

Paola Begotti

L2/LS

RISORSE PER L'INSEGNANTE

Risorse per docenti di italiano come L2 e LS

L'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO AD ADULTI STRANIERI



Guerra Edizioni

INDICE

PARTE PRIMA:

1. Il concetto di adultità	pag.	6
1.1. L'andragogia, la scienza della formazione dell'adulto	"	7
1.2. Adulto e apprendimento: <i>Lifelong Learning</i> e <i>Lifewide Learning</i>	"	8
2. L'apprendimento in età adulta: caratteristiche e principali studi scientifici condotti in ambito pedagogico, psicologico e glottodidattico	"	12
2.1 Caratteristiche specifiche dell'apprendimento dell'adulto	"	13
2.2 Fattori che influiscono sull'apprendimento dell'adulto	"	14
2.2.1 Il valore dell'esperienza progressa	"	15
2.2.2 Lo stile cognitivo, le attitudini e le strategie attuate	"	15
2.2.3 L'influenza della cultura d'origine	"	16
3. La ricerca andragogica	"	17
3.1 Il modello andragogico di Malcom Knowles	"	18
3.2 La psicologia umanistica di Carl Rogers	"	19
3.3 La piramide dei bisogni di Abraham Maslow	"	20
3.4 La nozione di cambiamento di Duccio Demetrio	"	21
4. Il ruolo del docente che insegna ad apprendenti adulti	"	21
5. La glottodidattica: l'insegnamento dell'italiano ad adulti stranieri	"	22
5.1 Caratteristiche dell'intervento didattico per l'insegnamento dell'italiano ad adulti stranieri	"	23
5.2 I bisogni e le motivazioni degli adulti che studiano l'italiano come lingua straniera o seconda	"	24
5.3 Le problematiche legate all'apprendimento di una lingua da parte di uno studente adulto	"	25
5.4 Insegnare la grammatica ad adulti: metodo induttivo o deduttivo?	"	27
6. L'approccio umanistico affettivo con gli studenti adulti	"	27
6.1 La Glottodidattica Ludica	"	28
6.2 La Glottodidattica Ludica proposta ad adulti	"	29
6.3 Quando utilizzare le attività ludiche nell'insegnamento dell'italiano a stranieri?	"	31
Bibliografia	"	32
PARTE SECONDA:		
Indicazioni metodologiche	"	36
Schede	"	38
Percorsi tematici	"	89

PARTE PRIMA

GLOTTODIDATTICHE

Quando fai piani per un anno, semina grano.
Quando fai piani per un decennio, pianta alberi.
Se fai piani per la vita, forma ed educa le persone.
(Proverbio cinese)

L'età adulta e i processi che portano alla formazione dell'adulto sono uno dei punti nodali trattati della ricerca scientifica in ambito pedagogico e psicologico, ma non è così per il momento in campo glottodidattico, dove la ricerca sull'acquisizione della lingua da parte di discenti adulti è ancora agli inizi.

Mentre fino a qualche decennio fa l'età adulta era considerata come il compimento dello sviluppo psicologico e metacognitivo umano, in cui più nulla si doveva e poteva imparare, ora, grazie ad un ampliamento della speranza di vita e alle nuove occasioni formative proposte, l'adulto ha la possibilità di mettersi in gioco riorientando le proprie capacità e competenze, le proprie strategie ed obiettivi, soprattutto in relazione a categorie metacognitive, ossia l'imparare ad imparare.

1. IL CONCETTO DI ADULTITÀ

Chi è, dunque, l'adulto e come lo possiamo definire? Possiamo con certezza affermare che una persona è adulta solo perché ha diciotto anni e può esprimere il suo voto alle elezioni?

Molti studiosi hanno tentato di definire l'età adulta: ad esempio si considerano precisi limiti psicobiologici e psicosociologici prendendo in considerazione la compiutezza sul piano fisico, intellettuale, della personalità, dei sentimenti e professionale (Léon, 1974: 66), oppure si considerano gli aspetti biologici, legali, sociali e psicologici (Knowles, 1973). In realtà, come afferma Demetrio (1990: 27), difficilmente si può fornire una definizione precisa ed universale dell'adulto, poiché il concetto di adulto è caratterizzato da instabilità temporale e geografica, cambia nel tempo in base alle necessità della comunità umana che lo adotta al fine di contraddistinguersi dalle altre comunità.

Le scansioni temporali hanno perso oggi giorno la peculiarità del passato, perciò trovare un lavoro o sposarsi, oppure affrontare una maternità o paternità non sono più passaggi caratteristici dell'età giovane, bensì si possono affrontare a età molto più avanzate.

Demetrio afferma che "non potrà mai esistere una sola definizione di adulto, molto più che di bambino, di adolescente o di anziano, perché storicamente i tentativi di definire o categorizzare gli oggetti della conoscenza non possono mai essere pure astrazioni", quindi "non si dovrebbe parlare di un'età adulta, ma di molte, tante quante sono state le formulazioni che verbalmente le diverse culture hanno elaborato per rispondere al loro bisogno di darsi un'età adulta". L'età, quindi, si può definire come l'espressione di un percorso personale ed è l'individuo che fissa i parametri della propria età psicologica.

1.1. L'ANDRAGOGIA, LA SCIENZA DELLA FORMAZIONE DELL'ADULTO

Fino al secolo scorso tutti gli studi inerenti l'educazione e l'insegnamento andavano a confluire nella pedagogia, letteralmente "l'arte e la scienza di insegnare ai bambini", proprio perché fino a qualche decennio fa la grande maggioranza degli studi erano rivolti ai bambini o ai ragazzi e non agli adulti.

È invece importante notare, come rileva Knowles (1993: 45), che

"Considerando il fatto che la razza umana s'interessa da moltissimo tempo della formazione degli adulti, è curioso che i siano state, fino a poco tempo fa, così poche riflessioni, ricerche e pubblicazioni sull'apprendimento degli adulti. Il discente adulto è stato indubbiamente una specie trascurata. Questo è particolarmente sorprendente se si pensa che l'insegnamento di tutti i grandi maestri dell'antichità - Confucio e Lao Tse in Cina, Gesù e i profeti ebrei della Bibbia, Aristotele, Socrate e Platone nell'antica Grecia, Cicerone e Quintiliano nell'antica Roma - era rivolto agli adulti, non ai bambini. (...) Questi maestri consideravano l'apprendimento come un processo di ricerca attiva, non come una ricezione passiva di contenuti trasmessi dall'esterno."

Questi grandi maestri, oltretutto, insegnavano con tecniche assolutamente moderne: dal metodo dei casi dei cinesi, al dialogo socratico molto simile al *problem solving*, alle sfide dei romani che conducevano i partecipanti del gruppo ad esprimere e a supportare le loro idee.

Il modello d'istruzione che sta alla base del nostro sistema scolastico è apparso solo nel VII° secolo in Europa, quando sono state istituite le prime scuole destinate ai bambini e ragazzi che erano votati al sacerdozio, non agli adulti; e si è mantenuto più o meno stabile nel corso dei secoli.

Anche in ambito artistico per lungo tempo si è decisamente contrapposta l'idea di bambino a quella di adulto, ed il bambino come individuo era tenuto in poca o nessuna considerazione, poiché si privilegiava l'uomo maturo: è sufficiente citare il dipinto cinquecentesco di Giorgione *Le tre età dell'uomo*, dove compaiono soltanto un giovane adolescente, un adulto maturo ed un anziano per capire che la fanciullezza in quel tempo non era un'età sufficientemente apprezzata.

Per distinguere la teoria dell'apprendimento dell'adulto da quella pedagogica destinata ai bambini, si sta facendo strada anche un modello di apprendimento destinato a discenti adulti denominato "andragogia", la quale parte dalla consapevolezza che la formazione degli adulti pone problemi le cui soluzioni sono molto diverse da quelle che si danno alla formazione dei bambini.

Knowles ci ricorda che il termine, derivato dalla parola greca *άνηρ*, *anér*, ossia "uomo", fu coniato da un maestro elementare tedesco, Alexander Kapp, nel 1833 e poi dimenticato per circa un secolo perché avversato e criticato dal famoso filosofo tedesco J.F. Herbart. Il termine fu ripreso poi nel 1921 dal sociologo E. Rosenstock in una sua relazione che trattava del ruolo e delle funzioni del docente che insegna ad adulti, in cui contrappose la definizione di "pedagogogo" a quella di "andragogo". Successivamente, dalla metà del Novecento, si ritrova ampiamente usato in psichiatria, psicologia e nelle scienze dell'educazione e compare per la prima volta in un dizionario nel 1981, prendendo posto, in tal modo, nella terminologia ufficiale. Ciò ha determinato la necessità di diffondere ampiamente il termine "andragogia" e di utilizzarlo in maniera omologa nei diversi settori di ricerca, poiché pare fondamentale e di enorme importanza avvalersi della stessa definizione in ambito scientifico.

In questi ultimi anni, però, si è riscontrata nuovamente una certa avversione nei confronti di tale termine perché si rivolgerebbe, etimologicamente, solo agli adulti maschi tralasciando quell'ampia fetta di discenti di sesso femminile.

Molti studiosi, soprattutto del Centro e Sud America, contrapporrebbero ad andragogia il termine "Antropogogia" - in una forma errata poiché correttamente si dovrebbe dire "Antropagogia", ma anche questo appare scorretto, giacché destinato a tutto il genere umano, e quindi anche ai bambini e ragazzi.

Qualora si desiderasse mantenere una radice greca al termine, parrebbe a questo punto più corretto utilizzare il sostantivo usato normalmente e assai comunemente in greco classico per 'adulto', cioè *τελειος*, *teleios*, nella sua accezione di "compiuto", "fattosi maturo, adulto", da cui potremmo formare un "telogogia", mentre gli altri termini derivanti dal greco classico presentano un significato etimologico che diverge in parte o del tutto dalla tematica di cui si sta trattando¹.

A tale controversia terminologica rispondono le attuali ricerche di scienze dell'educazione, che riportano con una certa ricorrenza la tematica denominata come "educazione o formazione dell'adulto".

Si ritiene interessante far osservare, oltretutto, che la radice di "adulto" in latino deriva dal verbo *adoleo*, ossia "crescere", "svilupparsi", e per questo motivo pare particolarmente adatto poiché ci riconduce all'asserzione che l'adulto continua a crescere, non tanto fisicamente, quanto psicologicamente, nelle sue competenze e abilità.

1.2. ADULTO E APPRENDIMENTO: LIFELONG LEARNING E LIFEWIDE LEARNING

Lo sviluppo economico e sociale europeo degli ultimi decenni ha offerto agli adulti maggiori opportunità e prospettive di miglioramento in ambito lavorativo, di conseguenza una maggiore autonomia decisionale sulle proprie scelte formative ed il protrarsi del ciclo di studi oltre la soglia dell'obbligo.

Infatti, le necessità derivanti in particolare dalle richieste specifiche dell'attuale mercato del lavoro richiedono all'adulto una sempre maggior flessibilità e capacità di rinnovarsi e di formarsi dal punto di vista cognitivo, nonché alti livelli di abilità e competenze.

Sarebbe inesatto, tuttavia, ritenere che l'adulto sia interessato alla sua formazione solamente per migliorare la propria posizione lavorativa, perché i meccanismi che lo spingono potrebbero essere ben altri, ad esempio il desiderio di autorealizzarsi, di sentirsi stimato oppure semplicemente di migliorare la propria qualità di vita.

Ad ogni buon conto l'interesse per l'adulto ha determinato il fiorire d'iniziativa formative rivolte alle persone mature e di conseguenza, negli ultimi decenni, l'interesse degli studiosi di psicologia dello sviluppo umano e di alcuni pedagogisti si è trasferito progressivamente dallo studio della prima infanzia a quello dell'età adulta o matura, dando vita a quella che è stata definita *life-span theory*, ossia "prospettiva centrata sull'arco della vita" (Saraceno, 1986), che si basa su una logica di evoluzione e di azione.

¹ In alternativa possiamo pensare a *enelikos*, che letteralmente vuol dire 'in età', ma non anziano come noi siamo soliti usare l'espressione, bensì semplicemente 'nell'età piena', e da questo è possibile risalire a *enelicogogia*. Di tali apporti terminologici siamo debitori a Francesco Chiaro e a Cecilia Stefanlongo.

- È da notare che viene utilizzata l'espressione "arco di vita" per indicare che l'interesse degli studiosi (Baltes P.B., Reese H., 1986) si concentra su tutto il vissuto della persona e non solo su una parte di esso, basandosi sul presupposto scientifico che lo sviluppo cognitivo umano avvenga per tutta la vita e che dipenda anche da interazioni tra condizioni socio-culturali, socio-ambientali, situazione storico-geografica, e predisposizioni personali (Gardner, 1983).
- In particolare il termine "arco" indica che la formazione dell'adulto non precede con modalità regolare e lineare, ma include momenti evolutivi ascendenti e momenti involutivi discendenti, così come avviene naturalmente per qualsiasi altro aspetto della vita quotidiana dell'individuo.
- Il progresso permette all'adulto di rivivere o intraprendere per la prima volta esperienze in passato destinate a precisi momenti della vita e quindi cerca di conseguire la sua piena realizzazione sociale attraverso esperienze formative sempre più complesse ed articolate, che rispondono alla finalità di potenziare le abilità individuali e di migliorarne l'utilizzo all'interno dell'ambiente di lavoro.

Il concetto di apprendimento durante tutto l'arco della vita viene sempre più analizzato e studiato da psicologi e pedagoghi, quindi, e si sta diffondendo l'espressione *Lifelong Learning* (Kearnes, 1999) per indicare una formazione permanente dell'adulto. Tale espressione è strettamente correlata al concetto di "orientamento" della formazione e pone in primo piano il ruolo centrale dell'apprendente e delle scelte formative che attua.

Il principio di *Lifelong Learning*, dunque, prevede per l'adulto una formazione costante a intervalli regolari lungo l'intero arco della vita, secondo uno sviluppo diacronico che consente al discente di occuparsi della propria formazione per un tempo che abbraccia un notevole numero di anni.

Questo nuovo approccio all'apprendimento rivolge l'attenzione in particolare ai processi di acquisizione piuttosto che a quelli d'insegnamento, ai diversi stili cognitivi e alle modalità di apprendimento, il quale, muovendosi dall'interno dell'uomo, rende partecipe l'intero individuo che lo valuta in base ai propri bisogni interiori e professionali. Il concetto di *Lifelong Learning* presuppone la centralità del soggetto con i suoi problemi, bisogni cognitivi e motivazioni e opera affinché ciascun discente sia stimolato ad acquisire tutte le competenze e saperi possibili che lo aiutino durante tutta la vita, lavorativa e no.

Attualmente, però, si sta diffondendo anche il concetto di *Lifewide Learning* (Faris, 2002), ossia un tipo di formazione che comprende tutti gli aspetti della vita e in cui tutto diventa occasione d'apprendimento, secondo uno sviluppo di tipo sincronico che moltiplica le situazioni di acquisizione di nuovi contenuti e consente all'adulto di occuparsi di più aree formative contemporaneamente.

In tal senso, allora, si può parlare di acquisizione:

- **formale**, quando si svolge in istituzioni di formazione e porta al conseguimento di diplomi e/o di qualifiche o certificazioni riconosciute, ad esempio un corso di lingua straniera presso i Centri Linguistici delle Università italiane;
- **non formale**, ossia in assenza di certificazioni formali, quando si svolge al di fuori delle principali strutture di formazione e istruzione e che può attivarsi sul luogo di lavoro, presso organizzazioni culturali, sportive, associazioni o altro, ad esempio un corso di lingua straniera organizzato da associazioni di volontariato per gli immigrati, oppure un corso di specializzazione informatica o di comunicazione aziendale di aggiornamento organizzato dai datori nella sede di lavoro, oppure semplicemente un corso di pittura o di ballo per sentirsi realizzato;



• **informale**, quando la formazione viene dalla vita quotidiana e spesso non è riconosciuto come tale neppure dall'individuo direttamente interessato, ad esempio l'autoapprendimento attraverso videocassette (molto in voga ora sono quelli destinati alle lingue straniere, o al ballo, che molte persone acquistano anche in edicola) oppure per mezzo di Cdrom, corsi in internet, oppure semplicemente attraverso la lettura di un manuale di funzionamento di un elettrodomestico o di un telefono cellulare. In ogni momento della vita quotidiana, infatti, siamo tenuti ad affrontare un processo di apprendimento, non più per imitazione come si verificava precedentemente, ma attraverso l'autoapprendimento o l'insegnamento: dai manuali di istruzione, agli incontri per prepararsi ad un parto, alle riunioni per imparare a smettere di fumare.

L'adulto che apprende difficilmente utilizza ancora il metodo tradizionale esperienziale, per *modeling*, ossia per imitazione di modelli, perché non è più funzionale alla complessità della vita nella sua evoluzione, bensì necessita di interventi ben precisi e diversificati.

Tra i settori di apprendimento cui generalmente si rivolge un adulto, eccetto in caso di analfabetismo dove i bisogni sono ben diversi, riscontriamo l'area delle competenze di base, ad esempio l'informatica di base, la lingua straniera, gli aspetti economici del proprio lavoro, l'organizzazione, il diritto e la legislazione del lavoro, area, dunque, in cui si acquisiscono competenze riconosciute come necessarie per garantire un futuro ed uno sviluppo nel mercato professionale e nella società.

Esiste anche l'area delle competenze tecnico-professionali, come ad esempio le conoscenze generali e specifiche della propria professione, nonché le conoscenze funzionali e procedurali, ed infine l'area delle competenze trasversali, come ad esempio le abilità di diagnosi, di comunicazione, di decisione, di *problem solving*, abilità che si attivano di fronte a una richiesta dell'ambiente lavorativo e che sono fondamentali per produrre un comportamento professionale che trasformi un "sapere" in una prestazione lavorativa efficace. In tale prospettiva viene meno la distinzione e la discriminazione tra educazione informale, non formale e formale, attribuendo a ciascuna una rilevanza formativa di gran valore.

Questi nuovi concetti di formazione dell'adulto hanno fatto affiorare precise esigenze e necessità, dal problema, ad esempio, del riconoscimento delle esperienze per permettere una capitalizzazione di quanto appreso, all'esigenza di vedere garantito il diritto di una formazione costante e di lunga durata, nonché di integrare in modo efficace i bisogni delle singole persone con quelle professionali delle imprese ed istituzioni. Emerge da tutto ciò la necessità che in ambito formativo sussistano dei riferimenti comuni per garantire la qualità dell'apprendimento dell'adulto in relazione ad un mercato professionale molto flessibile e competitivo, ed in tal senso l'Unione Europea si sta attivando da anni proponendo progetti e corsi di formazione che garantiscano criteri e livelli di alta qualità nonché un accesso permanente e ampio all'istruzione e alla formazione da parte dei discenti adulti. I diplomi, gli attestati e le qualifiche, d'altro canto, rappresentano sempre più punti di riferimento importanti per i datori di lavoro e i lavoratori e ciò ha portato conseguentemente ad una domanda sempre più insistente di riconoscimento della formazione acquisita.

Poiché il *Lifelong Learning* e il *Lifewide Learning* sono dei concetti destinati a tutta la popolazione adulta, in qualunque nazione, a qualunque categoria sociale e a qualunque età e sesso, l'Unione Europea ha realizzato in questi ultimi anni dei progetti che si ponevano come obiettivo primario l'affermazione e il consolidamento di un apprendimento lungo il corso della vita, le cui linee ispiratrici si ritrovano nel "Memorandum sull'istruzione e la formazione permanente"

di Lisbona (marzo 2000), nella "Dichiarazione di Barcellona sull'Economia competitiva basata sulla conoscenza" (marzo 2002), nelle "Direttive di Berlino sull'eccellenza e la qualità della formazione e della conoscenza" (settembre 2003).

L'Unione Europea ha proposto e sostenuto, ad esempio, molti progetti afferenti al programma *Socrates*, il quale ha come finalità il miglioramento dell'innovazione, della qualità e della trasparenza nei sistemi d'istruzione, rafforzandone nello stesso tempo la dimensione europea nell'insegnamento scolastico, superiore e nell'istruzione permanente. Il programma *Socrates* si suddivide in diversi progetti, tra i quali ritroviamo quelli destinati a studenti adulti, ossia *Erasmus*, *Grundtvig*, *Lingua* e *Minerva*.

Il progetto *Erasmus* è rivolto all'istruzione universitaria e ha come obiettivo quello di rafforzare la dimensione europea dell'insegnamento superiore, incoraggiare la cooperazione europea tra università, accrescere la mobilità degli studenti e dei docenti universitari, migliorare la trasparenza e il riconoscimento dei titoli di studio, creare una rete tra università europee per la cooperazione su temi o questioni di interesse comune e la diffusione di esperienze innovative.

Il progetto *Grundtvig* è riservato unicamente all'educazione degli adulti e si pone l'obiettivo di rafforzare la dimensione europea dell'istruzione permanente, sviluppando percorsi educativi destinati a persone desiderose di acquisire nuove conoscenze e competenze. La comunità europea offre dei finanziamenti per progetti volti a sviluppare sistemi o metodi educativi innovativi, migliorare l'istruzione dei discenti adulti, nonché la formazione dei docenti impegnati nell'educazione degli adulti.

Il progetto *Lingua* si pone, come si può intuire, l'obiettivo di migliorare la qualità dell'insegnamento e dell'apprendimento delle lingue straniere lungo tutto l'arco della vita e intende richiamare l'attenzione sull'importanza di tale apprendimento e a sviluppare materiali didattici nuovi.

Infine il progetto *Minerva* è destinato all'insegnamento a distanza, nel tentativo di sviluppare le tecnologie dell'informazione e della comunicazione in ambito formativo. Esso intende promuovere l'applicazione di nuove tecnologie e metodologie nel settore dell'istruzione, perciò offre finanziamenti comunitari ad attività volte ad incoraggiare l'utilizzo delle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione in campo educativo, per sviluppare in particolare modo l'insegnamento a distanza.

Attivare sistemi di formazione basati sui bisogni dell'apprendente e contraddistinti da confini talvolta labili e complementari tra le diverse aree e livelli professionali significa porre come prioritaria la necessità di innovare le tecniche di apprendimento e di insegnamento, tecniche che devono tener conto degli attuali stili di vita degli adulti e delle loro preconcoscenze in ambito cognitivo per non diventare obsolete ed inefficaci.

L'invito che continua a lanciare l'Unione Europea in questi ultimi anni a tutti gli adulti, pertanto, è quello di non smettere di apprendere, di continuare a formarsi e in qualsiasi maniera e modalità, anche non necessariamente attraverso le forme tradizionali di ambito scolastico, ma attraverso percorsi diversi e differenziati secondo l'ottica di *Lifelong* e *Lifewide Learning*. Per questo motivo i finanziamenti dell'Unione Europea destinati a migliorare l'accessibilità dell'educazione rivolta agli adulti e ad ampliare il panorama dell'offerta formativa ad essi destinata aumentano di anno in anno.

2. L'APPRENDIMENTO IN ETÀ ADULTA: CARATTERISTICHE E PRINCIPALI STUDI SCIENTIFICI CONDOTTI IN AMBITO PEDAGOGICO, PSICOLOGICO E GLOTTODIDATTICO

Se, quindi, la ricerca sulla formazione dell'adulto è tesa ad osservare l'apprendimento in età matura come ulteriore età evolutiva, è necessario considerare quelle che sono le caratteristiche proprie di tale apprendimento, ossia le dinamiche e le strategie attuate, i bisogni, le motivazioni, gli stili e le conoscenze pregresse.

È chiaro che la persona matura che s'impegna per la sua formazione continua e ricerca nuove conoscenze è spinta da un gap, da una situazione di allontanamento tra i propri bisogni esistenziali o professionali e la realtà in cui è immersa, e quindi cerca di colmare questo vuoto per autorealizzarsi professionalmente e come individuo sociale. Mentre il bambino è sempre disponibile ad apprendere, sia per motivi biologici sia psicologici, l'adulto, invece, sceglie le opportunità formative in modo selettivo e finalizzato ad uno scopo ben preciso, il suo interesse è indirizzato verso ciò che gli consente di realizzare il proprio ruolo sociale (Alessandrini, 1994).

Considerato che lo sviluppo della persona è sempre un processo multidimensionale e pluridirezionale insieme, perché comporta sempre un'evoluzione del suo pensiero, delle sue emozioni, della sua identità e socialità, il formatore dovrà tener presente quelle che sono le peculiarità dell'apprendimento da parte del discente adulto.

Gli studi finora condotti hanno cercato di cogliere i tratti distintivi dei processi di apprendimento dell'adulto, ma ciò costituisce solo il punto di partenza per le future ricerche che intendano indagare su una proposta formativa efficace ed adeguata a tale tipo di utenza. Gli adulti, infatti, presentano delle specificità che si discostano da quelle dei bambini: in particolare è necessario considerare che il discente maturo ha già un bagaglio di vissuto alle spalle e un tipo di formazione scolastica molto personale che si discosta da quelle di altri adulti, e che l'esperienza che riceverà in aula sarà sicuramente inferiore all'esperienza già acquisita.

Partendo da tali presupposti, è evidente che i percorsi intrapresi dai partecipanti ad un corso per arrivare allo stesso obiettivo didattico saranno diversificati e molteplici: sarà compito del docente, dunque, tener conto di ogni particolare sviluppo.

In particolare, l'insegnante dovrà considerare le caratteristiche specifiche dell'apprendimento dell'adulto, le quali si differenziano sostanzialmente da quelle del bambino, i fattori intrinseci ed estrinseci che possono influenzare l'apprendimento dell'adulto, ossia il valore dell'esperienza pregressa, lo stile cognitivo personale e l'influenza della cultura d'origine e di conseguenza tener conto di questi elementi per organizzare il percorso formativo più opportuno con i suoi studenti. Ognuno di questi aspetti verrà preso in esame nei paragrafi seguenti.

2.1. CARATTERISTICHE SPECIFICHE DELL'APPRENDIMENTO DELL'ADULTO

Gli adulti presentano dei tratti caratteristici ricorrenti che si differenziano rispetto all'apprendimento destinato ai bambini, e ciò a prescindere dalla loro provenienza geografica, età, sesso e formazione iniziale.

In sintesi Knowles (1984) distingue le caratteristiche dell'apprendimento dell'adulto in sei elementi distintivi che si possono schematizzare in:

- **il concetto di sé:** l'adulto ha una personalità formata e desidera essere responsabile delle proprie decisioni e autogestirsi. Per la propria formazione analogamente richiede di essere trattato da responsabile e di partecipare alle decisioni inerenti il proprio percorso didattico, nel caso contrario può arrivare a respingere ogni ingerenza da parte del docente;
- **la motivazione:** l'adulto è motivato ad apprendere non solo per migliorare professionalmente, ma anche spinto dal desiderio di autorealizzazione, di autostima e per migliorare la propria qualità di vita. L'individuo maturo ha degli obiettivi prefissati dettati spesso dalla necessità e urgenza di utilizzare la formazione;
- **il bisogno di conoscenza:** l'adulto prima di accostarsi ad un momento formativo valuta bene i vantaggi che potrà trarre da questo processo poiché investe su questo un notevole impegno (Tough, 1979);
- **la disponibilità ad apprendere:** l'adulto è disposto ad apprendere ciò di cui ha bisogno, oppure ciò di cui sente l'esigenza per migliorarsi come individuo e affrontare le situazioni reali di vita quotidiana;
- **l'orientamento verso l'apprendimento:** dato l'assunto precedente, l'adulto manifesta un orientamento verso l'apprendimento in sé, non tanto verso la materia come avviene per i bambini, poiché la persona matura richiede di utilizzare le conoscenze nella vita reale;
- **l'influenza dell'esperienza precedente:** l'adulto presenta un'esperienza vissuta precedente che influenza innegabilmente quella presente. Ciò sicuramente presenta più vantaggi che svantaggi in ambito formativo, perché l'ampio bagaglio interiore di conoscenze consente di metterle a confronto tra loro e di apprezzare e cogliere il valore profondo della cultura (Bocca, 1993).

In ambito di apprendimento di una lingua straniera, l'adulto attribuisce un forte valore strumentale alla lingua stessa e richiede apprendimenti da utilizzare *hic et nunc*, immediatamente e senza indugio, a differenza del bambino che attribuisce a questa un valore aggregante e un utilizzo successivo. L'adulto, inoltre, ha la capacità di strutturare in modo razionale e intenzionale le conoscenze e di contestualizzare gli apprendimenti, effettuando riflessioni approfondite e critiche sulle regole poiché possiede strutture metacognitive acquisite, tuttavia presenta un processo di apprendimento linguistico meno immediato e spontaneo rispetto al bambino.

La fatica ad intraprendere un percorso formativo da parte di un discente adulto è supportata dalla motivazione, quella che Balboni definisce *L'energia che mette in moto hardware e software*.

Infatti, Balboni (2002: 38) nel suo volume scrive:

"Il modello individua le tre cause che governano l'agire umano:

- il *dovere*, che regna sovrano nelle situazioni didattiche tradizionali: questa motivazione non porta all'acquisizione perché inserisce un filtro affettivo che fa restare nella memoria a medio termine le informazioni apprese: durante i test e i compiti in classe esse possono essere ancora reperibili ma dopo una stagione vengono perse. Si produce quindi apprendimento e non acquisizione (cfr. 3.1.2)
- il *bisogno* è una motivazione legata all'emisfero sinistro del cervello, quello razionale e consapevole; è una motivazione che funziona, ma presenta due limiti:
 - è necessario che il bisogno sia percepito: ciò è facile per il bisogno di imparare l'inglese di base, lo è assai meno per lo studio del francese, della letteratura, dell'algebra formale...
 - funziona fino a quando lo studente decide che ha soddisfatto il suo bisogno - punto che si colloca di solito ben al di sotto del livello soglia.
- il *piacere*, motivazione essenzialmente legata all'emisfero destro, ma che può coinvolgere anche l'emisfero sinistro divenendo in tal modo potentissima".

È evidente che l'adulto che impara può essere spinto da una qualsiasi delle tre motivazioni: un impiegato può accostarsi ad un corso di aggiornamento di microlingua (Begotti, 2003) organizzato dalla sua azienda spinto dal dovere, ma un immigrato che cerca lavoro in Italia, invece, sicuramente sarà spinto a frequentare un corso di italiano per bisogno, e cercherà di far studiare i figli per una sorta di riscatto socio-economico e culturale (Caon, 2005: 32) che consenta a lui ed alla sua famiglia di emergere e autorealizzarsi. Non dimentichiamo, tuttavia, che esistono anche adulti che si accostano agli studi motivati dal piacere, ad esempio le molte persone che arrivano in Italia e imparano l'italiano perché appassionati di lirica, oppure di storia dell'arte o perché desiderano leggere testi di letteratura italiana nella lingua originaria (Begotti, 2004). Questo tipo di motivazione certamente è quella condivisa dal minor numero di adulti in formazione, ma senza dubbio è la spinta più potente, quella che conduce a risultati migliori e, in definitiva, l'unica vera motivazione positiva.

Infatti, la quantità di adulti e anziani che ritornano ad apprendere in contesti formali o meno è ormai in continuo aumento, basti pensare al fiorire di corsi delle Università Popolari in tutta Italia o nei CTP (Centri Territoriali Permanenti) delle scuole statali.

Gli elementi elencati finora costituiscono sicuramente dei punti di forza del discente adulto per la sua formazione continua, ma possono costituire anche un limite e motivo di difficoltà o impedimento qualora non ci fosse corrispondenza tra le caratteristiche del destinatario e gli obiettivi del momento di formazione o la metodologia adottata.

2.2. FATTORI CHE INFLUISCONO SULL'APPRENDIMENTO DELL'ADULTO

L'adulto molto spesso offre resistenze a nuove possibilità di apprendimento per motivi psicologici, da un lato senza dubbio per non rinnegare l'esperienza passata, dall'altro per non porsi in discussione come persona ormai realizzata (Cunti, 1997).

Tra i fattori che si possono individuare come determinanti, sia in senso positivo che negativo, per l'apprendimento dell'individuo adulto possiamo annoverare l'esperienza del suo vissuto in generale, gli stili cognitivi e il metodo di apprendimento sperimentato, le strategie messe in atto, le attitudini e la cultura d'origine.

2.2.1. IL VALORE DELL'ESPERIENZA PREGRESSA

Ciò che caratterizza l'adulto rispetto al bambino è in primo luogo che l'adulto ha già sperimentato generalmente in passato un modello di apprendimento ed è comprensibile che su questo si concentri: secondo gli studi sulla dissonanza cognitiva (Festinger, 1973), infatti, gli adulti comunemente acquisiscono nuove conoscenze attraverso processi cognitivi che utilizzano da tempo e di cui hanno abitudine. Spesso, però, la persona matura razionalmente rifiuta i sistemi utilizzati da bambino a scuola, ma inconsapevolmente li ricerca perché offrono un senso di sicurezza, dando luogo ad una sorta di conflitto interiore di cui non sempre il soggetto si avvede. In tale ottica, l'adulto mostra una tendenza a considerare l'esperienza come un fattore e una risorsa determinante e assoluta, e quindi il suo interesse è rivolto ad una forma di apprendimento centrato sulla vita reale.

In un gruppo di adulti sarà presente una gamma più vasta di differenze individuali rispetto ad uno di bambini o adolescenti, e di conseguenza è chiaro che la metodologia più efficace con destinatari adulti sarà basata sull'analisi dei contenuti esperienziali.

2.2.2. LO STILE COGNITIVO, LE ATTITUDINI E LE STRATEGIE ATTUATE

Determinante per la formazione è anche lo stile cognitivo che ciascuno di noi possiede, ossia il modo in cui ciascuna persona percepisce, elabora e organizza gli stimoli che le pervengono dall'ambiente: ciò non significa che l'individuo utilizzi sempre e comunque lo stesso metodo per imparare, ma sicuramente è una modalità che adotta in modo prevalente, che perdura nel tempo e che si riscontra in diversi settori della formazione (Cornoldi, 1995).

In psicologia esistono innumerevoli studi sulle differenze degli individui, ma quelli su cui vogliamo soffermarci in questa sede sono relativi ai diversi stili cognitivi di elaborazione delle informazioni e alle strategie messe in atto. È universalmente conosciuta, infatti, la teoria delle "intelligenze multiple" di H. Gardner che afferma che ognuno di noi possiede una pluralità di intelligenze, ed esattamente quella linguistica, musicale, logico-matematica, spaziale, cinestica-corporea, interpersonale, intrapersonale, naturalistica ed esistenziale.

Pertanto, ogni studente presenta delle specifiche attitudini e abilità di cui è fondamentale tener conto in ambito educativo: ognuno può avere un'intelligenza più sviluppata e preferita, ma ciascuno di noi ha la capacità di usarle tutte indifferentemente, alternando gradi di preferenza.

Ogni studente possiede dei canali sensoriali preferiti per elaborare e organizzare le informazioni, ad esempio c'è lo studente che preferisce ascoltare e impara preferibilmente ascoltando e ripetendo le nozioni a voce alta, quello che predilige l'aspetto visivo e quindi immagazzina dati guardando e osservando, infine quello cinestetico che ama drammatizzare e utilizzare tecniche didattiche che prevedono il movimento.

Importante è rilevare che ognuno di noi può sviluppare un adeguato livello di competenza considerando che le intelligenze interagiscono tra loro. In didattica, di conseguenza, il docente dovrà proporre attività variare, che prendano in considerazione la maggior parte dei tipi d'intelligenza (Hefferman, 1998) e di canali sensoriali preferiti, in modo da stimolare ciascun discente nella sua diversità.

Anche il ruolo delle strategie applicate dagli studenti è fondamentale: l'apprendente con le sue peculiarità di intelligenze, stili cognitivi e di apprendimento, preferenze sensoriali sviluppa delle proprie strategie che lo conducano al successo nel processo di formazione. Esistono, però, degli elementi che condizionano la messa in uso e l'efficacia di una strategia, accomunati tutti

dalla stessa caratteristica, ossia la variabilità. Sussistono, infatti, delle peculiarità individuali, di compito e di contesto che possono influenzare in modo determinante l'utilizzo delle strategie da parte del discente:

- la variabilità dell'apprendente determina la ricezione, l'accettazione e l'applicazione in base alle preferenze individuali;
- la variabilità del compito determina l'efficacia o meno della strategia in base al tipo di attività da svolgere;
- la variabilità del contesto in cui si utilizza la strategia, in particolare il legame in atto tra discente/apprendimento e discente/docente (Mariani, 1996).

Per quanto riguarda il primo elemento, oltre agli aspetti cognitivi entrano in campo anche fattori della personalità e del carattere, tutti quegli aspetti socio-affettivi che influiscono in ogni caso con l'apprendimento: esistono individui introversi e riflessivi, che difficilmente si espongono in classe, ma d'altro canto ci sono quelli estroversi che si mettono in gioco spontaneamente e riescono a trascinare i compagni.

In un corso di lingua, ad esempio, l'individuo che è generalmente di carattere analitico e sistematico favorirà l'accuratezza, l'aspetto formale della comunicazione e preferirà utilizzare materiali di contenuto astratto, mentre, al contrario, l'individuo comunemente sintetico e intuitivo sceglierà di lavorare sulla fluency e sul contenuto preferendo materiali con obiettivi operativi e sociali.

Le numerose strategie che ogni apprendente può mettere in atto si possono schematizzare in strategie di acquisizione, di lettura e di memoria.

Nel primo gruppo rientrano i metodi per organizzare lo studio, per prendere appunti e riassumere, nel secondo gruppo compaiono le strategie di lettura *skimming* e *scanning*, la creazione di mappe concettuali per rielaborare i contenuti appresi, nella terza, infine, ritroviamo le immagini mentali, gli schemi, le note personali e tutte le mnemotecniche (Mariani, Pozzo, 2002).

Nel caso di adulti, è necessario ricordare che presentano una conoscenza pregressa, quindi hanno già utilizzato uno stile di apprendimento ben preciso e hanno subito, nel bene o nel male, uno stile di insegnamento.

Questo sta a significare che l'adulto possiede delle strategie di apprendimento che ha affinato nel tempo, ad esempio la tolleranza per l'ambiguità, quando accetta una comprensione globale e non si preoccupa se non conosce tutte le parole che spesso inferisce dal contesto, la capacità di non lasciarsi distrarre da stimoli poco rilevanti o di prevedere e di evincere informazioni dal contesto, ma soprattutto la tendenza ad apprendere dai propri errori, e a non farsi scoraggiare dagli stessi (Mazzotta, 1996).

2.2.3. L'INFLUENZA DELLA CULTURA D'ORIGINE

L'adulto, come accennato, ha anche subito un'influenza dal contesto culturale e dallo stile d'insegnamento del suo vissuto: soprattutto nel campo delle lingue straniere, gli studenti che hanno appreso con un metodo specifico e rigido difficilmente accetteranno, inconsciamente o no, di cambiarlo. Quanti di noi, ad esempio, al momento di cimentarsi con una nuova lingua straniera non si sono ritrovati ad utilizzare o ricercare attività strutturate e un metodo deduttivo, così come da bambino o ragazzo gli era stata proposta l'esperienza dell'apprendimento della prima lingua straniera? Pur consapevoli degli odierni orientamenti di glottodidattica, quanti dei docenti di lingue ancora oggi propongono attività, stili e strategie conosciute e utilizzate in passato come studenti?

Sovente, infatti, il formatore propone le proprie strategie d'insegnamento senza distinguerle da quelle di apprendimento dei discenti, propone attività e strategie che sono sperimentate e gradite all'insegnante, non tanto allo studente, con la conseguenza che quest'ultimo si può sentire intrappolato su un sistema che non riconosce valido per se stesso. E' esemplificativa, ad esempio, la tipologia d'apprendimento degli studenti orientali. Generalmente nel sistema scolastico orientale uno studente abbina il termine "apprendere" con "memorizzare" e questo semplicemente perché le lingue orientali presentano migliaia di forme diverse di ideogrammi che vanno memorizzati nel corso degli anni.

Insegnare una lingua straniera ad uno studente orientale utilizzando una metodologia di tipo induttivo, in particolare durante il primo approccio alla nuova lingua, significa porlo in seria difficoltà e spesso rendere inefficace l'insegnamento, poiché egli generalmente non è abituato a fare ipotesi e confrontarsi coi compagni per ricercare le regole della lingua, bensì richiede tabelle da memorizzare, frasi da copiare e ricordare. Un apprendente orientale difficilmente interverrà in classe e porrà domande al docente poiché nella sua cultura è prestata molta attenzione alla persona anziana e alla gerarchia (Balboni, 1999): il docente, poiché generalmente più anziano dei suoi allievi e considerato di ruolo superiore, è rispettato e non si può mettere in dubbio quanto insegnato facendo domande. Al contrario, studenti ispanofoni o sudamericani mostrano di non temere il confronto con i colleghi, ma di apprezzare molto una metodologia dinamica, centrata sulla collaborazione tra partecipanti e con attività che siano operative.

Nel caso d'insegnamento della lingua straniera, determinante per la formazione può risultare anche la distanza tra la lingua materna e la lingua straniera o seconda (Caon, 2005: 33): più la distanza sarà accentuata, più sarà maggiore lo sforzo cognitivo e quindi difficile il percorso formativo.

Considerato questo punto di vista, è veramente da apprezzare l'impegno manifestato e gli sforzi compiuti dagli studenti la cui lingua madre presenta ideogrammi, ad esempio cinesi, giapponesi, indiani e coreani, oppure comunque con un alfabeto non occidentale, ad esempio l'arabo o il cirillico. Tali studenti nell'affrontare lo studio di una nuova lingua devono cimentarsi non solo con diversità fonologiche e sintattiche, bensì anche con problemi di spazialità e manualità che all'apparenza sembrano banali, ma che possono inibire o frenare la motivazione all'apprendimento.

3. LA RICERCA ANDRAGOGICA

Esistono interessanti contributi teorici che le recenti ricerche sullo sviluppo umano hanno apportato al fine di individuare modelli d'apprendimento degli adulti, ma finora gli studi condotti in tal senso rivestono solo una minima parte rispetto a quelli incentrati sul bambino o sull'adolescente, poiché, come in precedenza affermato, la ricerca scientifica si è indirizzata verso la formazione dell'adulto relativamente tardi.

Tutti i contributi sulla formazione dell'adulto ci pervengono da parte di studiosi di ambito pedagogico o psicologico, ed è interessante notare che, per quanto la glottodidattica se ne stia occupando da meno tempo, tuttavia gli studi recenti condotti sull'apprendimento delle lingue da parte dell'adulto sono quantitativamente modesti, ma di degni di nota (si vedano Balboni 2002, cap. 11 e 13 e il suo saggio in Pavan 2005).

Potremmo elencare tutta una serie di teorie elaborate in ambito pedagogico e in quello psicologico in questi anni, dal modello andragogico (Knowles) alle teorie umaniste dell'apprendimento (Rogers e Maslow), dalla psicologia sociale (Adler) alle teorie sulle relazioni e le dinamiche di gruppo (Lewin e le teorie del campo), ma riteniamo che non sia questa la sede per approfondire queste tematiche, pertanto ci limiteremo ad offrire le linee guida degli studiosi più rilevanti e conosciuti.

3.1. IL MODELLO ANDRAGOGICO DI MALCOLM KNOWLES

Knowles è considerato unanimemente tra i più famosi studiosi dei meccanismi di apprendimento da parte di persone adulte. Egli ha analizzato la tipologia delle caratteristiche dell'adulto in formazione ed ha accertato lo stretto legame che intercorre tra l'esperienza di vita, l'età e l'apprendimento, proponendo un modello andragogico basato su tali peculiarità, già descritte nel paragrafo 2.1. Esempiativa del suo sentire è la sua considerazione "Per i bambini l'esperienza è qualcosa che capita loro, per gli adulti essa rappresenta chi sono" (Knowles, 1973), da cui traspare l'importanza che lo studioso affida all'esperienza pregressa nel settore della formazione.

Benché inizialmente ponesse in contrapposizione il modello pedagogico con quello andragogico, nel corso degli anni Knowles arriva a modificare la sua posizione². Non ritenendo i due modelli del tutto contrapposti e inconciliabili, bensì compatibili e integrabili, arriva a dichiarare che il metodo per ricerca, peculiare dell'apprendimento dell'adulto, ha buoni esiti anche con i bambini, ma del resto in situazioni di assoluta inesperienza di una tematica anche l'adulto necessita di essere guidato dal docente in modo trasmissivo, come succede per i bambini.

Knowles nello stesso volume a proposito della netta separazione da lui inizialmente sostenuta tra pedagogia e andragogia afferma che:

"Fu così che nell'edizione riveduta e corretta di *The Modern Practice of Adult Education* del 1980 il sottotitolo fu cambiato da *Andragogy versus Pedagogy* in *From Pedagogy to Andragogy*, e presentai i due modelli come due insieme distinti di presupposti riguardanti i discenti e l'apprendimento, di cui è necessario valutare l'applicabilità in ciascuna situazione. Nelle situazioni in cui sono realistici i presupposti pedagogici, saranno appropriate le strategie pedagogiche e viceversa".

Egli tenta una definizione di "adulto" mettendo in gioco quattro condizioni dell'individuo, ossia afferma che una persona raggiunge la piena maturazione secondo l'aspetto:

- Biologico, quando una persona è in grado di riprodursi;
- Legale, quando può votare secondo la legge;
- Sociale, quando assume un ruolo definito all'interno della società;
- Psicologico, quando raggiunge un livello di responsabilità e autonomia.

² Si noti l'evoluzione del suo pensiero nella sua produzione, riscontrabile già dai titoli: Knowles M., *The Modern Practice of Adult Education: Andragogy versus Pedagogy*. New York, Association Press, 1970; Cambridge Book, New York, 1980.

Questa definizione, però, può facilmente incorrere a critiche e indurre il lettore a considerare che le diverse culture nel mondo presentano molte discordanze sulle citate condizioni, perciò si può presentare una sfasatura tra i quattro aspetti in nazioni diverse. Poniamo, ad esempio, alcune culture dell'Africa oppure orientali, dove le ragazze si sposano e diventano madri anche a dodici anni, accudiscono i fratelli minori e la famiglia con responsabilità, ma spesso non detengono un ruolo sociale o legale. Viceversa nelle culture occidentali molti giovani adulti trovano lavoro dopo i trenta anni e si sposano molto tardi per mancanza di un impiego e di soldi, benché siano già da tempo maturi sotto il profilo biologico e legale. Oltre alle citate caratteristiche dell'apprendimento dell'adulto³, Knowles individua nei suoi studi un altro elemento decisivo, ossia il rapporto tra docente e studente adulto.

Il formatore andragogico deve cercare di stabilire un clima favorevole in classe perché l'aspetto affettivo è importante anche per l'apprendimento degli adulti, ma soprattutto deve creare un meccanismo di progettazione in collaborazione con i discenti, e dopo aver diagnosticato i bisogni, deve stabilire gli obiettivi e condurre e esperienze di apprendimento con tecniche e materiali adatti, finché non arriverà a valutare i risultati dell'apprendimento e a diagnosticare i nuovi bisogni.

Knowles indica come utili per la negoziazione del percorso didattico i "contratti di apprendimento", ossia schede operative in cui il discente s'impegna ad accettare obiettivi, risorse e strategie, prove da superare e infine criteri e mezzi per convalidarle. La funzione dei contratti, che non sono definitivi all'inizio e vanno rinegoziati *in fieri*, è dinamica, così come la relazione tra docente e studente, ed hanno lo scopo di coinvolgere e rendere responsabile lo studente adulto verso la sua formazione.

Una delle accuse che viene mossa da altri studiosi riguardo il modello andragogico è che il soggetto preso in considerazione da Knowles è storico, concepito per natura buono e finalizzato a raggiungere naturalmente la propria autorealizzazione.

Particolarmente interessante è che Demetrio rivolge la stessa critica a Carl Rogers, che Knowles indica come il suo ispiratore, affermando che l'individuo di Rogers è "un'agglutinazione di qualità, la cui esibizione simultanea traccia il profilo, oltre che della persona "sana", di quella matura" (Demetrio, 1990).

3.2. LA PSICOLOGIA UMANISTICA DI CARL ROGERS

Lo psicologo americano Carl Rogers nei suoi studi offre dei contributi fondamentali per la riflessione sulla formazione dell'adulto.

Rogers ha espresso i caratteri fondamentali della sua teoria "dell'apprendimento significativo" ipotizzando un adulto positivo, costruttivo, che guarda alla propria formazione come ad un processo sostanzialmente autogestito e autopromosso, poiché l'apprendimento parte dall'interno, coinvolge tutta la persona ed è valutato dal discente in base ai suoi bisogni personali, ed in quanto tale è più duraturo e pervasivo (Rogers, 1969). In tale ottica, Rogers afferma che gli adulti sono orientati verso un apprendimento centrato sulla vita reale, e di conseguenza se l'esperienza è la risorsa più grande, la metodologia da utilizzare sarà l'analisi dei contenuti esperienziali.

³ Vedi il paragrafo 2.1.

Gli adulti sono motivati ad apprendere quando avvertono che i loro bisogni ed interessi possono essere soddisfatti dall'apprendimento, ma Rogers afferma anche che l'apprendimento più utile per un adulto è quello che riguarda il processo stesso dell'apprendere, ossia l'imparare ad imparare, nella convinzione che giovi maggiormente fornire gli strumenti per la formazione che non i semplici contenuti.

A Rogers si deve anche un notevole contributo allo sviluppo del *Counseling* e la psicoterapia di consultazione, un processo di apprendimento attraverso un'interazione con un esperto di orientamento, il *Counselor*, che si rende partecipe dell'esperienza della persona che presenta problemi e la consiglia.

Rogers, grazie alla feconda esperienza tratta da un centro di consulenza per studenti alla metà circa dello scorso secolo, ha sviluppato una teoria e una tecnica definita "terapia centrata sul cliente o terapia non direttiva", il cui il suo presupposto teorico "...è l'ottimismo motivazionale, per il quale il bisogno di autorealizzazione è l'unica fonte energetica del comportamento umano". Il *Counseling*, quindi, è un'azione di sostegno terapeutico nella decisione, allo scopo di creare le condizioni per un'autonomia decisionale e per consentire all'individuo una visione realistica di sé e dell'ambiente sociale in cui si trova a operare, in modo da poter meglio affrontare le sue scelte.

3.3. LA PIRAMIDE DEI BISOGNI DI ABRAHAM MASLOW

A. Maslow è uno psicologo americano che nel corso degli anni ha analizzato nei suoi studi i bisogni dell'uomo. Egli afferma che possono essere suddivisi in cinque livelli, ma non tutti possiedono la stessa importanza:

1. nel primo livello ci sono i bisogni fisiologici, i più importanti, perché se questi non sono soddisfatti i successivi non si manifestano;
2. nel secondo livello c'è il bisogno della sicurezza;
3. nel terzo livello ci sono i bisogni sociali, legati al sentirsi parte di un gruppo, di essere amato e di amare, di collaborare con altri;
4. nel quarto livello ci sono i bisogni legati all'io esteriore, a come gli altri ci vedono, quindi il bisogno di essere rispettato e apprezzato;
5. nel quinto livello c'è la realizzazione dell'io interiore, la realizzazione di se stessi e delle proprie aspettative.

Maslow afferma che l'individuo deve percorrere tutti i livelli senza saltarne uno, ed in questo percorso la motivazione si pone come essenziale, perché l'uomo senza la molla motivazionale non procede nel percorso verso l'autorealizzazione.

In tale ottica Maslow vede anche l'apprendimento come la realizzazione di sé, il pieno utilizzo dei propri talenti, capacità, potenzialità (Maslow, 1970). Egli pone l'accento sugli elementi del processo di crescita e individua come dall'esperienza dettata dal piacere sia quella che comporta i risultati migliori per arrivare al senso di sicurezza: se può scegliere un'esperienza motivata dal piacere, allora l'individuo tenderà a continuare verso questo tipo di attività che hanno effetto sul suo senso di padronanza e autostima, che lo rendono sicuro e pienamente soddisfatto. Afferma, inoltre, che ci sono prove che indicano che ciò che infonde piacere e sembra positivo all'individuo risulta spesso più efficace per gli obiettivi a lungo termine, ed in questo processo l'individuo e il formatore sono determinanti per fornirgli un senso di sicurezza ed attrattiva verso le attività formative.

3.4. LA NOZIONE DI CAMBIAMENTO DI DUCCIO DEMETRIO

La risposta italiana alla molteplicità di studi d'oltre oceano è offerta da Duccio Demetrio, noto pedagogista che analizza le varie teorie per giungere alla conclusione che non esiste un'età adulta, bensì moltissime, tante quante le diverse culture hanno elaborato per rispondere ai loro bisogni di darsi un'età adulta (Demetrio, 1990). L'idea stessa di adulto, secondo Demetrio, è contrassegnata da instabilità temporale e geografica, in quanto le scansioni temporali di una volta, matrimonio, maternità o paternità, ottenere un lavoro, oggi hanno perduto la peculiarità delle loro demarcazioni, perciò l'adulto vive questi fasi della maturazione in momenti diversi ed in età avanzata rispetto a qualche decennio fa. Demetrio pone l'accento per l'adulto sulla nozione di "cambiamento", ossia "quell'esperienza temporale, più o meno lunga, dalla quale si esce con una diversa percezione di sé". L'individuo maturo scopre d'essere capace di apprendere contenuti nuovi, magari dopo molto tempo d'inattività, e sperimenta con soddisfazione che la crescita formativa è ancora possibile e che interessa più piani, quello simbolico, quello strumentale e quello cognitivo.

4. IL RUOLO DEL DOCENTE CHE INSEGNA AD APPRENDENTI ADULTI

Se, dunque, la formazione dell'adulto è davvero importante per preparare adulti che siano in grado di affrontare i rapidi mutamenti dell'attuale mondo del lavoro e della società, altrettanto importante, e imperiosa appare la necessità di preparare docenti specializzati, competenti e qualificati.

L'adulto che apprende vede il docente come un suo pari e non accetta un tipo di insegnamento trasmissivo e direttivo, come generalmente si usa con i bambini, e chiede di essere coinvolto nella progettazione del percorso didattico e di esserne consapevole.

Oggi come possiamo definire, dunque, il formatore?

Può essere uno psicologo, un pedagogista, un educatore, un glottodidatta, ma ad ogni modo è un professionista chiamato a muoversi nella delicata zona di confine che separa il conosciuto dallo sconosciuto, conducendo l'individuo alla consapevolezza dei propri bisogni ed esortando a ritrovare sempre nuove prospettive. Il docente che insegna ad individui adulti deve possedere delle competenze di tipo didattico-metodologiche per gestire con strumenti efficaci le attività formative, competenze relazionali e comunicative, competenze specialistiche nel settore relativo alla formazione, ad esempio deve essere preparato in glottodidattica se insegna lingue straniere. Ne consegue che la figura professionale del formatore ha una conformazione complessa, che deve possedere contemporaneamente un bagaglio di capacità specialistiche mirate, ma anche doti personali di empatia e disponibilità per lavorare con efficacia nei diversi ambiti di intervento.

Il formatore di adulti in realtà investe una molteplicità di funzioni nell'ambito dello stesso ruolo professionale, in quanto può essere un *counselor*, come abbiamo visto nel paragrafo 3.2., un facilitatore, un *tutor*.

Per Rogers il docente diventa un "facilitatore dell'apprendimento", un ruolo che prevede di possedere delle qualità attitudinali: in primo luogo deve saper ascoltare, che è una delle capa-

cità chiave di una funzione facilitativa, ed avere una comprensione empatica, in secondo luogo deve avere fiducia e rispetto per le persone, in terzo luogo deve ricercare la verità e l'autenticità (Rogers, 1969). Rogers propone anche delle linee di condotta per un facilitatore:

- predisporre l'atmosfera ed il clima per l'apprendimento basato sulla fiducia e sulla verità;
- chiarisce gli scopi dell'apprendimento e aiuta a scegliere quelli più opportuni ed efficaci per il gruppo;
- fa leva sulle motivazioni e sugli interessi individuali;
- organizza e rende disponibile una vasta gamma di risorse per l'apprendimento;
- si considera come risorsa flessibile ed utilizzabile dal gruppo rendendosi disponibile come consulente, professore e consigliere;
- rispetta sia i contenuti intellettuali sia gli atteggiamenti emotivi di coloro che apprendono;
- diventa un membro del gruppo, ponendo attenzione alle manifestazioni che denotano sentimenti profondi;
- si sforza di accettare e riconoscere i propri limiti.

Il compito del facilitatore di apprendimento è aiutare i discenti a diventare consapevoli del loro bisogno di sapere, favorire il passaggio dalla dipendenza alla capacità di autonomia nell'apprendimento e nella vita, sviluppare strategie per aiutare gli adulti a riesaminare abitudini e pregiudizi al fine di renderli disponibili a nuovi approcci.

Il ruolo di *tutor*, invece, prevede che il formatore sia esperto nel far emergere la consapevolezza dei bisogni cognitivi e nel realizzare attività che concordino con le aspettative del discente. Il profilo del *tutor* può essere molto diverso e assume denominazione differente secondo l'ambito in cui opera, infatti, possiamo parlare ad esempio di *tutor d'aula*, *tutor d'azienda* o in ambito universitario e *tutor on-line*.

Tutti questi profili hanno in comune la caratteristica di essere un punto di riferimento in un processo formativo perché in tutti i casi sussiste la tendenza a creare un clima positivo e costruttivo tra i partecipanti, a rendersi "cornice" contenitiva delle problematiche, dei disagi e delle disuguaglianze degli apprendenti (Mottana, 1993).

5. LA GLOTTODIDATTICA: L'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO AD ADULTI STRANIERI

Quanto affermato finora riguardo le caratteristiche e la formazione dell'adulto è valido altresì per l'apprendimento delle lingue straniere, ma con delle specificità che rendono particolare tale settore formativo.

Tra le lingue straniere insegnate nel mondo l'italiano sta riscuotendo sempre più interesse e ciò sia perché il nostro paese possiede delle meraviglie artistiche e culturali ineguagliabili, sia per il ruolo che riveste a livello economico, in particolar modo in alcuni specifici settori.

La diffusione dell'italiano nel mondo ed in Italia vede come fulcro le istituzioni preposte alla promozione della lingua, le quali ricevono richieste sempre più rilevanti di adesione e partecipazione ai loro corsi e per questo motivo in questi ultimi anni si sono moltiplicate le offerte formative da parte d'istituzioni di diversa natura.

In Italia l'afflusso sempre maggiore di presenze di adulti stranieri ha determinato il fiorire di corsi d'italiano insegnato come lingua seconda (L2) le cui tipologie si differenziano in base ai bisogni dei destinatari. Infatti, adulti mediamente o altamente secolarizzati si rivolgono ad istituzioni quali i Centri Linguistici delle Università o le Scuole private, mentre generalmente gli immigrati che arrivano nel nostro paese per trovare un lavoro preferiscono rivolgersi ai corsi organizzati dai Centri Territoriali Permanenti (CTP) delle scuole statali, ma ancor più a quelli dei Comuni o delle associazioni di volontariato, e ciò principalmente per contenere i costi di iscrizione e frequenza.

Per quanto riguarda i giovani adulti altamente scolarizzati, Balboni (2005) ne traccia una panoramica interessante, ma è bene evidenziare che per quanto riguarda gli immigrati di particolare interesse appaiono i Centri Territoriali Permanenti, i quali, istituiti nel 1997, hanno raccolto e integrato unitariamente le precedenti esperienze dei corsi di alfabetizzazione e dei corsi per lavoratori, e rappresentano, sotto l'aspetto organizzativo, l'insieme dei servizi e delle attività d'istruzione e di formazione degli adulti presenti sul territorio.

I Centri Territoriali Permanenti rappresentano il luogo privilegiato di lettura dei bisogni formativi, di progettazione e di organizzazione delle iniziative d'istruzione e formazione in età adulta, anche riguardo all'apprendimento dell'italiano come lingua straniera, ma spesso le istituzioni non hanno i mezzi finanziari per organizzare corsi di italiano articolati e non sono tenuti in sufficiente considerazione da parte degli stessi immigrati che preferiscono rivolgersi alle associazioni di volontariato.

All'estero, invece, si moltiplicano i corsi di italiano in istituzioni che sono rappresentative del nostro paese, ad esempio gli Istituti italiani di Cultura all'estero (IIC), gli Enti Gestori, le diverse sedi della Dante Alighieri, ma anche in organismi autoctoni, come le Università straniere e le scuole e associazioni private.

L'interesse dettato per la nostra lingua all'estero vede come motivazione principalmente il piacere di potersi accostare alla cultura italiana nelle sue varie sfaccettature, ma anche la possibilità da parte di giovani e adulti di imparare la lingua madre dei propri genitori o nonni emigrati molto tempo prima e quindi di far parte a pieno titolo delle comunità di italiani all'estero.

(Per un approfondimento sulle linee di insegnamento dell'italiano L2 della scuola veneziana di glottodidattica, su cui si basa questo saggio, cfr. Luise 2003 e 2006, Caon 2005, Santipolo 2006).

5.1. CARATTERISTICHE DELL'INTERVENTO DIDATTICO PER L'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO AD ADULTI STRANIERI

Va evidenziato che con studenti adulti la proposta glottodidattica va valutata e progettata più attentamente che non con bambini, e questo per tendere ad una pratica di insegnamento che sia opportuna ed efficace e non incorrere, invece, in reazioni negative da parte dello studente.

Freddi (1990: 97-99) individua alcune variabili che incidono nell'apprendimento di una lingua straniera da parte di un bambino e da queste indicazioni di conseguenza possiamo evincere le differenze rispetto all'adulto. Da questa riflessione emerge che i fattori che maggiormente concorrono a diversificare l'esperienza linguistica di un bambino rispetto a quella di un adulto sono:

- il tempo dedicato, sicuramente maggiore in un bambino che non in un adulto, il quale deve inserire questa esperienza formativa tra i vari impegni professionali e familiari;
- l'atteggiamento affettivo del gruppo nei confronti della lingua e cultura straniera, sicuramente più pressante per un bambino che non ha ancora sviluppato un personale giudizio critico e di conseguenza meno incisivo nel caso di adulti;
- la motivazione (vedi il paragrafo 2.1).

Che cosa deve attentamente considerare, dunque, un docente di lingua straniera quando deve insegnare a studenti adulti?

In primo luogo analizzerà i bisogni e le motivazioni che spingono i propri allievi ad affrontare questa prova e di conseguenza appronterà un curriculum che sia rispondente e attinente a tali prerogative: come afferma Freddi (1974:28), affinché un corso di lingua risulti funzionale il docente dovrà selezionare il materiale linguistico adatto e graduarlo in base all'età ed alla psicologia dei discenti. Proporre, ad esempio, ad un corso di italiano di livello iniziale destinato ad immigrati, i quali sono venuti in Italia con lo scopo di trovare lavoro, la lettura di brani letterari del Trecento può essere vissuta da loro come una perdita di tempo poiché è un'attività non rispondente ai loro bisogni e di difficile approccio linguistico: se la scelta didattica non è validamente giustificata, ad esempio per la preparazione ad un esame di licenza o diploma, si può instaurare da parte loro una reazione di distacco e rifiuto.

In secondo luogo saranno prese in considerazione le difficoltà che deve affrontare un discente adulto che si appresta ad apprendere una lingua straniera, lo sforzo fisico e mentale che compie, le sue resistenze e le reazioni in situazione di apprendimento linguistico, le interferenze che subentrano.

Dal momento, poi, che l'apprendimento di una lingua straniera arricchisce l'autopromozione e amplia l'ambito di socialità, da parte dell'insegnante saranno considerate con attenzione le mete educative. Accostarsi ad una nuova lingua, infatti, costringe a riflettere sulla propria e conduce in parallelo alla conoscenza del modello culturale del popolo straniero.

Infine, sarà fondamentale da parte dell'insegnante stabilire quale tipo di approccio o metodo risulta maggiormente appropriato coi propri studenti, le tecniche didattiche più efficaci ed opportune, dovrà valutare se è preferibile proporre una riflessione grammaticale di tipo induttivo oppure una sistematizzazione deduttiva delle regole morfosintattiche.

5.2. I BISOGNI E LE MOTIVAZIONI DEGLI ADULTI CHE STUDIANO L'ITALIANO COME LINGUA STRANIERA O SECONDA

È fondamentale, come già dichiarato, tener conto dei bisogni e delle motivazioni che spingono gli adulti ad apprendere una lingua straniera. Riguardo ai bisogni degli studenti stranieri che imparano l'italiano in particolare, Balboni (2002: 212) sostiene che:

"Gli allievi stranieri nella scuola italiana hanno due motivazioni spontanee per l'acquisizione della nostra lingua, una di natura strumentale e una di natura psicologica.

La prima è ovvia, per cui basterà osservare che gli studenti stranieri mirano a una padronanza strumentale dell'italiano di base da utilizzare nel mondo extrascolastico in cui desiderano o devono inserirsi. È quella che la letteratura internazionale definisce *Basic Interpersonal Communication Skill* (BICS), ed è la forma di padronanza che si raggiunge più facilmente, anche per acquisizione spontanea. Molti studenti adulti hanno questo solo obiettivo, ed è a questo che si indirizza lo sforzo glottodidattico di molte associazioni, enti, gruppi che lavorano con immigrati."

È evidente, dunque, che in base alla motivazione e ai bisogni anche i risultati di apprendimento linguistico differiscono. Uno straniero immigrato per lavoro, infatti, ha come unico e principale interesse quello di imparare la lingua quel tanto che basta per comunicare nella ricerca di un lavoro, di una casa dove alloggiare, per esprimere le proprie necessità quotidiane, e quando ha raggiunto il suo scopo molto spesso abbandona il corso di lingua o lo frequenta con meno assiduità, difficilmente raggiunge o supera il livello B1 del *Common European Framework*. Al contrario, uno studente o un professore universitario straniero, un professionista o un pensionato apprendono anche per il piacere di farlo e arriveranno ad un livello di competenza sicuramente maggiore, ad una padronanza CALP (*Cognitive and Academic Language Proficiency*) della lingua che consente di affrontare lo studio disciplinare e settoriale.

Secondo un'ottica chomskiana potremmo affermare che un immigrato alla ricerca di lavoro manifesta un bisogno linguistico a livello di *performance*, di atti linguistici collegati ad una struttura di superficie, a bisogni fisiologici, mentre l'adulto che arriva ad una padronanza CALP ha appreso la lingua nella sua struttura profonda, ha conseguito una *competence* che lo colloca nei gradini più alti della piramide di Maslow e che lo spinge ad approfondire la lingua anche dopo aver raggiunto l'obiettivo a breve termine.

5.3. I PROBLEMI DELL'APPRENDIMENTO DI UNA LINGUA DA PARTE DI UNO STUDENTE ADULTO

Freddi (1974: 32) afferma che nell'adulto la competenza linguistica è segnata da "itinerari", solchi percettivo-motori-concettuali che ormai sono indelebili nel cervello: l'esperienza di vita dell'adulto, la sua percezione sensoriale individuale e le "mappe" mentali che si è creato influiscono notevolmente nell'apprendimento di una lingua straniera, sia in senso positivo che negativo.

Freddi (1974: 25) sostiene che, poiché per un adulto la propria lingua è un calco della realtà, è possibile che si manifesti da parte sua un fenomeno di rifiuto verso la lingua straniera da apprendere, e la fatica che effettua nell'apprendere è direttamente proporzionale all'età (dunque chi è più avanti con gli anni e più compie uno sforzo maggiore) e inversamente proporzionale al livello culturale (pertanto la persona colta fa meno fatica rispetto ad una meno scolarizzata).

L'individuo adulto presenta una lentezza di riflessi che è considerata unicamente come mancanza di flessibilità mentale, ma che in realtà spesso nasconde un meccanismo di difesa verso una situazione nuova di apprendimento che mette in discussione il proprio io interiore.

Le reazioni che si possono instaurare nell'adulto apprendente una lingua straniera manifestano dei sintomi ricorrenti i cui effetti macroscopici sono stati individuati da Bouton (1969) in:

- a) insicurezza e senso del ridicolo che può anche portare alla paralisi psicomotoria;
- b) coscienza della gratuità dello sforzo;
- c) esagerata tensione muscolare e meccanica;
- d) enorme dispendio di energie;
- e) senso di frustrazione per il divario tra il pensiero in lingua madre e la limitata competenza e conoscenza lessicale della lingua straniera o seconda;
- f) interferenze con la lingua madre.

Relativamente al senso del ridicolo, spesso gli adulti rifiutano tecniche didattiche che li porterebbero a mettersi troppo in gioco (Serragiotto, 2004: 117), pertanto nella didassi quotidiana il docente dovrà tenere in grande considerazione questo aspetto psicologico quando intende proporre attività di interazione in classe. Ad esempio tutte le tecniche di simulazione non sempre sono bene accettate da parte di discenti adulti, in particolar modo se nella classe ci sono persone che si conoscono da tempo, come nel caso in cui di un corso di lingua frequentato in ambito aziendale con colleghi di lavoro.

Tali tecniche, ad esempio il *role-taking*, il *role-making* e il *role-play* che si differenziano tra loro per il livello di libertà d'azione da parte dello studente, sono, d'altronde, essenziali per sviluppare la competenza comunicativa perché hanno come obiettivo quello di esercitare nel dialogo sia la lingua studiata, sia la competenza socio-pragmatica, quindi difficilmente si possono sostituire con altre tecniche didattiche meno ansiogene. Anche le attività ludiche spesso sono vissute come poco opportune da parte dello studente adulto, poiché avvertite come una perdita di tempo quando si vogliono, invece, conseguire in fretta dei risultati linguistici (Balboni, 2002: 189).

È necessario, pure, puntualizzare che quest'affermazione non va considerata un assunto incondizionato: l'accettazione o meno delle tecniche ludiche o di simulazione dipende anche dalla provenienza geografica degli studenti adulti, dai loro modelli culturali e dall'esperienza pregressa. È noto ai docenti di italiano per stranieri, ad esempio, che gli studenti sudamericani o comunque ispanofoni sono generalmente molto più estroversi e disponibili rispetto ad altre categorie a mettersi in gioco e ad accettare senza problemi qualsiasi tipo di attività didattica, mentre non si può asserire la stessa cosa per studenti orientali oppure provenienti dal Nord Europa.

Molto utili ed efficaci con gli adulti sono, ad ogni modo, le tecniche di *problem solving*, le quali mirano ad avviare discussioni su un problema per ritrovare le possibili soluzioni stimolando ad esporsi senza perdere la faccia e a cooperare con i compagni, oppure le tecniche che consentono allo studente di confrontarsi con la propria competenza, piuttosto che confrontarsi direttamente con il docente (Serragiotto, 2004: 117).

È necessario, in ogni modo, che si contratti con i propri studenti adulti il percorso formativo nei contenuti e nella metodologia che s'intende attuare e che siano illustrate a priori e con chiarezza le finalità didattiche di ciascuna tecnica o attività linguistica.

Il fenomeno dell'interferenza tra la lingua madre (che può essere anche il dialetto), la lingua nazionale e la lingua straniera appresa può rappresentare una rilevante fonte di difficoltà. L'apprendimento di una lingua, infatti, comporta un complicato processo di riorganizzazione mentale e ne consegue che una delle lingue prevale sulle altre dal punto di vista fonologico, morfosintattico, lessicale e culturale.

Lentezza di riflessi, blocco psicologico e reazioni talvolta abnormi verso alcune tecniche didattiche, "itinerari" mentali fissati saldamente nel cervello ed interferenze tra la lingua madre e la lingua straniera appresa sono, dunque, le principali fonti di problemi per un apprendente adulto, per risolvere i quali può essere utile selezionare attentamente i materiali linguistici e graduarli in base all'età, alla psicologia e ai bisogni degli apprendenti.

5.4. INSEGNARE LA GRAMMATICA AD ADULTI: METODO INDUTTIVO O DEDUTTIVO?

I corsi di lingua per adulti, in particolar modo nell'insegnamento dell'italiano come L2, presentano situazioni eterogenee poiché sono presenti allievi di diversa provenienza, spesso con una differente concezione degli elementi grammaticali, pertanto non è sempre facile valutare quale metodologia applicare per l'insegnamento delle strutture morfosintattiche.

Sebbene spesso i docenti usino le espressioni *insegnamento della grammatica e riflessione sulla lingua* come sinonimi, in realtà tra loro esiste una notevole differenza, sono due punti di vista molto diversi tra loro. Infatti, nell'*insegnamento della grammatica* il protagonista è il docente, il quale presenta su schemi pieni le regole come norme da applicare senza discutere attraverso attività di fissazione e riutilizzo, mentre nella *riflessione grammaticale* il protagonista è lo studente, il quale riflette e formula delle ipotesi sotto la guida dell'insegnante per arrivare a capire quelli che sono i meccanismi di funzionamento della lingua, e, attraverso schemi vuoti da riempire, codificare e verificare le ipotesi effettuate. Quest'ultima metodologia, di tipo induttivo, ha come obiettivo didattico quello di condurre ad "imparare ad imparare" la lingua, secondo una logica che vede lo studente individuo attivo e tendente all'autonomia formativa, quindi ben si addice alle esigenze del discente adulto.

Nonostante negli studi di glottodidattica condotti nel corso degli ultimi decenni gli studiosi convergano sul fatto che sia preferibile che le regole della lingua siano trasmesse in modo induttivo per generare acquisizione, tuttavia generalmente l'adulto richiede una sistematizzazione esplicita delle regole grammaticali, e ciò a motivo della sua acquisita capacità di astrazione e delle pregresse conoscenze linguistiche. Un adulto che ha già imparato una lingua straniera applicando delle regole, d'altronde, si accontenterà più volentieri ad un'altra lingua straniera se sa di poter contare su una metodologia conosciuta, su una sistematizzazione che lo rende psicologicamente più sicuro.

6. L'APPROCCIO UMANISTICO AFFETTIVO CON STUDENTI ADULTI

In ambito glottodidattico gli approcci adottati con discenti adulti sono molteplici, ma mentre fino a qualche tempo fa si riteneva che quelli più consoni ad un pubblico adulto fossero di tipo formalistico-deduttivo, ad esempio il metodo grammaticale-traduttivo, ora non è più così.

Dagli anni Sessanta e fino a tutti gli anni Ottanta del secolo scorso si è imposto l'approccio comunicativo, basato sull'importanza della competenza comunicativa, la dimensione d'uso della lingua, la quale si compone di correttezza formale, d'appropriatezza alla situazione comunicativa e di efficacia rispetto agli scopi che ci si prefigge di raggiungere con la lingua.

L'approccio comunicativo è ancora in uso nei contesti scolastici ed è utilizzato talvolta con gli adulti, anche se non tutti gli individui lo apprezzano perché abituati ad imparare in modo deduttivo, ossia considerando solo le regole della lingua.

Fino a qualche tempo fa si considerava che l'approccio umanistico affettivo fosse destinato solamente a discenti bambini, in particolare all'insegnamento precoce delle lingue, ma gli studi

più recenti hanno invalidato tale affermazione. Sviluppatisi a partire dagli anni Settanta sotto la spinta della psicologia umanistica, la glottodidattica umanistica affettiva si contraddistingue per la centralità che assumono gli aspetti affettivi, relazionali e l'attenzione verso l'autorealizzazione. Tale approccio e tutti i metodi che da esso sono scaturiti presentano una grande attenzione al concetto di *filtro affettivo*, vale a dire un meccanismo di difesa della personalità che s'instaura in situazioni di ansia e di emotività.

Si sottolinea l'importanza dell'elemento affettivo nei processi di apprendimento poiché nell'esperienza formativa in generale, ma forse ancor di più in quella ad adulti, le passioni, le aspettative e i vissuti sono elementi totalizzanti, e se non considerati a sufficienza possono invalidare la riuscita del processo formativo. Un gruppo di apprendenti non è un organismo statico e per poter organizzare e condurre con successo dei percorsi didattici è necessario conoscere le dinamiche affettive, le motivazioni e i bisogni che spingono i discenti ad intraprendere quel percorso, nonché le strategie più opportune per far leva sull'adulto e condurlo al successo formativo.

Il docente che adotta l'approccio umanistico affettivo focalizza e cerca di eliminare tutti i fattori che possono limitare l'apprendimento, ad esempio l'ansia e la competitività, e appronta percorsi formativi il più possibile individualizzati al fine di esaltare e utilizzare al meglio le potenzialità proprie di ogni individuo, tende ad un coinvolgimento pieno di ciascun partecipante all'interno del gruppo, promuove la ricerca di motivazioni interne che possano favorire e sostenere l'apprendimento.

Dall'approccio umanistico affettivo sono nati, come accennato, diversi metodi glottodidattici, dal *Total Physical Response (TPR)* al *Natural Approach*, dalla *Suggestopedia* al *Silent Way*, ma l'unico metodo afferente a tale approccio che verrà preso in esame in questa sede sarà il più recente, la Glottodidattica Ludica.

6.1. LA GLOTTODIDATTICA LUDICA

È importante chiarire subito che, come la lingua inglese distingue tra i termini *play*, ossia gioco di fantasia, e *game*, vale a dire gioco di regole, attività con norme accettate e condivise (Freddi, 1990: 23, 155), così quando si parla di Glottodidattica Ludica non si deve pensare ad un docente che esegue solamente dei giochi in classe. Con questo termine s'intende una metodologia che mira a proporre qualsiasi attività legata alla didattica in forma giocosa, dalla grammatica alla fonetica, dalla tipologia testuale alla competenza comunicativa, e ciò allo scopo di rendere lo studente sempre soggetto attivo del proprio processo formativo (Caon, Rutka, 2004).

Spesso la mancata consapevolezza della differenza tra i due concetti induce gli studenti adulti, o gli stessi i docenti di glottodidattica, ad un atteggiamento di sfiducia o rifiuto, ma in realtà la Glottodidattica Ludica permea le attività in classe di quello stile giocoso che spesso è definito "gioco", ma che in realtà si traduce in semplici tecniche didattiche divertenti e non ansiogene, le quali possono pure utilizzare schemi od oggetti tipici dei giochi di regole, ad esempio dadi o tessere, ma che hanno come obiettivo principale quello di rendere il clima della lezione più sereno e piacevole, come è tipico di tutti i metodi umanistico-affettivi.

La Glottodidattica Ludica si pone come obiettivo di stimolare l'apprendimento facendo vivere allo studente situazioni ed esperienze gradevoli e motivanti, capaci di sostenere ed incentivare una motivazione basata soprattutto sul piacere e non sul dovere: ciò significa che il docente deve privilegiare una modalità puramente operativa, tipica del gioco.

Sono tenute in considerazione ed utilizzate come strumento didattico nella glottodidattica ludica tutte quelle attività che, pur magari non essendo giochi veri e propri, promuovono però un coinvolgimento totale dello studente, motivandolo e facendogli provare piacere.

Di usi ludici della lingua s'interessa anche il *Common European Framework of Reference* del Consiglio d'Europa (Consiglio d'Europa, 2001: 55), nel quale viene evidenziato il ruolo importante delle attività ludiche nell'apprendimento della lingua straniera e si citano alcune tipologie di giochi linguistici, dal gioco dell'impiccato al rubamazzetto, dalle parole crociate ai rebus o anagrammi, dai quiz radio-televisivi del tipo di "Passaparola" ai giochi di parole tipici della pubblicità e dei titoli di giornale.

Lo studente che utilizza attività ludiche impara "mettendosi in gioco", ed in questo modo l'acquisizione sarà più stabile e duratura proprio per il coinvolgimento di una molteplicità di canali sensoriali che interesseranno interamente l'individuo, sia in senso affettivo, ma anche in senso cognitivo, linguistico e sociale.

Attraverso il gioco si possono ricavare anche i valori culturali degli apprendenti, consentendo a tutti i partecipanti di rendersi consapevoli dei modelli culturali propri e degli altri e di arrivare, grazie alla condivisione degli stessi, a quel relativismo culturale che fa parte delle mete educative della glottodidattica.

Demetrio (1990) afferma che le diverse esperienze ludiche sono accomunate dal loro valore liberatorio: non ci può essere attività ludica che sia soggetta a imposizioni, e benché ogni gioco presenti delle regole, è proprio la loro reinvenzione che consente al vissuto di affrontare con leggerezza situazioni anche difficili.

Il gioco è intima gratificazione e voglia di libertà, è ricerca di distaccarsi dai compiti anche gravosi cui la realtà ci chiama, quindi si potrebbe definire il gioco come terapia perché rende più dolce la vita e gli affanni quotidiani inserendo momenti distensivi e di distrazione.

6.2. LA GLOTTODIDATTICA LUDICA PROPOSTA AD ADULTI

Molte persone pensano che la Glottodidattica Ludica sia un metodo destinato solamente a discenti bambini, ma non è assolutamente così.

La Glottodidattica Ludica consente al discente adulto di rielaborare individualmente le proprie esperienze pregresse per adeguarle alla realtà esterna, favorendo così un continuo aggiornamento tra questi due ambiti e sostenendo la motivazione che sta alla base dell'apprendimento.

È mai possibile, dunque, riuscire a far giocare gli adulti durante una lezione?

Si ritiene indiscutibile il fatto che l'essere umano continui a giocare per tutta la sua esistenza, ma manifesta nel passare degli anni comportamenti e modalità diverse, oppure evolve la sua ludicità, come afferma Freud, in scherzi, battute argute o forme artistiche che gli arrecano lo stesso piacere del gioco.

Degli aspetti fondanti della Glottodidattica Ludica individuati da Freddi (1990: 130-139), ossia la sensorialità, la motricità, la bimodalità neurologica, la semioticità, la relazionalità, la pragmaticità, l'espressività, l'autenticità, il biculturalismo, la naturalità, la ludicità, solo il secondo aspetto, ossia la motricità, pare poco o non sempre efficace con un pubblico adulto. Lo studioso afferma che con gli adulti sono molto utili i giochi didattici, i quali hanno lo scopo di rimettere in gioco i modelli linguistici ormai fissati in simulate situazioni di vita del paese straniero o ospitante, purché rapportati al livello di autonomia linguistica raggiunto dai discenti (Freddi, 1974: 42).

Egli sostiene, inoltre, che "la lingua è il più straordinario e raffinato 'gioco di regole' creato dal gruppo e messo a disposizione del bambino" e se questo vale per un bimbo, a maggior ragione uno studente adulto può recepire la potenzialità ludica del linguaggio, la sua varietà lessicale, i suoi fonemi, i meccanismi e le combinazioni creative e ritmiche possibili (Freddi, 1990: 54).

L'importanza dell'utilizzo di una metodologia ludica nell'insegnamento dell'italiano come lingua straniera o seconda è dovuta al fatto che attività di questo tipo stimolano la fantasia, sono piacevoli e favoriscono la creatività e la partecipazione, sono, quindi, motivanti e consentono di evitare gli aspetti ripetitivi e noiosi della lezione frontale, inoltre per l'adulto possono costituire un "ponte" per riflettere sul proprio modo di apprendere.

La Glottodidattica Ludica ottiene ottimi risultati anche con gli adulti perché sollecita una motivazione basata sul piacere, che quindi influisce sulla memoria a lungo termine, crea un'atmosfera in classe di serenità e piacevolezza che stimola maggiormente l'apprendimento.

Questo metodo, d'altronde, fa leva sulle conoscenze pregresse e sul vissuto del discente, permettendo di valorizzare la formazione precedente e l'individuo stesso con la propria storia e cultura, consentendo di attuare tra studenti uno scambio reciproco di esperienze.

È necessario, tuttavia, come primo impatto con un gruppo di discenti adulti, saper utilizzare in maniera graduale tale metodo, alternandolo con metodi diversi sicuramente graditi ai destinatari dell'atto didattico, per non forzare troppo la partecipazione da parte di apprendenti che potrebbero manifestare resistenze per cultura o personalità. Talvolta, infatti, siamo di fronte a studenti adulti particolarmente refrattari al metodo ludico poiché, con l'esperienza accumulata negli anni, l'adulto elabora degli abiti mentali rigidi che precludono l'accettazione di nuove tecniche che non siano già state sperimentate. In questo caso il bagaglio che l'adulto si è creato nel tempo è limitante in ambito formativo perché ogni novità è vissuta come destabilizzante e ciò scatena resistenze e diffidenze.

Quest'ostacolo si può presentare a prescindere dal sesso e dal livello di istruzione, ma certamente presenta uno stretto legame con l'età e la provenienza geografica dei discenti. Più il discente presenta un'età avanzata, più generalmente sarà restio a partecipare ad attività ludiche per non mettersi nelle condizioni di fare una brutta figura di fronte a tante persone. Anche la provenienza geografica, si ribadisce (vedi il paragrafo 5.3), ha il suo peso, quindi alcuni discenti parteciperanno più volentieri ed in modo estroverso rispetto ad altri.

Fondamentale, allora, risulta la negoziazione iniziale con gli studenti del percorso formativo, in cui si contratteranno gli aspetti cognitivi, ma anche metodologici, ponendo attenzione che ci sia un vero confronto con i principi e le convinzioni degli apprendenti. Quando si presenterà ciascun gioco sarà, comunque, necessario esplicitarne adeguatamente gli obiettivi e le finalità per non ingenerare ansia da prestazione o incomprensione. Essere chiari e disponibili al dialogo è la qualità irrinunciabile che un docente deve possedere, in particolar modo se intende utilizzare in classe la glottodidattica ludica. In tal senso è fondamentale instaurare un rapporto insegnante/apprendente che sia costruttivo, positivo e sereno, fondato sullo scambio tra pari che induca gli studenti a sentirsi maggiormente coinvolti nelle decisioni e gratificati.

Le attività ludiche proposte dal docente, in ogni modo, andranno tarate in base al tipo di studenti, quindi con gli adulti si preferiranno attività di cooperazione, in cui impareranno a relazionarsi collaborando e socializzando con i compagni, e di *problem solving*, in cui si chiede di formulare ipotesi e di verificarle. Non si proporranno invece attività che prevedano un coinvolgimento fisico, ad esempio, come la drammatizzazione, che è destinata ad i bambini. L'idea, inoltre, di affrontare un'attività che presenti un po' di competizione suddivisa in squadre,

in gruppo o in coppie, può aiutare l'adulto più restio e timido ad affrontare una situazione che, se proposta individualmente, sarebbe vissuta come fonte di ansia e turbamento.

Importante, ad ogni modo, è che la programmazione del percorso didattico ludico si presenti, oltre che puntuale e precisa, anche flessibile e adattabile alle esigenze degli apprendenti, nonché concordata con essi fin dall'inizio.

6.3. USO DELLE ATTIVITÀ LUDICHE NELL'INSEGNAMENTO DELL'ITALIANO A STRANIERI

Spesso il docente d'italiano a stranieri è consapevole dell'utilità di attività ludiche proposte a studenti adulti, ma trova difficoltà nell'applicarle perché indeciso su come o quando utilizzarle nel corso della lezione.

Le possibilità sono molteplici e variabili, in definitiva dipendono dal tipo di ricettività, motivazioni, bisogni manifestati dal gruppo di studenti.

Se una classe è particolarmente estroversa e disponibile si consiglia di costruire un intero percorso didattico con modalità ludica, in modo da avvantaggiare gli studenti nell'apprendimento linguistico, ma se il gruppo presenta alcune riserve oppure appare restio, si possono utilizzare alcune attività solo in alcuni momenti della lezione, ad esempio:

- in fasce orarie in cui gli studenti si presentano particolarmente stanchi perché già stimolati in maniera impegnativa;
- diffuse qua e là durante la lezione se il corso è serale e i corsisti arrivano da una dura giornata di lavoro;
- quando si devono introdurre strutture linguistiche complesse nel loro utilizzo pratico e si deve semplificare la metodologia di apprendimento;
- all'inizio di una Unità o di un percorso, per introdurre nuovi elementi linguistici;
- alla fine di una lezione, per attività di rinforzo o di recupero di elementi poco recepiti in fasi precedenti.

Infine, può essere utile evidenziare che alcune attività ludiche individuali possono essere utilizzate e proposte ad adulti in forma di autoapprendimento, secondo una metodologia che si va sempre più diffondendo nella formazione degli adulti (si pensi a tutti i laboratori di *self access* delle università) e che vede lo studente porsi una sfida principalmente con se stesso.

In tal senso il docente può proporre in classe o come compiti aggiuntivi per casa attività quali cruciverba, crucipuzzle, giochi linguistici di creatività, ad esempio acrostici, anagrammi o rebus, oppure attività di tipo metacognitivo che preveda l'utilizzo del vocabolario. La correzione, in questo caso, sarà realizzata a coppie o in gruppo e solo alla fine in plenaria con tutta la classe, in modo da non instaurare il filtro affettivo del singolo e da sviluppare la cooperazione tra i propri studenti.

BIBLIOGRAFIA

- ALESSANDRINI G., 1994, *Apprendere nelle organizzazioni. Processi formativi e sociologia dell'organizzazione*, Tecnodid, Napoli.
- BALBONI P.E., 1994, *Didattica dell'italiano a stranieri*, Bonacci, Roma.
- BALBONI P., 1998, *Tecniche didattiche per l'educazione linguistica*, UTET, Torino.
- BALBONI P., 1999, *Parole comuni culture diverse. Guida alla comunicazione interculturale*, Marsilio, Venezia.
- BALBONI P., 2002, *Le sfide di Babele*, Utet Libreria, Torino.
- BALTES P.B., REESE H., 1986, *L'arco della vita come prospettiva in psicologia evolutiva*, in *Età evolutiva*, 23, pp. 66-69.
- BEGOTTI P., 2003, *La didattica delle microlingue*, in DOLCI R., CELENTIN P. (a cura di), *L'insegnante di italiano all'estero: percorsi di formazione*, Bonacci, Roma.
- BEGOTTI P., 2004, *La didattica della letteratura, del cinema, della storia dell'arte e della musica*, in www.unive.it/italslab.
- BOCCA G., 1993, *Educazione permanente*, Vita e Pensiero, Milano.
- BOUTON P., 1969, *Les mécanismes d'acquisition du français langue étrangère chez l'adulte*, Klincksieck, Paris.
- CANESTRARI R., GODINO A., 1985, *Prospettive teoriche della psicologia dell'arco della vita: ricerche sulle fasi di transizione*, in *Psicologia Italiana*, 7, nn. 1-2.
- CAON F., RUTKA S., 2004, *La lingua in gioco*, Guerra Edizioni, Perugia.
- CAON F., 2005, *Un approccio umanistico affettivo all'insegnamento dell'italiano a non nativi*, Cafoscarina, Venezia.
- CONSIGLIO D'EUROPA, 2001, *Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment*, Cambridge, University Press.
- CORNOLDI C., 1995, *Metacognizione e apprendimento*, Bologna, Il Mulino.
- CUNTI A., 1997, *Emergenze sociali e domande di formazione: il ruolo della mediazione cognitiva*, in P. ORFÈ, *Formazione e processo formativo*, Franco Angeli, Milano.
- DEMETRIO D., 1990, *L'età adulta. Teorie dell'identità e pedagogie dello sviluppo*, Carocci, Roma.
- FARIS R., 2002, *The Web of Life and the Web of Learning: Electronic Networking and Learning Communities*, Community Networking, Building Community, Melbourne, Australia.
- FESTINGER L., 1973, *Teoria della dissonanza cognitiva*, Franco Angeli, Milano.
- FREDDI G., 1974, *Gli adulti e le lingue*, Minerva Italica, Bergamo.
- FREDDI G., 1990, *Azione, gioco, lingua*, Liviana, Padova.
- HEFFERMAN P. J., 1998, *Promoting the Development of Strategic Competence in the Language Classroom*, in *Mosaic*, 4.
- KEARNES P., 1999, *Lifelong learning: implications for VET*, Adelaide, NCVER.
- KNOWLES M., 1973, *The Adult Learner. A Neglected Species*, Merrill, Houston. Trad. it.: *Quando l'adulto impara. Pedagogia e andragogia*, Franco Angeli, Milano, 1993.
- KNOWLES M., 1984, *Andragogy in Action*, San Francisco, Jossey-Bass.
- GARDNER H., 1983, *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, Inc., New York. Trad. it.: *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Feltrinelli, Milano, 1987.
- LÉON A., 1974, *Psicopedagogia degli adulti*, Editori Riuniti, Roma.
- LUISE M.C., (a cura di), 2003, *Italiano lingua seconda. Fondamenti e metodi*, Guerra, Perugia, (3 volumi).
- LUISE M.C., 2006, *Italiano come lingua seconda*, Utet Libreria, Torino.
- MARIANI L., 1996, *Stili e strategie nella dinamica apprendimento/insegnamento della lingua*, *Lingua e Nuova Didattica*, Anno XXV, Numero speciale.
- MARIANI L., POZZO G., 2002, *Stili, strategie e strumenti nell'apprendimento linguistico*, La Nuova Italia, Firenze.
- MASLOW A., *Motivation and Personality*, Harper & Row, New York, 1970.
- MAZZOTTA P., 1996, *Strategie di apprendimento linguistico e autonomia dello studente*, Adriatica, Bari.
- MOTTANA P., 1993, *Formazione e affetti. Il contributo della psicoanalisi allo studio e all'elaborazione dei processi di apprendimento*, Armando, Roma.
- PAVAN E., (a cura di), 2005, *Il lettore di italiano all'estero*, Bonacci, Roma.
- ROGERS C., 1973, *Freedom to Learn*, Merrill, Columbus, Ohio, 1969, trad. it.: *Libertà nell'apprendimento*, Giunti-Barbera, Firenze.
- SANTIPOLO M., (a cura di), 2006, *L'italiano. Contesti di insegnamento in Italia e all'estero*, Utet Libreria, Torino.
- SARACENO C., (a cura di), 1986, *Età e corso della vita*, Il Mulino, Bologna.
- SERRAGIOTTO G. (a cura di), 2004, *Le lingue straniere nella scuola. Nuovi percorsi, nuovi ambienti, nuovi docenti*, Utet Libreria, Torino.
- TOUGH A., 1979, *The Adult's Learning Projects*, Ontario Institute for Studies in Education, Toronto.

PARTE SECONDA

SPALIA

SORSE
DATTICHE

FINALITÀ ED INDICAZIONI METODOLOGICHE PER LE ATTIVITÀ LUDICHE ED I PERCORSI TEMATICI

A conclusione di questa panoramica sulla formazione dell'apprendente adulto, si ritiene importante fornire delle indicazioni sull'utilizzo delle attività e dei percorsi didattici allegati al seguente volume.

Le schede con le attività sono state ideate per discenti adulti in generale, di diversa provenienza geografica, ma in ciascuna scheda si trova l'indicazione di un pubblico particolare di destinatari: ciò non significa che quella particolare attività non si possa svolgere con un pubblico diverso, ma semplicemente che l'attività è stata sperimentata con successo con quella particolare tipologia. Alcune in particolare sono adatte solo per la L2 perché richiedono l'utilizzo e la reperibilità di materiale autentico in italiano, cosa assolutamente non facile qualora si insegna all'estero.

Per tutti i materiali si sono privilegiati i livelli bassi del *Common European Framework of Reference*, ed esattamente dal livello A1 al B1, in modo da fornire un supporto aggiuntivo ai docenti d'italiano che debbano integrare il manuale in uso, oppure che intendano costruirsi un percorso didattico di tipo ludico per i livelli con cui generalmente è più difficile interagire in tal senso.

Le schede sono state suddivise in base alle abilità prevalenti che l'attività intende far esercitare, anche se sono presenti più di un'abilità per volta, e forniscono indicazioni sul materiale necessario per attuare le attività, sul tipo di lingua e sul livello linguistico cui l'attività è destinata, il tipo d'organizzazione richiesta, se individuale, a coppie o a gruppi, oppure in quale momento della lezione è consigliabile utilizzarla.

Alla scheda segue una descrizione del procedimento per condurre al meglio e con successo l'attività.

I percorsi tematici alla fine del volume, invece, hanno lo scopo di fornire non tanto singole attività ludiche, bensì un vero e proprio percorso formativo già ideato su tematiche di grande utilità su cui far lavorare i discenti adulti che imparano l'italiano come L2.

Mentre le schede non sempre sono utilizzabili con ogni tipologia di studenti, come da indicazioni nella sintesi iniziale di ciascuna, le tematiche scelte per i percorsi, invece, sono state selezionate perché di utilità e di interesse per qualsiasi adulto straniero, dall'immigrato che arriva in cerca di lavoro, allo studente *Erasmus*, al professionista che intenda restare in Italia per un po' di tempo.

Nei percorsi il docente ritroverà uno schema tematico completo ideato con metodologia ludica e di seguito solamente alcune attività svolte per intero come modello esemplificativo su cui elaborare successivamente il percorso.

Sempre nei percorsi, come anche nelle schede, viene indicato un tempo di realizzazione abbastanza attendibile, ma che può variare in base alla tipologia della classe o all'interesse dimostrato dagli studenti, nonché un glossario di cui il docente può avvalersi, qualora lo ritenga necessario, oppure utilizzarlo come punto di riferimento per il lessico da evincere nelle attività, in particolar modo nella fase di motivazione.

Ad alcune attività, inoltre, sono allegati le soluzioni per facilitare il lavoro di controllo e correzione da parte del docente.

Le attività e i percorsi proposti intendono porsi come strumento altamente flessibile e adattabile alle esigenze di ciascuna classe e tipologia di studente, ma non possono, per ovvi motivi,

ritenersi esaustivi delle attività ludiche da proporre a discenti adulti, bensì intendono essere uno spunto di riflessione, in *input* per il docente che sia intenzionato ad avvalersi di tale metodologia nelle sue classi.

ALCUNI SUGGERIMENTI PRATICI

In conclusione si ritiene utile fornire ai docenti alcuni suggerimenti pratici derivati dalla sperimentazione in classe delle attività ludiche con studenti adulti:

- preparare in anticipo tutto il materiale occorrente per le attività in modo da evitare l'insorgere di confusione e disorientamento in classe e i classici tempi morti: ricordate che l'adulto è meno paziente e accomodante del bambino e non ha sempre rispetto referenziale per il docente che considera, invece, un suo pari;
- valutare attentamente i tempi di realizzazione per non interrompere l'attività prima che sia finita perché manca il tempo, o perché risulti troppo lunga e noiosa;
- alternare la tipologia delle attività in modo che per gli studenti ci sia sempre il desiderio di ripetere un gioco e mai la noia di doverlo fare ancora una volta;
- prender parte, animare e seguire lo svolgimento delle fasi dell'attività: il docente che si mette in gioco e offre un modello ai suoi studenti adulti rafforza l'interazione e la stima da parte loro. In poche parole, divertitevi!

Si evidenzia la necessità, ad ogni modo, di sperimentare le attività proposte con gruppi diversi, poiché, pur già utilizzate in classe, possono non ottenere sempre lo stesso successo con tutti i destinatari.

La molla che senza dubbio fa scattare l'accettazione di attività ludiche da parte degli studenti adulti, tuttavia, è senza dubbio l'averne spiegato la finalità didattica prima di iniziare, ma ancor più, la ferma convinzione del docente sulla loro utilità in classe.

IL PETTEGOLEZZO

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	Gioco di creatività
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di comprensione orale
Obiettivi cognitivi	Recuperare e selezionare informazioni e elementi acquisiti
Obiettivi Relazionali	Capacità di relazionarsi con i compagni
Livello linguistico	A1 - B1, secondo i particolari e il lessico utilizzato
Tipo di lingua	L2 - LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	A gruppi di almeno 5-6 persone
Quando utilizzare l'attività	Alla fine di una lezione per rilassare, durante la fase di sintesi per ripassare e rinforzare il lessico e la produzione orale
Durata indicativa	20 minuti circa
Materiali necessari	Nessuno
Preparazione del materiale	Nessuna

Come si procede: Il docente spiega che in Italia nelle piccole città spesso si fanno dei *pettegolezzi*, ossia si racconta un fatto aggiungendo informazioni nuove e inventate.

A questo punto si dividono gli studenti in gruppi di circa 5 o 6 persone e si indica lo studente che deve iniziare la storia. Il docente consiglierà di inventare un *pettegolezzo* relativo a persone conosciute, ad esempio membri della classe, politici, cantanti, artisti o personaggi famosi italiani per rendere più divertente il gioco. Il primo studente dice una frase a voce bassa ad un compagno, il quale deve ripeterla ad un terzo aggiungendo dei particolari nuovi, il terzo al quarto e così via fino all'ultimo che deve ripetere la storia per intero a tutta la classe. Vince il gruppo che ha inventato la storia più simpatica ed originale.

Variante 1: il gioco si può effettuare per iscritto, ed in questo caso il primo studente deve scrivere la frase e gli altri aggiungeranno dei particolari alla storia scrivendo altre frasi.

L'ARCHITETTO

Autore	Alberta Novello
Tipo di attività	Gioco di <i>information gap</i>
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di comprensione orale
Obiettivi cognitivi	Recuperare informazioni e elementi acquisiti; trovare soluzioni a problemi
Obiettivi Relazionali	Capacità di cooperare
Livello linguistico	Da A1 a B1, a seconda dei particolari e del lessico utilizzato
Tipo di lingua	L2 - LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	A coppie
Quando utilizzare l'attività	Dopo una lezione sulla casa, per ripassare il lessico
Durata indicativa	20 minuti
Materiali necessari	Un foglio e una penna
Preparazione del materiale	Nessuna

Come si procede: la coppia di studenti si dispone rivolgendosi le spalle; ogni studente a turno descrive all'altro la piantina della propria casa (ad esempio: al piano terra a destra c'è la cucina, dopo la cucina c'è la sala da pranzo, eccetera). Lo studente che ascolta deve disegnare in un foglio la piantina della casa del compagno. Quando entrambi gli studenti hanno disegnato la piantina si scambiano il lavoro e controllano il risultato.

Variante:

Si possono utilizzare altri campi semantici, ad esempio quello della famiglia descrivendo i componenti familiari e facendo realizzare un quadro familiare oppure quello del corpo descrivendo una persona della classe e facendo indovinare ai compagni di chi si tratta.

SCIVOLI E SCALE

Autore	Elena Lazzaro
Tipo di attività	Gioco su percorso
Obiettivi Linguistici	Ripasso dei contenuti linguistici di un'unità di apprendimento/didattica appena svolta, sviluppo dell'abilità di comprensione orale.
Obiettivi cognitivi	Recuperare informazioni e elementi acquisiti.
Obiettivi Relazionali	Capacità di cooperare e di negoziare le risposte.
Livello linguistico	Tutti, dipende dalla difficoltà delle domande inserite nel tabellone
Tipo di lingua	LS o L2
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	Classe suddivisa in due/tre gruppi
Quando utilizzare l'attività	Alla fine di un'unità o di un percorso didattico
Durata indicativa	30 minuti a partita
Materiali necessari	Fotocopia del tabellone seguente; pedine; due dadi; domande preparate dall'insegnante
Preparazione del materiale	L'insegnante preparerà 10 domande adeguate al tipo di studenti, al loro livello linguistico e al percorso didattico svolto assieme.

Come si procede: la classe viene divisa in due o tre squadre, possibilmente distribuendo gli studenti più bravi in squadre diverse. A turno ogni squadra tira i dadi e avanza nelle caselle del tabellone secondo il numero uscito. Quando ci si ferma su una casella in cui c'è una domanda (quelle delle decine, colorate in modo diverso dalle altre), la squadra dovrà consultarsi e rispondere alla domanda in 20 secondi: se la risposta data è corretta può ritirare i dadi, se è errata retrocederà di tante caselle quanto è il numero uscito. Quando si arriva su una casella in cui c'è l'inizio di una scala si sale fino in cima alla scala; quando si arriva su una casella in cui c'è uno scivolo si scende fino alla casella dove finisce lo scivolo. Vince la squadra che arriva per prima al traguardo, o che arriva ad una casella con il numero più alto.

Esempi di domande da rivolgere agli studenti adulti:

di cultura generale italiana: Qual è il fiume più lungo d'Italia?

di grammatica (in base al livello): Qual è il futuro del verbo "parlare"?

di lessico (in base ai livelli): Un sinonimo/contrario della parola...

100	99	98	97	96	95	94	93	92	91
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

UNA PARTITA DI CALCIO

Autore	Abdelmonem Kheifli
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Comprensione orale e produzione orale, lessico dello sport, saper spiegare delle regole di un gioco
Obiettivi Cognitivi	Sviluppo delle abilità di selezione e collegamento informazioni
Obiettivi Relazionali	Capacità di interazione e cooperazione
Livello Linguistico	A2
Tipo di Lingua	L2- LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente, particolarmente adatto con classi maschili.
Organizzazione Attività	Due o più gruppi
Quando Utilizzare l'Attività	A conclusione di una lezione sullo sport
Durata Indicativa	30 minuti circa
Materiali Necessari	Videocassetta di una partita di calcio italiano di livello nazionale (ad esempio Juventus vs Milan)
Preparazione del Materiale	videoregistratore e televisore

Come si procede: il docente divide la classe in due gruppi e spiega il motivo della visione della partita (capire la telecronaca, le regole, le espressioni relative al gioco del calcio in italiano). Segue la visione di una partita (10 minuti) di calcio italiano possibilmente tra due squadre famose tipo *Juventus* e *Milan*.

Ogni squadra sceglie un portavoce e si procede al primo esercizio, che consiste nell'individuare altri tipi di sport collettivi e il luogo in cui si praticano questi sport (per esempio: Pallanuoto si gioca in piscina), ogni risposta corretta equivale a un punto. Il docente lascia 4 minuti per discutere e 2 minuti per dire le risposte.

Si passa al secondo esercizio: si concedono tre minuti di tempo per discutere e ogni gruppo sceglie un rappresentante che deve fare la telecronaca della partita per circa 3 minuti menzionando almeno due regole relative al gioco poi, aiutato dal gruppo, citare 3 espressioni relative al calcio, ad esempio "battere rigore", "segnare una rete", ecc...

Variante: In caso di utilizzo in corsi di italiano all'estero, le regole si possono applicare ad altri tipi di sport popolari nei diversi paesi, ad esempio pallacanestro negli Stati Uniti, pallavolo negli Stati dell'Europa dell'Est, Hockey su ghiaccio in Canada ecc.) e ciò per motivare maggiormente gli studenti, i quali possono conoscere meglio le regole e gli atleti più famosi di uno sport diverso.

METTIAMO IN ORDINE

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Sviluppare la capacità d'ascolto selettivo.
Obiettivi cognitivi	Selezionare parti di testo ascoltato.
Obiettivi Relazionali	Saper cooperare e collaborare con i compagni.
Livello linguistico	Da A2 in poi, in base al lessico, alla velocità e alla chiarezza dell'eloquio della canzone scelta
Tipo di lingua	L2 o LS
Attività adatta a...	Attività non sempre indicata a studenti immigrati con bisogni comunicativi immediati e molto concreti
Organizzazione attività	Dividere la classe in due gruppi
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'unità didattica; alla fine di un percorso didattico per ripassare il lessico specifico della canzone o per sviluppare la comprensione orale di tipo selettivo.
Durata indicativa	30 minuti circa
Materiali necessari	Testo di due canzoni italiane. Si consiglia di scegliere una canzone a ritmo lento ed una a ritmo veloce.
Preparazione del materiale	Tagliare il testo fotocopiato di ciascuna canzone in strofe o frasi.

Come si procede: il docente spiega che farà ascoltare contemporaneamente due canzoni italiane e ogni squadra avrà il testo di una delle due canzoni ritagliato e sparso su un tavolino. Quando il docente avvierà l'ascolto contemporaneamente, i due gruppi devono selezionare il testo della propria canzone e ricomporla nell'ordine esatto.

Durante l'ascolto, il docente avrà cura di abbassare e alzare il volume di ciascuna canzone al fine di agevolare a turno la comprensione dell'una o l'altra squadra.

Alla fine si faranno ascoltare una per volta le due canzoni per verificare la correttezza della scelta.

Vince la squadra che finirà per prima e avrà composto il testo in modo corretto.

IL QUADRATO MAGICO

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	Attività su schema
Obiettivi linguistici	Ampliamento del lessico: associare le parole in base al significato
Obiettivi cognitivi	Sviluppo delle abilità di ricerca, selezione e elaborazione del lessico
Obiettivi relazionali	Capacità di socializzare, cooperare e confrontarsi con gli altri studenti. Interagire oralmente.
Livello linguistico	A1, adattabile a tutti i livelli in base al lessico scelto.
Tipo di lingua	LS o L2
Attività adatta a...	Tutti i tipi di studenti
Organizzazione attività	Gruppi da due persone ciascuno
Quando utilizzare l'attività	Fine della lezione per rilassare dopo ore di lezione o per ripassare il lessico della persona nella fase di sintesi
Durata indicativa	Circa 20 minuti
Materiali necessari	Schema riprodotto qui sotto.
Preparazione del materiale	Fotocopie dello schema sul lessico della persona, eventualmente adattamento dello schema con una lista di parole adatte al livello prescelto.

Come si procede: Il docente invita tutti gli studenti a dividersi a coppie e ad associare nello schema sottostante le parole al loro contrario. Le iniziali delle parole che rimangono lette di seguito formeranno una nuova parola. Vince la coppia che trova la soluzione prima degli altri.

Variante 1: Al posto dell'associazione per contrario, si può decidere di associare le parole che abbiano lo stesso articolo determinativo, associare per sinonimi, per attinenza tematica, ed in questo caso l'elenco dei termini va modificato.

Variante 2: Al posto dell'associazione per contrario, si propone di raccontare una storia utilizzando tutte le parole dello schema.

Soluzioni:

- | | | |
|-------------------------|--------------------------|------------------------------|
| 1. Bello brutto | 10. pigro sportivo | 20. uguale diverso |
| 2. Alto basso | 11. giovane vecchio | 21. silenzioso chiacchierone |
| 3. Magro grasso | 12. fortunato sfortunato | 22. tranquillo nervoso |
| 4. Biondo bruno | 13. elegante inelegante | |
| 5. Cattivo buono | 14. noioso interessante | |
| 6. Simpatico antipatico | 15. italiano straniero | |
| 7. Intelligente stupido | 16. pallido abbronzato | |
| 8. Ricco povero | 17. lento veloce | |
| 9. felice triste | 18. forte debole | |
| | 19. bugiardo sincero | |

Parole rimaste:

B uffo;
R aro;
A stuto;
V ivo;
I nnamorato.

felice	pigro	magro	stupido	antipatico	buffo	bruno
bello	noioso	giovane	straniero	buono	interessante	elegante
debole	ricco	lento	tranquillo	sincero	basso	raro
pallido	biondo	sfortunato	chiacchierone	vecchio	uguale	silenzioso
inelegante	diverso	abile	brutto	bugiardo	nervoso	forte
sportivo	vivo	intelligente	veloce	innamorato	fortunato	simpatico
alto	cattivo	povero	grasso	italiano	abbronzato	triste

RUBAMAZZETTO DELLE PAROLE

Autore	Maria Luisa Vassallo, Lidiane Gualtieri
Tipo di attività	Attività con tessere lessicali
Obiettivi linguistici	Ampliamento del lessico: associare le parole in base al significato
Obiettivi cognitivi	Sviluppo delle abilità di ricerca, selezione e elaborazione del lessico
Obiettivi relazionali	Capacità di socializzare, cooperare e confrontarsi con gli altri studenti. Interagire oralmente.
Livello linguistico	A1 - A2, adattabile a tutti i livelli in base al lessico che viene scelto.
Tipo di lingua	LS o L2
Attività adatta a...	Tutti i tipi di studenti
Organizzazione attività	Gruppi da 3 a 6 persone ciascuno
Quando utilizzare l'attività	Inizio o fine della lezione per rilassare dopo ore di lezione o per ripassare il lessico
Durata indicativa	Da 30' a 60'
Materiali necessari	Tessere di cm. 4 x 3 circa autoprodotte con una parola per tessera.
Preparazione del materiale	Si devono creare dei mazzetti di trenta tessere ciascuno - quindi trenta parole diverse - realizzando una tabella a computer con le parole inerenti alla tematica svolta durante il corso. Incollare o stampare le pagine contenenti le tessere su un foglio di cartone rigido, di colore diverso per ogni pagina e ritagliare le tessere.

Come si procede: Si inizia deponendo sul tavolo, scoperte, due tessere prese dal mazzo. Poi ogni giocatore prende quattro tessere dal mazzo, evitando che gli altri giocatori le vedano. Ogni giocatore, a turno, cerca di "rubare" con una delle sue una tessera tra quelle presenti sul tavolo, procedendo per associazione di idee.

Se si è spiegato il lessico della casa o dell'abbigliamento, ad esempio, si può dire che *detersivo* e *spugna* hanno entrambi a che fare con il lavare. Gli *allievi* molto spesso si vestono con *maglioni*. Il giocatore che ha la tessera *detersivo* può quindi "rubare" la tessera.

Se l'associazione non è immediatamente ovvia, lo studente dovrà spiegarla in italiano.

Quando il giocatore riesce a "rubare" una carta, vi colloca sopra la sua, in modo da formare un mazzetto. Poi lo depona sul tavolo, in modo che si possa leggere l'ultima carta.

Il mazzetto rimane suo e potrà usarlo per "prendere" un'altra carta o un altro mazzetto.

Ma gli altri giocatori potranno cercare di "rubare" anche il suo mazzetto, associando le loro tessere alla tessera superiore visibile del mazzetto. E' più conveniente "rubare" un intero mazzetto che una singola carta. Dopo aver giocato, il giocatore deve prendere un'altra carta dal mazzo.

Vince chi ha il numero maggiore di carte quando il gioco finisce per esaurimento delle carte.

Variante 1: Al posto dell'associazione di idee, si può decidere di "prendere" attraverso il meccanismo della formazione di una frase.

Si può prendere una parola con un'altra quando si è capaci di formare una frase sensata o divertente che le unisca.

Variante 2: Ogni volta che si ruba un mazzetto, si deve formare una frase (logica, anche se non necessariamente ragionevole) che utilizzi tutte le parole del mazzetto, invece che solo l'ultima.

Variante 3: Al posto dell'associazione di idee, si può decidere di "prendere" attraverso l'associazione di parole che usino lo stesso articolo.



AL CINEMA INSIEME

Autore	Elena Lazzaro
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Leggere e comprendere i contenuti centrali di una recensione cinematografica; comprendere espressioni scritte che esprimono gusti e preferenze; argomentare una scelta con delle motivazioni ricavabili da un testo
Obiettivi cognitivi	Selezionare informazioni; associare elementi di testi diversi; creare ipotesi
Obiettivi Relazionali	Capacità di lavorare in gruppo e prendere una decisione condivisa da tutti i membri del gruppo; esporre ai compagni la propria scelta, motivandola con le informazioni che si hanno a disposizione
Livello linguistico	Almeno A2
Tipo di lingua	L2 o LS (le recensioni si trovano facilmente sul web)
Attività adatta a...	Attività non indicata a studenti immigrati con bisogni comunicativi immediati e molto concreti
Organizzazione attività	Studenti divisi in coppie o in gruppi di 4 persone al massimo.
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'unità didattica; alla fine di un percorso didattico (sul cinema, sull'espressione delle proprie preferenze...)
Durata indicativa	1 ora
Materiali necessari	Recensioni di 4 film (con indicazioni aggiuntive come orari degli spettacoli, prezzi dei biglietti, giorni di programmazione); preferenze espresse da 4 amici.
Preparazione del materiale	L'insegnante dovrà inventare le preferenze dei 4 amici basandosi sugli elementi presenti nelle recensioni da lui scelte

Come si procede: la classe viene divisa in gruppi e l'insegnante consegna a ciascun gruppo una fotocopia contenente le recensioni dei film e le preferenze degli amici. Gli studenti leggeranno e analizzeranno le recensioni e poi le preferenze dei singoli e completeranno una tabella (simile a quella riportata qui sotto) con le motivazioni pro e contro ogni film.

	FILM 1		FILM 2		FILM 3		FILM 4	
	PRO	CONTRO	PRO	CONTRO	PRO	CONTRO	PRO	CONTRO
AMICO 1								
AMICO 2								
AMICO 3								
AMICO 4								

Dovranno poi scegliere quale film incontra il maggior numero di preferenze. Poi i vari gruppi esporranno le loro opinioni ai compagni (lo scopo dell'attività, infatti, non è arrivare alla stessa scelta ma fornire le motivazioni ed esporle alla classe).

Variante 1: possibilità di proporre la stessa attività con spettacoli teatrali o concerti.

Variante 2: se il livello linguistico degli studenti è alto (almeno B2) al posto delle recensioni scritte si possono utilizzare i *trailers* dei film.

CULTURALmente

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	Attività di <i>problem solving</i> interculturale
Obiettivi Linguistici	Leggere e comprendere i contenuti di domande
Obiettivi cognitivi	Selezionare informazioni; associare domande a modelli culturali diversi; creare ipotesi; argomentare una scelta adducendo delle motivazioni.
Obiettivi Relazionali	Capacità di lavorare in gruppo e prendere una decisione condivisa da tutti i membri del gruppo; esporre ai compagni la propria scelta, motivandola con le informazioni a disposizione
Livello linguistico	A2- B1
Tipo di lingua	L2: gli studenti devono essere di provenienza geografica diversa.
Attività adatta a...	A tutti i tipi di studenti
Organizzazione attività	Dapprima individuale, poi a gruppi di 3 o 4 persone al massimo possibilmente di persone di provenienza geografica diversa
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'unità didattica; alla fine di un percorso didattico (sui modelli culturali, sul modo di vivere ...)
Durata indicativa	40 minuti circa
Materiali necessari	Domande a scelta multipla su modello di quelle sottostanti, indicanti diversi tipi di modelli culturali.
Preparazione del materiale	L'insegnante dovrà selezionare e fotocopiare le domande che meglio rispondono alla provenienza geografica dei componenti del gruppo.

Come si procede: L'insegnante spiega agli studenti che avranno 5 minuti per rispondere individualmente alle domande a scelta multipla che riceveranno su un foglio.

Quando tutti avranno terminato, il docente formerà gruppi di 3 o 4 persone che avranno a disposizione 15 minuti per confrontarsi sulle risposte: dovranno capire perché i singoli studenti hanno risposto diversamente alle stesse domande e a quali modelli culturali le risposte fanno riferimento.

Successivamente i gruppi si confrontano sulle risposte in plenaria per 20 minuti. Vince il gruppo che riconosce più modelli culturali e sa spiegarne il motivo.

Soluzioni delle domande seguenti a scelta multipla:

Modelli di riferimento:

- a. italiano; b. francese; c. francese
- a. inglese; b. francese/italiano;
- a. italiano; b. bavarese; c. tedesco
- a. orientale; b. italiano; c. sloveno; turco
- a. francese; c. italiano
- a. orientale; b. anglosassone; c. italiano
- a. spagnolo; b. italiano; d. italiano
- b. italiano; c. francese; d. anglosassone
- a. italiano; c. anglosassone
- a. anglosassone/tedesco; b. italiano

Esempio di domande a scelta multipla:

Rispondi alle seguenti domande, poi confronta le tue risposte con i compagni:

- Sei ospite da amici e a pranzo ti portano subito un piatto di pasta. Tu pensi
 - "dopo ci sarà un secondo e il dolce"
 - "hanno dimenticato la prima portata"
 - "questo è il contorno"
 - "questo è l'antipasto"
- Ti invitano a casa di amici per cena. Tu porti
 - fiori
 - vino oppure un dolce
 - un secondo piatto o un contorno
 - nulla
- A pranzo a casa di amici ti portano un'insalata
 - già condita con olio, sale e aceto
 - già condita con acqua, olio e sale
 - già condita con yogurt
 - non condita
- Ti invitano a cena a casa di amici. Quando arrivi tu
 - ti togli le scarpe
 - tieni le scarpe
 - indossi le ciabatte portate da casa
 - indossi le ciabatte offerte dai padroni di casa
- La tua stanza d'albergo ha un bagno con *bidet*. Tu pensi: "è un albergo..."
 - di bassa categoria
 - molto lussuoso
 - normale
 - strano
- Non vuoi un numero sfortunato per il posto in aereo durante il tuo prossimo viaggio. Chiedi di non avere il numero
 - 4
 - 13
 - 17
 - altro
- Sei a cena a casa di amici. Se hai sete
 - aspetti fino a quando qualcuno ti dà da bere
 - solo un uomo vicino ti versa da bere
 - chiedi da bere a qualcuno
 - ti versi da bere da solo
- Salutando qualcuno anche se poco conosciuto tu dai
 - un bacio
 - due baci
 - tre baci
 - nessun bacio
- Ad una riunione di lavoro tu vai vestito con
 - giacca sportiva senza cravatta
 - la prima cosa che trovi
 - giacca e cravatta
 - jeans e maglione
- In treno una persona fa squillare forte il telefono cellulare e parla ad alta voce. Tu pensi
 - "è maleducato"
 - "è normale"
 - "che simpatico!"
 - "ora ascolto"

ANDIAMO IN ITALIA?

Autore	Alessandra Spreafico
Tipo di attività	Gioco con schede
Obiettivi Linguistici	Sviluppare il lessico e l'abilità di produzione orale.
Obiettivi Cognitivi	Sviluppare la memoria.
Obiettivi Relazionali	Capacità di relazionarsi.
Livello Linguistico	A1
Tipo di lingua	L2-LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studenti
Organizzazione attività	L'attività si svolge a coppie o divisi in due squadre.
Quando utilizzare l'attività	Prima di una lezione sull'Italia oppure per ripassare il lessico dopo una lezione sulle vacanze
Durata indicativa	Da 20 a 30 minuti
Materiali necessari	Tessere del memory uguali per i due gruppi o per le coppie. Una lista.
Preparazione del materiale	Tessere allegate oppure auto-prodotte.

Come si procede: Il memory lessicale proposto ha come argomento: il viaggio. Tutti sanno che prima di ogni viaggio occorre preparare una valigia, bene...questo è quello che dovranno fare i nostri studenti per poter "partire per l'Italia".

Ci si divide in due gruppi o a coppie devono cercare di preparare la valigia più velocemente dei compagni. Perché? Purtroppo sono rimasti solo due posti sull'aereo.

Con il gioco del memory lessicale le coppie dovranno mettere nella loro valigia tutto quanto serve loro. Ovviamente facendo riferimento a quanto scritto sulla lista a loro assegnata.

Partirà la coppia che per prima avrà terminato di preparare le proprie valigie.

ESEMPIO DELLA LISTA

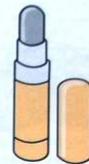
calzoncini,
cintura,
pantaloni,
giacca,
camicia,
vestito,
cravatta,
occhiali da sole,
busta,
francobollo,
penna.



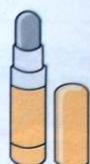
Il rasoio



Il rasoio



Il rossetto



Il rossetto



Il dentifricio



Il dentifricio



Lo spazzolino



Lo spazzolino



Il libro



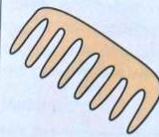
Il libro



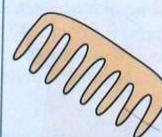
L'ombrello



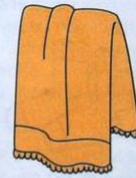
L'ombrello



Il pettine



Il pettine



L'asciugamano



L'asciugamano



CHI SONO?

Autore	Claudia Mancosu
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Praticare il passato prossimo, presente e futuro semplice indicativo e lessico come obiettivo grammaticale Sviluppare la funzione referenziale della lingua con la descrizione di persone e azioni come obiettivo funzionale e comunicativo
Obiettivi cognitivi	Partendo da una fotografia o da un'immagine descrivere le azioni di un personaggio al fine di farlo individuare.
Obiettivi Relazionali	Rivolgendosi alla classe nella sua interezza e invitandola ad indovinare, questa attività è gratificante dal punto di vista relazionale
Livello linguistico	A2-B1
Tipo di lingua	Prevalentemente L2 per necessità di avere molto materiale autentico
Attività adatta a...	Studenti di grado culturale medio o medio alto
Organizzazione attività	Individuale o a squadre
Quando utilizzare l'attività	Alla fine di una lezione, per rilassare, oppure per introdurre un argomento di attualità o culturale.
Durata indicativa	Circa un'ora, dipende dal numero degli studenti
Materiali necessari	Ritagli di giornale
Preparazione del materiale	Ritagliare dalle riviste diverse immagini di persone famose

Come si procede: Le fotografie o immagini grafiche possono essere ritagliate da riviste o quotidiani e devono necessariamente rappresentare persone notissime in campo internazionale come capi di Stato, attori o attrici e simili.

L'insegnante porta in classe le fotografie, in numero almeno pari a quello degli studenti e le distribuisce oppure le sparge sulla cattedra e le fa scegliere agli allievi; alla fine ogni studente deve avere una fotografia e con questa tornare al suo posto. Uno alla volta ogni studente si reca alla cattedra o comunque al centro della "scena" e cerca di far indovinare al resto della classe quale sia il suo personaggio, deve usare necessariamente il passato prossimo, il presente e/o il futuro semplice indicativo per spiegare alla classe le azioni svolte nel tempo e nella carriera da questo personaggio può naturalmente servirsi di espressioni del tipo: sono un attore americano, ho interpretato due film, sono sposato con un'attrice famosa bionda e irlandese e così via. Lo studente non deve dare indicazioni troppo precise, come nomi di persona o titoli dei film, ma può provare ad esempio a riportarne la trama. Il tempo concesso è di dieci minuti a testa.

Variante:

In caso di classe molto numerosa si può procedere a squadre dividendo la classe in gruppi di tre o più elementi. Gli studenti scelgono la fotografia una per gruppo, esaminano la foto e hanno un quarto d'ora di tempo per fare *brain storming* e nominare un capo squadra. Il capo squadra cerca di far indovinare alle altre squadre il personaggio ritratto nella fotografia.

IL SOGNO NEL CASSETTO

Autore	Michele Daliso
Tipo di attività	Attività comunicativa
Obiettivi Linguistici	Riutilizzo del condizionale presente per esprimere desideri, sogni e situazioni ipotetiche (vorrei, mi piacerebbe...); sviluppo della funzione poetica-immaginativa della lingua.
Obiettivi Relazionali	Sviluppare abilità comunicative orali legate alla conversazione su un tema particolare
Livello linguistico	A2-B1
Tipo di lingua	LS-L2
Attività adatta a...	Tutte le tipologie di studenti
Organizzazione attività	Dapprima individuale e poi a coppie
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'UD, nella quale sono state introdotte le forme del condizionale presente e si è già proceduto all'analisi e alla loro fissazione
Durata indicativa	Minimo 30 minuti
Materiali necessari	Una scheda da compilare
Preparazione del materiale	Si prepara una tabella nella quale ogni studente deve inserire: <ul style="list-style-type: none"> • il tipo di professione che vorrebbe svolgere (e motivare la scelta) • orari, sede e mansioni lavorative • vantaggi • svantaggi • possibili cambiamenti rispetto alla vita attuale

Come si procede: L'insegnante stimola gli studenti oralmente spiegando cosa s'intende per "sogno nel cassetto", raccontando i suoi sogni e desideri e invitando gli studenti a condividere esperienze, progetti e desideri.

Dopo questa prima fase introduttiva, ciascuno studente riceverà una scheda-guida per descrivere il proprio sogno nel cassetto individualmente. Si passa poi ad una fase di condivisione, in cui gli studenti, divisi a coppie, raccontano il proprio sogno nel cassetto, riutilizzando le forme del condizionale presente.

Variante: la scheda può essere relativa ad altri campi semantici, ad esempio "la casa dei sogni", "i vicini di casa ideali" o altri.

Tipo di lavoro	Luogo	Orari	Compiti	Con chi	Per quanto tempo	Perché?

RITRATTO MISTERIOSO

Autore	Fulvia Piccini
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di produzione libera orale
Obiettivi cognitivi	Sviluppare la capacità di parlare di sé e degli altri
Obiettivi Relazionali	Socializzazione, interazione, rispetto
Livello linguistico	Tutti i livelli
Tipo di lingua	Prevalentemente L2 per la necessità di materiale autentico
Attività adatta a...	Tutti
Organizzazione attività	Al massimo 10 persone
Quando utilizzare l'attività	Quando il gruppo si conosce già da qualche giorno
Durata indicativa	Circa un'ora: dipende dal numero di studenti
Materiali necessari	Colla, forbici, cartoncini, riviste e giornali
Preparazione del materiale	Preparare in anticipo un buon numero di riviste contenenti molte immagini.

Come si procede:

Questa attività può essere proposta ai principianti solo dopo aver lavorato sulle presentazioni. Svolgimento: il docente chiede al gruppo di creare una figura, con la tecnica del collage, senza specificarne il sesso, l'unica condizione è che gli studenti non possono ritagliare parti del corpo già complete, ad esempio un viso o un corpo interi, ma devono usare elementi o parti del corpo presi da diverse persone e si possono usare anche oggetti al posto delle varie parti del corpo.

Quando il lavoro di composizione sarà terminato e ognuno avrà davanti a sé un cartoncino con una figura, ogni studente farà oralmente una breve presentazione per il proprio personaggio dandogli anche un nome e raccontando un po' la sua storia. Il racconto verrà fatto in cerchio a turno e ognuno avrà in mano il suo cartoncino.

Si può tentare anche di lavorare con i principianti livello A1, in questo caso la presentazione sarà molto semplice, anche in prima persona se non risulta troppo imbarazzante, lo studente dovrà solo inventare nome, età, provenienza ecc. del proprio personaggio.

Qualora si disponesse di poco tempo, il docente può proporre immagini di giornale già ritagliate.

Variante 1 per studenti ad un livello B1:

La seconda parte dell'attività può essere svolta a coppie sotto forma di intervista: ogni studente parlerà del proprio personaggio in prima persona rispondendo alle domande del compagno costruendo così la biografia immaginaria del personaggio via via che risponde alle domande. Per facilitare il compito dell'intervistatore si potrebbe creare insieme agli studenti una griglia di possibili domande. La griglia sarà scritta e l'intervistatore riporterà poi al gruppo l'esito della sua intervista. In questo modo ogni studente racconterà due "storie" la sua quando è intervistato e quella del compagno quando riporterà al gruppo il contenuto della sua intervista.

A CACCIA DI PAROLE

Autore	Fulvia Piccini
Tipo di attività	Attività di <i>problem solving</i>
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità orale, ripasso del lessico specifico
Obiettivi Cognitivi	Sviluppare l'abilità di comporre e scomporre le parole
Obiettivi Relazionali	interazione, collaborazione, cooperazione
Livello linguistico	Tutti i livelli, dipende dalla difficoltà del lessico
Tipo di lingua	LS- L2
Attività adatta a...	Tutti
Organizzazione attività	Non più di 20 persone in gruppo unico
Quando utilizzare l'attività	Dopo aver lavorato su un argomento per rivederne il lessico e come ripasso giocoso
Durata indicativa	15 - 20 minuti circa
Materiali necessari	Cartoncini colorati
Preparazione del materiale	Preparare in anticipo un numero di cartoncini corrispondente al numero di studenti che parteciperanno al gioco

Come si procede: il docente prepara dei cartellini di uguale misura sui quali scrive, ad esempio, i nomi dei giorni della settimana, ogni cartoncino conterrà una sillaba (es. LU-NE-DI) oppure singole lettere appartenenti a parole già note ai partecipanti. Nella preparazione del materiale il conduttore dovrà fare attenzione al numero dei partecipanti. Sarebbe preferibile svolgere questa attività all'aperto, oppure predisporre la classe in modo da avere un ampio spazio a disposizione. L'insegnante consegna un cartellino a caso ad ogni partecipante con l'indicazione di NON leggerlo. Al via il conduttore invita tutti a mescolarsi camminando e muovendosi liberamente nello spazio; dopo circa un minuto, il conduttore dà lo stop e chiede agli studenti di leggere i cartellini in loro possesso. Ciascun partecipante può allora leggere il proprio bigliettino (che contiene una parte o solo una sillaba di un giorno della settimana, di un mese ecc.) e cercare i compagni con i quali può completare la sua parola, che devono pronunciare a voce alta. Il gruppetto che completa la parola per ultimo esce dal gioco, che prosegue finché si ottiene un solo gruppo di vincitori. I gruppi via via esclusi dal gioco aiutano il docente a verificare la correttezza delle parole formate dai gruppi ancora in gioco.

Variante 1: Le varianti di questo gioco possono essere tante, basterà variare i soggetti dei cartoncini, oppure scrivere singole lettere e lasciare libertà agli studenti di formare possibili parole, oppure chiedere loro di formare frasi possibili con le parole a loro disposizione. In questo caso ogni cartellino conterrà almeno una parola intera, si potranno così associare parole come LUNE-DI - MATTINA, IERI - SERA oppure delle intere frasi (IL VENERDI IN PIAZZA C'È IL MERCATO)

Variante 2 Da proporre solo a studenti che non siano principianti assoluti. L'attività va preceduta dalla lettura di un brano breve o di una poesia. Il conduttore preparerà i cartellini contenenti le varie parti del brano, singole parole, frasi oppure i versi della poesia e gli studenti devono ricomporre il testo nel giusto ordine come se fosse un puzzle. Il docente dovrà scegliere in questo caso brani brevi e con una sequenza logica ben riconoscibile. In questa variante il gioco risulta più cooperativo e non ci sono esclusi.

RACCONTASTORIE

Autore	Maria Luisa Vassallo
Tipo di attività	Attività con tessere lessicali
Obiettivi Linguistici	Sviluppare la produzione orale usando i nessi causali e temporali
Obiettivi cognitivi	Associare parole diverse, creare un racconto coeso
Obiettivi Relazionali	Capacità di socializzare, cooperare e confrontarsi con gli altri studenti.
Livello linguistico	Adattabile a tutti i livelli
Tipo di lingua	LS o L2
Attività adatta a...	Tutti i tipi di studenti e a tutte le età
Organizzazione attività	Gruppi da 3 a 6 persone ciascuno
Quando utilizzare l'attività	Inizio o fine della lezione per rilassare o per ripassare il lessico specifico
Durata indicativa	Da 30 a 60 minuti
Materiali necessari	Tessere di cm. 4 x 3 circa autoprodotte con una parola per tessera. Clessidra o contaminuti.
Preparazione del materiale	Si devono creare dei mazzetti di trenta tessere ciascuno - quindi trenta parole diverse - realizzando una tabella a computer con le parole inerenti alla tematica svolta durante il corso o comunque conosciute. Incollare o stampare le pagine contenenti le tessere su un foglio di cartone rigido, di colore diverso per ogni pagina e ritagliare le tessere.

Come si procede: Scopo del gioco è raccontare una storia. Prima di giocare si stabiliscono dei vincoli al racconto: se debba essere logico o possa essere assurdo, se debba svolgersi in un tempo o in uno spazio preciso, se debba appartenere ad uno specifico genere letterario (poliziesco, fantascienza, romanzo d'amore, ecc) oppure se debba essere completamente libera.

Ogni giocatore prende dal mazzo sul tavolo tre tessere. Il giocatore sorteggiato per cominciare può deporre una delle sue tessere sul tavolo e inizia a raccontare una storia riguardante la parola contenuta nella tessera. Si può stabilire una durata limite attraverso l'uso di una clessidra o di un contaminuti o stabilire che ogni giocatore deve dire solo una frase. Il giocatore alla sua sinistra deve continuare la storia, usando lo stesso meccanismo. Chi non riesce a usare le tessere che ha in mano può prenderne altre a piacere, dal mazzo. Vince chi esaurisce prima le carte o non si stabilisce nessun vincitore.

Variante 1: Se la classe non è troppo numerosa si può anche organizzare una gara tra due squadre: si stabilisce un giudice e ogni squadra costruisce la sua storia a turno.

L'INGANNATORE

Autore	Alberta Novello
Tipo di attività	Gioco ad indovinare
Obiettivi Linguistici	Sviluppare le abilità di comprensione e produzione orale
Obiettivi cognitivi	Sviluppo dell'abilità di elaborare le informazioni e porre domande adeguate
Obiettivi Relazionali	Capacità di socializzare e lavorare in coppia
Livello linguistico	Da A2 in poi
Tipo di lingua	L2 - LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	Una coppia e il gruppo classe
Quando utilizzare l'attività	Alla fine di una lezione particolarmente pesante, per rilassare il gruppo
Durata indicativa	10 minuti a coppia
Materiali necessari	Nessuno
Preparazione del materiale	Nessuna

Come si procede: Una coppia si allontana dal gruppo classe e si accorda su chi dei due racconterà una storia vera e chi invece narrerà una storia inventata.

Una volta deciso, la coppia ritorna dal gruppo classe e racconta le due storie.

A questo punto i compagni attraverso delle domande devono comprendere chi dice la verità e chi invece li sta ingannando.

Dopo una serie di domande l'insegnante chiede alla classe (per alzata di mano) chi è l'ingannatore e a quel punto si svelerà il segreto.

SI CERCANO OVETTI!

Autore	Ivette Brusselmans
Tipo di attività	attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Comprendere indicazioni per trovare un luogo utilizzando locativi, preposizioni, nonché lessico collegato alla classe.
Obiettivi Cognitivi	Selezionare informazioni; associare elementi di messaggi diversi; creare ipotesi
Obiettivi Relazionali	Capacità di lavorare in gruppo e esporre ai compagni la propria scelta
Livello linguistico	A1
Tipo di lingua	L2 o LS
Attività adatta a...	Attività non indicata a studenti immigrati con bisogni comunicativi immediati e molto concreti
Organizzazione attività	Singolo vs gruppo
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'unità didattica; alla fine di un percorso didattico per rilassare gli studenti
Durata indicativa	15-20 minuti
Materiali necessari	ovetti di cioccolato incartati ciascuno separatamente, ma anche cioccolatini diversi, caramelle o qualsiasi altro oggetto bene accetto alla classe serve benissimo allo scopo. Al posto di uova di cioccolato è possibile usare penne, cartoline, ecc...
Preparazione del materiale	Gli oggetti vengono nascosti prima dell'inizio della lezione

Come si procede: L'insegnante prima della lezione nasconde almeno 4 ovetti per ciascun corsista, in posti abbastanza visibili. (Se la classe è grande nascondene 3 e fare soltanto un turno). L'insegnante fa alzare il primo corsista che deve trovare 2 ovetti e dire davanti alla classe dove li ha trovati usando il lessico del nascondiglio esatto e la preposizione esatta (Es. Ho trovato l'ovetto sotto il tavolo). Poi anche gli altri corsisti proseguono nello stesso modo. Se il gruppo ha finito il primo turno, fatene un secondo. Se il corsista non trova più nessun ovetto o sbaglia o non si ricorda una parola, gli altri sono invitati ad aiutarlo dandogli delle indicazioni, non nominando però la preposizione o la parola. Alla fine i corsisti mangiano i loro ovetti trovati.

Variante: al posto di ovetti si possono utilizzare bigliettini con scritto una preposizione o un locativo e il corsista deve inventare una frase che contenga la parola scritta.

VERBILANDIA

Autore	Greta Mazzocato
Tipo di attività	Gioco con schede e dadi
Obiettivi Linguistici	Rinforzo sui verbi delle tre coniugazioni, regolari e irregolari, nei diversi tempi verbali
Obiettivi Relazionali	Nella prima parte, permette agli studenti di collaborare e mediare per raggiungere una decisione comune, mentre nella seconda parte, individuale, evivo lo spirito del gioco e un po' di competizione tra i partecipanti
Livello linguistico	Dal livello A2
Tipo di lingua	L2 - LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studenti
Organizzazione attività	A coppie e poi individuale
Durata indicativa	20-40 minuti
Materiali necessari	carta e penna, riviste, disegni, cartoncini bianchi
Preparazione del materiale	Con il cartoncino si costruiscono due dadi (o si procurano di legno), in un dado sono scritti, uno per ogni faccia, i pronomi personali soggetto (io, tu, lui-lei-Lei, noi, voi, loro), ogni faccia è numerata dall'uno al sei (la faccia numero uno corrisponde al pronome "io", la faccia numero 6 a "loro"), nell'altro dado sono invece indicati i diversi tempi verbali (presente indicativo, passato prossimo, imperfetto, futuro semplice, futuro anteriore, condizionale). Anche in questo caso ciascuna faccia del dado è numerata dall'1 al 6. Si ritagliano immagini di vita quotidiana da riviste e/o si cercano disegni in Internet che rappresentino le diverse azioni, si incollano le suddette immagini nei cartoncini, che costituiranno le carte da gioco.

Come si procede: il docente invita gli studenti a lavorare a coppie e consegna a ciascuna coppia una serie di cartoncini raffiguranti le azioni di vita quotidiana e li invita a denominare ciascuna azione e scrivere il verbo all'infinito sotto ciascuna immagine. Dopo la correzione collettiva, inizia il gioco a cui gli studenti partecipano individualmente. Si mette sul tavolo il mazzo di carte. I giocatori a turno tirano contemporaneamente il dado dei pronomi e quello dei tempi verbali, poi prendono una carta dal mazzo e coniugano il verbo nel tempo e nella persona richiesti dai dadi. Se la coniugazione eseguita dal giocatore è esatta, egli ottiene come punteggio la somma dei punti indicati sulle facce dei due dadi e lo annota in un foglietto. Vince il giocatore che, alla fine del gioco, cioè quando tutte le carte saranno scelte dai giocatori, avrà ottenuto il punteggio più alto. L'insegnante valuta la correttezza delle coniugazioni e può chiedere agli studenti di autocorreggersi o invitare gli altri giocatori ad effettuare le eventuali correzioni degli errori commessi dai compagni.

Variante: si può decidere in base al livello di conoscenza degli studenti di usare di volta in volta solo le carte corrispondenti alla categoria verbale che si vuole esercitare (es.: i verbi in *are*). È inoltre possibile stabilire all'inizio del gioco un solo tempo verbale da esercitare (es.: il futuro) e gettare solo il dado dei pronomi personali.

CHE COSA VOGLIO DIRE CON...?

Autore	Claudia Mancosu
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Identificare il significato di frasi idiomatiche e/o proverbi tipici della lingua e cultura italiana
Obiettivi cognitivi	Riuscire a inferire partendo da immagini e didascalie date il significato di frasi idiomatiche di uso comune
Obiettivi Relazionali	L'attività prevede il <i>brain storming</i> quindi la gratificazione dal punto di vista relazionale è alta; in secondo luogo la comprensione di certe frasi e modi di dire tipici della nostra lingua favorisce l'integrazione nell'ambiente extra scolastico dello studente straniero
Livello linguistico	B1
Tipo di lingua	L2
Attività adatta a...	Studenti con un grado d'istruzione medio alto
Organizzazione attività	Classe intera o a squadre
Quando utilizzare l'attività	È possibile dare inizio al gioco all'inizio della lezione in fase di motivazione, perché può essere di spunto anche per trattare eventuali contenuti grammaticali o funzionali, esempio: "fare la gavetta" può introdurre un'unità didattica sul passato remoto e il racconto di un'esperienza. In alternativa si può dare inizio al gioco nella fase finale di una lezione sugli usi e costumi degli italiani
Durata indicativa	30 minuti
Materiali necessari	Fogli di carta disegnati o con applicazione di fotografie
Preparazione del materiale	L'insegnante si munisce di disegni rappresentanti in maniera spiritosa, detti comuni come "mangiarsi le mani"; mangiarsi il fegato"; "fare la gavetta o venire dalla gavetta" e così via. Qualora non si riuscisse a trovare disegni adatti si possono sempre eseguire o far eseguire con poco sforzo: per rappresentare l'atto di mangiarsi le mani si può disegnare un uomo con le mani dentro la bocca, per "mangiarsi il fegato" si può disegnare un piatto con un fegato fumante; naturalmente si deve scrivere sotto l'immagine la didascalia con la frase esatta. Lo scopo è far indovinare il senso traslato del detto, se non si scrive la didascalia si complica eccessivamente il gioco, agguagliando difficoltà a difficoltà

Come si procede:

All'inizio della lezione l'insegnante distribuisce tre disegni numerati con diversi detti a ognuno degli studenti i disegni devono essere uguali per tutti, torna alla cattedra e invita gli studenti a pensare e a consultarsi tra loro per capire il significato di quei detti.

Gli studenti leggono si confrontano e hanno un tempo complessivo di 20 minuti per indovinare il significato.

Allo scadere del tempo l'insegnante invita gli studenti a designare un portavoce che esponga le varie versioni sul significato delle frasi.

L'insegnante oltre a spiegare l'esatto significato della frase ne descrive anche l'origine come nel seguente esempio: "fare la gavetta" deriva dal linguaggio militare; la gavetta è il recipiente di alluminio in cui mangiano i soldati; la frase significa: arrivare al grado di ufficiale, partendo dal grado di soldato semplice; si dice di persona che ha raggiunto grandi risultati partendo dal niente.

Esempi di frasi

- Avere la testa fra le nuvole
- Avere i piedi per terra
- Avere le mani in pasta
- Partire in quarta
- Avere la coda di paglia
- Vedere le stelle
- Tenere l'acqua in bocca
- Avere un diavolo per capello
- Avere le mani bucate
- Aver scoperto l'acqua calda
- Affogare in un bicchiere d'acqua

Variante:

L'insegnante porta in classe delle strisce di carta contenenti i disegni con didascalia dei detti comuni, forma delle squadre di due o più elementi, ne distribuisce tre per ogni squadra e torna al posto.

Le frasi sono uguali per ogni squadra.

Ogni squadra ha venti minuti di tempo per indovinare il significato delle frasi e allo scadere del tempo ogni squadra deve abbandonare ogni attività.

A turno il portavoce di ogni squadra riferisce le varie versioni ottenute, sul significato delle frasi e viene attribuito un punto per ogni significato esatto.

Vince la squadra che totalizza tre punti.

L'insegnante spiega l'origine delle frasi idiomatiche.

SHANGHAI LINGUISTICO

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Sviluppare la capacità di produzione orale.
Obiettivi cognitivi	Recuperare e selezionare informazioni; trovare soluzioni a problemi
Obiettivi Relazionali	Saper collaborare con i compagni.
Livello linguistico	Da A1 in poi, secondo le strutture da ripassare
Tipo di lingua	L2 o LS
Attività adatta a...	Attività non sempre indicata a studenti immigrati con bisogni comunicativi immediati e molto concreti
Organizzazione attività	Dividere la classe in coppie o a gruppi di quattro persone, ed in questo caso i due studenti della stessa squadra muoveranno a turno
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'unità didattica; alla fine di un percorso didattico per ripassare il lessico o per sviluppare la produzione orale
Durata indicativa	30 minuti circa
Materiali necessari	Bastoncini del gioco dello Shanghai o Mikado; foglio grande formato A3 con legenda dei colori e punteggi
Preparazione del materiale	Procurarsi tanti set di bastoncini del gioco dello Shanghai per averne uno per coppia o gruppo, oppure crearli con bastoncini di legno per spiedini a cui si saranno colorate delle strisce alle estremità in 5 colori diversi con pennarelli. I bastoncini dovranno essere 4 verdi, 4 rossi, 4 gialli, 3 blu e uno nero. Appendere la legenda in un posto visibile a tutti

Come si procede: il docente consegna ad ogni coppia o gruppo 16 bastoncini di legno o di plastica con colori diversi, che vengono presi in mano in verticale come spaghetti da uno studente e rilasciati su di un piano di gioco. Una volta deciso chi dei due comincia, il gioco consiste nel raccoglierti uno ad uno senza far muovere nessuno degli altri. E' possibile aiutarsi con i bastoncini già raccolti, ma se si muove un pezzo che non si stava raccogliendo il gioco passa all'avversario. Per ogni bastoncino raccolto senza aver mosso gli altri, lo studente di turno deve produrre correttamente una frase in italiano con l'elemento indicato nella legenda: se sbaglia la frase il turno passa all'avversario, se la frase è corretta segna i punti relativi su un foglio a suo nome. Vince chi alla fine ha il punteggio più alto.

Legenda per livello A1:

Bastoncino VERDE: articolo UNO oppure LO	punti 2
Bastoncino ROSSO: espressioni di luogo es. VICINO A, DAVANTI A...	punti 3
Bastoncino GIALLO: preposizione semplice o articolata es. IN, NEL...	punti 4
Bastoncino BLU: verbo riflessivo es. MI CHIAMO	punti 5
Bastoncino NERO: verbo stare + gerundio, es. STO GIOCANDO	punti 8

LA SCELTA

Autore	Alessandra Spreafico
Tipo di attività	Gioco di vocabolario e <i>problem solving</i>
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di comprensione e produzione scritta, potenziare il lessico.
Obiettivi Cognitivi	Sviluppo delle abilità di selezionare informazioni. Conoscenza lessico nuovo.
Obiettivi Relazionali	Capacità di relazionarsi e di collaborare/mediare.
Livello Linguistico	A2- B1 adattabile anche ad altri livelli
Tipo di lingua	LS o L2
Attività adatta a...	Studenti adulti
Organizzazione attività	Si parte dal singolo per formare due grandi gruppi
Quando utilizzare l'attività	Si può utilizzare all'inizio di un lavoro per conoscere quali siano i vocaboli conosciuti dai discenti; oppure alla fine, per testare quanto appreso e fare un ripasso.
Durata indicativa	Dai 40 minuti ai 60 minuti
Materiali necessari	Carta e penna- vocabolario opzionale
Preparazione del materiale	Scrivere liste di vocaboli per ciascuno studente inerenti l'argomento di interesse della lezione

Come si procede: L'insegnante distribuisce ad ogni studente un foglio con una lista di nomi.

Ciascuno di loro avrà 20 minuti di tempo per scrivere su un foglio una breve definizione (il tempo previsto è di un paio di minuti per ogni termine). Finita questa prima fase, il docente chiederà di mettersi a coppie, confrontare le definizioni, mediare per potere dare un'unica spiegazione e completare le parti lasciate abbozzate. In seguito si passerà ad un gruppo di tre, poi di quattro, fino a formare due grandi gruppi.

Dunque si consegneranno i lavori definitivi e l'insegnante procederà alla lettura delle attività ed a dare la definizione reale (magari utilizzando un vocabolario).

Variante 1: si potrebbe fare lo stesso gioco chiedendo ai discenti di trovare dei sinonimi alle parole date invece della definizione, oppure, di proporre i contrari, ovviamente, in quest'ultimo caso, si dovrà ridurre la lista a sostantivi ed a aggettivi.

Variante 2: Si potrebbe pensare di dare anche una lista con tutti termini nuovi e chiedere di tentare di dare una definizione: i risultati possono essere esilaranti!

"L" COME LAVORO

Autore	Greta Mazzocato
Tipo di attività	Gioco su schema
Obiettivi Linguistici	Rinforzo del lessico relativo al lavoro, accordo nome-aggettivo
Obiettivi Relazionali	L'attività mira a creare un clima di classe piacevole e disteso dove gli studenti possano sentirsi a proprio agio, motivati e divertiti (e anche liberi di sbagliare) nei primi momenti di interazione con i compagni
Livello linguistico	A1
Tipo di lingua	L2-LS
Attività adatta a...	Qualsiasi studente
Organizzazione attività	Individuale
Quando utilizzare l'attività	Al termine di una lezione tematica, per ripassare il lessico
Durata indicativa	30- 40 minuti
Materiali necessari	Un foglio A4 per ciascun studente con una tabella a cinque colonne; un sacchetto i cartoncini delle lettere dell'alfabeto
Preparazione del materiale	Si fotocopierà una tabella a 5 colonne per ciascun partecipante. Su tanti cartoncini si scrivono le lettere dell'alfabeto e poi si mettono dentro un sacchetto.

Come si procede: il docente consegna a ciascun studente un foglio A4 contenente la tabella relativa al lavoro.

Gli studenti a turno pescano una lettera dal sacchetto e l'insegnante dà il via: da questo momento gli studenti devono compilare la tabella nel minor tempo possibile prendendo in considerazione un lavoro il cui nome inizi con la lettera dell'alfabeto pescata. Solo il mestiere deve corrispondere alla lettera e le informazioni successive devono corrispondere a quel mestiere, ad esempio "Tipo di lavoro" (*cuoco/a*) "Luogo del lavoro" (*ristorante*); "Caratteristiche del Lavoro" (*faticoso*); "Azioni relative al lavoro" (*cucinare*); "Strumenti per il lavoro" (*pentole*).

Quando un giocatore ha completato la tabella con una sola informazione per ogni colonna potrà dire "Alti!" e gli altri si devono fermare anche se la loro tabella è incompleta.

A questo punto l'insegnante chiede al giocatore che ha terminato per primo di leggere la sua tabella evitando di riferire il nome del mestiere. Gli studenti devono cercare di indovinare il tipo di lavoro.

Se le parole lette dal giocatore sono pertinenti e corrette dal punto di vista ortografico, il giocatore vince e guadagna 2 punti; il giocatore che per primo indovina il mestiere guadagna invece 1 punto.

Si procede allo stesso modo e alla fine vince chi, riuscirà a totalizzare 10 punti.

Variante: lo stesso gioco può essere riferito ad altri ambiti lessicali, ad esempio gli **oggetti della casa**. In questo caso, le informazioni da raccogliere nella tabella potrebbero essere "Nome dell'oggetto"; "Materiale", "Stanza in cui si trova"; "A cosa serve", "Dove si compra" ecc...

SUDOKU LINGUISTICO

1 NOM.P				2 VER.	8 NOM.	7 PREP.		9 AVV.M
		6 NOM.	7 PREP.		9 AVV.M.		8 NOM	5 AGG.
	9 AVV.M.		1 NOM.P		6 NOM.	2 VER.		4 PR+AR.
5 AGG.		1 NOM.P		8 NOM.	4 PR+AR.			9 AVV.M
	6 NOM.	4 PR+AR	3 AVV.T.		7 PREP.	8 NOM		
9 AVV.M.	8 NOM.	7 PREP.		6 NOM.		3 AVV.T.	4 PR+AR.	
3 AVV.T	1 NOM.P		8 NOM.		2 VER.		7 PREP.	
		2 VER.	9 AVV.M.	7 PREP.		5 AGG.		8 NOM
8 NOM.	7 PREP.			1 NOM.P			2 VER.	3 AVV.T.

Legenda:

1. **NOM.P.** = nome proprio di persona: *Paolo, Marco, Daniela...*
2. **VER.** = verbo, azione: *studiare, andare...*
3. **AVV.T.** = avverbio di tempo: *sempre, spesso, mai, qualche volta...*
4. **PR+AR** = preposizione articolata: *della, sulla, nella...*
5. **AGG.** = Aggettivo: *mio, rosso, giovane...*
6. **NOM.** = nome di cosa, oggetto o animale: *casa, sorella, gatto...*
7. **PREP.** = preposizione semplice: *di, a, da, in ...*
8. **NOM.** = nome di cosa, oggetto o animale: *casa, sorella, gatto...*
9. **AVV. M.** = avverbio di modo: *bene, volentieri, velocemente...*

SOLUZIONE:

1 NOM.P	5 AGG.	3 AVV.T	4 PR+AR.	2 VER.	8 NOM.	7 PREP.	6 NOM.	9 AVV.M
4 PR+AR	2 VER.	6 NOM.	7 PREP.	3 AVV.T.	9 AVV.M.	1 NOM.P	8 NOM	5 AGG.
7 PREP.	9 AVV.M.	8 NOM.	1 NOM.P	5 AGG.	6 NOM.	2 VER.	3 AVV.T.	4 PR+AR.
5 AGG.	3 AVV.T	1 NOM.P	2 VER.	8 NOM.	4 PR+AR.	6 NOM.	9 AVV.M	7 PREP.
2 VER.	6 NOM.	4 PR+AR	3 AVV.T.	9 AVV.M.	7 PREP.	8 NOM	5 AGG.	1 NOM.P
9 AVV.M.	8 NOM.	7 PREP.	5 AGG.	6 NOM.	1 NOM.P	3 AVV.T.	4 PR+AR.	2 VER.
3 AVV.T	1 NOM.P	5 AGG.	8 NOM.	4 PR+AR.	2 VER.	9 AVV.M	7 PREP.	6 NOM.
6 NOM.	4 PR+AR	2 VER.	9 AVV.M.	7 PREP.	3 AVV.T.	5 AGG.	1 NOM.P	8 NOM
8 NOM.	7 PREP.	9 AVV.M.	6 NOM.	1 NOM.P	5 AGG.	4 PR+AR.	2 VER.	3 AVV.T.

CRITICI D'ARTE

Autore	Greta Mazzocato
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Sviluppo delle abilità di produzione scritta
Obiettivi Cognitivi	Sviluppo delle abilità di ricerca, selezione e elaborazione delle informazioni attraverso Internet, sviluppo del pensiero critico
Obiettivi Relazionali	Sviluppo delle abilità di interazione, socializzazione e collaborazione fra gli studenti
Livello linguistico	B1
Tipo di lingua	L2 - LS
Attività adatta a...	Studenti universitari
Organizzazione attività	A piccoli gruppi
Quando utilizzare l'attività	All'interno o alla fine di un percorso didattico in cui è stato introdotto il tema viaggio o delle vacanze; dopo una lettura; come attività di rinforzo
Durata indicativa	Due/tre ore
Materiali necessari	Laboratorio multimediale
Preparazione del materiale	Nessuna

Come si procede: l'insegnante suddivide gli studenti in piccoli gruppi e chiede a ciascun gruppo di cercare in Internet le immagini relative a un'opera d'arte italiana di fama internazionale (quadri, sculture ecc...) nonché di raccogliere informazioni sull'opera stessa (descrizioni, critiche, commenti ecc...).

Una volta raccolte e selezionate le informazioni, gli studenti devono trasformarsi in **critici d'arte** e preparare una **"recensione"**, scritta a più mani, dove viene descritta e "criticata" l'opera d'arte scelta; il tema deve essere accompagnato da una serie di domande sull'opera, le cui risposte sono da ricercare all'interno del componimento stesso.

Una volta terminata questa fase di produzione scritta, i diversi gruppi si scambiano i materiali trovati e prodotti (fotografie, temi e questionari): ciascun gruppo di studenti dovrà osservare le immagini, leggere le descrizioni e le critiche ricevute e rispondere alle domande del relativo questionario.

Successivamente, ogni gruppo consegna le domande rispettivamente agli studenti che le hanno prodotte, i quali procedono alla correzione.

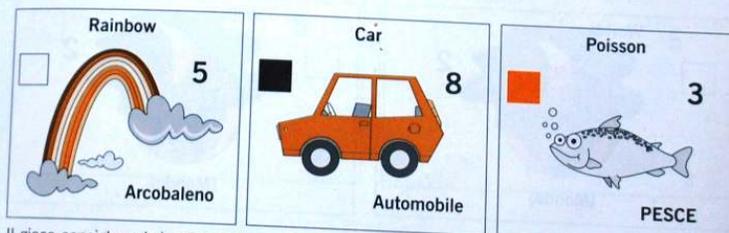
Alla fine, il docente raccoglie i lavori svolti, procede alla verifica delle correzioni effettuate dagli studenti, che vengono condivise in plenaria, e poi sceglie a quale gruppo di studenti attribuire il premio come migliori critici d'arte.

L'ANIMA GEMELLA

Autore	Alessandra Spreafico
Tipo di attività	Gioco con schede
Obiettivi Linguistici	Sviluppare la produzione e la comprensione orale.
Obiettivi Cognitivi	Sviluppo delle abilità di selezionare informazioni.
Obiettivi Relazionali	Capacità di relazionarsi e di collaborare/mediare.
Livello Linguistico	A2-B1 adattabile anche ad altri livelli
Tipo di lingua	L2 - LS
Attività adatta a...	Non indicato ad immigrati
Organizzazione attività	Singolo versus gruppo
Quando utilizzare l'attività	Quando lo si ritiene opportuno. Potrebbe essere molto utile durante un laboratorio interculturale per fare capire l'importanza della cooperazione.
Durata indicativa	Dai 20 minuti ai 60 minuti, in base al numero dei discenti.
Materiali necessari	Carta e penna- cartoncino consegnato dal docente.
Preparazione del materiale	Utilizzare le schede seguenti in bianco e nero, oppure scrivere su dei cartoncini parole in diverse lingue, colori e disegni o immagini.

Come si procede: L'insegnante scriverà su dei cartoncini alcuni vocaboli in una lingua qualsiasi a cui abbinerà un colore, un numero ed un oggetto disegnato o ritagliato dai giornali. Sotto, tra parentesi, verrà messo il significato che avrebbe in L2.

Per esempio:



Il gioco consiste nel riuscire a trovare la propria anima gemella, che potrà essere UNO SOLO tra tutti i compagni, che avrà la stessa serie di elementi. L'insegnante consegna ad ogni discente un foglio bianco ed il cartoncino. Per cercare il compagno "corretto", i giocatori non potranno mai rivelare i loro dati in modo diretto, ma dovranno cercare di indovinarli ponendo delle domande, per esempio: **"HAI IL COLORE DELLA NEVE?"** La risposta non potrà essere "Sì" oppure "NO", ma si dovrà rispondere utilizzando un qualcosa del colore richiesto (in questo caso il bianco): **"HO IL COLORE DELLE NUVOLE"**. Il fatto che si abbia lo stesso colore non significa che il partner sia quello giusto, infatti, potrebbe non avere lo stesso numero oppure lo stesso oggetto. Quando finalmente avranno trovato il compagno con le stesse caratteristiche, su di un foglio bianco si scriveranno le due parole con la relativa traduzione in L2. Vince chi trova il suo "compare" per primo.

Variante: Visto che il gioco, nella parte delle domande, chiede che vengano coniugati i verbi si potrebbe pensare di far formulare le domande non al presente indicativo ma al futuro, oppure al passato, in base alla competenza nella lingua.

Etoile 5

(Stella)

Star 5

(Stella)

Flor 3

(Fiore)

Blume 3

(Fiore)

World 2

(Mondo)

Welt 2

(Mondo)

Kind 8

(Bambino)

Enfant 8

(Bambino)

Tree 8

(Albero)

Arbre 8

(Albero)

Sun 3

(Sole)

Sonne 3

(Sole)

Mond 5

(Luna)

Monn 5

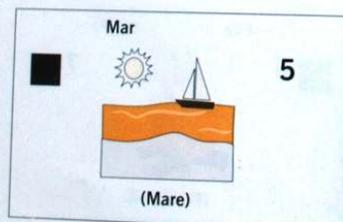
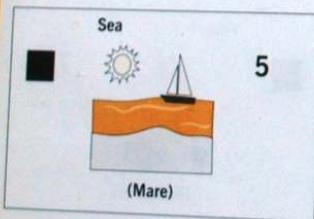
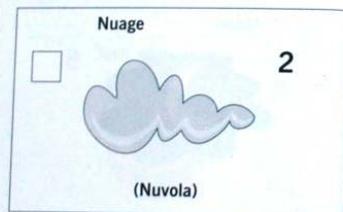
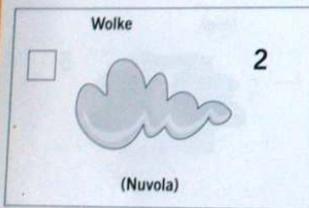
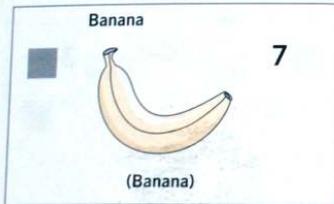
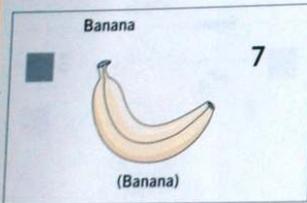
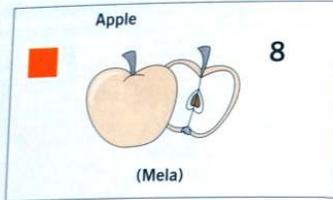
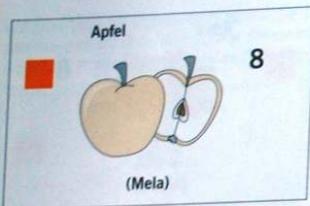
(Luna)

Fire 7

(Fuoco)

Feuer 7

(Fuoco)



TRIS a sorpresa

Autore	Michele Daloiso
Tipo di attività	Gioco su schema
Obiettivi Linguistici	Revisione delle strutture grammaticali e comunicative affrontate in classe
Obiettivi cognitivi	Soluzione di reti di problemi, elaborazione di strategie e tattiche di gioco, previsione di quelle dell'avversario
Obiettivi Relazionali	Capacità di negoziazione e cooperazione finalizzata ad un obiettivo comune
Livello linguistico	Tutti i livelli
Tipo di lingua	LS - L2
Attività adatta a...	Qualsiasi studente
Organizzazione attività	La classe divisa in due squadre
Quando utilizzare l'attività	Alla fine di una o più UD, come revisione, rinforzo o recupero
Durata indicativa	Almeno 40 minuti
Materiali necessari	Un cartellone <i>Post-it</i> di dimensioni medio-grandi
Preparazione del materiale	Disegnare sul cartellone una griglia con nove caselle da appendere alla lavagna o al muro. Numerare i <i>post-it</i> da 1 a 9 e scrivere sul retro una tipologia di attività (ad esempio: esercizio grammaticale, attività comunicativa...). Preparare esercizi e attività relativi a ciascuna casella; se si tratta di esercizi scritti (riempimento di spazi, piccoli <i>cloze</i> , esercizi strutturali), l'insegnante preparerà le fotocopie con il testo dell'esercizio e le distribuirà agli studenti se e quando sceglieranno la casella corrispondente a quell'esercizio. Attaccare i <i>post-it</i> in corrispondenza delle caselle del cartellone.

Come si procede: La classe viene divisa in due squadre, il cui scopo è quello di formare una terna orizzontale, verticale o obliqua, rispondendo ai quesiti relativi alle caselle prescelte. Per decidere chi inizia il gioco, un membro per ciascuna squadra tira un dado: chi ottiene il punteggio maggiore inizia il gioco, sceglie il suo simbolo (X oppure O) e sceglie una casella. L'insegnante gira il *post-it* corrispondente alla casella scelta e comunica il tipo di attività che la squadra dovrà svolgere e il tempo a disposizione per svolgerla. Anche la squadra avversaria dovrà svolgere l'attività.

Se si tratta di esercizi grammaticali è bene che gli studenti lavorino dapprima individualmente e poi confrontino le proprie soluzioni con quelle dei compagni: in questo modo ci si assicurerà che tutti gli studenti lavorino allo stesso modo ed in un secondo momento collaborino per decidere una versione definitiva dell'esercizio.

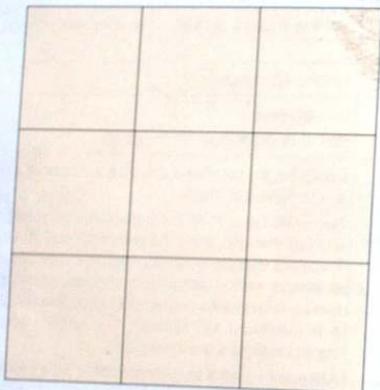
Non trattandosi di un gioco pensato per la valutazione, l'insegnante non deve verificare che ogni singolo studente abbia risposto correttamente all'esercizio, ma deve solamente assicurarsi che ciascuno lavori dapprima individualmente e poi in gruppo.

Scaduto il tempo a disposizione, la squadra legge le sue soluzioni. Prima di passare alla correzione, il docente lascia spazio alla squadra avversaria, che deve segnalare eventuali errori.

Se la squadra ha svolto correttamente l'attività potrà segnare la sua casella con il suo simbolo, altrimenti il turno passa agli avversari.

Questa versione del classico TRIS si rivela più motivante e coinvolgente per gli studenti adulti perché:

1. si mantiene viva la motivazione e l'effetto-sorpresa fino alla fine del gioco;
2. gli studenti dovranno scegliere le caselle per motivi strategici legati allo scopo stesso del gioco, e non in base alla facilità o difficoltà degli esercizi;
3. si garantisce che ogni studente lavori dapprima individualmente e poi in squadra, evitando che il gioco venga condotto totalmente solo dai più bravi.



X = squadra A
O = squadra B

PAROLE, PAROLE, PAROLE...

Autore	Michele Daloiso
Tipo di attività	Gioco su schema
Obiettivi Linguistici	Revisione delle aree lessicali affrontate in classe o valutazione delle pre-conoscenze lessicali degli studenti
Obiettivi cognitivi	Sviluppare le abilità di recupero del lessico appreso
Obiettivi Relazionali	Sviluppare la capacità di negoziazione e di decisione condivisa (se il gioco viene svolto a coppie)
Livello linguistico	Tutti i livelli, dipende dal lessico che si intende ripassare
Tipo di lingua	LS -L2
Attività adatta a...	Tutte le tipologie di studenti
Organizzazione attività	Individuale o a coppie
Quando utilizzare l'attività	All'inizio di un'UD per verificare le pre-conoscenze degli studenti in un'area lessicale che verrà sviluppata; Alla fine di una o più UD, come revisione e ampliamento
Durata indicativa	Minimo 20 minuti
Materiali necessari	Cartoncini colorati
Preparazione del materiale	Preparare una tabella per ogni studente: in ciascuna colonna si scrive un'area lessicale (ad esempio: parti del corpo, cibo, aggettivi per descrivere una persona...). Il numero di colonne è a discrezione del docente (numero minimo consigliato: 5), ma varia a seconda del livello linguistico. L'ultima colonna va riservata ai punteggi di ciascuna partita. Preparare con il cartoncino un mazzo di carte e scrivere su ciascuna carta una lettera dell'alfabeto (tranne H e Q, perché sono poche le parole che iniziano con queste lettere)

Come si procede:

L'insegnante distribuisce a ciascuno studente una tabella come quella allegata sotto.

A turno gli studenti dovranno pescare una carta dal mazzo e far vedere ai compagni la lettera scritta sulla carta.

Per ciascuna categoria lessicale, gli studenti hanno almeno 2 minuti di tempo per scrivere una parola che comincia per la lettera sorteggiata.

Al termine del tempo a disposizione, gli studenti a turno leggono le parole scritte.

Per l'assegnazione del punteggio si possono considerare (anche simultaneamente):

- l'originalità: ad esempio, se uno studente scrive una parola a cui nessun altro ha pensato riceve 10 punti; se la parola è stata scritta da 2 persone 7 punti; in tutti gli altri casi 5 punti.
- la correttezza grafemica: l'insegnante può decidere di sottrarre punti se lo spelling della parola è sbagliato;
- la lunghezza delle parole: l'insegnante può assegnare un numero di punti uguale al numero delle lettere che compongono la parola.

CHI È?

Autore	Greta Mazzocato
Tipo di attività	Attività a squadre con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Fissazione del lessico relativo alla famiglia e ai legami di parentela; sviluppo delle abilità di produzione orale (descrizione fisica delle persone)
Obiettivi cognitivi	Sviluppo delle abilità di selezionare e collegare informazioni
Obiettivi Relazionali	Sviluppo delle abilità di socializzazione e confronto all'interno di un gruppo per giungere ad una decisione comune
Livello linguistico	Da A2 in poi
Tipo di lingua	Italiano L2, per necessità fotografie di famiglia
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	A squadre
Quando utilizzare l'attività	Al termine di una lezione dedicata alla presentazione del lessico relativo alla famiglia e ai parenti
Durata indicativa	40 - 60 minuti
Materiali necessari	Fotografie di familiari e parenti degli studenti, due cartelloni
Preparazione del materiale	nessuna

Come si procede: nei giorni che precedono l'attività l'insegnante invita ciascun studente a portare in classe alcune fotografie di familiari e parenti e di non farle vedere ai compagni.

Il docente suddivide gli studenti in due gruppi (**squadra A** e **squadra B**). Ogni squadra "incolla" le fotografie dei familiari e parenti di ciascun giocatore in ordine sparso su un cartellone dal titolo "Chi è?" e numera ciascuna fotografia.

Ciascuna squadra nomina un capitano (o portavoce del gruppo). I due cartelloni vengono appesi al muro e si decide a sorte la squadra che inizierà il gioco.

La squadra sorteggiata, tramite il suo portavoce, pone la prima domanda: "Chi è il numero ... del nostro cartellone?". La squadra avversaria si consulta e dopo le dovute supposizioni e confronti di idee, il capitano riferisce la decisione finale del gruppo, ad esempio: "il numero ... è il fratello/lo zio/il cugino/il nonno di ... (il nome dello studente o della studentessa)". Il gioco procede in questo modo fino a quando vengono prese in considerazione tutte le fotografie di entrambi i cartelloni.

Vince la squadra che avrà indovinato l'identità del maggior numero possibile di persone fotografate.

Variante: dopo aver capito chi sono i personaggi, gli studenti di ciascuna squadra scrivono le identità delle persone fotografate sotto ogni fotografia del rispettivo cartellone. Ogni squadra prepara oralmente la descrizione fisica dei parenti ritratti nel proprio cartellone, poi, a turno, ogni gruppo di studenti riferisce, una per volta, tali descrizioni agli avversari che dovranno, previa consultazione, cercare di indovinare a chi si riferiscono le descrizioni fornite. Anche in questo caso vince la squadra che riesce ad associare, al primo tentativo, il maggior numero di descrizioni ascoltate alle fotografie giuste.

DOVE ANDIAMO IN VACANZA?

Autore	Elena Lazzaro
Tipo di attività	Attività a gruppi con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Lessico del viaggio/vacanze; proporre un'offerta commerciale
Obiettivi cognitivi	Associare richieste e informazioni; utilizzare informazioni date per predisporre una proposta
Obiettivi Relazionali	Capacità di lavorare in gruppo confrontando le proprie idee e suggerendo proposte valide
Livello linguistico	Almeno A2 (dipende dal livello di difficoltà dei materiali da consultare)
Tipo di lingua	LS (con materiale di internet) o L2 (con materiale cartaceo o internet)
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente (è necessario solamente scegliere i materiali adatti ai propri studenti)
Organizzazione attività	Classe suddivisa in gruppi di massimo 5 studenti
Quando utilizzare l'attività	All'interno o alla fine di un percorso didattico in cui è stato introdotto il tema del viaggio o delle vacanze; dopo una lettura; come attività di rinforzo
Durata indicativa	1 ora
Materiali necessari	Riviste di viaggi; cataloghi di agenzie turistiche; opuscoli turistici
Preparazione del materiale	L'insegnante deve indicare agli studenti alcune preferenze (mare/montagna/città, distanza, dove dormire...) e un budget massimo

Come si procede: l'insegnante consegna agli studenti dei materiali con diverse proposte di viaggio. Poi scrive alla lavagna le preferenze del "cliente" (es. viaggio di 5 giorni in una città d'arte, in aereo, in albergo 3 stelle... a un massimo di 450 euro). I gruppi di studenti devono analizzare i cataloghi e creare un'"offerta di viaggio", che poi presenteranno alla classe.

Variante 1: l'insegnante non consegna materiale cartaceo ma fa cercare i materiali agli studenti nel web (per i livelli A1-A2 è consigliato indicare agli studenti i siti da visitare).

Variante 2: possibilità di creare dei *role-play* in cui l'insegnante fa la parte del cliente e controbatte le offerte proposte dall'"agenzia di viaggi"(il gruppo di studenti).

OPINIONI A CONFRONTO

Autore	Giacoma Peverali
Tipo di attività	Attività di <i>problem solving</i> e cooperazione
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di comprensione, produzione scritta e di interazione nella comunicazione.
Obiettivi cognitivi	Sviluppo dell'abilità di selezionare ed elaborare informazioni relative ad alcuni argomenti generali, conoscenza del lessico
Obiettivi Relazionali	Capacità di cooperare e di negoziare le risposte con gli altri compagni di squadra
Livello linguistico	B1 - B2
Tipo di lingua	L2-LS
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	A coppie o a piccoli gruppi
Quando utilizzare l'attività	A conclusione di una lezione sul tema dei trasporti (es. dopo la lettura di un articolo sull'argomento da una rivista o giornale).
Durata indicativa	Da 35 sino a 45 minuti
Materiali necessari	Biglietti con l'opinione da sostenere.
Preparazione del materiale	Nessuna

Come si procede: il docente espone al gruppo l'argomento di discussione scelto.

Per es. È consigliabile, per un tragitto da Milano a Roma, l'aereo, il treno o l'automobile? Si chiede agli studenti di dividersi in gruppi (tre) e a ciascuno verrà consegnato un biglietto (sorteggiato): sul quale sarà scritta l'opinione da sostenere.

L'attività assumerà un carattere di sfida tra i gruppi, che dovranno motivare e descrivere vantaggi e svantaggi dello spostamento per ogni mezzo davanti al resto della classe.

Per finire i gruppi dovranno stendere un breve scritto di sintesi da leggere ad alta voce come conclusione della discussione.

Per ciascun gruppo si relazionano le sintesi finali.. Alla fine la classe intera deciderà quale gruppo sarà stato il migliore.

Variante 1: con altri temi come: È più difficile cucinare un piatto italiano in Germania o un piatto tedesco in Italia?

Oppure

• È più difficile per un attore diventare politico o per un politico diventare attore?

Con queste due proposte si manterrà la divisione del gruppo in tre sottogruppi, i biglietti da sorteggiare rimarranno tre: uno di questi sosterrà una posizione di compromesso tra le due opinioni opposte.

UN VIAGGIO IN ITALIA

Autore	Giacoma Peverali
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di comprensione scritta e di produzione scritta
Obiettivi cognitivi	Sviluppo dell'abilità di selezionare ed elaborare informazioni, conoscenza dell'euro e del lessico del viaggio/vacanze
Livello linguistico	A2 - B1
Tipo di lingua	L2
Attività adatta a...	Qualsiasi tipo di studente
Organizzazione attività	A coppie o a piccoli gruppi
Quando utilizzare l'attività	A conclusione di una lezione sulle vacanze.
Durata indicativa	Da 35 sino a 45 minuti
Materiali necessari	Opuscoli pubblicitari di agenzie di viaggio
Preparazione del materiale	Nessuna

Come si procede: il docente spiega al gruppo il motivo per cui si deve organizzare un viaggio in Italia (per una gita di studenti di una classe, un viaggio con la famiglia, un viaggio con un'amica, o qualsiasi altro motivo, es. evento culturale, etc....).

Si chiede agli studenti di dividersi a coppie o a piccoli gruppi e a ciascuno verrà consegnato un opuscolo pubblicitario di un'agenzia viaggi con la descrizione delle località ed una lista dei costi per viaggio/vitto/alloggio ed offerte per comitive. A questo punto il docente assegna il compito di organizzare un viaggio per la classe e la cifra spendibile: 800 Euro in tutto per persona, per una settimana.

Per finire il gruppo deve scrivere un breve biglietto di saluto dalla località scelta come meta del viaggio.

Per ciascun gruppo si relazionano le scelte e si legge la cartolina con il saluto. Alla fine la classe intera decide a quale gruppo attribuirà la miglior idea per un viaggio in Italia.

Variante 1: si organizza un viaggio come regalo di compleanno (fittizio) di un componente del gruppo. Con gli opuscoli a disposizione ogni gruppo sceglie un itinerario, deve scrivere un biglietto augurale, motivare la scelta fatta dell'itinerario. Il festeggiato sceglie alla fine l'itinerario preferito e la motivazione che gradisce di più.

TWISTER LINGUISTICO

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	Attività con materiale autentico
Obiettivi Linguistici	Sviluppare la capacità di produzione orale
Obiettivi cognitivi	Recuperare e selezionare informazioni; trovare soluzioni a problemi
Obiettivi Relazionali	Saper collaborare con i compagni
Livello linguistico	Da A2 in poi
Tipo di lingua	L2 o LS
Attività adatta a...	Attività non sempre indicata a studenti immigrati con bisogni comunicativi immediati e molto concreti
Organizzazione attività	Scegliere coppie di studenti tra i più espansivi e disponibili della classe per rispondere alle domande
Quando utilizzare l'attività	Nella fase di sintesi di un'unità didattica; alla fine di un percorso didattico per ripassare il lessico o per sviluppare la produzione orale.
Durata indicativa	30 minuti circa
Materiali necessari	Bigliettini con scritte alcune parti del corpo, come quelli allegati
Preparazione del materiale	Fotocopiare e tagliare la pagina seguente e fare dei bigliettini da piegare a metà. Qualora il livello linguistico lo consentisse, si possono indicare termini più specifici, ad esempio pollice, mignolo, sopracciglio ecc.

Come si procede: il docente pone sul tavolo i bigliettini piegati o capovolti, in modo che non si leggano, e spiega che le due persone selezionate 15 minuti di tempo per rispondere correttamente alle domande poste dai compagni su qualsiasi argomento trattato in classe, anche di morfosintassi, oppure a domande di cultura, politica, storia o geografia d'Italia. Quando i due studenti non sapranno rispondere, devono scegliere un bigliettino ed eseguire la mossa indicata: ad esempio per "naso contro braccio" uno dei due dovrà appoggiare il suo naso contro un punto qualsiasi del braccio del compagno e restare così, rispondendo alle seguenti domande, senza mai interrompere il contatto. Qualora non sapessero rispondere ad altre domande, devono "pescare" altri bigliettini e aggiungere una mossa a quelle precedenti senza cadere. Quando una coppia non può fisicamente più eseguire altre mosse perché troppo aggrovigliata, dovrà cedere il posto ad un'altra coppia. Vince la coppia che resiste senza cadere per tutti i 15 minuti o alla fine dei bigliettini.

NASO contro BRACCIO	DITO contro GINOCCHIO	DITO contro PIEDE
PIEDE contro GAMBA	NASO contro SPALLA	FRONTE contro SPALLA
MENTO contro SPALLA	MANO contro SCHIENA	GINOCCHIO contro GAMBA
NASO contro SCHIENA	OCCHIO contro BRACCIO	MANO contro TESTA
GOMITO contro COLLO	ORECCHIO contro SPALLA	ORECCHIO contro MANO
MANO contro ORECCHIO	GOMITO contro GINOCCHIO	GOMITO contro GOMITO
DITO contro DITO	DITO contro GINOCCHIO	DITO contro ORECCHIO
FRONTE contro MANO	GINOCCHIO contro GINOCCHIO	FIANCO contro FIANCO

INVESTIGATORI

Autore	Paola Begotti
Tipo di attività	Attività di <i>problem solving</i> e cooperazione
Obiettivi Linguistici	Sviluppare l'abilità di produzione orale e di interazione nella comunicazione
Obiettivi cognitivi	Sviluppo dell'abilità di selezionare ed elaborare informazioni relative ad alcuni argomenti
Obiettivi Relazionali	Capacità di cooperare e di negoziare le risposte con gli altri compagni di squadra
Livello linguistico	A2 - B1
Tipo di lingua	L2-LS
Attività adatta a...	Attività non sempre indicata a studenti immigrati con bisogni comunicativi immediati e molto concreti
Organizzazione attività	A coppie o a piccoli gruppi
Quando utilizzare l'attività	A conclusione di una lezione sulla descrizione delle persone, o dell'ambiente esterno o interno ad una casa
Durata indicativa	Da 30 a 45 minuti
Materiali necessari	Immagini di città, musei e opere italiane (eventualmente tratte da internet), buste dove inserire i pezzi di immagini (un pezzo in una busta diversa)
Preparazione del materiale	Selezionare o ritagliare le immagini in tre o quattro diverse parti in modo da consentire di vedere solo un particolare alla volta. Ogni piccolo pezzo sarà inserito in una busta diversa con un numero progressivo ed una lettera distintiva per ciascun gruppo. Ogni gruppo avrà un'immagine diversa da esaminare

Come si procede: il docente spiega a tutti che è stato ucciso un uomo in un luogo ben preciso. Un testimone ha fatto una foto, ma si hanno solo alcuni particolari del luogo: ogni studente dovrà diventare investigatore e discutere in gruppo per 15 minuti per capire di quale luogo si tratta e la storia dell'omicidio. Il docente fornirà a ciascun gruppo una busta con un particolare di un'immagine - museo o città italiana, ad esempio una sala di un museo oppure un particolare di una piazza o chiesa italiana - e da alcuni indizi ogni gruppo dovrà capire:

- di quale luogo si tratta,
- se esterno/interno,
- pianura o mare/montagna,
- di quale ora del giorno,
- di quale regione italiana si tratta,
- se c'è qualche persona oppure no nell'immagine ecc.

Dopo 5 minuti il gruppo può chiedere al docente un altro particolare inserito in un'altra busta, fino ad un massimo di tre. Terminati i 15 minuti, il docente chiede che ciascun portavoce del gruppo spieghi ai colleghi le ipotesi formulate e come è successo il fatto, apportando le debite giustificazioni alle supposizioni. Vince il gruppo che ha creato la storia più originale, coerente, e particolareggiata.

Posso vedere un documento?

di Paola Begotti

Destinatari: adulti stranieri di qualsiasi nazionalità, immigrati o in Italia per studio o lavoro.

Livello linguistico: A1-A2

Lingua: Italiano L2

Obiettivi linguistici: introduzione del lessico relativo al campo semantico della burocrazia e dei documenti necessari per vivere in Italia, accostamento alla tipologia testuale della richiesta di documenti o del loro aggiornamento, sviluppo della competenza lessicale e grammaticale specifica (termini specialistici presenti nella richiesta).

Obiettivi relazionali: favorire la socializzazione tra gli studenti, alternando le attività individuali con attività di gruppo finalizzate alla comunicazione tra compagni ed attività cooperative a coppie, gruppi o squadre mirate alla risoluzione di un problema o allo svolgimento di un compito comune.

Obiettivi cognitivi: sviluppare abilità di sistematizzazione e recupero del lessico appreso, sviluppare abilità di *problem solving*.

Obiettivi comunicativi socio-pragmatici: saper affrontare il problema della richiesta di un documento in Italia, imparando a reperire informazioni corrette, porre domande specifiche, comprendere le tipologie dei documenti e a compilare una richiesta.

Prerequisiti linguistici: i verbi servili.

Tempo previsto per l'intero percorso: dalle 5 alle 6 ore circa.

Indicazioni metodologiche per la strutturazione del percorso

FASE DI MOTIVAZIONE	
Quale documento?	Obiettivi: conoscere i nomi e gli usi dei principali documenti necessari/utili in Italia
TIPOLOGIA: Attività di accoppiamento testo-immagine	<p>Materiali: 6 foglietti colorati con scritto il nome di uno di questi documenti (CARTA D'IDENTITÀ, CODICE FISCALE, PASSAPORTO, PATENTE, PERMESSO DI SOGGIORNO, TESSERA SANITARIA); 6 foglietti bianchi con le relative immagini e 6 con le definizioni.</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti sono divisi in 6 gruppi o a coppie. A ogni gruppo o coppia l'insegnante consegna in ordine casuale un foglietto con il nome di un documento, uno con un'immagine e uno con una definizione; - gli studenti devono cercare, chiedendo ai compagni e scambiando i foglietti con gli altri gruppi, l'immagine e la definizione corrette da associare al termine scritto sul foglietto colorato che hanno ricevuto; - ogni gruppo o coppia legge alla classe la definizione e mostra l'immagine relativa al documento di cui si è occupato. Vince la coppia o gruppo che ha associato per prima la propria definizione all'immagine. <p>Tempo previsto: 20 minuti</p>

<p><i>Spider-gram a squadre</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività lessicale a squadre</p>	<p>Obiettivi: introdurre l'UD recuperando il lessico di base relativo ai documenti</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) gli studenti sono divisi in squadre di 2/3 persone. Ciascuna squadra ha 5 minuti di tempo per scrivere le parole relative ai documenti necessari per vivere in Italia; 2) una volta scaduto il tempo, ogni gruppo legge il suo elenco e vince chi ha scritto più parole corrette; 3) qualora non fossero emersi molti termini, il docente può suggerirli utilizzando il glossario accluso in calce; 4) si invita ciascuno studente singolarmente a creare insieme di parole, suddividendole in gruppi omogenei secondo un criterio da lui stesso stabilito. <p>Tempo previsto: 20 minuti</p>
FASE DI GLOBALITÀ	
<p><i>Letture globale</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività cooperativa per la comprensione scritta</p>	<p>Obiettivi: comprensione globale del testo "Rilascio e rinnovo della carta d'identità".</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) la classe è divisa in gruppi da 2/3 persone. Ogni gruppo riceve una fotocopia della richiesta di rilascio della carta d'identità (testo es. 4) e ha a disposizione due minuti per deve cercare di coglierne il significato globale e capire a cosa si riferisce; 2) ogni gruppo discute sul testo, enucleando le parole-chiave di ciascun articolo; l'insegnante controlla l'operato dei gruppi e verifica l'avvenuta comprensione; <p>Tempo previsto: 15 minuti</p>
<p><i>Attività di comprensione</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività cooperativa per la comprensione scritta</p>	<p>Obiettivi: comprensione globale del testo</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ogni gruppo riceve un foglio contenente domande a scelta multipla di comprensione globale del testo (es. 1); 2) l'insegnante, passando tra i gruppi, ne controlla l'operato e procede ad una correzione dell'attività gruppo per gruppo; <p>Tempo previsto: 10 minuti</p>
FASE DI ANALISI	
<p><i>Parole, Parole, Parole...</i></p> <p>TIPOLOGIA: Gioco a coppie o a gruppi per la comprensione lessicale</p>	<p>Obiettivi: comprensione analitica del lessico specialistico</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) l'insegnante fornisce a ciascuna coppia o gruppo almeno 4 attività lessicali (<i>spider-gram</i> da integrare es. 2, scelte multiple es. 3, <i>crucipuzzle</i> es. 5, abbinamento es. 6); ogni attività vale un certo numero di punti prestabiliti; si scrivono alla lavagna le tipologie di attività e i punti assegnati a ciascuna attività; 2) l'insegnante dichiara a tutti che avranno 20 minuti a disposizione per lo svolgimento; nel frattempo anche le altre squadre svolgono l'attività; 3) una volta scaduto il tempo, la coppia o il gruppo si aggrega ad un'altra coppia o gruppo per confrontarsi e verificare la correttezza delle risposte; 4) dopo altri 20 minuti si leggono pubblicamente le risposte e si conteggiano i punti; 5) vince il gruppo che ha ottenuto il maggior punteggio <p>Tempo previsto: variabile (circa 1 ora)</p>

<p><i>Riflessione grammaticale</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività di selezione e manipolazione del testo</p>	<p>Obiettivo: individuazione delle frasi nominali e inserimento della forma verbale</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) l'insegnante propone alla lavagna un esempio di frase nominale tratta dal testo esaminato (es. 4), ad esempio "Rilascio e rinnovo della carta d'identità" e invita gli studenti a riflettere su questa struttura e a capire cosa manca nella frase. Successivamente invita gli studenti a rileggere il testo e ad individuare altre strutture simili; 2) a coppie, gli studenti dovranno confrontare le strutture individuate e trovare una frase con forma verbale di senso compiuto; 3) verifica in plenum. Vince la coppia che ha sostituito correttamente le forme nominali. <p>Tempo previsto: 30 minuti</p>
<p><i>Caccia all'intruso</i></p> <p>TIPOLOGIA: gioco a coppie</p>	<p>Obiettivo: individuazione del lessico non appropriato al contesto</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) gli studenti sono divisi a coppie; 2) ogni coppia deve riconoscere la parola dell'elenco che non è collegata alle altre (es. 7) e capire il perché in 10 minuti. Qualora non si trovi la parola, deve sceglierne una e inventare una motivazione a sostegno della scelta; 3) la coppia che pensa di aver trovato tutti gli errori ferma il gioco e chiede conferma al docente; se sono stati individuati tutti gli errori il gioco è concluso, altrimenti si fa ripartire il cronometro fino all'individuazione di tutti gli errori. <p>Tempo previsto: 20 minuti</p>
FASE DI SINTESI	
<p><i>Il mio codice fiscale</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di completamento</p>	<p>Obiettivo: compilazione della richiesta del codice fiscale</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) il docente spiega agli studenti che devono richiedere un duplicato del loro codice fiscale perché hanno perduto quello vecchio. Distribuisce poi la fotocopia della domanda (es. 8) e informa gli studenti che avranno dieci minuti di tempo per compilarla correttamente, ma senza l'aiuto di nessuno. <p>Tempo previsto: 15 minuti</p>
<p><i>Scusi, mi può aiutare?</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di <i>role-play</i> per la fissazione del lessico specifico</p>	<p>Obiettivo: richiesta di attribuzione del codice fiscale</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività; 3) gli studenti si dividono in coppie, ognuno dei quali dovrà simulare un incontro tra richiedente e incaricato dell'ufficio per la compilazione della domanda di attribuzione del codice fiscale; 4) in ciascuna coppia ogni studente sceglie liberamente il ruolo da svolgere: durante l'incontro il richiedente deve fare domande al compagno per chiarire tutti i suoi dubbi circa i termini della domanda, mentre l'incaricato deve cercare di rispondere in modo chiaro; 5) svolgimento del <i>role-play</i>; 6) il docente ascolta le produzioni e vigila sull'andamento dell'attività. <p>Tempo previsto: 20 minuti</p>

Scopri la regola!

TIPOLOGIA:
Attività di *problem solving*
per lo sviluppo
dell'abilità di dialogo

Obiettivo: discutere coi compagni per trovare la regola di creazione del codice fiscale

Svolgimento:

- 1) il docente spiega agli studenti che devono capire come funziona la regola di creazione del codice fiscale;
- 2) la classe viene divisa in gruppi di tre o quattro persone: il docente consegna ad ogni gruppo una fotocopia dell'attività con la tessera del codice fiscale (es. 9).
- 3) Ogni gruppo guardando i dati personali della tessera deve capire la regola che governa la creazione del codice fiscale (eventualmente possono guardare il codice fiscale degli studenti che ne sono in possesso).
- 4) Se il gruppo lo consente, si può approfondire ulteriormente proponendo la seguente domanda: "Secondo voi c'è differenza tra il codice fiscale di un uomo e quello di una donna?" Se non conoscono la risposta, devono decidere se SÌ o NO e inventare una motivazione plausibile. Gli studenti in possesso del codice fiscale possono consultare il proprio documento per capire le regole.
- 5) In plenaria si condividono le riflessioni: vince il gruppo che si avvicina di più alla risposta esatta. (Prime consonanti del cognome, eventualmente prime vocali; prime consonanti del nome, eventualmente prime vocali; ultime due cifre dell'anno di nascita; una lettera dell'alfabeto per il mese di nascita; numero del giorno di nascita per le donne è aumentato di 40; gruppo di una lettera e tre numeri per indicare la città di residenza o la condizione di straniero; una lettera che cambia da persona a persona).

Tempo previsto: 20 minuti

SUGGERIMENTI PER LA FASE DI VERIFICA

- Dialogo-cloze: agli studenti viene consegnato un dialogo tra incaricato e richiedente in un ufficio pubblico in cui ci sono solo alcune battute; gli studenti devono inserire quelle che mancano;
- Creazione dialogo: gli studenti devono scrivere un dialogo tra due persone in un ufficio pubblico per la richiesta di un documento;
- Cruciverba: gli studenti devono completare correttamente il cruciverba finale (es. 10).

GLOSSARIO per la comprensione dei testi

Attribuzione	Dare qualcosa, rilasciare un documento
Aggiornamento	Dare informazioni personali nuove
Comune	Area intorno a una città
Deterioramento	Danneggiamento, quando un oggetto è rovinato
Differita	Un po' di tempo dopo
Duplicato	Doppia copia
Espatrio	Lasciare il Paese
Firma	Scrivere il proprio nome
Incaricato	La persona dell'ufficio che prepara il documento
Maggiorenni	Persone che hanno 18 anni o più, persona adulta, matura
Provincia	Area più grande del Comune
Recarsi	Andare
Residenza	Luogo dove si vive in modo stabile
Richiesta	Domanda
Rilascio	Dare un documento
Sportello	Ufficio pubblico
Tessera	Documento di formato piccolo
Titolo	Documento valido, utile per...
Validità	Utilità, essere valido

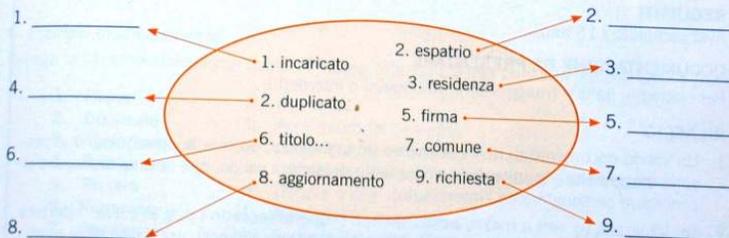
Esempi di attività didattiche:

1. Esempio di domande a scelta multipla per la comprensione globale:

1. Il testo è un:
 - a. racconto
 - b. messaggio
 - c. insieme di istruzioni
 - d. modulo di richiesta
2. Il testo si riferisce a:
 - a. passaporto
 - b. codice fiscale
 - c. patente
 - d. carta d'identità
3. I cittadini stranieri residenti in Italia:
 - a. non possono avere il documento
 - b. devono andare di persona in Comune
 - c. possono mandare una persona diversa
 - d. non devono chiedere il documento
4. Per avere il documento bisogna:
 - a. pagare i diritti
 - b. vendere i diritti
 - c. chiedere i diritti
 - d. mostrare i diritti

2. Esempio di SPIDERGRAM da integrare

Scrivi sulle righe una spiegazione della parola collegata.



3. Esempio di domande a scelta multipla per la comprensione analitica:

1. Per avere il documento bisogna:
 - a. avere 15 anni
 - b. avere 16 anni
 - c. essere maggiorenni
 - d. essere accompagnati
2. Per avere il documento bisogna:
 - a. portare un amico
 - b. non avere la residenza
 - c. portare tre foto
 - d. avere sempre il viso scoperto
3. Si deve rinnovare il documento:
 - a. dopo tre anni
 - b. dopo cinque anni
 - c. dopo sette anni
 - d. mai
4. Si deve sostituire il documento:
 - a. quando è rovinato
 - b. quando si torna all'estero
 - c. per mettere una foto più bella
 - d. se la foto mostra il viso coperto

4. Testo da analizzare

Rilascio e rinnovo della Carta d'identità

Modalità per la richiesta e per il ritiro

I cittadini italiani residenti e non residenti - ma temporaneamente dimoranti - in Italia devono presentarsi personalmente allo sportello di una delle sedi dei Servizi Anagrafici della zona dove risiede.

- **I cittadini italiani residenti all'estero** devono recarsi personalmente presso una delle sedi dei Servizi Anagrafici della zona dove risiede, sia per il rilascio immediato che per la consegna differita.
- **I cittadini stranieri residenti in Italia** possono ottenere, con le stesse modalità dei cittadini italiani residenti, una carta d'identità che ha esclusivamente valore di documento di riconoscimento e non costituisce titolo per l'espatrio.
- **I cittadini stranieri residenti in altri comuni** devono rivolgersi al Comune di residenza.
- **Non è previsto il rilascio della carta d'identità ai cittadini stranieri non residenti in Italia.**

La carta d'identità ha una validità di 5 anni dalla data del rilascio.

REQUISITI

Aver compiuto i 15 anni.

DOCUMENTAZIONE DA PRESENTARE

Per i cittadini italiani (maggioresenni, minorenni o interdetti):

RILASCIO

1. Un valido documento di riconoscimento (in mancanza, occorre la presenza di due persone maggiorenti, munite di un documento di identità valido, che devono dichiarare di conoscere personalmente l'interessato).
2. Tre fotografie recenti a mezzo busto, a capo scoperto (eccetto i casi in cui la copertura del capo con velo, turbante o altro è imposta da motivi religiosi, ma il viso deve essere ben visibile).

RINNOVO (dopo 5 anni) o SOSTITUZIONE (per deterioramento o dati non più corrispondenti)

1. Vecchia carta d'identità se ancora valida oppure se rilasciata dallo stesso Comune e non scaduta da più di un anno. In mancanza altro valido documento di riconoscimento (se l'interessato non è in possesso di nessun documento deve presentarsi con due testimoni maggiorenti muniti di documento d'identità)
2. Tre fotografie recenti a mezzo busto, a capo scoperto (eccetto i casi in cui la copertura del capo con velo, turbante o altro è imposta da motivi religiosi, ma il viso deve essere ben visibile).

PER STRANIERI

Oltre ai documenti già indicati, occorre il permesso di soggiorno.

CONTRIBUZIONE

Quando si ha il rilascio della carta d'identità (in tutti i casi) bisogna pagare i diritti comunali.

5. Esempio di CRUCIPUZZLE

In questo *Crucipuzzle* ci sono 10 parole legate ai DOCUMENTI. Trova tutte le parole!

I	D	E	N	T	I	T	A	P	V
N	O	A	G	N	M	C	E	R	A
D	M	E	T	S	F	V	I	E	L
I	I	A	E	I	V	N	T	S	I
R	C	O	M	U	N	E	B	I	D
I	I	R	G	O	B	O	A	D	I
Z	L	V	V	E	T	M	C	E	T
Z	I	O	R	O	R	B	N	N	A
O	O	G	F	I	B	T	L	Z	S
M	N	R	F	E	R	A	T	A	R

SOLUZIONE: IDENTITÀ, DOMICILIO, COMUNE, RESIDENZA, DATI, INDIRIZZO, FOTO, FIRMA, RINNOVO, VALIDITÀ

6. Esempio di abbinamento

Collega le parole di sinistra con quelle di destra: attento, c'è una parola in più che non va bene!

- | | |
|------------------|--|
| 1. Firma | a Domanda |
| 2. Duplicato | b Area intorno a una città |
| 3. Aggiornamento | c Luogo dove si vive in modo stabile |
| 4. Richiesta | d La persona dell'ufficio che prepara il documento |
| 5. Tessera | e Doppia copia |
| 6. Permesso | f Informazioni personali nuove |
| 7. Residenza | g Scrivere il proprio nome e cognome |
| 8. Incaricato | h Documento di formato piccolo |
| 9. Comune | |

1. 1 2. 2 3. 3 4. 4 5. 5 6. 6 7. 7 8. 8

7. Caccia all'intruso!

In ogni riquadro c'è un intruso, cioè una parola che non va bene con le altre. Trova e sottolinea le tre parole sbagliate e poi spiega perché.

Comune
Firma
Richiesta
Contratto
Duplicato
Maggiorenne

Tessera
affitto
incaricato
sportello
residenza
rilascio

Espatrio
deterioramento
titolo
attribuzione
validità
capitolo

8. Esercizio di compilazione. Scrivi la richiesta qui sotto

MOD. ARIO F - S.P.A.I. - N° 1



MINISTERO DELLE FINANZE
ANAGRAFE TRIBUTARIA
DOMANDA DI ATTRIBUZIONE DEL NUMERO DI CODICE FISCALE O VARIAZIONE DATI
(PERSONE FISICHE)

AGENZIA DELLE ENTRATE

PARTE RISERVATA AL RICHIEDENTE

TIPO RICHIESTA

ATTRIBUZIONE CODICE FISCALE
 DUPLICATO DEL CERTIFICATO
 DUPLICATO DEL TESSERINO PLASTIFICATO
 AGGIORNAMENTO DATI ANAGRAFICI E ATTRIBUZIONE CODICE FISCALE DEFINITIVO
 RICHIESTA TESSERINO PLASTIFICATO
 AGGIORNAMENTO RESIDENZA
 RICHIESTA CODICE FISCALE L. 376/98 N. 52 TRASCRIZIONE ATTI GIUDIZIARI ALLE CONSERVATORIE RR. II
 EVENTUALI ALTRI CODICI ASSEGNATI

CODICE FISCALE

DATI ANAGRAFICI

COGNOME (senza abbreviazioni) _____ NOME (senza abbreviazioni) _____
 PROV. DI NASCITA (sigla) _____ DATA DI NASCITA (giorno / mese / anno) _____ SESSO (M/F) _____

RESIDENZA ANAGRAFICA (o, se diverso, domicilio fiscale)

COGNOME (senza abbreviazioni) _____ PROV. (sigla) _____ C.A.P. _____
 INDIRIZZO (via e numero) _____ N. CIVICO _____

RESIDENZA ESTERA

STATO ESTERO DI RESIDENZA _____
 CITTÀ E INDIRIZZO _____

DATA _____ FIRMA DEL RICHIEDENTE _____ FIRMA DELL'INCARICATO _____

PARTE RISERVATA ALL'UFFICIO

ATTRIBUZIONE AGGIORNAMENTO CODICE PROVVISORIO ASSEGNATO
 ATTRIBUZIONE DIFFERITA DA B/C ACQUISIZIONE RESIDENZA ESTERA
 DUPLICATO CERTIFICATO RICHIESTA CODICE FISCALE - L. 376/98 N. 52
 DUPLICATO TESSERINO TRASCRIZIONE ATTI GIUDIZIARI ALLE CONSERVATORIE RR. II
 RICHIESTA TESSERINO

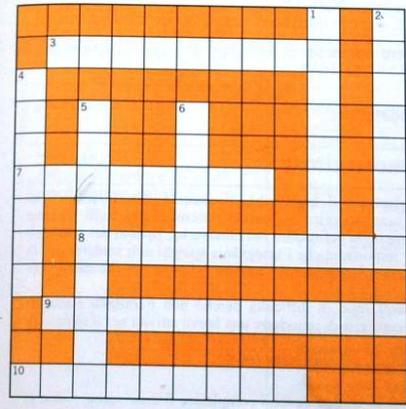
ESTREMI DEL DOCUMENTO D'IDENTITÀ DEL RICHIEDENTE
 ESTREMI DEL DOCUMENTO D'IDENTITÀ DELL'INCARICATO

TIMBRO UFFICIO _____ DATA _____

9. Esercizio di problem solving. Scopri la regola! Perché il codice fiscale è formato così?



10. Cruciverba: scrivi le parole nel posto giusto



- Orizzontali:**
- 3 luogo dove si abita per la legge
 - 7 poter andare all'estero
 - 8 persona che lavora in un ufficio pubblico
 - 9 persona che può votare
 - 10 ufficio, dove posso chiedere un documento
- Verticali:**
- 1 utilità, essere valido
 - 2 dare un documento
 - 4 documento che mi permette di guidare un'automobile
 - 5 doppia copia di documento
 - 6 nome e cognome scritto a mano

Soluzione:
Orizzontali: residenza, espatrio, incaricato, maggiorenne, sportello
Verticali: validità, rilascio, patente, duplicato, firma

Scusi, dottore...

di Elena Lazzaro

Destinatari: adulti stranieri immigrati di diverse nazionalità

Livello linguistico: A2- B1

Lingua: italiano L2

Prerequisiti linguistici: conoscenza dell'uso e della costruzione del tempo passato prossimo; conoscenza di espressioni temporali riferite al passato; conoscenza del lessico di base relativo alle parti del corpo; *c'è / ci sono*;

Obiettivi linguistici: ripasso e utilizzo del passato prossimo; lessico specialistico relativo all'ambiente ambulatoriale (oggetti, persone, azioni); lessico relativo alle specialità mediche; suffissi greci nei termini medico-scientifici

Obiettivi relazionali: sviluppo delle capacità di lavorare in coppia o in piccoli gruppi, collaborando con i compagni per poter svolgere meglio gli esercizi e le attività di problem solving; capacità di accettare le attività presentate con metodologia ludica e quelle proposte in forma di sfida.

Obiettivi cognitivi: associare immagini a conoscenze note; trovare differenze; suddividere i termini in categorie;

Obiettivi socio-pragmatici: saper analizzare alcuni documenti (tessera sanitaria e ricetta medica) e avvisi nelle loro parti principali; saper sostenere un colloquio con il medico di famiglia; saper prenotare una visita specialistica;

Obiettivi culturali: conoscenza dei principali documenti utilizzati in Italia in ambito sanitario; confronto con il sistema sanitario dei paesi d'origine degli apprendenti; il rapporto medico-paziente

Tempo previsto per lo svolgimento dell'intero percorso: 8 ore circa + 1 ora / 1 ora e mezza per la verifica di fine percorso.

Strutturazione del percorso e indicazioni didattiche:

FASE DI MOTIVAZIONE

<p><i>La sanità</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di cruciverba</p>	<p>Obiettivi: risolvere il cruciverba, ripassando alcuni termini del lessico di base; scoprire la "parola nascosta" mettendo insieme alcune lettere delle definizioni del cruciverba; ripasso dei numerali ordinali. È importante che l'insegnante spieghi agli studenti che la "parola nascosta" rappresenta l'ambito del percorso che stanno per affrontare;</p> <p>se gli studenti sono in difficoltà perché non ricordano i numeri ordinali, si consiglia di introdurre una breve attività per il ripasso di questi ultimi.</p> <p>Materiali: griglia del cruciverba (es. 1)</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti in coppia devono completare il cruciverba; vince la coppia che per prima dice all'insegnante la "parola nascosta"; - come correzione si può prevedere di far leggere le sei definizioni esatte alla coppia di studenti che ha vinto la sfida. <p>Tempo previsto: 15 min.</p>
---	---

<p><i>I protagonisti</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di elicitazione e anticipazione di lessico e contenuti</p>	<p>Obiettivi: focalizzare l'attenzione su alcuni termini relativi a soggetti e oggetti in ambito medico; elicitarne vocaboli e situazioni già noti (durante questa attività dovrebbero essere elicitati, con l'aiuto dell'insegnante, termini come <i>medico/dottore, paziente, ambulatorio, medicinale, visita...</i>); evidenziare somiglianze o differenze con le strutture ambulatoriali presenti nei paesi d'origine.</p> <p>Materiali: foto dell'interno di un ambulatorio medico (es. 2).</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'insegnante mostra alla classe l'immagine e fa alcune domande agli studenti sul ruolo dei due protagonisti e sull'ambientazione; - gli studenti, sollecitati dall'insegnante, spiegano alla classe quali sono le somiglianze o differenze tra la situazione ambulatoriale rappresentata nell'immagine e quella dei loro paesi d'origine. <p>Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>Cerca le differenze!</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di elicitazione del lessico</p>	<p>Obiettivi: introdurre il lessico relativo all'ambulatorio medico (L'obiettivo dell'attività è quello di introdurre alcune parole chiave contenute nel dialogo che gli studenti ascolteranno in seguito per facilitarne la comprensione. I disegni - e il lessico relativo - verranno poi analizzati più dettagliatamente nella fase di analisi.); ripasso <i>c'è/ci sono</i>; localizzare oggetti e persone nello spazio per mezzo di alcune espressioni di luogo (sopra, vicino, a fianco a, davanti, a sinistra di, a destra di).</p> <p>Materiali: due vignette che raffigurano l'interno dello stesso ambulatorio ma presentano dieci differenze (es. 3).</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti sono in gruppi di 4 e ogni gruppo riceve i due disegni dell'ambulatorio; - gli studenti devono trovare le differenze tra i due disegni; - per la correzione, l'insegnante farà dire una differenza a ogni gruppo. <p>Tempo previsto: 20 min.</p>
FASE DI GLOBALITÀ	
<p><i>Dal medico!</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di ascolto e di comprensione globale</p>	<p>Obiettivi: sviluppo dell'abilità di ascolto: dialogo tra medico di famiglia e paziente e esercizi di comprensione.</p> <p>Materiali: attività di selezione di immagini (es. 4); esercizio di scelta multipla (es. 5); attività di incastro delle battute del dialogo (es. 6)</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti ascoltano l'insegnante che legge il dialogo. Sarebbe importante che il dialogo venisse letto da due persone, in modo che sia più facile per gli studenti comprendere la situazione e i ruoli; - prima attività di comprensione: selezione di immagini relative a quanto hanno ascoltato nel dialogo e confronto delle risposte con un compagno; - secondo ascolto del dialogo; - esercizio di scelta multipla. Se gli studenti non riescono a rispondere a tutti gli items dell'es. 7 di scelta multipla, si consiglia di non suggerire le risposte corrette ma di riprendere l'esercizio dopo aver analizzato lo script completo del dialogo. - terzo ascolto con esercizio di incastro: gli studenti devono inserire nel giusto ordine le battute mancanti (cioè quelle dette dal paziente) del dialogo. <p>Tempo previsto: 20-30 min.</p>

FASE DI ANALISI	
<p><i>Parole importanti...</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di selezione del lessico</p>	<p>Obiettivi: comprensione di alcune parole chiave e analisi dell'intero dialogo. Materiali: lista di parole chiave di cui indurre il significato (es. 7); trascrizione del dialogo.</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti in coppia devono cercare di capire il significato di alcune parole chiave ricavandolo dal contesto, cioè dal testo del dialogo; - lettura dell'intera trascrizione del dialogo; l'insegnante chiede agli studenti se ci sono ancora termini di cui non conoscono il significato. <p>Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>Oggetti e azioni</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di accoppiamento testo-immagine e di selezione del lessico</p>	<p>Obiettivo: conoscere il lessico specifico relativo all'ambulatorio (sostantivi e azioni corrispondenti); sapere in che unità di misura si misura la febbre e con quanti gradi si ha la febbre in Italia e nei paesi di provenienza degli allievi.</p> <p>Materiali: tabella a forma di termometro (es. 8) con gli oggetti contenuti nelle vignette utilizzate nella fase di globalità (es. 3).</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti in gruppi di tre, osservando le vignette utilizzate precedentemente, devono riempire la tabella a forma di termometro inserendo nelle caselle di sinistra i nomi degli oggetti e delle strumentazioni e in quelle di destra le azioni corrispondenti. <p>Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>Un....d....per....</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di selezione del lessico</p>	<p>Obiettivi: conoscere il lessico relativo ai quantitativi di medicinali e al loro scopo medico. Materiali: termini, suddivisi in tre colonne, da collegare tra loro (es. 9).</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - in coppia gli studenti devono collegare in modo corretto i termini scegliendone uno per ogni colonna. <p>Tempo previsto: 10 min.</p>
FASE DI SINTESI	
<p><i>Quando è stata l'ultima volta che...</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di riutilizzo del lessico e delle strutture analizzate</p>	<p>Obiettivi: reimpiegare lessico specifico utilizzando il tempo passato prossimo. Materiale: griglia (es. 10)</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'insegnante legge assieme agli studenti il contenuto dei riquadri della griglia; chiede il significato delle espressioni più difficili e spiega quelle che gli studenti non conoscono; - gli studenti a coppie si pongono a turno delle domande utilizzando le espressioni contenute nella griglia. <p>Tempo previsto: 10-15 min.</p>

<p><i>I dati della Tessera Sanitaria</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di accoppiamento testo-immagine</p>	<p>Obiettivi: analizzare i dati che contiene la tessera sanitaria Materiali: foglietti ritagliabili (es. 11); nella colonna di sinistra ci sono i dati relativi a un personaggio inventato, nella colonna di destra i nomi di questi dati.</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - l'insegnante mostra una tessera sanitaria senza dati (fronte e retro) e pone delle domande mirate agli studenti. Si consiglia di porre solamente qualche semplice domanda per far indurre agli studenti alcuni elementi importanti prima di passare alle attività seguenti (che prevedono il riutilizzo creativo dei dati contenuti nella tessera sanitaria). Ad es., <i>Di che paese è questa tessera? Da cosa si capisce? Che altro documento comprende la tessera sanitaria? Dove è valida la tessera sanitaria? Qual è il nome completo di questa tessera? Va rinnovata?</i> - gli studenti sono divisi in gruppi (al massimo 4 persone per gruppo) e ricevono dei foglietti contenenti i dati presenti nella TS e devono inserire i dati nel posto corretto; vince il gruppo che per primo trova tutti gli abbinamenti corretti. <p>Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>La mia tessera sanitaria</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di completamento</p>	<p>Obiettivi: saper completare con i propri dati la TS dopo aver analizzato, nelle due attività precedenti, di che dati si tratta. Materiali: facsimile della TS (fronte e retro) su cui scrivere (es. 12)</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti individualmente devono completare il facsimile di TS con i propri dati personali. <p>Tempo previsto: 10 min.</p>
<p><i>La ricetta medica</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di elicitazione</p>	<p>Obiettivo: analizzare i dati della ricetta medica per poterne poi leggere e scrivere una. Materiali: facsimile di una ricetta medica (es. 13)</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti, sollecitati da domande dell'insegnante, osservano le varie parti di è composta una ricetta medica. Durante questa osservazione della ricetta è importante notare che viene utilizzato il numero del codice fiscale, recuperare il significato dei termini <i>esenzione</i> e <i>prescrizione</i> (già analizzati nell'attività 7) e capire che con una ricetta il medico può prescrivere: 1. un medicinale; 2. un esame; 3. una visita specialistica. <p>Tempo previsto: 10 min.</p>
<p><i>Le preparo la ricetta!</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di <i>role-play</i> e attività di completamento</p>	<p>Obiettivo: ripercorrere il dialogo ascoltato; saper recuperare gli elementi necessari alla compilazione della ricetta. Materiali: testo del Dialogo 1 preso come modello; facsimile della ricetta medica (es. 13)</p> <p>Svolgimento:</p> <ul style="list-style-type: none"> - gli studenti in coppia leggono l'intero testo del dialogo 1 e praticano il dialogo: lo studente A fa il paziente e lo studente il medico. Lo studente B dovrà compilare le tre ricette con le prescrizioni richieste; - l'insegnante chiederà a una coppia di studenti di riproporre il dialogo alla classe e controllerà che il completamento di tutte le ricette sia corretto. <p>Tempo previsto: 20 min.</p>

RIFLESSIONE	
<p><i>Pronto, posso prenotare...?</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di ascolto e comprensione</p>	<p>Obiettivo: ascolto e comprensione della telefonata di prenotazione di una visita specialistica Materiali: esercizio di vero/falso (es. 14); attività di analisi di alcune espressioni usate nel dialogo (es. 16); trascrizione del dialogo 2;</p> <p>Svolgimento: - l'insegnante legge il dialogo e propone agli studenti di fare in coppia il primo esercizio di comprensione (vero/falso); - consegna agli studenti della trascrizione del dialogo; seconda lettura del dialogo e esercizio di analisi delle espressioni utilizzate per determinati atti linguistici. Tempo previsto: 20-30 min.</p>
<p><i>Dove ti fa male? Vai dal/dallo...</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di abbinamento con <i>Glossario</i></p>	<p>Obiettivo: conoscenza dei termini relativi alle specialità mediche e dei professionisti; associare parti del corpo o malattie al nome dello specialista che se ne occupa. Materiali: glossario</p> <p>Svolgimento: - gli studenti leggono velocemente assieme all'insegnante i termini contenuti nel glossario. Il glossario potrà essere utile, oltre che per l'attività (es. 16) anche per quella relativa ai suffissi (es. 18) e per il cruciverba con le immagini (es. 20) - gli studenti in gruppi di tre, consultando il glossario, devono associare il nome dello specialista a quello della malattia o parte del corpo indicata. Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>Prenotare visita specialistica</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di <i>role-play</i></p>	<p>Obiettivo: riutilizzare gli atti linguistici contenuti nel dialogo 2; sostituire alcuni elementi del dialogo con altri dati forniti dall'insegnante. Materiali: tabella con dati da utilizzare per la costruzione di nuovo dialoghi (es. 17)</p> <p>Svolgimento: - gli studenti in coppia creano dialoghi sul modello del dialogo 2 analizzato, inserendo però nuovi dati indicati dall'insegnante; - una o più coppie di studenti possono presentare alla classe i dialoghi preparati. Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>Quanti prefissi e suffissi...</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di accoppiamento</p>	<p>Obiettivo: significato dei termini <i>prefisso</i> e <i>suffisso</i>; conoscere il significato di alcuni dei più comuni prefissi e suffissi usati in ambito medico-scientifico. Materiali (es. 18); si consiglia di far utilizzare agli studenti il glossario per svolgere l'attività.</p> <p>Svolgimento: - con l'aiuto degli esempi gli studenti devono ricavare la definizione di prefisso e suffisso; - in coppia gli studenti devono collegare prefissi e suffissi alle relative definizioni. Tempo previsto: 15 min.</p>

<p><i>Caccia all'intruso</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di selezione del lessico</p>	<p>Obiettivo: capire in che categorie (oggetti, medici specialisti, aggettivi, parti del corpo...) possono essere suddivisi termini già noti e trovare quale termine non appartiene a una determinata categoria Materiali: (es. 19)</p> <p>Svolgimento: - gli studenti in gruppi di tre devono capire qual è il termine che non appartiene alla stessa categoria degli altri tre; - a turno, ogni gruppo spiegherà all'insegnante la motivazione della sua scelta. Tempo previsto: 15 min.</p>
<p><i>Cruciverba con immagini</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di revisione del lessico analizzato</p>	<p>Obiettivo: revisione del lessico relativo alle specialità/specialisti mediche/ci Materiali: griglia del cruciverba (es. 20);</p> <p>Svolgimento: - la classe viene divisa in due gruppi e a ogni gruppo viene consegnata una griglia del cruciverba; - l'insegnante chiede, indicando le immagini, le definizioni corrispondenti, a turno, ai due gruppi; - vince il gruppo che riesce a dare il maggior numero di definizioni esatte. Tempo previsto: 15 min.</p>
SUGGERIMENTI PER LA FASE DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> - <i>Dialogo-cloze</i>: agli studenti viene consegnato un dialogo in cui ci sono solo le battute del medico; gli studenti devono inserire quelle del paziente; - <i>Abbinamento parola-definizione</i> (si suggeriscono i termini <i>ambulanza-fonendoscopio - disdire - ticket-termometro esenzione - gastroenterologo</i>); - <i>Gioco degli insiem</i>: gli studenti devono formare degli insiem partendo da alcuni termini e fornendo una spiegazione scritta della loro scelta (si suggeriscono i termini <i>medico-paziente-infermiere/ cerotto-siringa-termometro/ cardiologo-oculista-ginecologo-anestesista/ ambulatorio-ospedale-pronto soccorso/ arti inferiori-arti superiori-addome-torace-capo</i>); - <i>Role-play</i>: gli studenti devono preparare in coppia e presentare in classe un dialogo scegliendo tra due situazioni: dal medico di base / prenotare una visita specialistica. 	

GLOSSARIO:**ANESTESISTA**

medico che dà farmaci che portano alla mancanza di sensibilità al dolore in una parte o in tutto il corpo, generalmente per poter fare un intervento chirurgico.

CARDIOLOGO (cardiologia)

medico che cura le malattie del cuore.

CHIRURGO (chirurgia)

medico che fa gli interventi chirurgici (= operazioni).

DENTISTA (odontoiatria)

medico che cura la bocca e i denti.

DERMATOLOGO (dermatologia)

medico che cura le malattie della pelle.

GASTROENTEROLOGO

(gastroenterologia)

medico specializzato nelle malattie della digestione.

GINECOLOGO (ginecologia)

medico che cura le malattie degli organi femminili.

NEUROLOGO (neurologia)

medico che cura le malattie del sistema nervoso.

OCULISTA (oculistica)

medico che cura le malattie dell'occhio.

ORTOPEDICO (ortopedia)

medico che cura e corregge le alterazioni delle ossa.

OTORINOLARINGOIATRA

(otorinolaringoiatria)

medico che cura le malattie dell'orecchio, del naso e della gola.

PEDIATRA (pediatria)

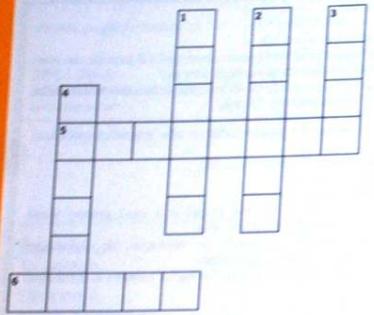
medico che cura i bambini fino ai 14 anni.

RADIOLOGO (radiologia)

medico dei raggi X.

Esempi di esercizi e attività

1. Completa il cruciverba e trova la parola nascosta.



- Orizzontali:**
1. Le fanno gli studenti in classe e a casa
 2. Padre di mio padre
- Verticali:**
1. Si cancella con la gomma
 2. Lavorano in ospedale
 3. Capitale d'Italia
 4. Precede la domenica

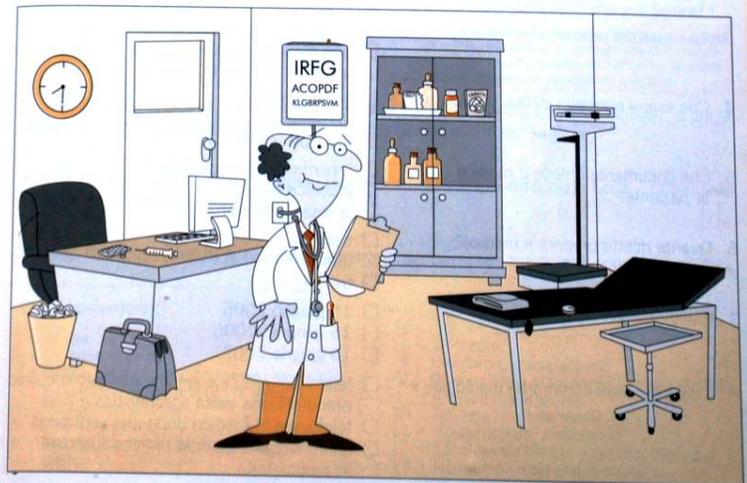
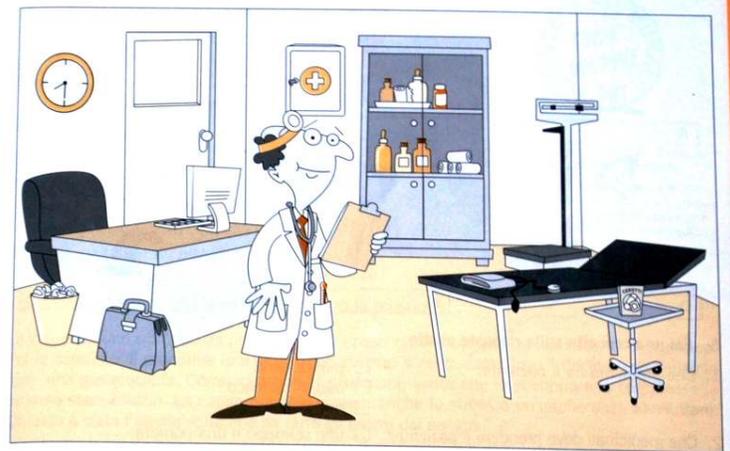
- Prima lettera della definizione 1: _____
 Quarta lettera della definizione 2: _____
 Terza lettera della definizione 3: _____
 Sesta lettera della definizione 4: _____
 Quinta lettera della definizione 5: _____
 Ottava lettera della definizione 6: _____

PAROLA NASCOSTA: _____

2. Guarda l'immagine: chi sono le due persone? Cosa fanno? Che oggetti vedi?



3. Trova le differenze tra i due disegni. Guarda le due vignette e assieme a un compagno trova le 10 differenze.



4. Quali di queste vignette rappresentano una situazione del dialogo?



A.



B.



C.



D.



E.



F.

5. Fai una crocetta sulla risposta esatta.

- Che problema ha il paziente?
 - mal di denti
 - mal di stomaco
 - mal di testa
- Che medicinali deve prendere il paziente?
 - uno sciroppo e una pomata
 - uno sciroppo e delle compresse
 - una pomata e delle compresse
- Le cause del problema potrebbero essere
 - lo stress o un'intolleranza alimentare
 - una malattia o un'allergia
 - un'infezione o un'influenza
- Che esami consiglia di fare il medico?
 - delle urine
 - del sangue
 - della pressione
- Che documento chiede il medico al paziente?
 - il permesso di soggiorno
 - il codice fiscale
 - la tessera sanitaria
- Quante ricette prepara il medico?
 - nessuna
 - due
 - tre
- Che giorno è?
 - 15 giugno 2006
 - 15 gennaio 2006
 - 15 giugno 2007
- Il paziente deve comprare i medicinali e
 - telefonare al 118 e andare al pronto soccorso prenotare una visita specialistica e
 - telefonare al medico dopo una settimana
 - telefonare alla guardia medica e andare in ambulatorio

6. Completa il dialogo con le battute che trovi dentro al rettangolo.

-
- Buongiorno! Prego, si accomodi.
-
- Mi dica...
-
- Da quanti giorni non sta bene?
-
- Ha altri sintomi?
-
- Ha preso dei medicinali?
-
- Ha già avuto questo disturbo, vero?
-
- Si metta sul lettino che la visito e le misuro la pressione...



Parte della medicina che studia le malattie dell'apparato digerente.
ATTENZIONE: molte specialità mediche sono composte da nomi greci. In greco *gastro-* vuol dire stomaco e *-logia* vuol dire studio. Approfondirai questo argomento più avanti.

Le prescrivo uno sciroppo da prendere dopo i pasti e delle compresse per l'acidità di stomaco. Poi le consiglio di prenotare una visita specialistica. Il **gastroenterologo** * deciderà se è meglio fare una gastroscopia. Comunque non si preoccupi, vedrà che lo sciroppo e le compresse la faranno stare meglio. La causa potrebbe essere anche lo stress o un'intolleranza alimentare. Quando è stata l'ultima volta che ha fatto gli esami del sangue?

-
- Allora è meglio fare un controllo. Le preparo le ricette. Ha la tessera sanitaria per favore?
-
- ...Sig. Mario Rossi... E' esente o paga il **ticket**?
-
- ...una bottiglia di **Scirox** e una confezione di **Malopass**... oggi è il 15 giugno 2006... e poi la seconda... visita gastroenterologica... e l'ultima per gli esami del sangue...
-
- Prenoti subito la visita perché di solito i tempi di attesa sono molto lunghi. Ecco... ci vediamo quando ha il referto della visita.
-
- Ah, sig. Rossi, mi telefoni la prossima settimana per dirmi se i medicinali sono stati efficaci.
-
- Prego, arrivederci!

- | | |
|---|--|
| 1 - Grazie. | 7 - Sì, eccola. |
| 2 - Un anno fa circa. | 8 - D'accordo, grazie ancora! |
| 3 - Grazie, vado subito a comprare i medicinali e domani mattina prenoto la visita. | 9 - Sì, sono stato male anche qualche mese fa e la settimana scorsa. |
| 4 - Buongiorno dottore! | 10 - No, non ho preso niente. |
| 5 - Due o tre giorni... | 11 - Grazie dottore, arrivederci! |
| 6 - No, solo un forte mal di stomaco dopo i pasti. | 12 - Sono esente per età e reddito, dottore... |
| | 13 - Ho un tremendo mal di stomaco. |

7. Conosci il significato di questi termini? Prova a capire assieme a un compagno cosa vogliono dire leggendo di nuovo il dialogo.

- SINTOMO
- PRESCRIVERE
- INTOLLERANZA ALIMENTARE
- ESENTE
- REDDITO
- REFERTO
- EFFICACE

8. Guarda di nuovo le vignette dell'esercizio 3, e scrivi nel termometro i nomi degli oggetti che vedi e le azioni corrispondenti. Poi prova a rispondere alle domande a destra.

NOMI

AZIONI

Con che unità di misura si controlla la febbre in Italia?

Non ho la febbre se ho meno di

Ho la febbre se ho più di

Ho la febbre alta se ho più di

È uguale anche nel tuo paese?

9. Collega le colonne nel modo corretto.

una compressa di	sciroppo	per le vie respiratorie
due cucchiari di	antidolorifico	per l'infezione
una capsula di	spray (decongestionante)	per il mal di denti
tre gocce di	antibiotico	per la tosse
uno spruzzo di	collirio	per ogni occhio
un'iniezione di	antinfiammatorio	per il mal di schiena

10. Quando è stata l'ultima volta che...?

A turno, uno studente fa le domande e l'altro dà le risposte usando le espressioni della tabella. Attenzione, dovete sempre usare il passato prossimo!

andare in farmacia	comprare un medicinale	prenotare una visita medica
avere l'influenza	portare il bambino dal pediatra	stare a letto con la febbre
richiedere un certificato medico	chiamare la guardia medica	assumere un medicinale
misurarsi la febbre	farsi gli esami del sangue	misurarsi la pressione

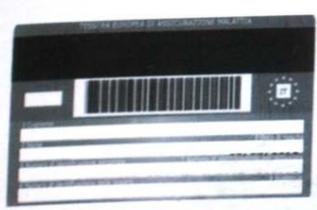
11. Collega i dati personali di questo signore al loro nome.

RSSMRA56F20L736F	Codice fiscale
CTTGNS74D50F205J	
30/06/2010	Data di scadenza
MARIO	Cognome
ROSSI	Nome
VENEZIA	Luogo di nascita
VE	Provincia
20/02/56	Data di nascita
M	Sesso
ROSSI	Cognome
MARIO	Nome
20/02/56	Data di nascita
RSSMRA56F20G736F	Numero di identificazione personale
SSN - MIN SALUTE - 500001	Numero di identificazione dell'istituzione
36923745027833584310	Numero di identificazione della tessera
30/06/2010	Scadenza

12. E adesso completa la tessera sanitaria con i tuoi dati personali

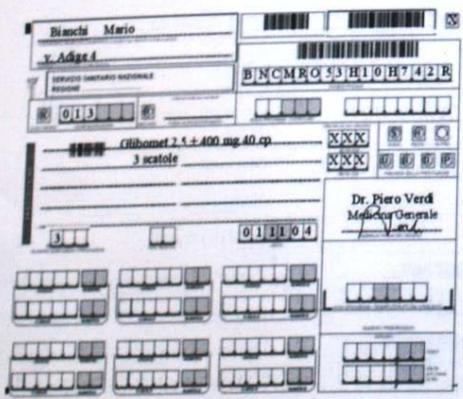


Fronte della TS



Retro della TS

13. Osserva bene com'è fatta una ricetta medica e poi completala con i dati del dialogo.



14. Vero o falso? Correggi le affermazioni false.

	VERO	FALSO	Correzione
La signora vuole prenotare una visita gastroenterologica			
La signora deve fare una visita di controllo			
L'attesa è di due mesi			
La signora si chiama Paola Rigo			
Il numero del libretto sanitario è 398725453700			
Il numero della ricetta è scritto in alto a sinistra			
Il numero di prenotazione è 1684			
La prenotazione è per mercoledì 28 aprile alle quattordici e trenta			
Per disdire l'appuntamento bisogna inviare un fax			

15. Cosa si dice per.... Trova le espressioni nel testo del dialogo.

- Prenotare una visita
- Fare una richiesta particolare
- Chiedere il nome, il numero della ricetta
- Confermare la prenotazione
- Spiegare cosa fare se non si può andare alla visita

16. Associa alla parte del corpo o al nome della malattia il nome dello specialista che le cura. Leggi prima i termini del GLOSSARIO!

Cuore	
Frattura degli arti superiori o inferiori	
Apparato digerente	
Occhi	
Malattie dei bambini	
Denti	
Pelle	
Orecchie-naso-gola	
Intervento a un organo	
Malattie infettive	

17. Crea un nuovo dialogo utilizzando questi dati

Mal di schiena	Raggi X colonna vertebrale
Problemi di vista	Visita oculistica
Gravidanza	Ecografia
Influenza	Antibiotico

18. I prefissi e i suffissi della medicina

cardiologia cardiologo elettrocardiogramma cardiaco

Questi termini hanno in comune che in greco vuol dire

Il prefisso è

Collega i prefissi alla parte del corpo/organo a cui si riferiscono:

- | | |
|---------|-----------------|
| Gastro- | pelle |
| Epato- | rene |
| Odonto- | fegato |
| Neuro- | denti |
| Derma- | sistema nervoso |
| Emo- | stomaco |
| Nefro- | sangue |

bronchite nefrite rinite artrite

Questi termini hanno in comune che in greco vuol dire

Il suffisso è

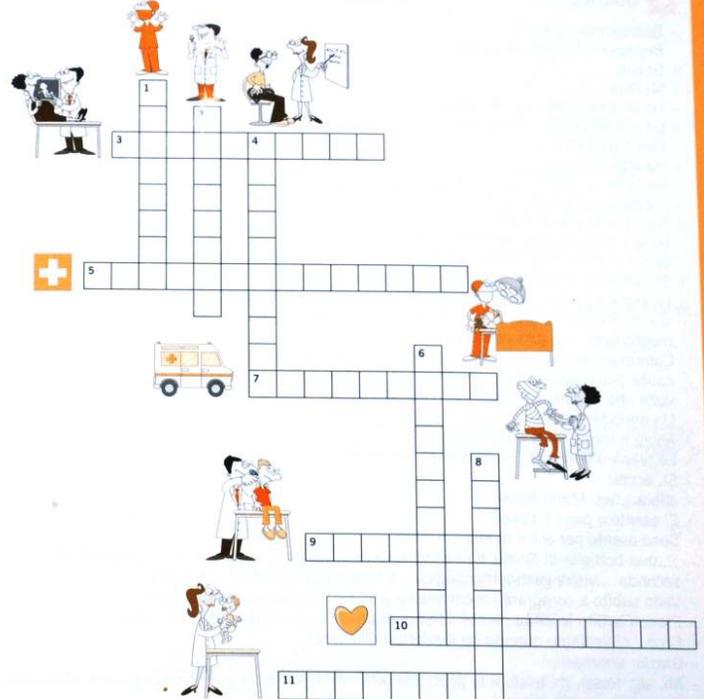
Collega i suffissi alla definizione corrispondente:

- | | |
|----------|------------------------|
| - scopia | dolore localizzato |
| - patia | osservazione |
| - osi | malattia |
| - algia | condizione o patologia |

19. Caccia all'intruso! Spiega perché uno dei termini non c'entra con gli altri tre

- | | | | |
|---|---|--------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> gastroenterologo | <input type="checkbox"/> cardiologo | <input type="checkbox"/> farmacista | <input type="checkbox"/> oculista |
| <input type="checkbox"/> malato | <input type="checkbox"/> medicina | <input type="checkbox"/> sano | <input type="checkbox"/> influenzato |
| <input type="checkbox"/> addome | <input type="checkbox"/> arti inferiori | <input type="checkbox"/> torace | <input type="checkbox"/> frattura |
| <input type="checkbox"/> prenotare | <input type="checkbox"/> richiedere | <input type="checkbox"/> visitare | <input type="checkbox"/> disdire |
| <input type="checkbox"/> siringa | <input type="checkbox"/> cerotto | <input type="checkbox"/> termometro | <input type="checkbox"/> febbre |
| <input type="checkbox"/> ticket | <input type="checkbox"/> esenzione | <input type="checkbox"/> ambulatorio | <input type="checkbox"/> ricetta |

20. Risolvi il cruciverba! Devi scrivere nomi o aggettivi.



SOLUZIONI DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE E TRASCRIZIONE DEI DIALOGHI:

1.

	M	M	R			
	A	E	O			
S	T	D	M			
A	T	I	V	I	T	A
B	T	C				
A	A	I				
T						
N	O	N	N	O		

- Prima lettera della definizione 1: **S**
- Quarta lettera della definizione 2: **A**
- Terza lettera della definizione 3: **N**
- Sesta lettera della definizione 4: **I**
- Quinta lettera della definizione 5: **T**
- Ottava lettera della definizione 6: **A**

PAROLA NASCOSTA : _____

4. vignette C - E - F

6. DIALOGO 1

- Buongiorno dottore!
- Buongiorno! Prego, si accomodi.
- Grazie.
- Mi dica...
- Ho un tremendo mal di stomaco
- Da quanti giorni non sta bene?
- Due o tre giorni...
- Ha altri sintomi?
- No, solo un forte mal di stomaco dopo i pasti.
- Ha preso dei medicinali?
- No, non ho preso niente.
- Ha già avuto questo disturbo, vero?
- Sì, sono stato male anche qualche mese fa e la settimana scorsa.
- Si metta sul lettino che la visito e le misuro la pressione...
- Le prescrivono uno sciroppo da prendere dopo i pasti e delle compresse per l'acidità di stomaco. Poi le consiglio di prenotare una visita specialistica. Il gastroenterologo deciderà se è meglio fare una gastroscopia.
- Comunque non si preoccupi, vedrà che lo sciroppo e le compresse la faranno stare meglio. La causa potrebbe essere anche lo stress o un'intolleranza alimentare. Quando è stata l'ultima volta che ha fatto gli esami del sangue?
- Un anno fa circa...
- Allora è meglio fare un controllo.
- Le preparo le ricette. Ha la tessera sanitaria per favore?
- Sì, eccola.
- allora...Sig. Mario Rossi
- E' esente o paga il ticket?
- Sono esente per età e reddito, dottore...
- ...una bottiglia di *Scirox* e una confezione di *Malopass*...oggi è il 15 giugno 2006...poi la seconda...visita gastroenterologica...e l'ultima per gli esami del sangue...
- Vado subito a comprare i medicinali e domani mattina prenoto la visita
- Prenoti subito la visita perché i tempi di attesa sono molto lunghi di solito
- Ecco...ci vediamo quando ha il referto della visita
- Grazie, arrivederci!
- Ah, sig. Rossi, mi telefoni la prossima settimana per dirmi se i medicinali sono stati efficaci
- D'accordo, grazie ancora!

9. una compressa di - antibiotico - per l'infezione virale
 due cucchiari di - sciroppo - per la tosse
 uno spruzzo di - spray (decongestionante) - per le vie respiratorie
 tre gocce di - collirio - per ogni occhio
 un'iniezione di - antidolorifico - per il mal di schiena
 una capsula di - antiinfiammatorio - per il mal di denti

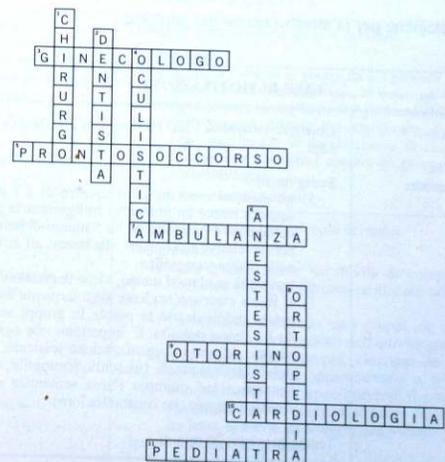
12. 1) rinnovare; 2) mostra; 3) hai smarrito/smarrisci; 4) esibire; 5) ha richiesto; 6) ho perso
 Sinonimi: esibire - mostrare
 smarrire - perdere

Esibire e *smarrire* si usano nel linguaggio formale e burocratico; *mostrare* e *perdere* sono i sinonimi usati nella lingua quotidiana e orale (nelle frasi sono infatti inseriti in un dialogo).

14. DIALOGO 2

- Centro Prenotazioni Ospedaliero, buongiorno!
- Buongiorno, vorrei prenotare una visita.
- Sì, mi dica...
- Dovrei fare una visita oculistica.
- E' la prima volta o è un controllo?
- E' una visita di controllo.
- Il primo posto libero è tra due mesi...il 28 aprile...
- Mamma mia quanto tempo...comunque va bene...è possibile di pomeriggio, per favore?
- Sì, c'è un posto alle quindici e trenta. Le può andare bene?
- Perfetto...
- Mi dice il suo nome e cognome per favore?
- Carla Rigo.
- Numero del libretto sanitario?
- 398725453700
- Gentilmente, mi legge il numero della ricetta? È scritto in alto a destra sotto il codice a barre.
- Y0470641588
- D'accordo...ha da scrivere?
- Un attimo...
- Il suo numero di prenotazione è 1674.
- Va bene.
- Allora, giovedì 28 aprile alle quindici e trenta presso l'ambulatorio 6 della clinica oculistica. Si ricordi di portare gli esami precedenti. Per disdire l'appuntamento basta telefonare al numero 8002040.
- Grazie, arrivederci!
- Arrivederci!

20.



Casa Dolce Casa...

di Michele Daliso

Destinatari: adulti stranieri immigrati di qualsiasi nazionalità

Livello linguistico: A2-B1 (per il lessico)

Lingua: Italiano L2

Obiettivi linguistici: revisione del lessico di base relativo al campo semantico della casa, accostamento alla tipologia testuale del contratto di locazione, sviluppo della competenza lessicale e grammaticale specifica (termini specialistici presenti nel contratto; il futuro dei verbi).

Obiettivi relazionali: favorire la socializzazione tra gli studenti, alternando le attività individuali con attività di gruppo finalizzate alla comunicazione tra compagni ed attività cooperative a coppie, gruppi o squadre mirate alla risoluzione di un problema o allo svolgimento di un compito comune.

Obiettivi cognitivi: sviluppare abilità di sistematizzazione e recupero del materiale appreso in UD precedenti;

Obiettivi comunicativi socio-pragmatici: saper affrontare il problema della ricerca di un alloggio in Italia, imparando a reperire informazioni corrette, porre domande specifiche, comprendere le tipologie contrattuali relative all'abitazione.

Prerequisiti linguistici: il passato prossimo

Tempo previsto per l'intero percorso: dalle 5 alle 6 ore circa.

Indicazioni metodologiche per la strutturazione del percorso

FASE DI MOTIVAZIONE	
<p><i>Spider-gram a squadre</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività lessicale a squadre</p>	<p>Obiettivi: introdurre l'UD recuperando il lessico di base relativo alla casa.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) gli studenti sono divisi in squadre di 2/3 persone. Ciascuna squadra riceve un'immagine raffigurante la pianta topografica dettagliata di una casa ed ha 5 minuti di tempo per scrivere le parole relative agli oggetti, alle stanze, all'arredamento presenti nella pianta topografica; 6) una volta scaduto il tempo, viene decretato il vincitore; 7) si invita ciascuno studente singolarmente a creare uno spider-gram, suddividendo le parole in gruppi secondo un criterio da lui stesso stabilito. È importante che ogni allievo scelga il proprio criterio di organizzazione lessicale, che può essere di natura grammaticale (maschile/femminile, singolare/plurale), semantica (ad esempio l'area semantica dell'arredamento), fonetica (parole che rimano tra loro)... <p>Tempo previsto: 20 minuti.</p>

<p><i>La casa dei sogni</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività comunicativa</p>	<p>Obiettivi: motivare gli studenti ad affrontare l'UD e guidare al riutilizzo del lessico di base relativo alla casa.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) si invita ciascuno studente a pensare a come potrebbe essere la casa che fa per lui, producendo un testo (orale, scritto, iconico, a seconda delle proprie predisposizioni intellettive); 2) gli studenti si dividono a gruppi di 2/3 persone ed illustrano ai compagni la propria idea di casa ideale, facendo riferimento al testo prodotto. <p>Tempo previsto: 25 minuti.</p>
<p><i>Cerco Casa</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di accoppiamento testo-immagine</p>	<p>Obiettivi: guidare gli studenti al riconoscimento in contesto del lessico appreso, all'interno di brevi testi quali gli annunci immobiliari.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) ciascuno studente riceve un figlio con alcuni annunci immobiliari ed immagini relative a diverse tipologie di abitazione (appartamento, villa, villetta a schiera, monolocale...); è cura dell'insegnante fornire un glossario che chiarisca i termini specialistici, o svolgere un'attività preliminare per evidenziare le parole-chiave dei testi; 2) leggendo la descrizione delle case negli annunci, lo studente deve abbinare l'annuncio con l'immagine corretta; 3) si passa alla correzione in plenum; 4) per concludere l'attività l'insegnante può proporre una breve discussione con gli studenti ponendo alcune domande: quale di questi annunci corrisponde maggiormente alla vostra casa ideale? C'è qualcosa che manca in queste case, ma che secondo voi è fondamentale? Il costo di queste case vi sembra adeguato? <p>Tempo previsto: 10/15 minuti.</p>
FASE DI GLOBALITÀ	
<p><i>Letture differenziate</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività cooperativa per la comprensione scritta</p>	<p>Obiettivi: comprensione globale del testo.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) la classe è divisa in gruppi da 2/3 persone. Ogni gruppo riceve alcuni articoli del contratto, al massimo 4, del testo (es. 8) e deve cercare di coglierne il significato globale; 4) ogni gruppo discute sul significato globale degli articoli letti, enucleando le parole-chiave di ciascun articolo; l'insegnante controlla l'operato dei gruppi e verifica l'avvenuta comprensione; <p>Tempo previsto: 40 minuti.</p>
<p><i>Attività di comprensione</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività cooperativa per la comprensione scritta</p>	<p>Obiettivi: comprensione globale del testo.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) ogni gruppo riceve un'attività di comprensione contenente domande V/F di comprensione globale sulla parte del contratto letta; 4) l'insegnante, passando tra i gruppi, ne controlla l'operato e procede ad una correzione dell'attività gruppo per gruppo; 5) si formano nuovi gruppi, ciascuno dei quali costituito da persone che prima appartenevano a gruppi diversi, e che dunque hanno letto articoli diversi; il gruppo deve discutere e ricostruire l'intero contratto a partire dagli articoli che ciascuno ha letto, in modo da ottenere una visione globale del testo; <p>Tempo previsto: 45 minuti.</p>

FASE DI ANALISI	
<p><i>Quanti parlano!</i></p> <p>TIPOLOGIA: Gioco a squadre per la comprensione lessicale</p>	<p>Obiettivi: comprensione analitica del lessico specialistico.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6) gli studenti sono divisi in squadre di 2/3 persone (le squadre possono corrispondere ai gruppi creati per le attività precedenti); 7) l'insegnante prepara una serie di attività lessicali (anagrammi (es. 1), crucipuzzle (es. 2), scelte multiple, frasi strappazze (es. 3), minicruciverba (es. 4, 5 e 6)); ogni attività vale un certo numero di punti prestabiliti; si scrivono alla lavagna le tipologie di attività e i punti assegnati a ciascuna attività; 8) ogni gruppo tira il dado per stabilire chi inizia il gioco; 9) la squadra che ottiene il punteggio più alto ha diritto a scegliere l'attività che intende svolgere; 10) una volta scelta l'attività l'insegnante consegna il materiale relativo e determina un tempo massimo a disposizione per lo svolgimento; nel frattempo anche le altre squadre svolgono l'attività, trattandosi di attività riguardanti lessico specialistico, è fondamentale che gli studenti abbiano a disposizione il contratto letto, dove potranno reperire i termini richiesti nelle attività; 11) una volta scaduto il tempo, la squadra legge le sue soluzioni; la parola passa alle altre squadre, che devono correggere eventuali errori; se gli avversari correggono l'errore guadagnano parte del punteggio; 12) il turno passa alla squadra che ha ottenuto il secondo punteggio più alto, la quale sceglie l'attività da svolgere; 13) si ripetono i punti 5) e 6) fino allo scadere del tempo massimo a disposizione per l'intero gioco. <p>Tempo previsto: variabile (minimo 45 minuti).</p>
<p><i>Riflessione grammaticale</i></p>	<p>Obiettivo: riconoscimento del verbo al futuro.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) l'insegnante propone alla lavagna un esempio di frase con il verbo al futuro tratta dal testo esaminato, e invita gli studenti a riflettere su questa forma verbale e successivamente a rileggere il contratto e sottolineare altre forme incontrate; 5) a coppie, gli studenti dovranno ipotizzare gli usi e la regola grammaticale per la costruzione del futuro in italiano; 6) verifica in plenum. <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
<p><i>Caccia all'errore (autoprivolta)</i></p> <p>TIPOLOGIA: gioco a squadre</p>	<p>Obiettivo: fissazione della regola per la formazione del futuro.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4) gli studenti sono divisi a squadre e ad ogni squadra vengono assegnati dei brevi testi contenenti il verbo al futuro (è possibile riprendere gli articoli del contratto); 5) ogni squadra deve riconoscere il futuro e modificarlo introducendo un errore; la classe deve concordare le tipologie di errori possibili (desinenza scorretta, vocale scorretta, errore ortografico...); 6) a turno, ogni squadra sottopone il suo testo modificato alle altre squadre, stabilisce un tempo per lo svolgimento dell'attività, indica il numero di errori presenti (massimo 4); 7) vince la squadra che trova più velocemente gli errori; 8) la squadra che pensa di aver trovato tutti gli errori ferma il gioco e chiede conferma alla squadra che ha modificato il testo; se sono stati individuati tutti gli errori il gioco è concluso, altrimenti si fa ripartire il cronometro fino all'individuazione di tutti gli errori; qualora, dopo un tempo ragionevole, gli studenti non riescano ad individuare tutti gli errori, l'insegnante ferma il gioco e procede alla correzione in plenum delle frasi. <p>Tempo previsto: 40 minuti.</p>

FASE DI SINTESI	
<p><i>Role-play</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività comunicativa</p>	<p>Obiettivo: compilazione di un contratto di locazione.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 7) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività; 8) gli studenti si dividono in piccoli gruppi (da 2 a 4 persone), ognuno dei quali dovrà simulare un incontro tra locatore e conduttore; per la compilazione e sottoscrizione del contratto; durante l'incontro il conduttore deve chiarire tutti i suoi dubbi circa i termini del contratto, mentre il locatore deve cercare di rispondere in modo chiaro (es. 7); 9) all'interno di ciascun gruppo ognuno sceglie un ruolo (locatore, conduttore, famiglia del conduttore, legale); 10) svolgimento del <i>role-play</i>. <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
<p><i>Role-play: attenti al locatore! (variante)</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività comunicativa</p>	<p>Obiettivo: compilazione di un contratto di locazione.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività e procede ad un brainstorming di tutte le espressioni utili per protestare o per rispondere ad una lamentela; 2) gli studenti sono divisi in due grandi gruppi: i locatori e i conduttori; 3) l'insegnante fa uscire i conduttori e fornisce le istruzioni ai locatori contestualizzando il loro personaggio (dicendo, ad esempio, che la casa che stanno per affittare non è del tutto in regola, il riscaldamento funziona male); 4) l'insegnante esce dalla classe e fornisce le istruzioni ai conduttori, contestualizzando il loro personaggio; 5) la classe si riunisce e si formano coppie conduttore-locatore: il locatore dovrà convincere il conduttore a firmare, mentre quest'ultimo dovrà tentare di non farsi ingannare. <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
SUGGERIMENTI PER LA FASE DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Cerca la casa: ogni studente deve immaginare di lavorare in un ufficio immobiliare come agente e di avere tre clienti che cercano una casa, un architetto, un impiegato delle Poste Italiane e un operaio. Il docente fornisce a ciascuno una serie di annunci di case e lo studente deve prima scegliere l'annuncio più appropriato per ciascun cliente e poi motivare al docente la sua scelta (può essere produzione orale o scritta). • Produzione creativa: gli studenti devono scrivere una lettera a dei parenti lontani descrivendo il proprio appartamento o casa (anche inventando) ed elencando i vantaggi di vivere in quel luogo; • Role-play: gli studenti devono preparare in coppia e presentare in classe un dialogo scegliendo tra due situazioni: affittare una casa (locatore/conduttore) oppure chiedere e dare informazioni al telefono per vedere un appartamento o una casa con tipologia precisa (numero stanze, giardino ecc.). 	

GLOSSARIO per la comprensione del testo

<i>acquiescenza</i>	consenso, l'essere d'accordo
<i>arredato</i>	con mobili (sedie, divani, tavoli, armadi...)
<i>canone</i>	soldi da pagare ogni mese per la locazione
<i>conguaglio</i>	somma di denaro che pareggia un debito o un credito
<i>consuetudini</i>	abitudini, routine
<i>controversia</i>	disaccordo, tensione
<i>danno</i>	fatto o azione che provoca un problema materiale o morale a una persona
<i>deposito cauzionale</i>	caparra, soldi da dare al locatore come garanzia quando si firma il contratto
<i>disdetta</i>	conclusione del contratto
<i>equipollente</i>	con lo stesso valore
<i>esonerato</i>	senza responsabilità
<i>raccomandata</i>	lettera registrata alle poste e consegnata al destinatario, che firma una ricevuta
<i>recedere</i>	annullare
<i>risarcimento</i>	soldi da pagare per un danno provocato
<i>risoluzione</i>	annullamento
<i>scadenza</i>	giorno dopo il quale un documento non è più valido
<i>sito in via ...</i>	che si trova in via ...
<i>sottoscrivere</i>	firmare e approvare
<i>stipulare</i>	decidere ufficialmente e in forma scritta
<i>tacitamente</i>	in silenzio, senza avvisare
<i>vano</i>	stanza, camera

Esempi di attività didattiche:**GIOCO A SQUADRE "Quanti paroloni"****1. Esempi di ANAGRAMMI:**

Risolvete gli anagrammi nel minor tempo possibile!

- La persona che affitta una casa
TRECLOAO
- La persona che riceve la casa in affitto
TREDUTONCO
- I soldi da pagare per l'affitto di una casa
NANECO
- L'affitto annuale può essere pagato in mensili
TREA
- La persona che controlla, coordina e gestisce un condominio
MINISTRAMORE

SOLUZIONI: locatore, conduttore, canone, rate, amministratore

2. Esempio di CRUCIPUZZLE

In questo Crucipuzzle ci sono 7 parole legate al CONTRATTO. Trova tutte le parole!

C	A	L	D	I	S	D	I	R	E
A	L	T	R	E	A	N	I	Z	I
F	E	L	P	P	A	N	L	F	A
I	C	S	S	S	N	T	R	A	Z
R	A	P	S	O	U	R	T	U	N
M	P	Q	V	Z	Z	G	L	I	E
A	A	A	I	R	M	I	L	U	D
R	R	E	C	E	D	E	R	E	A
E	R	E	V	L	O	S	I	R	C
F	A	M	T	A	S	L	M	A	S

SOLUZIONE: caparra, disdire, firmare, recedere, rinnovare, risolvere, scadenza

3. Esempi di FRASI STRAPAZZATE

Mettete in ordine gli elementi di queste frasi e scoprirete il significato di alcune espressioni:

- RECEDERE DA UN CONTRATTO:
da - contratto - interrompere - Quando - un - recedo - sua - la - validità. - voglio
- RISOLVERE UN CONTRATTO:
significa - Risolvere - eliminare - i - tutti - suoi - effetti. - contratto - un
- SOTTOSCRIVERE UN CONTRATTO:
vuol - dire - e - Sottoscrivere - approvarlo. - firmarlo - un - e - contratto
- SUBLOCARE:
appartamento - subloca - un - il - conduttore - quando - un'altra - persona. - lo - affitta - ad
- VERSARE UNA QUOTA:
Versare - di - una - una - significa - quota - denaro. - pagare

SOLUZIONI:

Recedere da un contratto: Quando recedo da un contratto voglio interrompere la sua validità.

Risolvere un contratto: Risolvere un contratto significa eliminare tutti i suoi effetti.

Sottoscrivere un contratto: Sottoscrivere un contratto vuol dire firmarlo e approvarlo.

Sublocare: Il conduttore subloca un appartamento quando lo affitta ad un'altra persona.

Versare una quota: Versare una quota significa pagare una somma di denaro.

7. Esempio di role-play

ATTENTI AL LOCATORE!

STUDENTE A: locatore

Oggi devi incontrare la persona che forse prenderà il tuo appartamento in affitto. Hai bisogno di affittare quell'appartamento perché hai difficoltà economiche.

L'appartamento che vuoi affittare ha qualche difetto:

- il riscaldamento non funziona bene (ci sono ancora e vecchie stufe a gas, che teoricamente sarebbero illegali!);
- le tubature dei lavandini si otturano in continuazione;
- il frigorifero fa un rumore infernale;
- l'appartamento avrebbe bisogno di essere ristrutturato (ridipingere le pareti e sostituire la moquette rovinata), ma non hai assolutamente soldi per farlo e vuoi affittarlo così com'è.

Ci sono però anche aspetti positivi, perché questo appartamento:

- fa parte di un condominio tranquillo e i vicini sono persone gentilissime e disponibili;
- si trova nel centro della città, a pochi minuti dalla fermata dell'autobus e della metropolitana;
- è molto grande (110 metri quadri);
- ha due bagni, tre camere da letto, un ampio soggiorno, una cucina abitabile, una soffitta e un garage.

I tuoi obiettivi sono:

- convincere il conduttore a prendere l'appartamento in affitto;
- accordarti sul canone;
- concludere l'incontro compilando il contratto.

STUDENTE B: conduttore

Oggi devi incontrare il proprietario di un appartamento che vorresti affittare. Attualmente abiti in un appartamento che non ti piace proprio perché:

- ha le tubature che si otturano in continuazione;
- ha bisogno una ristrutturazione, ma il proprietario non vuole spendere soldi;
- è lontano dal centro e per arrivare al lavoro ci metti 40 minuti;
- è troppo piccolo per te, tua moglie e i tuoi due figli.

Inoltre il tuo attuale locatore ti ha ingannato perché ti ha fatto firmare il contratto senza parlarti di tutti i problemi dell'appartamento. Ora sai che devi stare più attento!

I tuoi obiettivi sono:

- fare al locatore il maggior numero di domande possibile per evitare di essere ingannato;
- accordarti sul canone;
- leggere attentamente il contratto e firmarlo solo se sei convinto.

8. Testo di riferimento per l'UD

(fonte: www.casa24.ilsole24ore.com)

CONTRATTO DI LOCAZIONE AD USO ABITATIVO

Tra il sig. _____, nato a _____ il _____, residente a _____, in via/piazza _____, C.F. _____ e il sig. _____, nato a _____ il _____, residente a _____, in via/piazza _____, C.F. _____ si stipula quanto segue:

- 1) Con la presente scrittura il sig. _____ concede in locazione al sig. _____ un appartamento destinato ad uso abitativo sito in _____, via _____ n. _____, piano _____, composto di vani _____ oltre servizi, garage, cantina, soffitta, giardino.
- L'appartamento è completamente arredato come da elenco sub a) che si allega alla presente.

- 2) Il contratto ha durata di 4 anni dal _____ al _____.
- 3) Il locatore, sottoscrivendo il presente contratto, rinuncia espressamente alla facoltà di dare disdetta alla prima scadenza convenzionale fatti salvi i casi di cui all'art. 3, legge 9 dicembre 1998, n. 431, e pertanto alla prima scadenza lo stesso si rinnoverà sino alla data del _____.

In seguito, il contratto si rinnoverà tacitamente di 4 anni in 4 anni salvo il diritto di disdirlo 6 mesi prima della scadenza a mezzo raccomandata a.r. o mezzo equipollente e salva la facoltà di rinnovarlo ai sensi dell'art. 2, comma primo, legge 431/1998.

- 4) Il conduttore può recedere in qualsiasi momento dal contratto dandone avviso al locatore con lettera raccomandata almeno 6 mesi prima dell'effettivo rilascio.

- 5) Il canone di locazione è stabilito in euro _____ annue da corrispondersi in 4 rate anticipate trimestrali e verrà aggiornato annualmente e automaticamente in relazione agli indici ISTAT nella misura del 100%.

Il mancato pagamento del canone e/o degli oneri accessori per un importo che superi due mensilità del canone costituirà motivo di risoluzione del contratto, fatto salvo quanto previsto dall'art. 55 della legge 27 luglio 1978, n. 392. Il mancato puntuale pagamento del canone e degli oneri accessori costituirà immediatamente in mora il conduttore con la conseguente maturazione degli interessi di legge.

Ove nel corso della locazione si eseguano sull'immobile importanti e improrogabili opere necessarie per conservare ad esso la sua destinazione e per evitare maggiori danni che ne compromettano l'efficienza in relazione all'uso a cui è adibito, o comunque opere di straordinaria manutenzione di rilevante entità, il canone come pattuito verrà integrato con un aumento del _____% da calcolarsi sull'importo della relativa fattura, dedotta l'IVA. L'aumento decorrerà dal primo giorno del mese successivo al ricevimento della richiesta inviata dal locatore.

- 6) Sono a carico del conduttore gli oneri accessori di cui all'art. 9 legge 392/1978, nonché il costo delle utenze (gas, luce ecc.) e delle riparazioni di cui all'art. 1609 c.c. Per quanto previsto in materia vengono espressamente richiamati gli accordi intersindacali e gli usi e consuetudini

locali. Il conduttore, prima di effettuare il conguaglio delle spese condominiali, ha diritto di ottenere il rendiconto delle spese corredate dai criteri di ripartizione; ha inoltre diritto di prendere visione dei documenti giustificativi delle spese presso l'amministratore del condominio.

Il pagamento delle spese condominiali dovrà essere eseguito direttamente a mani dell'amministratore del condominio in relazione alle scadenze previste dal relativo regolamento.

7) Le migliorie e le addizioni eseguite dal conduttore restano acquisite al locatore senza obbligo di compenso, anche se eseguite con il suo consenso, e ciò ad espressa deroga degli artt. 1592 e 1593 c.c., salvo sempre per il locatore il diritto di pretendere il ripristino dei locali nello stato in cui li ha consegnati. La mutata destinazione d'uso dei locali o l'esecuzione di lavori in contrasto con le norme urbanistico-edilizie produrranno ai sensi dell'art. 1456 c.c. la risoluzione del contratto per fatto o colpa del conduttore. Il silenzio o l'acquiescenza del locatore a tali fatti avranno esclusivamente valore di tolleranza priva di qualsiasi effetto a favore del conduttore.

8) Il locatore è esonerato da qualsiasi responsabilità per danni che allo stesso e ai suoi familiari possano derivare da fatti, omissioni o colpe degli altri residenti nel condominio o di terzi in genere. Parimenti il locatore è esonerato da ogni responsabilità per l'eventuale mancanza di acqua, gas, energia elettrica e/o per la mancata fornitura dei servizi condominiali.

9) Il conduttore dichiara di aver visitato l'immobile e di averlo trovato in buono stato, impegnandosi a riconsegnarlo al termine della locazione nelle medesime condizioni, salvo il normale deterioramento d'uso, essendo tenuto in difetto al risarcimento dei danni. Si impegna altresì a rispettare le norme del regolamento condominiale ed eventuali sue modifiche concernenti l'uso delle parti comuni del condominio. È fatto divieto al conduttore di compiere atti e tenere comportamenti che possono recare molestia agli altri abitanti dello stabile.

10) Il conduttore non può sublocare l'immobile né può cedere ad altri il contratto senza il consenso scritto del locatore.

11) Tutte le spese relative alla registrazione del contratto saranno ripartite in parti uguali.

12) Il deposito cauzionale di euro _____ deve ritenersi fruttifero al tasso legale degli interessi.

13) Per ogni controversia che dovesse insorgere foro competente è quello di _____.

14) Per tutto quanto non previsto nel presente contratto le parti si atterranno al codice civile e a tutte le leggi che ineriscono alla locazione urbana anche se inserite in altre discipline (per esempio: impianti autonomi di riscaldamento).

15) Ai sensi della legge 675/1996 le parti dichiarano che tutti i dati contenuti nella presente scrittura saranno utilizzati esclusivamente ai fini dell'esatto adempimento contrattuale e dell'assolvimento di eventuali disposti legislativi inerenti alla locazione urbana.

IL LOCATORE

IL CONDUTTORE

La richiesta e il contratto di lavoro

di Graziano Serragiotto

Destinatari: adulti stranieri immigrati di qualsiasi nazionalità

Livello linguistico: A2-B1 (per il lessico)

Lingua: Italiano L2

Obiettivi linguistici: revisione del lessico di base relativo al campo semantico del lavoro, accostamento alla tipologia testuale del contratto di lavoro, sviluppo della competenza lessicale e grammaticale specifica (termini specialistici presenti nel contratto; ripasso di alcune forme verbali).

Obiettivi relazionali: favorire la socializzazione tra gli studenti, alternando le attività individuali con attività di gruppo finalizzate alla comunicazione tra compagni ed attività cooperative a coppie, gruppi o squadre mirate alla risoluzione di un problema o allo svolgimento di un compito comune.

Obiettivi cognitivi: sviluppare abilità di sistematizzazione e recupero del materiale appreso in UD precedenti;

Obiettivi comunicativi socio-pragmatici: saper affrontare il problema della ricerca di un lavoro in Italia, imparando a reperire informazioni corrette, porre domande specifiche, comprendere le tipologie dei contratti di lavoro.

Prerequisiti linguistici: uso delle forme verbali di base.

Tempo previsto per l'intero percorso: dalle 6 alle 7 ore circa.

Indicazioni metodologiche per la strutturazione del percorso.

FASE DI MOTIVAZIONE

Brainstorming e Spider-gram a squadre

TIPOLOGIA:
attività lessicale a squadre

Obiettivi: introdurre l'UD recuperando il lessico di base relativo al mondo del lavoro.

Svolgimento:

- 8) gli studenti sono divisi in squadre di 2/3 persone. Ciascuna squadra deve pensare a più tipi di professione e fare un elenco;
- 9) una volta scaduto il tempo, si confrontano le liste e viene decretato il vincitore in base al numero di parole elencate;
- 10) successivamente ciascuno studente singolarmente crea uno *spider-gram*, partendo dalla parola centrale LAVORO. È importante che ogni allievo scelga il proprio criterio di organizzazione lessicale, che può essere di natura affettiva (parole che mi richiamano una situazione), grammaticale oppure semantica, ecc.;
- 11) a turno vengono letti i vari *spider-gram* e gli altri studenti devono indovinare il criterio di organizzazione.

Tempo previsto: 30 minuti.

<p><i>Il lavoro ideale</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività comunicativa</p>	<p>Obiettivi: motivare gli studenti ad affrontare l'UD e guidare al riutilizzo del lessico di base relativo al mondo del lavoro.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 3) si invita ciascuno studente a pensare a come potrebbe essere il proprio lavoro ideale, producendo un testo (orale, scritto, iconico, a seconda delle proprie predisposizioni intellettive); 4) gli studenti si dividono a gruppi di 2/3 persone ed illustrano ai compagni la propria idea di lavoro ideale, in base al testo prodotto. <p>Tempo previsto: 25 minuti.</p>
---	---

<p><i>Cerco Lavoro</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività di accoppiamento testo-situazione</p>	<p>Obiettivi: guidare gli studenti al riconoscimento in contesto del lessico appreso, all'interno di brevi testi quali gli annunci di lavoro.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) ciascuno studente riceve un foglio con alcune caratteristiche di un lavoro che vorrebbe fare e poi un foglio con alcuni annunci di lavoro; è cura dell'insegnante fornire un glossario che chiarisca i termini specialistici, o svolgere un'attività preliminare per evidenziare le parole-chiave dei testi; 6) leggendo la descrizione degli annunci, ognuno deve cercare l'annuncio che fa per lui in base alle caratteristiche della situazione proposta facendo un abbinamento con il testo e la situazione; 7) si passa alla correzione <i>in plenum</i> dove ognuno chiarisce il perché delle proprie scelte; 8) per concludere l'attività l'insegnante può proporre una breve discussione con gli studenti ponendo alcune domande: quale di questi annunci corrisponde maggiormente al vostro lavoro ideale? Che lavoro vorreste fare? Quali i vantaggi e gli svantaggi? <p>Tempo previsto: 25 minuti.</p>
--	---

FASE DI GLOBALITÀ

<p><i>Letture differenziate</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività cooperativa per la comprensione scritta</p>	<p>Obiettivi: comprensione globale del testo.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5) la classe è divisa in gruppi da 2/3 persone. Ogni gruppo riceve alcuni contratti di lavoro, al massimo 4, (es. 8 che possono essere già completati) e deve cercare di coglierne il significato globale; 6) ogni gruppo discute sul significato globale dei contratti letti, enucleando le parole-chiave di ciascun testo; l'insegnante controlla l'operato dei gruppi e verifica l'avvenuta comprensione; 7) Variante: si possono includere testi con offerte e richieste di lavoro e presentazione di un curriculum. <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
---	---

<p><i>Attività di comprensione</i></p> <p>TIPOLOGIA: attività cooperativa per la comprensione scritta</p>	<p>Obiettivi: comprensione globale del testo.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6) ogni gruppo riceve un'attività di comprensione contenente domande V/F o scelte multiple di comprensione globale sui contratti letti oppure sulle offerte o richieste di lavoro; 7) l'insegnante, passando tra i gruppi, ne controlla l'operato e procede ad una correzione dell'attività gruppo per gruppo; 8) si formano nuovi gruppi, ciascuno dei quali costituito da persone che prima appartenevano a gruppi diversi, e che dunque hanno letto articoli diversi; si scambiano idee sui diversi contratti o sulle offerte o richieste di lavoro. <p>Tempo previsto: 40 minuti.</p>
--	---

FASE DI ANALISI

<p><i>Attenti al lessico!</i></p> <p>TIPOLOGIA: Gioco a squadre per la comprensione lessicale</p>	<p>Obiettivi: comprensione analitica del lessico specialistico.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 14) gli studenti sono divisi in squadre di 2/3 persone (le squadre possono corrispondere ai gruppi creati per le attività precedenti); 15) l'insegnante prepara una serie di attività lessicali (anagrammi (es. 1), crucipuzzle (es. 2), scelte multiple, frasi strapazzate (es. 3,4), minicruciverba (es. 5,6)); ogni attività vale un certo numero di punti prestabiliti; si scrivono alla lavagna le tipologie di attività e i punti assegnati a ciascuna attività; 16) ogni gruppo tira il dado per stabilire chi inizia il gioco; 17) la squadra che ottiene il punteggio più alto ha diritto a scegliere l'attività che intende svolgere; 18) una volta scelta l'attività l'insegnante consegna il materiale relativo e determina un tempo massimo a disposizione per lo svolgimento; nel frattempo anche le altre squadre svolgono l'attività; trattandosi di attività riguardanti lessico specialistico, è fondamentale che gli studenti abbiano a disposizione il contratto letto, dove potranno reperire i termini richiesti nelle attività; 19) una volta scaduto il tempo, la squadra legge le sue soluzioni; la parola passa alle altre squadre, che devono correggere eventuali errori; se gli avversari correggono l'errore guadagnano parte del punteggio; 20) il turno passa alla squadra che ha ottenuto il secondo punteggio più alto, la quale sceglie l'attività da svolgere; 21) si ripetono i punti 5) e 6) fino allo scadere del tempo massimo a disposizione per l'intero gioco. <p>Tempo previsto: variabile (minimo 45 minuti).</p>
--	---

FASE DI SINTESI

<p><i>Role-play</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività comunicativa</p>	<p>Obiettivo: colloquio di lavoro.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 11) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività; 12) gli studenti si dividono in piccoli gruppi (da 2 a 4 persone), ognuno dei quali dovrà simulare un incontro tra un datore di lavoro e un lavoratore per un colloquio di lavoro; durante l'incontro il lavoratore deve chiarire tutti i suoi dubbi circa il contratto di lavoro, mentre il datore deve cercare di rispondere in modo chiaro (es. 7); 13) all'interno di ciascun gruppo ognuno sceglie un ruolo (datore di lavoro, lavoratore, amico del lavoratore, ecc.); 14) svolgimento del <i>role-play</i>. <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
--	---

<p><i>Role-play:</i> (variante)</p> <p>TIPOLOGIA: Attività comunicativa</p>	<p>Obiettivo: colloquio di lavoro.</p> <p>Svolgimento:</p> <ol style="list-style-type: none"> 6) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività e procede ad un brainstorming di tutte le espressioni utili per condurre un colloquio di lavoro; 7) gli studenti sono divisi in due grandi gruppi: i datori di lavoro e i lavoratori; 8) l'insegnante fornisce le istruzioni sia ai datori di lavoro sia ai lavoratori in modo da contestualizzare i diversi ruoli; 9) nella classe si formano coppie datore di lavoro-lavoratore: il lavoratore dovrà riuscire a convincere il datore di lavoro che è la persona giusta per quell'impiego. <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
--	--

<p><i>Attività di scrittura:</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività individuale</p>	<p>Obiettivo: compilare un contratto di lavoro.</p> <p>Svolgimento: 1) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività e consegna ad ognuno una copia di un contratto di lavoro da compilare: possono essere di diversi tipi; 2) gli studenti individualmente devono compilare il contratto; 3) l'insegnante fa la correzione <i>in plenum</i> sentendo le alternative.</p> <p>Tempo previsto: 30 minuti.</p>
<p><i>Attività di scrittura:</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività a coppie o in piccoli gruppi</p>	<p>Obiettivo: scrivere una richiesta di lavoro.</p> <p>Svolgimento: 1) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività e procede ad un <i>brainstorming</i> di tutte le espressioni utili per scrivere una richiesta di lavoro; 2) l'insegnante fornisce le istruzioni ed alcuni esempi di richieste di lavoro alcune già analizzate precedentemente con gli studenti; 3) gli studenti sono divisi a coppie o in gruppi: devono scrivere una richiesta di lavoro per un giornale; 4) successivamente le varie richieste vengono esaminate dall'insegnante e dagli altri studenti soprattutto per verificare la completezza delle informazioni e l'efficacia dell'annuncio.</p> <p>Tempo previsto: 40 minuti.</p>
<p><i>Attività di scrittura:</i></p> <p>TIPOLOGIA: Attività a coppie o in piccoli gruppi</p>	<p>Obiettivo: scrivere un CV (<i>curriculum vitae</i>).</p> <p>Svolgimento: 1) l'insegnante spiega alla classe l'obiettivo dell'attività e procede ad un <i>brainstorming</i> di tutte le parti di un CV; 2) l'insegnante fornisce le istruzioni ed alcuni esempi di CV alcuni già analizzati precedentemente con gli studenti; 3) gli studenti sono divisi a coppie o in gruppi: devono aiutarsi a scrivere il proprio CV; 4) successivamente i vari CV vengono esaminati dall'insegnante e dagli altri studenti soprattutto per verificare la completezza delle informazioni e la struttura del CV.</p> <p>Tempo previsto: 40 minuti.</p>
SUGGERIMENTI PER LA FASE DI VERIFICA	
<ul style="list-style-type: none"> • Cerco lavoro: ogni studente deve immaginare di affrontare un colloquio di lavoro. Il docente fornisce alcuni esempi di situazioni: gli studenti si organizzano a coppie ed uno fa il datore di lavoro e l'altro il lavoratore; • Produzione creativa: gli studenti devono scrivere un annuncio per una richiesta di lavoro ad un giornale. Il docente fornisce alcune informazioni e situazioni: ogni studente individualmente scrive il proprio annuncio di lavoro; • Completamento: gli studenti devono completare individualmente un modulo per un contratto di lavoro. 	

GLOSSARIO per la comprensione del testo

<i>autorizzazione</i>	permesso
<i>badanti</i>	persone che si prendono cura delle persone vecchie
<i>canone</i>	soldi da pagare ogni mese per la locazione
<i>committente</i>	chi fornisce il lavoro
<i>danno</i>	fatto o azione che provoca un problema materiale o morale a una persona
<i>determinato</i>	con un termine fisso, scadenza
<i>generalità</i>	caratteristiche di una persona
<i>indeterminato</i>	senza un termine fisso, senza una scadenza
<i>in locazione</i>	nel luogo
<i>instaurazione</i>	creazione
<i>lavoro subordinato</i>	lavoro secondo le indicazioni del datore di lavoro
<i>mansioni</i>	tipi di lavoro richiesti
<i>qualifica</i>	livello
<i>retribuzione</i>	stipendio
<i>revoca</i>	annullamento
<i>scadenza</i>	giorno dopo il quale un documento non è più valido
<i>sottoscrivere</i>	firmare e approvare
<i>stipulare</i>	decidere ufficialmente e in forma scritta
<i>tacitamente</i>	in silenzio, senza avvisare
<i>titolare</i>	responsabile

Esempi di attività didattiche: GIOCO A SQUADRE "Attenti al lessico"**1. Esempi di ANAGRAMMI:**

Risolvetevi gli anagrammi nel minor tempo possibile!

- Chi si prende cura dei vecchi

TEDANBA

- Il permesso che deve essere chiesto per fare qualcosa

ZZTOAUNEIRAOZ

- Il responsabile di un'azienda

ERALITOT

- Lo stipendio viene anche chiamato

ENUBERTIOZ

- Un lavoro che ha una scadenza si dice che è a tempo

TREEDIMANTO.....

SOLUZIONI: badante, autorizzazione, titolare, retribuzione, determinato

2. Esempio di CRUCIPUZZLE

In questo Crucipuzzle ci sono 7 parole legate al MONDO DEL LAVORO. Trova tutte le parole!



SOLUZIONE: badante, generalità, mansioni, revoca, stipendio, stipulare, titolare

3. Esempi di SCELTE MULTIPLE: Scegli la definizione corretta:

- Il datore di lavoro è
 - A - una badante
 - B - una persona che offre un lavoro
 - C - il lavoratore

- Le generalità sono
 - A - caratteristiche di una persona
 - B - qualcosa che viene creato
 - C - il sesso di una persona

- La retribuzione è
 - A - la domanda di lavoro
 - B - lo stipendio
 - C - l'offerta di lavoro

- Il permesso che deve essere chiesto per fare qualcosa
 - A - autorizzazione
 - B - retribuzione
 - C - qualifica

- Quando si decide un contratto ufficialmente e per iscritto si
 - A - revoca
 - B - stipula
 - C - qualifica

SOLUZIONE: una persona che offre un lavoro, caratteristiche di una persona, lo stipendio, autorizzazione, stipula

4. Esempi di FRASI STRAPAZZATE: Mettete in ordine gli elementi di queste frasi e scoprirete il significato di alcune espressioni:

- INDETERMINATO:
non - scadenza - contratto - ha - che
- DETERMINATO:
contratto - che - scadenza - ha
- SCADENZA:
Un - giorno - il - dopo - documento - non - più - valido - quale - è
- AUTORIZZAZIONE:
per - che - essere - chiesto - permesso - deve - qualcosa - fare
- DATORE DI LAVORO:
offre - persona - un - che - lavoro

SOLUZIONI:

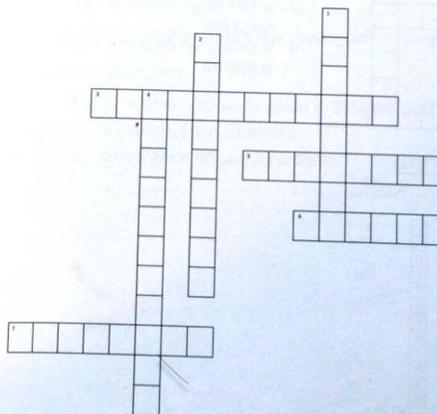
Indeterminato: Contratto che non ha scadenza.

Determinato: Contratto che ha scadenza.

Scadenza: Giorno dopo il quale un documento non è più valido.

Autorizzazione: Permesso che deve essere chiesto per fare qualcosa.

Datore di lavoro: Persona che offre un lavoro.

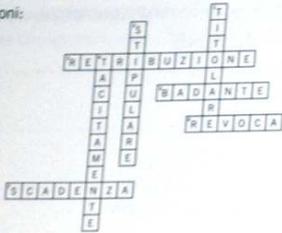
Esempi di MINI-CRUCIVERBA:**5. MINI-CRUCIVERBA****Orizzontali**

3. stipendio
5. una persona che si prende cura degli anziani
6. annullamento
7. termine ultimo per un contratto

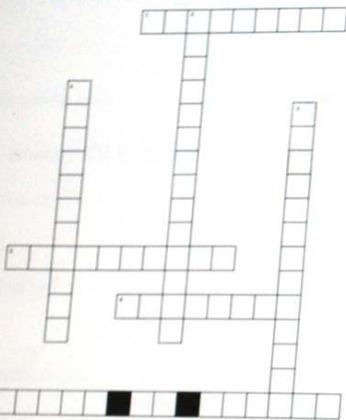
Verticali

1. padrone di un'azienda
2. fare un contratto
4. accordo da entrambi senza parlare

Soluzioni:



6. MINI-CRUCIVERBA



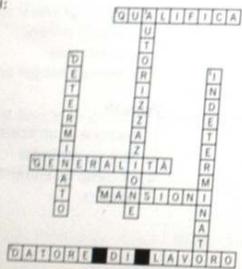
Orizzontali

1. livello
5. caratteristiche di una persona
6. compiti che un lavoratore deve fare
7. persona che offre un lavoro

Verticali

2. permesso che si chiede per fare qualcosa
3. si dice di un contratto con scadenza
4. si dice di un contratto senza scadenza

Soluzioni:



7. Esempio di role-play

IL COLLOQUIO DI LAVORO

STUDENTE A: datore di lavoro

Oggi devi incontrare una persona che devi assumere per un posto di lavoro. Il lavoro richiede una persona con le seguenti caratteristiche:

-
-
-
-

I tuoi obiettivi sono:

- convincere il lavoratore se è una persona valida ad accettare il lavoro;
- accordarti sulla retribuzione;
- concludere l'incontro compilando il contratto.

STUDENTE B: lavoratore

Oggi devi incontrare un datore di lavoro per un lavoro

I tuoi obiettivi sono:

- dimostrare che sei in grado di svolgere quel lavoro;
- accordarti sullo stipendio;
- compilare e firmare il contratto.

8. Testi di riferimento per l'UD: ESEMPIO DI CONTRATTO PER BADANTI

Allegato n. 4 - pag. 1 di 1 (flussi 05 mod contr.)

CONTRATTO INDIVIDUALE DI LAVORO SUBORDINATO (SCHEMA)
(Art. 30, comma 3, lett. b), del D.P.R. n. 394/99)

DATORE DI LAVORO O COMMITTENTE LAVORO A DOMICILIO

DITTA				
SEDE	VIA			
ATTIVITÀ				
COD. FISC. / PARTITA IVA				
TITOLARE O RAPPRESENTANTE LEGALE				
COGNOME	NOME			
NATO A	RESIDENTE IN			
VIA/PIAZZA	CITTADINANZA			
GENERALITÀ DEL LAVORATORE				
COGNOME	NOME			
NATO A	COD. FISC.			
RESIDENTE IN	VIA/PIAZZA			
CITTADINANZA				
CONDIZIONI CONTRATTUALI				
UAE	QUALIFICA	MANSIONI		
C.C.N.L. APPLICATO				
LOCALITÀ D'IMPIEGO				
ALLOGGIO: CITTÀ	() VIA	N		
C) GRATUITO C) IN LOCAZIONE AL COSTO MENSILE DI EURO				
ORARIO LAVORO		DURATA DEL CONTRATTO		
GIORNAL.	SETTIMAN.	INDETERMINATO	DETERMINATO (*)	STAGIONALE (*)
		MESI:	MESI:	

(*) Invece di trattare d'ipotesi prevista dalla legge o dal C.C.N.L., indicare esattamente la motivazione.
Per le altre condizioni economiche e normative si fa rinvio al C.C.N.L. applicato, che viene in questa sede espressamente richiamato.

Le parti confermando di aver inteso stipulare un contratto di lavoro subordinato alle condizioni, di cui sopra, dichiarano di essere a conoscenza che la validità del contratto è sottoposta alla sola condizione dell'effettivo rilascio del relativo permesso di soggiorno da parte della competente Questura e che la mancata instaurazione del rapporto di lavoro comporterà la revoca dell'autorizzazione al lavoro.

Firma leggibile del dat. Loro o Legale Rappresentante
Firma leggibile del lavoratore (2)
Firma del lavoratore davanti alla Rappresentanza Diplomatica/Consolare
Data:

B) ESEMPIO DI CONTRATTO PER STAGIONALI

CHIEDE DI ESSERE AUTORIZZATO AD ASSUMERE

Marca da bollo Euro 14,62
di _____ (a)
ALLA DIREZIONE PROVINCIALE DEL LAVORO

RICHIESTA DI AUTORIZZAZIONE AL LAVORO PER I CITTADINI APPARTENENTI AI PAESI DI NUOVA ADESIONE DAL 1° MAGGIO 2004 ALL'U.E. (b)

Il/la SOTTOSCRITTO/A _____
CODICE FISCALE: _____ IN QUALITÀ DI:

DATORE DI LAVORO DOMESTICO residente in _____ PROV. _____
C.A.P. _____ via _____ n. _____

O V V E R O

LEGALE RAPPRESENTANTE DELLA DITTA
COD. FISCALE/PARTITA IVA _____ ISCRIZIONE C.C.I.A.A. DI _____ N. _____
IN DATA _____ SEDE LEGALE via _____ N. _____
C.A.P. _____ COMUNE _____ PROV. _____
CHIEDE DI ESSERE AUTORIZZATO AD ASSUMERE
COGNOME E NOME _____ SESSO _____
DATA DI NASCITA: _____ CITTADINO (1) (2) (3) (4) (5) (6) (7) (8) (b)

CHE SARÀ IMPIEGATO
PRESSO IL SEGUENTE DOMICILIO (SE RAPPORTO DI LAVORO DOMESTICO):

PRESSO UNITÀ OPERATIVA NEL COMUNE DI _____ PROV. _____
VIA _____ N. _____ C.A.P. _____

A TAL FINE SI IMPEGNA AD APPLICARE LE SEGUENTI CONDIZIONI:

CONTRATTO COLLETTIVO APPLICATO
QUALIFICA (D) (Q) (I) (O) (C) LIVELLO: _____
A TEMPO INDETERMINATO
ORARIO DI LAVORO SETTIMANALE ore n. _____
STAGIONALE MESI _____
RETRIBUZIONE LORDA MENSILE Euro _____
CONTRATTO DI LAVORO OFFERTO:
A TEMPO DETERMINATO PER MESI _____
(NON MENO DI 20 ORE SETTIMANALI)
PER NUMERO GIORNATE COMPLESSIVE _____

ALLA RICHIESTA VANNO ALLEGATI:

- 1 - fotocopia documento identità del richiedente (nonché permesso di soggiorno in corso di validità se cittadino extracomunitario) e del lavoratore richiesto
- 2 - contratto individuale di lavoro, stipulato fra le parti
- 3 - ulteriore marca da bollo da Euro 14,62

Lungo e data _____ Firma _____

a) È competente la Direzione Provinciale del Lavoro della Provincia nel cui ambito si svolge il lavoro
b) (1) Repubblica Ceca; (2) Estonia; (3) Lettonia; (4) Lituania; (5) Polonia; (6) Repubblica Slovacca; (7) Slovenia; (8) Ungheria.
c) (c) Dirigenti - Quadri - Impiegati - Operai

Allegato

"Dichiara di essere informata/o, ai sensi e per gli effetti di cui all'art. 13 del D. Lgs. 196/2003, che i dati personali di cui alla presente istanza sono richiesti obbligatoriamente ai fini del procedimento del rilascio delle autorizzazioni al lavoro per cittadini extracomunitari e neocomunitari".

Gli stessi, trattati anche con strumenti informatici, non saranno diffusi ma potranno essere comunicati soltanto a soggetti pubblici per l'eventuale seguito di competenza.
L'interessato potrà esercitare i diritti di cui all'art. 7 del D. Lgs. 196/2003.

Data, _____

_____ firma

