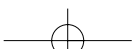




Indice

Introduzione	4
Unità introduttiva <i>Benvenuti!</i>	7
Unità 1 <i>Un nuovo inizio</i>	20
Unità 2 <i>Come passi il tempo libero?</i>	31
Unità 3 <i>Scrivere e telefonare</i>	44
Unità 4 <i>Al bar</i>	57
Unità 5 <i>Feste e viaggi</i>	69
Unità 6 <i>A cena fuori</i>	81
Unità 7 <i>Al cinema</i>	94
Unità 8 <i>Fare la spesa</i>	107
Unità 9 <i>In giro per i negozi</i>	121
Unità 10 <i>Che c'è stasera in TV?</i>	134
Unità 11 <i>Un concerto</i>	149
Trascrizioni dei brani audio	157
Chiavi delle attività del <i>Quaderno degli esercizi</i>	167



Premessa

La *Guida per l'insegnante* è rivolta a tutti/e gli/le insegnanti che utilizzano *Nuovo Progetto italiano 1* nei corsi di italiano LS/L2. La nuova edizione di *Progetto italiano 1* presenta, tra i numerosi aggiornamenti, situazioni comunicative arricchite di spontaneità e naturalezza che, nel corso delle unità, si alternano agli elementi grammaticali allo scopo di rinnovare continuamente l'interesse della classe e il ritmo della lezione, attraverso attività brevi e motivanti. Un'ulteriore novità di *Nuovo Progetto italiano 1* è rappresentata dalle pagine di cui è stata arricchita ciascuna unità del *Libro dello studente*: una pagina introduttiva (*Per cominciare...*) di attività preliminari, che ha lo scopo di creare negli studenti l'indispensabile motivazione iniziale attraverso varie tecniche di riflessione e coinvolgimento emotivo, di preascolto e ascolto, e una pagina finale (*Autovalutazione*) per dare agli studenti l'opportunità di una revisione autonoma degli elementi comunicativi e lessicali e grammaticali dell'unità stessa, così come di quella precedente. Dal punto di vista metodologico, *Nuovo Progetto italiano 1* è più comunicativo e induttivo: l'allievo, come protagonista del percorso di apprendimento/insegnamento, viene stimolato a "scoprire" la grammatica per poi metterla in pratica nelle varie attività comunicative.

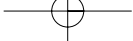
La *Guida per l'insegnante* rispetta la struttura del *Libro dello studente*: 11 Unità, più l'Unità introduttiva e, all'interno di ciascuna di esse, le Sezioni contraddistinte da una lettera (A, B, C ...) a loro volta scandite da attività numerate progressivamente (1, 2, 3 ...).

All'inizio di ogni unità troviamo un utile riepilogo delle strutture comunicative, lessicali e grammaticali in apprendimento, e gli argomenti di civiltà trattati. Inoltre, viene presentata la lista di eventuali materiali extra per lo svolgimento della lezione, materiali messi a disposizione del docente e che consistono perlopiù in schede specifiche da fotocopiare e utilizzare per le differenti attività proposte.

Per ogni attività vengono forniti suggerimenti, consigli e preziose indicazioni, talvolta corrispondenti alle consegne del *Libro dello studente* ma sempre ampliate e maggiormente dettagliate, sui procedimenti da adottare per il loro svolgimento. Nei casi in cui le attività lo prevedano, sono presenti le soluzioni delle stesse. Le attività più propriamente ludiche, sempre diverse e motivanti, hanno comunque delle caratteristiche comuni e obbediscono ad una logica e ad una metodologia molto precise. Esse si articolano in:

- *attività di fissaggio*, realizzate con lo scopo di fornire agli studenti un modo efficace e divertente di reimpiego immediato delle strutture grammaticali appena apprese;
- *attività di estensione*, incentrate sul rinforzo di quanto appreso fino a quel momento tramite il ricorso a lavori di gruppo o a brevi giochi che coinvolgono tutta la classe, in modo da evitare così lo stress da errore che colpisce molti studenti alle prese con nuovi argomenti o strutture ritenute difficili;
- *attività ludiche* vere e proprie, nel corso e/o al termine di ogni unità, sono momenti in cui l'aspetto giocoso è più in evidenza, senza però perdere di vista l'oggetto dell'apprendimento, sia esso grammaticale, lessicale, sintattico o comunicativo.

Con l'intento di rendere più agevole la produzione orale richiesta dai vari *role-plays* presenti nel *Libro dello studente*, in questa *Guida per l'insegnante* i più significativi di essi sono preceduti da dialoghi guidati, facenti anch'essi parte dei materiali aggiuntivi, in cui gli studenti sono chiamati a svolgere delle conversazioni. Dal momento che si tratta di *role-plays* guidati con la funzione di preparare gli studenti a quelli più liberi incontrati nel *Libro dello studente*, il compito a cui è chiamato lo studente è la semplice sostituzione e lo scambio delle nuove strutture comunicative, incontrate nell'unità, che costituiscono l'*input* principale dell'attività.



Riguardo agli argomenti grammaticali, si offrono chiare e semplici spiegazioni che agevolano la loro presentazione, seguite spesso dalle attività di fissaggio sopra descritte. Nell'ultima scheda (Grammatica e Lessico) di ciascuna unità della *Guida per l'insegnante*, si riepilogano le strutture presentate nelle tabelle del *Libro dello studente*, in cui però sono state cancellate delle parti che i discenti devono completare allo scopo di poter controllare e fissare definitivamente quanto appreso nel corso dell'unità. Inoltre, al termine di ogni unità si ricorda al docente la possibilità di sfruttare le attività online presenti nel sito della nostra casa editrice (www.edilingua.it). Sempre dallo stesso sito è possibile scaricare ulteriori attività supplementari: si tratta di giochi e attività varie da svolgere in gruppo, a coppie o anche singolarmente, suddivise per unità e mirate a rinforzare la competenza lessicale o grammaticale degli studenti in modo ludico e distensivo. Per ogni unità sono previste quattro attività: un gioco soprattutto orientato verso il lessico, una *practice* orientata verso sintassi e semantica, un *memory* in cui abbiamo l'associazione di frasi e immagini, e un quiz relativo ai vari argomenti grammaticali, comunicativi e di civiltà. Mentre il gioco e la *practice* si diversificano, il *memory* e il quiz mantengono una struttura fissa e la stessa tipologia, cambiano soltanto i contenuti in ogni unità. Per ciascuna attività è presente una doppia spiegazione: una rivolta agli insegnanti per l'utilizzo in classe, una per lo studente nell'eventualità che volesse esercitarsi da solo.

La *Guida per l'insegnante* offre anche: la Trascrizione dei dialoghi o dei brani non riportati nel *Libro dello studente* o nel *Quaderno degli esercizi*, le Chiavi del *Quaderno degli esercizi* e le Soluzioni delle attività del *Libro dello studente* che vengono date man mano.

Nella speranza di aver contribuito a rendere ancora più efficace e piacevole l'utilizzo di *Nuovo Progetto italiano 1* nei corsi di lingua e cultura del Belpaese, l'autrice e la redazione augurano buon lavoro a tutti i colleghi e ringraziano anticipatamente per i contributi e le critiche.

