

Introduzione

Parla con me è il primo corso di italiano per stranieri espressamente concepito per studenti adolescenti (13-18 anni).

È il risultato della collaborazione tra **Alma Edizioni** e la **Società Dante Alighieri** e di una lunga sperimentazione condotta in vari Paesi.

L'opera è strutturata in tre livelli:

- **Parla con me 1** • **Parla con me 2** • **Parla con me 3**

Le caratteristiche

Parla con me pone al centro temi, luoghi e modalità di relazione che caratterizzano il mondo giovanile. Da qui la scelta di dividere le 10 unità in **quattro macro-aree tematiche: internet, contatti, arti** (cinema, musica e letteratura) e **tendenze**.

Tutti i contenuti linguistici affrontati sono presentati sempre in relazione ai contesti reali in cui si muovono gli studenti e alle principali situazioni comunicative che si trovano a dover gestire.

L'approccio

Il corso mira a sviluppare in modo equilibrato le quattro competenze descritte del Quadro Comune Europeo (*ascoltare, parlare, leggere e scrivere*) in relazione ai reali bisogni comunicativi dello studente adolescente. Vista la fascia di età a cui si rivolge, **Parla con me** si propone di educare gli studenti a un apprendimento sempre più autonomo e consapevole della lingua, mantenendone alta la motivazione durante tutte le attività. Propone pertanto:

- testi scritti e audio accattivanti, legati a situazioni comunicative autentiche, sempre incentrate su argomenti di interesse e utilità per l'adolescente;

- attività di tipo ludico, dinamiche e creative, da svolgersi sia in coppia che in gruppo;
- attività che spingono lo studente a ricercare ed elaborare autonomamente le regole morfosintattiche di volta in volta affrontate;
- attività di *project work* che calano lo studente in situazioni comunicative autentiche finalizzate alla realizzazione di progetti di gruppo attraverso un lavoro di cooperazione.

La struttura

Parla con me 1 si rivolge a studenti di livello A1 e comprende in un unico volume

un libro di classe, un eserciziario e un CD audio

libro di classe:

- 10 unità divise in quattro macro-aree tematiche (internet, contatti, arti, tendenze)
- schede culturali sull'Italia
- storia a fumetti - genere molto amato dagli adolescenti - che percorre tutto il volume e che offre allo studente il piacere di leggere liberamente un fumetto in italiano

eserciziario:

- esercizi utili a consolidare le strutture grammaticali e gli elementi lessicali affrontati
- attività sulla fonetica

- bilanci di competenza utili allo studente per riflettere sui propri progressi in relazione ai propri bisogni comunicativi
- test di autovalutazione
- grammatica riassuntiva
- soluzioni dell'eserciziario, della fonetica e dei test

CD audio:

- brani audio per le attività di classe
- una canzone
- brani audio per gli esercizi di fonetica

A parte, è inoltre disponibile **una guida per l'insegnante** con

- le indicazioni metodologiche
- le istruzioni per svolgere le lezioni
- le soluzioni delle attività di classe
- le trascrizioni dei brani audio delle unità

Parla con me

è realizzato in collaborazione con la Società Dante Alighieri e prepara all'esame di certificazione PLIDA Juniores.



Il funzionamento

Ogni unità di **Parla con me** si apre con

- uno specchietto iniziale che anticipa le strutture grammaticali, i contenuti lessicali e gli elementi di comunicazione affrontati nell'unità

- un'attività introduttiva che motiva al tema dell'unità, facendo leva sulle esperienze e preconoscenze degli studenti

Unità 1 Nuovi amici

Lessico
I saluti
Aggettivi sugli stati d'animo
Le espressioni *grazie, prego, vorrei...*, per favore
Quanti anni hai?
Di dove sei?
Come si scrive?

Grammatica
I numeri da 0 a 20
Il presente di essere, avere e chiamarsi
I nomi in -o, -a, -e
Informale/formale

Cosa imparo
Comunicazione
Presentarsi
Chiedere e dire la provenienza
Chiedere e dire l'età
Chiedere come si scrive una parola
Compilare una scheda anagrafica
Salutare in modo formale e informale
Effettuare una registrazione on line

1 LEGGERE Mi presento
1.a Abbinare le parole alle immagini, come nell'esempio.

1. ascoltare musica 2. spaghetti 3. studiare 4. città 5. parlare 6. passeggiare 7. disegnare

16 • sedici

Seguono le attività di ascolto, lettura, analisi e produzione.

- i testi orali e scritti proposti sono di vario genere, ma sempre legati all'esperienza dei ragazzi

- le attività di lettura e di ascolto prevedono un primo contatto con il testo attraverso attività di comprensione globale che stimolano la formulazione di ipotesi sul contesto e sul contenuto

Unità 1 internet

6 ASCOLTARE Buongiorno, vorrei...
6.a Ascolta e scegli il disegno che corrisponde alla situazione.

6.b Completa il dialogo con le frasi della lista. Poi riascolta e verifica.

Allora dobbiamo farla. No, no, è gratis. Sì... Hai la tessera? Buongiorno.

6.c Ascolta e scegli il volantino pubblicitario dell'Internet Point.

6.d Riascolta e sottolinea i dati corretti nella scheda.

Nome: Fabiola / Viola / Moira
Cognome: Pascucci / Mussi / Mucci
Data di nascita: 4 / 8 / 20 Marzo 1992
Indirizzo: via Carlo Dossi / via Mauro Rossi / via Gianni Fossi
Numero civico: 12 / 13 / 2
Città: Cortona / Verona / Roma

4.6 Parole, parole, parole
Vorrei... e per favore
Osserva:
Vorrei usare internet (per favore).
Per chiedere qualcosa con gentilezza, si dice: *vorrei* + verbo/nome. Per essere più gentili si usa, alla fine, *per favore*.
Vorrei una penna, per favore.

Internet Point Amici
1 Aperto 24 ore su 24. Tessera gratis. Costa solo 8 euro per 10 ore!
A Roma, in via di Monteverde 19

Internet Point Amici
2 Aperto 24 ore su 24. Tessera 1 euro. Costa solo 6 euro per 10 ore!
A Roma, in via di Monteverde 19

Internet Point Amici
3 Aperto 24 ore su 24. Tessera gratis. Costa solo 10 euro per 8 ore!
A Firenze, in via di Monteverde 19

ventuno • 21

- le attività di comprensione analitica e di analisi lessicale, pragmatica e morfosintattica incoraggiano la ricerca autonoma dei significati e delle regole attraverso procedimenti induttivi, che non tralasciano la dimensione ludica

- in ogni unità è inserito almeno un gioco (di coppia, di gruppo o di squadra) attraverso cui gli studenti reimpiegano quanto appreso in un clima ludico e rilassato

- box chiari e sintetici, utili a completare le informazioni o fare il punto sugli aspetti funzionali, comunicativi e culturali affrontati nell'unità

Tu chi sei?

2.c Leggi le pagine di diario, poi riascolta il dialogo e indica quali sono i diari dei due ragazzi.

Lei

Lui

3 ANALISI LESSICALE Presentarsi

3.a Completa le domande con le parole della lista, come nell'esempio. Attenzione: c'è una parola in più. Alla fine riascolta e verifica.

1. Di dove sei?
2. E come ti trovi qui a Roma?
3. Tu come ti chiami? Io sono Ivan.
4. Tu in che classe sei?
5. Come ce l'hai il compito di matematica?
6. Tu quando abiti?

28 • ventotto

Nuovi amici

5 GIOCO Chi sei?

5.a Osserva le immagini e scegli il tuo avatar. Scegli anche il nome, l'età e la città di provenienza.

Avatar

Nomi

Età

Città

5.b Completa le risposte con le informazioni del punto 5.a, poi abbinare ogni risposta alla domanda giusta, come nell'esempio.

Domande

Risposte

5.c Prendi il quaderno e gira per la classe. Fai ai compagni le domande del punto 5.b e scrivi le risposte sul quaderno.

Come funziona?

	essere	avere	chiamarsi
io	sono	ho	mi chiamo
tu	sei	hai	ti chiami
lui/lei	è	ha	si chiama
noi	siamo	abbiamo	ci chiamiamo
voi	siete	avete	vi chiamate
loro	sono	hanno	si chiamano

20 • venti

- schede di fonetica con attività di ascolto e produzione per esercitare la pronuncia e conoscere il giusto rapporto tra grafia e pronuncia

- attività di ripasso, intitolate *Ti ricordi?*, per il reimpiego del lessico e della grammatica presentati nell'unità precedente

- ogni unità si conclude con un progetto finale che comporta la cooperazione, il riutilizzo creativo della lingua e dei contenuti dell'unità e la sua integrazione con altri codici

I simboli

LEGGERE



SCRIVERE



PARLARE



ASCOLTARE



GIOCO



ANALISI



ESERCIZIO



PROGETTO

