

# Indice

funzioni

grammatica

lessico

testi scritti e orali

scheda culturale

## Unità 0 ☆ Pronti? Via

pagina 9

- chiedere il significato
- chiedere di ripetere
- fare lo spelling
- capire le istruzioni del libro

- l'alfabeto

- le parole italiane più famose
- le città
- la classe
- *giusto/sbagliato*
- *come scusa, puoi ripetere? che significa?*

- *l'alfabeto*
- *città d'Italia*

## Unità 1 ◆ Nuovi amici

pagina 14

- presentarsi
- chiedere e dire la provenienza
- chiedere e dire l'età
- chiedere come si scrive una parola
- compilare una scheda anagrafica
- salutare in modo formale e informale
- effettuare una registrazione on line

- i numeri da 1 a 20
- il presente di *essere*, *avere* e *chiamarsi*
- i nomi in *-o*, *-a*, *-e*
- informale/formale

- i saluti
- gli aggettivi sugli stati d'animo
- le espressioni *grazie*, *prego*, *vorrei...*, *per favore*, *quanti anni hai?*, *di dove sei?*, *come si scrive?*

- forum in internet
- volantino pubblicitario
- *conversazione in un internet point*

- le regioni italiane
- le comunità italofone nel mondo

internet

• Storia a fumetti: **Episodio 1**

pagina 24

## Unità 2 ■ Tu chi sei?

pagina 25

- chiedere e dire l'indirizzo
- scrivere un SMS
- dire la provenienza
- esprimere preferenze
- fare una classifica

- la negazione
- *dove*, *come*, *che*, *quanti*, *quando*
- i numeri da 0 a 100
- le congiunzioni *e* e *ma*
- gli aggettivi in *-o*, *-a*, *-e*
- le nazionalità
- il verbo *piacere*
- gli avverbi di intensità
- le preposizioni di luogo *a*, *da*, *di*, *in*

- la scuola
- l'indirizzo
- i giorni della settimana
- *ti amo* e *ti voglio bene*
- gli aggettivi per definire il carattere e il fisico
- l'aggettivo *preferito*

- pagine di diario
- forum sulla scuola
- *conversazione tra due nuovi amici a scuola*

- la scuola in Italia (alunni immigrati, scuola dell'obbligo, tipi di scuola superiore)

contatti

• Storia a fumetti: **Episodio 2**

pagina 38

## Unità 3 ● Musica che passione!

pagina 39

- parlare delle principali attività quotidiane
- rispondere al telefono
- rispondere a una mail
- condurre e rilasciare un'intervista
- parlare dei propri siti o blog preferiti
- cercare informazioni su internet su cantanti italiani famosi
- fare e rispondere a un test

- i numeri oltre 100
- singolare e plurale delle parole straniere
- le congiunzioni *o* e *oppure*
- gli articoli determinativi
- il presente dei verbi regolari
- i verbi in *-care*, *-gare* e *-iare*
- gli articoli determinativi e i giorni della settimana

- l'anno
- l'indirizzo internet: *www...*
- formule di chiusura di messaggi informali
- espressioni di frequenza
- salutare
- *va bene*, *va benissimo*, *ok*

- breve biografia di due cantanti
- mail tra fan e cantante
- annunci di vendita di oggetti
- post-it promemoria
- *telefonata per acquisto biglietti*

- la musica italiana tra passato e futuro

arti

• Storia a fumetti: **Episodio 3**

pagina 50

## Unità 4 ▲ Che look hai?

pagina 51

- scrivere una risposta in un forum
- fare domande sul look
- chiedere e dire il colore
- realizzare un sondaggio

- i verbi in *-isco*
- *quanto?, quando?, che?, cosa?*
- il verbo *metterci*

- vestiti, accessori e taglie
- le azioni quotidiane
- le parole dei sondaggi
- i colori
- i mobili della mia camera
- alcuni aggettivi di personalità
- il verbo *metterci*

- *yahoanswers*: quanto è importante la moda
- colori e personalità
- *sondaggio*: *look e vestiti*

- tendenze giovanili: fashion blogger e writer

tendenze

Storia a fumetti: **Episodio 5**

pagina 62

## Unità 5 ● La magia del cinema

pagina 63

- indicare i propri gusti cinematografici
- scrivere la trama di un film
- richiamare l'attenzione
- scusarsi
- chiedere, capire e dare indicazioni stradali
- leggere una cartina e uno stradario
- descrivere la posizione di un oggetto
- fare gli auguri
- girare un trailer

- i verbi irregolari *fare, tenere, dire, andare*
- *c'è, ci sono*
- *da... a...*
- le preposizioni con i mezzi di trasporto

- i generi cinematografici
- i mesi
- *in bocca al lupo, buona fortuna, auguri*
- i mezzi di trasporto
- espressioni di luogo
- *qui, lì*

- trame e locandine di film
- descrizione di luoghi della città
- *dialogo per raggiungere una destinazione in città*

- dal libro allo schermo (i film tratti da romanzi di successo)

arti

Storia a fumetti: **Episodio 5**

pagina 75

## Unità 6 ■ Famiglia

pagina 76

- chiedere e dire l'ora
- ottenere il permesso di fare qualcosa
- descrivere la propria famiglia

- i verbi *sapere e venire*
- i verbi modali
- gli aggettivi possessivi
- i possessivi con i nomi di parentela

- la famiglia e i nomi di parentela
- l'ora
- le parti della giornata (oggi)
- *anche / neanche*
- luoghi di svago
- suoni onomatopeici
- i numeri ordinali

- estratto da *Margherita Dolcevita* di Stefano Benni
- descrizione di personaggi
- *conversazione telefonica tra due amici: lamentale per andare a una festa*

- fumetti e nuove tendenze

contatti

Storia a fumetti: **Episodio 6**

pagina 86

## Unità 7 ◆ Ricerche in rete

pagina 87

- comprendere e dare istruzioni
- orientarsi sul web
- redigere un regolamento
- capire e scrivere un rebus

- le preposizioni articolate
- l'imperativo informale singolare
- l'infinito (come imperativo)

- lessico relativo al web
- comandi del computer

- presentazioni di siti internet
- istruzioni per stare davanti al computer
- *istruzioni per l'uso di google earth*

- I giovani e la tecnologia

internet

Storia a fumetti: **Episodio 7**

pagina 98

## Unità 8 ● Musica è vita

pagina 99

- parlare di generi musicali che piacciono
- collocare azioni e eventi nel tempo
- comprendere e scrivere i principali eventi e le principali azioni della vita di un personaggio
- esprimere preferenze
- creare il testo di una canzone adatta alla base

- il presente narrativo
- i principali verbi irregolari al presente: *uscire, salire*
- forma e uso del verbo *stare*
- individuazione del soggetto nella frase

- i generi musicali
- le parole straniere nella musica
- le professioni
- le espressioni: *preferito; tocca a, mettere bocca*

- biografia
- canzone "Tocca a noi"

- la musica hip - hop

arti

● Storia a fumetti: **Episodio 8**

pagina 110

## Unità 9 ▲ Calciomania

pagina 111

- parlare di sport
- preparare una cronaca sportiva

- i numeri ordinali
- il presente progressivo
- il gerundio
- espressioni di tempo: *poi, dopo, all'inizio, alla fine*

- gli sport
- *ecco*

- barzelletta
- *cronaca sportiva* (partita di calcio)

- la comicità italiana

tendenze

● Storia a fumetti: **Episodio 5**

pagina 122

## Unità 10 ● Giovani stelle

pagina 123

- raccontare fatti passati
- scrivere una storia al passato
- capire e usare il linguaggio del corpo
- indovinare un personaggio famoso
- convincere qualcuno
- creare una piccola scena teatrale

- il passato prossimo
- l'accordo del participio passato con l'ausiliare *essere*

- il mondo del cinema
- espressioni di tempo
- segnali discorsivi: *invece sì!, come no?, dai!, ah, sì! più, meno*

- intervista a Favino
- *conversazione tra due ragazzi su attori italiani*

- i festival italiani (musica, cinema, arte)

arti

● Storia a fumetti: **Episodio 3**

pagina 134

## Appendici

pagina 135

## Eserciziario

pagina 136

● Esercizi Unità 1

● Fonetica 1

● Bilancio e Test 1

pagina 136

● Esercizi Unità 2

● Fonetica 2

● Bilancio e Test 2

pagina 143

● Esercizi Unità 3

● Fonetica 3

● Bilancio e Test 3

pagina 151

● Esercizi Unità 4

● Fonetica 4

● Bilancio e Test 4

pagina 159

● Esercizi Unità 5

● Fonetica 5

● Bilancio e Test 5

pagina 166

● Esercizi Unità 6

● Fonetica 6

● Bilancio e Test 6

pagina 173

● Esercizi Unità 7

● Fonetica 7

● Bilancio e Test 7

pagina 180

● Esercizi Unità 8

● Fonetica 8

● Bilancio e Test 8

pagina 187

● Esercizi Unità 9

● Fonetica 9

● Bilancio e Test 9

pagina 194

● Esercizi Unità 10

● Fonetica 10

● Bilancio e Test 10

pagina 201

## Grammatica

pagina 210

## Soluzioni dell'eserciziario

pagina 219

## Griglia di comparazione tra le competenze

pagina 224

# Introduzione

Parla con me

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

**Parla con me** è il primo corso di italiano per stranieri espressamente concepito per studenti adolescenti (13-18 anni).

È il risultato della collaborazione tra **Alma Edizioni** e la **Società Dante Alighieri** e di una lunga sperimentazione condotta in vari Paesi.

L'opera è strutturata in tre livelli:

- **Parla con me 1**
- **Parla con me 2**
- **Parla con me 3**

## Le caratteristiche

**Parla con me** pone al centro temi, luoghi e modalità di relazione che caratterizzano il mondo giovanile.

Da qui la scelta di dividere le 10 unità in **quattro macro-aree tematiche: internet, contatti, arti** (cinema, musica e letteratura) e **tendenze**.

Tutti i contenuti linguistici affrontati sono presentati sempre in relazione ai contesti reali in cui si muovono gli studenti e alle principali situazioni comunicative che si trovano a dover gestire.

## L'approccio

Il corso mira a sviluppare in modo equilibrato le quattro competenze descritte del Quadro Comune Europeo (*ascoltare, parlare, leggere e scrivere*) in relazione ai reali bisogni comunicativi dello studente adolescente. Vista la fascia di età a cui si rivolge, **Parla con me** si propone di educare gli studenti a un apprendimento sempre più autonomo e consapevole della lingua, mantenendone alta la motivazione durante tutte le attività. Propone pertanto:

- testi scritti e audio accattivanti, legati a situazioni comunicative autentiche, sempre incentrate su argomenti di interesse e utilità per l'adolescente;

- attività di tipo ludico, dinamiche e creative, da svolgersi sia in coppia che in gruppo;
- attività che spingono lo studente a ricercare ed elaborare autonomamente le regole morfosintattiche di volta in volta affrontate;
- attività di *project work* che calano lo studente in situazioni comunicative autentiche finalizzate alla realizzazione di progetti di gruppo attraverso un lavoro di cooperazione.

## La struttura

**Parla con me 1** si rivolge a studenti di livello A1 e comprende in un unico volume

**un libro di classe, un eserciziario e un CD audio**

### libro di classe:

- 10 unità divise in quattro macro-aree tematiche (internet, contatti, arti, tendenze)
- schede culturali sull'Italia
- storia a fumetti - genere molto amato dagli adolescenti - che percorre tutto il volume e che offre allo studente il piacere di leggere liberamente un fumetto in italiano

### eserciziario:

- esercizi utili a consolidare le strutture grammaticali e gli elementi lessicali affrontati
- attività sulla fonetica

- bilanci di competenza utili allo studente per riflettere sui propri progressi in relazione ai propri bisogni comunicativi
- test di autovalutazione
- grammatica riassuntiva
- soluzioni dell'eserciziario, della fonetica e dei test

### CD audio:

- brani audio per le attività di classe
- una canzone
- brani audio per gli esercizi di fonetica

A parte, è inoltre disponibile **una guida per l'insegnante** con

- le indicazioni metodologiche
- le istruzioni per svolgere le lezioni
- le soluzioni delle attività di classe
- le trascrizioni dei brani audio delle unità

# Il funzionamento

Ogni unità di **Parla con me** si apre con

- uno specchietto iniziale che anticipa le strutture grammaticali, i contenuti lessicali e gli elementi di comunicazione affrontati nell'unità

- un'attività introduttiva che motiva al tema dell'unità, facendo leva sulle esperienze e preconcordanze degli studenti

**Unità 1 Nuovi amici**

**Lessico**  
I saluti  
Aggettivi sugli stati d'animo  
Le espressioni *grazie, prego vorrei...*, *per favore*  
Quanti anni hai?  
Di dove sei?  
Come si scrive?

**Grammatica**  
I numeri da 0 a 20  
Il presente di essere, avere e chiamarsi  
I nomi in -o, -a, -e  
Informale/formale

**Comunicazione**  
Presentarsi  
Chiedere e dire la provenienza  
Chiedere e dire l'età  
Chiedere come si scrive una parola  
Compilare una scheda anagrafica  
Salutare in modo formale e informale  
Effettuare una registrazione on line

**Cosa imparo**

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

16 • sedici

Seguono le attività di ascolto, lettura, analisi e produzione.

- i testi orali e scritti proposti sono di vario genere, ma sempre legati all'esperienza dei ragazzi

- le attività di lettura e di ascolto prevedono un primo contatto con il testo attraverso attività di comprensione globale che stimolano la formulazione di ipotesi sul contesto e sul contenuto

**Unità 1 Internet**

**6 ASCOLTARE Buongiorno, vorrei...**  
6.a Ascolta e scegli il disegno che corrisponde alla situazione.

**6.b** Completa il dialogo con le frasi della lista. Poi riascolta e verifica.

Allora dobbiamo farla. No, no, è gratis. Sì... Hai la tessera?  
Buongiorno.

Ragazza: Buongiorno.  
Commosso:   
Ragazza: Vorrei usare internet.  
Commosso:   
Ragazza: Ah... No.

Commosso:   
Ragazza: Ah! Ma... Quanto costa?  
Commosso:   
Ragazza: Ho capito.

**6.c** Ascolta e scegli il volantino pubblicitario dell'Internet Point.

**6.d** Riascolta e sottolinea i dati corretti nella scheda.

Nome: Fabiola / Viola / Moira  
Cognome: Pascucci / Mussi / Mucci  
Data di nascita: 4 / 8 / 20 Marzo 1992  
Indirizzo: via Carlo Dossi / via Mauro Rossi / via Gianni Fossi  
Numero civico: 12 / 13 / 2  
Città: Cortona / Verona / Roma

**Parole, parole, parole**  
Vorrei... e per favore

Osserva:  
Vorrei usare internet (per favore).  
Per chiedere qualcosa con gentilezza, si dice: *vorrei + verbo/ nome*. Per essere più gentili si usa, alla fine, *per favore*.  
Vorrei una panna per favore.

**Internet Point Amici**  
1 Aperto 24 ore su 24. Tessera gratis. Costa solo 8 euro per 10 ore!  
A Roma, in via di Monteverde 19

**Internet Point Amici**  
2 Aperto 24 ore su 24. Tessera 1 euro. Costa solo 6 euro per 10 ore!  
A Roma, in via di Monteverde 19

**Internet Point Amici**  
3 Aperto 24 ore su 24. Tessera gratis. Costa solo 10 euro per 8 ore!  
A Firenze, in via di Monteverde 19

ventuno • 21

- le attività di comprensione analitica e di analisi lessicale, pragmatica e morfosintattica incoraggiano la ricerca autonoma dei significati e delle regole attraverso procedimenti induttivi, che non tralasciano la dimensione ludica

in ogni unità è inserito almeno un gioco (di coppia, di gruppo o di squadra) attraverso cui gli studenti reimpiegano quanto appreso in un clima ludico e rilassato

box chiari e sintetici, utili a completare le informazioni o fare il punto sugli aspetti funzionali, comunicativi e culturali affrontati nell'unità

### Tu chi sei?

**2.c** Leggi le pagine di diario, poi riascolta il dialogo e indica quali sono i diari dei due ragazzi.

**Lei**

Diario di Roberto Mini  
Classe II B  
Indirizzo: Viale Testaccio 45, (Testaccio), Roma

Ogni giorno, a scuola c'è un sacco di gente, si chiama Ivan! È la seconda A ed è simpatico. È molto bravo in matematica!

**Lui**

Diario di Ivan Mangano  
Classe II B  
Indirizzo: Viale Testaccio 45, (Testaccio), Roma

Mattino studio con Roberto, secondo A! Abito a Testaccio e ho il mio amico di telefono. Studiamo insieme matematica!

**3 ANALISI LESSICALE Presentarsi**

**3.a** Completa le domande con le parole della lista, come nell'esempio. Attenzione: c'è una parola in più. Alla fine riascolta e verifica.

- Di dove sei?
- E come ti trovi qui a Roma?
- Tu chi ti chiami? Io sono Ivan.
- Tu in che classe sei?
- Come ce l'hai il compito di matematica?
- Tu dove abiti?

**28** • ventotto

### Nuovi amici

**5 GIOCO Chi sei?**

**5.a** Osserva le immagini e scegli il tuo avatar. Scegli anche il nome, l'età e la città di provenienza.

**Avatar**

**Nomi**

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

**Età**

**Città**

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

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

**Domande**

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

**Risposte**

- Ho \_\_\_\_\_ anni.
- Mi chiamo \_\_\_\_\_.
- Sono di \_\_\_\_\_.
- Sono il numero \_\_\_\_\_.

**5.c** Prendi il quaderno e gira per la classe. Fai ai compagni le domande del punto 5.b e scrivi le risposte sul quaderno.

Compagno di classe	Avatar	Nome	Età	Città

**20** • venti

**Come funziona?**

	essere	avere	chiamarsi
io	sono	ho	mi chiamo
tu	sei	hai	ti chiami
lui/lei	è	ha	si chiama
noi	siamo	abbiamo	
voi	siete	avete	
loro	sono	hanno	

schede di fonetica con attività di ascolto e produzione per esercitare la pronuncia e conoscere il giusto rapporto tra grafia e pronuncia

attività di ripasso, intitolate *Ti ricordi?*, per il reimpiego del lessico e della grammatica presentati nell'unità precedente

ogni unità si conclude con un progetto finale che comporta la cooperazione, il riutilizzo creativo della lingua e dei contenuti dell'unità e la sua integrazione con altri codici

## I simboli

LEGGERE



SCRIVERE



PARLARE



ASCOLTARE



GIOCO



ANALISI



ESERCIZIO



PROGETTO

