

# 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*

- *yahooanswers*: 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

• 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

• 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)

• 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

arti

tendenze

arti

# 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 riottenere 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 preconcoscienze 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.

a. ascoltare musica   b. spaghetti   c. studiare   d. città   e. parlare   f. passeggiare   g. disegnare

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.  
Comesso: Ah! Ma... Quanto costa?  
Ragazza: Vorrei usare internet.  
Comesso: Ragazza: Ho capito.  
Ragazza: Ah... No.

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 penna, 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

### 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        | Età | Città             |
|--------|-------------|-----|-------------------|
| 1      | • Caterina  | 11  | • Firenze         |
| 2      | • Licia     | 12  | • Catania         |
| 3      | • Michela   | 13  | • Milano          |
| 4      | • Annamaria | 14  | • Roma            |
| 5      | • Silvia    | 15  | • Bologna         |
| 6      | • Valeria   | 16  | • Venezia         |
| 7      | • Giulio    | 17  | • Cagliari        |
| 8      | • Matteo    | 18  | • Bari            |
| 9      | • Andrea    | 19  | • Napoli          |
| 10     | • Paolo     | 20  | • Torino          |
| 11     | • Francesco |     | • Genova          |
| 12     | • Roberto   |     | • Reggio Calabria |
|        |             |     | • Aosta           |

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

| Domande             | Risposte                 |
|---------------------|--------------------------|
| 1. Chi sei?         | a. Ho _____ anni.        |
| 2. Come ti chiami?  | b. Mi chiamo _____.      |
| 3. Quanti anni hai? | c. Sono di _____.        |
| 4. Di dove sei?     | d. 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 |
|--------------------|--------|-------|-------|-------|
| _____              | _____  | _____ | _____ | _____ |

**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   |           |

20 • venti

• 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

### Tu chi sei?

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

**Come funziona?**  
**La negazione**  
 Osserva:  
**Non vado molto bene.**  
 Per formare una frase negativa si usa *non* + verbo.

**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.

1. Di dove sei?  
 2. E \_\_\_\_\_ ti trovi qui a Roma?  
 3. Tu \_\_\_\_\_ ti chiami? Io sono Ivan.  
 4. Tu in \_\_\_\_\_ classe sei?  
 5. \_\_\_\_\_ ce l'hai il compito di matematica?  
 6. Tu \_\_\_\_\_ abiti?

che come come dove dove quando

28 • ventotto

## I simboli

|         |          |         |           |       |         |           |          |
|---------|----------|---------|-----------|-------|---------|-----------|----------|
| LEGGERE | SCRIVERE | PARLARE | ASCOLTARE | GIOCO | ANALISI | ESERCIZIO | PROGETTO |
|         |          |         |           |       |         |           |          |