

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**.

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;

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

Parla con me

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

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.

- 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.

- 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

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

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

Cosa imparo

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

a. ascoltare musica b. spaghetti c. studiare d. città e. parlare f. passeggiare g. 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

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.

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 chi ti trovi qui a Roma?
 3. Tu chi ti chiami? Io sono Ivan.
 4. Tu in che classe sei?
 5. Quando ce l'hai il compito di matematica?
 6. Tu come 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

- Caterina
- Licia
- Michela
- Annamaria
- Silvia
- Valeria
- Giulio
- Matteo
- Andrea
- Paolo
- Francesco
- Roberto

Età

11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

Città

- Firenze
- Catania
- Milano
- Roma
- Bologna
- Venezia
- Cagliari
- Bari
- Napoli
- Torino
- Genova
- Reggio Calabria
- Aosta

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

Domande

- Chi sei?
- Come ti chiami?
- Quanti anni hai?
- Di dove sei?

Risposte

- Ho _____ anni.
- Mi chiamo _____.
- Sono di _____.
- Sono il numero _____.

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	
voi	siete	avete	
loro	sono	hanno	

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

