

PAROLE al centro

Plurilinguismo e Italiano L2

III EDIZIONE | 2025-2026

 **GIUNTI Scuola**
star bene a scuola

BUSSOLA

Italiano L2 per... dire, riferire, esporre

Stefania Ferrari

13/11/2025



Alcune riflessioni teoriche

Alcuni riferimenti operativi

Un materiale



Qual è il metodo migliore per insegnare una lingua?

Esiste una «formula magica»?

Il libro perfetto?

... e se fossero le domande sbagliate?



Cos'è una **lingua**?

Cosa significa **conoscere** una lingua?

In che **contesti** devono saper usare la lingua i miei studenti? Con che **obiettivi**?

Come imparano i miei **studenti**?

Cosa posso fare come **insegnante**?



Una **lingua** è una delle manifestazioni più visibili della **cultura** e **dell'identità**.

(Bettoni)

Descrivere una lingua significa osservare

- **forme** (come è fatta)
- **funzioni** (cosa si fa)
- **uso** (come si fa)

L1 vs L2 vs plurilinguismo

- Cronologia
- Competenza
- Uso



Che cosa facciamo precisamente quando parliamo con qualcuno e quando scriviamo?

Che cosa ci mette in condizione di agire in quel modo?

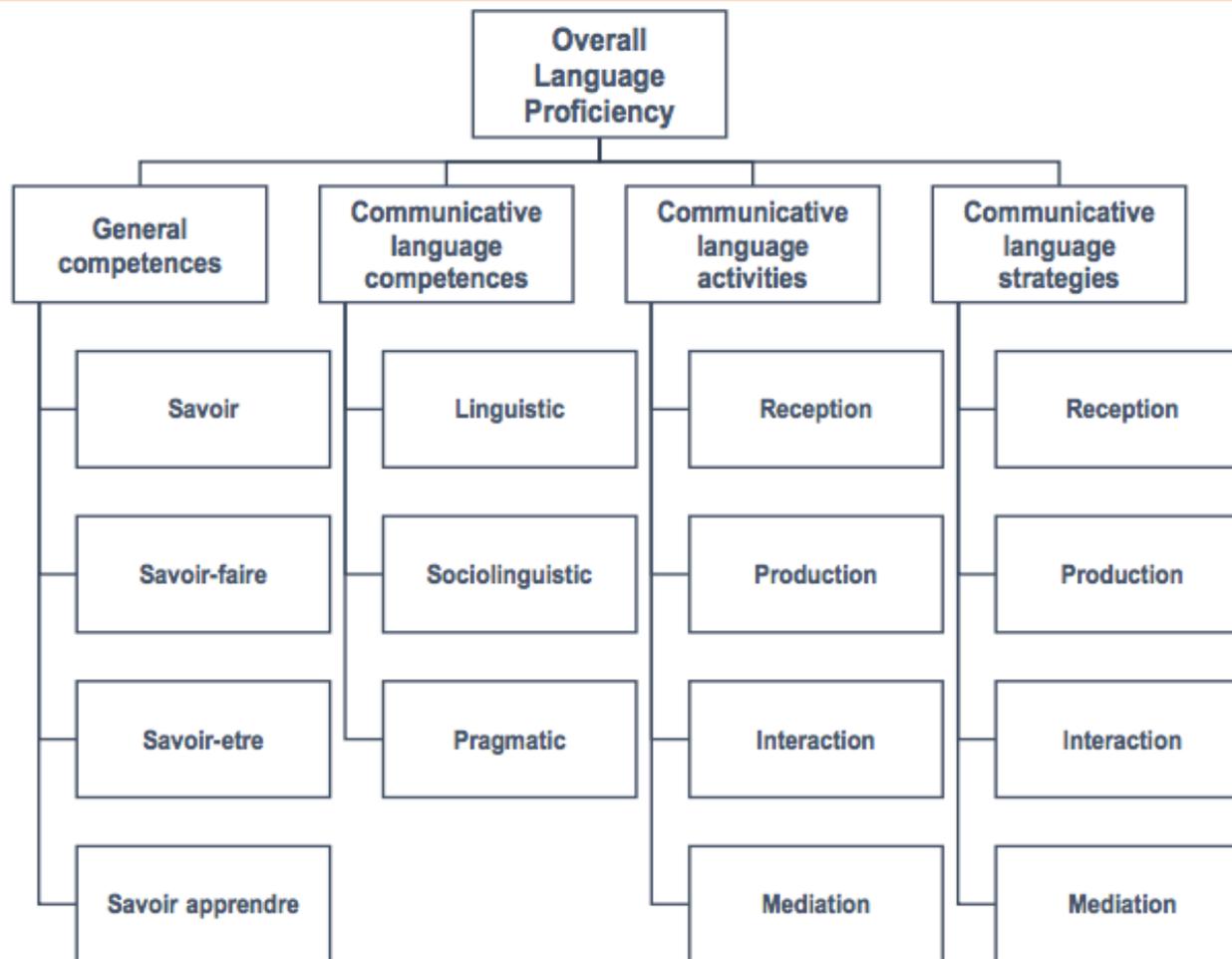


Figure 1 – The structure of the CEFR descriptive scheme³.



Analisi dei bisogni

- Posso prevedere degli ambiti in cui i miei apprendenti si troveranno ad agire e le situazioni che si troveranno a fronteggiare? Se sì, che ruoli avranno?
- Con che tipo di persone avranno a che fare?
- Che rapporti personali o professionali avranno e in quale quadro istituzionale si muoveranno?
- A quali oggetti avranno bisogno di riferirsi?
- Quali compiti dovranno affrontare?
- Quali temi dovranno affrontare?
- Dovranno parlare, o semplicemente comprendere quello che ascoltano o leggono?
- Che tipo di cose si troveranno ad ascoltare o leggere?
- In quali condizioni si troveranno ad agire?
- A quale conoscenza del mondo e dell'altra cultura dovranno fare riferimento?

(QCER, 2001)



Come imparano i miei studenti?

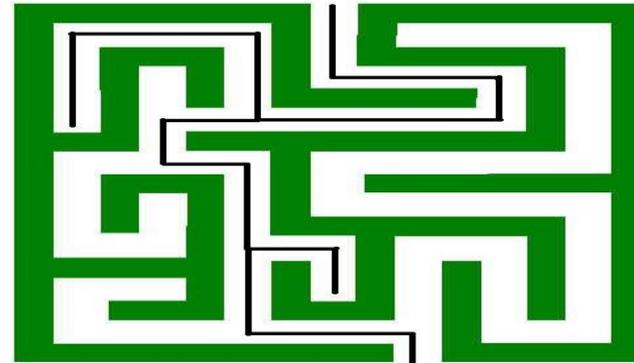
Quante cose dobbiamo imparare quando cerchiamo di usare una nuova lingua?

Come definiamo i nostri obiettivi e registriamo i progressi nel percorso che ci porta dalla completa ignoranza all'effettiva padronanza di una lingua straniera?

Come si realizza l'apprendimento di una lingua?

In che modo possiamo agevolare l'apprendimento di una lingua, il nostro e quello di altri?

Io spero noi dobbiamo matrimoniare



Esposizione
Individuazione
Analisi
Ipotesi
Verifica



Alcuni fattori

- profilo linguistico
- circostanze dell'apprendimento delle due lingue
- uso delle due lingue
- organizzazione cognitiva delle due lingue
- attivazione delle due lingue
- identità che le due lingue comportano
- qualità dell'insegnamento



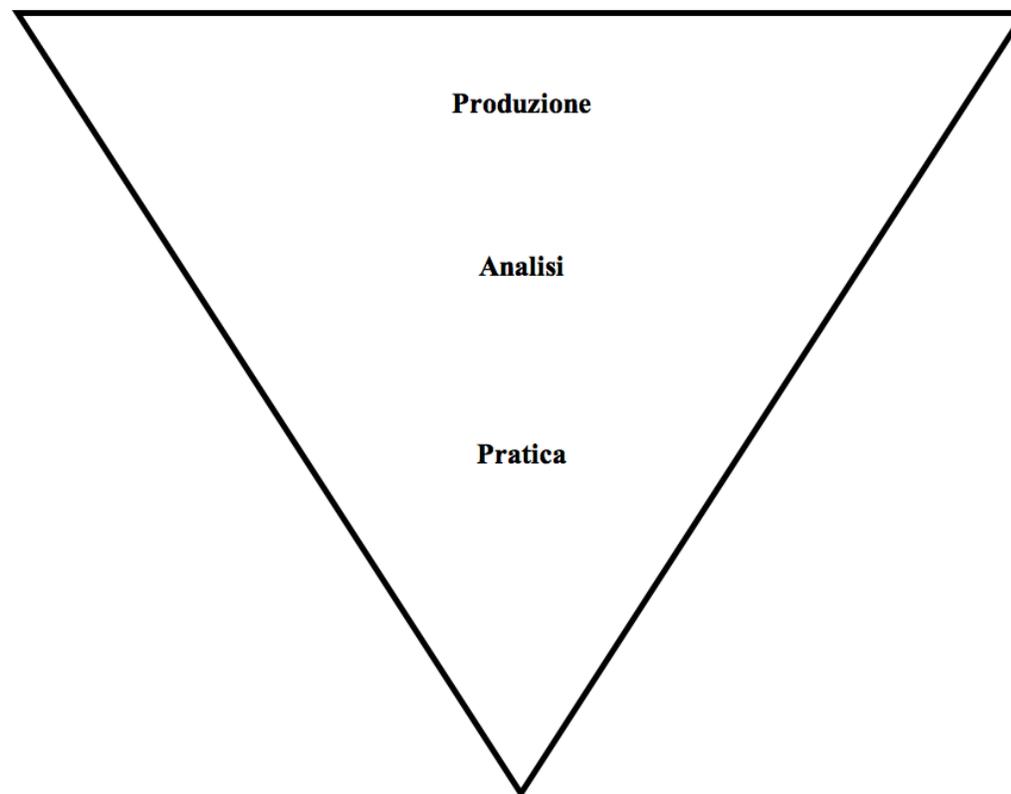
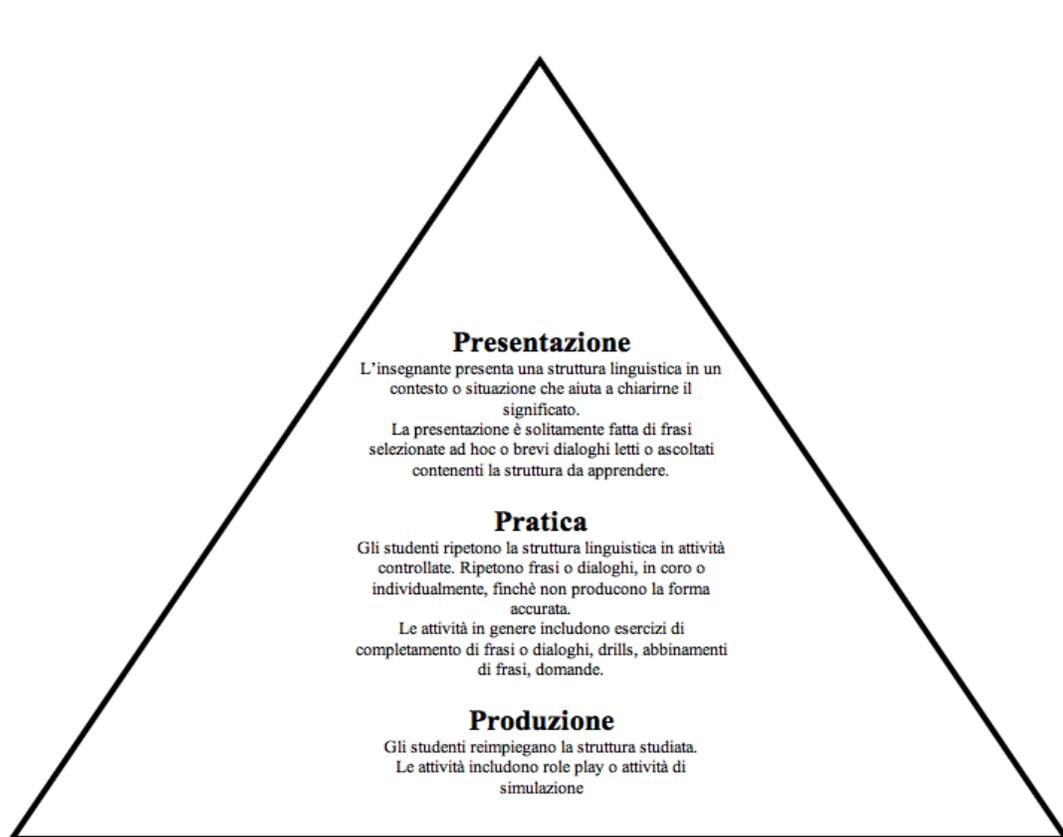
Esposizione

Opportunità d'uso

Motivazione

- Selezionare e graduare gli input
- Messa in azione dello studente
- Portare l'attenzione degli studenti sulla lingua
- Attenzione ai processi (e non solo ai prodotti)





Un task è un'**attività** intrapresa da una persona per raggiungere un **obiettivo** (Carroll, 1993)

TASK PEDAGOGICO

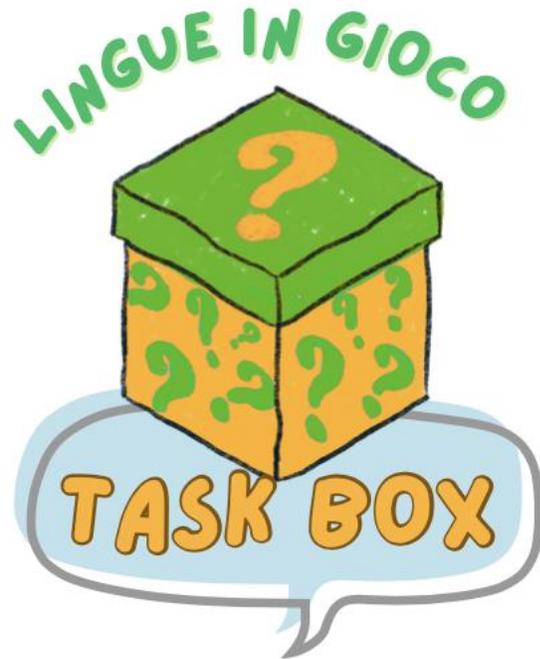
Un'**attività** che richiede agli apprendenti di arrivare a un determinato risultato, a partire da una serie di **informazioni date**, applicando una serie di processi cognitivi, il tutto permettendo un certo **controllo** da parte del docente sull'attività (Prabhu 1987)

Un'attività in cui il significato è primario; c'è un qualche tipo di problema comunicativo da risolvere; c'è una certa confrontabilità con attività della vita reale; il completamento del task ha la priorità; la valutazione è orientata al processo, oltre che al risultato (Skehan 1998: 95)

TASK REALI

Qualsiasi attività intrapresa per se stessi o altri, gratuitamente o per un compenso. Esempi di task includono dipingere la staccionata, prenotare un biglietto aereo, pesare un paziente, organizzare la corrispondenza, ecc. In altre parole per task si può intendere una delle centinaia di azioni che le persone fanno, nella vita quotidiana, al lavoro, nel tempo libero, ecc. I task sono cose che le persone ti dicono che fanno, se lo chiedi, anche se non sono linguisti. (Long 1985:19).

Un task può includere molte o poche fasi, può essere semplice o complesso, di conseguenza i confini tra task sono difficili da identificare (Council of Europe 2001: 157).



Osservare

Insegnare

**UN GIOCO DA COSTRUIRE E
GIOCARRE**

**IN CLASSE O NEL LABORATORIO
DI ITALIANO L2**

Progetti

Osservare l'interlingua (Pallotti, Uni MORE)
Oggi facciamo pragmatica (Ferrari, Uni UPO)
Il gioco I.D.E.A. (Borri, Masiero)
Pragmatica in gioco (Ferrari; Ferrari, Vanelli)



- Agisce sulla motivazione;
- Abbassa l'ansia;
- Pone l'apprendente al centro dell'attività;
- “Lavora” sulla memoria a medio e lungo termine;
- Facilita l'acquisizione di competenza comunicativa;
- E' un'attività di gruppo che coinvolge tutti nella classe, spesso anche con ruoli diversi;
- Promuove prospettive transculturali perchè i partecipanti condividono gli elementi di “una grammatica universale ludica”
- E' rappresentativo di una cultura, un modo di pensare e favorisce l'acquisizione di elementi socioculturali;

(Borri, Masiero)

UN GIOCO DA COSTRUIRE E GIOCARE

IN CLASSE O NEL LABORATORIO DI ITALIANO L2



***Attività per fare
con la lingua***

***Attività per
parlare della
lingua***

Complessità del compito

Condizioni di svolgimento (pianificazione, ripetizione, tempo)

***Attività per
fare con la
lingua***

Chi sei?

Dalle parole alle frasi

Sfida di comandi

Parole che disegnano

Tutti in scena

In giro per negozi

La storia misteriosa

Domande curiose

Che cosa ha detto?

Frase tutte uguali?

Riformuliamo

***Attività per
parlare della
lingua***



Dominio personale

Parlato

Interazione

Monologo

Tombola - Chi sei?

Dalle parole alle frasi



Tombola - Chi sei?



QUANTE LINGUE
PARLI?



COME TI CHIAMI?



MATERIA
CLASSE
CORSO DI STUDI



VIAGGIO
GITA
ITINERARIO



PERCHÈ



DOVE



Dalle parole alle frasi



DALLE PAROLE ALLE FRASI
SISTEMATE LE CARTE ARANCIONI AL CENTRO DEL TAVOLO E PESCALE TRE CARTE (IMMAGINE, PAROLA E AZIONE) PER OGNI GIOCATORE O SQUADRA. A TURNO, USATE LE CARTE PER CREARE UNA FRASE O UN BREVE RACCONTO PERSONALE. AL TERMINE, VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE HA INVENTATO IL RACCONTO MIGLIORE.



AULA INSEGNANTI

AZIONI
INCONTRARE

AZIONI
ARRIVARE

LESSICO
STAZIONE FERROVIARIA

LESSICO
CITTÀ



Dominio personale

Dominio educativo

Parlato

Interazione

Monologo

Sfida di comandi

Parole che disegnano



Sfida di comandi

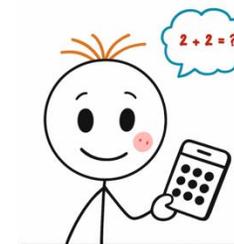
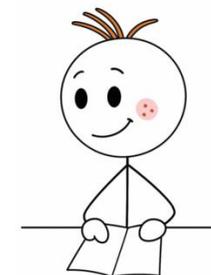
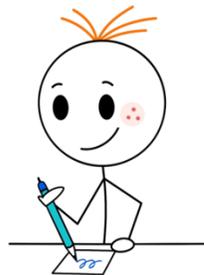


SFIDA DI COMANDI.

SISTEMATE LE CARTE ROSSE AL CENTRO DEL TAVOLO E PESCATE TRE CARTE PER OGNI GIOCATORE O SQUADRA.

A TURNO USATE LE CARTE PER DARE ISTRUZIONI AI COMPAGNI, CHE DOVRANNO ESEGUIRE LE AZIONI RICHIESTE.

AL TERMINE, VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE HA DATO O ESEGUITO IL COMANDO NEL MODO MIGLIORE.



Parole che disegnano



PAROLE CHE DISEGNANO
SISTEMATE LE CARTE VIOLA SUL TAVOLO.
PROCURATE CARTA E MATITA.
PESCA TE UNA CARTA PER OGNI GIOCATORE O SQUADRA, SENZA MOSTRARLA AI COMPAGNI.
SCEGLIETE UN AVVERSARIO: AVETE 3 MINUTI PER DETTARE L'IMMAGINE AL COMPAGNO CHE DOVRÀ DISEGNARLA.
AL TERMINE, VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE HA FATTO IL LAVORO MIGLIORE.



Richiedere, rifiutare, lamentarsi, negoziare, ottenere beni e servizi

Dominio personale

Dominio pubblico

Parlato

Interazione

Tutti in scena

In giro per negozi



Tutti in scena



TUTTI IN SCENA

ORGANIZZATEVI A COPPIE E SFIDATEVI IN
UNA GARA DI ROLE-PLAY.

CI SONO ALCUNE REGOLE DA SEGUIRE: DOVETE ESSERE
VOI STESSI E FARE QUELLO CHE FARESTE DAVVERO
NELLA VITA DI TUTTI I GIORNI SE FOSTE REALMENTE
IN QUELLA SITUAZIONE.

AL TERMINE VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE
HA FATTO IL LAVORO MIGLIORE.

4A

A SCUOLA, CON I COMPAGNI

SEI IN CLASSE. C'È UN'ORA DI SUPPLENZA.
L'ORA SUCCESSIVA C'È LA VERIFICA DI MATEMATICA.
NON TI SENTI MOLTO PREPARATO E HAI PAURA DI
PRENDERE UN BRUTTO VOTO. IL TUO COMPAGNO / LA
TUA COMPAGNA È BRAVO/A IN MATEMATICA E
POTREBBE ESSERE UTILE RIPASSARE INSIEME.

INIZI TU A PARLARE.

4B

A SCUOLA, CON I COMPAGNI

SEI IN CLASSE. C'È UN'ORA DI SUPPLENZA E LA PROF.
VI PERMETTE DI DECIDERE SE USCIRE IN CORTILE O
RIPASSARE MATEMATICA. SEI MOLTO BRAVO/A IN
MATEMATICA. LA PROSSIMA ORA C'È LA VERIFICA E
TI SENTI BEN PREPARATO. SEI CONTENTO/A DI USCIRE
IN CORTILE E FARE DUE CHIACCHIERE CON GLI AMICI
PRIMA DELLA VERIFICA.



In giro per negozi



IN GIRO PER NEGOZI

SISTEMATE LE CARTE NEGOZIO SUL TAVOLO E SCEGLIETE UN NEGOZIO PER OGNI GIOCATORE O SQUADRA.

PESCAE POI UNA CARTA LISTA DELLA SPESA. GIRATE PER I NEGOZI E COMPLETATE I VOSTRI ACQUISTI. AL TERMINE, VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE HA FATTO GLI ACQUISTI MIGLIORI.



FARMACIA



NEGOZIO DI VESTITI



LIBRERIA

- 2 YOGURT
- 1 PEZZO DI FOCACCIA
- 1 DISINFETTANTE
- 1 POSTER
- 1 FELPA
- 1 TERMOMETRO

Dominio personale

Riflessioni

metapragmatiche

Che cosa ha detto?

Frase tutte uguali?

Riformuliamo



Che cosa ha detto?



CHE COS'HA DETTO?

SISTEMATE LE CARTE VERDI AL CENTRO DEL TAVOLO E PESCATE UNA CARTE PER OGNI GIOCATORE O SQUADRA. A TURNO LEGGETE LA FRASE E RISPONDETE ALLE DOMANDE: CHI PUÒ AVER DETTO QUESTA FRASE? A CHI? DOVE POTREBBE ESSERE? COSA FA CON LE PAROLE? AL TERMINE VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE HA DATO LE RISPOSTE MIGLIORI.

PUOI PASSARMI GLI APPUNTI?

QUELLA È LA MIA GIACCA!

SABATO POSSO ANDARE A DORMIRE
DA LUCIA?

HEI, CHI TI HA DATO
IL PERMESSO DI PRENDERE IL MIO TELEFONO?



Frasi tutte uguali?



FRASI TUTTE UGUALI??

SISTEMATE LE CARTE ROSA SUL TAVOLO.
SCEGLIETE UNA CARTA SITUAZIONE PER CIASCUN
GIOCATORE O SQUADRA. LEGGETE POI COSA HANNO
DETTO ALCUNI RAGAZZI IN QUESTE STESSE SITUAZIONI.
RIORDINATE LE CARTE DALLA PIÙ ALLA MENO
EFFICACE E SPIEGATE POI AI COMPAGNI LE VOSTRE
SCELTE.
AL TERMINE VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE
HA TROVATO LA SOLUZIONE PIÙ CONVINCENTE.

1

UN TUO AMICO / UNA TUA AMICA HA
UN GIORNALINO NUOVO, CHE VUOI LEGGERE.
CHIEDI DI PRESTARTELO A CASA PER IL POMERIGGIO.

COSA DICI ALL'AMICO / A?

1A

MI DAI IL GIORNALINO?

1B

OH CHE BEL GIORNALINO CHE HAI PRESO,
ME LO POTRESTI PRESTARE?
POI TE LO RESTITUISCO DOMANI

1C

CIAO, PER FAVORE
POSSO PRENDERE IL TUO GIORNALINO
PER TUTTO IL POMERIGGIO?

Riformuliamo



RIFORMULIAMO
SISTEMATE LE CARTE VERDI AL CENTRO DEL TAVOLO.
PESCA TE UNA CARTA FRASE E 5 CARTE PAROLA PER
OGNI GIOCATORE O SQUADRA.
A TURNO SFIDATEVI A RIFORMULARE LA FRASE NEL
MAGGIOR NUMERO DI MODI POSSIBILE, USANDO TUTTE
LE CARTE PAROLA.
AL TERMINE VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE
HA FATTO IL LAVORO MIGLIORE.

MA PERCHÈ MI SEI VENUTO DAVANTI?
IO NON CI VEDO NIENTE!

PER CASO

GUARDA CHE

QUESTA VOLTA

PER CORTESIA



Dominio educativo

Parlato

Interazione

Monologo

La storia misteriosa

Domande curiose



La storia misteriosa

CARTE PREMIO

IL VOSTRO COMPITO È RICOSTRUIRE UNA STORIA MISTERIOSA!
PER FARLO DOVRETE SUPERARE UNA SERIE DI PROVE/TASK:
OGNI VOLTA CHE NE COMPLETATE UNA, GUADAGNATE UNA
CARTA STORIA. OGNI CARTA CONTIENE UNA VIGNETTA CHE VI
DÀ UN PEZZO DELLA STORIA E VI PORTA PIÙ VICINI ALLA
SOLUZIONE. POTETE DECIDERE SE USARE TUTTE LE CARTE CHE
AVETE RACCOLTO, SOLO ALCUNE, OPPURE SCAMBIARLE CON LE
ALTRE SQUADRE PER OTTENERE QUELLE CHE VI MANCANO.
VINCE LA SQUADRA CHE PER PRIMA RIESCE A METTERE
INSIEME TUTTI I PEZZI E A COMPLETARE LA STORIA.



Domande curiose



DOMANDE CURIOSE

SISTEMATE LE CARTE TESTO SUL TAVOLO E PESCA TE UNA CARTA DOMANDA PER OGNI GIOCATORE O SQUADRA. AVETE 5 MINUTI PER USARE LE VOSTRE CONOSCENZE O LE CARTE TESTO PER SCRIVERE LA RISPOSTA ALLA DOMANDA.
AL TERMINE, VOTATE LA SQUADRA O IL GIOCATORE CHE HA FATTO IL LAVORO MIGLIORE.



PERCHÈ DI GIORNO C'È LA LUCE
E DI NOTTE È BUIO?



SE QUI È INVERNO, È INVERNO
SU TUTTA LA TERRA? PERCHÈ?

LA TERRA

LA TERRA È IL TERZO PIANETA A PARTIRE DAL SOLE. HA LA FORMA DI UNA SFERA.



È FATTA DI ROCCIA ED È CIRCONDATA DA UNA FASCIA DI GAS CHE SI CHIAMA **ATMOSFERA**.

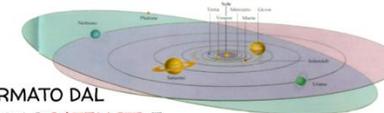
L'ACQUA DEGLI **OCEANI** OCCUPA UNA PARTE MOLTO GRANDE DELLA SUPERFICIE TERRESTRE (71%).

LE **TERRE EMERSE** OCCUPANO L'ALTRA PARTE, MOLTO PIÙ PICCOLA (29%). QUESTE TERRE FORMANO I **CONTINENTI**.

LA TERRA HA UN SATELLITE CHE SI CHIAMA **LUNA**.

IL SISTEMA SOLARE

IL SISTEMA SOLARE È FORMATO DAL **SOLE**, DA **NOVE PIANETI** CON I **SATELLITI** E DA **MOLTISSIME STELLE**.



I **PIANETI** GIRANO ATTORNO AL **SOLE**. QUESTO MOVIMENTO SI CHIAMA **MOTO DI RIVOLUZIONE**.

I **PIANETI** GIRANO ANCHE SU SE STESSI, COME UNA TROTTOLA. QUESTO MOVIMENTO SI CHIAMA **MOTO DI ROTAZIONE**.



OGNI **PIANETA** HA UN NOME.

A scuola

In classe

Nel laboratorio di italiano L2

Con i genitori

Per la formazione insegnanti

Giocare è un processo e, nel gioco, la storia di uno è un po' la storia di tutti. I frammenti di storie possono essere ascoltate dal gruppo in preziosi momenti che danno spazio a narrazioni individuali e che ricostruiscono o ricuciono in una comune lingua di scolarità le tante identità che compongono ciascuno di noi.

(Borri, Masiero)



***E ora?
Si comincia a giocare?***

