



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea

# LINEE GUIDA PER GLI INSEGNANTI

## K.C.2\_Competenza multilingue

CPIA Palermo 2

## STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

<b>TITOLO DELL'UNITÀ</b>	<b>PAROLE E MONDI</b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diventare consapevoli dell'importanza della comunicazione e della cooperazione</li> <li>• Conoscere culture diverse</li> <li>• Imparare che la diversità promuove valori positivi.</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	<b>STUDENTI MIGRANTI ADULTI</b>
<b>LIVELLO</b>	<b>A2</b>
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnanti di Lingue, Geografia e Tecnologia
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	9 ore, 3 lezioni (la terza delle quali consiste in un'esperienza all'aperto)
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	<b>Competenza multilinguistica</b> Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza Consapevolezza ed espressione culturale
<b>PRE-REQUISITI</b>	Funzionale capacità di comprensione/produzione di semplici testi, in ambito orale/scritto Capacità di orientamento spaziale Capacità di utilizzare dispositivi digitali Capacità di richiedere e fornire informazioni personali rilevanti Conoscenza del vocabolario di base, utile per parlare di orari e mezzi di trasporto

	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p style="text-align: center;"><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<p>Conoscenza del lessico specifico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chiedere/fornire informazioni personali</li> <li>• parlare degli edifici e delle aree urbane</li> <li>• chiedere/dare indicazioni stradali</li> <li>• chiedere/fornire informazioni sui percorsi effettuati dai mezzi di trasporto pubblico</li> </ul> <p>Conoscenze legate a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• differenze culturali nell'organizzazione/gestione degli spazi</li> <li>• ruoli e tipologie specifiche degli uffici pubblici</li> <li>• caratteristiche principali e diverso utilizzo dei documenti di identità</li> <li>• informazioni rilevanti contenute in carte</li> </ul>	<p>Essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• chiedere e fornire informazioni personali dettagliate</li> <li>• leggere una mappa cartacea</li> <li>• utilizzare Google Maps su computer, smartphone o tablet</li> <li>• chiedere e dare indicazioni stradali</li> <li>• chiedere e dare informazioni su orari e mezzi di trasporto disponibili in città</li> <li>• riconoscere i documenti atti a comprovare l'identità personale</li> </ul>	<p>Competenze relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interagire, efficacemente, in situazioni / contesti diversi della vita sociale quotidiana</li> <li>• orientarsi e muoversi facilmente in una nuova città</li> <li>• utilizzare Google Maps in modo efficace</li> <li>• fare formale richiesta alle autorità competenti per ottenere il rilascio / rinnovo di documenti personali</li> <li>• interagire e compilare la modulistica adeguata, negli uffici pubblici</li> <li>• dimostrare la propria identità presentando, su richiesta, documenti di riconoscimento validi</li> </ul>

	d'identità, passaporti, patenti di guida, permessi di soggiorno, tessere di assicurazione sanitaria, ecc.		
<b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b>	Ambiente organizzato per facilitare l'apprendimento, con banchi disposti a forma di U; pareti delle aule decorate con materiali didattici; strumenti e materiali audiovisivi e digitali a disposizione degli studenti. Lezioni in aula ed esperienza <i>outdoor</i>		
<b>METODOLOGIE</b>	<i>Brainstorming</i> , giochi di ruolo, lavoro individuale/di coppia/di gruppo, attività dinamiche, <i>problem solving</i> , apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari, insegnamento ludico/attivo		
<b>STRUMENTI DIDATTICI</b>	PC, LIM, smartphone/tablet, mappe, fogli di lavoro		
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>	
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>30 min.</b>	Di fronte all'insegnante e alla LIM, gli studenti sono seduti ai banchi di scuola disposti a forma di U. Ciò può facilitare l'interazione comunicativa, creando un'atmosfera di fiducia e un ambiente di apprendimento più rilassante. Dopo essersi presentato, l'insegnante specifica il proprio paese di origine, indicando la mappa di riferimento <i>online</i> . Visualizzato il planisfero, disponibile in diverse lingue ( <a href="https://satellites.pro/Mapa_del_Mundo#38.009603,13.379059,10">https://satellites.pro/Mapa del Mundo#38.009603,13.379059,10</a> ), l'insegnante clicca sul paese ospitante, evidenziandone la capitale. Aiuta inoltre gli studenti a trovare la loro posizione corrente sulla mappa mostrata. Successivamente, pronuncia i nomi dei continenti nella lingua del paese ospitante. Gli studenti ripetono	

		<p>ad alta voce i nuovi termini geografici, cercando di memorizzare la giusta corrispondenza “nome-continente”.</p> <p>Quindi, si presentano a turno e, utilizzando il proprio <i>smartphone</i> (o eventuali dispositivi digitali forniti dalla scuola), cercano in Internet informazioni da condividere con i compagni (es. bandiera nazionale e immagini significative relative a paesi/culture d’origine). Tutti i materiali scaricati verranno utilizzati, in un secondo momento, per creare presentazioni al PC delle diverse realtà culturali.</p> <p>Utilizzando Google Maps, l’insegnante mostra viste aeree delle aree urbane e viste stradali dettagliate, comprendenti foto scattate da un veicolo e, al fine di elicitare un vocabolario pertinente, invita gli studenti a nominare, nella loro lingua madre, tutto ciò che riconoscono.</p> <p>I nomi pronunciati saranno elencati - insieme con i termini corrispondenti nella lingua del paese ospitante - su un poster multilingue preliminarmente predisposto e appeso alla parete.</p>	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>20 min.</b>	<p>L’insegnante mostra immagini di aree ed edifici urbani (parchi, ospedali, farmacie, cinema, ristoranti, municipi, scuole, uffici per l’impiego, strutture sanitarie, questure, luoghi di culto, stazioni della metropolitana, ecc.), appese alle pareti. Ne seleziona alcune e distribuisce etichette adesive, sulle quali gli studenti devono scrivere i nomi dei luoghi e degli edifici ritratti, utilizzando la propria lingua madre (in caso di lingue orali si può ricorrere ai caratteri dell’alfabeto latino). Agli studenti viene chiesto di attaccare le etichette alle immagini di riferimento, in modo da consentire il confronto tra parole che esprimono lo stesso concetto in lingue diverse. L’insegnante fornisce quindi gli stessi termini nella lingua del paese ospitante e gli studenti ripetono ad alta voce i nuovi termini in L2, cercando di memorizzarne significati e corretta pronuncia.</p>	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/</b>	<b>110 min.</b>	<p><b>Step 1</b> <b>Fase</b> <b>introduttiva</b> <b>20 min.</b></p>	<p>L’insegnante mostra cartelli e simboli, che indicano la presenza in città di vari tipi di edifici/uffici pubblici, stazioni metro, ecc. Pone domande del tipo: “Avete mai visto cartelli/simboli simili?”, “A che cosa si riferiscono?”.</p>

<b>COMPETENZE</b>		Gli studenti devono creare abbinamenti appropriati con le immagini preliminarmente visualizzate.
	<b>Step 2</b> <b>Fase</b> <b>intermedia</b> <b>60 min.</b>	<p>L'insegnante distribuisce <i>flashcard</i> di “preposizioni di luogo” insieme con immagini esplicative di segnali direzionali. Dà agli studenti semplici istruzioni del tipo:  <i>“Studente A, puoi per favore andare a sederti accanto a (a destra di / a sinistra di / davanti / dietro a...) studente B?”</i>.</p> <p>Muovendosi per la classe, gli studenti seguono le istruzioni ricevute, rafforzando il vocabolario acquisito. Possono altresì, a turno, impartire istruzioni ai compagni di classe, invitandoli a sedersi ad un banco diverso.</p> <p>Successivamente, avvalendosi di un ulteriore supporto visivo, il docente introduce le principali funzioni comunicative utili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>chiedere indicazioni stradali</b>  es: Mi può indicare la strada per ...? / Mi può dire come raggiungere ...? / Come posso arrivare a ...? / C'è una farmacia (un ufficio postale / una banca...) qui vicino?</li> <li>• <b>dare indicazioni stradali</b>  es.: Vada dritto / Giri a destra (a sinistra) / Prenda la prima (seconda...) traversa a destra (a sinistra) / Superi... / Attraversi la strada...</li> </ul> <p>Vengono quindi mostrati brevi video, in cui dei turisti chiedono ai passanti come raggiungere determinati luoghi della città, seguendo poi le istruzioni fornite. Se necessario, l'insegnante interrompe la riproduzione dei video, per rendere più chiaro il significato di determinate parole/espressioni.</p> <p>Su richiesta dell'insegnante, gli studenti drammatizzano uno dei mini dialoghi a loro scelta, interpretando i ruoli dei turisti e dei passanti.</p>

			<p>Attraverso attività di rinforzo (ricerca di parole, completamento, abbinamento, ecc.), l'insegnante si accerta che gli studenti abbiano compreso chiaramente l'uso delle funzioni spiegate, intese a fornire informazioni, veicolando parole e concetti significativi.</p> <p>Gli studenti ascoltano dei mini dialoghi (in L2 e nelle principali "lingue ponte") tra X che chiede indicazioni e Y che le fornisce. L'insegnante distribuisce una cartina della città e dei fogli di lavoro, contenenti sia la trascrizione delle registrazioni che alcuni esercizi a scelta multipla.</p> <p>Vengono proposti diversi ascolti dei dialoghi. Guardando la cartina e seguendo le indicazioni fornite da Y, gli studenti devono indovinare quale luogo di destinazione si desidera raggiungere, scegliendo tra le alternative proposte (scelta multipla).</p>
		<p><b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>30 min.</b></p>	<p>L'insegnante mostra la mappa di un'area specifica della città, distribuendone le fotocopie. Fornisce istruzioni orali su come raggiungere un luogo di destinazione, senza specificarne il nome. Partendo da una posizione evidenziata e seguendo le indicazioni, gli studenti devono indovinare quale sia la destinazione finale.</p> <p>Vengono formate delle squadre che, dopo aver scelto tre diversi luoghi nell'area circoscritta della mappa, scrivono le indicazioni atte a guidare il percorso delle squadre sfidanti. Devono, dunque, essere individuati tutti i luoghi cui fanno riferimento i compagni di classe avversari.</p>
<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>		<p>Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i>, avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).</p>
<p><b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b></p>			

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
FASE MOTIVAZIONALE	15 min.	<p>Agli studenti vengono fornite schede di lavoro, contenenti simboli identificativi di uffici pubblici. Viene chiesto loro di ascoltare brevi dialoghi tenuti in diversi uffici della città e realizzati sia nella lingua del paese ospitante che nelle principali “lingue ponte” parlate in classe.</p> <p>Dopo ripetuti ascolti, gli studenti devono formulare ipotesi sugli uffici in cui si svolgono i dialoghi e scegliere i simboli di riferimento appropriati, tra quelli visualizzati sulle schede.</p>	
ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE	150 min.	<p><b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>50 min.</b></p>	<p>L'insegnante spiega il ruolo di diversi uffici pubblici nel paese ospitante. Invita quindi gli studenti ad utilizzare i propri <i>tablet/smartphone</i> e a ricercare <i>online</i> le informazioni relative a ruolo/finalità fondamentali di: Ufficio Anagrafe, Azienda Sanitaria, Ospedale, Pronto Soccorso, Scuola, Poste, Ufficio Immigrazione, Stazione di Polizia, ecc.</p> <p><b>Circle Time.</b> L'insegnante chiede agli studenti di fornire, con riferimento ai loro paesi di origine, dettagli sul ruolo degli uffici analizzati, in modo che dalla discussione guidata possano emergere somiglianze e/o differenze rilevanti. Due volontari raccolgono e riassumono le risposte ottenute, sulla lavagna interattiva.</p> <p>Dopo aver mostrato diversi tipi di documenti e moduli (carte d'identità, patenti di guida, moduli per la richiesta del passaporto, moduli per l'iscrizione a scuola, ecc.), l'insegnante pone agli studenti domande quali:  <i>“A cosa servono questi documenti/moduli?”</i>,  <i>“Secondo voi, in quali contesti possono essere utilizzati?”</i>.</p> <p>Segue una fase di confronto, volta ad evidenziare struttura e fruizione particolari. Lavorando in gruppo, gli studenti traducono alcuni termini</p>

			<p>specifici, utilizzati nei documenti per riferirsi ai dati personali ivi inseriti. È importante che, al termine della lezione, siano forniti vocaboli e funzioni comunicative utili per chiedere/fornire informazioni personali dettagliate nella lingua del paese ospitante oltre che nelle principali “lingue ponte” conosciute dagli studenti.</p>
		<p><b>Step 2</b>  <b>Fase Intermedia</b> <b>50 min.</b></p>	<p><b>Fase di ascolto</b> (conversazione, <i>puzzle</i> linguistici, ecc.). L'insegnante propone l'ascolto di brevi dialoghi incentrati su fondamentali funzioni socio-comunicative e volti a consentire un'efficace interazione negli uffici pubblici. Ogni dialogo è disponibile, in primo luogo, nella lingua del paese ospitante. Quindi, l'insegnante lo ricostruisce col supporto dei discenti, utilizzando le principali “lingue ponte” parlate in classe. Le parole e le espressioni chiave vengono evidenziate sulla LIM e vengono altresì fornite, a richiesta, tutte le spiegazioni necessarie. Dopo la fase di comprensione globale, sotto la guida dell'insegnante, gli studenti si esercitano in gruppo e simulano una tipica interazione comunicativa in un determinato ufficio pubblico, al fine di dimostrare di essere in grado di: salutare e avviare correttamente una conversazione, presentandosi; richiedere modulistica specifica; chiedere e dare spiegazioni sulla compilazione dei moduli, ove necessario.</p>
		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase conclusiva</b> <b>50 min.</b></p>	<p><b>Gioco di ruolo.</b> Lavorando in coppia, gli studenti simulano un'interazione comunicativa in un ufficio pubblico a loro scelta. Devono creare un dialogo ed eseguirlo due volte, scambiandosi i ruoli: ognuno deve fungere sia da impiegato che da richiedente. Lo scopo è compilare un modulo digitale (predisposto e adattato dal docente), inserendo i dati anagrafici del richiedente negli appositi campi. I moduli dovrebbero essere disponibili in diverse lingue.</p>

			Gli studenti hanno a disposizione 20 minuti per preparare i loro dialoghi, utilizzando almeno due lingue (la lingua del paese ospitante e una delle “lingue ponte” parlate in classe).
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>15 min.</b>		Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i> , avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 3 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>20 min.</b>		L'attività <i>outdoor</i> richiede la collaborazione dell'insegnante e di più di un tutor/facilitatore linguistico (almeno uno per ogni gruppo di studenti). L'insegnante presenta gli studenti ai propri tutor, che li accompagneranno alla scoperta di importanti luoghi della città. Vengono distribuite alcune etichette recanti i nomi di diversi uffici pubblici, espressi in diverse lingue. I gruppi sono composti da studenti che condividono uno stesso luogo di destinazione.
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE</b>		<b>Step 1 Fase introduttiva 15 min.</b>	L'insegnante illustra lo scopo finale dell'attività, che consiste nel raggiungere gli uffici preposti, richiedere moduli adeguati (nelle diverse lingue disponibili) e riconsegnarglieli, debitamente compilati. I moduli possono essere semplificati (rispetto a quelli originali) e adattati alle competenze specifiche degli studenti. Le situazioni comunicative saranno conformate alla prassi del paese ospitante. Gli studenti dovranno trovare l'indirizzo dell'ufficio pubblico da raggiungere, trascinando l'indicatore rosso sulla mappa di Google.

	140 min.		Dopo aver chiesto informazioni su percorsi, orari, fermate e costo del biglietto, gli studenti devono utilizzare i mezzi pubblici per raggiungere la loro destinazione. Il tutor incaricato chiede loro di esprimere il proprio parere sul modo più conveniente per spostarsi in città (autobus, metropolitana, ecc.).
		<b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>75 min.</b>	Al momento dell'arrivo in ufficio, gli studenti ricevono un apposito modulo da compilare finalizzato, ad esempio, a richiedere il rilascio/rinnovo di un documento personale. È auspicabile predisporre l'attività in anticipo, in modo che gli impiegati siano in grado di collaborare pienamente, senza intoppi/perdite di tempo.
		<b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>50 min.</b>	Gli studenti tornano al punto di incontro iniziale e consegnano i moduli compilati all'insegnante. <b>Circle Time.</b> Al fine di fornire un <i>feedback</i> sulla loro esperienza, gli studenti condividono le informazioni sui diversi moduli compilati e sulle difficoltà eventualmente incontrate, durante l'espletamento del loro compito.
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	20 min.		Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i> , avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			

## STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

<b>TITOLO DELL'UNITÀ</b>	<b>ODORI, SAPORI, COLORI E ... <i>solo un accenno di "gustoso" impegno sociale</i></b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diventare consapevoli dell'importanza della comunicazione e della cooperazione</li> <li>• Conoscere culture diverse</li> <li>• Imparare che la diversità promuove valori positivi.</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	<b>STUDENTI MIGRANTI ADULTI</b>
<b>LIVELLO</b>	<b>A2</b>
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnanti di Lingue, Matematica e Scienze, Tecnologia
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	9 ore - 3 lezioni (la terza delle quali consiste in un'esperienza all'aperto)
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	<b>Competenza multilinguistica</b> Competenza digitale Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in materia di cittadinanza Consapevolezza ed espressione culturale
<b>PRE-REQUISITI</b>	Funzionale capacità di comprensione/produzione di semplici testi, in ambito orale/scritto Basilari competenze matematiche Capacità di utilizzare dispositivi digitali

	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<p>Focus su:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• valute locali</li> <li>• lessico relativo a diversi tipi di cibo, frutta e verdura</li> <li>• numeri</li> <li>• unità di peso/capacità</li> <li>• lessico relativo a contenitori ed imballaggi per alimenti</li> <li>• corretto smaltimento dei materiali di scarto</li> <li>• lavorazione della carta e del cartone</li> </ul>	<p>Essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• leggere i volantini per gli acquisti</li> <li>• ordinare merce in un negozio</li> <li>• specificare la quantità/il peso degli articoli da acquistare</li> <li>• chiedere/dire il prezzo</li> <li>• comprendere una conversazione ed interagire con gli altri, in situazioni/contesti diversi</li> </ul>	<p>Competenze relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• interazione comunicativa efficace in situazioni di <i>shopping</i> al mercato/ supermercato, ecc.</li> <li>• fruizione di offerte/sconti pubblicizzati sui volantini</li> <li>• ecosostenibilità e adozione di comportamenti a tutela dell'ambiente</li> <li>• smaltimento corretto dei materiali di scarto, nel rispetto delle vigenti norme locali</li> </ul>
<p><b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b></p>	<p>Ambiente organizzato per facilitare l'apprendimento, con banchi disposti a forma di U; pareti delle aule decorate con materiali didattici; strumenti e materiali audiovisivi e digitali a disposizione degli studenti. Lezioni in aula ed esperienza <i>outdoor</i></p>		
<p><b>METODOLOGIE</b></p>	<p><i>Brainstorming</i>, giochi di ruolo, lavoro individuale/di coppia/di gruppo, attività dinamiche, <i>problem solving</i>, apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari, insegnamento ludico/attivo</p>		
<p><b>STRUMENTI DIDATTICI</b></p>	<p>PC, LIM, smartphone/tablet, mappe, flashcard, lavagna magnetica, fogli di lavoro</p>		

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 1 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>20 min.</b>	L'insegnante mostra agli studenti immagini <i>online</i> che ritraggono scene di vita quotidiana nei mercati, dove carne, pesce, frutta e verdura sono esposti sulle bancarelle. Indicando alcuni primi piani dei prodotti alimentari in vendita, l'insegnante chiede ai discenti se gli stessi (o prodotti simili) si trovino nei loro paesi di origine e li invita a nominare tutto ciò che riconoscono nella loro lingua madre. Utilizzando <i>flashcard online</i> , l'insegnante evidenzia gradualmente i nomi dei prodotti, nella lingua del paese ospitante. L'attività ha il duplice scopo di far emergere il lessico conosciuto (relativo - in particolare - al campo semantico "FRUTTA E VERDURA") e di fornire quante più parole possibili in L2.	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>20 min.</b>	Utilizzando il proprio smartphone o gli eventuali dispositivi digitali forniti dalla scuola, gli studenti cercano in Internet immagini di alimenti tipici dei paesi extraeuropei. Si potrà poi fare un confronto tra quelli caratteristici di varie regioni del mondo, scorrendo gli <i>screenshot</i> a disposizione. Oltre a pronunciare i nomi dei prodotti visualizzati, l'insegnante li elenca su una lavagna, utilizzando la lingua del paese ospitante. Gli studenti ne prendono nota sui quaderni e poi ripetono ad alta voce i singoli termini, memorizzando sia l'abbinamento con le immagini di riferimento che la corretta pronuncia.	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b>		<b>Step 1 Fase introduttiva  35 min.</b>	Vengono distribuite etichette con i nomi di vari tipi di frutta e verdura nelle principali "lingue ponte" parlate in classe. Dopo aver mostrato, una ad una, le foto di frutta e verdura di cui imparare i nomi, l'insegnante le dispone sulla lavagna magnetica. Gli studenti in possesso delle etichette multilingue con i nomi dei prodotti esposti le mostrano ai compagni e le posizionano sotto le immagini di riferimento. Successivamente, ripetono ad alta voce tali nomi e li copiano - divisi per categoria - sui propri quaderni, disegnando anche i prodotti cui si

	120 min.		riferiscono. I termini devono essere scritti sia nelle lingue ponte conosciute che nella lingua del paese ospitante.
		<b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b>  <b>60 min.</b>	<p>Agli studenti vengono mostrate immagini di diversi tipi di mercati: mercatini rionali, piccoli negozi, supermercati e centri commerciali. L'insegnante chiede agli studenti quali siano, secondo loro, le differenze tra i contesti mostrati. Pone domande quali:</p> <p><i>“I mercati sono importanti? Perché?”</i>,  <i>“Preferisci acquistare al mercato o al supermercato?”</i>,  <i>“Quali sono i vantaggi e gli svantaggi dei supermercati?”</i>, ecc.</p> <p>Tutte le risposte, riassunte sulla lavagna interattiva, vengono condivise in classe.</p> <p>Successivamente, gli studenti ascoltano le registrazioni mp3 di un dialogo al mercato, in diverse lingue (le “lingue ponte” e la lingua del paese ospitante).</p> <p>Dopo il primo ascolto della registrazione in L2, l'insegnante consegna un foglio di lavoro, costituito da un testo bucato (la versione scritta del dialogo, con alcune parole omesse). Durante il riascolto, gli studenti devono completare il testo con le parole mancanti, scegliendole tra quelle proposte in un riquadro. Al termine dell'attività, l'esercizio viene corretto <i>in plenum</i> e l'insegnante fornisce tutte le spiegazioni necessarie, scrivendo sulla LIM le parole e le espressioni chiave.</p> <p>L'insegnante mostra, quindi, banconote e monete in circolazione e chiede agli studenti che condividono la stessa provenienza:</p> <p><i>“Che tipo di valuta si usa nel vostro paese?”</i>.</p> <p>Le immagini delle valute in uso, scaricate con l'ausilio della LIM, vengono visualizzate e confrontate.</p>

			<p>Successivamente, l'insegnante distribuisce un elenco di parole relative alle unità di peso/capacità (grammo, chilogrammo, litro...) e, fornendo esempi sia orali che scritti, si sofferma sulle funzioni comunicative del dialogo proposto, utili per:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>parlare di quantità:</b>  <i>es.: "Quanto / a / i / e ..... desidera?"</i>  <i>"Vorrei <b>YYY grammi</b> / <b>YYY chilo/i</b> di....."</i></li> <li>• <b>chiedere/dire il prezzo</b>  <i>es.: "Quanto costa al chilo?"</i>.  <i>"Costa <b>WWW al chilo</b>"</i>).</li> </ul> <p>Gli studenti lavorano <b>in piccoli gruppi</b>, sostenendosi a vicenda. Viene chiesto loro di utilizzare il lessico e le funzioni comunicative già analizzati per costruire - secondo gli esempi forniti dall'insegnante - mini dialoghi relativi a diversi contesti (es. interazione comunicativa al supermercato, al mercato del contadino, in un centro commerciale, ecc.).</p>
		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase conclusiv</b>  <b>25 min.</b></p>	<p><b>Gioco di ruolo.</b> Seguendo l'esempio proposto durante la fase di ascolto, gli studenti lavorano <b>in coppia</b>, al fine di esercitare ulteriormente le funzioni comunicative acquisite.</p> <p>Devono preparare e poi simulare un'interazione orale in un mercato, interpretando il ruolo di un venditore e di un acquirente. Si scambiano i ruoli, recitando oralmente il dialogo due volte.</p>
<p><b>FASE METACOGNITIVA</b></p>	<p><b>20 min.</b></p>	<p>Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i>, avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).</p>	

INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI		
	TIME	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>40 min.</b>	<p>L'insegnante distribuisce volantini per la spesa, con promozioni settimanali pubblicizzate dai supermercati della città. Pone agli studenti domande quali:</p> <p style="text-align: center;"><i>“Avete mai sfogliato volantini della spesa?”</i>,</p> <p style="text-align: center;"><i>“A cosa servono?”</i>, ecc.</p> <p>Dopo aver invitato i discenti a nominare - nella loro lingua madre - i prodotti che riconoscono, scrive sulla LIM tutte le parole pronunciate (unitamente ai termini corrispondenti nella lingua del paese ospitante), divise per categoria: latticini, frutta e verdure, bibite, prodotti da forno, ecc. Spiega il significato delle parole sconosciute, con l'ausilio di immagini di riferimento. Quindi, l'insegnante chiede agli studenti di utilizzare i loro <i>smartphone</i> o <i>tablet</i> per cercare sul web immagini di cibi e bevande tipici dei loro paesi. Gli <i>screenshot</i> dei vari prodotti vengono condivisi in classe, consentendo agli studenti di evidenziare somiglianze e differenze tra le abitudini alimentari dei loro paesi e quelle del paese ospitante. Gli studenti possono rispondere a domande quali:</p> <p style="text-align: center;"><i>“In che cosa consiste una colazione tipica nel tuo paese?”</i>,</p> <p style="text-align: center;"><i>“Cosa mangi e bevi di solito a pranzo/cena?”</i>.</p> <p>Per mettere alla prova la capacità di osservazione degli studenti, l'insegnante li invita a guardare i volantini della spesa distribuiti e poi a rispondere ad alcune domande sui prodotti pubblicizzati (es: <i>“Quanto costa una scatoletta di tonno sott'olio?”</i>, <i>“Quanto costa la carne di manzo al chilo?”</i>, <i>“Quale marca di acqua in bottiglia viene offerta a un prezzo scontato?”</i>, <i>“Qual è il miglior prezzo scontato offerto?”</i>, ecc.).</p>

		<p>Gli studenti annotano le risposte sui loro quaderni e poi le riassumono oralmente. Successivamente, con l'ausilio di <i>flashcard online</i>, il docente fornisce ulteriore lessico relativo alle aree semantiche "ALIMENTI, BEVANDE e CONTENITORI". Gli studenti prendono nota di tutto sui loro quaderni.</p>	
<p align="center"><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b></p>	<p align="center"><b>120 min.</b></p>	<p align="center"><b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b>  <b>40 min.</b></p>	<p>L'insegnante distribuisce fogli di lavoro in L2, con termini relativi a cibo, bevande e contenitori. Gli studenti devono combinare correttamente gli elementi e poi pronunciare ad alta voce le frasi costruite (es: "Vado al supermercato e compro un pacco di riso, una bottiglia di acqua minerale, un cartone di latte, un vasetto di marmellata", ecc.) . Tutte le frasi saranno pronunciate sia nella lingua del paese ospitante che nelle principali "lingue ponte" parlate in classe.</p> <p><b>Attività ricreativa di rinforzo: "CIBO, BEVANDE E CONTENITORI_BINGO".</b></p> <p>L'insegnante distribuisce le cartelle del bingo. Richiama, a caso, parole relative a cibi e bevande in diversi contenitori/confezioni. Gli studenti metteranno un contrassegno sulle immagini corrispondenti alle parole pronunciate, se le trovano sulle loro cartelle. Chi ha cinque parole/immagini evidenziate di fila urla "Bingo" e vince.</p> <p>Al termine del gioco del Bingo ci sarà un momento conviviale, durante il quale verranno condivise e consumate in classe diverse specialità culinarie tradizionali (fatte in casa e portate a scuola da studenti di aree geografiche/culture diverse).</p>
		<p align="center"><b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b>  <b>60 min.</b></p>	<p>L'insegnante porta a scuola diversi tipi di imballaggi (bottiglie di plastica e di vetro, scatole di cartone, lattine di bibite e scatolette di tonno, confezioni di cartone tetra-pak, ecc.), per far riflettere gli studenti sull'importanza di un corretto smaltimento dei rifiuti.</p> <p>Attraverso l'utilizzo di strumenti multimediali (<i>slideshow</i>, video <i>youtube</i> e siti <i>web</i> specifici), l'insegnante sottolinea l'importanza dell'Educazione</p>

			<p>Ambientale. Si concentra sul consumismo della società moderna, soffermandosi su esempi di cattive abitudini nella vita di tutti i giorni (ad esempio l'abuso di plastica monouso, di confezioni monodose, ecc.).</p> <p>Poiché la salvaguardia dell'ambiente è un dovere di tutti, ovunque, incoraggia gli studenti ad avere un comportamento responsabile e a riutilizzare, ad esempio, le parti organiche dei rifiuti (bucce di frutta e verdura, fondi di caffè, ecc.), conferendole nella compostiera.</p> <p>Viene distribuito un elenco di parole ed espressioni utili, relative al tema trattato. Inoltre, agli studenti viene fornito un foglio di lavoro contenente due tipi di attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• un testo bucato, centrato sui contenuti analizzati</li> <li>• un esercizio di abbinamento su cibo, imballaggi e contenitori per la raccolta differenziata.</li> </ul> <p>Gli esercizi saranno corretti <i>in plenum</i>.</p>
		<p><b>Step 3</b></p> <p><b>Fase conclusiva</b></p> <p><b>20 min.</b></p>	<p>L'insegnante chiede agli studenti: "<i>Sapete in cosa consiste il 'Riciclaggio'?</i>". Raccoglie le risposte e fornisce le eventuali spiegazioni necessarie per rendere più chiaro il concetto.</p> <p>Quindi, mostra dei brevi video esemplificativi sulle modalità corrette di smaltimento dei materiali di scarto.</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://youtu.be/c8ZnxvbMEz8">https://youtu.be/c8ZnxvbMEz8</a></p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=LeqA3LhsHIQ">https://www.youtube.com/watch?v=LeqA3LhsHIQ</a></p> <p>In classe ci sono contenitori di diversi colori, uno per ogni materiale da riciclare. Sulla cattedra vengono poste confezioni di materiali diversi.</p>

			<p>L'attività che deve essere svolta dagli studenti consiste nel conferire i rifiuti (lattine, involucri di merendine, bottiglie di plastica, ecc.) negli appositi contenitori.</p> <p>È importante che gli studenti ripetano i nomi dei materiali di scarto, mentre li smaltiscono (es.: “Il barattolo di vetro va nel bidone verde”, “la scatola di cartone va in quello blu, la bottiglia di plastica in quello giallo”, ecc.).</p>
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>20 min.</b>	<p>Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i>, avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).</p>	
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ</b> <b>LEZIONE 3</b> <b>(Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>	
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>40 min.</b>	<p>L'insegnante spiega il programma della giornata, che include un'interessante visita a un centro di smaltimento e riciclaggio del cartone. Gli studenti, divisi in gruppi, dovranno documentare le varie fasi di smaltimento, registrando video e scattando foto con il proprio <i>smartphone</i>. Al ritorno a scuola, creeranno una presentazione di sensibilizzazione, utilizzando i loro cellulari e le <i>app</i> appropriate.</p>	
<b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/</b>		<b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>40 min.</b>	<p>All'arrivo al centro (dove carta e cartone vengono conferiti in grandi balle da smistare), gli studenti sono accolti dagli operatori, che spiegano loro le varie fasi della lavorazione.</p>

<b>COMPETENZE</b>	<b>120 min.</b>	<b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>60 min.</b>	Dopo una breve introduzione, gli studenti hanno la possibilità di seguire le diverse fasi, accompagnati da personale interno qualificato. L'esperienza (che rappresenta senza dubbio una buona occasione per migliorare conoscenze, competenze e abilità individuali) verrà arricchita dalla visione di video sul corretto smaltimento dei materiali.
		<b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>40 min.</b>	<b>Circle-time</b> (al rientro a scuola). Inizia una discussione guidata. Eventuali foto e video realizzati durante l'esperienza <i>outdoor</i> vengono condivisi e commentati in classe. Lavorando in gruppo, gli studenti utilizzano i loro <i>smartphone/tablet</i> per creare - con i materiali selezionati - brevi ma significative presentazioni. Esercitando le proprie abilità linguistiche, gli studenti si scambiano opinioni e cercano di coniare frasi/ <i>slogan</i> efficaci per promuovere comportamenti eco-compatibili (basati su riduzione, riutilizzo e riciclaggio) e stili di vita sostenibili, in modo da sensibilizzare gli altri studenti sull'importanza della sicurezza ambientale.
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>20 min.</b>	Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i> , avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).	
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			

## STRUTTURA DELL'UNITÀ DI APPRENDIMENTO

<b>TITOLO DELL'UNITÀ</b>	<b>ATTIVITÀ RICREATIVE</b>
<b>ELEMENTI DI INTERCULTURALITÀ PRESENTI NELL'UNITÀ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diventare consapevoli dell'importanza della comunicazione e della cooperazione</li> <li>• Conoscere culture diverse</li> <li>• Imparare che la diversità promuove valori positivi.</li> </ul>
<b>DESTINATARI</b>	<b>STUDENTI MIGRANTI ADULTI</b>
<b>LIVELLO</b>	<b>A2</b>
<b>DOCENTI COINVOLTI</b>	Insegnanti di Lingue, Matematica, Tecnologia
<b>DURATA</b> (Specificare la durata dell'Unità e il numero di lezioni da sviluppare)	9 ore - 3 lezioni (la terza delle quali consiste in un'esperienza all'aperto)
<b>COMPETENZE CHIAVE COINVOLTE</b>	<b>Competenza multilinguistica</b> Competenza digitale Competenza matematica Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
<b>PRE-REQUISITI</b>	Competenze alfabetiche e matematiche di base Capacità di orientamento spaziale Capacità di utilizzare dispositivi digitali Conoscenza della valuta in uso nel paese ospitante

	CONOSCENZE	ABILITÀ	COMPETENZE
<p><b>OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</b> (Specificare gli obiettivi di apprendimento in termini di conoscenze, abilità e competenze)</p>	<p>Conoscenza del lessico specifico relativo a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• attività sportive e ricreative</li> <li>• negozi nelle aree urbane e luoghi di divertimento</li> <li>• abbigliamento e accessori</li> <li>• colori e taglie</li> </ul> <p>Ulteriori conoscenze:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presente indicativo dei verbi utili per parlare delle attività del tempo libero</li> <li>• Espressioni di <i>gradimento</i> (mi piace /adoro/preferisco, ecc.) o <i>disapprovazione</i>: non mi piace/odio/ non sopporto, ecc.)</li> <li>• Espressioni legate alle abilità</li> </ul>	<p>Essere in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• esprimere preferenze</li> <li>• esprimere la propria capacità di fare qualcosa</li> <li>• chiedere informazioni su taglie e prezzi nei punti vendita di scarpe/ abbigliamento/ accessori, ecc.</li> <li>• leggere e confrontare le etichette dei prezzi e delle taglie</li> <li>• navigare in Internet alla ricerca di specifici prodotti da acquistare <i>online</i></li> </ul>	<p>Competenze relative a:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• intervenire in una discussione sulle attività del tempo libero</li> <li>• parlare delle attività di svago nella città ospitante, facendo un confronto tra le stesse e quelle disponibili in culture/paesi diversi</li> <li>• esprimere preferenze e opinioni personali, in modo corretto</li> <li>• usare espressioni adeguate nel richiedere articoli specifici e nell'effettuarne il pagamento, in diversi contesti di acquisto</li> <li>• utilizzare le risorse per il tempo libero offerte dalla comunità, così come le risorse disponibili <i>online</i></li> </ul>

	<p>individuali: “essere in grado/capace di...”</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Espressioni utili per interagire in contesti di <i>shopping</i></li> </ul>		
<b>AMBIENTE DI APPRENDIMENTO</b>	<p>Ambiente organizzato per facilitare l'apprendimento, con banchi disposti a forma di U; pareti delle aule decorate con materiali didattici; strumenti e materiali audiovisivi e digitali a disposizione degli studenti.</p> <p>Lezioni in aula ed esperienza <i>outdoor</i></p>		
<b>METODOLOGIE</b>	<p><i>Brainstorming</i>, giochi di ruolo, lavoro individuale/di coppia/di gruppo, attività dinamiche, <i>problem solving</i>, apprendimento cooperativo, tutoraggio tra pari, insegnamento ludico/attivo</p>		
<b>STRUMENTI DIDATTICI</b>	<p>PC, LIM, <i>flashcard</i>, <i>smartphone/tablet</i>, mappe, fogli di lavoro</p>		
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<p><b>PIANO DELLE ATTIVITÀ</b> <b>LEZIONE 1</b> <b>(Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b></p>	
<b>ANALISI DELLA SITUAZIONE DI PARTENZA</b>	<b>20 min.</b>	<p>L'insegnante mostra <i>flashcard</i> appese alle pareti dell'aula, relative a sport, attività del tempo libero e luoghi di divertimento. Chiede agli studenti di nominare, nella propria lingua madre, ciò che vedono e riconoscono.</p> <p>Utilizzando colori diversi (tanti quante sono le lingue parlate in classe), scrive le parole pronunciate (divise per categoria) nelle apposite sezioni di un poster multilingue, opportunamente predisposto.</p> <p>Gli studenti annotano le parole che esprimono lo stesso concetto in lingue diverse. L'insegnante sottolinea la corretta pronuncia di tutti i termini, compresi quelli in L2, invitando la classe a ripeterli ad alta voce e a memorizzarli, insieme con le immagini di riferimento.</p>	

<p style="text-align: center;"><b>FASE MOTIVAZIONALE</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>20 min.</b></p>	<p>Sia in L2 che nelle principali “lingue ponte” parlate in classe, viene fornita una lista di verbi utili per parlare di sport e attività del tempo libero. Indicando una delle <i>flashcard</i> (boxe, jogging, calcio, nuoto, lettura, ecc.), l'insegnante mima l'attività rappresentata, pronunciando il relativo verbo all'infinito. Agli studenti viene chiesto di mimare, a turno, attività <i>indoor/outdoor</i> a loro scelta; i loro compagni di classe devono indovinare e pronunciare ad alta voce il verbo di riferimento, selezionandolo tra quelli presenti nella lista.</p> <p>In seguito, l'insegnante scrive sulla LIM:  <b>“Mi piace.../ Adoro.../ Preferisco...”</b>,  <b>“Non mi piace.../ Odio.../ Non sopporto...”</b>.</p> <p>Fornisce tutte le spiegazioni necessarie sull'uso dei verbi evidenziati. Mostrando “pollice su/pollice verso” e usando le espressioni facciali, esprime il proprio livello di gradimento rispetto alle attività ricreative, scegliendo tra le forme verbali visualizzate.</p> <p>Ponendo la domanda <i>“Quale sport/attività di svago ami praticare?”</i>, incoraggia gli studenti a seguire i suoi esempi, esprimendo le loro preferenze personali.</p>	
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>120 min.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Step 1 Fase introduttiva  35 min.</b></p>	<p>L'insegnante distribuisce delle etichette adesive, sulle quali sono stampati dei verbi in L2, riferiti ad attività sportive e ricreative. Utilizzando le “lingue ponte” conosciute dagli studenti, pronuncia gradualmente i verbi d'azione relativi ad alcune immagini selezionate.</p> <p>Lo studente che detiene l'etichetta con il verbo corrispondente in L2, deve abbinarla all'immagine di riferimento e, contestualmente, creare una frase costituita da un soggetto e uno dei verbi già analizzati (piacere, adorare, odiare, ecc.) a sua scelta, concludendo con il verbo d'azione appena pronunciato dall'insegnante (es. <b>“Sara e Peter adorano guardare i film polizieschi in TV”</b>).</p>

			<p>Tutte le frasi vengono scritte alla lavagna e corrette dall'insegnante. Si formano piccoli gruppi di studenti di diversa provenienza. Ad ogni gruppo viene assegnata una griglia destinata a raccogliere informazioni, in colonne: nella prima di esse, gli studenti scrivono i loro nomi; in quelle successive (predisposte con elenchi di attività sportive / ricreative in L2 e nelle principali "lingue ponte"), ogni studente deve disegnare il <i>pollice su</i> o il <i>pollice verso</i>, esprimendo <b>gradimento</b> per 3 attività e <b>mancato gradimento</b> per 2. Quindi, gli studenti riassumono le proprie preferenze, scrivendo sui loro quaderni frasi del tipo: "<b>Mi piace</b> fare jogging, nuotare e giocare a calcio. <b>Non mi piace</b> guardare la TV. <b>Odio/non sopporto</b> la boxe").</p> <p>Sotto la guida dell'insegnante, gli studenti di ciascun gruppo interagiscono oralmente, chiedendosi l'un l'altro:</p> <p style="text-align: center;"><i>"Cosa fai di solito nel tuo tempo libero?"</i>.</p> <p>Le risposte fornite vengono condivise con gli altri gruppi della classe.</p>
		<p><b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>50 min.</b></p>	<p>L'insegnante fornisce spiegazioni dettagliate sulla struttura e sull'uso del presente indicativo in diverse lingue (L2 e le principali "lingue ponte"). Quindi, agli studenti vengono distribuite nuove schede incentrate su: verbi d'azione, sport e attività ricreative. Si continua a lavorare in gruppo, supportandosi a vicenda. I fogli di lavoro consistono in un semplice testo di comprensione, corredato da esercizi di vero/falso, di abbinamento e a scelta multipla.</p> <p>Utilizzando la LIM e collegandosi ad <i>app</i> come <i>Babbel</i> o <i>Duolingo</i>, gli studenti possono esercitare ulteriormente le proprie competenze linguistiche, svolgendo attività di varia tipologia (completamento testuale, giochi di memoria, ecc.), volti a</p>

			rafforzare le strutture, il lessico e le funzioni comunicative acquisite.
		<p><b>Step 3</b>  <b>Fase</b>  <b>Conclusiva</b>  <b>35 min.</b></p>	<p><b>Imparare giocando.</b>  In piccoli gruppi, gli studenti partecipano al <b><i>Gioco dell'Oca</i></b>. L'insegnante consegna a ciascun gruppo due dadi e un tabellone di gioco, sul quale vengono evidenziati, con colori diversi (uno per ogni lingua da utilizzare), le varie attività sportive/ricreative e i verbi che esprimono preferenze.  Il primo dado è tradizionalmente numerato e consente agli studenti di spostarsi sul tabellone. Nel secondo, ogni faccia è contrassegnata da un pronome personale. Il giocatore lancia il dado “pronome personale” e poi compone una frase utilizzando la lingua, i verbi e le attività sportive/ricreative indicate nel riquadro del tabellone, dove è atterrato il dado numerato.  Tutte le frasi costruite, scritte gradualmente sulla LIM, vengono corrette <i>in plenum</i>.  Ecco una frase esemplificativa, ottenuta dalla combinazione del pronome personale “EGLI” con due delle coppie di verbi all’infinito visualizzati sul tabellone:</p> <p style="text-align: center;">“NON AMARE/PREFERIRE” e  “GUARDARE LA TV/ASCOLTARE MUSICA”:</p> <p style="text-align: center;">“Egli <b>non ama</b> guardare la TV, <b>preferisce</b> ascoltare la musica”.</p> <p>(IN APPENDICE, VIENE FORNITO UN ESEMPIO DI TABELLONE DI GIOCO MULTILINGUE)</p>

<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>20 min.</b>	Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i> , avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>		
	<b>TEMPI PREVISTI</b>	<b>PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 2 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)</b>
<b>FASE MOTIVAZIONALE</b>	<b>20 min.</b>	<p>L'insegnante fornisce esempi positivi di studenti migranti adulti che, superando eventuali difficoltà inizialmente incontrate in un paese ospitante, sono poi riusciti ad avere successo nella loro vita, migliorandola sostanzialmente. Alcuni di essi possono aver sfondato nel campo dell'attivismo sociale o politico, altri nel mondo dell'arte così come nel mondo del calcio o in quello della moda, ecc.</p> <p>Parlando di moda, l'insegnante chiede agli studenti se siano a conoscenza di siti <i>web</i> dedicati allo <i>shopping online</i>. Suggerisce loro di utilizzare il proprio <i>smartphone</i> per visitare - navigando in Internet - uno dei più conosciuti, disponibile in diverse lingue:</p> <p style="text-align: center;"><a href="https://www.zalando.co.uk/mens-sports-clothing/">https://www.zalando.co.uk/mens-sports-clothing/</a>  <a href="https://www.zalando.co.uk/women-home/">https://www.zalando.co.uk/women-home/</a>, etc.</p> <p>Prima di accedere al sito, gli studenti sono invitati a soffermarsi su alcune parole scritte sulla LIM, il cui significato viene esplicitato dall'insegnante con l'ausilio di apposite immagini: "abbigliamento", "accessori", "casual", "formale", "tradizionale", "di tendenza", "alla moda/fuori moda", ecc.</p> <p>Dopo l'accesso al sito, gli studenti guardano le diverse collezioni e, rispondendo ad alcune domande ("Quali sono gli abiti tradizionali del tuo paese?", "Preferisci</p>

		<i>indossare abiti casual o formali?</i> ”, ecc.), hanno la possibilità di parlare delle proprie preferenze e scambiare opinioni con gli altri componenti del gruppo classe.	
<p style="text-align: center;"><b>ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/ COMPETENZE</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>140 min.</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>40 min.</b></p>	<p>L'insegnante mostra una sezione di <i>Zalando</i> e - indicando diversi capi di abbigliamento - ne scrive i nomi alla lavagna, specificandone disponibilità di colori e taglie.</p> <p>Gli studenti ripetono le nuove parole ad alta voce e cercano di memorizzarle. L'insegnante introduce, inoltre, le funzioni comunicative utili per chiedere/dare prezzi:</p> <p><i>es.: "Quanto costa la camicetta fantasia esposta in vetrina?"</i> <i>"È in offerta. Costa solo..."</i></p> <p><i>"Quanto costano i pantaloni di lino blu?"</i> <i>"Costano... / Il prezzo scontato è..."</i>.</p> <p>Gli studenti si esercitano pronunciando i prezzi di alcuni capi selezionati, precedentemente evidenziati alla lavagna.</p> <p>Poiché <i>Zalando</i> può essere consultato in diverse lingue, gli studenti hanno la possibilità di praticare lo <i>shopping online</i>, ampiamente.</p> <p>L'attività descritta ha lo scopo di consolidare il vocabolario relativo a: abbigliamento, accessori, taglie, colori e prezzi.</p>
		<p style="text-align: center;"><b>Step 2</b> <b>Fase intermedia</b> <b>70 min.</b></p>	<p>L'insegnante distribuisce schede con vari esercizi (corrispondenza parole-immagini, ricerca di parole, ecc.) volti a fissare ulteriormente il lessico pertinente.</p> <p><b>Fase di ascolto.</b> Gli studenti ascoltano un mini dialogo (nelle principali "lingue ponte" e in L2), contenente funzioni linguistico-comunicative da incentivare, del tipo:</p> <p><i>"Posso esserti/Le utile?"</i></p>

		<p><i>“Che taglia porti/ta?”</i></p> <p><i>“Posso provare il capo in blu?”</i>,  <i>“Dove sono gli spogliatoi?”</i>, ecc.</p> <p>Le frasi chiave del dialogo sono scritte sulla LIM e il loro significato è chiarito con il supporto di immagini adeguate.</p> <p>Dopo diversi ascolti in L2 (il primo dei quali è finalizzato alla comprensione globale), l'insegnante consegna agli studenti nuovi fogli di lavoro con diversi tipi di esercizi, incluso il riordino delle frasi.</p> <p>Segue una fase di correzione <i>in plenum</i>.</p>
		<p><b>Step 3</b></p> <p><b>Fase</b> <b>Conclusiva</b></p> <p><b>30 min.</b></p> <p>Lavorando in coppia e seguendo le istruzioni fornite dall'insegnante, gli studenti preparano un dialogo in un negozio, tra un cliente e un commesso.</p> <p>L'interazione sarà eseguita oralmente due volte, da ogni coppia di studenti, con un opportuno scambio di ruoli.</p>
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>20 min.</b>	Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco (es. Kahoot, Socrative), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i> , avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>		

	TEMPI PREVISTI	PIANO DELLE ATTIVITÀ LEZIONE 3 (Fornire un piano di attività per ogni lezione)	
FASE MOTIVAZIONALE	25 min.	L'insegnante spiega il programma della giornata, che consiste in una sorta di "Caccia al tesoro", presso un centro commerciale. Dice agli studenti di cercare sul <i>web</i> centri commerciali in città o nelle vicinanze. Quindi, chiede loro quale struttura desiderano visitare per la loro esperienza di acquisto.	
ATTIVITÀ FINALIZZATE ALLO SVILUPPO DI ABILITÀ/COMPETENZE	135 min.	<b>Step 1</b> <b>Fase introduttiva</b> <b>15 min.</b>	<p>Una volta arrivati al centro commerciale, l'insegnante forma tre gruppi di studenti, consegnando a ciascuno di essi una lista della spesa con vestiti e scarpe da acquistare. Vengono fornite tutte le spiegazioni necessarie.</p> <p><b>Lista della spesa 1: abbigliamento per neonato/ bambino</b>  una felpa grigia, taglia XS  un paio di scarpe da ginnastica blu, misura 22  un pagliaccetto rosa, taglia 9-12 mesi</p> <p><b>Lista della spesa 2: abbigliamento e scarpe da uomo</b>  una maglietta rossa, taglia M  un paio di pantaloncini blu, taglia L  un paio di Skechers, colore nero, misura 40</p> <p><b>Lista della spesa 3: abbigliamento e scarpe da donna</b>  una camicetta rosa, taglia S  pantaloni verdi a vita bassa, taglia M  un paio di sandali con zeppa, bianchi, misura 37</p>

			Gli studenti, che dispongono di un <b>budget virtuale</b> limitato, devono simulare l'acquisto degli articoli descritti negli elenchi, seguendo le istruzioni.
		<b>Step 2</b> <b>Fase Intermedia</b> <b>80 min.</b>	Durante lo svolgimento dei compiti assegnati, gli studenti devono confrontare gli sconti/le offerte pubblicizzati dai diversi negozi e cercare di risparmiare, acquistando virtualmente la merce richiesta, al prezzo più basso possibile. Per dimostrare la convenienza degli acquisti, devono scattare delle foto, mostrando i vari articoli tra i quali hanno effettuato la scelta, con le relative etichette dei prezzi.
		<b>Step 3</b> <b>Fase conclusiva</b> <b>40 min.</b>	<b>Circle Time</b> in un'area ricreativa del centro commerciale. Gli studenti mostrano le foto all'insegnante e, parlando della loro esperienza, segnalano eventuali difficoltà incontrate. Viene chiesto loro di riflettere sui centri commerciali, soffermandosi su vantaggi ( <i>es: hanno un proprio parcheggio; si può trovare tutto ciò che si cerca nella stessa, enorme area commerciale, ecc.</i> ) e svantaggi ( <i>es: sono sovraffollati; i clienti sono tentati di acquistare articoli superflui, spreco troppi soldi, ecc.</i> ).
<b>FASE METACOGNITIVA</b>	<b>20 min.</b>	Grazie a piattaforme di apprendimento basate sul gioco ( <i>es. Kahoot, Socrative</i> ), gli studenti potrebbero ulteriormente rispondere a varie domande con il proprio <i>smartphone</i> , avendo un <i>feedback</i> immediato (che si traduce sempre in un incremento di interesse e di motivazione).	
<b>INDICAZIONI/ SUGGERIMENTI</b>			





Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.