

Ein Italienischkurs

DIECI

lezioni di italiano

B1

DaD

Didattica a Distanza



ALMA
Edizioni

Hueber

INDICE

0	GIOCHIAMO	pag. 3
1	CULTURA POPOLARE	pag. 4
2	PROBLEMI	pag. 8
3	IN VIAGGIO	pag. 11
4	TRADIZIONI	pag. 15
5	NON SOLO LIBRI	pag. 18
6	UN AMBIENTE PREZIOSO	pag. 21
7	LA CITTÀ ETERNA	pag. 24
8	GUSTO ITALIANO	pag. 28
9	IL MONDO DEL LAVORO	pag. 31
10	LE FORME DELL'ARTE	pag. 34

LEZIONE 0

GIOCHIAMO!

0 Giochiamo!

COMINCIAMO

Strumenti: chat, microfoni

1. Mostrate la poesia tramite la condivisione dello schermo, oppure chiedete di leggerla sul libro.
2. Invitate di pensare individualmente a un sinonimo delle parole sottolineate, che faccia rima con le parole azzurre.
3. Dite che chi pensa di aver trovato un sinonimo adeguato in rima può alzare la mano.
4. Abilitate il microfono allo studente che ha alzato la mano per primo e chiedete di leggere le prime due righe della poesia.
5. Chiedete agli altri studenti se so soddisfatti della soluzione e se hanno alternative. Nel caso, abilitate i microfoni.
6. Continuate così anche per le altre due rime.
7. Date ora 3 minuti di tempo prima di scrivere in → chat, al vostro **VIA**, un augurio originale ai compagni per l'inizio del nuovo corso di italiano.

0 Giochiamo!

GIOCO Una "gara di italiano"

Strumenti: dado virtuale, cappello virtuale, sottogruppi

1. Se potete usare i sottogruppi, fate svolgere il gioco a coppie e chiedete a ogni studente utilizzare il proprio libro cartaceo o, se utilizzano gli ebook, di condividere un ebook per vedere insieme i compiti da svolgere.
 2. Per il tiro del dado, sarebbe meglio che ogni studente tirasse il proprio, o reale o virtuale.
- Se non potete usare i **sottogruppi**:
3. dividete la squadra in due gruppi e inserite i nomi di ogni gruppo in un cappello virtuale (oppure assegnate a ogni studente di ogni gruppo un numero).
 4. Condividete il tabellone completo dall'ebook.
 5. Le due squadre giocano a turno. Tirate il dado virtuale e raggiungete la casella con il compito per la prima squadra.
 6. Estraete dal cappello di quella squadra il nome dello studente che dovrà svolgere il compito (oppure date la parola allo studente numero 1 e poi proseguite in modo progressivo. Tenete presente che questa modalità, seppur più semplice da gestire, è meno efficace in quanto gli studenti saranno portati a fare attenzione solo in prossimità del proprio turno).
 7. Se quello studente risolve il compito la squadra occupa la casella, altrimenti torna indietro.
 8. Vince la prima squadra che raggiunge l'arrivo.

LEZIONE 1

CULTURA POPOLARE

1A Bella ciao

1 ASCOLTARE *Storia di una canzone*

Strumenti: chat, microfoni

1a

1. Scrivete “Bella ciao” su un foglio e mostratelo o (se virtuale) condividetelo, chiedendo se qualcuno sa che cosa sia.
2. Abilitate il microfono e date la parola a chi alza la mano, senza intervenire né correggere quanto viene detto.
3. A questo punto mostrate il testo della canzone del punto **1a** e chiedete di scrivere nella chat che genere di canzone secondo loro è. Se volete, fate scegliere tra le varie opzioni.



Bella ciao

1b

4. Andate su internet e fate ascoltare la canzone condividendo l'audio del vostro computer. Dite agli studenti di scrivere nella → chat, mentre sentono la canzone, le loro sensazioni e emozioni.
5. Al termine della canzone commentate quanto scritto in chat e/o date la parola a chi vuole abilitando il microfono.

1c

6. Fate la domanda “Cosa sono i **partigiani**, di cui si parla nella canzone?” chiedendo di scrivere in chat la risposta e di inviarla al vostro **VIA**. Commentate le risposte e mostrate le due definizioni tra cui scegliere. Dopo aver scelto la risposta giusta, chiedete se qualcuno sa come si chiamavano le persone descritte nella prima definizione (fascisti).
7. Nella seconda definizione si parla di “fascisti” e “nazisti”. Chiedere se conoscono la differenza e nel caso spiegarla.

1d

8. Seguite la modalità “ascolto” e fate fare un primo ascolto a libro chiuso.
9. Chiedete agli studenti di scrivere in chat di quali canzoni si parla nell'intervista. Potranno usare tutto il tempo di un secondo ascolto e inviare al vostro VIA, al termine dell'audio.
10. Fate aprire il libro o l'ebook e verificare la loro ipotesi scegliendo tra le possibilità offerte dal libro.
11. Chiedete se ci sono dubbi e rispondete, ma solo in merito a questo tema.

1e-1f

12. Ponete ad una ad una le domande o mostrate una data o un periodo e abilitate i microfoni di chi vuole rispondere.
13. Sarà forse necessario fare un ulteriore ascolto. Commentate e cercate di coinvolgere gli altri studenti.

1B I classici del cinema italiano

1 *LEGGERE Tre film*

Strumenti: chat, microfoni, sottogruppi

1a

Prima della lezione:

1. Chiedete agli studenti di leggere i testi e di svolgere il compito **1a** sul libro o sull'ebook, abbinando i film alle frasi.

A lezione:

2. Verificate chiedendo agli studenti di scrivere in → chat e inviare, di volta in volta, al vostro VIA il titolo corrispondente ad ogni frase.

1b

3. Fate svolgere questo compito usando i → sottogruppi oppure per alzata di mano, attivando di volta in volta i microfoni.

2 *VOCABOLARIO Le parole del cinema*

Strumenti: chat

1. Svolgete questo compito come una gara individuale.
2. Ogni studente deve avere il testo del punto **1** davanti a sé.
3. L'insegnante sceglie una delle espressioni della lista (non in ordine), la dice e gli studenti possono mettersi alla ricerca della parola sinonima contenuta nel testo.
4. Il primo studente che pensa di averla trovata la scrive nella chat. Non appena qualcuno scrive la parola giusta, l'insegnante dice STOP e assegna il punto a chi ha scritto la parola corretta. In caso di altre parole in chat non corrette il gioco prosegue senza interruzioni.
5. Vince chi alla fine ha ottenuto più punti.
6. Eventualmente l'insegnante può scegliere altre parole e dirne i sinonimi per proseguire il gioco.

4 *SCRIVERE Facciamo gli sceneggiatori*

Strumenti: sottogruppi

1. Dividete la classe in sottogruppi di due o tre studenti e fate seguire l'istruzione dell'attività.
2. Una volta tornati in plenum, ogni gruppo può rappresentare il dialogo davanti agli altri studenti.

1c

Serie all'italiana

4 GRAMMATICA Il trapassato prossimo

Strumenti: ruota, microfoni

4 a

1. Mostrate le due frasi su Andrea Camilleri, di cui si è parlato al punto 2 (figura 1, dopo la descrizione di questa attività).
2. Chiedete se conoscono il tempo verbale dei verbi evidenziati in modo che sia chiaro a tutti che si tratta di un nuovo tempo verbale del passato indicativo: il trapassato prossimo.
3. Condividete lo schermo per mostrare la regola sulla formazione di questo tempo (figura 2, dopo la descrizione di questa attività), oppure condividete il box dall'ebook.
4. Quando è chiaro a tutti che la parola mancante è "imperfetto", scrivetela sull'ebook che condividete con lo strumento della penna, e/o fatelo scrivere nella copia di ogni studente, cartacea o digitale.

4 b

5. Condividete lo schermo per mostrare lo schema della coniugazione del trapassato prossimo (figura 3, dopo la descrizione di questa attività), oppure condividete il box dall'ebook.
6. Usate la → ruota con i nomi dei vostri studenti. Estraiete il primo nome, abilitategli il microfono e invitatelo a scegliere una casella e dire la forma corrispondente. Se è corretta, assegnate allo studente un punto e scrivete il verbo nello schema con lo strumento *penna* (del programma di condivisione o dell'ebook), altrimenti lasciate in bianco e estraete un altro nome.
7. A schema completato, complimentatevi con chi ha ottenuto più punti.

4 c

8. Fate svolgere questo punto individualmente e alla fine chiedete se ci sono problemi da chiarire. Chiudete in modo che sia chiara a tutti la regola finale.

4 d

9. Fate svolgere questo punto individualmente e alla fine verificate per alzata di mano e attivando di volta in volta i microfoni.

4 e

10. Dividete la classe in tre gruppi e attivate i sottogruppi. Ogni gruppo avrà 5 minuti di tempo per scegliere le forme verbali. Assegnate il ruolo di segretario a uno studente di ogni gruppo.
11. Dopo cinque minuti, tornate in presenza, mettete nel cappello (virtuale o no) tre numeri e abbinare i gruppi alle frasi (ES. gruppo 1 - frase 2; gruppo 2 frase 3; gruppo 3 frase 1).
12. Date 1 minuto di tempo al segretario per scrivere la frase nella chat e dite di inviare al vostro VIA.
13. Verificate e commentate. Vince il gruppo che non ha commesso errori.
14. Rispondete ad eventuali domande.

1. Camilleri **era nato** in Sicilia a Porto Empedocle.
Camilleri **aveva fatto** a lungo il regista.

2. Il trapassato prossimo si forma con l' _____
degli ausiliari **essere** o **avere** + il participio passato.

3.

TRAPASSATO PROSSIMO		
	NASCERE	FARE
io		
tu		
lui / lei / Lei	era nato/a	aveva fatto
noi		
voi		
loro		

1D ITALIANO IN PRATICA

Clicca sul pulsante.

1 LEGGERE Un sito

Strumenti: chat

Prima della lezione:

1. Chiedete agli studenti di leggere i testi e di svolgere il compito sul libro o sull'ebook.

A lezione:

2. Verificate chiedendo agli studenti di scrivere in → chat e inviare, di volta in volta, al vostro VIA le lettere per indicare se le frasi sono vere, false o non presenti nel testo.

DIECI parole
di internet

Strumenti consigliati: chat, microfoni

Prima della lezione:

1. Chiedete di scrivere sul libro o sull'ebook le traduzioni delle parole della lista nella loro lingua e di trovare altre parole "tecnologiche" in italiano e nella propria lingua: soprattutto nomi oltre che verbi.

A lezione in contesti L2:

2. In classi "miste" per cultura e lingua di provenienza, invitare gli studenti a scrivere in chat come si dice il verbo da voi indicato, tra quelli della lista. Chiedete di scrivere usando la struttura di esempio: *Scaricare in spagnolo si dice DESCARGAR.*
3. Verificate e commentate: potrebbero esserci parole che si traducono in lingue diverse nello stesso modo, o altre molto diverse.

A lezione in contesti L1:

4. In classi orientativamente monolingue, invitare gli studenti a scrivere in chat come si dice nella lingua madre del Paese in cui si trova la classe, il verbo da voi indicato, tra quelli della lista.
5. Verificate e commentate: potrebbero esserci traduzioni o forme diverse. Nel caso chiedete agli studenti di chiarire, attivando i microfoni.

LEZIONE 2

PROBLEMI

2A Problemi in viaggio

4 GRAMMATICA Verbi e pronomi combinati

Strumenti: microfoni, cappello virtuale, sottogruppi

4 a

Prima della lezione:

1. Fate svolgere l'attività a casa.

A lezione:

2. Verificate i primi tre punti dell'attività chiedendo se ci sono dubbi ed eventualmente facendo leggere a turno come hanno risolto le cinque frasi.

4 b

3. Dividete la classe in due squadre, A e B. Gli studenti A guardano pagina 137 e gli studenti B pagina 238.
4. Inserite ogni squadra in un cappello virtuale, estraete uno studente della squadra A e abilitategli il microfono. Lo studente legge la sua domanda della casella 1.
5. Estraete uno studente della squadra B e abilitategli il microfono. Lo studente formula la risposta. Se è corretta la squadra prende 3 punti, se è sbagliata estraete un secondo studente della squadra B e in caso di risposta giusta assegnate 2 punti. In caso di risposta scorretta date un'ultima opportunità estraendo un terzo nome e assegnando un solo punto in caso di risposta giusta. Se anche questo terzo studente sbaglia, date voi la risposta senza assegnare alcun punto alla squadra.
6. Passate poi alla seconda frase, facendo leggere la domanda alla squadra B e continuando così fino alla fine.
7. Vince la prima squadra che al termine ha ottenuto più punti.

Se potete usare i **sottogruppi:**

8. Create dei sottogruppi di due studenti e fate svolgere il lavoro a coppie, come descritto sul libro.

2B Problemi in banca

2 ASCOLTARE Il bancomat

Strumenti: microfoni, chat

2 a

1. Fate ascoltare la prima parte del dialogo condividendo lo schermo.
2. Chiedete quali problemi ha la signora e per alzata di mano chiedete di rispondere. Attivate i microfoni a tutti quelli che vogliono contribuire alla discussione. Cercate di non intervenire, lasciate in sospeso tutte le ipotesi senza dare indizi, confermare o smentire le ipotesi degli studenti.

2 b

3. Seguite la modalità "ascolto" e fate fare un primo ascolto a libro chiuso.
4. Chiedete agli studenti se la signora ha poi risolto il problema e invitateli a scrivere in → chat la risposta a questa domanda al vostro VIA. Potranno scegliere una delle tre opzioni: **sì / no / non si capisce.**
5. Chiedete se ci sono dubbi e rispondete, ma solo in merito a questo tema.

2 c

6. Dite agli studenti di prendere carta e penna. Riascolteranno il dialogo completo e dovranno fare una X ogni volta che sentiranno una persona interrompere l'altra.
7. Fate ascoltare il dialogo.
8. Chiedete di scrivere in chat il numero complessivo di interruzioni e di inviare al vostro VIA.
9. Commentate, eventualmente dite il numero di interruzioni (5) e fate riascoltare il dialogo.

2 d

10. Fate aprire il libro o l'ebook per verificare se le interruzioni sono dove le avevano ascoltate. Eventualmente, su richiesta, fate ascoltare alcuni pezzi del dialogo.
11. Chiedete infine ad una coppia di leggere attivando il loro microfono e verificando con il resto della classe se riescono a riprodurre le interruzioni in modo accettabile.

2 e

12. Dite, ad una ad una, le cinque tipologie di interruzione presenti nel dialogo. Ad ognuna gli studenti avranno un minuto di tempo per trovare la formula usata nel dialogo e scriverla in chat. Al VIA dell'insegnante dovranno inviare tutti insieme.
13. Verificate e commentate.

2C Problemi di pagamento

1 LEGGERE Una richiesta inaspettata

Strumenti: chat

1 a Prima della lezione:

1. Chiedete agli studenti di leggere i testi e di svolgere il compito **1a** sul libro o sull'ebook, ordinando cronologicamente le quattro mail.

A lezione:

2. Verificate chiedendo agli studenti di scrivere in → chat e inviare, al vostro VIA, l'ordine delle mail.

1 b

3. Invitate gli studenti a scrivere in chat la continuazione della frase 1, utilizzando gli elementi delle liste, come nell'esempio della frase 5. Dite loro di inviare la frase completa solo al vostro VIA.
4. Commentate e continuate poi con le frasi successive.

**ITALIANO IN PRATICA****2D Digiti uno.****3 PARLARE Ho un problema.**

Strumenti: chat, sottogruppi, dialogo a catena, ruota

3 a

1. Fate completare il compito individualmente sul libro o sull'ebook.
2. Verificate in plenum usando la chat o attivando i microfoni.

3 b

3. Se potete utilizzare i sottogruppi, svolgete l'attività a coppie.
4. Se invece volete mantenere il gruppo unito, seguite la tipologia di attività "produzione orale". In questo caso risulta appropriato proporre un → dialogo a catena.
5. Usate la ruota con i nomi di tutti gli studenti della classe. Settate la ruota in modo che vengano eliminati dalla lista i nomi di volta in volta estratti.
6. Introducete una delle due situazioni ed estraete due nomi, il primo sarà l'operatore, il secondo il cliente.
7. Invitate i due studenti a cominciare il dialogo dicendo che dopo un minuto circa verranno estratti altri due nomi (il primo sarà sempre l'operatore e il secondo il cliente) che dovranno continuare il dialogo nel modo il più possibile fluido.
8. Il "nuovo" cliente dovrà interrompere il "vecchio" operatore e prendere la parola. A lui risponderà il nuovo operatore. Dopo un minuto, si cambiano ancora le coppie fino a esaurimento di tutti gli studenti della classe.
9. Ricaricate poi la ruota, introducete la seconda situazione e fate partire un nuovo dialogo con le stesse modalità di prima.

LEZIONE 3

IN VIAGGIO

3A In autostrada

2 GRAMMATICA *Il congiuntivo presente*

Strumenti: chat, cappello virtuale, sottogruppi

2 a

1. Dividete la classe in sottogruppi di 3 o 4 studenti. Chiedere a ogni gruppo di eleggere un segretario.
2. Ogni sottogruppo si consulta per completare la regola d'uso del congiuntivo (ognuno sul suo libro o ebook).
3. Se non è possibile dividere la classe in sottogruppi, è meglio far svolgere questo compito individualmente prima della lezione.
4. Tornare in plenum e dare la parola a un segretario o a uno studente (eventualmente si può usare il → cappello virtuale) per mettere in comune la soluzione del compito.
5. Verificate e commentate per chiarire ulteriormente le regole d'uso del congiuntivo, tornando al contesto in cui sono inseriti i verbi, quindi alle frasi estratte dall'audio.

2 b

6. Date due minuti di tempo per scrivere in → chat le i quattro verbi da inserire nelle caselle bianche dello schema, presenti nelle frasi estratte dal dialogo. Invitateli a inviare solo al vostro VIA. Verificate, commentate e invitate a scrivere i verbi sul libro o l'ebook.

2 c

7. Fate completare individualmente lo schema e alla fine chiedete solo se ci sono domande.

2 d

8. Fate svolgere questo punto in coppia o gruppi di tre, usando i sottogruppi. In alternativa fatelo fare individualmente.
9. Se avete usato i sottogruppi o la vostra classe non è numerosa, verificate estraendo dal cappello virtuale il nome di uno studente o di un gruppo, che dovrà dire una frase corretta e fare l'abbinamento adeguato. Se è tutto giusto, prende un punto, altrimenti la frase resta a disposizione di un altro gruppo / studente.
10. In caso di classi numerose, fate scrivere in chat i verbi di volta in volta al vostro VIA e commentate.

3B Abitudini di viaggio

5 **SCRIVERE (e PARLARE) Penso che...**

Strumenti: microfoni, dialogo a catena

Prima della lezione:

1. Fate svolgere l'attività di scrittura al di fuori della lezione sincrona.

A lezione:

2. Seguite la tipologia di attività "produzione orale". In questo caso risulta appropriato proporre un → dialogo a catena.
3. Uno studente comincia a dire cosa pensa di uno dei temi della lista e dopo due o tre frasi, chiede a un altro studente "E tu..." seguito dal nome.
4. Quando nessuno ha qualcosa da aggiungere, si passa a un nuovo argomento tra quelli della lista.
5. L'insegnante può annotare alcuni congiuntivi sbagliati detti durante l'attività e trattarli poi in un momento differito, ma sarebbe meglio non interrompere il flusso del dialogo a catena.

3C Eventi popolari

1 **LEGGERE La Santuzza**

Strumenti: cappello virtuale, lavagna interattiva, chat

1. Usate il → cappello virtuale ed estraete i nomi di due studenti della classe.
2. Chiedere solo a questi due studenti di prendere il libro (o aprire l'ebook) e leggere la chat alternandosi. Mentre i due studenti leggono, gli altri prendono appunti con carta e penna cercando di capire di quale evento stanno parlando.
3. Condividete una → lavagna interattiva. Attivate i microfoni e chiedete se qualcuno ha racconto informazioni per arrivare a ricostruire di quale evento si tratta. Scrivete sulla lavagna quello che dicono gli studenti in base a dove si svolge l'evento, quando, a chi è rivolto, cosa succede, ecc.
4. Se non avete abbastanza informazioni, estraete altri due studenti e fate rileggere. Gli altri continueranno a prendere appunti.
5. Quando è chiaro a tutti che si tratta di una importante festa religiosa di Palermo, invitate tutti a leggere la chat e risolvete eventuali problemi di comprensione. Se sulla lavagna sono scritte informazioni che non corrispondono a verità, non intervenite in questa fase.

1 b

6. Invitate gli studenti a leggere il testo di pagina 135. Risolvete eventuali problemi di lessico e chiedete, in plenum, se nel testo ci sono informazioni diverse rispetto a quanto ipotizzato in precedenza.
7. Mostrate di nuovo la lavagna e verificate con gli studenti se ci sono informazioni che cambierebbero.

1 c

8. Cercate di far rispondere, alle domande per alzata di mano, attivando di volta in volta i microfoni. Mantenete aperta la lavagna per modificare, se necessario, alcune delle informazioni scritte.

1 d

9. Svolgete l'attività chiedendo agli studenti di scrivere in → chat le parti del testo in cui vengono indicate le azioni della lista.
10. Dite un'azione della lista e date il via a scrivere. Ignorate le corrispondenze sbagliate (o invitate a continuare la ricerca) e dite STOP quando qualcuno scrive l'azione giusta.
11. Assicuratevi che tutti capiscano e proseguite con una nuova azione.

3D

ITALIANO IN PRATICA

Mi mandate il carro attrezzi?

DIECI congiuntivi irregolari

Strumenti consigliati: ruota virtuale, microfoni, dialogo a catena

1. Preparare una scatola con i nomi dei vostri studenti oppure usate la ruota virtuale facendo in modo che il nome estratto NON venga eliminato dalla successiva estrazione. Fate lo stesso in caso di uso di una scatola "analogica".
2. È importante che l'attività abbia ritmo, per cui velocizzate il più possibile il momento dell'estrazione.
3. Condividete la lista di verbi.
4. Il primo studente estratto ha il compito di dire una frase utilizzando la prima persona al congiuntivo presente del primo verbo della lista, a microfono aperto.
5. Il secondo studente estratto deve dire una frase utilizzando la seconda persona singolare al congiuntivo presente, sempre del primo verbo. Il terzo studente con la terza persona, e così via fino al sesto studente.
6. Il settimo studente estratto dovrà dire una frase usando la prima persona al congiuntivo presente del secondo verbo della lista.
7. Continuate così fino alla fine dei verbi.
8. Ogni volta che accettate una frase (fate attenzione soprattutto alla correttezza di uso e forma del verbo) uno studente prende un punto. Segnatelo voi su un foglio che avrete preparato.
9. Se la frase di uno studente è troppo simile a qualche frase precedente, potete non accettarla.
10. Se uno studente usa il verbo in modo scorretto, spiegate l'errore e andate avanti con un nuovo verbo per l'estratto successivo.

Variante

11. Preparate una ruota con diverse forme verbali già coniugate al congiuntivo (Es. debba, vadano, sappiate, ecc.).
12. Fate fare un → dialogo a catena: estraete una forma verbale e il primo studente, indicato da voi, deve dire una frase usando quel verbo e poi dare la parola a un compagno o a una compagna, che deve dire una frase con un secondo verbo estratto.
13. In alternativa, invece dei verbi coniugati, potete inserire forme verbali da coniugare (Es. verbo *fare* – seconda persona singolare; verbo *uscire* – terza persona plurale).

1 andare
> vada2 avere
> abbia3 dovere
> debba4 essere
> sia5 fare
> faccia6 potere
> possa7 sapere
> sappia8 uscire
> esca9 venire
> venga10 volere
> voglia

LEZIONE 4

TRADIZIONI

4A Superstizioni italiane

2 GRAMMATICA *La forma impersonale*

Strumenti: chat, microfoni

2 a

1. A libro chiuso, chiedete alla classe se ricordano cosa sia la forma impersonale. Potete usare la → chat o attivare i microfoni. Coordinate una breve discussione sull'argomento chiedendo anche esempi.
2. Invitate gli studenti a scrivere in → chat tutte le forme impersonali con il "si" che trovano nel testo del punto 1c.

2 b

3. Chiedete di scrivere in chat, e inviare solo al vostro VIA, le due forme sia impersonali che riflessive presenti nel testo.

2 c

4. Completate la regola con l'aiuto della classe e rispondete a eventuali dubbi, anche attivando i microfoni.
5. Fate completare la regola individualmente sul libro o l'ebook.

2 d

6. Date 3 minuti di tempo per completare individualmente l'esercizio sul libro o sull'ebook.
7. Chiedete di scrivere in chat il verbo mancante della prima frase e inviare al vostro VIA. Dite chiaramente che dovranno usare una forma impersonale riflessiva.
8. Verificate e commentate sia le forme che i verbi scelti.
9. Fate scrivere ora la risposta, tematizzate se ci sono differenze e fate un piccolo lavoro interculturale confrontando le varie abitudini con quelle italiane. Eventualmente, se non volete spezzare il flusso dell'attività, prendete appunti e trattate i temi interculturali alla fine.
10. Continuate allo stesso modo anche per le altre frasi.

4B Argomenti scottanti

2 VOCABOLARIO Il filo del discorso

Strumenti: chat

1. Svolgete questo compito come una gara individuale.
2. Ogni studente deve avere davanti a sé le frasi. Eventualmente potete condividere la parte dell'ebook relativa all'esercizio.
3. L'insegnante sceglie una delle funzioni della lista (non in ordine), la dice (Es. *numero 3. Esprimere sorpresa*) e gli studenti devono scegliere quale, tra le parole o espressioni evidenziate nelle frasi, ha quella funzione comunicativa.
4. Il primo studente che pensa di averla trovata la scrive nella → chat. Non appena qualcuno scrive la parola giusta, l'insegnante dice STOP e assegna il punto a chi ha scritto la parola corretta. In caso di altre parole in chat non corrette il gioco prosegue senza interruzioni.
5. Vince chi alla fine ha ottenuto più punti.

4c La religione in Italia

2 LEGGERE Statistiche sulla religione

Strumenti: lavagna interattiva, chat, sottogruppi

2 a

1. Scrivete sulla → lavagna interattiva o su un foglio che condividerete la scritta, in grande "La religione in Italia".
2. Se avete la possibilità di dividere la classe in sottogruppi, introducete l'argomento e chiedete di scambiarsi, nelle stanze, le conoscenze che hanno su come gli italiani vivono la religione e perché.
3. Se non avete la possibilità di fare sottogruppi, gestite la discussione in plenum attivando i microfoni.

2 b / 2 c

4. Date cinque o sei minuti di tempo per svolgere individualmente i due compiti.
5. Verificate chiedendo agli studenti di scrivere in → chat e inviare, di volta in volta, al vostro VIA il titolo corrispondente ad ogni paragrafo.

2 d

6. Dividete la classe in due o quattro (in caso di classi numerose) gruppi e fate svolgere la prima parte del compito usando i → sottogruppi.
7. Ogni gruppo deve preparare sei domande sul testo per un gruppo avversario.
8. Tornate in plenum e procedete come descritto nelle istruzioni del libro, attivando di volta in volta i microfoni.

4D ITALIANO IN PRATICA Incrocio le dita!

1 ASCOLTARE *Come ci si deve comportare?*

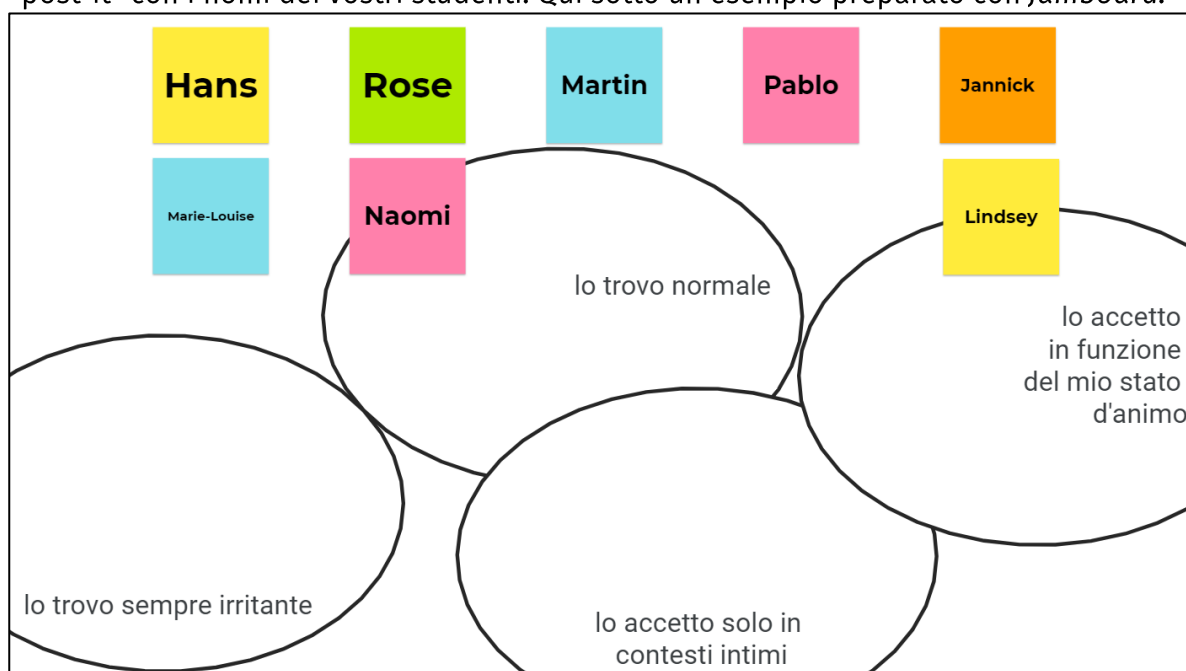
Strumenti: lavagna interattiva

1a

1. Dite agli studenti di guardare le immagini e di leggere le descrizioni corrispondenti e chiedete se ci sono problemi di comprensione.

1b

2. Preparate una → lavagna interattiva con le quattro zone come descritte nel libro e dei “post-it” con i nomi dei vostri studenti. Qui sotto un esempio preparato con *Jamboard*.



3. Fate l'attività come descritta sul libro, abilitando ogni studente a muovere il post-it con il proprio nome.

1c

4. Fate ascoltare i due dialoghi e invitate gli studenti a segnare i comportamenti adottati, tra quelli del punto **1a**.
5. Confrontate usando la chat e attivando i microfoni e commentate con gli studenti le percezioni dei due colleghi.

LEZIONE 5

NON SOLO LIBRI

5A Primi in classifica

1 LEGGERE *La parola ai lettori*

Strumenti: microfono, chat, sottogruppi

1a

Prima della lezione:

1. Invitate gli studenti ad andare sul sito www.lafeltrinelli.it e a cercare la sezione “classifica libri”.
2. Ogni studente sceglie un libro che vorrebbe leggere e un libro che non leggerebbe mai. Dite agli studenti di cliccare sulle copertine per avere più informazioni sui libri.
3. Durante la lezione sincrona, ogni studente dovrà indicare quali libri ha scelto e dirne le ragioni.

A lezione:

4. A turno, dopo che l’insegnante ha attivato il microfono, ogni studente dice alla classe quali libri ha scelto e perché. Gli altri, per alzata di mano, possono porre domande o intervenire, soprattutto se hanno scelto lo stesso libro.

1b

5. Proponete l’attività come un gioco individuale.
6. Condividete i tre testi qui accanto (pag. 64), tratti da una classifica passata.
7. Leggete le opinioni dei lettori, dicendone ogni volta chiaramente il nome e invitando poi gli studenti a scrivere in chat ogni volta il titolo del libro di cui sta parlando. Chiedete agli studenti di invitare solo al vostro VIA, cioè alla fine della lettura delle quattro opinioni.
8. Gli studenti che indovinano più titoli vincono.

1c

9. Svolgete l’attività come descritto sul libro in piccoli gruppi di 4 o 5 studenti. Se necessario attivate i sottogruppi.

I libri più venduti della settimana

1

Fabio Volo continua a vendere milioni di copie con le sue storie di coppie in crisi, di amori difficili e di viaggi interiori alla ricerca della felicità.

2

La storia vera della famiglia Florio, attraverso 100 anni di successi imprenditoriali, rivalità, amori, sullo sfondo della Sicilia dell'Ottocento.

3

Ancora un'autrice siciliana, Simonetta Agnello Hornby, che nel suo ultimo romanzo racconta la vita e le passioni di una donna anticonformista, libera di spirito e divisa tra due uomini.

5B I classici

2 ASCOLTARE *Intervista a una grande scrittrice*

Strumenti: cappello virtuale, microfono, chat

2 a **Prima della lezione:**

1. Chiedete agli studenti di cercare in internet le informazioni su Dacia Maraini. Chi è, perché è importante nella letteratura italiana, quali sono le sue opere più importanti, la sua storia, ecc.

A lezione:

2. Usate il → cappello virtuale per estrarre il nome di uno studente, a cui attiverete il microfono.
3. Il primo studente estratto inizia a dire quello che sa di Dacia Maraini. Dopo circa un minuto (o quando lo studente non ha più nulla da dire) estrarre un secondo studente che avrà il compito di aggiungere altri elementi sulla scrittrice.
4. Dopo un po' si può proseguire per alzata di mano, se qualcuno ha nuove informazioni a aggiungere o domande da porre.
5. Fare ora ascoltare l'intervista, seguendo la modalità "ascolto".
6. Chiedete, durante l'ascolto, di completare le schede dei due libri citati.
7. Verificate in plenum.

2 b

8. Fate riascoltare, invitando gli studenti a completare il riassunto dell'intervista, sul libro o sull'ebook.
9. Cominciate a leggere. Nel momento in cui arrivate al primo spazio, usate ancora il cappello virtuale ed estraete un nome. Attivate il suo microfono e invitate a proseguire con la parola mancante. Se non può dirla, estraete un secondo nome.
10. Lo studente che dice la parola mancante guadagna un punto.
11. Se nessuno studente riesce a dire la parola mancante, lasciate lo spazio in bianco.
12. Proseguite l'attività nello stesso modo. Ricaricate ad ogni parola mancante il cappello virtuale con tutti i nomi.
13. Vince lo studente che alla fine ha ottenuto più punti.
14. Se restano vuoti degli spazi, fate riascoltare il dialogo e poi chiedete per alzata di mano, o utilizzando la chat, le parole mancanti.

5c Leggere e informarsi

2 GRAMMATICA Il congiuntivo imperfetto

Strumenti: dialogo a catena, ruota, microfoni

2 a / 2 b

Prima della lezione:

1. Fate svolgere le attività prima della lezione sincrona.

A lezione:

2. Verificate i primi due punti dell'attività chiedendo se ci sono dubbi.

2 c

3. Fate dei sottogruppi composti da coppie di studenti e fate svolgere l'attività come descritta sul libro.
4. In alternativa, proponete un → dialogo a catena.

2 d

5. Abilitate i microfoni e discutete con la classe dell'uso del congiuntivo imperfetto, rispondendo alle domande e ascoltando le ipotesi.

2 e

6. Condividete la frase estratta dal libro e chiedete di scegliere cosa indica, secondo loro, il congiuntivo imperfetto dopo *magari*. Invitate gli studenti a scegliere tra le due opzioni e a scrivere A o B in chat e a inviare al vostro VIA.
7. Verificate e commentate.

Magari fosse così facile!

Dopo **magari** si usa il congiuntivo imperfetto per indicare:

- a. un desiderio impossibile o difficilmente realizzabile
- b. un desiderio possibile o realizzabile.

2 f

8. Fate svolgere individualmente la prima parte dell'attività, poi utilizzate la tecnica del → dialogo a catena ricordandovi di attivare i microfoni: il primo studente dice ad un compagno la prima parte della sua frase. Quest'ultimo la completa e dice ad un terzo compagno la prima parte della sua frase.
9. L'attività continua così almeno finché tutti gli studenti non avranno svolto l'esercitazione.

Variante

10. In una classe particolarmente intraprendente, l'attività si potrebbe strutturare come un gioco a eliminazione.
11. Il primo studente dice ad un compagno la prima parte della sua frase. Quest'ultimo la completa. Il primo studente (quello che ha detto la prima parte di frase) ha il compito di controllare la grammatica della prosecuzione e deve pronunciarsi in tal senso.
12. Punteggio:
 - Se la grammatica della prosecuzione è corretta e lo studente 1 dice che è corretta, non ci sono eliminazioni;
 - Se la grammatica della prosecuzione è sbagliata e lo studente 1 dice che è corretta, tutti e due gli studenti sono eliminati.
 - Se la grammatica della prosecuzione è corretta e lo studente 1 dice che è sbagliata, lo studente 1 viene eliminato;
 - Se la grammatica della prosecuzione è sbagliata e lo studente 1 dice che è sbagliata, il secondo studente è eliminato.
13. Il gioco prosegue fino all'eliminazione di tutti gli studenti tranne uno

LEZIONE 6

UN AMBIENTE PREZIOSO

6A Impatto zero

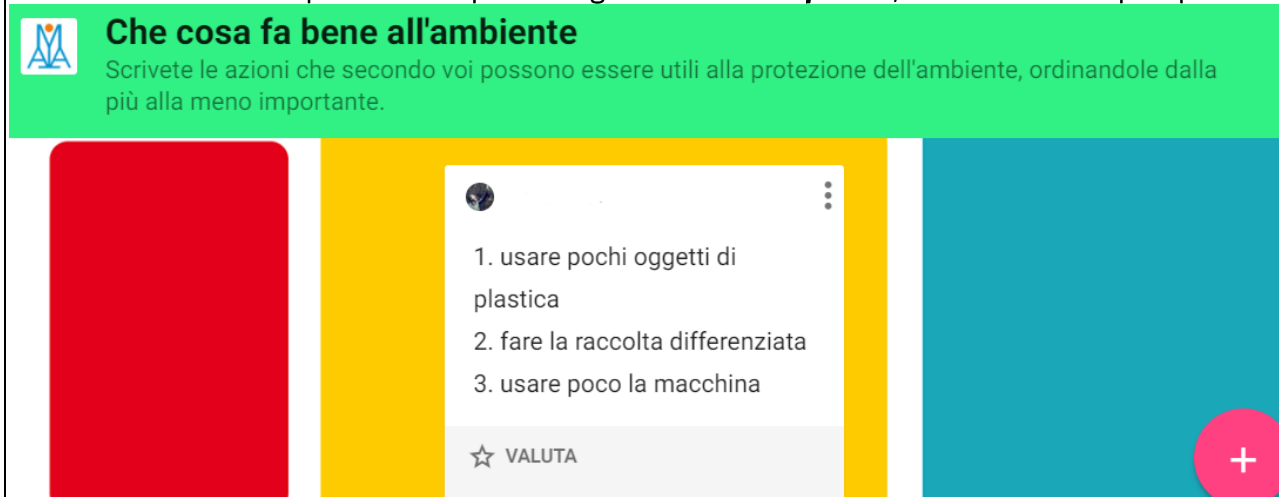
1 **PARLARE** *Che cosa fa bene all'ambiente*

Strumenti: dialogo a catena, sottogruppi

1 a

Prima della lezione:

1. Fate svolgere l'attività prima della lezione sincrona.
2. Eventualmente si può far riempire ad ogni studente un **padlet**, come nell'esempio qui sotto.



Che cosa fa bene all'ambiente
 Scrivete le azioni che secondo voi possono essere utili alla protezione dell'ambiente, ordinandole dalla più alla meno importante.

- 1. usare pochi oggetti di plastica
- 2. fare la raccolta differenziata
- 3. usare poco la macchina

☆ VALUTA

1 b

A lezione:

3. Seguite la tipologia di attività "produzione orale". In questo caso risulta appropriato proporre un → dialogo a catena.
4. Abilitate il microfono al primo studente, che comincia a motivare le proprie scelte. Se avete fatto riempire un padlet, condividetelo.
5. Se la classe è numerosa, gli studenti si prenotano per alzata di mano e prendono la parola dopo che l'insegnante ha abilitato loro il microfono.

6B Dove viviamo

3 GRAMMATICA Il periodo ipotetico

Strumenti: chat, microfoni, cappello virtuale, sottogruppi

3 a

1. Invitate gli studenti a scrivere in → chat la parte della frase 1 che esprime un'ipotesi. Chiedete di inviare solo al vostro VIA.
2. Verificate e commentate, invitando a sottolineare la parte corretta con una riga (o a evidenziare con un colore). Fate poi sottolineare la parte restante della frase con due righe (o evidenziare con un colore differente), chiarendo che si tratta della conseguenza.
3. Date 3 minuti per svolgere individualmente il lavoro di sottolineatura (sul libro o sull'ebook) anche sulle altre frasi, usando il criterio adottato nella prima frase.
4. Verificate per alzata di mano.

3 b

5. Svolgete questo compito per alzata di mano e attivando i microfoni di chi vuole intervenire. Moderate la discussione cercando di far rispondere gli studenti e invitandoli a motivare le loro scelte.

3 c

6. Completate la regola con l'aiuto della classe e rispondete a eventuali dubbi, anche attivando i microfoni.
7. Fate completare la regola individualmente sul libro o l'ebook.

3 d

8. Dividete la classe in due squadre e inserite ogni squadra in un → cappello virtuale (o anche analogico).
9. Spiegate cosa devono fare e mostrate l'esempio, condividete pagina 79, estraete uno studente della prima squadra e abilitategli il microfono. Lo studente sceglie una casella e dice la frase.
10. Se la frase è corretta, la squadra guadagna la casella, altrimenti resta a disposizione.
11. Passate poi all'altra squadra, continuando nello stesso modo fino ad esaurimento caselle.
12. Vince la prima squadra che occupa cinque caselle.

Varianti

13. Dividete la classe in due squadre (A e B) e mettete ogni squadra in un sottogruppo.

14. Ogni squadra ha il compito di inventare insieme la parte mancante di ogni frase. Passate poi al gioco vero e proprio, formando dei nuovi sottogruppi composti, ognuno, da due studenti: uno proveniente dalla squadra A e uno dalla squadra B.
15. Le coppie svolgeranno il gioco alternandosi e come descritto al punto 3d, ma fino ad esaurimento delle caselle.
16. Tornati in plenum, si sommano tutti i punti ottenuti dagli studenti A e tutti quelli guadagnati dagli studenti B.
17. Vince la squadra che ha ottenuto più punti.

Se mi
proponessero
di trasferirmi
all'estero...

Sarebbe una
catastrofe se...

Se io potessi
realizzare il
mio grande
sogno...

... andrebbero
a vivere in un
altro posto.

... la
chiameremmo
Serafina.

Se tu andassi
al lavoro
sempre a
piedi...

Se bastasse...

La temperatura
mondiale
diminuirebbe
se...

... se non
costasse così
tanto.

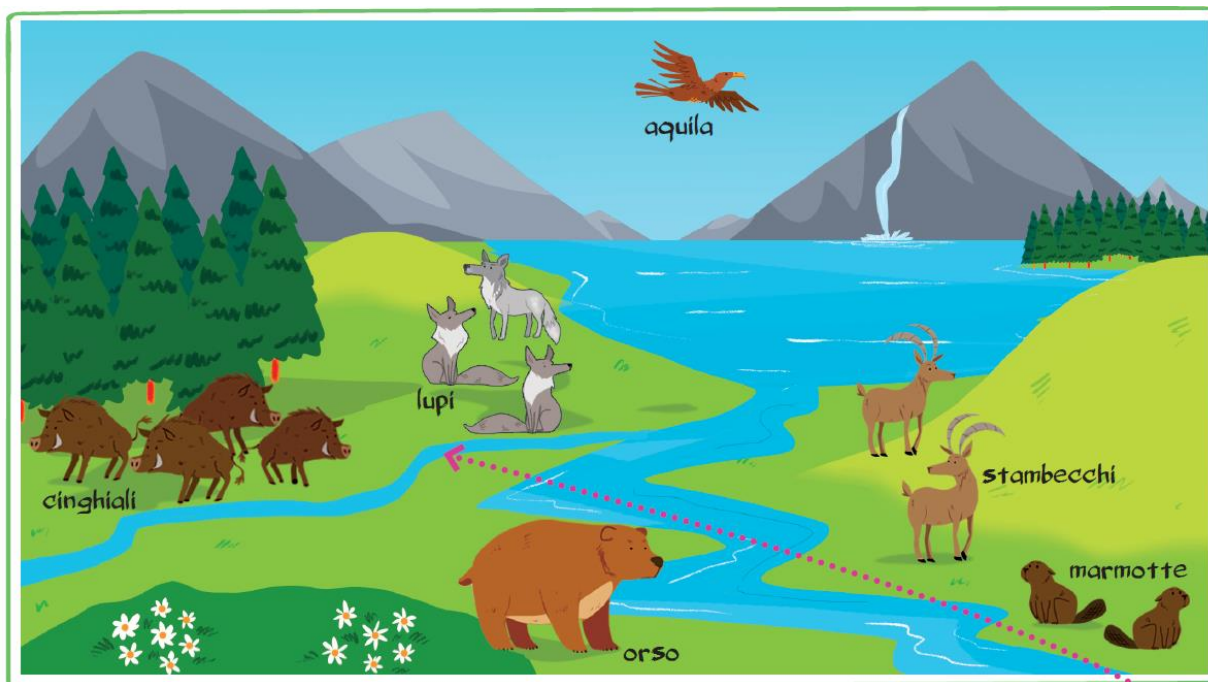
6c La montagna d'estate

1 VOCABOLARIO E LEGGERE La montagna

Strumenti: chat, cappello virtuale, microfono, sottogruppi

1a

1. Condividete lo schermo per mostrare l'immagine per 20 secondi.
2. Togliete l'immagine.
3. In classi poco numerose (fino a 8), chiedete di scrivere in → chat i nomi e il numero degli animali presenti nella foto.
4. Ogni studente che dà per primo una risposta corretta (anche nella forma) vale un punto.
5. Per classi numerose (fino a 15), date 30 secondi per scrivere in chat i numeri e i nomi degli animali che ricordano. Fate inviare solo al vostro VIA. Vince chi scrive più elementi corretti.
6. Per classi molto numerose (ma non oltre i 30 studenti), inserite i nomi della classe in un → cappello virtuale. Estraiete un nome, se dice una quantità e un nome di animale presente nella foto, prende un punto, altrimenti si prosegue.



1b

7. Date qualche minuto per svolgere l'attività individualmente. Alla fine, chiedete se ci sono problemi. Rispondete per ora esclusivamente alle domande relative al lessico delle parole evidenziate, non ad altri problemi.

1c

8. Create dei sottogruppi e fate svolgere l'attività. Una volta tornati in plenum verificate e chiedete anche se ci sono ancora problemi di lessico.

1d

9. Spiegate l'attività mostrando l'esempio e tornando al testo.
10. Invitate a scrivere in chat una frase alla volta, con l'aggiunta, e a inviare al vostro VIA.
11. Verificate e commentate le scelte adottate.

LEZIONE 7

LA CITTÀ ETERNA

7A I numeri di Roma

1 **LEGGERE** Dieci cose da sapere su Roma

Strumenti: chat, microfoni, sottogruppi

1a

Prima della lezione:

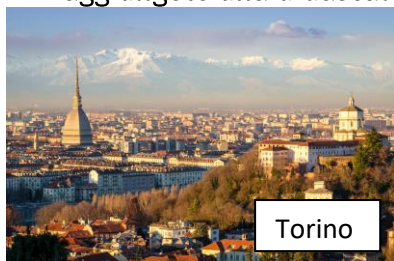
1. Chiedete agli studenti di leggere il testo e di svolgere il compito **1a** sul libro o sull'ebook, scrivendo i numeri della lista negli spazi.

A lezione:

2. Verificate chiedendo agli studenti di scrivere in → chat e inviare, di volta in volta, al vostro VIA il numero corrispondente ad ogni paragrafo.
3. Chiedete se ci sono problemi o dubbi lessicali e rispondete alle eventuali richieste.

1b

4. Cercate ca. 8 foto che si riferiscano al punto **1a** (p.e. Torino o Firenze, una chiesa, Romolo e Remo, un parco, una fontana, il Tevere, Città del Vaticano, una strada trafficata...) e aggiungete una didascalia, come nell'esempio in basso.



Torino

5. Dite agli studenti di non guardare il libro e dividete la classe in gruppi da 2 a 5 studenti, in base alla grandezza della classe. Fate da 2 a 8 gruppi.
6. Condividete una delle immagini (potete usare lo strumento "cattura e annota" di windows).
7. Estraete dal → cappello virtuale un gruppo, abilitate il microfono dei componenti e chiedete loro di dire più informazioni possibili sull'immagine. Quando hanno finito, invitate gli altri studenti ad aggiungere qualcosa. Se qualcuno integra con informazioni presenti nel testo del punto **1a**, il suo gruppo prende un punto e il gruppo estratto, zero. Proseguite fino ad aver estratto tutti i gruppi lo stesso numero di volte.

Variante

8. Se volete aggiungere difficoltà al gioco, usate la versione delle foto senza scritte.

7B La parola ai cittadini

3 GRAMMATICA *Contrari e prefissi*

Strumenti: chat, dialogo a catena

3 a

1. Svolgete l'attività in forma di gioco, dicendo (o condividendo, o scrivendo in chat o sulla lavagna interattiva) una delle parole della lista (meglio se non nell'ordine della lista) e invitando gli studenti a cercarne il contrario nella trascrizione delle opinioni degli ascoltatori del punto **2c**.
2. Una volta trovata la parola, dovranno scriverla in → chat preceduta dal nome del cittadino. Es. *EMMA – incapaci*.
3. L'insegnante fermerà la ricerca non appena uno studente avrà scritto la parola giusta e quello studente guadagnerà un punto.

3 b

4. Intavolate una piccola discussione per alzata di mano per completare lo schema e invitate gli studenti a scrivere gli esempi nel loro libro cartaceo o digitale.

3 c

5. Proponete l'attività con un → dialogo a catena. Il primo studente sceglie una parola e forma una frase, il secondo studente risponde e forma a sua volta una frase con una nuova parola e così via.
6. Eventualmente potete aggiungere altre parole alla lista.

7C I Romani: antichi ma moderni

3 SCRIVERE *Quello che so di Roma*

Strumenti: correttore ortografico online, traduttore automatico, autocompletamento, screenshot

1. Chiedete agli studenti di scrivere al computer il testo, lavorando fuori dall'orario della lezione sincrona. Date un tempo determinato e un limite minimo di parole da scrivere. A questo punto del percorso, potete chiedere di scrivere per 40 minuti un minimo di 300 parole.
2. Lavorando su dispositivi digitali, gli studenti avranno una grande facilità di accesso a strumenti che facilitano di molto la redazione di testi in lingua straniera. Piuttosto che vietarne completamente l'uso, se la situazione ve lo consente, date di volta in volta alcune indicazioni su come usare al meglio i **correttori ortografici**, i **traduttori automatici** e l'**autocompletamento**. Questi strumenti, infatti, sono di uso quotidiano per chi deve scrivere in una lingua straniera e si usano meglio con l'esperienza.
3. Per iniziare, potete chiedere agli studenti di controllare il testo che hanno scritto su un → correttore ortografico, fatevi mandare uno → screenshot e poi eventualmente aiutateli a verificare insieme gli errori più importanti commessi. È importante che capiscano che questi mezzi sono solo un supporto alla conoscenza della lingua e non ne sostituiscono lo studio in nessun modo.

4. Una volta corretti i testi potete invitare gli studenti a mettersi in gioco, sia come classe che come gruppo. In rete ci sono moltissimi gruppi social e siti di persone interessate allo studio dell'italiano, potete decidere insieme ai vostri studenti di postare le loro descrizioni e proseguire l'interazione con gli utenti. Potete anche scegliere di rendere l'attività più competitiva e indicare che il vincitore sarà la persona che raccoglie più commenti o like da parte degli utenti esterni alla classe.
5. Con questo tipo di attività è importante essere molto cauti rispetto alla privacy degli studenti. Infatti, condividendo un post su un social network dal proprio profilo, gli studenti condividono molte informazioni personali. Rendete sempre facoltativo questo tipo di attività e assicuratevi che non ci siano problemi al riguardo.



ITALIANO IN PRATICA

Cornetto o brioche?

1 ASCOLTARE Attento al nome!

Strumenti: chat, microfoni, sondaggio

1a

1. Condividete l'immagine della pagina e invitate di volta in volta gli studenti a scrivere in → chat i nomi delle specialità che mette in risalto. Se necessario, usate lo strumento "cattura e annota" di windows per condividere le singole fotografie. Ma poi tornate a scrivere nel vostro ebook condiviso il nome della specialità nelle caselle corrispondenti. Non importa se in questa fase alcune caselle rimangono vuote.

1b

2. Seguite la modalità di ascolto e fate completare individualmente sul libro o sull'ebook la pagina del punto **1a**.
3. Rispondete ad eventuali dubbi.

1c

4. Fate scrivere in chat, e inviare al vostro VIA, ad una ad una le frasi composte dalle tre colonne.

1d

5. Abilitate i microfoni per alzata di mano per raccogliere gli elementi al fine di completare lo schema.
6. Al termine, invitate gli studenti a copiare gli esempi sul proprio libro.

Variante gioco

7. Cercate le immagini di ca. 12 specialità italiane e copiatele in un documento. Le specialità rappresentate potrebbero essere p.e.: 1. pesto genovese, 2. spaghetti/bucatini all'amatriciana, 3. bagna cauda, 4. lasagna, 5. tiramisù, 6. arancino (o arancina), 7. risotto allo zafferano, 8. piadina, 9. olive ascolane, 10. pizza napoletana, 11. polenta, 12. insalata caprese
8. Dividete la classe in squadre di 4 o 5 studenti e metteteli in sottogruppi. Copiate e consegnate a ogni gruppo il foglio con le specialità italiane che avete preparato. Chiedete ai gruppi di consultarsi e fare delle ricerche online per scoprire di quali specialità gastronomiche italiane si tratta. Invitateli a usare tutte le possibilità della rete, fotografie, motori di ricerca, ecc.

9. Date un tempo massimo, ad esempio 15 minuti.
10. Al termine richiamate i gruppi e chiedete i nomi di ogni prodotto. Vince il gruppo che indovina più nomi, e più precisi (ad es. guadagna il punto chi dice “spaghetti/bucatini all’amatriciana” e non chi dice solo “spaghetti” o “pasta”).

LEZIONE 8

GUSTO ITALIANO

8A Un'icona dello stile italiano

4 **PARLARE** *Un racconto collettivo*

Strumenti: dialogo a catena

1. Seguite la tipologia di attività “produzione orale”. In questo caso risulta appropriato proporre un → dialogo a catena.
2. Uno studente (o anche l’insegnante, per facilitare un po’ il compito) comincia il racconto usando un verbo al gerundio.
3. A turno poi il racconto viene continuato da altri studenti.
4. Quando la storia sembra esaurirsi, si può cominciare una nuova storia.

8B Classici del design italiano

2 **VOCABOLARIO** *Espressioni di tempo*

Strumenti: chat

1. Svolgete questo compito come una gara individuale.
2. Ogni studente deve avere il testo del punto 1 davanti a sé.
3. L’insegnante sceglie una delle espressioni equivalenti della lista (non in ordine), la dice (o la scrive in modo che resti visibile) e gli studenti possono mettersi alla ricerca dell’espressione con significato equivalente contenuta nel testo.
4. Il primo studente che pensa di averla trovata la scrive nella chat. Non appena qualcuno scrive l’espressione giusta, l’insegnante dice STOP e assegna un punto. In caso di altre espressioni in chat non corrette, il gioco prosegue senza interruzioni.
5. Vince chi alla fine ha ottenuto più punti.
6. Eventualmente l’insegnante può scegliere altre parole e/o espressioni e dirne i sinonimi per proseguire il gioco.

8c Una lingua armoniosa

1 **LEGGERE E SCRIVERE** *Il museo della lingua italiana*

Strumenti: microfono, sottogruppi

1a

Durante la lezione:

1. Condividete la frase e chiedete di commentarla, per alzata di mano. Ricordatevi di abilitare, di volta in volta, i microfoni.

“La musica è una cosa molto comune in Italia;
gli italiani cantano nella culla, cantano tutti i giorni,
cantano dappertutto”.

(Giuseppe Antonelli, *Il museo della lingua italiana*, Mondadori)

1b

Al di fuori della lezione:

2. Fate svolgere la lettura autonomamente sul libro o sull'ebook.

Durante una nuova lezione:

3. Ponete la domanda e ascoltate le risposte, per alzata di mano. Abilitate i microfoni.

1c

4. Create dei gruppi di almeno 3 studenti e create dei sottogruppi. Se possibile, non create più di 5 gruppi.
5. Ogni gruppo cerca di sintetizzare nel modo migliore i paragrafi. L'unica regola è che dovranno utilizzare tutte le parole della lista. L'insegnante inoltre premierà la sintesi migliore, più efficace ma anche più... sintetica.
6. Date 10 minuti di tempo per svolgere questo compito. Anche se qualcuno avrà già svolto il compito al di fuori del tempo della lezione sincrona, i gruppi avranno bisogno di confrontarsi per raggiungere la migliore efficacia.
7. Chiedete a ogni gruppo di eleggere un segretario.
8. Tornate in plenum e chiedete ai segretari di scrivere in chat la sintesi del primo paragrafo e inviare al vostro VIA.
9. Commentate e premiate con due punti la sintesi migliore, con un punto la seconda classificata.
10. Continuate così anche per le altre due sintesi.
11. Decretate il gruppo vincitore, quello che ha ottenuto più punti.

Varianti:

12. Mostrare a sintesi del primo paragrafo come esempio, ma poi assegnate ai gruppi anche quello, modificando le parole da usare (ad esempio: autore – panoramica – vitalità)
13. Fate svolgere anche il punto **1c** al di fuori della lezione sincrona. In questo modo gli studenti arriveranno più preparati e il compito si svolgerà più velocemente.

8D

ITALIANO IN PRATICA
Facciamo l'aperitivo.
DIECI espressioni
 di tempo

Strumenti consigliati: cappello virtuale, microfoni

Prima della lezione:

1. Chiedete completare le espressioni di tempo e di pensare a una frase per ogni espressione.

Durante la lezione:

2. Estraiete dal cappello virtuale il nome di uno studente e assegnate una espressione di tempo, dicendo il numero.
3. Gli altri studenti votano per alzata di mano se accettare o meno l'uso (e la correttezza, in caso di espressioni da completare con la preposizione) dell'espressione. Se le mani alzate superano la maggioranza (l'insegnante vota solo in caso di parità), lo studente prende un punto.
4. Continuate fino a esaurire le espressioni o gli studenti. Potete anche estrarre due volte, o anche più, sia studenti che espressioni.
5. Decretate il vincitore, chi ha ottenuto più punti.
6. Cercate di svolgere l'attività con ritmo. Se ci sono errori importanti non rilevati, segnateveli e trattateli al termine del gioco.

- 1 _____ un primo momento
- 2 _____ un secondo momento
- 3 recentemente
- 4 da quel momento
- 5 fin _____ subito
- 6 successivamente
- 7 _____ anni recenti
- 8 finora
- 9 _____ allora
- 10 d'ora in poi

Completa
 le espressioni
 con le preposizioni
 corrette.



LEZIONE 9

IL MONDO DEL LAVORO

9A**Scritto e orale**

1 **LEGGERE Una prova difficile**

Strumenti: chat, microfoni

1a/1b

Prima della lezione:

1. Chiedete agli studenti di leggere i testi e di svolgere i compiti **1a** e **1b** sul libro o sull'ebook.

A lezione:

2. Verificate chiedendo agli studenti di scrivere in → chat e inviare, al vostro VIA. Oppure abilitando i microfoni, per alzata di mano.

1c

3. Create dei gruppi di almeno 3 studenti e create dei sottogruppi. Se possibile, non create più di 5 gruppi.

4. Ogni gruppo ha il compito di riscrivere le frasi seguendo le istruzioni del libro.

5. Date 10 minuti di tempo per svolgere questo compito. Anche se qualcuno avrà già svolto il compito al di fuori del tempo della lezione sincrona, i gruppi avranno bisogno di confrontarsi per raggiungere la migliore efficacia.

6. Chiedete a ogni gruppo di eleggere un segretario.

7. Tornate in plenum e chiedete ai segretari di scrivere in chat le frasi, al vostro VIA.

8. Commentate e premiate con due punti la frase migliore, con un punto la seconda classificata.

9. Continuate così fino alla fine.

10. Decretate il gruppo vincitore, quello che ha ottenuto più punti.

Variante:

11. Fate svolgere anche il punto **1c** individualmente al di fuori della lezione sincrona. In questo modo gli studenti arriveranno più preparati e il compito si svolgerà più velocemente.

9B

Il curriculum vitae**4 SCRIVERE E PARLARE Un CV****Strumenti:** sottogruppi**Prima della lezione:**

1. Fate scegliere a ognuno il curriculum per uno dei profili proposti dal libro (o anche per altri profili che potete immaginare). Ogni studente avrà a disposizione un massimo di 200 parole.

A lezione:

2. Mettete gli studenti in coppie e all'interno di sottogruppi.
3. A turno, uno dei due condivide il proprio schermo con il curriculum del proprio personaggio.
4. L'altro studente impersona la parte di un datore di lavoro interessato a quel profilo. Dovrà fare tutte le domande necessarie per capire se le competenze scritte nel curriculum sono affidabili oppure no.
5. Dopo alcuni minuti, intervenite nelle stanze e invitate il datore di lavoro a decidere se assumere o no il candidato e a cambiare il turno.
6. Alla fine, tornate in plenum e discutete su quali sono stati i fattori positivi e quelli negativi nella valutazione del curriculum e dei candidati.

9C

Autonomo o dipendente?**3 GRAMMATICA L'interrogativa indiretta****Strumenti:** chat, sottogruppi**3 a / 3 b / 3 c****Prima della lezione:**

1. Fate svolgere le tre attività a casa.

A lezione:**3 a**

2. Verificate usando la chat chiedendo, di volta in volta, di inviare al vostro VIA.

3 b

3. Verificate chiedendo se ci sono dubbi.

3 c

4. Verificate usando la chat chiedendo, di volta in volta, di inviare al vostro VIA.

3 d

5. Svolgete il gioco mettendo gli studenti a coppie in sottogruppi.



2 ASCOLTARE *Un colloquio di lavoro*

Strumenti: microfoni, chat

2 a

1. Fate ascoltare l'inizio del colloquio di lavoro condividendo lo schermo con i tre annunci della lettura precedente (pag. 118).

Società internazionale di catering cerca giovane **cuoco / cuoca** con esperienza in cucina creativa per eventi esclusivi nel mondo del lusso e della moda.
 Contratto _____ di un anno. _____
 e a lavorare sabato, domenica e giorni festivi. Stipendio buono (13 mensilità).
 Inviare CV a gustounico@gmail.com.

Cercasi **babysitter** con patente di guida per lavoro part-time in famiglia con due bambini (vivacissimi) di 2 e 6 anni e tre cani. _____ (a volte anche weekend). Si richiede _____ (con voto finale) e conoscenza lingua inglese. No ferie a luglio e agosto. Telefonare a 334 5857XXX.

Azienda leader nel settore turistico seleziona 2 **illusionisti / illusioniste** per lavorare negli alberghi del gruppo in Italia e all'estero. È richiesta _____ di almeno 5 anni. Competenze: illusionismo, ipnosi, giochi di carte, magia. È prevista tredicesima + bonus. Scrivere a recruiter@wgditalia.com inviando CV accompagnato da _____.

2. Chiedete per quale annuncio si presenta la ragazza e invitate a rispondere per alzata di mano. Attivate i microfoni a tutti quelli che vogliono contribuire alla discussione. Cercate di non intervenire, lasciate in sospeso tutte le ipotesi senza dare indizi, confermare o smentire le ipotesi degli studenti.

2 b

3. Seguite la modalità "ascolto" e fate fare un primo ascolto completo a libro chiuso.
4. Chiedete agli studenti se le ipotesi fatte in precedenza erano corrette o meno.
5. Chiedete se ci sono dubbi e rispondete, ma solo in merito a questo tema cercando di non stare troppo tempo su questo aspetto.

2 c

6. Dite agli studenti di prendere aprire il libro, cartaceo o ebook. Riascolteranno il dialogo completo e dovranno fare una X su "vero", "falso" o su "non è possibile rispondere" per ognuna delle affermazioni della lista.
7. Fate ascoltare il dialogo.
8. Chiedete di scrivere in chat la sequenza (es. *vero - vero - falso - ecc.*) e di inviare al vostro VIA.
9. Commentate e fate riascoltare il dialogo.

2 d

10. Svolgete questo compito come una gara individuale.
11. Ogni studente deve avere davanti a sé la trascrizione con le parole evidenziate.
12. L'insegnante sceglie una delle funzioni della lista (non in ordine), la dice (es. DARE CONFERMA) e gli studenti possono mettersi alla ricerca della parola corrispondente contenuta nel dialogo.
13. Il primo studente che pensa di averla trovata la scrive nella chat. Non appena qualcuno scrive la parola giusta, l'insegnante dice STOP e assegna il punto a chi l'ha scritta. In caso di altre parole in chat non corrette il gioco prosegue senza interruzioni.

14. Vince chi alla fine ha ottenuto più punti.

LEZIONE 10

LE FORME DELL'ARTE

10B Capolavori senza tempo

1 LEGGERE *Sculture*

Strumenti: chat, cappello virtuale, microfoni, sondaggio

1a

1. Condividete lo schermo mostrando le tre immagini di sculture (pag. 126). Chiedete quale è la più antica (1. Apollo e Dafne, 2. Pugile in riposo, 3. David) utilizzando la chat.

1b

2. Usando il cappello virtuale, abbinare al primo testo un terzo dei vostri studenti e fate lo stesso con gli altri due testi.
3. Date un minuto di tempo per leggere il testo assegnato, sul libro o sull'ebook.
4. Chiedete di chiudere il libro e ponete le domande prima su un'opera, poi sulle altre, per alzata di mano. Abilitate di volta in volta i microfoni.
5. Ora, chi prima aveva letto il testo uno passa al due e di conseguenza gli altri gruppi. Date ancora un minuto.
6. Ponete ancora le domande, chiedendo se ci sono cose da aggiungere.
7. Fate lo stesso per la terza e ultima lettura.

1c

8. Preparate un sondaggio usando le affermazioni del libro.
9. Date il link del sondaggio, annunciando che dovranno rispondere alle domande in due minuti.
10. Verificate le risposte e commentate in plenum.

10c Furti d'arte

1 ASCOLTARE *Il furto della Gioconda*

Strumenti: chat, sondaggio, sottogruppi

1a

1. Seguite la modalità "ascolto". Fate ascoltare la traccia chiedendo agli studenti di scrivere in chat in quali località è stata la Gioconda (a libro chiuso) e di inviare al vostro VIA, alla fine dell'audio.
2. Verificate e se necessario fate riascoltare.

1 b

3. Preparate un sondaggio usando le opzioni del libro.
4. Date il link del sondaggio e fate di nuovo ascoltare annunciando che dovranno rispondere alle domande mentre ascoltano.
5. Verificate le risposte e commentate in plenum.

1 c

6. Svolgete questo compito come una gara individuale.
7. Ogni studente deve avere davanti a sé la trascrizione con le parole evidenziate di pag. 129.
8. L'insegnante sceglie una delle definizioni della lista (non in ordine) dicendone il numero e gli studenti possono mettersi alla ricerca della parola in verde corrispondente contenuta nella trascrizione.
9. Il primo studente che pensa di averla trovata la scrive nella chat. Non appena qualcuno scrive la parola giusta, l'insegnante dice STOP e assegna il punto a chi l'ha scritta. In caso di altre parole in chat non corrette il gioco prosegue senza interruzioni.

Variante

Per rendere il punto **1c** più interessante, create ulteriori definizioni di parole e condividete il testo della trascrizione senza evidenziazioni (nella prossima pagina).

1 d

10. Mettete gli studenti in sottogruppi di due o tre (o più grandi, in caso di classi numerose).
11. Invitateli a svolgere il compito del libro.
12. Tornate in plenum e verificate usando la chat e i microfoni.

10D ITALIANO IN PRATICA Regole al museo

2 PARLARE *“indisciplinati”*

Strumenti: sottogruppi, microfoni

1. Se avete una classe numerosa e potete utilizzare i sottogruppi, svolgete l'attività a coppie o gruppi di tre o anche di quattro studenti.
2. Se nella produzione orale sono presenti più di un visitatore, invitateli a cercare di prendere la parola.

Variante

3. In classi poco numerose, fino a sei studenti, assegnate a uno studente il ruolo di impiegato/a e agli altri un profilo (potete anche aggiungerne altri).
4. Date a ogni studente un minuto per convincere l'impiegato/a a farvi entrare. Al termine del minuto spegnete il microfono e abilitatelo allo studente seguente, in una ipotetica fila.
5. Invitate l'impiegato/a a essere scrupoloso/a per quanto riguarda il rispetto del regolamento.
6. Se volete, potete ricominciare assegnando il ruolo di impiegato/a a uno studente differente.

CRONACHE DELL'ARTE

Oggi parliamo di uno dei furti d'arte più famosi di tutti i tempi: quello della Gioconda di Leonardo.

Tra il 1502 e il 1503, Leonardo da Vinci si trova a Firenze, dove realizza il ritratto di una donna dell'epoca, l'aristocratica Lisa Gherardini. L'opera non viene mai data al committente, il marito della donna, perché Leonardo, a causa del suo perfezionismo, continua a lavorarci su per anni, portandola prima a Milano, poi in Francia.

Qui, ad Amboise, lavora come pittore per il re Francesco I. Dopo la morte dell'artista, la Gioconda entra nella collezione dei re di Francia a Versailles e successivamente al Louvre a Parigi.

La mattina del 22 agosto 1911, la Gioconda scompare. Del dipinto rimane solo la cornice in legno. La polizia francese sospetta di chiunque, anche di un artista come il celebre pittore spagnolo Pablo Picasso. Ma della Gioconda non si sa più nulla. Due anni dopo, nel 1913, il ritratto ricompare a Firenze. E viene rivelata l'identità del ladro. Si tratta di un italiano nato in un paesino vicino a Varese ed emigrato in Francia a fine Ottocento: si chiama Vincenzo Peruggia. L'uomo pensa di essere un patriota, non un ladro: vuole infatti restituire all'Italia il capolavoro di Leonardo da Vinci, che considera rubato da Napoleone. In realtà il quadro non è mai stato rubato dalla Francia. La polizia italiana lo arresta e Peruggia confessa. Che cosa è successo la notte del 22 agosto 1911? Torniamo a quel momento.

L'uomo, che lavora al Louvre, la notte del furto si nasconde in una stanzetta del museo. La mattina prestissimo prende il quadro di Leonardo, lo nasconde nel cappotto ed esce. Nessuno lo vede. Peruggia va a casa e chiude il dipinto in una valigia, che lascia sotto il letto per 28 mesi. Parte poi per l'Italia, contatta un antiquario di Firenze e gli chiede di aiutarlo a vendere la Gioconda a un museo fiorentino o romano. Ma l'antiquario informa il direttore degli Uffizi, che lo denuncia alla polizia. Peruggia è sorpreso: si aspetta di ricevere un ringraziamento dallo Stato italiano, invece viene arrestato. La Gioconda viene esposta prima a Firenze, poi a Roma, infine torna a Parigi. Il ladro viene processato proprio a Firenze: siccome è considerato non pericoloso per la società, viene condannato a solo un anno e mezzo di prigione. Alcuni italiani, tuttavia, pensano che sia un vero patriota.

Quellenverzeichnis

S. 1: Rialtobrücke © andrea hast/123rf.com, Gondoliere © samot/123rf.com

S. 23: Manuela Berti

S. 24: © Thinkstock/iStock/Marco Saracco

S. 30: © rawpixel/123rf.com

Bildredaktion: Cornelia Hellenschmidt, Hueber Verlag, München

Texte:

S. 29: Giuseppe Antonelli, *Il museo della lingua italiana*, © 2018 Mondadori Libri S.p.A., Milano

Impressum

Dieci B1 Kurs- und Arbeitsbuch

Leitfaden *Didattica a distanza* (DaD)

Der Verlag weist ausdrücklich darauf hin, dass im Text enthaltene externe Links vom Verlag nur bis zum Zeitpunkt der Buchveröffentlichung eingesehen werden konnten. Auf spätere Veränderungen hat der Verlag keinerlei Einfluss. Eine Haftung des Verlags ist daher ausgeschlossen.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf deshalb der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlags.

Eingetragene Warenzeichen oder Marken sind Eigentum des jeweiligen Zeichen- bzw. Markeninhabers, auch dann, wenn diese nicht gekennzeichnet sind. Es ist jedoch zu beachten, dass weder das Vorhandensein noch das Fehlen derartiger Kennzeichnungen die Rechtslage hinsichtlich dieser gewerblichen Schutzrechte berührt.

Kostenloser Download

1. Auflage

© 2021 Alma Edizioni, Florenz, Italien

© 2023 Hueber Verlag GmbH & Co. KG, München, Deutschland

Autorinnen und Autoren: Marco Dominici, Carlo Guastalla, Chiara Pegoraro, Alma Edizioni, Florenz

Verlagsredaktion: Alma Edizioni, Florenz; Hueber Verlag, München