grande valore. I ragazzi, divisi in gruppi, elaborano dei dialoghi, esprimendo il proprio gusto, le proprie preferenze personali e commentando il valore estetico ed economico dei prodotti.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, presentational mode*: rielaborare un testo in modo creativo.

La pagina presenta una serie di giochi linguistici dei quali i ragazzi devono trovare la soluzione.

Istruzioni

Il gioco si svolge con due squadre che si impegnano una dopo l'altra nella soluzione dei quiz. È bene che le squadre eseguano il gioco senza la presenza della squadra avversaria per non facilitare i compiti.

Il primo gioco richiede di trovare e scrivere parole che inizino con le lettere indicate e che costituiscono l'acronimo del titolo dell'Unità: Azienda Italia. Le parole devono essere quindi pertinenti al concetto espresso dal titolo.

Successivamente propone due vignette nelle quali trovare 6 differenze, spiegandole e segnalandole con il matitone a disposizione.

Il gioco successivo prevede il collegamento delle parole con significato opposto.

Da ultimo i ragazzi devono trovare la frase corretta trascritta specularmente.

Ogni risposta corretta fa guadagnare un punto (totale 27 punti) che va segnato nel proprio tabellone.

Vince la squadra che guadagna maggior punteggio nel tempo minore.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*:

- comprendere l'idea principale e le caratteristiche essenziali di messaggi multimediali in lingua italiana;

- esaminare e discutere gli aspetti socio-culturali di una situazione (valori, atteggiamenti).

> *Communication presentational mode*: realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati.

> *Cultures, practices*: scambiare opinioni in una corrispondenza epistolare con coetanei italiani circa aspetti della società attuale.

> *Cultures, products*: riconoscere e analizzare temi, idee e prospettive relative a prodotti della cultura italiana.

> *Connections, interdisciplinary*: utilizzare materiale multimediali per approfondire gli aspetti estetici della cultura italiana.

> *Comparisons, among cultures*: comprendere i motivi per cui alcuni prodotti sono importanti nella cultura italiana e operare confronti.

> *Communities, school*:

- realizzare materiale informativo/articoli per il giornale scolastico circa aspetti della cultura italiana;

- mantenere un rapporto epistolare con coetanei italiani.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie illustrano le attività produttive alimentari in Italia.

I ragazzi vengono guidati a scoprire le eccellenze italiane nell'ambito alimentare e devono riconoscere i vari prodotti presentati.

Sarebbe molto interessante poter far "assaggiare" alcune di queste specialità per gustarne il sapore, apprezzare il profumo e esprimere il gradimento.

Per ciascuno di questi prodotti si consiglia di realizzare una scheda che li descriva e che comprenda almeno le seguenti voci:

- > Nome del prodotto
- > Fotografia
- > Tipologia del prodotto
- > Caratteristiche fondamentali
- > Luogo principale di produzione

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: TROVA LO STILE*

L'attività proposta consiste nella ricostruzione di un'intervista: da appunti il ragazzo deve ricostruire la domanda rivolta allo stilista dall'intervistatore, quindi riscrivere il testo completo. A scuola, dopo la correzione, ogni alunno drammatizza l'intervista, in coppia con un compagno.

2. SCHEDA DI LAVORO: CRUCIVERBA*

La scheda propone un cruciverba di facile completamento, la cui soluzione porterà a leggere una definizione. L'insegnante invita l'alunno a comporre una frase per ogni parola di cui è stata data la definizione.

Verifica

La Verifica chiede agli studenti di dichiarare se le affermazioni riportate sono vere o false. Si tratta di due immagini che riproducono importanti prodotti italiani: automobile e salotto.

1. TROVA LO STILE

- Leggi le risposte degli stilisti e trova tu le domande.
Poi riscrivi l'intervista sul quaderno.

.....
.....
La linea è semplice e lo stile
è decisamente elegante.

.....
.....
I tessuti sono semplici,
ma di grande qualità.

.....
.....
Le scarpe, in armonia con
i vari tessuti, hanno tacchi

.....
.....
La linea è avvolgente. Le tute
sono elasticizzate e fasciano

.....
.....
I colori preferiti sono: bianco,
grigio, nero, beige e champagne.

.....
.....
La gonna giunge al ginocchio o
è molto corta solo per la sera.

.....
.....
Il top è uguale alla gonna e deve
essere portato direttamente

.....
.....
La giacca è classica. Di solito
viene portata senza camicia o

2. CRUCIVERBA

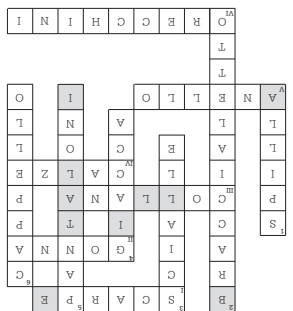
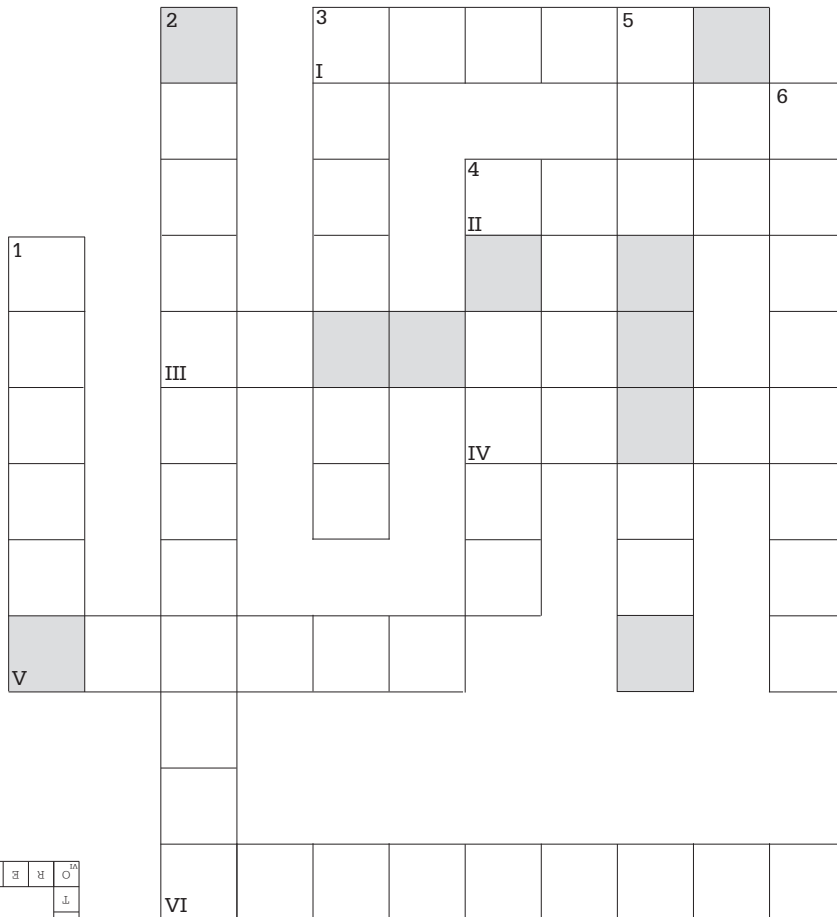
- Risolvi il cruciverba. Se è esatto nelle caselle evidenziate leggerai...

Orizzontali

- Si infilano per camminare.
- Lunga o corta la portano le signore.
- Orna il collo.
- Coprono piedi e gambe.
- Si porta al dito.
- Pendono dalle orecchie.

Verticali

- Si appunta sugli abiti.
- Gioiello per il polso.
- Si avvolge intorno alle spalle.
- Si indossa sopra la camicia.
- Li portano uomini e donne.
- Si porta sulla testa.



SOLUZIONE



UNITÀ 14: STORIE DELLA NATURA

INDICATORI

Essential skills

FRASI

Dai ragazzi, salite!

Serve la cartina?

Si possono fare fotografie?

Dove andiamo?

A che ora torniamo?

Calma, ragazzi... non bruciate le tappe!

Dove si possono fotografare i camosci?

Guardiamo sulla piantina.

Sssh...! È una zona di silenzio.

L'accesso è senza gradini?

Sì, venga, non ci sono problemi.

VOCABOLARIO

> autista	> autobus	> borraccia	> borsa termica
> bussola	> cannocchiale	> cappello	> cartina
> comitiva	> escursione	> guardia forestale	> guida
> itinerario	> K-way	> macchina fotografica	> manuale
> mappa	> marsupio	> megafono	> meta
> occhiali da sole	> ombrello	> percorso	> pranzo al sacco
> pullman	> rullino	> sacco a pelo	> scarponcini
> tappa	> tour	> videocamera	> walkman
> week-end	> zaino		

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Richiedere/fornire informazioni
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Utilizzare il periodo ipotetico
- > Riconoscere e utilizzare i principali indicatori di luogo e i punti cardinali
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Riconoscere alcune caratteristiche degli ambienti naturali e climatici italiani
- > Riconoscere e utilizzare correttamente i nomi composti, derivati, collettivi

Grammar

Gli indicatori di luogo

Gli indicatori (avverbi o locuzioni) di luogo rispondono alla domanda **dove?** I principali sono:

<i>qui</i>	<i>vicino a / presso</i>	<i>davanti a</i>
<i>là</i>	<i>lontano da</i>	<i>a nord</i>
<i>sotto</i>	<i>a sinistra</i>	<i>a sud</i>
<i>sopra</i>	<i>a destra</i>	<i>a est</i>
<i>dentro</i>	<i>in mezzo / al centro</i>	<i>a ovest</i>
<i>fuori</i>	<i>attorno</i>	xxx

Si collocano preferibilmente dopo il verbo.

Es: Io mangio qui. / Il tavolo è a sinistra della finestra.

Il periodo ipotetico

Il periodo ipotetico è composto da:

una **proposizione condizionale**, introdotta solitamente da *se / qualora*, che esprime la condizione per l'azione indicata nella proposizione principale;

una **proposizione principale** che specifica la conseguenza di quanto affermato nella condizionale.

Proposizione condizionale	Proposizione principale	Tipo di ipotesi
Se + indicativo Es.: <i>Se me ne vado</i>	indicativo <i>ti telefono.</i>	reale
Se + congiuntivo Es.: <i>Se fossi ricco</i> <i>Se mi avessi chiamato</i>	condizionale <i>viaggerei molto.</i> <i>sarei venuto subito.</i>	possibile irreale

Il nome

I nomi sono parole che servono a definire con chiarezza una persona, un animale, una cosa.

> Si dicono **primitivi** quando sono formati da una desinenza direttamente unita alla radice.

Es.: *giornale, mano, collo, orecchio...*

> Si dicono **derivati** quando, nella formazione della parola, tra desinenza e radice vi sono dei suffissi.

Es.: *giornalaio, maniglia, collana, orecchino...*

> Si dicono **collettivi** quando anche al singolare indicano un insieme di più elementi omogenei.

Es.: *famiglia, pineta, squadra, gregge, classe, flotta...*

> Si dicono **composti** quando sono ottenuti mediante l'unione di due parole. I nomi composti hanno modi diversi di formare il plurale. Per non sbagliare, è opportuno controllare sempre sul dizionario.

Es.: *cassapanca, aspirapolvere, portaombrelli, salvagente, pianoforte...*

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

- > Area tematica: *Scienze, natura e tecnologia.*
- > Argomento: *Discorso sugli ambienti naturali e sulle condizioni climatiche a essi connessi.*
- > Attività e dialoghi: *Introducono il lessico relativo all'esperienza della gita scolastica. Vengono approfondite le competenze relative agli indicatori di luogo, ai diversi aspetti del nome e al periodo ipotetico.*
- > Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Reperire informazioni, chiedere indicazioni (direzione luogo).*

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: scrivere lettere per ricevere informazioni e materiale autentico da agenzie italiane.
- > *Communication, interpretive mode*: comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico.
- > *Communication, presentational mode*:
 - rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi;
 - preparare e presentare brevi relazioni a tema;
 - creare e rappresentare brevi drammatizzazioni in lingua italiana.
- > *Cultures, practices*
 - comprendere il potere d'acquisto della valuta italiana;
 - scrivere lettere di richiesta formale;
 - riconoscere elementi appartenenti ad aspetti particolari della cultura italiana.

Protagonisti

Alcuni ragazzi in partenza per una gita scolastica.

Elementi del contesto

Un pullman, videocamere, macchine fotografiche.

Situazione

La pagina propone una carrellata di immagini di ambienti naturali italiani. I ragazzi stanno per salire su un pullman per una gita scolastica.

Gioco in classe

L'insegnante invita i ragazzi a raccogliere informazioni riguardanti una o più località che desiderano visitare, organizzando una gita con tutta la classe. Il dibattito iniziale è molto importante per la scelta della meta che si consiglia sia italiana e per utilizzare tutte le informazioni già in possesso dei ragazzi. Per l'organizzazione di un ipotetico viaggio gli studenti dovranno raccogliere moltissime altre informazioni relative anche al volo e a quanto indispensabile per gli spostamenti interni. Sono necessarie le immagini delle località da visitare per poter organizzare l'itinerario da presentare.

ISTRUZIONI

Gli studenti consultano il materiale a disposizione e realizzano concretamente una proposta di itinerario turistico.

Si dovranno indicare:

- > Le città da visitare
- > Il volo e i mezzi di trasporto da usare per lo spostamento da una città all'altra
- > L'hotel scelto
- > I musei e i monumenti interessanti da visitare
- > Le eventuali attività da inserire nell'itinerario (ad esempio giro in gondola a Venezia, o salita sulla torre di Pisa o altro...)

Deve essere compilato anche un realistico preventivo delle spese in euro. Il lavoro è molto complesso e richiede tempo, dovrà quindi essere sviluppato dagli studenti in più lezioni o con incarichi di ricerca da svolgere a casa. Si potrà dividere la classe in gruppi per facilitare il reperimento dei dati e delle informazioni attraverso la collaborazione mirata a uno dei vari aspetti da indagare.

Alla fine del lavoro i ragazzi realizzano una breve relazione in italiano con la quale presentano l'itinerario sviluppato con il concorso di tutti i gruppi e un'analisi della loro esperienza di lavoro. Se possibile illustrano il loro itinerario ad altre classi e chiedono le ipotetiche iscrizioni al viaggio. Per fare questo dovranno aver ideato anche un modulo di registrazione che preveda:

- > Nome e cognome dello studente interessato al viaggio
- > Età del ragazzo
- > Nome di eventuali familiari che lo accompagnerebbero
- > Eventuali richieste specifiche per esigenze personali (esempio: necessità alimentari, allergie e intolleranze...)
- > Scelte di visite a musei o a monumenti non compresi nell'itinerario di base.

Questo lavoro consente di utilizzare le proprie informazioni e porre gli studenti nell'ottica costruttiva della ricerca di dati e della rielaborazione degli stessi, utilizzando la lingua italiana sia in fase di ricerca sia in fase di rielaborazione, oltre che nella presentazione finale.

Vocabolario

La pagina propone e approfondisce il lessico specifico relativo a una gita: *autista, autobus, bussola, scarponcini...*

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede agli alunni di comporre delle frasi che contengano i vocaboli illustrati al fine di familiarizzare con essi in vista anche dell'attività di ricerca che devono sviluppare in gruppo per la realizzazione dell'itinerario.

POESIA: GABBIANI

"*Gabbiani*" è una poesia di Vincenzo Cardarelli. Non è scritta in rima e infatti il ritmo e il suono sono dati dal semplice accostamento evocativo delle parole. L'insegnante ne spiega il contenuto e sottolinea le forme lessicali di difficile comprensione.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: dare/seguire indicazioni; richiedere semplici chiarificazioni e informazioni.
- > *Communication, presentational mode*: preparare e presentare brevi relazioni a tema.
- > *Cultures, practices*: utilizzare le corrette espressioni in un contesto formale/pubblico.
- > *Cultures, products*: riconoscere come la popolazione italiana interagisce con l'ambiente (trasporti, servizi, spazi ricreativi...).
- > *Connections, interdisciplinary*: pianificare la giornata sulla base delle previsioni metereologiche.
- > *Comparisons, among languages*: comprendere e confrontare vocaboli, modi di dire, espressioni idiomatiche.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze che permettono lo scambio di:

- > reperimento di informazioni;
- > indicazioni di direzione e di luogo;
- > formule di cortesia e di richiesta formale.

Il contesto è quello di una gita in un parco naturalistico. Per rendere più realistica la situazione, i ragazzi possono ipotizzare un'escursione in un parco naturalistico, pianificando anche le attività della giornata.

Per l'organizzazione della giornata si consiglia di avviare gli studenti alla consultazione dei bollettini meteorologici, necessari riferimenti nella pianificazione delle giornate all'aperto.

Una ulteriore attività consiste nel trovare le espressioni nella propria lingua equivalenti a quelle del cartellone, individuando modalità espressive e forme comunicative relative al linguaggio dell'informazione al pubblico.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

Cultures, practices: dimostrare una conoscenza essenziale della geografia italiana.

Communication, interpersonal mode: dare/seguire indicazioni.

Il gioco permette un consolidamento delle competenze descrittive, mediante il riconoscimento di caratteristiche geografiche del territorio italiano.

Istruzioni

I ragazzi, in coppie, a turno, devono identificare le corrette associazioni tra la descrizione del luogo, l'immagine dell'ambiente, l'abbigliamento dei protagonisti e un elemento caratteristico della flora o della fauna, cliccando sul testo o sulla foto fino a che non trovano quella corretta. Vince la coppia che riuscirà a trovare tutti gli abbinamenti corretti nel minor tempo. A conclusione del gioco, l'insegnante può invitare i ragazzi ad approfondire le caratteristiche degli ambienti illustrati, mediante una ricerca da presentare ai compagni con modalità da scegliere:

- > cartellone
- > testo
- >....

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

- > *Cultures, practices*: riconoscere elementi appartenenti ad aspetti particolari della cultura italiana.
- > *Cultures, products*: riconoscere e comprendere caratteristiche della cultura italiana/europea, in base a descrizioni grafiche, orali e scritte.
- > *Connections, interdisciplinary*: usare fonti multimediali per approfondire ed interagire le proprie conoscenze di base.
- > *Comparisons, among cultures*:
 - usare nuove informazioni e prospettive per analizzare le differenze tra la cultura italiana e la propria e cominciare a spiegare le ragioni di tali differenze;
 - utilizzare nuove informazioni per confrontare le proprie esperienze con quelle di coetanei italiani.
- > *Communities, school*: realizzare materiale informativo riguardante aspetti della cultura italiana.
- > *Communities, lifelong*: analizzare materiali in lingua italiana, per il personale accrescimento culturale, interesse e divertimento personale.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie illustrano alcuni momenti caratteristici di visite guidate di studenti in Italia. I ragazzi sono invitati dall'insegnante a osservare attentamente le immagini dalle quali cercano di trarre il maggior numero possibile di informazioni. Osservano attentamente la mappa di Roma, ipotizzano ciò che vorrebbero visitare e indicano il percorso preferito.

Successivamente gli alunni, guidati dall'insegnante, mettono a confronto le modalità di svolgimento delle gite scolastiche del loro Paese con quelle italiane. Valutare eventualmente i pro e i contro scrivendoli in una tabella per procedere collettivamente alla compilazione.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: IN CAMPAGNA*

Il ragazzo deve leggere la pianta di una città e fornire le coordinate di alcuni edifici. L'insegnante chiede di fornire una descrizione complessiva della mappa.

2. SCHEDA DI LAVORO: IN CITTÀ*

L'attività proposta chiede al ragazzo di indicare le coordinate spaziali del disegno, sulla base di informazioni fornite.

3. SCHEDA DI LAVORO: LE PAROLE DEL PAESAGGIO*

Nella scheda di espansione viene fornita un'attività di arricchimento lessicale, mediante la formazione di nomi composti e l'abbinamento corretto di aggettivi e nomi. Durante la fase di correzione della scheda, l'insegnante chiede ai ragazzi di comporre delle frasi in cui siano contenuti i

vocaboli della scheda. All'alunno viene chiesto anche di utilizzare le principali funzioni linguistiche sviluppate.

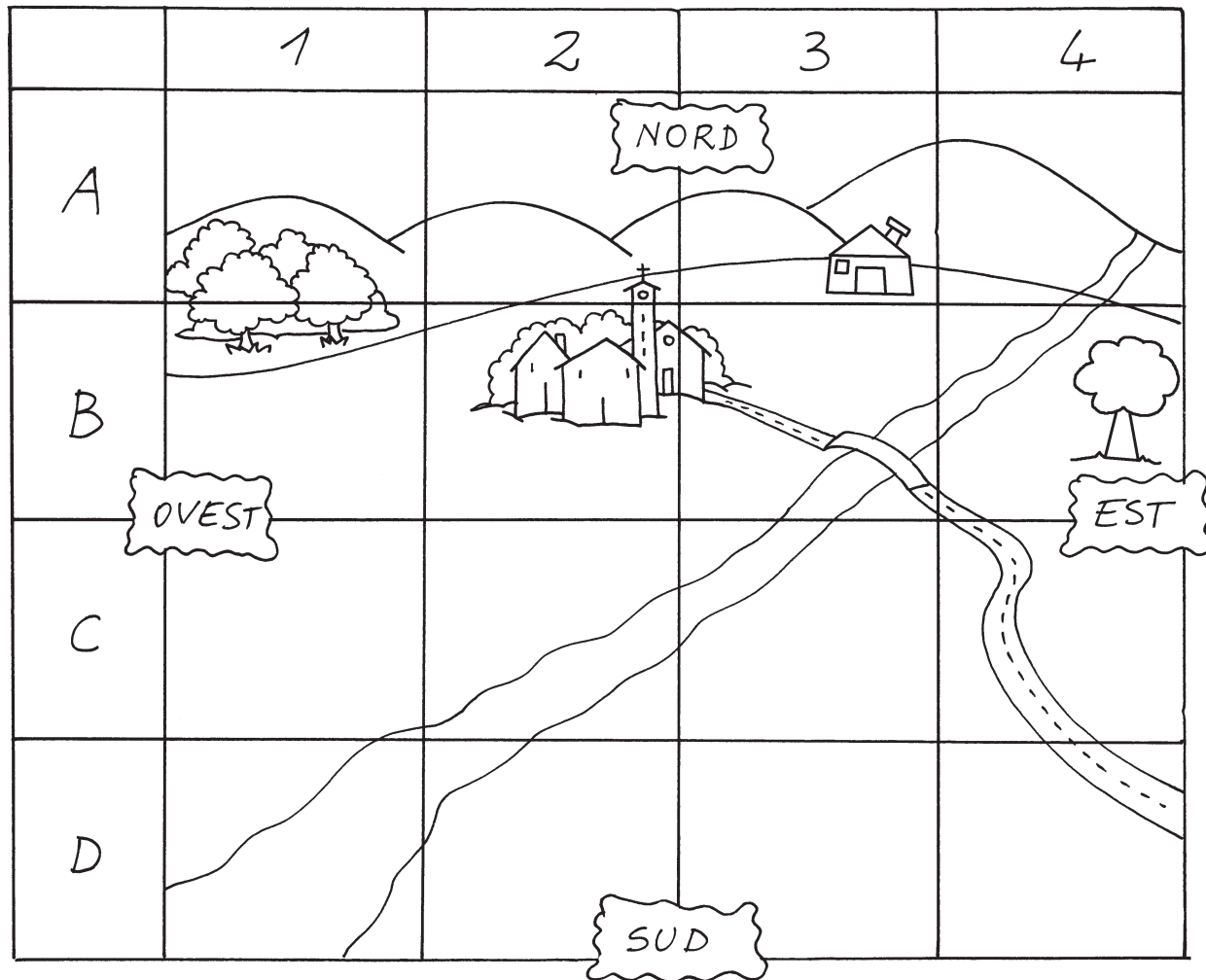
Verifica

La Verifica chiede agli studenti di indicare correttamente la posizione di alcune importanti città italiane, sulla carta tematica dell'Italia a disposizione. Successivamente gli studenti devono completare la serie di enunciati in modo corretto relativamente alla posizione geografica di alcune città rispetto ad altre.

L'insegnante può anche chiedere, per ampliare l'attività, di nominare le altre città sulla carta geografica, individuando la posizione in base ai punti cardinali e anche in relazione tra loro.

1. IN CAMPAGNA

- Leggi le frasi, colora i disegni e fra parentesi indica le coordinate.







- 1 Un bosco a **Ovest** del paese e a **Nord** del fiume (.....); (.....).
- 2 Un albero a **Est** del fiume e a **Nord** della strada (.....).
- 3 Una casupola sulle colline a **Est** del paese e a **Nord** del fiume (.....).

• Ora immagina un pomeriggio di pesca sulle rive del fiume.
Racconta l'avventura.

2. IN CITTÀ

- Colora i simboli sulla pianta della città e scrivi le coordinate.

	1	2	3	4	5
A					
B	Via	G. Verdi	Via V. Alfieri		Via Dante Alighieri
C			Via V.		Dante
D	Via C.	Cavour			Via
E					



L'ospedale è in Via Camillo Cavour.



Lo stadio ha l'ingresso in Via Giuseppe Verdi.



La stazione ferroviaria è in Via Dante Alighieri.

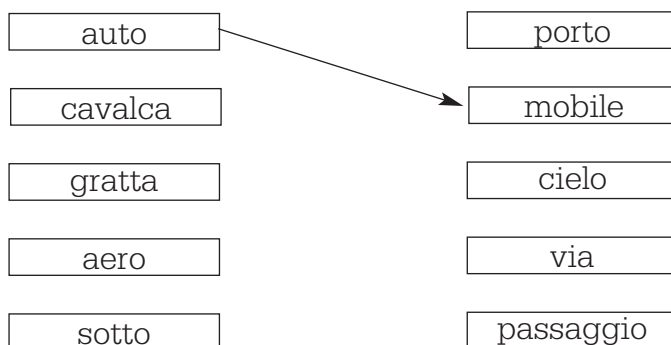


Il teatro è in Via Vittorio Alfieri.



3. LE PAROLE DEL PAESAGGIO

- Unisci gli elementi della prima colonna con quelli della seconda per formare nomi composti.



- Scrivi una frase per ogni nome composto.

.....

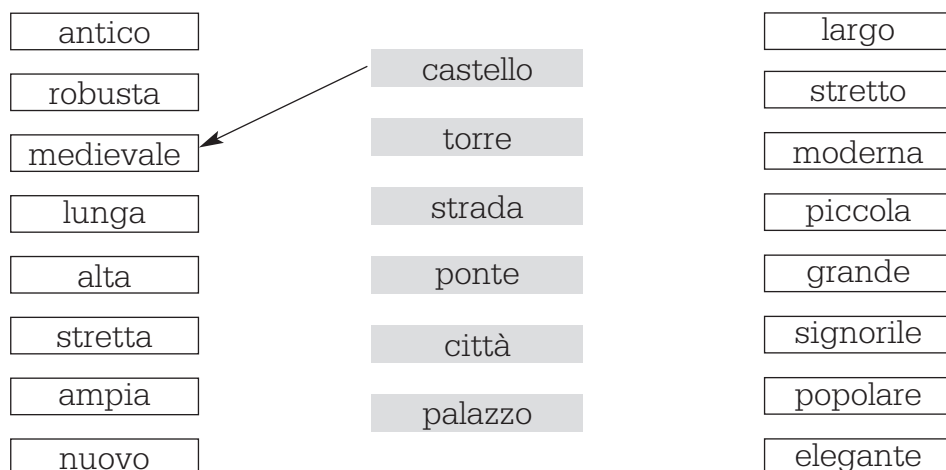
.....

.....

.....

.....

- Unisci i nomi agli aggettivi che ti sembrano adatti.



UNITÀ 15: VACANZE ITALIANE

INDICATORI

Essential skills

FRASI

L'Italia ha un grande patrimonio artistico.
Di quale epoca sono le ville palladiane?
Questo ponte è il simbolo di Firenze.
Quali castelli ti piacerebbe vedere?
Quelli della Valle d'Aosta.
Che cosa vorreste fare durante queste vacanze italiane?
Se potessi, vorrei vedere tutte le città d'arte.
Io farei una bella vacanza sulle spiagge del Mediterraneo.
Che acquisti si possono fare su Ponte Vecchio a Firenze?
Ci sono tante botteghe tipiche di pizzi, gioielli.

VOCABOLARIO

> abbazia	> arco	> balcone	> bassorilievo
> campanile	> capitelli	> castello	> cattedrale
> colonna	> colonnato	> cripta	> edificio
> facciata	> fortezza	> monumento	> mosaico
> navata	> nuraghe	> palazzo	> pianta di una chiesa
> ponte coperto	> ponte levatoio	> reggia	> rosone
> santuario	> scavi	> stile barocco	> stile gotico
> stile liberty	> stile moderno	> stile rinascimentale	> stile romanico
> tempio	> torre	> trulli	> vetrata

Progress indicator

- > Capire ed eseguire istruzioni orali e scritte
- > Formulare domande e risposte in un gioco o in un role-play
- > Esprimere preferenze/descrivere emozioni
- > Operare semplici confronti interculturali
- > Memorizzare e recitare poesie
- > Scambiare essenziali indicazioni di direzione
- > Operare semplici confronti tra strutture della lingua italiana e la propria lingua madre
- > Descrivere i caratteri essenziali di oggetti e persone
- > Riconoscere semplici processi di costruzione morfologica dell'aggettivo e del pronome identificativo

Grammar

Lo scopo della comunicazione

La comunicazione avviene sempre con uno scopo:

- | | |
|--------------------------------------|--|
| > esprimere emozioni, sentimenti | Es.: <i>Ti voglio bene!</i> |
| > dare ordini, istruzioni | Es.: <i>Stai più attento!</i> |
| > spiegare come “funziona” qualcosa | Es.: <i>La Terra gira intorno al Sole.</i> |
| > stabilire un contatto, un rapporto | Es.: <i>Buongiorno!</i> |
| > richiedere/dare informazioni | Es.: <i>Dov'è il cinema? In fondo, a destra.</i> |
| > convincere, persuadere | Es.: <i>Dai, vieni a giocare con noi!</i> |

In funzione dello scopo, la lingua subisce trasformazioni diverse, in rapporto all'argomento del messaggio, al destinatario, alla scelta delle forme e dei termini linguistici.

La forma del verbo: attiva, passiva, riflessiva

Si dice che un verbo è di **forma attiva** quando il soggetto compie lui stesso l'azione.

Es.: *Matteo **registra** il punteggio sul tabellone. Maria **guarda** il tabellone.*

Si dice che un verbo è di **forma passiva** quando il soggetto riceve o subisce l'azione.

Il verbo passivo in italiano è sempre composto con l'**ausiliare essere**. Nei tempi semplici, l'ausiliare essere può essere sostituito con il verbo *venire*.

Es.: *Il punteggio è / **viene registrato** sul tabellone.*

Si dice che un verbo è di forma riflessiva quando esprime un'azione che ritorna sul soggetto stesso che l'ha compiuta.

Es.: *Maria **si guarda** allo specchio (riflessivo).*

I verbi impersonali

I verbi impersonali sono verbi che hanno un soggetto determinato e si usano soltanto

- **nella terza persona singolare** dei tempi di modo finito;
- nei modi indefiniti (infinito, gerundio, participio).

I verbi impersonali più usati sono quelli che indicano i **fenomeni atmosferici** (***piove, nevica...***) o **indicazioni climatiche** (***fa freddo, fa caldo...***).

Altri **verbi e locuzioni verbali** che vengono usate in forma impersonale sono:

accade

sembra

capita

succede

occorre

basta

è necessario/opportuno/certo/chiaro

I tempi composti dei verbi impersonali si formano con l'ausiliare essere: è accaduto, è sembrato...

Tutti i verbi possono essere usati in modo impersonale utilizzando la particella pronominale “si” alla terza persona singolare: si dice, si pensa, si sa...

ISTRUZIONI PAGINONE 1

Contenuti linguistici

> Area tematica: *Cultura italiana e intercultura.*

> Argomento: *Stili architettonici che hanno lasciato traccia di sé in Italia e gli autori più rappresentativi della Letteratura italiana.*

> Attività e dialoghi: *Introducono il lessico specifico riguardante l'Architettura. Vengono approfondite le competenze relative al riconoscimento e all'uso delle forme verbali: attiva, passiva, riflessiva. Viene affrontato lo scopo comunicativo del discorso.*

> Funzioni linguistiche di comunicazione interpersonale: *Dare e chiedere informazioni, esprimere gradimento e preferenze.*

Obiettivi

> *Communication, interpersonal mode*: lavorare in gruppo per realizzare giochi e attività in lingua italiana.

> *Communication, interpretive mode*:

- comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico;
- raccogliere dati da fonti multimediali circa argomenti diversi.

> *Communication, presentational mode*:

- preparare e presentare brevi relazioni a tema;
- realizzare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati;
- rielaborare un testo in modo creativo, illustrando gli elementi.

> *Cultures, practices*

- riconoscere elementi appartenenti ad aspetti particolari della cultura italiana;
- dimostrare una conoscenza della storia e della geografia italiana.

Protagonisti

Alcuni ragazzi che discutono sul patrimonio artistico e culturale italiano.

Elementi del contesto

Immagini di edifici italiani noti in tutto il mondo, una rivista.

Situazione

La pagina propone una carrellata di edifici di epoche differenti: nuraghe, ville, palazzi... I ragazzi protagonisti sono in classe e stanno consultando una rivista per cercare informazioni su alcuni edifici italiani.

Gioco in classe

Gli alunni con l'aiuto dell'insegnante dovranno individuare sulla carta geografica dell'Italia la posizione delle città fotografate con i loro monumenti simbolici.

ISTRUZIONI

L'insegnante guida gli alunni all'osservazione e alla descrizione dei monumenti fotografati. Dopo aver individuato la posizione delle rispettive città sulla carta geografica, inviterà gli alunni a predisporre una scheda riassuntiva che prevede le seguenti voci:

> Nome del monumento

- > Descrizione essenziale (con data di realizzazione da cercare)
- > Nome (se possibile) dell'artista che lo ha realizzato o che vi ha contribuito
- > Città ove si trova
- > Regione

Questo lavoro è propedeutico all'utilizzo del paginone del Gioco e a quello finale della Verifica.

Vocabolario

La pagina propone e approfondisce il lessico specifico relativo all'architettura: *pianta, navata, fortezza...*

Per sviluppare l'attività lessicale, l'insegnante chiede di riconoscere nel proprio territorio elementi simili a quelli studiati. Per estendere l'attività lessicale chiede di scrivere delle frasi che contengano il nome degli elementi architettonici.

FILASTROCCA DELL'AVVENTURA

Il testo: *"Filastrocca dell'avventura"* è una filastrocca sul tema del viaggio come avventura, scoperta, emozioni e ricordi. Dal punto di vista linguistico si trova: l'uso di alcuni descrittori di tempo e di luogo e la presenza del superlativo assoluto e di alcune forme di congiuntivo. L'insegnante fa esprimere ai ragazzi emozioni e ricordi riguardo a un viaggio.

Attività

Le attività proposte sono da svolgere sempre prima del terzo paginone e dei successivi, perché si riferiscono ai primi due paginoni.

ISTRUZIONI PAGINONE 2

Obiettivi

- > *Communication, interpersonal mode*: discutere con un compagno o nel gruppo preferenze e programmi personali.
- > *Cultures, practices*: utilizzare le corrette espressioni in un contesto formale/pubblico.
 - dimostrare una conoscenza essenziale della storia e della geografia italiana;
 - riconoscere elementi appartenenti ad aspetti particolari della cultura italiana.
- > *Connections, interdisciplinary*: progettare un ideale viaggio in Italia
- > *Comparisons, among languages*: riconoscere le sfumature di significato veicolate dal contesto.

Il gioco dei ruoli

La fase di drammatizzazione è finalizzata all'acquisizione/rinforzo delle competenze che permettono lo scambio di:

- > richiesta/indicazione di informazioni;
 - > espressione di gradimento/preferenza, mediante l'uso del condizionale e del congiuntivo.
- L'insegnante invita i ragazzi a riflettere sulla costruzione sintattica delle forme comunicative e esprimere personali progetti e desideri riguardo a un'ideale vacanza in Italia.

ISTRUZIONI PAGINONE 3

Obiettivi

> *Communication, interpretive mode*: comprendere il contenuto essenziale di materiale illustrativo selezionato a scopo didattico.

> *Cultures, practices*: riconoscere elementi appartenenti ad aspetti particolari della cultura italiana.

La pagina presenta un gioco che consiste nell'associazione tra una descrizione proposta e il monumento che corrisponde a quest'ultima.

Istruzioni

Il gioco si svolge con la partecipazione di 3 gruppi di studenti o tre giocatori, che prendono in esame rispettivamente i tre blocchi di materiali forniti.

Ciascun gruppo o giocatore deve:

> osservare attentamente le fotografie contrassegnate dalle lettere

> leggere i tre testi proposti contrassegnati dai numeri

> effettuare gli abbinamenti corretti tra fotografia e relativo testo descrittivo

> riportare lettere e numeri abbinati nelle apposite caselle e scrivere il nome della città a cui ci si riferisce.

Vince il gruppo o il giocatore che effettua la sua attività nel minor tempo.

NB: Le città di cui si parla sono le stesse della pagina di apertura.

ISTRUZIONI PAGINONE 4

Obiettivi

> *Communication interpersonal mode*:

– ampliare le proprie abilità comunicative, mediante l'acquisizione di nuove informazioni;

– scambiare informazioni in italiano con coetanei circa informazioni apprese

– interagire correttamente nel gruppo per realizzare attività e giochi in lingua italiana.

> *Communication interpretive mode*:

– leggere a voce alta con proprietà e scioltezza di interpretazione;

– comprendere testi orali e scritti, realizzandone sintesi e parafrasi;

– sostenere la comprensione orale attraverso argomenti progressivamente meno familiari, con l'aiuto di suggerimenti verbali e non verbali.

> *Communication, presentational mode*:

– elaborare testi orali/scritti in lingua italiana, utilizzando anche la comunicazione non verbale;

– creare e rappresentare brevi presentazioni in lingua italiana relativamente ad argomenti studiati.

Cultura e intercultura: dall'Italia

Le fotografie illustrano esempi di manufatti della produzione artigianale italiana, nota in tutto il mondo per il valore estetico, culturale ed economico. Vengono introdotti diversi prodotti dell'artigianato italiano, sia tradizionali sia moderni.

I ragazzi dovranno dialogare tra loro sulle varie realizzazioni artigianali, scegliendo la loro preferita e motivando la scelta. Può essere svolta un'attività di ampliamento con la ricerca delle località specifiche ove vengano realizzati i prodotti presentati.

Si suggerisce di realizzare un cartellone murale sul quale apporre le fotografie dei prodotti del miglior artigianato italiano e relativa descrizione. Sulla carta geografica posta in posizione centrale si individueranno le varie località,aggiuendando il nome di quelle che non compaiono e collengandolo alla realativa produzione fotografata.

Alla fine dell'anno gli studenti potranno relazionare alle famiglie il loro lavoro di ricerca e di conoscenza dell'Italia.

ISTRUZIONI PAGINONE 5

Materiali integrativi

Prima di effettuare la verifica si propongono tre schede da stampare e usare in classe per preparare maggiormente gli alunni.

1. SCHEDA DI LAVORO: LA BOTTEGA ARTIGIANA*

La scheda presenta un'attività di lettura e comprensione di un testo di tipo espositivo: il ragazzo deve esporre con parole proprie il significato delle sequenze del testo.

2. SCHEDA DI LAVORO: IL LAVORO DEGLI ARTIGIANI*

La scheda chiede al ragazzo di descrivere, per ogni artigiano, l'attività lavorativa svolta. Chiede inoltre di abbinare, a ciascun artigiano, la relativa produzione.

3. SCHEDA DI LAVORO: L'ARTIGIANATO ITALIANO*

Nella scheda è contenuto un elenco delle principali attività artigianali italiane e delle località in cui è praticato. Gli studenti devono trovare il nome della regione corrispondente e lo localizzano sulla cartina.

Verifica

La Verifica consiste nel compiere sulla carta un itinerario lungo le strade d'Italia.

Le competenze che gli studenti devono attivare sono relative e adeguate alla conclusione di un corso di studio.

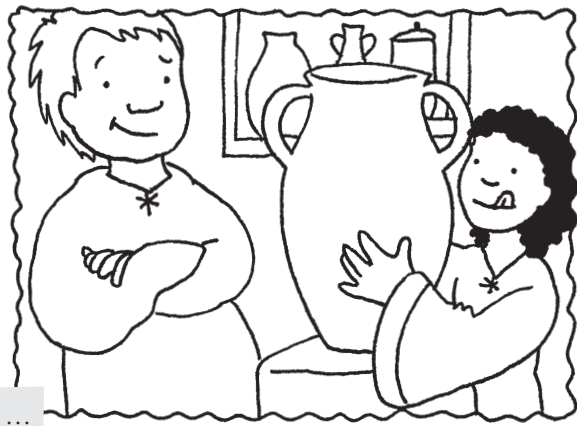
Si deve:

- > Osservare la carta geografica e stabilire le tappe dell'itinerario scelto (per fare ciò gli studenti devono attivare le memorie dei luoghi conosciuti durante l'anno scolastico). In questa operazione useranno anche un foglio sul quale prendere appunti (ciò è utile al fine di riordinare il pensiero e le idee).
- > Scegliere le 9 città meta dell'itinerario.
- > Tracciare il percorso con il matitone sulla mappa (è possibile cancellare con il refresh e ripetere l'operazione fino a che le città si uniranno in modo logico; tale attività convalida competenze spaziali-topologiche).
- > Riportare i nomi delle città nella tabella con partenza e arrivo di ogni tappa del percorso.
- > Trovare le distanze chilometriche tra una città e l'altra, utilizzando il grafico a disposizione e posizionando i righelli per facilitarne la lettura e scrivere il dato nell'apposito spazio della tabella (ciò attiva un processo di trasposizione logica tra le città scelte e l'uso del grafico che è disposto in ordine alfabetico e non spaziale!).
- > Calcolare i chilometri totali che l'itinerario prevede, utilizzando la calcolatrice o a mente, in base alle consuetudini scolastiche (tali attività sviluppano competenze linguistiche e matematiche).

"ŽLA BOTTEGA ARTIGIANA

• Leggi il testo e abbinalo alle vignette.

- 1 Nel Medioevo spesso i genitori pagavano un artigiano perché tenesse il proprio figlio di 10-11 anni come apprendista nella sua bottega.
- 2 Dopo circa 7 anni di lavoro, l'artigiano decideva se il giovane era in grado di diventare operaio.
- 3 Il ragazzo, ormai operaio, doveva impegnarsi a realizzare un suo lavoro, che veniva giudicato dall'artigiano.
- 4 Se il giudizio era positivo, l'operaio a sua volta poteva aprire la sua bottega e diventare un vero e proprio artigiano in grado di prendere altri ragazzi ad imparare il mestiere.

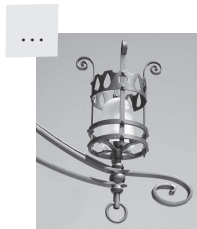
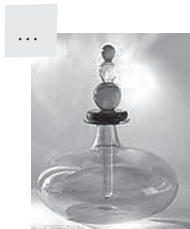
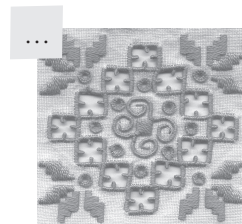
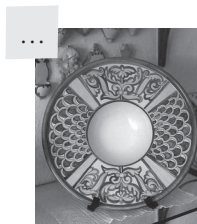


2. IL LAVORO DEGLI ARTIGIANI

- Di che cosa si occupavano o si occupano tuttora questi artigiani?

1	falegnami
2	
3	ricamatrici
4	
5	orafi
6	
7	vasai
8	

- Scegli la produzione di ciascun artigiano.



3. L'ARTIGIANATO ITALIANO

In Italia l'artigianato è molto ricco; in tutte le regioni, infatti, vengono prodotti oggetti della tradizione, di grande valore artistico.

- Trova le località sulla cartina e scrivi i nomi delle regioni corrispondenti nella tabella.



PRODOTTI ARTIGIANALI	LOCALITÀ E REGIONI
ceramica	→ Faenza (.....), Deruta (.....), Bassano del Grappa (.....), Grottaglie (.....)
carta	→ Fabriano (.....)
strumenti musicali	→ Castelfidardo (.....), Osimo (.....)
cappelli di paglia	→ Valdarno (.....)
corallo	→ Napoli (.....)
intaglio	→ Val Gardena (.....)
vetri	→ Murano (.....)
merletti	→ Burano (.....), Arezzo (.....)
calzature	→ Vigevano (.....), Barletta (.....)
oro e argento	→ Valenza Po (.....)
sughero	→ Sardegna (.....)
cesteria e pipe	→ Villa San Giovanni (.....)
ferro battuto	→ Castel di Sangro (.....)
essenza di bergamotto e gelsomino	→ Reggio Calabria (.....)

GIOCHIAMO INSIEME: PUZZLE ITALIANO

Il Gioco si svolge in quattro fasi: la prima e la terza online, la seconda e l'ultima in classe.

L'insegnante spiega brevemente agli alunni il regolamento e l'obiettivo del gioco online e di quello in classe.

Regolamento

L'insegnante prima di tutto presenta la foto del Colosseo online ricordando agli studenti che si tratta di uno dei più importanti monumenti della storia e fornisce alcune informazioni di base, contenute in questa scheda.

Colosseo conosciuto come: Amphitheatrum Flavium



Civiltà Romana

Utilizzo Anfiteatro (il più grande del mondo) – Inserito nel 1980 nella lista dei Patrimoni dell'umanità dall'UNESCO, assieme a tutto il Centro storico di Roma.

Epoca 70 d.C. o 74 d.C. (costruzione) – 80 d.C. (inaugurazione) – V secolo d.C. o 523 d.C. (ultimo spettacolo)

LOCALIZZAZIONE

Stato Italia

Comune Roma

Altitudine 15,32 m

DIMENSIONI

Superficie 3.357 m²

Altezza 48,5 m (altezza attuale)

AMMINISTRAZIONE

Patrimonio Centro storico di Roma

GIOCO ONLINE (Prima fase)

L'insegnante sollecita gli alunni a descrivere verbalmente con le loro parole l'immagine, utilizzando i connettivi spaziali adatti e gli aggettivi che meglio la descrivono.

A questo punto l'insegnante scompone l'immagine e chiede agli studenti di ricomporre il puzzle, osservando la fotografia piccola di riferimento.

Si consiglia di svolgere il gioco con la partecipazione di tutti gli alunni che, a turno, si recano alla smart board e cercano di collocare nello spazio giusto, uno alla volta, tutti i tasselli.

Tutti i compagni partecipano dando suggerimenti e formulando ipotesi per la composizione della fotografia.

L'obiettivo è quello di comporre l'immagine, di essere in grado di descriverla e soprattutto di usare tutti i connettivi spaziali che servono per collocare le tessere.

GIOCO IN CLASSE (Seconda fase)

Il gioco potrà essere utilizzato anche in classe, dopo aver stampato il PDF fornito.

L'insegnante stamperà tante copie quanti sono i gruppi di alunni che avrà costituito.

Ogni gruppo dovrà scrivere la descrizione dell'immagine usando come riferimenti il reticolo posizionato sulla fotografia.

Ad esempio nel riquadro in alto a sinistra..., in quello in basso a destra..., in quello in centro... e così via.

Come conclusione ogni gruppo dovrà anche esprimere pensieri e considerazioni generali sull'immagine.

GIOCO ONLINE (Terza fase)

Ora si ritorna al gioco online e, aiutandosi con delle ricerche specifiche, gli alunni dovranno compilare la scheda predisposta sotto al puzzle.

In questo gioco non ci sono nè vinti nè vincitori: tutta la classe partecipa alle diverse fasi e collabora per la miglior riuscita.

GIOCO IN CLASSE (Quarta fase)

Il gioco potrà essere concluso con la realizzazione di un **tabellone murale** nel quale possono essere raccolti tutti i pensieri e i lavori degli studenti. Si consiglia di recuperare anche un poster che rappresenti una immagine simile e possa costituire un "angolo" d'Italia.