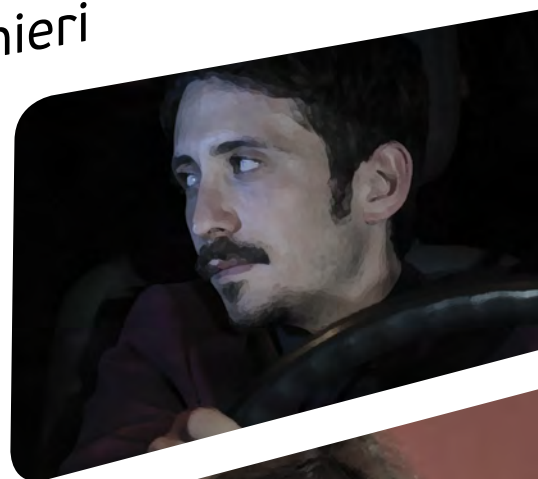


VIA DEL CORSO

A1

Corso di italiano per stranieri




SILLABO ESSENZIALE

Per:

- ✓ Insegnanti con meno tempo
- ✓ Corsi di breve durata
- ✓ Classi eterogenee per livello e competenze

EDILINGUA

INFORMAZIONI UTILI

 16 settimane - 2 incontri settimanali da 90-120 minuti

Che cos'è il **Sillabo essenziale**? Una guida, per tutti gli insegnanti che vogliono un percorso completo ma agile, e soprattutto ponderato ma flessibile, da seguire per lo svolgimento delle proprie lezioni con *Via del Corso*. Le principali caratteristiche:


- i contenuti delle 12 unità di *Via del Corso* e alcuni materiali extra sono stati suddivisi in 32 piani di lezione;
- sono state selezionate le attività del Libro dello studente indispensabili per il raggiungimento degli obiettivi minimi di livello lavorando sulla comprensione degli input, sul lessico, sulle funzioni comunicative e sulla grammatica. Tuttavia, l'insegnante può sempre scegliere altre attività o materiali che si adattino meglio alla propria lezione e alle caratteristiche della propria classe tra le tante risorse extra disponibili sul [sito](#) di Edilingua;
- sono state scelte attentamente solo alcune delle tante attività ludiche, facendo attenzione a proporre un ventaglio essenziale, ma variegato per obiettivi e sviluppo delle competenze;
- le attività che richiedono più tempo d'esecuzione (quali ludiche, AB e sessioni del Gioco di società) non sono mai proposte insieme nella stessa lezione e non in tutte le lezioni;
- per risparmiare tempo e ottimizzare quello disponibile in aula, si consiglia di assegnare per casa - sulla piattaforma [i-d-e-e](#) - i test di autovalutazione, finali e di progresso, eccetto in rari casi in cui vengono proposti in classe se si vuole fare un momento di verifica. Ma come suggerito dalla nota (*) dopo le tabelle, rimettiamo questa scelta alla discrezione dell'insegnante.

Il sillabo è interattivo, ovvero contiene i link a tutti i vari materiali online proposti. Per accedere ai contenuti è sufficiente cliccare sulle parti in [blu](#). Per la spiegazione e la conduzione delle attività, leggere le indicazioni della Guida didattica disponibile gratuitamente sul sito.

- ▶ **Quaderno degli esercizi:** L'insegnante si iscrive a [i-d-e-e](#) e crea una classe virtuale ancora prima dell'inizio delle lezioni. Sarebbe meglio assegnare gli esercizi on line su [i-d-e-e](#) per risparmiare il tempo della correzione. Gli esercizi interattivi hanno l'audio incorporato (player dentro l'esercizio). All'inizio della lezione, l'insegnante può riprendere velocemente gli esercizi o i compiti assegnati per casa. Lo scopo è quello di soffermarsi sugli errori commessi e chiarire eventuali dubbi su ciò che può aver creato difficoltà agli studenti.
- ▶ **Libro dello studente interattivo:** disponibile su [i-d-e-e](#), è uno strumento che consente di presentare le pagine e le attività del corso in modo interattivo; inoltre contiene il materiale audio e video proposto in ogni unità (che è comunque reperibile online).
- ▶ **Italia&italiani:** di seguito indicato con *Civiltà*. Quando non ci sono consigli precisi, si lascia all'insegnante la libertà di selezionare cosa fare di questa sezione.
- ▶ **Gioco di società:** l'insegnante può decidere quante e quali carte usare ma anche quanti e quali giochi fare in base alle sue esigenze (tempo a disposizione, caratteristiche della classe e conoscenze che ritiene necessario rivedere).



Sillabo a cura di:


Daniele Ciolfi

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 1	Lezione 1	Unità 1 Sezioni: Pronti?, A e B	Fate Pronti? 1 e 3. Dopo, fate la sezione A: 1, 2, 4 (alfabeto) e 6a. Dopo A6 fate l'att. ludica A come... Fate la sezione B. Gli ultimi 10 minuti di lezione: spiegate la piattaforma i-d-e-e.it agli studenti (registrazione, CODICE CLASSE e svolgimento esercizi).	(GUIDA, p.147) (i-d-e-e)	Es. 1-10 p.153
	Lezione 2	Unità 1 Sezioni: C, D, <i>Civiltà</i> (p.17)	Fate la sezione C: 1, 2, 5 e 6. Dopo fate D: 1, 2, 5 e 6; dopo D6 fate l'att. ludica Nuove identità .	(GUIDA, p.147)	Es. 11-17 p.155 Es. 1-2 p.158  giochi online unità 1 su i-d-e-e Test finale U1



		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 2	Lezione 1	Unità 2 Sezioni: Pronti?, A, B	Sezioni Pronti? 1 e A: 1, 2, 4 e 5. Fate la sezione B: 1 e 2. Dopo fate l'att. ludica Di dove sei?	(GUIDA, p.150)	Es. 18-21 p.157 Es. 1-4 p.159
	Lezione 2	Unità 2 Sezioni: C, D, E, F e <i>Civiltà</i> (p.27)	Sezioni C: 1-3. Dopo D: 1, 2, 4 e 5; E1 e 3; F2 e 3. Dopo F3, fate l'att. ludica Trova la tua metà . Dopo l'att. ludica fate la <i>Civiltà</i> (utilizzare il video con i sottotitoli oppure assegnatelo per casa) seguendo le istruzioni della Guida.	(GUIDA, p.150)	Es. 5-14 p.161 Es. 1-3 p.164



* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su i-d-e-e come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 3	Lezione 1	Unità 3 Sezioni: Pronti?, A, B Test finale U2 Gioco di società: mazzo 1	Somministrate il Test finale U2* e correzione in plenum. Sezioni Pronti?; sezione A: 1 e 3; e sezione B. A fine lezione Gioco di società .	(Test finale U2)	Es. 1-5 p.165  giochi online unità 2 su i-d-e-e Test di Autovalutazione U1-2
	Lezione 2	Unità 3 Sezioni: C, D, E	Sezione C: 1, 2, 4 e 5; D1 e 2. Dopo fate E1 e 2. Dopo E2 fate l'att. ludica <i>Il domino</i> .	(GUIDA, p.154)	Es. 6-18 p.166 Test finale U3  giochi online unità 3 su i-d-e-e



		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 4	Lezione 1	Unità 1, 2, 3 Sezioni: tutte - <i>Civiltà</i> (p. 37) Ripasso 1 Test di Progresso 1	Lezione di ripresa, riepilogo e rinforzo. <i>Civiltà</i> dell'U3 + esercizi 1-4 p.170. Fate <i>Ripasso 1</i> es. 1, 2, 3 con l'aiuto delle sezioni <i>Sintesi</i> . Test di Progresso* (max. 35') con analisi e commento dei risultati.	Ripasso 1 (GUIDA) (Test di Progresso 1)	Revisione delle unità  F4 p.26 o E3 p.36
	Lezione 2	Unità 4 Sezioni: Pronti?, A, B Gioco di società: mazzo 2	Sezioni Pronti?: 1 e 3. Dopo sezione A: 1, 3 e 4. Dopo sezione B. A fine lezione Gioco di società: carte del mazzo 1 e carte del mazzo 2 relative all'U3.		Es. 1-7 p.171



* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 5	Lezione 1	Unità 4 Sezioni: C, D, E	Sezione C: 1-3, 5 e 7. Dopo fate le sezioni D (1-3) ed E (1-2). Dopo E2 fate l'att. ludica di fissaggio <i>Pausa al bar.</i>	(GUIDA, p.158)	Es. 8-12 p.173 Es. 1 p.176  Es. E3 p.50
	Lezione 2	Unità 4 Sezioni: <i>Civiltà</i> (p.51) Unità 5 Sezioni: Pronti?, A, B1	Inizio lezione: video <i>Civiltà</i> + es. 2 p.176 e seguire le istruzioni della Guida a p. 52. Sezione Pronti?: 1 e 3. Dopo, sezione A: 1-4. Dopo, fate B1.	(GUIDA, p.158)	Test di Autovalutazione U3-4 Es. 13-14 p.175 Es. 1-5 p.177  giochi online unità 4 su i-d-e-e

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 6	Lezione 1	Unità 5 Sezioni: B, C, D Test finale U4	Riprendere sezione B: 2 e 3; dopo, fate la sezione C: 1, 2, 5 e 7. Dopo fate l'att. ludica <i>Cruciverba a quattro mani!</i> Sezione D: 1-3. Somministrate il Test finale U4* .	(GUIDA, p.162) (Test finale U4)	Es. 6-16 p.178
	Lezione 2	Unità 5 Sezioni: D, <i>Civiltà</i> (p.61) Unità 6 Sezioni: Pronti?, A Test finale U5	Iniziate la lezione con l'att. ludica <i>Memory</i> . Dopo fate la <i>Civiltà</i> seguendo la Guida + es. 1-2 p.182. Fate le sezioni dell'U6. Pronti?: 1 e 2. Sezione A: 1-4. Somministrate Test finale U5* .	(GUIDA, p.162) (Test finale U5)	 Es. D5 p.60 Es. 16 p.181 Es. 1-4 p.183 Test di progresso 2  giochi online unità 5 su i-d-e-e

* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 7	Lezione 1	Unità 6 Sezioni: B, C, D	Sezione B: 1-4. Sezione C: 1, 2 e 5; e poi D: 1, 2, 3 e 5. Se c'è tempo, fate l'att. ludica <i>Fai la domanda giusta!</i>	(GUIDA, p.167)	Es. 5-16 p.184  giochi online unità 6 su i-d-e-e Test di autovalutazione U5-6
	Lezione 2	Unità 6 Sezioni: <i>Civiltà</i> (p.71) Ripasso 2	Fate <i>Civiltà</i> + es. 1-2 p.188. Fate l'att. ludica <i>Giochiamo a tris!</i> Svolgere il <i>Ripasso 2</i> es. 1-3.	(GUIDA, p.167) Ripasso 2 (GUIDA)	Test di autovalutazione finale (U1-6)  Es. D7 p.70


		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 8	Lezione 1	Unità 7 Sezioni: Pronti?, A, B	Sezioni U7. Pronti?: 1 e 2. Sezione A: 1, 4, 5 e 6. Sezione B: 3, 5 e 6.		Test finale U6 Es. 1-8 p.189 Lettura <i>Civiltà</i> p.85
	Lezione 2	Unità 7 Sezioni: C, D, <i>Civiltà</i> (p.85)	Sezione C: 1-3. Sezione D: 1-3 e 5. Dopo D4, fate l'att. ludica <i>Il più veloce!</i> Fate la <i>Civiltà</i> es. 1-3 p.194.	(GUIDA, p.171)	 Es. D6 p.84 Es. 9-16 p.191 Test finale U7  giochi online unità 7 su i-d-e-e



* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 9	Lezione 1	Test di progresso 3 Unità 8 Sezioni: Pronti?, A e B	Somministrate il Test di progresso* (35'). Analisi errori del <i>Test</i> .	(Test di progresso 3)	Es. 1-7 p.195
			Sezione Pronti?: 1 e 3. Sezione A: 1 e 2. Dopo, fate l'att. ludica A ognuno il suo contrario! Dopo fate B: 1, 4, 5 e 6.	(GUIDA, p.175)	
	Lezione 2	Unità 7 Sezioni: Sintesi Unità 8 Sezioni: C, D, <i>Civiltà</i> (p.95)	Fate la sezione C: 1 e 3. Dopo, sezione D: 1-5. Dopo D5, fate l'att. ludica Passa la palla. Fate la <i>Civiltà</i> .	(GUIDA, p.175)	Es. 8-15 p.197 Es. 1-2 p.200 ✎ Es. D8 p.94 Test finale U8 🎮 giochi online unità 8 su i-d-e-e



		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 10	Lezione 1	Unità 9 Sezioni: Pronti?, A e B Gioco di società: mazzo 4	Fate sezione Pronti? 1. Dopo, sezione A: 1-3 e 6. Dopo, sezione B: 1 e 2. A metà lezione: Gioco di società.		Es. 1-8 p.201 Test di autovalutazione U7-8
	Lezione 2	Unità 9 Sezioni: C, D e E	Fate l'att. ludica Cosa vuoi... puoi... devi... fare? Fate la Sezioni C: 1, 3 e 4. Dopo, fate D: 1 e 2; poi E: 1 e 2.	(GUIDA, p. 179)	Es. 9-15 p.203 Lettura <i>Civiltà</i> p.105 🎮 giochi online unità 9 su i-d-e-e


* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 11	Lezione 1	Unità 9 Sezioni: <i>Civiltà</i> (p.105) e <i>Sintesi</i> Ripasso 3	Riprendete l'argomento della <i>Civiltà</i> e fate es. 1-2 p. 206. Fate il <i>Ripasso 3</i> es. 1-2 p.107. Se avete almeno 20', fate fare <i>Al lavoro!</i> p.110	Ripasso 3 (GUIDA)	Test finale U9  Es. D4 p.103
	Lezione 2	Test di progresso 4 Ripasso 3 Unità 10 Sezioni: Pronti?, A e B	Fate es. 3-4 p.110 del <i>Ripasso 3</i> . Somministrate il Test di progresso* (max 35'). Fate Pronti? 1 e 2; e poi la sezione A: 1, 4 e 5. Dopo B: 1-3.	Ripasso 3 (GUIDA) (Test di progresso 4)	Es. 1-4 p.207


		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 12	Lezione 1	Unità 10 Sezioni: C, D ed E,	Fate l'att. ludica <i>Passa la bomba!</i> Dopo, sezione C: 1-3 e 6. Dopo, sezione D: 1-3. Sezione E: 1, 2 e 4.	(GUIDA, p.184)	Es. 5-14 p.208 Lettura <i>Civiltà</i> p.119  Es. E3 p.118  giochi online unità 10 su i-d-e-e
	Lezione 2	Unità 10 Sezioni: <i>Civiltà</i> (p.119) Unità 11 Sezioni: Pronti? e A Test finale U10	Riprendete l'argomento della <i>Civiltà</i> e fate es. 1-2 p.212. Dopo fate Pronti?: 1 e 2. Sezione A: 3, 4 e 5. A fine lezione: somministrate il Test finale U10* .	(Test finale U10)	Es. 9-15 p.203 Test di auto-valutazione U9-10

* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 13	Lezione 1	Unità 11 Sezioni: B e C	Fate la sezione B: 1-3. Dopo B3 fate l'att. ludica Quale capitale hai visitato? Dopo, fate C: 1 e 3.	(GUIDA, p.189)	Es. 1-10 p.213  giochi online unità 11 su i-d-e-e
	Lezione 2	Unità 11 Sezioni: D, E e <i>Civiltà</i> (p.129)	Sezione D. Fate la sezione E: 1 e 3. Dopo E3, fate l'att. ludica Dove vai, se...? Fate la <i>Civiltà</i> es. 1-3 p.218.	(GUIDA, p.189)	Es. 11-14 p.216  Es. E4 p.128

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 14	Lezione 1	Unità 12 Sezioni: Pronti?, A e B Test finale U11	Fate l'att. ludica Che cosa hai fatto? Quando... e dove? Somministrare il Test finale U11* . Fate Pronti?: 1 e 2. Dopo, la sezione A: 1, 4 e 5. Fate la sezione B: 1 e 2.	(GUIDA, p.191) (Test finale U11)	Es. 1-7 p.219 Revisione delle U9-11
	Lezione 2	Test di progresso 5 Unità 12 Sezioni: C, D ed E	Somministrare il Test di progresso* (max 35'). Fate la sezione C: 1 e 3. Fate la sezione D: 1 e 2 e dopo l'att. ludica Taboo . Fate E1 e 2.	(Test di progresso 5) (GUIDA, p.196)	Es. 8-13 p.221  Es. E5 p.138

* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 15	Lezione 1	Unità 12 Sezioni: E, <i>Civiltà</i> (p.139)	Fate E3-E4. Fate l'att. ludica <i>Il Mimo</i> . Fate E6 e p.225. Fate la <i>Civiltà</i> es. 1-2 p.224.	(GUIDA, p.197)	Es. 14-18 p.222 Test di Autovalutazione U11-12  giochi online unità 12 su i-d-e-e
	Lezione 2	Unità 12 Sezioni: <i>Sintesi</i> Unità 1-12 Ripasso 4 Test di Autovalutazione finale U7-12	Fate <i>Ripasso 4</i> . Gioco didattico <i>Vacanze italiane</i> Somministrare il Test di Autovalutazione finale U7-12* e analizzate gli errori comuni.	Ripasso 4 (GUIDA) (Test di Autovalutazione finale U7-U12)	Test finale U12

		COSA	QUANDO	DOVE	COMPITI PER CASA
Settimana 16	Lezione 1	Test finale livello A1	Somministrare il Test finale livello A1 .	(Test finale livello A1)	
	Lezione 2	Gioco di società: tutte le carte	Correzione del <i>Test</i> in plenum e analisi degli errori. Rivedete i contenuti su cui gli studenti sono stati più deboli. Concludete il corso con una sessione del Gioco di società .		

* si ricorda che i test possono essere svolti in classe o assegnati su [i-d-e-e](#) come compito a casa.

Handwriting practice area consisting of 25 horizontal dotted lines.

VIA DEL CORSO

SILLABO ESSENZIALE

A1

Che cosa è?

Un syllabo strutturato in 32 piani di lezione che offre un percorso:

- **COMPLETO:** vengono trattati tutti gli argomenti comunicativi, lessicali e grammaticali indispensabili per il raggiungimento del livello;
- **PONDERATO:** le attività del Libro e i materiali extra sono stati scelti per garantire completezza, varietà ed efficienza;
- **AGILE e FLESSIBILE:** grazie alla selezione dei contenuti essenziali, il percorso è più leggero e dinamico ma garantisce sempre la possibilità per l'insegnante di adattarlo alle proprie esigenze.

Perché essenziale?

Perché offre un percorso didattico accuratamente pensato e selezionato ma anche indispensabile per ottenere il massimo del risultato.

Per chi è pensato?

Per l'insegnante:

- che desidera un syllabo pronto all'uso e che non vuole/può occuparsi della progettazione del piano di lezione;
- che insegna in classi eterogenee per caratteristiche e/o capacità di studio ecc.;
- che insegna in classi con capacità poco omogenee o scarse e che ha bisogno di seguire un percorso didattico più graduale per aiutare gli studenti e permettergli di raggiungere gli obiettivi didattici minimi;
- meno esperto o che desidera avere una guida più specifica e già ponderata sul programma da svolgere;
- che insegna in corsi di breve durata.

Clicca [qui](#) per consultare il Syllabo completo di Via del Corso A1.

EDILINGUA

www.edilingua.it