

MANUALE DIDATTICO *AKELIUS* PER L'APPRENDIMENTO DELLA LINGUA ITALIANA IN MODALITÀ IBRIDA

A 2



GUIDA PER INSEGNANTI

INTRODUZIONE

Cos'è il Manuale didattico *Akelius* per l'apprendimento della lingua italiana in modalità ibrida?

È un percorso didattico specifico pensato per facilitare gli studenti e le studentesse non italofo니/e nell'apprendimento dell'italiano come L2 secondo la modalità del *blended learning*, che unisce la metodologia didattica tradizionale all'utilizzo delle risorse digitali, e per implementare i contenuti multimediali della piattaforma *Akelius*, promossa da UNICEF¹.

Segue l'approccio e la metodologia della Glottodidattica, che organizza la didattica in base agli studenti e alle studentesse a cui si rivolge, considerando le conoscenze pregresse, i diversi stili e tempi di apprendimento come le basi su cui costruire un percorso adeguato, nel rispetto dei ritmi "naturali" in cui avviene l'apprendimento linguistico.

Il **Manuale didattico *Akelius*** rientra nell'ambito del progetto di sperimentazione e implementazione della piattaforma digitale *Akelius* promossa da UNICEF e realizzato dalla Cooperativa Sociale AIPI in alcune scuole primarie e secondarie di primo grado di Bologna da settembre 2021 e in partenariato con la Fondazione ISMU dal 2022 a livello nazionale.

L'iniziativa *AKELIUS* è realizzata grazie al partenariato globale tra il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia (UNICEF) e la Fondazione *Akelius*, che dal 2018 hanno unito le forze per supportare bambini con background migratorio nell'apprendimento della lingua del Paese di destinazione, tramite l'uso della piattaforma digitale "*Akelius*" in modalità ibrida. Attualmente in corso di implementazione in 13 Paesi globalmente, l'iniziativa è stata introdotta da UNICEF in Italia nel sistema di istruzione formale dall'a.s. 2021/22, in collaborazione con il Ministero dell'Istruzione e del Merito.

La piattaforma *Akelius* fornisce numerosi materiali interattivi, diversificati e stimolanti, e s'inserisce nella metodologia del *blended learning*, che combina l'utilizzo di risorse digitali con le attività della didattica tradizionale.

Per facilitare la prosecuzione di un percorso di *blended learning* la Cooperativa Sociale AIPI di Bologna, partner di implementazione dell'UNICEF, ha elaborato, in continuità con il Manuale *Akelius* A1, il presente materiale composto da 9 unità didattiche da utilizzare in combinazione con i contenuti digitali della piattaforma *Akelius*.

¹ L'UNICEF è il Fondo delle Nazioni Unite per l'Infanzia, che ha tra le sue finalità l'applicazione dei principi fondamentali sanciti dalla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza del 20.11.1989, ratificata dallo Stato italiano con la Legge n° 176 del 27.5.1991. L'UNICEF è operativo in Italia con un team distaccato dell'Ufficio Regionale per l'Europa e l'Asia Centrale (ECARO, con sede a Ginevra, Svizzera), con il mandato di collaborazione con il Governo italiano in materia di protezione, istruzione e inclusione sociale di minorenni e giovani, con particolare attenzione a coloro che si trovano in situazioni di svantaggio – in accordo con le raccomandazioni e osservazioni conclusive del Comitato ONU sui Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza.

Manuale Akelius A2

A chi è dedicato?

Il **Manuale Akelius A2** è un percorso elementare di apprendimento della lingua italiana L2 per studenti e studentesse non italofoni/e che frequentano la scuola primaria e la scuola secondaria di primo grado e che usano *Akelius* nei corsi di italiano L2.

È dedicato agli apprendenti con un livello di competenza linguistica A1 (rif. QCER), in cui il verbo viene percepito come nucleo della frase, anche se non correttamente flesso, il lessico si fa più ricco, ma la morfologia non è ancora precisa. È uno strumento prezioso per accompagnare gli studenti verso i livelli più avanzati, riconoscendo il rispetto dei principi semantici e sintattici già assimilati e sottolineando l'importanza della pragmaticità come fulcro del discorso.

Secondo i parametri del QCER (Quadro Comune Europeo di Riferimento), si propone un percorso che conduce gli apprendenti dal livello di competenze comunicativo-linguistiche A1 verso un livello A2 sviluppando le quattro principali abilità di ascolto, parlato, lettura e scrittura.

Com'è strutturato?

Il **Manuale Akelius A2** si compone di 9 unità didattiche (UD), ognuna della quali ha come titolo un modo di dire o una frase idiomatica della lingua italiana, organizzate combinando i contenuti della piattaforma *Akelius* con le attività didattiche tradizionali, secondo le sequenze acquisizionali della grammatica dell'italiano L2, dalla fase basica verso la fase post-basica.

I contenuti, pur rimanendo negli ambiti di uso quotidiano, diventano più complicati, sia a livello lessicale sia a livello grammaticale, e vengono introdotte anche attività specifiche per facilitare l'acquisizione di alcune competenze scolastiche.

Proprio nell'ottica di implementare quelle abilità che vengono poi richieste per affrontare un percorso scolastico, nel **Manuale Akelius A2** sono state inserite due nuove categorie di contenuti: le tipologie testuali e la conversazione per facilitare lo sviluppo della produzione orale e scritta.

Tutte le attività dell'unità didattica rimandano direttamente a specifici contenuti della piattaforma *Akelius*, per dare la possibilità di passare facilmente dal dispositivo elettronico al quaderno cartaceo, in linea con i principi della *blended learning*.

Ogni unità, a partire da materiali didattici proposti e selezionati da *Akelius*, si articola nelle seguenti fasi:

- **Globalità:** è la fase della motivazione e della comprensione generale dei contenuti.
- **Analisi:** è la fase dell'esplorazione e della scoperta delle regole grammaticali. Gli argomenti grammaticali sono corredati da immagini e brevi attività che ne facilitano la comprensione.
- **Sintesi:** è la fase del reimpiego delle strutture, della fissazione e del riutilizzo creativo degli argomenti affrontati.

Nel **Manuale Akelius A2** le attività digitali della piattaforma sono state inserite in tutte le fasi dell'UD in cui si è ritenuto necessario, in modo da rendere l'apprendimento più interattivo e divertente e da semplificare la complessità degli argomenti presentati, spaziando anche in contenuti diversificati come quelli relativi ad arte, scienze e architettura.

Fase di Globalità

In questa prima fase viene introdotto il tema intorno al quale si articolano tutte le attività dell'unità didattica.

Nel **Manuale Akelius A2** la fase di globalità è presentata attraverso testi di varia lunghezza e di difficoltà graduale, tranne nell'UD 2 dove viene introdotta da un dialogo piuttosto lungo e articolato e nell'UD 6 dove sono le attività della piattaforma *Akelius* ad accompagnare gli studenti e le studentesse nel nuovo argomento.

La presentazione dell'argomento attraverso testi, via via sempre più complicati, dà l'occasione anche di lavorare sulla comprensione, di ampliare la conoscenza del lessico e di acquisire strutture sintatticamente sempre più complesse.

La lettura, la comprensione e la rielaborazione dei testi permettono, inoltre, di creare occasioni di confronto e di facilitare l'interazione tra gli studenti e le studentesse.

Fase di Analisi

Questa fase è dedicata alla scoperta delle **regole grammaticali** e all'esplorazione delle **aree lessicali** legate al tema dell'unità didattica. Il lessico e gli argomenti grammaticali sono corredati da immagini e da brevi attività che ne facilitano la comprensione.

In questa fase l'insegnante deve guidare gli alunni e le alunne nella comprensione e nell'apprendimento delle nuove strutture, ripetendole più volte, se necessario, e prevedendo anche delle attività integrative, simili a quelle proposte, con l'obiettivo di garantire a tutti/e la comprensione di quanto presentato.

Fase di sintesi

Nella fase di sintesi vengono presentati una serie di esercizi per verificare l'effettiva assimilazione dei contenuti presentati nell'UD e nelle lezioni precedenti.

Le attività proposte per la fase di sintesi, dopo una breve spiegazione delle consegne da parte dell'insegnante, possono essere svolte dagli studenti e dalle studentesse in autonomia, nell'ottica sia di verificare l'effettivo apprendimento da parte del/della docente sia di favorire l'autovalutazione da parte degli/le alunni/e.

In questa fase, inoltre, è molto importante prevedere, nell'ottica della programmazione "a spirale", la ripresa degli argomenti presentati nelle UD precedenti, attraverso l'approfondimento di alcuni aspetti, esercizi ed attività diversificate e compiti sempre più sfidanti e stimolanti.

Articolazione Unità Didattiche

Tutte le unità didattiche si articolano nei seguenti contenuti

	Lessico – presentazione di ambiti lessicali di uso quotidiano
	Elementi grammaticali – presentazione delle regole grammaticali
	Esercizi – compiti e attività per fissare le regole grammaticali
	Funzioni comunicative – presentazione delle espressioni linguistiche adeguate ai contesti mostrati nell'Unità Didattica di riferimento
	Tipologie testuali – presentazione di diverse tipologie testuali, corredate di relative attività per comprendere, fissare e immagazzinare i differenti stili di scrittura
	Modi di dire – presentazione di frasi idiomatiche tipiche della lingua italiana, inserite nel loro contesto di appartenenza a seconda dell'Unità Didattica
	Conversazione – presentazione di diversi spunti di conversazione, utili soprattutto per l'insegnante, per proporre attività in classe
	Piattaforma Akelius – indicazione dei capitoli e delle lezioni presenti su Akelius (https://languages.akelius.com/subjects/it)
	Attività laboratoriali – percorsi ludico-espressivi per integrare i contenuti delle UD, fissare e reimpiegare in modo creativo gli argomenti presentati

La durata di ogni unità didattica può variare molto a seconda del livello specifico degli apprendenti e dall'ampliamento delle attività messe in atto dai/le singoli/e docenti: si contano circa 6-8 ore per ogni unità didattica. La durata complessiva del percorso è di circa 60 ore.

Unità didattica 1 – Rosso di sera, bel tempo si spera

La prima unità didattica introduce l'argomento delle stagioni e del tempo atmosferico.

Le diverse fasi mirano sia a creare occasioni per apprendere ed esercitarsi con i vocaboli dei nuovi ambiti lessicali sia a permettere il ripasso di parole e strutture grammaticali già note.

Vengono, inoltre, introdotti i verbi impersonali (*piove* e *neve*) in modo da presentarne l'utilizzo differente, rispetto ai verbi regolari, e da proporre attività finalizzate a strutturare frasi e brevi testi con gli ambiti lessicali presentati.

La tipologia testuale proposta è il testo descrittivo sulle stagioni, che permette di reimpiegare il lessico e le strutture grammaticali sia già conosciute sia di nuova acquisizione.

Contenuti dell'UD 1



Lessico

- Le stagioni e i mesi
- Le stagioni e la natura
- Il tempo atmosferico



Elementi grammaticali

- I verbi regolari in -ARE, -ERE, -IRE – Indicativo presente
- I verbi regolari in -IRE (-ISC) – Indicativo presente
- I verbi impersonali – PIOVE e NEVICA
- Nomi in -A/O, in -E
- I nomi e gli aggettivi



Funzioni comunicative

- La percezione della temperatura



Tipologie testuali

- Testo descrittivo – Descrivere le stagioni



Modi di dire

- I modi di dire con il tempo atmosferico



Conversazione

- Spunti di conversazione sulle diverse espressioni che si usano per definire il tempo atmosferico, anche in altre lingue



Piattaforma Akelius

- **Cap. 23** (*in casa*), **Lezione** (*come cresce una pianta*)
- **Cap. 3** (*cosa vedi?*), **Esercizio** (*io vedo, tu vedi*)
- **Cap. 29** (*al ristorante*), **Esercizio** (*io sento, tu senti*)
- **Cap. 32** (*il tempo*), **Esercizio** (*io divento, tu diventi*)
- **Cap. 32** (*il tempo*), **Gioco** (*finestre*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Esercizio** (*io costruisco, tu costruisci*)
-

- **Cap. 24** (cucinare a casa), **Esercizio** (io preferisco, tu preferisci)
- **Cap. 27** (indicazioni geografiche), **Esercizio** (io finisco, tu finisci)
- **Cap. 57** (a casa), **Canzone** (quando piove)
- **Cap. 32** (il tempo), **Lezione** (temperatura, gradi)
- **Cap. 32** (il tempo), **Lezione** (cielo, nuvola)
- **Cap. 32** (il tempo), **Lezione** (copro, tempo)
- **Cap. 32** (il tempo), **Gioco** (memory uno)
- **Cap. 32** (il tempo), **Lezione** (ventoso, soleggiato)
- **Cap. 32** (il tempo), **Canzone** (le quattro stagioni)
- **Cap. 32** (il tempo), **Lezione** (fulmine, tuono)
- **Cap. 32** (il tempo), **Indovinare** (nuvola, nevicata)
- **Cap. 32** (il tempo), **Gioco** (password)
- **Cap. 32** (il tempo), **Indovinare** (inverno, primavera)



Attività laboratoriali

• **Attività 1: Costruire un calendario**

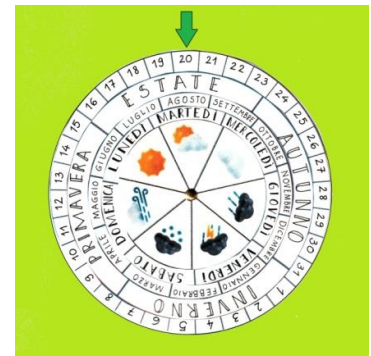
Fotocopiare i cerchi.

Ritagliare i cerchi e incollarli su cartoncini.

Sovrapporre i cerchi l'uno sull'altro partendo dal più grande al più piccolo. Farli ruotare con un fermaglio posto al centro e unirli a un cartoncino.

Indicare con una freccia, disegnata sul cartoncino, le corrispondenze scritte sui cerchi.

(Scheda materiale per realizzare l'attività a pag. 27, 28, 29)



Unità didattica 2 – Tanto di cappello

La seconda unità didattica presenta l'ambito lessicale dell'abbigliamento, con un approfondimento sugli aggettivi relativi alla lunghezza ed alla larghezza e sulle espressioni che si utilizzano per la descrizione dei vestiti e degli accessori per vestirsi.

Tra gli elementi grammaticali vengono introdotti i principali verbi irregolari, necessari anche per un'adeguata interazione all'interno di un negozio di vestiti, che è l'approfondimento proposto nelle funzioni comunicative.

La tipologia testuale permette l'esercitazione per elaborare un testo descrittivo sull'abbigliamento, mentre gli esercizi e le attività della piattaforma *Akelius* sono occasioni per memorizzare e reimpiegare il lessico presentato nell'unità didattica.

Contenuti dell'UD 2



Lessico

- I vestiti / Le scarpe
- I vestiti posso essere... (Lunga/o-Corta/o, Larga/o-Stretta/o)
- I vestiti possono essere anche... (a righe, a quadri, a pois, a tinta unita, a fantasia)
- Gli accessori



Elementi grammaticali

- Un paio
- I verbi cercare e pagare – Presente indicativo
- I verbi irregolari – Presente indicativo (*andare, fare, stare, uscire, venire*)
- La concordanza al plurale



Funzioni comunicative

- Al negozio di vestiti



Tipologie testuali

- Testo descrittivo – Descrivere l'abbigliamento



Modi di dire

- Modi di dire con i vestiti



Conversazione

- Spunti di conversazione e di confronto con i/le compagni/e riguardo ai modi di dire con i vestiti



Piattaforma Akelius

- **Cap. 41** (*raccontaci di te*), **Arte** (*la ragazza con l'orecchino di perla*)
- **Variazione 2** (*tra i capitoli 16 e 17*), **Gioco** (*giochiamo con i vestiti*)
- **Cap. 28** (*a fare acquisti*), **Gioco** (*memory uno*), **Gioco** (*memory due*)

- **Cap. 14** (*le persone intorno a me*), **Lezione** (*maglietta, pantaloni*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Lezione** (*vestiti, io indosso*), **Lezione** (*scarpe, sandali*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Gioco** (*prendilo al volo*)
- **Cap. 28** (*a fare acquisti*), **Lezione** (*maglione, sta bene*)
- **Variazione 3** (*tra i capitoli 29 e 30*), **Gioco** (*cruciverba cinque*)
- **Cap. 6** (*io vado a scuola*), **Esercizio** (*io vado, tu vai*)
- **Cap. 13** (*io*), **Esercizio** (*io faccio, tu fai*)
- **Cap. 20** (*buonanotte*), **Esercizio** (*io sto, tu stai*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Esercizio** (*io esco, tu esci*)
- **Cap. 45** (*negozi e vestiti*), **Indovinare** (*indovina*)
- **Cap. 14** (*le persone intorno a noi*), **Grammatica** (*una maglietta e un pantalone azzurri*)
- **Cap. 45** (*negozi e vestiti*), **Cruciverba** (*cruciverba 2*)
- **Cap. 45** (*negozi e vestiti*), **Cruciverba** (*cruciverba 3*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: La bambola di carta**

Stampare una copia della bambola e dei vestiti a ciascun alunno.

Ogni alunno personalizza la bambola disegnando gli occhi, il naso, la bocca e i capelli.

Anche i vestiti vengono decorati e colorati.

In seguito, gli alunni ritagliano la bambola e i vestiti. Le linguette pieghevoli permettono di fissare i vestiti sulla bambola.

I vestiti sono pensati per essere messi e rimossi a piacimento, ragione per la quale non vanno incollati sulla bambola.

(Scheda materiale per realizzare l'attività a pag. 30)

- **Attività 2: Nel negozio di abbigliamento (*Role playing*)**

L'attività consiste nel mettere in scena un'interazione tra il cliente e il commesso di un negozio di abbigliamento e prevede due fasi: una di preparazione e una di svolgimento. Per l'attività sarà necessario avere in classe vestiti e accessori, che possono essere portati in classe dall'insegnante o dagli alunni stessi.

Durante la fase di preparazione, gli alunni allestiscono la scena: i banchi sono disposti in modo da far somigliare l'aula a un negozio di abbigliamento. La cattedra può essere utilizzata come bancone, mentre alcuni banchi saranno utilizzati per esporre i vestiti e gli accessori che gli alunni hanno portato da casa. Si scrive alla lavagna un listino dei prezzi per i vestiti e gli accessori esposti.

Si scelgono quindi gli attori: un alunno interpreta il commesso e un altro interpreta il cliente.

Si può aumentare il numero degli attori aggiungendo dei personaggi secondari (aiuto commesso, accompagnatore del cliente). Prima di iniziare il role-playing, si ripassano le frasi utili (“Quando costa?” “Avete una taglia in più?” ecc).

Quando tutto è pronto, si passa alla fase di svolgimento. Gli attori mettono in scena la compravendita davanti alla classe, improvvisando sulla base delle frasi e dei dialoghi studiati. Quando la scena è terminata, si ripete l’esercizio con un nuovo gruppo di attori. Si può chiedere agli alunni che non partecipano alla scena di fare da registi, dando indicazioni agli attori.

- **Attività 3: Studiare le etichette**

L’attività consiste nello studio delle etichette dei vestiti. Può essere svolta utilizzando i vestiti già portati in classe per l’attività di role playing.

Prima di tutto, l’insegnante mostra agli alunni come leggere le etichette, spiegando quali sono le informazioni che contengono: tipo di materiale, provenienza, indicazioni per il lavaggio.

Gli alunni, divisi in piccoli gruppi, studiano le etichette dei vestiti, cercando di ricavarne il maggior numero di informazioni. Successivamente, i gruppi espongono al resto della classe le informazioni che hanno ricavato dalle etichette e si confrontano sulle parti dell’etichetta che non sono riusciti a interpretare (simboli, scritte in altre lingue, materiali sconosciuti).

Con l’aiuto dell’insegnante, si cercano su internet le informazioni mancanti.

Unità didattica 3 – Non stare più nella pelle

L'unità didattica **Non stare più nella pelle** introduce il tema della descrizione del carattere e delle emozioni. Le attività presentate sono finalizzate a facilitare l'acquisizione del lessico e degli elementi grammaticali per consentirne sia l'utilizzo orale, attraverso il racconto di una situazione legata ad uno stato d'animo, sia l'elaborazione di un testo scritto di descrizione del proprio carattere.

Questa unità didattica è densa di contenuti, in quanto gli argomenti presentati, pur molto complessi, permettono di spaziare su diverse materie, tanto che nella parte dedicata alla piattaforma *Akelius* vengono proposte anche attività legate all'arte.

Contenuti dell'UD 3



Lessico

- Gli aggettivi per descrivere il carattere
- Gli aggettivi per descrivere le emozioni



Elementi grammaticali

- I sinonimi
- I contrari
- Il verbo stare – Presente indicativo
- Stare + Gerundio
- Altri verbi irregolari – Presente indicativo (*bere, rimanere, scegliere, dire*)
- Il verbo sentirsi – Presente indicativo
- Le preposizioni semplici – DI, A, DA, IN, CON



Funzioni comunicative

- Le emoji



Tipologie testuali

- Testo descrittivo – Descrivere il carattere
- Riconoscere le emozioni



Modi di dire

- Modi di dire sulle emozioni



Conversazione

- Spunti di conversazione per parlare di uno stato d'animo o di un'emozione



Piattaforma Akelius

- **Cap. 57** (*a casa*), **Grammatica** (*contrari aggettivi con prefissi a-, dis. in-, s-*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Lezione** (*felice, triste*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Lezioni** (*arrabbiato, urlo*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Lezioni** (*timido, coraggioso*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Lezione** (*irritato, agitato*)
- **Cap. 20** (*buonanotte*), **Lezione** (*borsa, io prendo*)
- **Cap. 20** (*buonanotte*), **Grammatica** (*mangiando, leggendo*)
- **Cap. 36** (*come ti senti*), **Arte** (*arte e emozioni*)

- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Indovinare** (*come ti senti?*)
- **Cap. 35** (*dal medico*) **Lezione** (*bene, febbre*)
- **Cap. 35** (*dal medico*) **Lezione** (*tosse, mal di testa*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Gioco** (*memory uno*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Gioco** (*memory due*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Gioco** (*password*)
- **Cap. 36** (*come ti senti?*), **Gioco** (*parole in conchiglia*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Role play**

L'attività consiste nel mettere in scena la storia raccontata nel testo ***Luis e Ines: due fratelli, due caratteri diversi*** di pag. 57.

Dopo aver letto attentamente il testo, si sottolineano con colori diversi le azioni dei tre personaggi (es. rosso per Luis, verde per Ines e blu per la nonna).

La classe viene quindi divisa in gruppetti da tre.

I tre membri del gruppo interpreteranno i tre personaggi della storia: Luis, Ines e la nonna. I gruppi hanno alcuni minuti a disposizione per rileggere il testo e memorizzare le varie azioni.

Uno alla volta, i gruppi rappresentano la scena davanti alla classe. Quando tutti i gruppi si sono esibiti, si può chiedere agli alunni di votare la rappresentazione più fedele alla storia e quella più originale.

- **Attività 2: Le emozioni in maschera**

Ogni alunno sceglie un'emozione tra quelle studiate in classe.

Tutti gli alunni si dispongono in cerchio. Ognuno, a turno, mima con il viso e con il corpo l'emozione che ha scelto. Gli altri devono indovinare l'emozione mimata. Tutti insieme, si cerca di descrivere le espressioni del viso e le posture che corrispondono alle varie emozioni: come sono gli occhi? Le sopracciglia? La bocca? Il naso? Le spalle? Le braccia?

In un secondo momento, ogni alunno realizza una maschera in cartoncino che rappresenta l'emozione che ha scelto.

- **Attività 3: Dove lo senti?**

Questa attività consiste nell'associare le emozioni alle parti del corpo.

Su un foglio di carta da pacchi o su un cartellone si disegna la sagoma di un corpo umano. Se si ha a disposizione un foglio abbastanza grande, si può far stendere un alunno sul foglio e tracciare i contorni del suo corpo.

A questo punto, si passano in rassegna le emozioni studiate in classe e, discutendo, si cerca di localizzare ogni emozione in una parte del corpo. Dove sento la rabbia? La gioia? La paura?

I nomi delle emozioni vengono quindi scritti sulle rispettive parti del corpo. Si può scegliere di scrivere le emozioni in italiano, oppure nelle diverse lingue della classe.

Unità didattica 4 – Alzarsi al canto del gallo

La quarta unità didattica è dedicata alle azioni della giornata e alla produzione di testi narrativi relativi alla descrizione delle abitudini delle persone.

Tra gli elementi grammaticali vengono introdotti i verbi riflessivi e gli avverbi di frequenza che sono poi riutilizzati per descrivere le routine.

Per quanto riguarda le funzioni comunicative, in questa unità didattica vengono presentati il sondaggio e il questionario che permettono di misurare ma anche di riflettere sulle diverse abitudini delle persone.

Contenuti dell'UD 4



Lessico

- Le azioni della giornata



Elementi grammaticali

- I verbi riflessivi in -ARSI, -ERSI, -IRSI – Presente indicativo
- Gli avverbi di frequenza
- Le preposizioni semplici – SU, PER, TRA, FRA
- I verbi particolari (transitivi)



Funzioni comunicative

- Il sondaggio
- Il questionario



Tipologie testuali

- Testo narrativo – Raccontare la giornata



Modi di dire

- Modi di dire con i verbi riflessivi



Conversazione

- Spunti di conversazione, a partire dai modi di dire con i verbi riflessivi, per descrivere una precisa situazione



Piattaforma Akelius

- **Cap. 16 (buongiorno) Esercizio** (*io mi alzo, tu ti alzi*)
- **Cap. 16 (buongiorno) Esercizio** (*io mi sveglio, tu ti svegli*)
- **Cap. 16 (buongiorno) Esercizio** (*io mi lavo, tu ti lavi*)
- **Cap. 16 (buongiorno) Esercizio** (*io mi vesto, tu ti vesti*)
- **Cap. 16 (buongiorno), Gioco** (*parole in conchiglia*)
- **Cap. 20 (buonanotte) Scienza** (la routine del sonno)
- **Cap. 21 (data e ora), Lezione** (*notte, sempre*)
- **Cap. 21 (data e ora), Lezione** (*sveglia, spesso*)
- **Cap. 21 (data e ora), Indovinare** (*Quando ...?*)

- **Cap. 31** (*le parti del corpo*), **Esercizio** (*io muovo, io mi muovo*)
- **Cap. 31** (*le parti del corpo*), **Esercizio** (*io allungo, io mi allungo*)
- **Cap. 31** (*le parti del corpo*), **Esercizio** (*io piego, io mi piego*)
- **Cap. 26** (*girare in città*), **Grammatica** (*tra, a, di*)
- **Cap. 5** (*sul tavolo*), **Indovinare** (*Metti ...*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Canzone** (*cosa faccio al mattino?*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Lezione** (*io mi sveglio, sveglia*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Lezione** (*dente, dentifricio*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Lezione** (*vestiti, io indosso*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Lezione** (*succo, frutta*)
- **Cap. 16** (*buongiorno*), **Indovinare** (*cosa faccio?*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Indovina la routine**

Ogni alunno scrive la sua routine mattutina su un biglietto. I biglietti vengono poi mescolati insieme. A turno, ogni alunno estrae un biglietto, lo legge ad alta voce e prova a indovinare chi l'ha scritto. L'attività si può svolgere come gara a squadre.

- **Attività 2: Paese che vai, routine che trovi**

Lo scopo dell'attività è riflettere sulla differenza tra le routine giornaliere nelle varie culture e nei diversi paesi del mondo.

La classe viene divisa in gruppi. Ogni gruppo fa una ricerca sulla routine di un paese diverso dall'Italia. Per facilitare il lavoro di ricerca, l'insegnante può fornire delle domande guida (es. Cosa si mangia a colazione? A che ora si pranza?).

Ogni gruppo espone il risultato della sua ricerca agli altri. L'attività può costituire uno spunto di riflessione per discutere in classe, confrontando le routine dei diversi Paesi e soffermandosi su somiglianze e differenze.

- **Attività 3: Mimare le azioni quotidiane**

Si scrivono su dei foglietti le azioni quotidiane studiate (es. svegliarsi, lavarsi i denti, andare a scuola...). Gli alunni vengono divisi in due squadre.

Le due squadre giocano a turni alternati. Ogni turno dura 60 secondi, e in questo tempo un giocatore deve fare indovinare alla propria squadra il maggior numero di azioni quotidiane, mimandole senza parlare.

Il giocatore può scegliere di scartare al massimo un foglietto per turno, se non riesce a mimare l'abitudine indicata. Quando tutti i foglietti sono stati estratti, vince la squadra che ha indovinato il maggior numero di azioni.

Unità didattica 5 – Casa dolce casa

L'unità didattica **Casa dolce Casa** introduce il lessico degli ambienti della casa e dei relativi arredi e mobili e ha la finalità di facilitare, attraverso attività specifiche per il reimpiego degli ambiti lessicali e delle strutture grammaticali presentati, la produzione di un testo descrittivo sulla casa.

Le funzioni comunicative danno l'occasione di cimentarsi con gli annunci immobiliari e le attività della piattaforma *Akelius* permettono di esercitarsi attraverso giochi divertenti e coinvolgenti.

Contenuti dell'UD 5



Lessico

- La casa
- I mobili della casa



Elementi grammaticali

- Altri verbi irregolari – Presente indicativo (*dare, spegnere, salire*)
- Gli avverbi di luogo (*sopra, sotto, dietro, davanti, dentro, fuori, vicino, lontano*)
- Le preposizioni semplici – SU, PER, TRA, FRA
- Gli aggettivi indefiniti (*qualche, alcun, altro, tanto, poco*)



Funzioni comunicative

- Gli annunci immobiliari



Tipologie testuali

- Testo descrittivo – Descrivere la casa



Modi di dire

- Modi di dire con la casa



Conversazione

- Spunti di conversazione per riflettere e confrontarsi sui modi di dire con la casa



Piattaforma Akelius

- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Lezione** (*salotto, divano*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Lezione** (*vasca, asciugamano*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Lezione** (*camera da letto, armadio*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Indovinare** (*Dov'è?*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Canzone** (*la mia casa*)
- **Cap. 23** (*in casa*), **Lezione** (*tende, tapparelle*)
- **Cap. 23** (*in casa*), **Gioco** (*bingo*)
- **Cap. 23** (*in casa*), **Gioco** (*parole in conchiglia*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Gioco** (*memory uno, Gioco (memory due)*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Gioco** (*memory tre, Gioco (memory quattro)*)
- **Cap. 22** (*a casa mia*), **Gioco** (*bolle di parole*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Disegno la tua stanza**

Questa attività è da svolgere a coppie. Un alunno descrive ad alta voce la propria camera da letto o un'altra stanza della propria casa. L'altro deve disegnare la stanza così come viene descritta. Chi disegna può porre delle domande a chi descrive.

A questo punto si scambiano i ruoli: chi prima ha disegnato descrive la propria stanza e chi prima ha descritto disegna la stanza dell'altro.

Soltanto alla fine, i due alunni si mostrano l'un l'altro i disegni e verificano le somiglianze e le differenze tra il disegno del compagno e la propria stanza.

- **Attività 2: La stanza dei sogni**

Per lo svolgimento di questa attività sono necessari dei cataloghi o riviste di arredamento che possono essere portati in classe dall'insegnante. In genere questi cataloghi sono reperibili gratuitamente nei negozi di arredamento.

Scopo dell'attività è la composizione della "stanza dei sogni" con la tecnica del collage. Ogni alunno disegna una stanza vuota, con le finestre ma senza mobili. Dopodiché, sceglie dal catalogo i mobili che gli piacciono, li ritaglia e li incolla nella stanza vuota che ha disegnato. Il collage rappresenterà la stanza dei sogni. In ultimo, l'alunno disegna su un foglio sé stesso, lo ritaglia e lo posiziona nella stanza.

Unità didattica 6 – Essere sulla buona strada

L'unità didattica ***Essere sulla buona strada*** parla della città e dei negozi.

Tutte le diverse attività presentate danno l'occasione anche di personalizzare il percorso didattico, ad esempio approfondendo la conoscenza del proprio quartiere o della zona in cui si trova la scuola.

Le strutture grammaticali presentate permettono, inoltre, di comprendere un testo regolativo e di riflettere sull'importanza delle regole per una convivenza civile.

Le attività proposte sulla piattaforma *Akelius*, inoltre, includono anche altri argomenti, come l'arte e l'architettura.

Contenuti dell'UD 6



Lessico

- In città
- I negozi
- Le unità di misura



Elementi grammaticali

- Le preposizioni articolate
- I nomi irregolari (-à, -è)
- I nomi stranieri
- I verbi impersonali – Presente indicativo



Funzioni comunicative

- Girare in città
- Chiedere e dare informazioni stradali
- Comprare in negozio (*chiedere il materiale, chiedere la taglia, chiedere il prezzo*)



Tipologie testuali

- Testo regolativo



Modi di dire

- Modi di dire con la città



Conversazione

- Spunti di conversazione per raccontare una situazione personale, attinente ai modi di dire con la città



Piattaforma Akelius

- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*le quattro stagioni*)
- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*università, biblioteca*)
- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*museo, teatro*)
- **Cap. 15** (*famiglia e amici*), **Lezione** (*io incontro, bar*)
- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*città, quartiere*)
- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*università, biblioteca*)
- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*lettera, francobollo*)
- **Cap. 25** (*il mio quartiere*), **Lezione** (*hotel*,

receptionist)

- **Cap. 26** (girare in città), **Lezione** (tram, rotaie)
- **Cap. 26** (girare in città), **Lezione** (biglietto, orari)
- **Cap. 28** (a fare acquisti), **Lezione** (qualcosa, niente)
- **Cap. 28** (a fare acquisti), **Lezione** (costoso, economico)
- **Cap. 27** (indicazioni geografiche), **Architettura** (per le strade di Roma)
- **Cap. 9** (colori), **Arte** (Michelangelo)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Il gioco dell'oca della città**

L'attività consiste nella realizzazione di un gioco da tavolo ispirato al gioco dell'oca, con il lessico della città. I materiali necessari sono carta, forbici, matite, colori, colla, un cartellone, due dadi e alcune pedine.

L'insegnante prepara 63 quadrati di carta di circa 5cm di lato. I quadrati vengono distribuiti tra i bambini, che devono disegnare su ogni quadrato un luogo della città (la scuola, la stazione, la panetteria...). Si prepara anche un quadrato più grande, per la casella di arrivo.

I quadrati vengono poi raccolti e utilizzati per comporre, su un cartellone, un percorso a spirale, che termina con la casella di arrivo. Una volta incollati, i quadrati vengono numerati da 1 a 63 (la casella di arrivo non è numerata).

Si gioca con le stesse regole del gioco dell'oca: uno alla volta, si lanciano i dadi e si avanza di un numero di caselle corrispondente alla somma dei due numeri ottenuti.

Varianti:

1. Si può scegliere di far avanzare la pedina solo se l'alunno ricorda il nome del luogo della città disegnato sulla casella di destinazione.
2. Si possono inserire delle caselle extra che comportano una penalità (es. torna indietro di 3 caselle) oppure un aiuto (es. lancia di nuovo il dado).

- **Attività 2: Negoziante per un giorno**

L'attività è un role play ambientato in uno dei negozi studiati (panetteria, fruttivendolo, supermercato, ecc.).

Prima di iniziare l'attività, si ripassano insieme le espressioni chiave da usare in negozio: "vorrei...", "quanto costa?", "ecco a lei", "grazie!", "desidera altro?", "no, grazie, è tutto". Gli studenti vengono divisi in coppie o in piccoli gruppi. Alcuni saranno i clienti, altri i negozianti (panettiere, fruttivendolo, salumiere, ecc.).

Ogni gruppo riceve una scheda con una situazione (es. "Sei al panificio e devi comprare del pane e dei biscotti"). I negozianti hanno una lista di prodotti e prezzi. Gli studenti interpretano il dialogo: il cliente chiede, il negoziante risponde e così via fino al pagamento.

Variante:

Si può aggiungere una situazione di problema (es. il negozio ha finito un prodotto, il cliente non ha abbastanza soldi).

Unità didattica 7 – A gonfie vele

L'unità didattica **A gonfie vele** introduce il tema del tempo libero e, di conseguenza, dei passatempi, che sono stati declinati in sport e altri hobbies.

Gli elementi grammaticali riguardano i verbi modali che vengono anche impiegati nel modulo d'iscrizione, proposto nelle funzioni comunicative.

Contenuti dell'UD 7



Lessico

- Gli sport
- Altri hobbies
- I documenti



Elementi grammaticali

- I verbi modali – Presente indicativo
- Quando – Mentre



Funzioni comunicative

- Iscrivere a un corso
- Il test sul tempo libero



Tipologie testuali

- Modulo d'iscrizione



Modi di dire

- Modi di dire con gli sport



Conversazione

- Spunti di conversazione per raccontare un momento della propria vita, partendo dalle situazioni presentate con i modi di dire con gli sport



Piattaforma Akelius

- **Cap. 41** (*raccontaci di te*), **Lezione** (*hobby, maglia*)
- **Cap. 41** (*raccontaci di te*), **Lezione** (*artista, io creo*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Lezione** (*calcio, giocatore*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Lezione** (*pallacanestro, pallavolo*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Lezione** (*io colpisco, mazza*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Lezione** (*atleta, competizione*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Lezione** (*esercizio, palestra*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Gioco** (*password*)
- **Cap. 33** (*gli sport*), **Gioco** (*bolle di parole*)
- **Cap. 44** (*cosa hai fatto nel fine-settimana?*), **Lezione** (*circolo, torneo*)
- **Cap. 44** (*cosa hai fatto nel fine-settimana?*), **Lezione** (*scacchi, regole*)

- **Cap. 13** (*io*), **Lezione** (*calcio, ballo*)
- **Cap. 13** (*io*), **Lezione** (*computer, TV*)
- **Cap. 13** (*io*), **Lezione** (*leggo, disegno*)
- **Cap. 41** (*raccontaci di te*), **Indovinare** (*cosa fanno?*)
- **Cap. 41** (*raccontaci di te*), **Cruciverba**
- **Cap. 30** (*uscire la sera*), **Lezione** (*commedia, divertente*)
- **Cap. 30** (*uscire la sera*), **Lezione** (*attore, io recito*)
- **Cap. 30** (*uscire la sera*), **Lezione** (*io canto, canzone*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Analisi di dépliant autentici**

L'insegnante mostra agli alunni diversi dépliant autentici, che possono riguardare eventi come concerti, cinema all'aperto, corsi di danza, escursioni o attività sportive. Gli studenti vengono quindi invitati a osservare questi materiali e a ipotizzare di cosa trattano, sulla base delle immagini e dei titoli.

Successivamente, ogni studente o gruppo riceve uno o più dépliant da analizzare.

Per guidarli nella lettura, l'insegnante fornisce alcune domande a cui rispondere, come "Qual è l'attività proposta?", "Quando e dove si svolge?", "Quanto costa?", "A chi è rivolto?".

Gli studenti leggono attentamente i testi e annotano le informazioni principali.

Dopo questa fase di lavoro autonomo, ogni gruppo presenta il proprio dépliant alla classe, riassumendone il contenuto e spiegando se troverebbe interessante partecipare all'attività descritta.

- **Attività 2: Creazione di una locandina**

L'attività consiste nella creazione di una locandina promozionale per un evento di svago.

L'insegnante introduce l'attività con una breve discussione: "Se poteste organizzare un evento, quale sarebbe?".

Gli studenti, divisi in piccoli gruppi, propongono idee per attività di svago che potrebbero interessare i loro compagni, come un torneo sportivo, una serata cinema, un corso di cucina o un'escursione. Una volta scelto l'evento, i gruppi iniziano a progettare la loro locandina.

Per aiutarli nella realizzazione, l'insegnante può mostrare alcuni esempi di locandine reali e spiegare quali elementi sono fondamentali: un titolo accattivante che catturi l'attenzione, un'immagine rappresentativa, la data, l'ora e il luogo dell'evento, una breve descrizione e, se necessario, informazioni su eventuali costi o modalità di iscrizione.

Gli studenti possono realizzare la locandina su carta, tramite disegno e collage, oppure utilizzando strumenti digitali.

Quando le locandine sono pronte, ogni gruppo le presenta alla classe, spiegando l'evento organizzato e cercando di convincere gli altri studenti a partecipare. Per rendere l'attività più coinvolgente, si può organizzare un piccolo concorso: gli studenti votano la locandina più chiara e persuasiva. Le locandine possono poi essere appese in classe per creare una bacheca di eventi immaginari.

Unità didattica 8 – Andare come un treno

L'ottava unità didattica introduce a livello grammaticale il passato prossimo e presenta gli ambiti lessicali relativi ai mezzi di trasporto e agli ambienti naturali con le loro relative caratteristiche.

La commistione tra lessico e strutture grammaticali ha la finalità di elaborare una pagina di diario per raccontare un'esperienza importante e di esercitarsi nella produzione orale di un racconto di un momento vissuto.

Le attività sulla piattaforma *Akelius*, oltre a facilitare la memorizzazione e il reimpiego del lessico presentato, danno anche l'occasione di giocare con la scienza, che è richiamata nelle funzioni comunicative, che riguardano il resoconto.

Contenuti dell'UD 8



Lessico

- I mezzi di trasporto
- Gli ambienti naturali
- Le caratteristiche degli ambienti naturali



Elementi grammaticali

- Il passato prossimo dei verbi regolari con il verbo avere
- Il passato prossimo dei verbi irregolari con il verbo avere
- Il passato prossimo dei verbi regolari con il verbo essere
- Il passato prossimo dei verbi riflessivi



Funzioni comunicative

- Il resoconto



Tipologie testuali

- Testo narrativo – Il diario



Modi di dire

- Modi di dire con i mezzi di trasporto
- Modi di dire con gli ambienti naturali



Conversazione

- Spunti di conversazione per raccontare un'esperienza personale



Piattaforma Akelius

- **Cap. 26** (*girare in città*), **Lezione** (*tram, rotaie*)
- **Cap. 26** (*girare in città*), **Lezione** (*motocicletta, pericoloso*)
- **Cap. 48** (*di pomeriggio*), **Lezione** (*parco giochi, ruota*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Lezione** (*paese, porto*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Lezione** (*nave, io trasporto*)

- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Indovinare** (*Indovina*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Gioco** (*memory uno*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Gioco** (*memory due*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Gioco** (*crucipuzzle*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Cruciverba** (*cruciverba tre*)
- **Cap. 48** (*in viaggio*), **Cruciverba** (*cruciverba quattro*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Lezione** (*escursione, foresta*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Lezione** (*roccia, torrente*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Lezione** (*uccello, io volo*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Lezione** (*lago, aria*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Gioco** (*memory uno*), **Gioco** (*memory due*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Gioco** (*password*)
- **Cap. 38** (*nella natura*), **Indovinare** (*foresta, erba*)
- **Cap. 54** (*a scuola*), **Scienza** (*esperimenti*)



Attività laboratoriali

- **Attività: Costruire una storia collettiva**

A partire da input diversi, come l'osservazione di un'immagine, la lettura di un racconto o l'ascolto di una canzone, si propongono attività per facilitare la comprensione e stimolare la riflessione sui contenuti presentati.

In seguito, ogni alunno/a dice una parola, attinente al tema discusso. L'insegnante scrive alla lavagna tutte le parole e alla fine viene individuata una parola, scelta dalla maggioranza della classe.

Si procede, poi, creando l'acronimo della parola di partenza e trovando altre parole con la stessa iniziale.

Con le parole individuate e con la guida dell'insegnante, si inventa una storia collettiva che in seguito può essere illustrata.

Unità didattica 9 – Impara l'arte e mettila da parte

L'ultima unità didattica, **Impara l'arte e mettila da parte**, introduce, a livello lessicale, le professioni e, a livello grammaticale, il futuro semplice con la finalità di facilitare la produzione, scritta e orale, riguardo ai progetti per il futuro.

Tutte le attività proposte danno l'occasione di utilizzare il lessico e le strutture presentate e permettono di personalizzare il percorso, attraverso l'individuazione di altri contenuti, anche digitali, che favoriscano l'interazione e il confronto in classe.

Contenuti dell'UD 9



Lessico

- Le professioni
- Altre professioni



Elementi grammaticali

- I nomi delle professioni (*-e/-essa, -tore/-trice, nomi invariabili*)
- Il futuro semplice dei verbi regolari (*-are, -care, -gare, -ciare, -giare*)
- Il futuro semplice di verbi irregolari che perdono la vocale dell'infinito (*andare, avere, vedere*)
- Il futuro semplice di altri verbi irregolari (*bere, essere, rimanere, tenere, venire*)



Funzioni comunicative

- Il curriculum



Tipologie testuali

- Testo espositivo-argomentativo – Progetti per il futuro



Modi di dire

- Modi di dire con le professioni



Conversazione

- Spunti di conversazione e di confronto con i/le compagni/e sui modi di dire con le professioni



Piattaforma Akelius

- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Lezione** (*autista, infermiera*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Lezioni** (*cuoco, cucina, poliziotto, stazione di polizia*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Lezione** (*veterinario, animale, meccanico, officina*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Lezione** (*contadino, io coltivo*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Gioco** (*bingo*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Gioco** (*memory tre*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Indovinare**
- **Cap. 56** (*candidarsi per un lavoro*), **Lezione** (*scambio, esperienza*)

- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Gioco** (*memory due*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Gioco** (*memory tre*)
- **Cap. 18** (*al lavoro*), **Arte** (*Vincent van Gogh*)
- **Cap. 42** (*le abitudini*), **Lezione** (*azienda, collega*)
- **Cap. 42** (*le abitudini*), **Grammatica** (*futuro semplice verbi regolari*)
- **Cap. 42** (*le abitudini*), **Grammatica** (*futuro semplice verbi irregolari, prima parte*)



Attività laboratoriali

- **Attività 1: Visione di un film (per la scuola primaria e secondaria di primo grado)**

Visione del film *“Billy Elliot”*, di Stephen Daldry, 2000.

È la storia di un bambino che, nonostante molte difficoltà, riesce a coronare il suo sogno di diventare un ballerino.

Suggerimenti per stimolare una discussione o per strutturare attività di rielaborazione:

1. Che cos'è per te una passione?
2. C'è una passione di cui ti sei vergognato in passato, o di cui ti vergogni ancora adesso? Perché?
3. C'è una passione per la quale saresti disposto ad andare contro tutto e tutti? Quale?
4. Come pensi che sarebbe il tuo lavoro, se seguissi quella passione? Se non esiste, inventalo!
5. Chi pensi che potrebbe aiutarti?

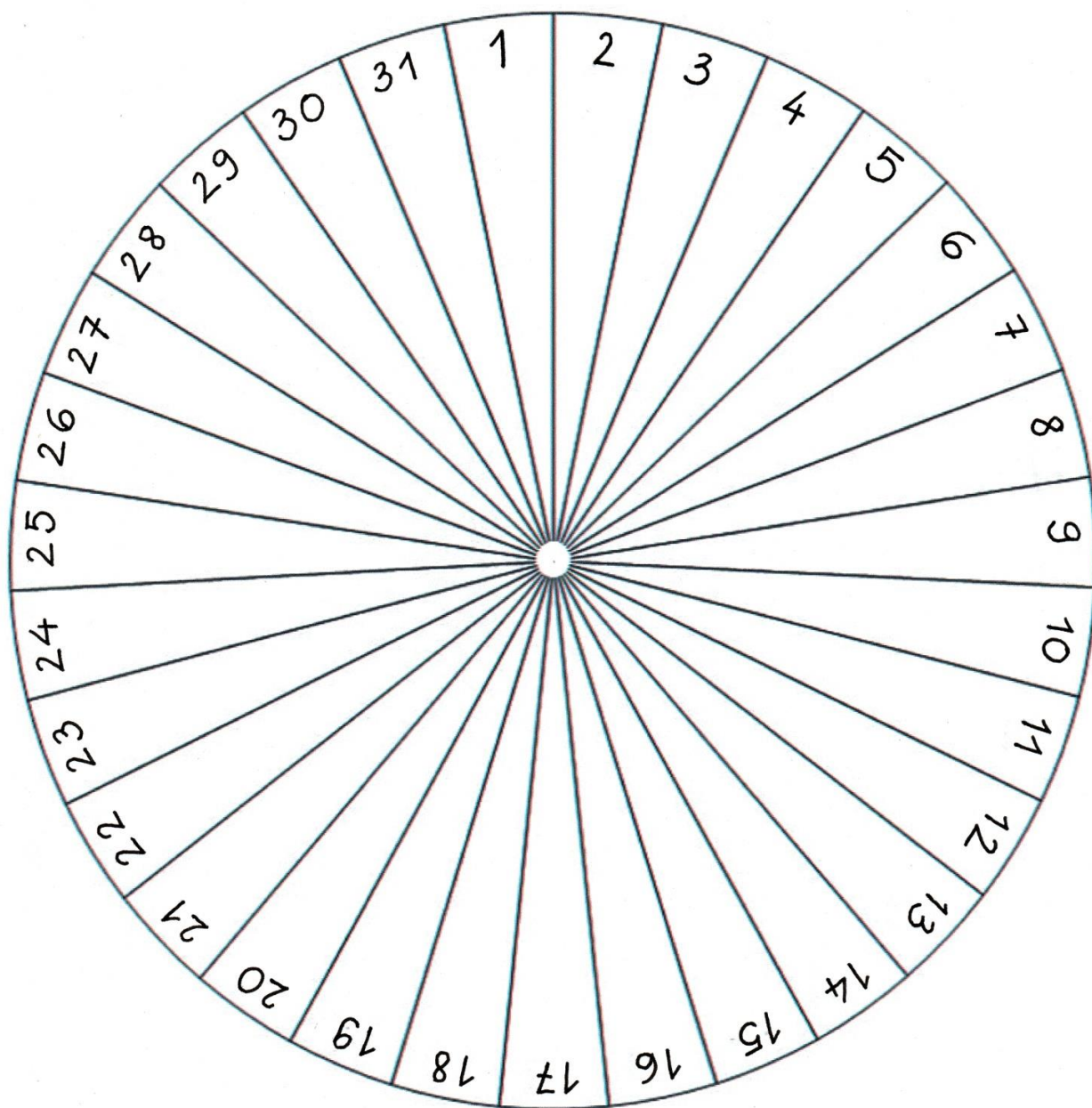
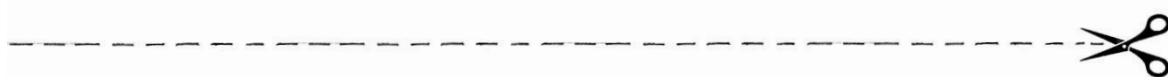
- **Attività 2: Visione di un documentario (per la scuola secondaria di primo grado)**

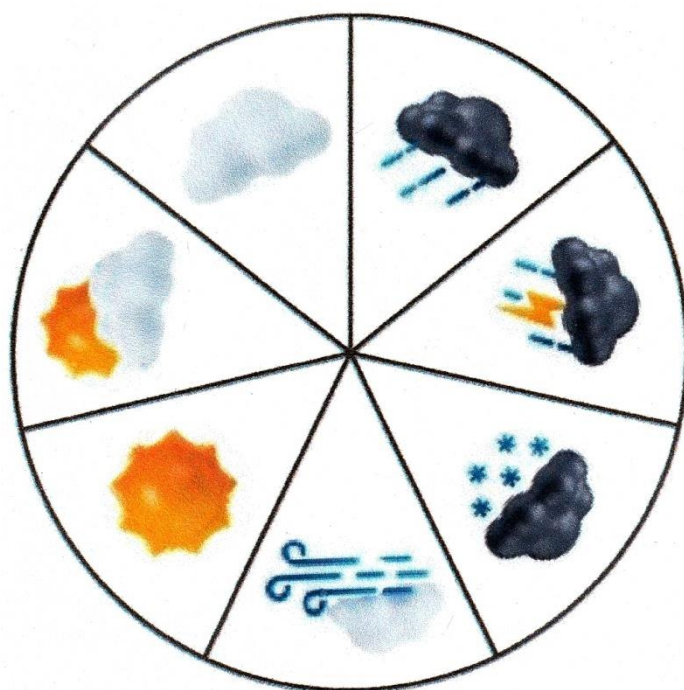
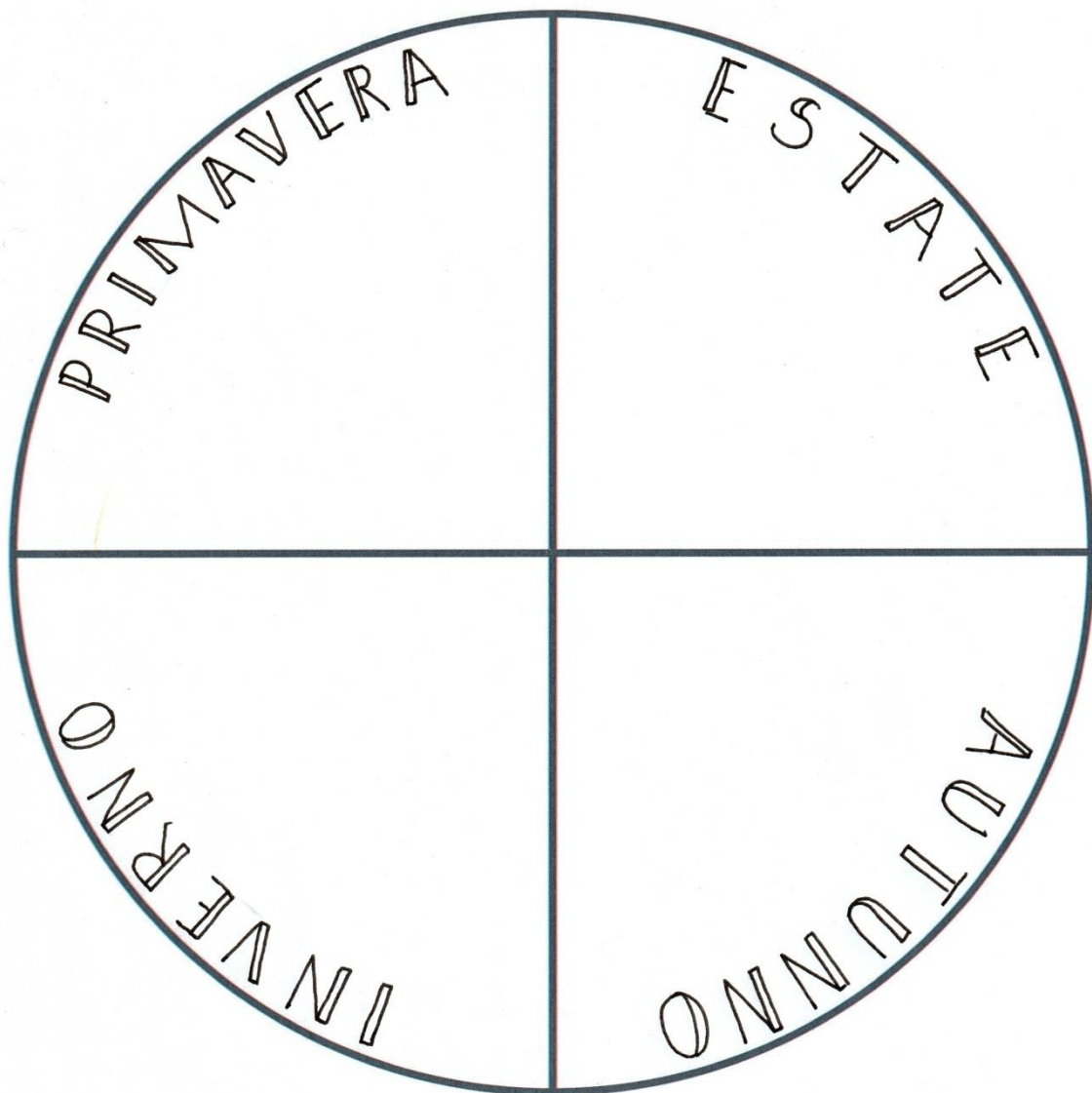
Visione del documentario *“Il futuro siamo noi”*, di Gilles de Maistre, 2019, Francia.

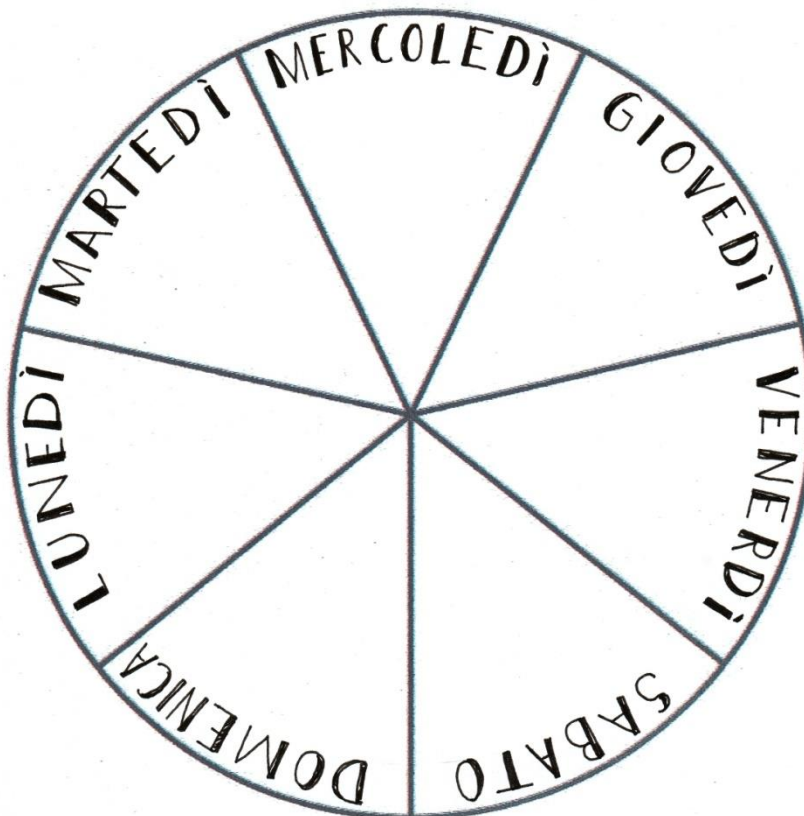
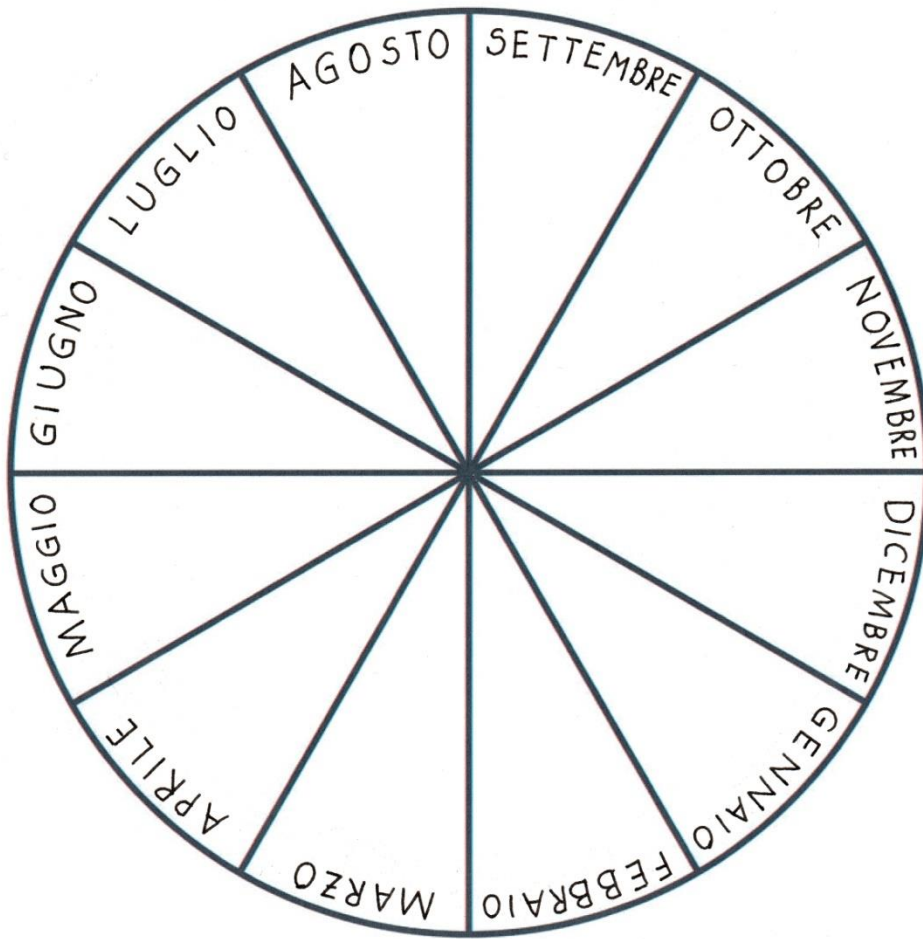
È la storia di alcuni bambini che, provenendo da situazioni di povertà e avendo subito ingiustizie, combattono per difendere i propri ideali e per creare un futuro migliore.

Suggerimenti per stimolare una discussione o per strutturare attività di rielaborazione:

1. Partendo dalle esperienze descritte dal documentario, qual è un progetto che vorresti realizzare?
2. Quali possono essere le difficoltà che potresti incontrare, e come le potresti superare?
3. Chi pensi che potrebbe aiutarti a realizzare il tuo progetto?
4. Perché ti renderebbe felice?
5. Cosa potresti fare, nella vita di tutti i giorni, per fare in modo che questo progetto non sia solo un sogno?







La bambola di carta: scheda da ritagliare

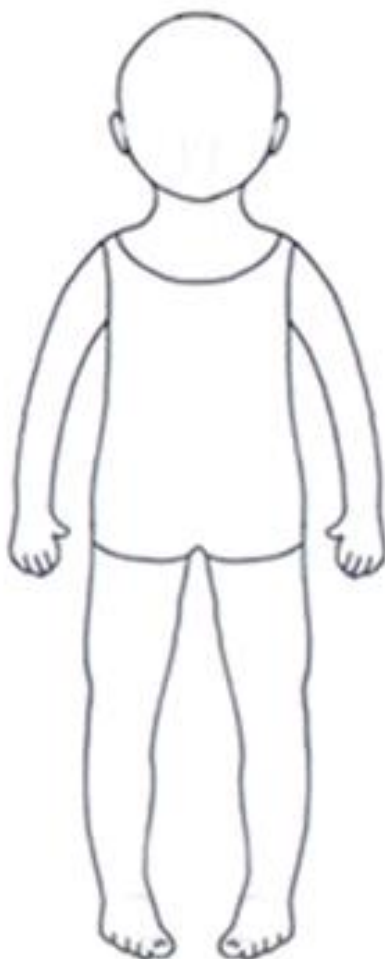
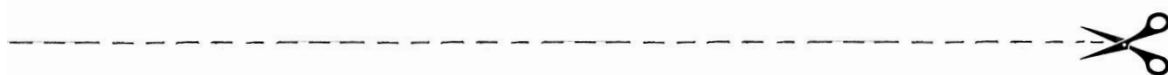


TAVOLA DEI CONTENUTI

UNITÀ DIDATTICA 1 – ROSSO DI SERA BEL TEMPO SI SPERA.....pag.1²

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Le stagioni e i mesi - Le stagioni e la natura - Il tempo atmosferico	- I verbi regolari in -ARE, -ERE, -IRE (Pres. Ind.) - I verbi regolati in -IRE (-ISC – Pres. Ind.) - I verbi impersonali (Piove e Nevica) - I nomi in A/O, in -E - I nomi e gli aggettivi	- La percezione della temperatura	- Testo descrittivo (Descrivere le stagioni)	- Modi di dire con il tempo atmosferico	- Cap. 23 (<i>in casa</i>), Lez. (<i>come cresce una pianta</i>) - Cap. 3 (<i>cosa vedi?</i>), Es. (<i>io vedo, tu vedi</i>) - Cap. 29 (<i>al ristorante</i>), Es. (<i>io sento, tu senti</i>) - Cap. 32 (<i>il tempo</i>), Es. (<i>io divento, tu diventi</i>); Gioco (<i>finestre</i>) - Cap. 18 (<i>al lavoro</i>), Es. (<i>io costruisco, tu costruisci</i>) - Cap. 24 (<i>cucinare a casa</i>), Es. (<i>io preferisco, tu preferisci</i>) - Cap. 27 (<i>indicazioni geografiche</i>), Es. (<i>io finisco, tu finisci</i>) - Cap. 57 (<i>a casa</i>), Canz. (<i>quando piove</i>) - Cap. 32 (<i>il tempo</i>), Lez. (<i>temperatura, gradi</i>); Lez. (<i>cielo, nuvola</i>); Lez. (<i>copro, tempo</i>); Gioco (<i>memory uno</i>); Lez. (<i>ventoso, soleggiato</i>); Canz. (<i>le quattro stagioni</i>); Lez. (<i>fulmine, tuono</i>); Indovinare (<i>nuvola, nevica</i>); Gioco (<i>password</i>); Indovinare (<i>inverno, primavera</i>)	- Costruire un calendario

² Le pagine indicate si riferiscono al
Manuale didattico Akelius A2 per l'apprendimento della lingua italiana in modalità ibrida_Unità didattiche per studenti.

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- I vestiti / Le scarpe - I vestiti possono essere ... (Lunga/o-Corta/o, Larga/o-Stretta/o) - I vestiti possono essere anche... (a righe, a quadri, a pois, a tinta unita, a fantasia)	- Un paio - I verbi cercare e pagare (Pres. ind.) - I verbi irregolari (andare, fare, stare, uscire, venire – Pres. Ind.) - I nomi in A/O, in -E - I nomi e gli aggettivi	- Al negozio di vestiti (chiedere il materiale, chiedere la taglia, chiedere il prezzo)	- Testo descrittivo (Descrivere l'abbigliamento)	- Modi di dire con i vestiti	- Cap. 41 (raccontaci di te), Arte (la ragazza con l'orecchino di perla) - Variaz. 2 (tra i cap. 16 e 17), Gioco (giochiamo con i vestiti) - Cap. 28 (a fare acquisti), Gioco (memory uno), Gioco (memory due) - Cap. 14 (le persone intorno a me), Lez. (maglietta, pantaloni); - Cap. 16 (buongiorno), Lez. (vestiti, io indosso); Lez. (scarpe, sandali); Gioco (prendilo al volo) - Cap. 28 (a fare acquisti), Lez. (maglione, sta bene) - Variaz. 3 (tra i cap. 29 e 30), Gioco (cruciverba cinque) - Cap. 6 (io vado a scuola), Es. (io vado, tu vai) - Cap. 13 (io), Es. (io faccio, tu fai) - Cap. 20 (buonanotte), Es. (io sto, tu stai) - Cap. 16 (buongiorno), Es. (io esco, tu esci) - Cap. 45 (negozi e vestiti), Indovinare (indovina) - Cap. 14 (le persone intorno a noi), Gramm. (una maglietta e un pantalone azzurri) - Cap. 45 (negozi e vestiti), Cruciverba (cruciverba 2); Cruciverba (cruciverba 3)	- La bambola di carta - Nel negozio di abbigliamento (role play) - Studiare le etichette

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Gli aggettivi per descrivere il carattere - Gli aggettivi per descrivere le emozioni	- I sinonimi - I contrari - Il verbo stare (Pres. ind.) - Stare + Gerundio - Il verbo sentirsi (Pres. Ind.) - Le preposizioni semplici (di, a da, in con)	- Le emoji	- Testo descrittivo (Descrivere il carattere) - Riconoscere le emozioni	- Modi di dire sulle emozioni	- Cap. 57 (a casa), Gramm. (contrari aggettivi con prefissi a-, dis. in-, s-) - Cap. 36 (come ti senti?), Lez. (felice, triste); Lez. (arrabbiato, urlo); Lez. (timido, coraggioso); Lez. (irritato, agitato) - Cap. 20 (buonanotte), Lez. (borsa, io prendo); Gramm. (mangiando, leggendo) - Cap. 36 (come ti senti), Arte (arte e emozioni); Indovinare (come ti senti?) - Cap. 35 (dal medico) Lez. (bene, febbre) - Cap. 35 (dal medico) Lez. (tosse, mal di testa) - Cap. 36 (come ti senti?), Gioco (memory uno); Gioco (memory due); Gioco (password); Gioco (parole in conchiglia)	- Role play - Le emozioni in maschera - Dove lo senti?

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Le azioni della giornata	- I verbi riflessivi in -ARSI, -ERSI, -IRSI (Pres. ind.) - Gli avverbi di frequenza - Le preposizioni semplici (su, per, tra, fra) - I verbi particolari (transitivi) - Il verbo sentirsi (Pres. Ind.) - Le preposizioni semplici (di, a da, in con)	- Il sondaggio - Il questionario	- Testo narrativo (Raccontare la giornata)	- Modi di dire con i verbi riflessivi	- Cap. 16 (buongiorno) Es. (io mi alzo, tu ti alzi); Es. (io mi sveglio, tu ti svegli); Es. (io mi lavo, tu ti lavi); Es. (io mi vesto, tu ti vesti); Gioco (parole in conchiglia) - Cap. 20 (buonanotte) Scienza (la routine del sonno) - Cap. 21 (data e ora), Lez. (notte, sempre) - Cap. 21 (data e ora), Lez. (sveglia, spesso); Indovinare (Quando ...?) - Cap. 31 (le parti del corpo), Es. (io muovo, io mi muovo); Es. (io allungo, io mi allungo); Es. (io piego, io mi piego) - Cap. 26 (girare in città), Gramm. (tra, a, di) - Cap. 5 (sul tavolo), Indovinare (Metti ...) - Cap. 16 (buongiorno), Canz. (cosa faccio al mattino?); Lez. (io mi sveglio, sveglia); Lez. (dente, dentifricio); Lez. (vestiti, io indosso); Lez. (succo, frutta); Indovinare (cosa faccio?)	- Indovina la routine - Paese che vai routine che trovi - Mimare le azioni quotidiane

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- La casa - I mobili della casa	- Altri verbi irregolari (dare, spegnere, salire - Pres. ind.) - Gli avverbi di luogo (sopra, sotto, dietro, davanti, dentro, fuori, vicino, lontano) - Gli aggettivi indefiniti (qualche, alcun, altro, tanto, poco)	- Gli annunci immobiliari	- Testo descrittivo (Descrivere la casa)	- Modi di dire con la casa	- Cap. 22 (a casa mia), Lez. (salotto, divano); Lez. (vasca, asciugamano); Lez. (camera da letto, armadio); Indovinare (Dov'è?); Canz. (la mia casa) - Cap. 23 (in casa), Lez. (tende, tapparelle); Gioco (bingo); Gioco (parole in conchiglia) - Cap. 22 (a casa mia), Gioco (memory uno), Gioco (memory due); Gioco (memory tre), Gioco (memory quattro); Gioco (bolle di parole)	- Disegna la tua stanza - La stanza dei sogni

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- In città - I negozi - Le unità di misura	- Le preposizioni articolate - I nomi irregolari (-à, -è) - I nomi stranieri - I verbi impersonali – Pres. ind.	- Girare in città - Chiedere e dare informazioni stradali - Comprare in un negozio	- Testo regolativo	- Modi di dire con la città	- Cap. 25 (il mio quartiere), Lez. (le quattro stagioni); Lez. (università, biblioteca); Lez. (museo, teatro) - Cap. 15 (famiglia e amici), Lez. (io incontro, bar) - Cap. 25 (il mio quartiere), Lez. (città, quartiere); Lez. (università, biblioteca); Lez. (lettera, francobollo); Lez. (hotel, receptionist) - Cap. 26 (girare in città), Lez. (tram, rotaie); Lez. (biglietto, orari) - Cap. 28 (a fare acquisti), Lez. (qualcosa, niente); Lez. (costoso, economico) - Cap. 27 (indicazioni geografiche), Architettura (per le strade di Roma) - Cap. 9 (colori), Arte (Michelangelo)	- Il gioco dell'oca della città - Negoziante per un giorno

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Gli sport - Altri hobbies - I documenti	- I verbi modali – Pres. ind. - Quando - Mentre	- Iscrivere a un corso - Test sul tempo libero	- Modulo d'iscrizione	- Modi di dire con gli sport	- Cap. 41 (raccontaci di te), Lez. (hobby, maglia); Lez. (artista, io creo) - Cap. 33 (gli sport), Lez. (calcio, giocatore); Lez. (pallacanestro, pallavolo); Lez. (io colpisco, mazza); Lez. (atleta, competizione); Lez. (esercizio, palestra); Gioco (password); Gioco (bolle di parole) - Cap. 44 (cosa hai fatto nel fine-settimana?), Lez. (circolo, torneo); Lez. (scacchi, regole) - Cap. 13 (io), Lez. (calcio, ballo); Lez. (computer, TV); Lez. (leggo, disegno) - Cap. 41 (raccontaci di te), Indovinare (cosa fanno?); Cruciverba - Cap. 30 (uscire la sera), Lez. (commedia, divertente); Lez. (attore, io recito); Lez. (io canto, canzone)	- Analisi di dépliant autentici - Creazione di una locandina

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- I mezzi di trasporto - Gli ambienti naturali - Le caratteristiche degli ambienti naturali	- Il passato prossimo dei verbi regolari con il verbo avere - Il passato prossimo dei verbi irregolari con il verbo avere - Il passato prossimo dei verbi regolari con il verbo essere - Il passato prossimo dei verbi riflessivi	- Il resoconto	- Testo narrativo (Il diario)	- Modi di dire con i mezzi di trasporto - Modi di dire con gli ambienti naturali	- Cap. 26 (girare in città), Lez. (tram, rotaie); Lez. (motocicletta, pericoloso) - Cap. 48 (di pomeriggio), Lez. (parco giochi, ruota); Lez. (paese, porto); Lez. (nave, io trasporto); Indovinare (Indovina); Gioco (memory uno); Gioco (memory due); Gioco (crucipuzzle); Cruciverba (cruciverba tre); Cruciverba (cruciverba quattro) - Cap. 38 (nella natura), Lez. (escursione, foresta); Lez. (roccia, torrente); Lez. (uccello, io volo); Lez. (lago, aria); Gioco (memory uno), Gioco (memory due); Gioco (password); Indovinare (foresta, erba) - Capi. 54 (a scuola), Scienza (esperimenti)	- Costruire una storia

LESSICO	ELEMENTI GRAMMATICALI	FUNZIONI COMUNICATIVE	TIPOLOGIE TESTUALI	MODI DI DIRE	AKELIUS	ATTIVITÀ LABORATORIALI
- Le professioni - Altre professioni	- I nomi delle professioni (-e/-essa, -tore/-trice, nomi invariabili) - Il futuro semplice dei verbi regolari (-are, -care, -ciare, -giare) - Il futuro semplice dei verbi irregolari che perdono la vocale dell'infinito (andare, avere, vedere) - Il futuro semplice di altri verbi irregolari (bere, essere, rimanere, tenere, venire)	- Il curriculum	- Testo espositivo-argomentativo (I progetti per il futuro)	- Modi di dire con le professioni	- Cap. 18 (al lavoro), Lez. (autista, infermiera); Lez. (cuoco, cucina), (poliziotto, stazione di polizia); Lez. (veterinario, animale), (meccanico, officina); Lez. (contadino, io coltivo); Gioco (bingo); Gioco (memory tre); Indovinare - Cap. 56 (candidarsi per un lavoro), Lez. (scambio, esperienza) - Cap. 18 (al lavoro), Gioco (memory due); Gioco (memory tre); Arte (Vincent van Gogh) - Cap. 42 (le abitudini), Lez. (azienda, collega); Gramm. (futuro semplice verbi regolari); Gramm. (futuro semplice verbi irregolari, prima parte)	- Visione di un film (per la scuola primaria e secondaria di primo grado) - Visione di un documentario (per la scuola secondaria di primo grado)