

Sveglia!

Oltre 100 attività di conversazione e giochi
per insegnanti di lingua italiana

di Jacopo Gorini



Italiano per stranieri LS/L2



CaffèScuola Books

Sveglia! Oltre 100 attività di conversazione e giochi



Caffèscuola Books
www.caffescuola.com

Di Jacopo Gorini

143 Pagine ★★★★★

Prezzo €9,90 (IVA esclusa)



Oltre 100 attività di conversazione e giochi per insegnanti di lingua italiana: il testo illustra in maniera semplice e chiara un'ampia varietà di attività mirate a stimolare la conversazione dei propri studenti, incoraggiando dialoghi interessanti ed efficaci incentrati su esperienze passate, opinioni e progetti.

Questo libro è lo strumento essenziale per il docente che vuole insegnare la nostra splendida lingua in maniera attiva e incontrando gli interessi dei propri studenti, per una didattica comunicativa incentrata sulle loro reali necessità linguistiche.

È composto da attività integrative da inserire all'interno di una lezione e adattabili a qualunque livello, da principiante assoluto ad avanzato.

Un pennarello e una lavagna sono le uniche cose necessarie all'insegnante, con la possibilità di approfondire la conoscenza della cultura italiana tramite materiali autentici come articoli di giornale, foto e video.

Il testo è suddiviso in tre parti: attività di conversazione generale, attività per praticare la grammatica e attività che utilizzano materiali aggiuntivi.

Sveglia! è la risposta che hai sempre cercato per mettere in pratica, in maniera divertente e stimolante, gli argomenti trattati durante il tuo corso di italiano.

Livello studenti: elementare, intermedio e avanzato - A1-C2

Età studenti: adolescenti e adulti

Publisher: CreateSpace; 2 edition (June 18, 2015)

Language: Italian

ISBN-13: 978-1517583705

***Acquista il libro completo
in versione digitale o cartacea:***



iBooks

amazon



Google Play



www.caffescuola.com/sveglia/

Indice

Introduzione.....	1
Attività con poca o nessuna preparazione necessaria.....	3
<u>Attività di conversazione generale.....</u>	<u>5</u>
Vero, vero, falso.....	5
Riscaldamento ad inizio lezione.....	6
Indizi disegnati.....	6
L'oggetto invisibile.....	7
Correzione degli errori a fine lezione.....	7
Lista di parole.....	7
Palla e numeri.....	8
Ho una barchetta piena di.....	8
Cruciverba alla lavagna.....	9
Associazione libera.....	10
Tocca la testa... (parti del corpo umano).....	10
Mani in alto! (aggettivi per descrivere le persone).....	11
Tre Aggettivi.....	12
Il gatto del mio vicino dalla A alla Z (aggettivi).....	12
Che belle scarpe! (vestiti e declinazione dell'aggettivo "bello").	13
Ho scritto un libro di successo.....	14
Il suono del silenzio.....	14
Vi presento.....	15
Problemi, problemi, problemi.....	15
I miei gusti dalla A alla Zeta.....	16
La scuola perfetta.....	17
L'isola deserta.....	18
È stata dura.....	19
La stella della memoria.....	20
Ricordo il panorama.....	21
Cose buone e cose cattive.....	21
Tre oggetti che parlano di me.....	22
L'inquilino perfetto.....	22
La borsa dell'indovino.....	23
Quando mi sento giù.....	24
La mongolfiera.....	24
Foglietti con nomi famosi.....	25
Un luogo qualsiasi.....	25

Definizioni false.....	26
Un indizio alla volta.....	26
Qualcosa in comune.....	27
Non dirlo! Parole proibite.....	28
È incredibile!.....	28
Qualcuno di molto importante.....	29
Sono marziano, cos'è un accendino?.....	29
Taboo creato dagli studenti.....	30
<u>Praticare la grammatica.....</u>	31
Sceneggiatura dell'orrore (c'è / ci sono).....	31
Sempre, qualche volta, mai (avverbi di frequenza).....	31
Chiacchiere per 1 minuto (mi piace / non mi piace).....	32
Mi piace la torta (mi piace / non mi piace).....	32
A Robert piace... (verbo piacere e discorso indiretto).....	33
Hai comprato il latte? (pronomi diretti e ne).....	34
Più alto di me (comparativi).....	34
5 cose più ... di me (comparativi).....	35
I migliori tre (azioni abituali / superlativi).....	35
Dove vai? Vado in piscina (preposizioni di luogo a/in).....	36
Tiro la palla velocemente (avverbi).....	37
Verità o penitenza? Blablamente (avverbi).....	37
Mario si alza presto (azioni abituali - indicativo presente).....	38
Gioco dell'alfabeto coi verbi (coniugazione tempi verbali).....	38
Porta lo spazzolino! (imperativo / verbi modali).....	38
La scorsa domenica (passato prossimo).....	39
Catena di verbi (passato prossimo).....	40
Una giornata fortunata (passato prossimo / passato remoto)...	41
Hai fatto colazione? (passato prossimo).....	41
Alti e bassi (passato prossimo).....	42
Hai mai visto un fantasma? (passato prossimo).....	43
Stessa ora, posto differente (stare + gerundio).....	44
Descrivo il silenzio (stare + gerundio).....	44
Quando eri bambino ...? (imperfetto).....	45
Foto-diario di classe (imperfetto, stare + gerundio al passato).	45
L'alibi (passato prossimo e imperfetto).....	46
Jacopo era molto felice perché... (trapassato prossimo).....	47
Qualcosa che abbiamo fatto (passato prossimo e imperfetto).	47
5 buoni propositi (futuro semplice).....	48
Dove vorresti essere? (condizionale presente).....	49
Esprimi tre desideri (cond. presente/congiuntivo imperfetto)...	50

La lettura della mano (futuro semplice).....	64
La scatola magica (periodo ipotetico del II tipo).....	66
Le fiabe di Propp (passato remoto).....	67
Descrivi il disegno (espressioni di luogo / comparativi).....	70
Disegno alla cieca (espressioni di luogo).....	73
Puffamente (avverbi).....	75
Tris con immagini (azioni abituali / stare + gerundio).....	77
Tris per un minuto.....	81
Domande su carta.....	83
Discussione di gruppo con carte.....	84
Puzzle di parole.....	87
Chi mente?.....	92
Rumori di sottofondo registrati.....	92
Testo a scomparsa.....	93
Parole mancanti.....	94
Titolo di giornale.....	94
Quotidiani.....	97
Spie alla dogana.....	98
Destinazione sconosciuta.....	100
Gioco dell'Oca fai da te.....	102
Memory con aggettivi opposti.....	106
Nomi cose città.....	109
Bingo fatto dagli studenti.....	111
Bingo con immagini.....	113
Carta, forbici, sasso.....	118
Riordina le parole.....	122
Indovina la parola.....	123
Le dieci differenze.....	125
Appuntamento segreto.....	125
Cosa hai fatto questo fine settimana?.....	126
Memoria visiva.....	127
Bibliografia.....	129
Sitografia per le immagini.....	129

Attività di conversazione generale

Vero, vero, falso

L'insegnante scrive alla lavagna tre fatti della propria vita (presente, passata o futura) e spiega agli studenti che due di questi sono veri, uno è falso.

Per esempio scrive:

- *ho avuto una fidanzata americana*
- *sono un bravo cantante*
- *il mio dolce preferito è il tiramisù*

Il docente chiede agli studenti di preparare, a coppie, alcune domande da fargli per scoprire quale sia il fatto falso. Dichiara che lui non è obbligato a dire la verità.

Gli studenti lo interrogano e, finite le domande, l'insegnante chiede agli studenti quale sia secondo loro la frase falsa, che verrà votata per alzata di mano. Alla fine il docente rivela la soluzione.

Poi ogni studente scrive su un foglio o sul proprio quaderno due fatti veri e uno falso della propria vita.

A turno ogni studente dice alla classe le proprie frasi e l'insegnante le scrive alla lavagna. Gli altri studenti gli fanno delle domande per scoprire quale sia quella falsa. Il docente incoraggia facendo lui stesso delle domande.

Se il tempo a disposizione è poco, gli studenti fanno l'attività in coppia anziché in plenum.

Riscaldamento ad inizio lezione

L'insegnante chiede agli studenti di parlare, a coppie, di uno dei seguenti argomenti:

- *chi hanno visto ieri e di cosa hanno parlato;*
- *che cosa hanno mangiato stamattina;*
- *com'è stato il tragitto da casa a scuola stamattina;*
- *con chi hanno parlato al telefono l'ultima volta e di cosa;*
- *qual è l'ultimo piatto che hanno cucinato;*
- *un luogo interessante che hanno visitato nel fine settimana;*
- *qual è l'ultima cosa che hanno comprato;*
- *dove hanno comprato i vestiti che hanno addosso;*
- *qual è stato il loro primo: lavoro / bicicletta / amico / casa / giocattolo / animale domestico / nuotata / vacanza / ricordo / giorno di scuola / bevanda alcolica / automobile / volo aereo...*

Indizi disegnati

Il docente disegna alla lavagna un indizio relativo a qualcosa che ha fatto il giorno prima, come una scarpa di tango, un bicchiere di vino, un libro.

Gli studenti devono fargli delle domande per scoprire esattamente cosa abbia fatto, dove e con chi. Devono essere domande molto precise, con risposta sì o no. Per esempio: *Hai studiato a casa? Hai visto un tuo amico? Sei andato in discoteca?* Non vanno bene domande generiche a risposta aperta come *Cosa hai fatto?* o *Dove sei stato?*

Quando è stato scoperto cosa abbia fatto l'insegnante, gli studenti fanno un proprio disegno relativo al giorno precedente, e l'attività prosegue in coppia o in plenum alla lavagna.

Variante: la stessa struttura del gioco può essere utilizzata per praticare il futuro, se l'oggetto è relativo ad esempio a un sogno nel cassetto, o a un progetto non ancora realizzato.



L'oggetto invisibile

Il docente pensa ad un oggetto e lo disegna nell'aria di fronte alla classe.

Il primo studente che indovina cosa sia, guadagna un punto. Chi ha vinto (o a turno) deve disegnare un nuovo oggetto di fronte alla classe.

Varianti: dopo aver disegnato in aria l'oggetto, lo studente lo "utilizza". Per esempio, se disegna un bicchiere, subito dopo fa finta di prenderlo in mano e di bere un po' di acqua.

Si può giocare a coppie, a gruppi e limitando il campo semantico degli oggetti da disegnare (oggetti della casa, vestiti, alimenti, ...).

Correzione degli errori a fine lezione

Durante la lezione l'insegnante evita di correggere immediatamente gli errori degli studenti, a meno che non compromettano la comunicazione, ma ne prende attentamente nota sul proprio quaderno.

A fine lezione scrive alla lavagna le frasi con gli errori più significativi che ha sentito, e chiede alla classe, frase per frase, di correggerli.

Lista di parole

All'inizio della prima lezione di un livello principiante assoluto l'insegnante chiede ad ogni studente di stilare in segreto una lista di 10 parole conosciute in italiano, o meno se non ne conosce abbastanza. Come pizza, mafia, spaghetti, etc.

Poi in plenum si controllano le parole e si assegnano i punti:

- 3 punti per ogni parola scritta da un solo studente;
- 2 punti per ogni parola scritta da due studenti;
- 1 punto per ogni parola scritta da più di due studenti.

Chi ottiene il numero maggiore di punti vince un piccolo premio, come una caramella.

Palla e numeri

Una volta spiegati i numeri, per praticarli, l'insegnante lancia la palla a uno studente, dicendo: "Uno!". Lo studente deve rilanciarla ad un altro compagno dicendo il numero seguente ("Due!") e così via. Una volta arrivati alla fine dei numeri conosciuti, si possono dire i numeri al contrario.

Varianti: al posto dei numeri si possono utilizzare i giorni della settimana, i mesi, i colori, etc.

Ho una barchetta piena di...

L'insegnante prepara e mostra una barchetta di carta agli studenti e dice, per esempio:

- *Ho una barchetta piena di mele.*

Passa poi la barchetta a uno studente che deve dire la frase precedente aggiungendo un altro tipo di frutto, per esempio:

- *Ho una barchetta piena di mele e di pere.*

Si continua così per un numero di parole che l'insegnante ritiene opportuno. Quando uno studente si dimentica di una parola o ne confonde l'ordine viene aiutato dai compagni o dall'insegnante.

Varianti: per facilitare l'attività, l'insegnante scrive alla lavagna l'iniziale di ogni parola detta.

Anziché con la frutta il gioco può essere fatto con qualsiasi campo semantico, per ripassare ad esempio i vestiti, i negozi, i nomi di parentela, etc.

Cruciverba alla lavagna

L'insegnante scrive alla lavagna, in verticale, una parola che indica una categoria di oggetti, come ad esempio MOBILE o VESTITO.

Poi divide la classe in due gruppi e dà ad ognuno un pennarello di colore differente.

A turno, uno studente differente di ogni gruppo, dopo essersi consultato con i compagni, va alla lavagna e scrive una parola più specifica collegata a quella scritta dall'insegnante, come in un cruciverba. Per esempio il primo studente scrive TAVOLA. Il secondo studente, dell'altra squadra, scrive COMODINO. Le parole possono anche essere scritte al contrario.

Ogni volta che si aggiunge una parola vengono calcolati i punti:

- ogni lettera vale un punto;
- se una parola si incrocia con due parole precedentemente scritte, i punti si raddoppiano, se ne incrocia tre si triplicano, ...

Quando una squadra non riesce ad aggiungere più parole, o dopo un tempo prestabilito, il gioco finisce e vengono calcolati i punti totali.

```

                                     L
                                     SEDIA
                                     T
                                     T
M
C O M O D I N O
B       I
I       V
TAVOLA A N O
E       O

```

Variante: anziché oggetti è possibile utilizzare temi come il *tempo libero*, e gli studenti possono aggiungere anche verbi o espressioni collegate, ad esempio *uscire, televisione, andare a cavallo, etc.* Oppure per praticare i tempi verbali, utilizzando i verbi per esempio al passato remoto (*mangiai, andammo, sentirono, ...*)

La stella della memoria

L'insegnante disegna alla lavagna una stella e scrive sulle cinque punte le parole *vista, udito, tatto, olfatto, gusto*.

Chiede alla classe di copiare la stella su un foglio di carta e di scrivere una o più parole per ogni punta, relativamente a un ricordo di un'esperienza memorabile relativa a quel senso. Per esempio per la *vista* potrebbero scrivere *Tramonto in Egitto*, o *Fuochi d'artificio a Venezia*.

In gruppi di due o tre persone gli studenti si mostrano l'un l'altro le proprie stelle e si fanno domande circa ciò che hanno scritto, come:

- *Cosa vuol dire?*
- *Cosa ti è successo?*
- *Dov'eri?*
- *Come ti sei sentito?*
- *Com'era? / Di cosa sapeva? / ...*

Alla fine ogni gruppo racconta alla classe qualcosa di particolarmente interessante emerso nella loro conversazione.

L'insegnante chiede agli studenti di parlare a coppie di quale sia, secondo loro, il senso più importante e quello meno importante, e perché.

Il docente chiede poi agli studenti se secondo loro esista un sesto senso. Ne hanno avuto esperienza personale? Che parole si potrebbero associare al sesto senso? Discussione in plenum.



Taboo creato dagli studenti

L'insegnante spiega cosa sia *Taboo* mostrando una carta che ha preparato in precedenza, come nell'esempio:



Scopo del gioco è far indovinare ai membri della propria squadra la parola scritta in cima alla carta, senza però pronunciare una delle cosiddette parole *tabù*, ossia le tre parole scritte sotto. Lo studente legge la propria carta in silenzio e può rispondere alle domande dei compagni come vuole, basta che non pronuncie le tre parole vietate, o i loro derivati.

L'insegnante divide la classe in due squadre, e chiede ad ogni partecipante di scrivere una parola da indovinare, con le relative parole vietate sotto.

L'insegnante ritira le carte e chiede a un membro di una squadra di venire alla lavagna, poi gli consegna una delle carte preparate dalla squadra avversaria. Lo studente deve far indovinare questa parola ai componenti della propria squadra, rimasti seduti, senza utilizzare le parole *tabù* e senza gesticolare.

Ogni parola indovinata vale un punto. Se vengono pronunciate le parole vietate il turno passa alla squadra avversaria.

L'insegnante chiama a turno tutti gli studenti, passando da una squadra all'altra.

Varianti: anziché far preparare le carte agli studenti, l'insegnante può portarne di già fatte, con il lessico che intende ripassare.

Se gli studenti sono pochi e non è possibile giocare a squadre, ogni studente prepara una carta e la passa al compagno alla sua destra. Chi riceve la carta cerca di far indovinare la parola a tutti gli altri studenti, escluso chi l'ha scritta, che in quel turno rimane in silenzio.

Dove vorresti essere? (condizionale presente)

L'insegnante scrive alla lavagna le parole *Fra un anno...* e disegna sotto un triangolo. Poi su ogni vertice scrive le domande:

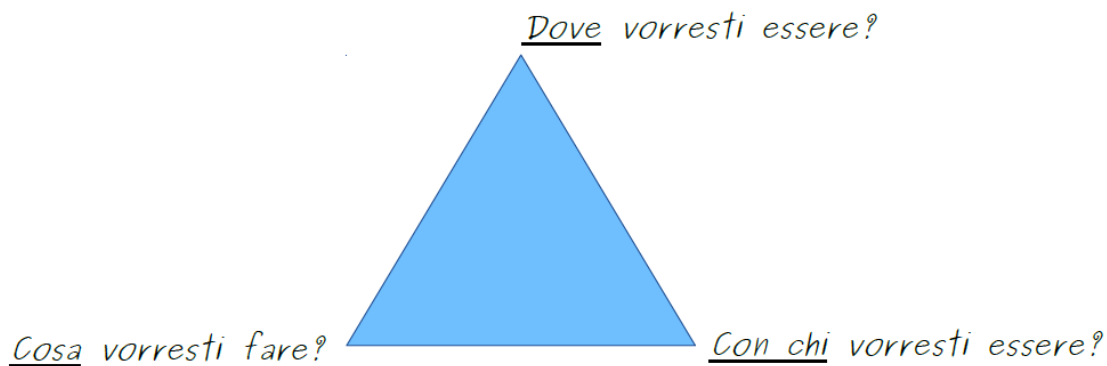
- **Dove** vorresti essere?
- **Con chi** vorresti essere?
- **Cosa** vorresti fare?

Il docente invita uno studente a fargli le domande alla lavagna, a cui risponde, e poi chiede alla classe di fargli altre domande di approfondimento, le più utili le aggiunge sotto il triangolo (*Dove si trova questo luogo? Perché vorresti essere con lei? ...*).

L'insegnante chiede agli studenti di disegnare il proprio triangolo, scrivendo ai vertici poche parole che indichino le proprie risposte, per esempio: *New York, Maria, cena romantica*.

Il docente divide gli studenti a coppie o a gruppi di tre, i quali si mostrano l'un l'altro i triangoli e si fanno domande di approfondimento.

Quando tutti hanno discusso per un po', l'insegnante chiede ad ogni gruppo quale sia l'attività più interessante emersa, con gli studenti e lui stesso che fanno delle domande per approfondire il tema.



Battaglia navale con i verbi (coniugazione tempi verbali)

L'insegnante chiede agli studenti se sappiano giocare a *Battaglia Navale* e illustra le regole del gioco alla lavagna.

Divide gli studenti a coppie e consegna ad ogni studente un foglio con le tabelle del gioco. Spiega che anziché dichiarare lettere e numeri, per colpire una nave nemica è necessario dire il soggetto e il verbo al tempo verbale da ripassare.

Ad esempio anziché dire B-2, il giocatore deve dire *TU STAI*. Per rendere il gioco più interessante gli studenti possono dire, oltre al soggetto e al verbo, una frase completa, come *TU STAI BENE*.

Variante: si può cercare di colpire due navi contemporaneamente, per esempio, nel ripassare il periodo ipotetico, dichiarando due verbi: Se **tu avessi** più pazienza, **io sarei** più tranquillo.

LE MIE NAVI									
	ESSERE	STARE	VERE	USCIRE	POTERE	VOLERE	ANDARE	SAPERE	DIRE
IO									
TU									
LUI/ LEI									
NOI									
VOI									
LORO									

X ACQUA! - X COLPITA! - X X COLPITA E AFFONDATA!

Battaglia Navale con i verbi

LE MIE NAVI									
	ESSERE	STARE	AVERE	USCIRE	POTERE	VOLERE	ANDARE	SAPERE	DIRE
IO									
TU									
LUI/ LEI									
NOI									
VOI									
LORO									

X ACQUA! - X COLPITA! - X COLPITA E AFFONDATA!

LE NAVI DEL MIO NEMICO									
	ESSERE	STARE	AVERE	USCIRE	POTERE	VOLERE	ANDARE	SAPERE	DIRE
IO									
TU									
LUI/ LEI									
NOI									
VOI									
LORO									

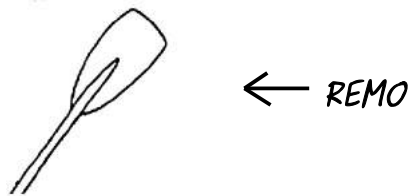
Descrivi il disegno (espressioni di luogo / comparativi)

L'insegnante divide gli studenti a coppie e li fa mettere seduti schiena contro schiena. Consegna ad uno dei due studenti un semplice disegno.

Lo studente con il disegno deve descriverlo al compagno, il quale deve a sua volta disegnarlo su un foglio bianco. Lo studente che disegna può fare domande all'altro studente, ma non può guardare il disegno originale.

Le immagini da descrivere devono rappresentare un lessico appropriato al livello degli studenti e senza troppi elementi, in modo da essere descritte e disegnate in tempi ragionevoli.

L'insegnante, intanto che gli studenti fanno l'attività, disegna alla lavagna gli oggetti "difficili" presenti nel disegno, il cui nome è probabilmente sconosciuto agli studenti. Per esempio:



Una volta che gli studenti hanno finito di disegnare, si mostrano i disegni (originale e copia) e discutono con il compagno le differenze. Poi il docente chiede loro di mostrare i due disegni alla classe, e domanda ad un terzo studente quale sia una differenza fra i due, ad un quarto un'altra differenza e così via. Per esempio Joe dice: "Secondo il sole del disegno originale è più grande di quello di Dave", Mark dice: "Secondo me il remo è meno grande nel disegno di Dave".



TRIS (scegli la casella e parla per 1 minuto di ogni argomento)

I MIEI VESTITI	ALCOL	GUERRA
POLIZIA	MAMMA	CANI
VENEZIA	TÈ	MUSICA

SCUOLA	TEMPO	FELICITÀ
LETTO	MACCHINE	GATTI
FRUTTA	TOSCANA	MARE

Il mio fine settimana

Racconta al tuo compagno cosa hai fatto durante il tuo fine settimana, utilizzando più parole possibili del disegno.

Il tuo compagno cerca e segna sul proprio disegno le parole che dici.

Ogni parola utilizzata = 1 punto



Memoria visiva

Il docente divide la classe in due gruppi e consegna ad ogni gruppo una copia della stessa foto o disegno, lasciando un paio di minuti di tempo affinché tutti gli studenti possano osservarla con attenzione.

L'insegnante ritira le foto e chiede a ciascun gruppo di scrivere cinque domande da fare al gruppo avversario, relative alla foto. Per esempio *Quanti alberi ci sono?*, *Di che colore è la sedia?* *Cosa tiene il bambino in mano?* È importante che gli studenti conoscano le risposte alle proprie domande.

A turno, ogni gruppo fa una domanda al gruppo avversario.

Per esempio:

- il gruppo A legge la prima domanda al gruppo B: *Quante persone ci sono nella foto?*
- i partecipanti del gruppo B discutono velocemente e dichiarano: *Ci sono 4 persone!*
- il docente controlla la foto e assegna un punto se la risposta è giusta, zero se è sbagliata. Se è sbagliata chiede al gruppo che ha scritto la domanda di rispondere, se sbagliano anche loro gli leva 2 punti (perché è più grave se sbaglia chi ha scritto la domanda).

Dopo ogni domanda la parola passa al gruppo avversario, e così via fino alla fine. Vince il gruppo che ottiene più punti. Se finiscono pari, l'insegnante può tenere la foto di fronte a se stesso e fare ai due gruppi contemporaneamente delle nuove domande.

Variante: se gli studenti sono pochi preparano le domande singolarmente, e le leggono una alla volta agli altri studenti della classe. Tutti coloro che danno una risposta giusta vincono un punto. Per esempio: ci sono 4 studenti, ogni studente prepara 5 domande ciascuno. Inizia lo studente A e legge la propria domanda numero 1. Lo studente B e D rispondono correttamente e guadagnano un punto. Poi lo studente B legge la propria domanda numero 1, e così via.



Dello stesso autore in CaffèScuola Books:



CaffèScuola Books
www.caffescuola.com



Sveglia! – Oltre 100 attività di conversazione e giochi per insegnanti di lingua italiana

Livello elementare, intermedio e avanzato – A1-C2



Conversando in italiano – Coinvolgenti attività di conversazione per insegnanti di lingua italiana

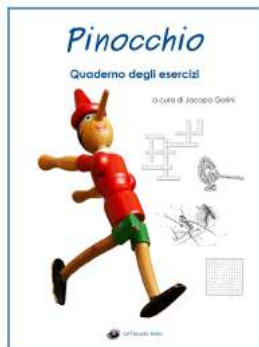
Livello elementare, intermedio e avanzato – A2-C2



Pinocchio – Il capolavoro di Carlo Collodi in italiano semplice e moderno

Con le splendide illustrazioni originali di Carlo Chiostri
Libro, glossario e audiolibro

Livello intermedio B1 – 2000 parole



Pinocchio – Quaderno degli esercizi

Livello intermedio B1



Gian Burrasca – Il giornalino di Vamba in italiano moderno

Libro, glossario e audiolibro

Livello intermedio B2 – 2500 parole



<http://www.caffescuola.com/>



iBooks

amazon



Google Play

kobo



Caffèscuola Books

www.caffescuola.com