



# DIDAGLO

**moduli didattici innovativi  
per l'apprendimento  
di L2 da parte degli adulti  
con background migratorio**



Co-funded by  
the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.  
Project Nr.2021-1-ES01-KA220-ADU-000033805

# VIDEO

Di seguito trovate il video di ciascuna unità:



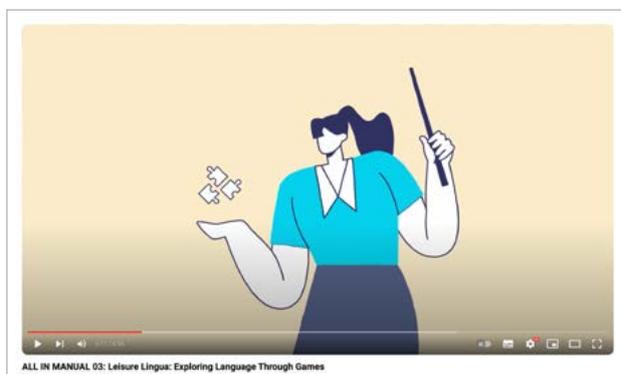
## UNITÀ 01: TEATRO - SALUTE

Il linguaggio per il benessere:  
Integrare salute e  
apprendimento



## UNITÀ 02: ICT - ALLOGGI

Home talk: L'apprendimento  
della lingua attraverso  
l'abitazione



## UNITÀ 03: GIOCO - TEMPO LIBERO

Leisure Lingua:  
Esplorare la lingua  
attraverso il gioco



## UNITÀ 04: SERIE TV - EDUCAZIONE

Series Speak:  
Padroneggiare il linguaggio  
attraverso la TV e il cinema



# Introduzione



Chi studia una lingua straniera ha diversi tipi di esigenze che influenzano l'apprendimento. Si tratta di caratteristiche personali (età, sesso, background culturale, interessi, percorso formativo, motivazione), stili di apprendimento (esperienze pregresse di apprendimento linguistico, obiettivi di apprendimento e aspettative per il corso, autonomia dell'allievo, gap di apprendimento come ad esempio il divario tra il livello attuale e il livello target di competenza linguistica e la conoscenza della cultura target), bisogni professionali (requisiti linguistici per l'impiego, la formazione o l'istruzione). Gli insegnanti che lavorano con studenti adulti con background migratorio devono essere in grado di soddisfare queste esigenze. Partendo dal presupposto che persone diverse hanno esigenze di apprendimento diverse, è necessario contemplare metodologie di formazione adeguate ai bisogni linguistici di coloro i quali studiano la L2. L'importanza di aver cura dei bisogni linguistici è sottolineata più volte nel Quadro Comune Europeo di riferimento per le lingue. Il Consiglio d'Europa (2002: 4) afferma che ogni proposta didattica deve essere centrata sull'apprendente e sui suoi bisogni, al fine di mettere l'alunno/a in primo piano nella relazione didattica, fondando l'insegnamento e l'apprendimento delle lingue sui bisogni, le motivazioni, le caratteristiche e le risorse degli/delle apprendenti. L'analisi dei bisogni condotta nei quattro Paesi partner del progetto ALL-IN dimostra che le attività e le risorse per l'insegnamento dell'alfabetizzazione e della seconda lingua illustrati nel rapporto LASLLIAM sono un buon punto di partenza per fornire un supporto pratico per un'efficace attuazione di politiche e per incoraggiare buone pratiche a favore di un'alta qualità nell'offerta di corsi di lingua.

Sulla scia di questi importanti documenti europei, nell'ambito del progetto ALL IN abbiamo svolto un'indagine per definire i bisogni linguistici, comunicativi e culturali degli adulti con background migratorio residenti in Italia, Germania, Grecia e Spagna. Grazie a questa indagine, sono state redatte le Linee guida sulle metodologie e gli approcci innovativi nell'insegnamento di una seconda lingua (L2) alle persone adulte con background migratori. Questo documento evidenzia anche le esigenze linguistiche e didattiche degli insegnanti per soddisfare i bisogni degli studenti, coerentemente con i principi della Goal-Oriented Co-Operation tratti dal rapporto LASLLIAM, ed in particolare sull'importanza della collaborazione tra docente e discente, al fine di raggiungere un obiettivo condiviso, in contesti di insegnamento formali ed informali. I concetti chiave operativi includono i seguenti: facilità di ascolto e di parola, come delineato nelle sezioni sulla ricezione e sulla produzione orale; complessità dell'istruzione: dall'agire su istruzioni di base, per lo più con il linguaggio del corpo, all'agire su istruzioni più complesse (ad esempio, che coinvolgono tempi, luoghi e numeri); grado di impegno e ruolo nell'interazione: dal rispondere a una proposta e successivamente chiedere e dare il permesso" (Consiglio d'Europa, 2022: 71).

Ciò premesso, l'analisi dei bisogni è un passaggio necessario ed estremamente utile sia per il docente, in tutte le fasi del percorso formativo, sia per lo studente, che può riflettere in modo più critico sulle difficoltà e sui progressi personali. La collaborazione tra insegnante ed allievo permette di raggiungere un grado di consapevolezza reciproca nella risoluzione delle problematiche che ogni forma di insegnamento o apprendimento comporta. Come afferma Vedovelli (2001: 36) "la motivazione viene a giocare un ruolo importante forse quanto quello delle caratteristiche linguistiche di tipo strutturale sulla capacità di apprendere la nuova lingua e di sviluppare costantemente il processo di apprendimento spontaneo e/o guidato". La motivazione è quindi l'elemento scatenante che rende possibile qualsiasi forma di apprendimento e che gioca un ruolo centrale nell'analisi dei bisogni. Quest'ultima, infatti, costituisce il lavoro preliminare che porta alla definizione degli obiettivi di un corso, alla costruzione del programma e alla scelta di strategie didattiche specifiche per un certo tipo di pubblico. Con riferimento agli adulti con background migratorio, alla luce dei principali documenti europei, possiamo osservare che i loro principali bisogni linguistico-comunicativi sono suddivisi in almeno sei aree specifiche: processo di accoglienza, famiglia, scuola, lavoro, salute, tempo libero. Da questo punto di vista, è evidente che l'analisi dei bisogni comunicativi è giustificata dalla necessità di individuare con precisione il tipo di competenza comunicativa richiesta da ciascun individuo, per concentrare l'attenzione e gli sforzi esclusivamente sulla lingua che poi effettivamente verrà utilizzata. Il piano di formazione modellato sul profilo dell'allievo sarà in questo modo molto più motivante ed efficace.

In linea con questi presupposti teorici, nell'ambito del progetto ALL IN, sono state elaborate proposte di programmi didattici in base alle esigenze degli adulti con background migratorio e che dovrebbero imparare le lingue dei Paesi partner del progetto ALL IN: Tedesco, Greco, Italiano e Spagnolo. L'obiettivo di ogni programma è quello di sviluppare la capacità di utilizzare efficacemente la lingua per la comunicazione pratica. Le articolazioni del programma si basano sulle competenze linguistiche collegate di ascolto, lettura, conversazione e scrittura, che vengono sviluppate in base alle esigenze degli studenti nella società ospitante. Ogni piano mira anche ad offrire una visione della cultura del Paese ospitante. Secondo i risultati delle Linee Guida, le attività linguistiche di questi programmi fanno riferimento a questioni comunicative pratiche: ICT (VHS), Gioco (Interorthodoxchurch), Teatro (Guarani) e Serie TV (COSPE). Sulla base delle esigenze linguistiche delle persone intervistate e considerando le sfide e le peculiarità dei quattro Paesi coinvolti nel progetto, i programmi tengono conto anche dei seguenti approcci didattici innovativi: Total Physical Response, Communicative approach, Task-based Language Teaching, Computer-Assisted Language Learning, Content and Language Integrated Learning, Cooperative Learning Approach).

Infine, è stato creato un manuale per l'insegnamento delle lingue italiana, tedesca, greca e spagnola a migranti adulti residenti rispettivamente in questi Paesi. Il manuale, intitolato DIDAGLO: moduli didattici innovativi per l'apprendimento di L2 per adulti con background migratorio, è suddiviso in diversi moduli e ogni modulo è suddiviso in diverse attività didattiche. I moduli sono: Teatro - Guarani; ICT - VHS; Gioco - Inter Orthodox Church; Serie TV - COSPE. In realtà, un aspetto innovativo del manuale è che ogni argomento è illustrato attraverso strumenti e contesti didattici specifici: il tema dell'assistenza sanitaria Il linguaggio per il benessere: integrare salute e apprendimento è



illustrato attraverso il teatro; il tema dell'abitazione Home Talk: L'apprendimento della lingua attraverso l'abitazione è illustrato con l'uso delle nuove tecnologie digitali; il tema del tempo libero intitolato Leisure Lingua: Exploring Language Through Games è presentato attraverso il gioco; il tema educativo intitolato Series Speak: Padroneggiare la lingua attraverso la TV e il cinema è illustrato attraverso le serie televisive. Dopo la progettazione e l'implementazione, le attività di pilotaggio sono state svolte nelle normali attività didattiche di ciascun partner. I moduli sono stati utilizzati nei 4 Paesi coinvolti nel progetto con risultati molto interessanti.

## Teatro - Salute

**N.B.** Questo modulo è stato elaborato dall'organizzazione Guarany di Madrid (Spagna).  
L'insegnante dovrà adattare le varie attività al contesto Italiano.

**Il linguaggio per il benessere:  
Integrare salute e apprendimento**

1. CONTROLLO DELLA SALUTE
<b>Durata complessiva:</b> 45 minuti
<b>Materiale necessario:</b> Elenco dei vocaboli.
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2.
<b>Condizioni/requisiti ambientali:</b> Un'area che viene considerata il palcoscenico e un'area per il pubblico. Per il pubblico possono essere utilizzate delle sedie.
Sviluppo
<p>L'obiettivo di questa attività è imparare il vocabolario relativo alla salute e praticare la descrizione dei sintomi. L'attività consentirà inoltre di utilizzare il linguaggio verbale e non verbale.</p> <p>Per prima cosa l'insegnante svilupperà un'ambientazione, ad esempio un'accogliente caffetteria in cui due amici si dedicano a una conversazione informale mentre bevono un drink.</p> <p>Due persone avranno il ruolo di amici e gli altri partecipanti saranno il pubblico. L'attività consisterà nell'improvvisazione: il pubblico griderà di tanto in tanto un vocabolario relativo alla medicina e gli attori dovranno aggiungere la parola alla loro conversazione. Si consiglia all'insegnante di portare con sé un elenco di vocaboli e di ripassarli con i partecipanti in anticipo.</p> <p>La conversazione deve essere incentrata sul modo in cui uno degli amici si sente male. Per esempio:</p> <p>Amico 1: (con aria preoccupata) Ehi, XXX. Come ti senti ultimamente? Sai, in termini di salute?</p>



Amico 2: (Pensieroso) Beh, ultimamente ho avuto dei sintomi insoliti. Ho frequenti mal di testa e la cosa comincia a preoccuparmi. Non sono sicuro della causa.

Amica 1: (di supporto) Mi dispiace sentirlo. È importante farsi controllare. (Rivolgendosi al pubblico) Qualcuno sa darci un termine medico relativo al mal di testa che possiamo usare nella nostra conversazione?

(Il pubblico grida: "Emicrania!").

## 2. DIAGNOSI DEL MEDICO

**Durata complessiva:** 1 ora e 30 minuti

**Materiale necessario:** Copioni per ogni coppia.

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni/requisiti ambientali:** Un'area considerata il palcoscenico e un'area per il pubblico. Per il pubblico possono essere utilizzate delle sedie.

### Sviluppo

L'obiettivo di questa attività è quello di praticare il registro formale/cortese (che cambierà a seconda della lingua che stanno imparando), di comprendere semplici istruzioni e di praticare il vocabolario relativo alla salute.

Per prima cosa l'insegnante svilupperà un'ambientazione, ad esempio uno studio medico in cui il dottore chiede al paziente cosa lo porta nel suo studio.

Il gruppo sarà diviso in coppie; si tratta di un'attività di role playing, quindi uno dei partecipanti interpreterà il medico e l'altro il paziente.

L'insegnante consegnerà a ogni coppia un copione diverso con la descrizione dei vari sintomi.

Ad esempio:

Dottore: (amichevole) Salve, XXX. Come posso aiutarla oggi? Quale è il problema?

Paziente: (nervoso) Salve, dottore. Ultimamente non mi sento molto bene. Ho avvertito alcuni sintomi preoccupanti.

Dottore: (Comprendendo) Capisco.

Paziente: (Tosse) Sì, ho anche avuto questa tosse persistente, insieme alla febbre. È stato molto fastidioso.



Dottore: (Preoccupato) Mi dispiace sentirglielo dire.

Dottore: Sembra che lei abbia un'infezione respiratoria. Eseguirò alcuni esami di controllo, ma per il momento le consiglio riposo, di bere tanti liquidi e prendere farmaci da banco per la tosse per alleviare i sintomi.

Paziente: (sollevato) Grazie. Ero molto preoccupato, ma la sua diagnosi mi tranquillizza.

Le coppie devono avere 15 minuti per esercitarsi con i loro brevi copioni e poi si esibiranno per gli altri, uno alla volta.

### 3. VISITA IN FARMACIA

**Durata complessiva:** 1 ora

**Materiale necessario:** Camice da farmacista (consigliato)

**Gruppo target:** Immigrati con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni/requisiti ambientali:** Un'area che viene considerata il palcoscenico e un'area per il pubblico. Per il pubblico possono essere utilizzate delle sedie.

#### Sviluppo

L'obiettivo di questa attività è mettere in pratica tutto ciò che hanno imparato improvvisando una conversazione. Continueranno inoltre a praticare la forma di cortesia e il vocabolario relativo alla salute.

Per prima cosa l'insegnante svilupperà un'ambientazione, ad esempio una farmacia in cui il paziente entra per chiedere le sue medicine.

Due persone inizieranno il gioco e improvviseranno una conversazione tra il farmacista e il paziente. Dopo qualche minuto, l'insegnante selezionerà due diversi partecipanti dal pubblico e chiederà loro di continuare a improvvisare. Questo può essere fatto tutte le volte che l'insegnante lo ritiene necessario, in modo che tutti possano partecipare.



#### 4. TERAPIA DI GRUPPO

**Durata complessiva:** 1 ora e 30 minuti

**Materiali necessari:** Maschere diverse per ogni emozione.

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni/requisiti ambientali:** Un'area che viene considerata il palcoscenico e un'area per il pubblico. Per il pubblico possono essere utilizzate delle sedie.

#### Sviluppo

L'obiettivo di questa attività è imparare il vocabolario relativo alle emozioni ed esprimersi nella lingua che stanno imparando.

Tutti si siederanno in cerchio e l'insegnante darà una maschera a ciascuno di loro. L'insegnante assumerà il ruolo da psicologo e inizierà a porre domande sui sentimenti di ciascun partecipante. I partecipanti descriveranno ciò che provano in base alla maschera che indossano.

Ad esempio:

Psicologo: Può condividere con tutti noi come si è sentito?

Persona con una maschera che rappresenta la felicità: Mi sento benissimo! Ho coltivato i miei hobby, ho coltivato relazioni positive e ho praticato la cura di me stesso, il che ha aumentato la mia felicità.

#### 5. TEATRO DELLE ESPRESSIONI EMOTIVE

**Durata complessiva:** 2 ore

**Materiale necessario:** Carte con scritte emozioni diverse (felice, triste, arrabbiato, sorpreso, spaventato, ecc.).

Cappelli, scarpe o qualsiasi altro accessorio che possa aiutare gli studenti a "sentire" l'emozione assegnata.

**Gruppo target:** Immigrati con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni/requisiti ambientali:** Un'area che viene considerata il palcoscenico e un'area per il pubblico. Per il pubblico possono essere utilizzate delle sedie.



## Sviluppo

L'obiettivo di questa attività è imparare il vocabolario relativo alle emozioni ed esprimersi nella lingua che si sta imparando. Inoltre, si intende migliorare le capacità di comprensione e di comunicazione orale. Prima di tutto, faremo un'attività per rompere il ghiaccio per mettere gli studenti a proprio agio tra loro e nello spazio. Può essere il gioco "2 verità e 1 bugia" in cui ognuno si presenta con 3 fatti che lo riguardano e gli altri devono individuare la bugia. Poi, l'insegnante fa un rapido ripasso del linguaggio relativo alle emozioni. L'insegnante distribuirà le carte assegnate a ogni studente con un'emozione specifica e i ragazzi discuteranno su come questa viene tipicamente espressa. Poi sceglieranno un accessorio per migliorare l'espressione dell'emozione assegnata.

Gli studenti si cimentano in esercizi di improvvisazione individuale, esprimendo l'emozione assegnata attraverso il movimento e la gestualità. Poi formeranno piccoli gruppi e creeranno brevi scene che incorporano le emozioni assegnate. Dopo aver fatto pratica, ognuno di loro si esibirà di fronte al "pubblico" (gli altri compagni di classe).

## 6. MIMO SANITARIO

**Durata complessiva:** 2 ore

**Materiale necessario:** Schede di strumenti sanitari (termometro, misuratore di pressione, stetoscopio, ecc.)

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni/requisiti ambientali:** Un'area che viene considerata il palcoscenico e un'area per il pubblico. Per il pubblico possono essere utilizzate delle sedie.

## Sviluppo

L'obiettivo di questa attività è imparare il vocabolario relativo agli strumenti utilizzati dal personale sanitario. Inoltre, si vuole migliorare la risposta fisica e l'apprendimento cooperativo.

Prima di tutto, l'insegnante ripassa con gli studenti il vocabolario corrispondente agli strumenti sanitari. Poi gli studenti si divideranno in coppie e l'insegnante distribuirà carte diverse ai vari gruppi. Queste coppie avranno 30 minuti di tempo per esercitarsi con il mimo dello strumento che hanno sulla scheda. Poi, ognuno di loro si esibirà senza poter parlare e i loro compagni dovranno indovinare lo strumento che gli è stato assegnato.

### VALUTAZIONE:

Alla fine di ogni attività l'insegnante riunirà i partecipanti e chiederà loro cosa hanno imparato, come si sono sentiti e potranno condividere e scambiare le diverse esperienze legate all'attività.



## ICT - Alloggi

**N.B.** Questo modulo è stato elaborato dall'organizzazione Volkshochschule Im Landkreis Cham Ev (Germania). L'insegnante dovrà adattare le varie attività al contesto Italiano.

### Home talk: L'apprendimento della lingua attraverso l'abitazione

ATTIVITÀ 1 - RICERCA DELL'APPARTAMENTO
Durata totale: 2 lezioni (90 minuti)
Materiale necessario: Smartphone; eventualmente computer portatili o tablet; PC dell'insegnante con accesso a Internet.
Gruppo target: Immigrati con un livello linguistico compreso tra A2 e B1.
Condizioni ambientali/requisiti: Aula, con un tavolo a forma di U; WiFi liberamente accessibile.
CONTENUTI
<p>Approccio comunicativo, apprendimento linguistico assistito da computer</p> <p>Ricezione scritta e orale, produzione</p> <p>Al termine dell'unità di apprendimento, gli studenti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● capire una conversazione telefonica sulla "ricerca di un appartamento".</li> <li>● conversare al telefono sulla "ricerca di un appartamento".</li> <li>● capire le abbreviazioni negli annunci di appartamenti</li> <li>● capire gli annunci di appartamenti</li> <li>● scrivere un annuncio per un appartamento</li> <li>● cercare annunci di appartamenti su Internet</li> <li>● parlare dei vantaggi e degli svantaggi di un appartamento</li> </ul> <p><b>1. Leggete le informazioni sul video "Ricerca dell'alloggio".</b></p> <p>Questo video mostra una conversazione telefonica tra la signora Nowak, che sta cercando una camera in affitto, e il signor Bartels, che ha un appartamento libero da affittare. La signora Nowak ha letto l'annuncio sul giornale e sta contattando il signor Bartels. L'appartamento è ancora disponibile. La signora Nowak chiede informazioni sulla posizione dell'appartamento, sull'affitto mensile e sulle dimensioni dell'appartamento. La signora Nowak chiede informazioni sull'ubicazione dell'appartamento, sull'affitto mensile e sulle dimensioni dell'appartamento e fissa una visita all'appartamento per il giorno successivo.</p>



## 2. Guardate il video e decidete: giusto o sbagliato?

<https://www.youtube.com/watch?v=eaaFuucps7E&list=PL967166E3BE26777A&index=26>

	GIUSTO	SBAGLIATO
1) La signora Nowak è al telefono con la sua vicina.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) L'appartamento è già affittato.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) La signora Nowak sta cercando un appartamento vicino al suo luogo di lavoro.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) Alla signora Nowak piace la posizione dell'appartamento.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) La signora Nowak non ha un'auto.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6) Il nuovo appartamento è buio.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7) Un appartamento di 4 stanze è troppo piccolo per la famiglia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8) La visita dell'appartamento è prevista per la prossima settimana.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## 3. Guardate di nuovo il video. Quale risposta è corretta? Spunta la risposta corretta.

### 1. La signora Nowak vive attualmente

- a) in un appartamento di 5 stanze.
- b) in un appartamento di tre stanze.
- c) non vicino alla casa di cura.

### 2. La signora Nowak vorrebbe incontrare il signor Bartels domani

- a) perché è libera.
- b) perché vuole vedere il nuovo appartamento.
- c) perché ha ancora delle domande da fargli.

### 3. L'affitto base dell'appartamento è mensile

- a) €200
- b) €480
- c) €680

## 4. Guardate il video e riascoltate la conversazione telefonica.

Ponete le seguenti domande:

- Quando è libero l'appartamento?
- Quanto costa l'affitto caldo?
- L'appartamento ha un balcone?
- Quando posso trasferirmi?
- Come funziona il riscaldamento?
- A quanto ammonta il deposito?



**5. Guardate lo spot qui sotto. Capite senza problemi? Evidenziate le abbreviazioni nell'elenco. Andate su Internet e scoprite il significato di queste abbreviazioni. Poi completate la tabella qui sotto.**

[https://de.wikipedia.org/wiki/Liste\\_der\\_Abk%C3%BCrzung\\_in\\_Wohnungsanzeigen](https://de.wikipedia.org/wiki/Liste_der_Abk%C3%BCrzung_in_Wohnungsanzeigen)

**2 ZKB 66 mq, EBK, AB, 1° piano, BLK, centro, KM  
500 € + NK 100 €, TG 30 € Tel.: 0170 - 1266312**

VIA	
BLK	
BW/BaWa	
DG	
DHH	
EBK	
EFH	
KM	
MM	

OG	
RH	
RMH	
SP	
SPK	
TG	
WM	
ZH	
ZKB	

**6. Leggete gli annunci di tre appartamenti e guardate i progetti di quattro appartamenti. Trovate il piano giusto per ogni annuncio. (Per un progetto manca un annuncio adatto).**

**Anzeige 1**

3 ZKB Wfl. 100m<sup>2</sup> 395,- KM + NK  
Neustadt: 3. OG, WC extra, kl. BLK, frei ab 1.5.  
Tel. 0965/1453 od. 0171/250766

**Anzeige 2**

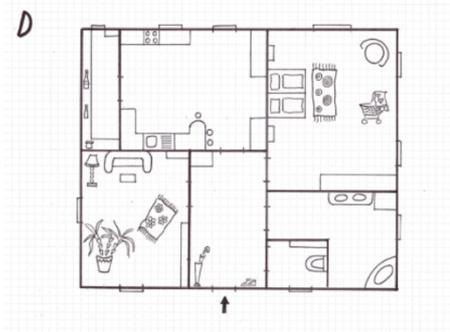
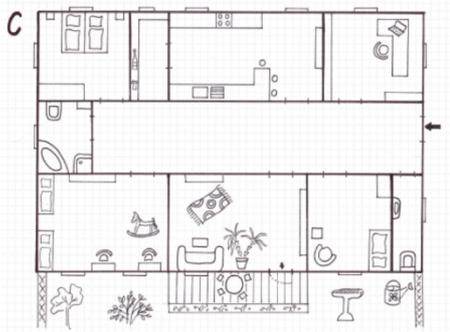
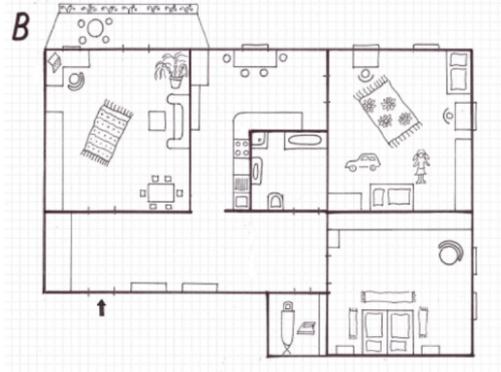
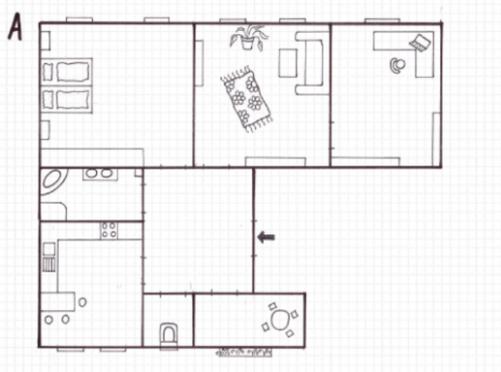
5 ZKB 130 qm 750,- € NK + KT, Top-Lage, NB, EG, kl. Garten,  
Terrasse, SPK, Gäste-WC. Tel. (abends): 0170/2166621

**Anzeige 3**

3 ZKB 90 m<sup>2</sup> 850,- WM, 1A Lage in Regen, Bj. 2004, gr. Süd-BLK,  
AK. Bezugsfrei ab 1.6. Tel. 0160-4589663



Pianta dell'appartamento:	Pubblicità:
Piano A	
Piano B	
Piano C	
Piano D	



**7. Scrivete una pubblicità per il progetto per il quale non esiste alcuna pubblicità. Utilizzare le abbreviazioni della tabella, vedi compito 1.**

-----

-----

-----

-----

-----



**8. Situazione: Una piccola famiglia (4 persone) sta cercando un appartamento in una piccola città. I loro figli hanno 7 e 4 anni e amano giocare all'aperto e andare in bicicletta. Entrambi i genitori lavorano e hanno un'auto.**

**a. Come pensi che dovrebbe essere un appartamento adatto a questa famiglia?**

Discutete i seguenti punti con il vostro interlocutore:

- Dimensioni dell'appartamento?
- Posizione dell'alloggio?
- Costi di noleggio?
- Garage?
- Parco giochi?
- Scuola/asilo?

**b. Lavorate in coppia. Scrivete un annuncio di ricerca di un appartamento per la famiglia.**

**Innanzitutto, scoprite come scrivere un annuncio del genere online.**

**c. Lavorare in piccoli gruppi (3-4 persone). Cercare su Internet gli appartamenti disponibili in città e trovare un appartamento adatto alla piccola famiglia. Selezionate tre appartamenti. Scrivete i pro e i contro di ogni appartamento. Parlate in gruppo e decidete insieme l'appartamento più adatto alla famiglia.**

**9. Ripetete il vocabolario che avete imparato. Riuscite a trovare tutte le parole? Cercate in verticale, orizzontale e diagonale.**

ANZEIGE, HELL, KALTMIETE, MIETE, MONATLICH, NEBENKOSTEN, TEUER, WOHNEN, WOHNUNG, ZIMMER

NRGLRNHPRDUYNFN  
 IEWUYUCAJESEJAE  
 SOTJBZICNYUXWTZ  
 GDRSZVLVPZKEEDI  
 HYFPOVTAEFEITNM  
 PZTMIKAFUEMIWLM  
 UWOHNUNGDTHOGL  
 ETEIMFOELKHHEER  
 BVMIGMABNHXTHL  
 HQRLYPKDEEJSEHO  
 CEYYKKZNUINKHKZ  
 DBKIMAQNPDQNKK  
 YHFYXALCVKLFNJO  
 BNCPMBGYEWILVUK  
 DJTCKOEUMZKCYVL



**10. Guardate altri video utili sul tema "trovare un appartamento":**

<https://www.youtube.com/watch?v=lfnamN2f8Yk>

<https://www.youtube.com/watch?v=bEmS00VZ7XI>

**ATTIVITÀ 2 - VISIONE DEGLI APPARTAMENTI**

Durata totale: 2 lezioni (90 minuti)

Materiale necessario: lavagna, proiettore, beamer; smartphone.

Gruppo target: Adulti immigrati con un livello linguistico A2.

Condizioni ambientali/requisiti: Aula, con un tavolo a forma di U; WiFi liberamente accessibile.

**CONTENUTI**

Approccio comunicativo, apprendimento linguistico assistito dal computer

Ricezione scritta e orale, produzione

Al termine dell'unità di apprendimento, i discenti saranno in grado di:

- Capire la conversazione sul tema della "visione di un appartamento".
- conversare durante la "visita dell'appartamento".
- Scusarsi telefonicamente per l'appuntamento per la visita e annullare l'appuntamento.
- descrivere un appartamento

**1. Leggete le informazioni sul video "Apartment Tour".**

Questo video mostra una conversazione durante la visita dell'appartamento. La signora Nowak, l'interessata, vorrebbe affittare l'appartamento. Il signor Bartels guida la signora Nowak attraverso l'appartamento e le mostra tutte le stanze. Alla signora Nowak piace molto l'appartamento perché è luminoso e ha un balcone. La cucina attrezzata non è inclusa nel prezzo di affitto, ma la signora Nowak può acquistarla. Vorrebbe parlare prima con suo marito e far sapere al signor Bartels cosa hanno deciso il giorno dopo.

**2. Guardate il video e decidete: giusto o sbagliato?**

<https://www.youtube.com/watch?v=ndmV6NtqeVU&list=PL967166E3BE26777A&index=27>

	<b>GIUSTO</b>	<b>SBAGLIATO</b>
1) Le camere dei bambini sono ampie.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2) L'appartamento è luminoso e accogliente.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3) La tariffa per la cucina è troppo alta.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4) Il bagno si trova accanto al soggiorno.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5) Il signor Bartels attende la telefonata della signora Nowak.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



### 3. Esercizio di vocabolario

Completate il testo con le seguenti parole. Esempio:

*Condizioni - zona pranzo - accoglienti - stretto - luminose - luce - elettrodomestici*

1. Il corridoio è stretto.
2. Le grandi finestre della stanza dei bambini fanno entrare tanta \_\_\_\_\_.
3. Le camere sono \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_.
4. La \_\_\_\_\_ può essere collocata in soggiorno perché la cucina non è grande abbastanza.
5. I mobili e gli \_\_\_\_\_ della cucina sono in buone \_\_\_\_\_.

### 4. Esercizio di grammatica

Segnare la forma corretta. Decidere se sono atti dativi o accusativi. Esempio:

Le camere sono più luminose e accoglienti delle nostre

Appartamento. → dativo

La cucina attrezzata rimarrà nell'appartamento?

Ma è possibile inserire la zona pranzo nel soggiorno.

La cucina attrezzata rimarrà nell'appartamento?

I mobili e gli elettrodomestici sono in buone condizioni.

Lo scriveremo nel contratto di locazione.

**5. Andate sul seguente sito Internet: <https://synonyme.woxikon.de/> e cercate i sinonimi della parola "corridoio". Scrivete 4 sinonimi e scrivete una frase con ogni parola.**

**6. Per prima cosa guardate il video e annotate i vocaboli più importanti**

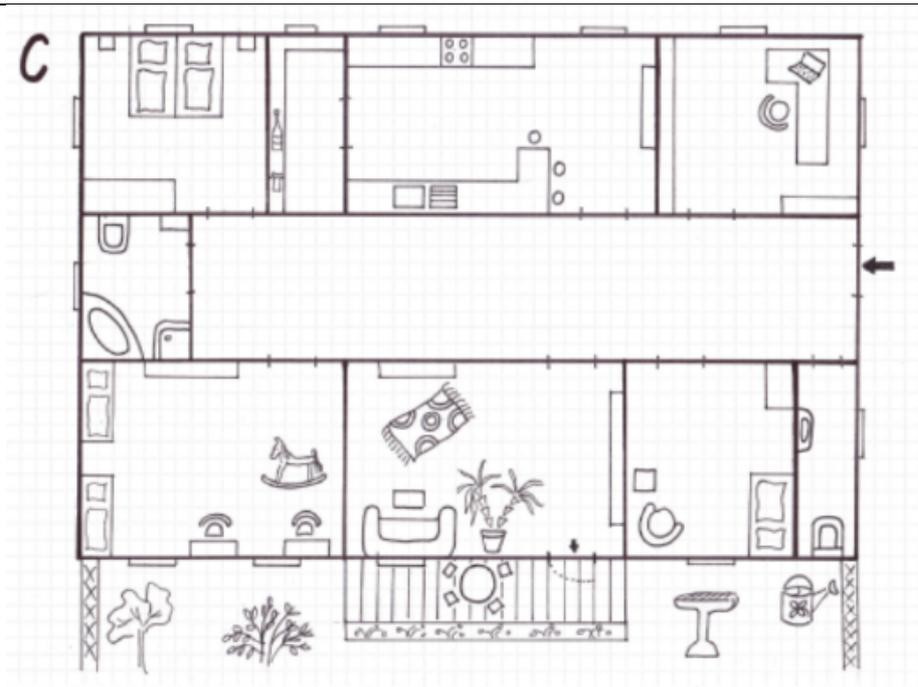
<https://www.youtube.com/watch?v=eprfwz67Kvo>

**7. Lavorate in coppia. Riprendete gli appunti presi sul video e poi osservate attentamente il piano.**

a. Ponetevi reciprocamente domande a (le cosiddette W questions), ad esempio B. Quante stanze ha l'appartamento? Cosa c'è nel soggiorno? Cosa c'è in terrazza?

b. Immaginate l'appartamento in 3D e fate un giro virtuale. Descrivete nel modo più accurato possibile ciò che si vede in ogni stanza.





### 8. Lavorate in coppia.

Scenario 1: avete fissato un appuntamento per la visione dell'immobile per oggi alle 17.00. Purtroppo dovete lavorare più a lungo e non riuscite ad arrivare in tempo. Chiamate il proprietario dell'immobile e spiegate la situazione.

Scenario 2: Avete fissato un appuntamento per vedere l'appartamento nel fine settimana, ma purtroppo dovete viaggiare. Chiamate il proprietario dell'immobile e chiedete un nuovo appuntamento.

Scenario 3: Avete fissato un appuntamento per vedere l'appartamento, ma avete già trovato un altro appartamento. Chiamate il proprietario dell'immobile.



## ATTIVITÀ 3 - NOLEGGIO E CONTRATTO DI LOCAZIONE

**Durata totale:** 2 lezioni (90 minuti)

**Materiale necessario:** lavagna, proiettore di dati, beamer; smartphone.

**Gruppo target:** Immigrati con un livello linguistico B1-B2.

**Condizioni ambientali/requisiti:** Aula, con un tavolo a forma di U; WiFi liberamente accessibile.

### Contenuti

***Approccio comunicativo, apprendimento linguistico assistito dal computer***

***Ricezione scritta e orale, produzione***

Al termine dell'unità di apprendimento, i discenti saranno in grado di:

- Comprendere la conversazione sul tema del "noleggio".
- conversare con il "contratto di locazione".
- comprendere il vocabolario di un contratto di locazione
- Cercate su Internet le informazioni rilevanti sul contratto di locazione.
- Scarica un contratto di locazione gratuito

**1. Mi dica: Quali sono le sue esperienze di affitto di un appartamento? Dove ha scoperto com'è fatto un contratto d'affitto e cosa comprende? Fate una ricerca online e raccogliete quante più informazioni possibili.**

**2. Leggete la breve descrizione del video "Rent".**

**Pensate a quali domande possono essere poste nel video. Raccogliere tutte le idee. Scrivete le domande.**

Questo video mostra una conversazione durante la quale viene firmato il contratto di locazione. La signora Nowak, la parte interessata, ha scelto l'appartamento e ora vuole firmare il contratto di affitto. Il signor Klein invita la signora Nowak a casa sua per esaminare insieme il contratto e firmarlo.

**3. Guardate il video.**

<https://www.youtube.com/watch?v=2UC0sRj5bcg&list=PL967166E3BE26777A&index=28>

Raccontate il contenuto utilizzando il tempo verbale adatto.



#### 4. Esercizio di comprensione orale

Spuntare la risposta corretta. Esempio:

##### 1. Il nuovo appartamento si trova

- a) in Schillerstrasse.
- b) sulla Goethestrasse.
- c) nella Rosengasse.

##### 2. I costi aggiuntivi riguardano

- a) Spese di spazzatura e telefoniche.
- b) Elettricità, riscaldamento e gas.
- c) Garage e giardino.

##### 3. L'appartamento diventa disponibile

- a) a metà maggio.
- b) a metà giugno.
- c) dal 15 del mese in corso.

##### 4. Il deposito per l'appartamento è

- a) 1000 euro.
- b) 680 euro.
- c) 1200 euro.

#### 5. Esercizio di espressione

Trovate tre modi per esprimere il consenso nel dialogo:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

#### 6. Esercizio sulla 2ª persona plurale "voi"

Mettete le frasi alla 2ª persona plurale.

Sei venuto per discutere del contratto di affitto dell'appartamento di Goethestrasse 26?

Prego, accomodati.

\_\_\_\_\_

Puoi trasferirti entro il 1° giugno?

\_\_\_\_\_

Innanzitutto, mi dica le date di nascita dei tuoi familiari.

\_\_\_\_\_



Si prega di far addebitare l'affitto tramite un bonifico diretto.

-----  
Dove vive attualmente?

-----  
Per favore, mandami 1.000 euro entro la metà di giugno.

-----  
Se hai altre domande, chiamami.

-----  
Puoi trovare il mio numero di telefono nel contratto di locazione.

### 7. Lavorare in piccoli gruppi di 3-4 persone.

a. Leggete attentamente la prima pagina del contratto di affitto di un appartamento. Segnate con un pennarello verde tutte le parole che capite. Scambiatevi le idee nel gruppo e spiegatevi i termini.

#### Contratto di locazione di un appartamento

Il/i padrone/i di casa.


che vive/ono in


e gli (inquilini)


concludono il seguente contratto di locazione:

#### 1 Camere in affitto

1. Nella casa

-----  
-----

(Città, via, numero civico, piano)



Vengono affittate le seguenti stanze:

\_\_\_\_\_ camere, \_\_\_\_\_ cucina/angolo cottura, \_\_\_\_\_ bagno/doccia/toilette, \_\_\_\_\_ locali al piano/deposito n.: \_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ locali cantina n.: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_ garage / posto auto n.: \_\_\_\_\_ giardino, \_\_\_\_\_ locali ad uso commerciale

**2.** L'inquilino ha il diritto di utilizzare la lavanderia, l'area di asciugatura, \_\_\_\_\_ in conformità con il regolamento della casa.

**3.** Il locatore fornirà all'inquilino quanto segue per il periodo di locazione:

\_\_\_\_\_ casa, \_\_\_\_\_ appartamento, \_\_\_\_\_ stanza, \_\_\_\_\_ piano/magazzino, \_\_\_\_\_ chiavi del garage

**4.** Lo spazio abitativo è di \_\_\_\_\_ metri quadrati.

**5.** L'appartamento è un condominio. sì  no

## 2 Periodo di locazione

Il contratto di locazione inizia da \_\_\_\_\_ e ha una durata indeterminata.

Le parti contrattuali puntano a un contratto di locazione a lungo termine. È pertanto escluso il diritto del locatore alla disdetta ordinaria (disdetta per uso personale, come appartamento per anziani, disdetta parziale e disdetta di vendita §§ 573, 573a, 573b BGB). I requisiti per la disdetta si basano anche sulle norme di legge e sugli accordi contrattuali (vedi pp 8, 17 - 22 del presente contratto).

## 3 Affitto

**1.** L'affitto è di \_\_\_\_\_ euro al mese.

In lettere \_\_\_\_\_ Euro.

Le parti contraenti concordano che il canone di locazione non sarà aumentato per un periodo di \_\_\_\_\_ anni.

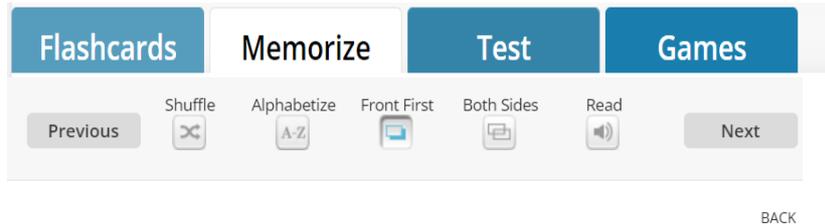
Nota importante: tutte le annotazioni e le modifiche al contratto devono essere effettuate in modo identico sia nel testo del contratto destinato al locatore sia in quello destinato all'inquilino. All'uno con l'altro  Si prega di spuntare ciò che si desidera negli appositi spazi.

b. Lavorate individualmente. Prendete una penna rossa e segnate tutte le parole difficili che non avete capito o che avete capito solo in parte. Cercate queste parole su Internet.

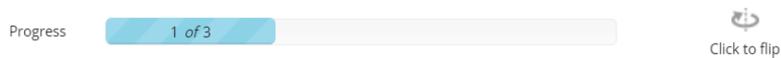
Creare un elenco di parole: a sinistra ci sono tutte le parole "difficili", a destra si inseriscono i significati in tedesco "semplice". Per farlo, utilizzate il seguente link: <https://www.duden.de/> (potete usare Google Translator, ma le spiegazioni alla fine devono essere in tedesco).



c. Fate clic sul seguente link <https://www.cram.com/flashcards/create> e registratevi gratuitamente. Per farlo, sono necessari il vostro indirizzo e-mail e una password. Poi create online 10 flashcard che avete scritto nell'elenco. La parola "difficile" è scritta sul fronte di ogni flashcard e la spiegazione è sul retro. Quando avete finito, rendete pubbliche le vostre flashcard. Potete quindi provare le flashcard degli altri gruppi. È anche possibile far leggere automaticamente le flashcard ad alta voce.



offizielles Dokument zwischen dem Vermieter und Mieter



**8.** Prendete il modello di contratto d'affitto e compilatelo con i dettagli del vostro attuale appartamento. (Se non conoscete esattamente alcune informazioni, stimatele)



## ATTIVITÀ 4 - REGOLE DELLA CASA

**Durata totale:** 45 minuti

**Materiale necessario:** lavagna, proiettore di dati, beamer; smartphone.

**Gruppo target:** migranti adulti con un livello linguistico B1-B2

**Condizioni ambientali/requisiti:** Aula, con un tavolo a forma di U; WiFi liberamente accessibile.

### Contenuti

***Approccio comunicativo, apprendimento delle lingue assistito da computer***

***Ricezione scritta e orale, produzione***

Al termine dell'unità di apprendimento, gli studenti saranno in grado di:

- Comprendere i propri diritti e le proprie responsabilità in materia di locazione
- Comprendere i diritti e le responsabilità degli inquilini
- Comprendere i diritti e le responsabilità del locatore
- Filtrare le informazioni importanti dai video informativi
- Creare da soli le flashcard online

**1. Cos'altro dovete sapere sul contratto di locazione e sui vostri diritti e doveri? Leggete il testo e risolvete gli esercizi.**

### Abitazione - contratto di locazione, diritti e obblighi

Il contratto di locazione è un documento importante che stabilisce quali sono i diritti e i doveri dell'inquilino e del proprietario. È importante che tutti conoscano esattamente i propri diritti e doveri e che li rispettino, in modo da evitare controversie tra vicini o con il proprietario. Anche il regolamento della casa, che di solito è affisso all'ingresso, fa parte del contratto di locazione!

Il primo e principale obbligo dell'inquilino è quello di pagare l'affitto. Per assicurarsi che l'affitto venga ricevuto puntualmente, si consiglia di creare un ordine permanente. L'inquilino deve sempre informare immediatamente il proprietario se qualcosa nell'appartamento non funziona o si rompe. Deve anche avere riguardo per gli altri vicini, ad esempio non può ascoltare musica ad alto volume

di notte perché disturba i vicini. L'inquilino deve anche rispettare altri obblighi previsti dal contratto d'affitto o dal regolamento della casa, ad esempio deve pulire la tromba delle scale durante la cosiddetta "settimana di spazzamento" o togliere la neve dal marciapiede davanti alla casa in inverno.

L'inquilino non ha solo obblighi, ma anche molti diritti. Ad esempio, può arredare l'appartamento secondo i suoi gusti, dipingere le pareti o posare un tappeto. Naturalmente, l'inquilino può anche



invitare amici o familiari, festeggiare con loro o ascoltare musica. In ogni caso, l'inquilino deve rispettare gli orari di silenzio durante i quali non sono ammessi rumori (di solito la notte dalle 22 alle 6 e a pranzo dalle 13 alle 15).

Il dovere più importante del locatore è quello di garantire che l'appartamento sia in ordine.

Se l'inquilino segnala un danno all'appartamento, il locatore deve provvedere alla sua riparazione.

Esempio: Il bagno non scarica più, l'acqua continua a scorrere. È importante informare tempestivamente il locatore in modo che lo sciacquone possa essere riparato. In caso contrario, l'inquilino riceverà una bolletta salata per l'acqua utilizzata a causa dello sciacquone rotto.

Ma attenzione! Anche se il proprietario si occupa delle riparazioni, può succedere che l'inquilino debba pagarle da solo. Si tratta delle cosiddette "riparazioni minori". Se non siete sicuri di dover pagare o meno, potete controllare il contratto di affitto.

Tra i diritti del locatore vi sono gli aumenti dell'affitto, che deve giustificare, ad esempio B. se l'appartamento è stato ammodernato. Il locatore può dare disdetta senza preavviso se l'inquilino disturba la quiete pubblica o non paga l'affitto in tempo.

1. Indicare 3 diritti dell'inquilino:

---



---

2. Indicare 3 obblighi dell'inquilino:

---



---

3. Indicare 3 diritti del locatore:

---



---

4. Indicare 3 obblighi del locatore:

---



---

**2. Guardare il video "vhs patente di guida per inquilini: le regole della casa"**

**<https://www.youtube.com/watch?v=Bga9zoCdExc> , che non ha testo.**

**Cosa è permesso? Cosa è vietato? Discutere in plenaria.**

**Scrivete poi 5 frasi con "può" e "non può". Formulate queste frasi con "uomo".**

---



---



---



**3. Le informazioni più importanti sui vostri obblighi sono contenute nel regolamento della casa. Guardate il video "Le regole della casa" e prendete appunti.**

[https://www.youtube.com/watch?v=Dmm\\_V7GPe0aE](https://www.youtube.com/watch?v=Dmm_V7GPe0aE)

Rispondete alle seguenti domande:

- Perché a Steffi non piace tanto il suo primo appartamento?
- Cosa la preoccupa esattamente?

**4. Cosa dovete sapere se avete affittato un nuovo appartamento? Leggete il testo e inserite le seguenti parole (o parti di parole) negli spazi vuoti:**

*Aree comuni - Barbecue - Pulizia della casa - Sicurezza domestica  
Smaltimento dei rifiuti - Uso - Fumo - Tempi di riposo - Neve - Scala*

### Quali sono le regole della casa?

Le regole della casa si trovano di solito in un condominio come avviso nella tromba delle scale/ corridoio, spesso nella bacheca. A volte le regole della casa sono anche parte del contratto di affitto. \_\_\_\_\_: regola, ad esempio, quando è necessario chiudere o bloccare le porte d'ingresso o quali sostanze o oggetti non è consentito conservare nel seminterrato o nel parcheggio sotterraneo.

\_\_\_\_\_ : stabilisce i periodi in cui i residenti devono evitare i rumori (ad es. musica ad alto volume) o in cui la lavatrice non può funzionare (ad es. nei giorni feriali dalle 22.00 alle 7.00).

\_\_\_\_\_ : regola quando e quanto spesso l'inquilino deve pulire le scale se nessun servizio di pulizia lo fa, la cosiddetta "settimana di pulizie".

Utilizzo della \_\_\_\_\_ e del corridoio seminterrato: determina, ad esempio, dove è possibile parcheggiare i passeggini.

Uso delle \_\_\_\_\_ come la soffitta o la lavanderia: regola come e quando gli inquilini possono usare questi locali.

\_\_\_\_\_ : regola le modalità di separazione dei rifiuti o vieta di depositarli davanti alla porta dell'appartamento.

\_\_\_\_\_ e rimozione delle lastre di ghiaccio: specifica gli orari in cui questo servizio deve essere effettuato se nessun fornitore di servizi se ne occupa.

\_\_\_\_\_ : stabilisce se e in che misura gli inquilini possono grigliare sul balcone, sulla terrazza o in giardino.

\_\_\_\_\_ del cortile interno: regola, ad esempio, se gli inquilini hanno il diritto di parcheggiare le loro biciclette in quel luogo

\_\_\_\_\_ : ad esempio, vieta di fumare nella tromba delle scale.



**5. Lavorate a coppie. Parlate delle vostre esperienze di vita nella vostra casa.**

Ci sono delle regole a casa vostra?

Cosa vi è permesso fare/cosa non vi è permesso fare?

Cosa succede se si fa qualcosa di proibito?

**6. Nel regolamento della casa avete appreso che gli inquilini sono spesso tenuti a "rimuovere la neve e il ghiaccio". Cosa significa esattamente? Guardate il video "Sgombero della neve - inquilino o proprietario - chi è responsabile dello sgombero della neve a Monaco happy-immo.de" e risolvete gli esercizi.**

<https://www.youtube.com/watch?v=izB5HDeZ32c>

**Domande sul video:**

Chi deve sgomberare la neve?

-----

Che cosa deve essere eliminato?

-----

Quando deve essere evacuato?

-----

Si può spruzzare?

-----

Solo il proprietario deve sempre lasciare la casa?

-----

Chi paga se una persona si infortuna a causa della neve o del ghiaccio?

-----

**7. Gli obblighi del locatore comprendono: B. l'appartamento deve essere riscaldato in inverno. Ma quando deve essere acceso il riscaldamento e cosa devono fare gli inquilini? Leggete il testo per scoprirlo. Quali affermazioni sono corrette?**



### Temperatura ambiente corretta

Un appartamento di solito ha diverse stanze, come il soggiorno, la camera da letto, la camera dei bambini, la cucina e il bagno. Prima che arrivi l'inverno e le temperature esterne si abbassino, inizia la stagione del riscaldamento. Dipende da quanto freddo fa, quindi può iniziare ogni anno in un giorno diverso. Normalmente la stagione di riscaldamento inizia il 1° ottobre e termina il 31 marzo.

Gli esperti raccomandano una temperatura compresa tra 18° C e 24° C per le diverse stanze della casa. Se una stanza non viene utilizzata mai o raramente, si dovrebbe impostare il termostato sull'asterisco. In questo modo il riscaldamento entra in funzione solo quando la temperatura scende sotto i 5° C. In questo modo si protegge il riscaldatore dal gelo.

Gli esperti consigliano le seguenti temperature per la maggior parte degli ambienti: in camera da letto e in cucina dovrebbe essere di circa 18° C, in soggiorno può essere più caldo, circa 20° C. Il bagno dovrebbe essere più caldo; qui le temperature possono essere comprese tra circa 22° C e 24° C.

- La stagione di riscaldamento dura cinque mesi.
- La stagione del riscaldamento inizia sempre il 1° ottobre.
- Ogni stanza dovrebbe avere una temperatura diversa.
- Le temperature variano tra i 18°C e i 24°C.
- La temperatura più fredda è quella della cucina e della camera da letto.
- È più caldo in bagno.

#### **8. Create le flashcard per il vocabolario di questa lezione al seguente link**

**<https://www.cram.com/flashcards/create> .**

**Per registrarsi è necessario il proprio indirizzo e-mail e una password. Poi create 10-15 flashcard online dei vocaboli che vi hanno messo in difficoltà.**



## ATTIVITÀ 5 - PROBLEMI NELL'APPARTAMENTO

**Durata totale:** 90 minuti

**Materiale necessario:** lavagna, proiettore di dati, beamer; smartphone.

**Gruppo target:** Immigrati con un livello linguistico compreso tra A2 e B1 del QCER.

**Condizioni ambientali/requisiti:** Aula, con un tavolo a forma di U; WiFi liberamente accessibile.

### Sviluppo

***Approccio comunicativo, apprendimento linguistico assistito da computer***

***Ricezione scritta e orale, produzione***

Al termine dell'unità di apprendimento, gli studenti saranno in grado di:

- scrivere una lettera di reclamo
- un reclamo al proprietario/amministratore di condominio
- Trovate i video didattici adatti su YouTube

**1. Guardate il video "Inquinamento acustico". <https://www.youtube.com/watch?v=NN-HV3xeVmU&list=PL967166E3BE26777A&index=30> Quale problema ha l'inquilino? Cosa lo infastidisce? Cosa fa per risolvere il problema? Chi chiama? Come ha risolto il problema?**

**2. Leggete i copioni dei due dialoghi del video e aggiungete le reazioni appropriate. Formulate voi stessi le frasi - non devono essere identiche a quelle del video! Poi esercitatevi nel dialogo a coppie.**

Signor Nowak: Salve, signora New. Avrebbe un po' di tempo per me?

La signora New:

-----

Signor Nowak: I visitatori del caffè dall'altra parte della strada fanno rumore fino a notte fonda. Non riusciamo a dormire tranquilli. Anche a voi dà fastidio?

La signora New:

-----

Signor Nowak: Non so con chi parlare.

Signora New: Ho sentito che il proprietario ha parlato con il proprietario del bar.

Chiamate il padrone di casa.

Il signor Nowak:

-----



Nowak: Salve, signor Klein. Sono il signor Nowak. Abbiamo un problema con il bar di fronte.

Il signor Klein:

-----

Signor Nowak: Non può fare nulla?

Il signor Klein:

-----

Signor Nowak: È una buona notizia. Grazie. Arrivederci signor Klein.

Il signor Klein: -----

### **3. Se vivete in un condominio con un amministratore, dovete contattare l'amministratore in caso di problemi.**

Leggere la situazione. Scrivete una lettera di reclamo.

Vivete in una casa in affitto. Una finestra della camera da letto non si chiude e l'aria fredda entra nel vostro appartamento. Avete già chiamato in passato ma non avete ricevuto risposta.

### **4. Guardate il video "Scrivere una lettera - problema nell'appartamento", che offre preziosi suggerimenti che potete utilizzare per qualsiasi reclamo.**

[https://www.youtube.com/watch?v=mj\\_jfIVlYHk](https://www.youtube.com/watch?v=mj_jfIVlYHk)

**Confrontate poi la vostra lettera di reclamo con quella di esempio. Avete affrontato bene il compito? Quali errori avete commesso? A cosa dovrete prestare attenzione la prossima volta che scriverete?**

### **5. Continuate a scrivere e-mail di reclamo. Ecco alcuni esempi di problemi che possono verificarsi:**

a. Vivete in una casa in affitto. La luce delle scale è rotta da due giorni. Non siete riusciti a contattare telefonicamente la direzione della casa. Scrivete un'e-mail. Spiegate il problema e richiedete la riparazione.

b. Vivete in un appartamento in affitto. È metà novembre, fuori ci sono 5°C e nel vostro appartamento ce ne sono solo 16. Il riscaldamento è rotto da tre giorni. I vostri figli sono già raffreddati. Scrivete un'e-mail al padrone di casa e chiedetegli di ripararlo al più presto.

### **6. Se avete un problema con l'appartamento, potete anche contattare telefonicamente l'amministratore o il padrone di casa. Lavorate in coppia e fate un gioco di ruolo. (proprietario - inquilino) nelle seguenti situazioni:**



a. Il suo bagno attualmente ha solo acqua tiepida. Chiedete un appuntamento per la riparazione.

b. L'ascensore del condominio non funziona. Abitate al 6° piano e avete un bambino piccolo nel passeggino. Chiedete alla direzione del condominio un appuntamento per una riparazione rapida.

**7. Ripetere l'intero modulo creando delle flashcard. Andare alla seguente pagina <https://www.cram.com/flashcards/create> Per registrarsi è necessario il proprio indirizzo e-mail e una password. Creare quindi delle flashcard con le parole del vocabolario che si trovano nell'elenco. La parola va sul davanti e la parola del contesto sul retro. (= frase)**

1. la tassa di trasferimento, -, -n

Per la cucina è necessario pagare una tassa.

2. la cucina attrezzata, -, -n

Il negozio di mobili ha un'ampia gamma di cucine componibili.

3. trasferirsi

Dopo la ristrutturazione potrete trasferirvi immediatamente.

4. la zona pranzo, -, -n

La zona pranzo è un luogo accogliente dell'appartamento.

5. il gas, -it

Alcune case sono riscaldate a gas.

6. il riscaldamento, -, -en

Il riscaldamento deve essere modernizzato dopo quindici anni.

7. il deposito, -, -en

Il deposito è pari a tre mesi di affitto.

8. il corridoio, -s, -e

Nel corridoio è presente un armadio.

9. il rumore, -s

Il rumore dell'aeroporto disturba molti residenti.

10. il contratto di locazione, -s, contratti di locazione

Il contratto di locazione viene firmato dall'inquilino e dal locatore.

11. il vicino, -n, -n

Ieri ho conosciuto i miei nuovi vicini.

12. lo spazio, -es, le stanze

L'appartamento dispone di cinque stanze.

13. il flusso, -s

L'elettricità viene pagata con i costi aggiuntivi.

14. affitto

I piccoli appartamenti vengono affittati rapidamente.

15. la pubblicità dell'appartamento, -, -en

Il sabato ci sono annunci di appartamenti sul giornale.



**VALUTAZIONE**

Per migliorare i materiali didattici e quindi il nostro lavoro, abbiamo bisogno del vostro sostegno. Saremmo lieti se poteste rispondere ad alcune domande dopo ogni attività.

1. Come vi sono sembrate le attività?

Si prega di dare un voto su una scala da 1 a 5:  
(da 1 = pessimo a 5 = ottimo)

## ATTIVITÀ 1 - RICERCA DELL'APPARTAMENTO

1      5

## ATTIVITÀ 2 - VISIONE DEGLI APPARTAMENTI

1      5

## ATTIVITÀ 3 - NOLEGGIO E CONTRATTO DI LOCAZIONE

1      5

## ATTIVITÀ 4 - REGOLE DELLA CASA

1      5

## ATTIVITÀ 5 - PROBLEMI NELL'APPARTAMENTO

1      52. Indicate l'attività che vi ha fornito il maggior numero di informazioni:

-----

3. Quanto erano comprensibili le istruzioni per le attività?

Si prega di dare un voto su una scala da 1 a 5:  
(da 1 = pessimo a 5 = ottimo)

1      54. Quanto sono state difficili le attività?

Si prega di dare un voto su una scala da 1 a 5:  
(da 1 = troppo facile a 5 = troppo difficile)

## ATTIVITÀ 1 - RICERCA DELL'APPARTAMENTO

1      5

ATTIVITÀ 2 - VISIONE DEGLI APPARTAMENTI

1      5

ATTIVITÀ 3 - NOLEGGIO E CONTRATTO DI LOCAZIONE

1      5

ATTIVITÀ 4 - REGOLE DELLA CASA

1      5

ATTIVITÀ 5 - PROBLEMI NELL'APPARTAMENTO

1      5

5. Quanto è stato adeguato il tempo concesso per ogni attività?

Troppo poco tempo

Troppo lungo

Adeguato

6. Ci sono altre attività che vorreste suggerire?

-----

**Grazie per il vostro feedback!**

*Bibliografia:*

*Alcuni video sono stati creati nell'ambito del progetto 'L-Pack':*

*<https://www.l-pack.eu/?lang=de>*



## Gioco - Tempo libero

**N.B.** Questo modulo è stato elaborato dall'organizzazione Interortodx Centre di Atene (Grecia). L'insegnante dovrà adattare le varie attività al contesto Italiano.

**Leisure Lingua: Esplorare la lingua attraverso il gioco**

<b>1a lezione: Introduzione al tema "Tempo libero" (55')</b>
<b>1. "Associazioni di parole"</b>
<b>Durata complessiva:</b> 15'
<b>Materiali necessari:</b> -
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2.
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> Ampio spazio libero. Sedie in cerchio.
<b>Sviluppo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fate sedere gli studenti in cerchio.</li> <li>▪ Iniziate con una parola legata al tempo libero, ad esempio "nuoto".</li> <li>▪ La persona successiva deve proporre una parola correlata alla precedente, ad esempio "piscina".</li> <li>▪ Continuate a girare intorno al cerchio e se qualcuno non riesce a pensare a una parola correlata entro pochi secondi, è fuori.</li> <li>▪ Il gioco continua finché non rimane una sola persona.</li> </ul>

<b>2. Gioco del mimo "Tempo libero"</b>
<b>Durata complessiva:</b> 20'
<b>Materiale necessario:</b> Flashcards (elenco di parole del vocabolario del tempo libero), un tabellone.
<b>Gruppo target:</b> Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2.
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> Ampio spazio libero.
<b>Sviluppo</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Dividete la classe in due (o più) squadre.</li> <li>▪ Uno studente della squadra A si avvicina e prende una flashcard dalla pila alla scrivania, senza mostrare o dire nulla alla sua squadra.</li> <li>▪ Lo studente recita l'attività in questione.</li> </ul>



- La sua squadra deve indovinare la parola entro un tempo limite di un minuto. Se la squadra indovina la parola correttamente, ottiene un punto. Se non riesce a indovinare, non riceve alcun punto.
- Poi è il turno della squadra B di recitare, ecc.
- Il gioco continua in questo modo fino al termine del tempo definito all'inizio della partita. Vince la squadra che ha più punti alla fine del gioco.

*Questa attività non solo rafforza il vocabolario degli studenti relativo al tema del 'tempo libero', ma incoraggia anche il lavoro di squadra, la rapidità di pensiero e la creatività. È un modo divertente e coinvolgente di imparare che si adatta agli interessi degli studenti.*

### 3. Racconto online del "tempo libero"

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** Flashcards (elenco di parole del vocabolario del tempo libero), creazione di una bacheca digitale (Padlet, Linoit) e un sondaggio.

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni ambientali/ requisiti:** smartphone, tablet o computer, accesso a Internet, Wifi.

#### Sviluppo

- L'insegnante usa le flashcard.
- Gli studenti scelgono una carta e creano una storia nell'editor di testo digitale o nel quaderno che preferiscono.
- L'insegnante crea una bacheca digitale (Padlet, Linoit, ecc.) dove gli studenti possono caricare il loro lavoro scritto, includendo un'immagine o un media rilevante, in modo che ogni studente abbia accesso alle storie della classe.
- Infine, l'insegnante conduce un sondaggio in modo che gli studenti possano votare la loro storia preferita o commentare il loro post preferito.

## 2° Lezione: "Conoscersi... meglio"! (55')

### 1. Bingo di classe

**Durata complessiva:** 10'

**Materiale necessario:** foglio di lavoro, matita o penna, timer.

**Gruppo target:** Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2.

**Condizioni ambientali/ requisiti:** Ampio spazio libero in aula



## Sviluppo

- Ogni studente riceve una copia del foglio di lavoro, gira per l'aula e legge le domande utilizzando gli argomenti dei campi nel suo foglio di lavoro.
- Ogni volta che un compagno risponde "sì" a una domanda, lo studente deve scrivere il suo nome nel campo specifico del foglio della tombola. Il nome del compagno non deve comparire più di due volte in un campo.

Esempio:

*Ti piace giocare ai videogiochi?*

*Vi piace passare del tempo con i vostri nonni?*

- Vince lo studente che alza il maggior numero di campi compilati con il maggior numero di nomi dei suoi compagni.
- L'insegnante imposta il timer sulla LIM (non meno di 5' e non più di 10').
- A seconda del numero di studenti, l'insegnante decide la durata del gioco, quante domande devono essere poste, quante volte deve apparire il nome di un compagno, ecc.

## 2. Targa

**Durata complessiva:** 25'

**Materiale necessario:** Generatore di lettere casuali, Timer

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** Ampio spazio libero in aula

## Sviluppo

L'insegnante compone le lettere (quante ne decide) utilizzando un generatore casuale di lettere. Poi assegna agli studenti il compito di usare queste lettere e di creare una frase (o più frasi) (dove la prima lettera di ogni parola deve corrispondere alle lettere digitate) sull'argomento: "Il mio tempo libero". Può anche impostare un conto alla rovescia utilizzando questo timer.

Ci sono solo altre due regole:

**A.** *la frase deve avere un senso nella lingua di destinazione (sintassi), e*

**B.** *la creatività è la chiave.*

La risposta può essere fantastica e bizzarra quanto gli studenti vogliono.

## 3. Due verità una bugia

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** Applicazione per la scelta casuale, applicazione per il lancio delle monete, post it

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2



**Condizioni ambientali/ requisiti:** Forse un computer con accesso a Internet, ma l'attività può essere svolta senza alcuna attrezzatura tecnica.

### Sviluppo

1. L'insegnante divide la classe in due squadre in modo casuale o utilizzando un'applicazione di selezione casuale.
2. Ai compagni viene assegnato il compito di scrivere su un "post-it" due verità e una bugia su se stessi sul tema "Tempo libero". L'insegnante affigge i post-it degli studenti in un'area specifica della lavagna o di una parete dell'aula.
3. I due gruppi devono sedersi l'uno di fronte all'altro e utilizzare un'applicazione di lancio della moneta per decidere chi giocherà per primo.
4. L'insegnante decide di volta in volta quale studente prenderà la parola e leggerà il proprio post it. Gli altri studenti di ogni gruppo cercano di indovinare cosa ha scritto il compagno di classe, se è vero e cosa è falso. Se indovinano, guadagnano un punto.
5. Vince la squadra che ha indovinato di più.
6. Le affermazioni possono includere dettagli personali o esperienze passate. L'affermazione presentata come falsa può essere assurda, comica o ingannevolmente simile alla verità, ponendo la squadra avversaria di fronte alla sfida di individuarne l'inesattezza.

## 3a lezione: "Capire i nomi e i numeri" (55')

### 1. Sussurri cinesi - linee telefoniche (Gioco del cerchio - Capire un numero - lavoro di gruppo)

**Durata complessiva:** 10'

**Materiali necessari:** -

**Gruppo target:** Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** Sedie in cerchio

### Sviluppo

- Un numero di telefono viene sussurrato nel cerchio.
- L'ultimo alunno che riceve il messaggio lo dice ad alta voce o lo scrive sulla lavagna.
- Questo può essere un modo divertente per introdurre l'argomento (capire un numero sentito al telefono) e attivare lo schema all'inizio della lezione.  
Per esempio, sussurate la domanda
  - "Qual è il tuo numero di cellulare personale?" oppure
  - "Qual è il numero di telefono del tuo migliore amico?" o se sembra troppo personale
  - "Che numero di telefono usi quando ordini la pizza o qualsiasi altro tipo di cibo?".



## 2. Giochiamo a Bingo!

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** cartellini, generatore di numeri di bingo, generatore gratuito di cartelle da bingo personalizzate.

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** accesso a Internet, computer, beamer, lavagna o un computer portatile/tablet dove l'insegnante può utilizzare il generatore di numeri casuali. Si possono anche usare biglietti della lotteria con numeri da 1 a 75, ecc.

### Sviluppo

- Le cartelle del Bingo hanno solitamente 25 caselle numerate a caso con la parola "BINGO" scritta in alto.
- Ogni giocatore o squadra riceve una carta
- L'obiettivo è coprire 5 di queste caselle in ordine verticale, orizzontale o diagonale.
- L'insegnante decide quante caselle devono essere riempite per completare il gioco e avere un vincitore a causa del limite di tempo.
- Attenzione! Il Generatore digitale di numeri di Bingo e il Generatore gratuito di cartelle di Bingo personalizzate accettano la personalizzazione se si gioca con numeri da 1 a 75 o più e rispettivamente quante cartelle creare, ecc.

## 3. Giochiamo a Quizizz!

**Durata complessiva:** 15'

**Materiale necessario:** Quizizz

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/requisiti:** computer, smartphone, accesso a internet, wifi, lavagna bianca, beamer

### Sviluppo

- Questo gioco può essere svolto in due modi: o l'insegnante lo dirige proiettandolo alla lavagna, mentre gli studenti utilizzano i propri dispositivi mobili o computer.
- Oppure gli studenti possono svolgere l'attività al proprio ritmo, purché possano vedere il progresso del gioco su uno schermo, mentre giocano sul proprio dispositivo o su un altro browser.
- Non è necessario iscriversi per giocare. Se appare una finestra di iscrizione, chiuderla.



4. Ascoltate i numeri di telefono e i nomi! (Apprendimento autonomo)
<b>Durata complessiva:</b> 10'
<b>Materiale necessario:</b> App per l'apprendimento
<b>Gruppo target:</b> Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> computer/laptop o tablet, accesso a internet, wifi.
Sviluppo
Giocate con un'attività di <u>Learning apps</u> e fate pratica con numeri e nomi!

4a lezione: "Conversazioni telefoniche di base" (55')
1. Espressioni telefoniche e risposte appropriate (apprendimento autonomo)
<b>Durata complessiva:</b> 10'
<b>Materiale necessario:</b> <u>Learningapps</u>
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> computer/laptop o tablet, accesso a internet, wifi.
SVILUPPO
Giocate con un'attività di <u>Learning apps</u> e fate pratica con numeri e nomi!

2. "Chi sta chiamando, per favore?"
<b>Durata complessiva:</b> 10'
<b>Materiale necessario:</b> App per l'apprendimento
<b>Gruppo target:</b> Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> computer/laptop o tablet, accesso a internet, wifi.
SVILUPPO
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Insegnante: "Giocate con un'attività di <u>Learning apps</u> e mettete i dialoghi nell'ordine giusto!".</li> <li>▪ Insegnante: "Ora lavorate con il vostro compagno sul quaderno. Create il vostro dialogo sull'attività precedente".</li> <li>▪ Insegnante: "Condividete il vostro gioco di ruolo con la classe!".</li> </ul>

3. Giochi di ruolo telefonici
<b>Durata complessiva:</b> 35'
<b>Materiale necessario:</b> <u>flashcard</u> , <u>emoticon</u> , post it di vari colori, <u>Decision Roulette</u> (app per la scelta casuale).



**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** Se l'insegnante utilizza l'app Random Chooser, deve avere accesso a computer/laptop/tablet, internet, beamer e lavagna.

### SVILUPPO

- L'insegnante utilizza delle flashcard e una pila con varie emoticon. (Sia le flashcard che le emoticon devono essere stampate in anticipo).
- Utilizza anche dei post-it di cinque colori diversi. Ogni colore è stato predefinito per rappresentare un punto su una scala di valutazione da 1 (pessimo) a 5 (ottimo).
- L'insegnante divide gli alunni in modo casuale in diversi gruppi di due.
- Ogni gruppo deve scegliere una flashcard che mostri una diversa conversazione telefonica con un medico, una segretaria di un centro medico, un editore, un fioraio, un'agenzia di viaggi, ecc.
- Ogni squadra deve anche scegliere un emoticon. A seconda di ciò che l'emoticon esprime (felicità, eccitazione, tristezza, frustrazione, ecc.), gli alunni devono creare un dialogo appropriato.
- Gli studenti hanno a disposizione alcuni minuti per preparare i loro dialoghi e poi presentarli all'intera classe.
- In un certo punto dell'aula, l'insegnante ha affisso dei cartoncini, uno per ogni gruppo. Ogni volta che un gruppo presenta il suo dialogo, questo viene valutato dagli altri gruppi (dopo una decisione congiunta dei membri del gruppo) con un cartoncino che, in base al suo colore, esprime un voto da 1 (pessimo) a 5 (ottimo).
- Vince la squadra con il punteggio più alto.

### Sa lezione: "Capire e inviare messaggi di testo" (55')

#### 1. Scoprire gli acronimi! (Apprendimento autonomo)

**Durata complessiva:** 10'

**Materiale necessario:** Learningapps

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** computer/laptop o tablet, accesso a internet, wifi.

### SVILUPPO

Abbinare gli acronimi al loro significato utilizzando le Learningapps.



2. Giocare a scoprire gli acronimi! (Apprendimento autonomo)
<b>Durata complessiva:</b> 15'
<b>Materiale necessario:</b> <a href="#">Quizalize</a>
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/requisiti:</b> computer/laptop o tablet, accesso a internet, wifi
Sviluppo
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Scopri gli <u>acronimi</u> in modo divertente! Prova tutti e tre i livelli</li> <li>▪ <u>Scelta alternativa</u></li> </ul>

3. Mandami un sms!
<b>Durata complessiva:</b> 30'
<b>Materiale necessario:</b> <a href="#">iFaketextmessage</a> ,
<b>Gruppo target:</b> Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/lavagna/beamer
Sviluppo
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ L'insegnante condivide l'indirizzo di un'applicazione di messaggistica fittizia.</li> <li>▪ Divide gli studenti in piccoli gruppi di due.</li> <li>▪ Poi invita gli studenti a usare <u>un'applicazione web</u> sul loro cellulare o computer, ecc. per comporre un messaggio, ad esempio un invito a una festa, a una gita di un giorno, a una serata fuori, a un caffè, ecc.</li> <li>▪ Tutti gli sms finti, scaricati come png, vengono inviati per e-mail all'insegnante o condivisi in altro modo online (ad esempio, caricati su una bacheca digitale, ecc.).</li> <li>▪ L'insegnante visualizza il falso sms alla lavagna.</li> <li>▪ Ogni gruppo deve scegliere un SMS da un altro gruppo.</li> <li>▪ Viene fatta una presentazione dei messaggi. La risposta migliore viene selezionata dopo la valutazione degli studenti.</li> </ul>

6a lezione: "Social media e posting" (55')
1. Vi piace la mia pagina Fakebook?
<b>Durata complessiva:</b> 30'
<b>Materiale necessario:</b> <a href="#">Fakebook</a> , <a href="#">sondaggista</a>
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2



**Condizioni ambientali/ requisiti:** computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/wifi/lavagna bianca/beamer

### Sviluppo

- L'insegnante condivide un url di "Fakebook", un'applicazione web di un sito che crea pagine Facebook false.
- Chiede agli studenti di personalizzare la pagina a loro piacimento. Devono usare la loro immaginazione e aggiungere alcune "informazioni" false su di sé, foto false gratuite che possono trovare su Internet, blocchi diversi, su cose che piacciono o non piacciono, ecc.
- Infine, devono aggiungere tre post relativi alle loro attività preferite nel tempo libero, salvare la pagina e inviare l'URL via e-mail all'insegnante.
- Il loro lavoro viene proiettato sulla lavagna e ogni studente presenta il proprio.
- La pagina di maggior successo, determinata dai compagni di classe (attraverso un sondaggio?!), sarà la vincitrice.

## 2. Pubblichiamo!

**Durata complessiva:** 25'

**Materiali necessari:** Zeob, Ruota dei nomi

**Gruppo target:** Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/wifi/lavagna bianca/beamer

### Sviluppo

- L'insegnante fornisce un link a un sito web che consente di creare post per diversi social media come Instagram, Snapchat, Whatsapp, Twitter, Tic Toc, ecc.
- Poi assegna a ogni studente il compito di creare un post su uno di questi siti di social media, utilizzando un'applicazione che consente una selezione casuale (registra tutti i social media nell'applicazione).
- Una volta completato il post, gli studenti lo inviano per e-mail all'insegnante.
- L'insegnante visualizza sulla LIM le creazioni degli studenti per ciascun supporto.
- Gli studenti votano il miglior post per ogni categoria.



<b>7a lezione: "Comunicazione verbale e non verbale nella tecnologia" (55')</b>	
<b>1. "Swipe Racer"</b>	
<b>Durata complessiva:</b>	15'
<b>Materiale necessario:</b>	Labirinto di astronavi, cronometro online, generatore di labirinti gratuito.
<b>Gruppo target:</b>	migranti adulti con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b>	computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/wifi/lavagna bianca/beamer
<b>Sviluppo</b>	
<p><b>Obiettivo:</b> gareggiare contro il tempo utilizzando vari gesti (scorrere, cliccare, scorrere, trascinare, pizzicare, zoomare, fare doppio clic, scorrere su/giù, ecc.) per navigare in un labirinto e raggiungere il traguardo.</p> <p><b>Istruzioni:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ I giocatori, in gruppi di due, utilizzano un dispositivo touch screen (smartphone o tablet) per giocare.</li> <li>▪ Questo particolare gioco visualizza sullo schermo un labirinto (inviato dall'insegnante via e-mail) con un punto di partenza e uno di arrivo.</li> <li>▪ L'obiettivo dei giocatori (che giocano a turno) è raggiungere il traguardo il più velocemente possibile strisciando nella direzione giusta, seguendo le istruzioni del compagno. ("Scorri a sinistra/destra", "Ingrandisci", "Riduci", "Scorri su/giù", ecc.).</li> <li>▪ L'insegnante stabilisce il tempo per ogni livello del gioco, 1' (o meno) per i primi tre livelli, di più per i livelli superiori, ecc.</li> <li>▪ Il giocatore che completa il labirinto nel minor tempo è il vincitore.</li> </ul> <p><b>Alternativa:</b> Il labirinto può essere creato senza livelli utilizzando altri generatori di labirinti.</p>	

<b>2. "Sfida delle emoji"</b>	
<b>Durata complessiva:</b>	20'
<b>Materiale necessario:</b>	App per il lancio di monete, tabellone online
<b>Gruppo target:</b>	Migranti e rifugiati con un livello linguistico A1-A2
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b>	computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/wifi/lavagna/beamer, app di messaggistica nel proprio gruppo di social media.



## 2. "Sfida delle emoji"

### Sviluppo

**Obiettivo:** Questo gioco mette alla prova la vostra capacità di comunicare utilizzando emoji e gesti in una corsa contro il tempo.

**Istruzioni:**

- I giocatori formano delle squadre e si siedono uno di fronte all'altro.
- Nella plenaria della loro squadra, identificano due giocatori: l'"emoter" e l'"indovino".
- A ogni squadra viene consegnato un elenco di frasi già preparate dall'insegnante, come "Andiamo al mare", "Ho voglia di pizza", "Vediamoci al cinema alle 19", ecc. o frasi che devono comunicare all'indovino del gruppo opposto, usando solo emoticon e gesti.
- I gruppi giocano a turno. Chi inizia può essere deciso utilizzando l'applicazione per il lancio della moneta.
- L'insegnante prepara un tabellone online.
- L'emoter del primo gruppo sceglie una frase dall'elenco e utilizza emoticon e gesti sul proprio dispositivo per trasmettere il messaggio all'indovino del gruppo opposto tramite un'app di messaggistica nel proprio gruppo di social media.
- L'indovino deve interpretare correttamente il messaggio e digitarlo sul proprio dispositivo entro un limite di tempo nell'app di messaggistica di gruppo dei social media.
- Se l'indovino è corretto, la squadra ottiene un punto, che l'insegnante deve registrare sul tabellone. L'insegnante stabilisce anche la quantità o il numero di round da giocare.
- Vince la squadra con il maggior numero di punti alla fine.

## 3. "Sfida delle storie con le emoji"

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** app di messaggistica in un gruppo di social media come Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp.

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/wifi/lavagna/beamer, app di messaggistica nel proprio gruppo di social media.

### Sviluppo

**Obiettivo:** Creare storie utilizzando solo emoji e lasciare che gli altri indovinino la trama.

**Istruzioni:**

- I giocatori devono avere uno smartphone o un tablet con un'app di chat o di messaggistica e tutti gli studenti, così come l'insegnante, devono avere accesso a un gruppo su un social network come Viber, Instagram, Facebook, Whatsapp, ecc.



- Un giocatore, il narratore, crea una storia utilizzando le emoticon e la invia agli altri giocatori tramite l'app di messaggistica condivisa o il gruppo.
- I giocatori riceventi devono indovinare la trama della storia in base alle emoticon.
- Una volta indovinata, il narratore rivela la storia corretta.
- I punti vengono assegnati per le ipotesi corrette e il giocatore successivo assume il ruolo di narratore.
- Vince il giocatore con il maggior numero di punti alla fine.

## 8a lezione: "Gli elettrodomestici: una necessità!". (55')

### 1. "Apparecchi elettrici - apprendimento autonomo"

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** Quizizz, Genially, Escape room con Genially

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** computer/laptop/tablet/smartphone, accesso a internet/wifi

### Sviluppo

Vengono presentate tre diverse attività ludiche di apprendimento autonomo.

#### A. Quizizz - 10'

- Gli studenti possono svolgere l'attività al proprio ritmo, purché possano vedere i progressi del gioco su uno schermo mentre giocano sul proprio dispositivo o su un altro browser (oppure l'insegnante lo dirige proiettandolo alla lavagna mentre gli studenti usano i propri dispositivi mobili o computer).
- Non è necessario iscriversi per giocare. Se appare una finestra di iscrizione, chiuderla.

#### B. Genialmente - 5'

- Gli studenti possono svolgere l'attività al proprio ritmo

#### C. Escape room con Genially - 5'

- Gli studenti possono svolgere l'attività al proprio ritmo

### 2. "Indovina la funzione"

**Durata complessiva:** 15'

**Materiale necessario:** cartoline

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** computer/laptop/tablet, accesso a Internet, lavagna bianca.



### Sviluppo

- L'insegnante utilizza delle flashcard che rappresentano diverse funzioni come il frigorifero, il microonde, la macchina del caffè, il tostapane, ecc. (L'insegnante deve ritagliare le flashcard dal PDF, incollare il lato dell'immagine sul lato bianco e separare le immagini).
- Divide i suoi studenti in due gruppi per giocare l'uno contro l'altro.
- Per ogni round, uno studente scelto dal gruppo seleziona una flashcard, guarda l'immagine di un elettrodomestico su di essa e cerca di descrivere la funzione dell'oggetto in inglese.  
Per esempio:  
*'Questo apparecchio riscalda rapidamente i cibi. Che cos'è?'*  
*'Questa macchina fa il caffè. Che cos'è?'*  
*'Questo apparecchio tosta il pane. Che cos'è?'*
- L'insegnante incoraggia gli studenti a rispondere utilizzando il vocabolario corretto e concentrandosi su una pronuncia chiara, che potrebbe essere visualizzata sulla lavagna sotto forma di una nuvola di parole creata in una lezione precedente.
- Se il loro gruppo indovina, ottiene un punto. In caso contrario, l'altro gruppo può rispondere. Se indovina, vince il punto e continua il gioco.

### 3. Negozio di elettrodomestici - Gioco di ruolo

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** Ruota dei nomi, cartoline.

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/requisiti:** computer/laptop/tablet, accesso a Internet, lavagna bianca.

### Sviluppo

- L'insegnante divide a caso gli studenti in gruppi di due e prepara le flashcard per il gioco di ruolo. (Dopo aver scaricato le carte, mettetele insieme nell'ordine giusto. Separate le schede dei clienti e dei venditori, ma conservate la combinazione corretta).
- L'insegnante invita uno studente per ogni gruppo a scegliere una combinazione di carte venditore e cliente.
- Poi dà a ciascun gruppo 5' per preparare il dialogo da presentare.
- Inoltre, si assicura che l'aula sia allestita in modo da assomigliare a un negozio.
- Una volta terminato il tempo di preparazione, la prima coppia inizia a presentare il proprio scenario. Ogni coppia ha a disposizione un massimo di 2' per l'esecuzione.
- Quando la prima squadra finisce, il resto della classe vota con un gesto di "mi piace" o "non mi piace".
- L'insegnante annota alla lavagna il punteggio di ogni squadra.
- Poi la seconda squadra continua e così via. La squadra con il maggior numero di like viene dichiarata vincitrice.



Questa attività può essere svolta sotto forma di autoapprendimento con un chatbot programmato per questo scopo. Ogni studente, attraverso [questo collegamento](#), passa all'ambiente pertinente e sviluppa il dialogo di conseguenza grazie all'intelligenza artificiale.

## 9a lezione: "I vestiti sono una necessità!" (55')

### 1. Bingo dell'abbigliamento

**Durata complessiva:** 20'

**Materiale necessario:** [Cartellini](#), [Generatore gratuito di cartelle bingo personalizzate](#)

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/ requisiti:** Forse un computer/laptop per presentare l'elenco delle chiamate

### Sviluppo

- Procuratevi almeno una scheda per ogni giocatore o create squadre di due o tre giocatori.
- Le cartelle del Bingo presentano di solito diverse caselle casuali con la parola "BINGO" scritta in alto. L'obiettivo è riempire un numero fisso di caselle in una fila verticale, orizzontale o diagonale. L'insegnante decide quante caselle devono essere riempite per completare il gioco e avere un vincitore a causa del limite di tempo.
- [Ecco](#) le schede di valutazione e l'elenco delle chiamate.
- Oppure si possono creare con qualsiasi [strumento digitale](#)

[https://www.freepik.com/free-photo/sports-adventure-concept-close-up-shot-female-legs-wearing-pink-running-shoes-forest-while-exercising-summer-](https://www.freepik.com/free-photo/sports-adventure-concept-close-up-shot-female-legs-wearing-pink-running-shoes-forest-while-exercising-summer-nature_9660722.htm#query=woman%20sport%20shoes%20free%20to%20use&position=2&from_view=search&track=ais)

[nature\\_9660722.htm#query=woman%20sport%20shoes%20free%20to%20use&position=2&from\\_view=search&track=ais](https://www.freepik.com/free-photo/hand-holding-light-brown-beige-pants_65109518.htm#query=woman%20trousers&position=2&from_view=search&track=ais)

[https://www.freepik.com/free-photo/hand-holding-light-brown-beige-](https://www.freepik.com/free-photo/hand-holding-light-brown-beige-pants_65109518.htm#query=woman%20trousers&position=2&from_view=search&track=ais)

[pants\\_65109518.htm#query=woman%20trousers&position=2&from\\_view=search&track=ais](https://www.freepik.com/free-photo/casual-white-blouse-women-rsquo-s-fashion_15439789.htm#query=blouse&position=2&from_view=search&track=sph)

[https://www.freepik.com/free-photo/casual-white-blouse-women-rsquo-s-](https://www.freepik.com/free-photo/casual-white-blouse-women-rsquo-s-fashion_15439789.htm#query=blouse&position=2&from_view=search&track=sph)

[fashion\\_15439789.htm#query=blouse&position=2&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.com/free-photo/attractive-tanned-woman-swimsuit-smiling-front_13400209.htm#query=swimsuit&position=16&from_view=search&track=sph)

[https://www.freepik.com/free-photo/attractive-tanned-woman-swimsuit-smiling-](https://www.freepik.com/free-photo/attractive-tanned-woman-swimsuit-smiling-front_13400209.htm#query=swimsuit&position=16&from_view=search&track=sph)

[front\\_13400209.htm#query=swimsuit&position=16&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.com/free-photo/businessman-checking-time-hand-watch_2767771.htm?query=bracelet#from_view=detail_alsolike)

[https://www.freepik.com/free-photo/businessman-checking-time-hand-](https://www.freepik.com/free-photo/businessman-checking-time-hand-watch_2767771.htm?query=bracelet#from_view=detail_alsolike)

[watch\\_2767771.htm?query=bracelet#from\\_view=detail\\_alsolike](https://www.freepik.com/free-photo/hands-holding-engagement-ring_28787236.htm#query=ring&position=42&from_view=search&track=sph)

[https://www.freepik.com/free-photo/hands-holding-engagement-](https://www.freepik.com/free-photo/hands-holding-engagement-ring_28787236.htm#query=ring&position=42&from_view=search&track=sph)

[ring\\_28787236.htm#query=ring&position=42&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph)

[https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-](https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph)

[view\\_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from\\_view=search&track=sph](https://www.freepik.com/free-photo/hand-wearing-gold-bracelet-front-view_33334047.htm#query=bracelet&position=3&from_view=search&track=sph)

**Queste immagini sono state utilizzate per la creazione dei tabelloni.**

**Il loro utilizzo è libero, ma è necessaria l'attribuzione!**



2. Sfilata di abbigliamento	
<b>Durata complessiva:</b> 35'	
<b>Materiale necessario:</b> Una varietà di abiti e accessori, uno specchio a figura intera e <u>piccoli cartoncini</u> con le descrizioni degli abiti, che devono essere tagliati e uniti tra loro.	
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2	
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> -	
Sviluppo	
<p><b>Obiettivo:</b> incoraggiare gli studenti a utilizzare il vocabolario relativo all'abbigliamento e agli accessori per descrivere gli abiti.</p> <p><b>Istruzioni:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sistemate una selezione di abiti e accessori nella stanza e assicuratevi che sia disponibile uno specchio a figura intera, se possibile.</li> <li>▪ Consegnare a ciascun discente un cartoncino con la descrizione dell'abbigliamento, ad esempio: "Stai partecipando a un evento formale. Descrivi quello che indossi".</li> <li>▪ Uno alla volta, gli studenti selezionano capi di abbigliamento e accessori per creare abiti basati sulla descrizione.</li> <li>▪ Dopo essersi vestiti, gli studenti si mettono davanti allo specchio e descrivono alla classe il loro abbigliamento, spiegando la scelta dei vestiti e degli accessori.</li> </ul> <p>Incoraggiate gli altri studenti a porre domande sugli abiti per un'ulteriore discussione.</p>	

10° Lezione: "Divertiamoci!". (55')	
1. "Perché sono felice!" (Apprendimento autonomo)	
<b>Durata complessiva:</b> 20'	
<b>Materiali necessari:</b> "HAPPY" - Pharrell Williams (feat. Minions), Edpuzzle	
<b>Gruppo target:</b> Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2	
<b>Condizioni ambientali/ requisiti:</b> computer/laptop/tablet, accesso a internet	
Sviluppo	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ascolto e comprensione della lettura con Edpuzzle</li> <li>▪ L'insegnante assegna alla classe aperta un video interattivo basato sulla hit "<u>HAPPY - Pharrell Williams (feat. Minions)</u>".</li> <li>▪ <u>Clicca e gioca!</u></li> </ul>	



*Alcune informazioni su questa applicazione...*

1. L'insegnante ha diverse opzioni per assegnare questa attività attraverso il suo account in Edpuzzle (è gratuito).
  - A. Con la funzione Live Mode di Edpuzzle, potete proiettare il vostro video in diretta davanti a tutta la classe mentre gli studenti rispondono in tempo reale sui loro dispositivi!
  - B. È possibile assegnare ogni video singolarmente o assegnare più video contemporaneamente.
  - C. Con le classi aperte, i vostri studenti possono unirsi a una classe e completare i compiti senza avere un account Edpuzzle. Questo rende l'utilizzo di una classe aperta un'ottima opzione per gli studenti più giovani, per i gruppi di studenti una tantum e altro ancora!

## 2. Sfida della caccia al tesoro

**Durata complessiva:** 35'

**Materiale necessario:** Elenco degli oggetti o delle attività legate al tempo libero

**Gruppo target:** Adulti migranti con un livello linguistico A1-A2

**Condizioni ambientali/requisiti:** computer/laptop/tablet, accesso a internet

### Sviluppo

**Obiettivo:** Coinvolgere gli studenti in una caccia al tesoro digitale legata alle attività del "tempo libero".

**Creare un elenco:** Preparate un elenco di oggetti o attività legate al "tempo libero" che i partecipanti possono trovare o catturare usando i loro telefoni cellulari o tablet. Per esempio, includete elementi come "una foto di un libro", "un selfie in un parco", "un video di qualcuno che suona uno strumento musicale" o "uno screenshot di un'applicazione preferita per il tempo libero". (Qui potete trovare un elenco già creato).

**Spiegare le regole:** Condividere l'elenco degli oggetti con gli studenti e spiegare che hanno un tempo determinato per trovare e catturare il maggior numero possibile di oggetti. Incoraggiateli a usare l'inglese per descrivere o documentare ogni oggetto che trovano.

**Stabilire un limite di tempo:** stabilire un limite di tempo ragionevole per la caccia al tesoro.

**Caccia al tesoro:** Lasciate che i partecipanti usino i loro telefoni cellulari o tablet per cercare gli oggetti dell'elenco. Possono scattare foto, video o screenshot e usare l'inglese per descrivere ciò che trovano. Se questa attività non può essere svolta all'aperto, possono fare una ricerca su Internet.

**Revisione e condivisione:** Riunire i partecipanti alla fine del tempo limite e chiedere loro di condividere le loro scoperte e descrivere gli oggetti in inglese. Discutete le esperienze e incoraggiateli a usare il vocabolario appreso durante il modulo.



# Serie TV – Educazione

## Series Speak: Padroneggiare il linguaggio attraverso la TV e il cinema

**Panoramica.** Le implicazioni pedagogiche dell'integrazione dei media audiovisivi nell'insegnamento delle lingue straniere sono state riconosciute in Italia a partire dalla metà degli anni Ottanta. Questo riconoscimento deriva dall'uso diffuso e dall'esplorazione scientifica di materiali audio e video nell'educazione linguistica, una tendenza che si è intensificata con l'impatto sociale del cinema e della televisione sul panorama sociolinguistico italiano del secondo dopoguerra (Diadori 2019, p. 361).

Nell'ambito linguistico delle serie televisive, l'esaminazione del repertorio linguistico contemporaneo rivela una moltitudine di variazioni linguistiche e la presenza di lingue diverse all'interno del terreno narrativo. I parametri della diversità linguistica, tra cui la provenienza geografica, lo strato sociale dei personaggi, il contesto comunicativo e le complessità della codifica e della decodifica dei messaggi, offrono un terreno fertile per l'esplorazione del mezzo televisivo.

Inoltre, la possibilità di una vicinanza temporale delle serie televisive al presente corrisponde alla loro maggiore rilevanza rispetto a questioni, situazioni e stili di vita contemporanei. Questa immediatezza temporale non solo facilita il dialogo interculturale, ma funge anche da catalizzatore per la decostruzione degli stereotipi associati alla cultura di destinazione. In particolare, l'obsolescenza accelerata delle serie, unita all'afflusso perpetuo di nuovi contenuti, introduce una dimensione temporale che merita la dovuta considerazione nell'esame della costruzione e decostruzione culturale attraverso il medium delle serie televisive (Diadori 2019, p. 364, 365).

**Gruppo target.** Considerando l'ampia gamma di argomenti trattati e l'enorme quantità di serie televisive in produzione, il pubblico potenziale per l'impegno educativo varia ampiamente a seconda della specifica serie televisiva selezionata. Senza dubbio, uno dei gruppi target principali è costituito dai giovani adulti, che rappresentano una base significativa di consumatori di serie TV e sono particolarmente ricettivi al potenziale educativo insito in tali contenuti. Per quanto riguarda le competenze linguistiche, la preferenza è data agli studenti con competenze intermedie o superiori. Questa preferenza si basa sul contenuto linguistico e sulla varietà tipicamente impegnativa delle serie TV.

## 1. INTRODUZIONE

L'argomento e i termini cardine della clip/episodio in arrivo indirizzeranno questa fase iniziale. In casi specifici, potrebbe essere essenziale contestualizzare il materiale in arrivo introducendo riferimenti temporali e spaziali o informazioni aggiuntive che aiutino la comprensione. Durante questa fase, le conoscenze esistenti degli studenti possono essere recuperate e condivise con l'intera classe.



<b>Proviamo a indovinare!</b>	
<b>Durata complessiva:</b>	30 minuti
<b>Materiale necessario:</b>	clip fotografiche
<b>Gruppo target:</b>	giovani adulti
Condizioni/requisiti ambientali?	Un'area con tavoli dove è possibile lavorare in piccoli gruppi.
<b>Sviluppo</b>	
<p>L'obiettivo di questa attività è introdurre l'argomento dell'episodio durante la lezione e far emergere il vocabolario essenziale per la successiva comprensione del segmento della serie TV.</p> <p>Nel contesto dell'intera classe, gli studenti si interrogano sul tema dell'episodio in base al titolo della serie TV, impegnandosi in una sessione collettiva di brainstorming alla lavagna. Successivamente, in gruppi più piccoli, vengono distribuiti spezzoni visivi dell'episodio e gli studenti hanno il compito di disporli in sequenza su un cartellone. Nel corso dell'esercizio, l'obiettivo è quello di estrarre le parole chiave associate a ciascuna scena dell'episodio, annotandole alla lavagna. In alternativa, si possono fornire agli studenti delle parole da associare a ciascuna scena.</p>	

## 2. SVILUPPO

Le domande di comprensione fungono da tabella di marcia per la navigazione dell'estratto video, sia in versione solo audio, solo visiva o nella versione originale, completa di video e audio. Oltre a stimolare l'anticipazione e la motivazione, questa forma di osservazione, progettata per individuare i nuclei informativi essenziali, può, se estesa al lavoro di gruppo, favorire il confronto di prospettive e incoraggiare discussioni collettive. Ulteriori tecniche pedagogiche possono orientare le successive visioni della sequenza scelta. Le osservazioni successive della sequenza possono comportare l'esecuzione di compiti che richiedono l'identificazione di funzioni specifiche. Anche gli elementi paralinguistici ed extralinguistici presenti possono essere oggetto di analisi e riflessione.

L'impegno nella trascrizione dell'audio facilita la creazione di esercizi volti a coltivare le abilità ricettive non vocali, a ricostruire segmenti del testo e a organizzare elementi specifici incontrati nel materiale. In una fase successiva, gli studenti hanno l'opportunità di ripetere o interpretare creativamente i dialoghi ascoltati, approfondire discussioni sul tema del film, esibirsi linguisticamente in situazioni che ricordano quelle rappresentate, articolare descrizioni di personaggi o ambienti, formulare ipotesi sull'inizio o lo sviluppo della storia e altro ancora. I sottotitoli nella stessa lingua offrono la possibilità di confrontare l'audio con il testo scritto.



Un'altra possibilità
<b>Durata complessiva:</b> 15 minuti
<b>Materiale necessario:</b> clip fotografiche, elenco di vocaboli, cartelloni, penne e pennarelli, colla.
<b>Gruppo target:</b> giovani adulti
Condizioni/requisiti ambientali? Un'area con tavoli dove è possibile lavorare in piccoli gruppi.
Sviluppo
Dopo la visione della serie TV o dell'estratto, il facilitatore linguistico dà ai piccoli gruppi l'opportunità di cambiare l'ordine dei fotogrammi precedentemente forniti e ordinati prima della visione. Viene poi chiesto loro di incollarle su un cartellone e di dare un titolo (o delle parole) a ogni fotogramma. Discussione in plenaria con domande di comprensione sull'episodio.

Doppiaggio creativo
<b>Durata complessiva:</b> 15 minuti (di più se mostrato alla classe)
<b>Materiale necessario:</b> lettore video, testo guida fornito dagli insegnanti.
<b>Gruppo target:</b> giovani adulti
Condizioni/requisiti ambientali? Un'area in cui è possibile lavorare in coppia
Sviluppo
L'obiettivo di questa attività è quello di drammatizzare in modo creativo una parte della sequenza per sviluppare le capacità di interazione orale. L'insegnante mostra la sequenza video già vista in altre parti della lezione e chiede alle coppie di doppiarla in modo creativo, immaginando un dialogo completamente diverso tra i due personaggi. A seconda del livello linguistico, l'insegnante può decidere di fornire alcuni temi divertenti come spunto.

### 3. CONCLUSIONE

In questa fase, dedicata al consolidamento del materiale trattato attraverso l'esplorazione intensiva, si passa a un approccio di riutilizzo più aperto. Questo passaggio è orientato al raggiungimento di obiettivi che hanno un significato autentico per lo studente. Per esempio, questo può comportare la visione dell'intero episodio, o di episodi successivi, dopo aver esaminato una clip o una sequenza di clip. In alternativa, gli studenti potrebbero impegnarsi in attività come la ricerca di ulteriori informazioni su un argomento affrontato nel dialogo o la ricerca di altri testi, immagini o notizie relative al tema generale dell'episodio.



Finale a sorpresa	
<b>Durata complessiva:</b>	a seconda della serie tv (1h)
<b>Materiale necessario:</b>	lettore video, serie tv, quaderno, penna.
<b>Gruppo target:</b>	giovani adulti
Condizioni/requisiti ambientali?	Uno spazio in cui gli studenti possono guardare un video e scrivere
Sviluppo	
L'insegnante chiede agli studenti di scrivere un'ipotesi su come procede la trama dell'episodio della serie TV. In classe o a casa, gli studenti sono incoraggiati a scrivere le loro ipotesi e poi a guardare l'episodio successivo per confrontarle.	

### VALUTAZIONE

Valutare le attività proposte per apportare potenziali miglioramenti può essere utile. Questo è fondamentale per i diversi gruppi di studenti e per il successo complessivo delle attività. Sebbene esistano diverse domande di valutazione che possono essere utilizzate, forniamo alcuni esempi che possono essere presentati agli studenti sotto forma di questionario, che può anche essere reso coinvolgente:

- Su una scala da 1 a 5, vi preghiamo di valutare quanto sia stata piacevole l'attività per voi.
- Identificate l'attività che vi è piaciuta di più.
- Su una scala da 1 a 5, valutate la comprensibilità delle istruzioni.
- Valutare la difficoltà delle attività su una scala da 1 a 5 (1 = troppo facile; 5 = troppo difficile).
- Valutare, su una scala da 1 a 5, l'adeguatezza del tempo assegnato alle attività.
- Ci sono attività che vorreste suggerire?

Bibliografia:

*Diadori, P. (a cura di). (2019). Insegnare italiano L2. Firenze: Le Monnier.*

