

# UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI PADOVA

Corso di Laurea Magistrale in Linguistica

Anno Accademico 2020/2021

*Tesina di Glottodidattica*

Professore

Prof. Matteo Santipolo

Studentessa

Martina Pegorin

n° matr. 2028994

## ABSTRACT

Oggetto di analisi della seguente tesina è l'insegnamento linguistico a studenti adulti.

In primo luogo, sono stati analizzati i profili delle due figure in gioco: quella dell'adulto stesso (il concetto di "adulità") e quella dell'insegnante, il cui ruolo cambia e diventa qualcosa di diverso dall'educatore. In secondo luogo, si è approfondito l'analisi della figura dell'adulto, per quanto concerne l'insegnamento glottodidattico. In particolare, ci si concentra sulle sue caratteristiche peculiari (cosa differenzia l'apprendimento dell'adulto da quello dei bambini), variabili (individuali, sociali e naturali, che influenzano il processo di apprendimento dell'adulto) e criticità (caratteristiche dell'adulto che ne compromettono l'apprendimento linguistico). Infine, si è stata analizzata una proposta metodologica che si rifà alla *Life-span Theory* e si basa sulla glottodidattica umanistico-affettiva, alla quale viene applicata una metodologia ludica.

Coerentemente si cerca, infine, di produrre una UDA che tenga conto di queste metodologie.

## INTRODUZIONE

### Il concetto di “adulità” e il ruolo dell’insegnante

Il periodo tipicamente più lungo della vita umana è quello dell'età adulta. Tuttavia, non è facile demarcare la fase d'inizio della vita adulta, né è facile stabilire quando si entri nella "terza età". La prima riflessione da condurre, quindi, riguarda i criteri da adottare per poter affermare che una persona è adulta.

In *The Adult Learner. A Neglected Species* (1973), Knowles afferma che l'individuo adulto, per essere definito tale, deve raggiungere la piena maturazione in quattro ambiti: biologico (riproduzione), legale (diritto di voto), sociale (ruolo sociale definito) e psicologico (responsabile e autonomo).

Tuttavia, come affermato da Begotti (2019), «la maturità [...] si può definire come l'espressione di un percorso personale ed è l'individuo stesso che fissa i parametri della propria età psicologica in base alle proprie scelte e alle consuetudini della comunità a cui appartiene». Questo perché il concetto di “adulità” non è qualcosa di rigidamente stabilito, ma è invece caratterizzato da instabilità e mutevolezza.

Ciò che è certo è che l'individuo adulto presenta caratteristiche diverse da quelle del bambino o dell'adolescente e questo significa che anche l'insegnamento verso l'adulto sarà diverso da quello adottato per i soggetti più giovani. Si distingue quindi tra pedagogia e andragogia.

Come messo in evidenza da Balboni (2015), le caratteristiche del discente adulto comportano, inoltre, uno *shift* nel rapporto con tra studente e insegnante e nel ruolo stesso dell'insegnante. Insegnante e discente sono in un rapporto di parità e ciò significa che l'insegnante non assume più il ruolo di educatore, ma solo quello di istruttore. Il rapporto tra insegnante e discente dev'essere basato sul carattere esplicito del “*piano formativo*”, ovvero: gli obiettivi devono essere esplicitati, così come le metodologie e le tempistiche necessarie a raggiungere gli obiettivi.

Al fine di raggiungere un'educazione di tipo linguistico a tutto tondo, l'insegnante di italiano L2 dovrà mirare al raggiungimento di tre mete educative fondamentali, quali:

L'autopromozione: per il migrante la possibilità di realizzare il proprio progetto di vita passa anche e soprattutto attraverso le proprie capacità comunicative, la maggiore conoscenza del mondo e la migliore ricchezza cognitiva che gli serviranno per trovare lavoro;

La socializzazione: il processo di creazione di relazioni sociali attraverso l'utilizzo della L2 permetterà al discente di allargare i propri orizzonti al di fuori della cerchia familiare o etnica, favorendone l'integrazione all'interno del tessuto comunitario di cui fa parte;

La culturalizzazione: favorire la scoperta, la valorizzazione e la relativizzazione di modelli, oltre che le usanze e i valori del paese ospitante porterà ad una acculturazione che permetterà, da un lato, di staccarsi da un punto di vista etnocentrico, aderendo ad una lettura della propria cultura da un punto di vista etico. Dall'altra, l'assimilazione di tale cultura, nel rispetto e nel mantenimento della propria, tende alla costituzione di una integrazione interculturale.

# LO STUDENTE ADULTO

## 1. Peculiarità, variabili e criticità

Per ciò che concerne le caratteristiche dell'apprendimento in età adulta e che lo differenziano dall'apprendimento dei bambini, Knowles (1997) individua sei presupposti:

- Il bisogno di conoscere: gli adulti hanno la necessità di capire il motivo per cui stanno apprendendo una data cosa e la sua utilità;
- Il concetto di sé: l'adulto è essenzialmente autonomo, ovvero indipendente;
- Il ruolo dell'esperienza precedente: l'individuo adulto è formato dalle sue passate esperienze, perciò nella formazione degli adulti sarà importante basarsi su tecniche esperienziali - tecniche come discussioni di gruppo, esercizi di simulazione, attività di *problem solving*, metodo dei casi e metodi di laboratorio - rispetto alle tecniche trasmissive;
- La disponibilità ad apprendere: gli adulti sono disponibili ad apprendere ciò che hanno bisogno di sapere e di saper fare per far fronte efficacemente alla situazione della loro vita reale;
- L'orientamento verso l'apprendimento: gli adulti sono motivati ad investire energia nella misura in cui ritengono che questo potrà aiutarli ad assolvere dei compiti o ad affrontare problemi con cui devono confrontarsi nelle situazioni della loro vita reale;
- La motivazione: il desiderio di una maggiore soddisfazione nel lavoro, l'auto-stima, la qualità della vita; essa sostiene la fatica del "mettersi in gioco", che comporta un notevole dispendio in termini emotivi.

Anche secondo Mazzotta (1996), l'apprendimento delle lingue da parte di adulti può essere influenzato da fattori che condizionano notevolmente il processo di apprendimento. Questi fattori vengono individuati nelle tre categorie di variabili individuali, variabili sociali e variabili naturali.

Per variabili individuali si intendono quelle caratteristiche proprie del discente che possono potenzialmente influire, in positivo o in negativo, sull'attività di apprendimento. Si tratta di caratteristiche affettive, emotive e cognitive, quali ad esempio lo stile cognitivo e di apprendimento, le intelligenze prevalenti, i tratti della personalità e le motivazioni (nell'adulto, generalmente prevalentemente intrinseche). Tanto più per l'adulto che per il bambino importanti sono, in questo senso, i concetti di *amor proprio* e di *autostima*. L'individuo con alta autostima e amor proprio sarà più pronto ad affrontare le varie sfide poste dall'apprendimento di una nuova lingua, al contrario un livello basso di queste caratteristiche può portare a scoraggiamento, demotivazione e resistenza all'apprendimento.

Le variabili sociali sono invece quei fattori che hanno a che fare con l'ambiente ed il contesto nel quale l'individuo è cresciuto e/o vive. Non si tratta solo di abitudine ad un certo tipo d'insegnamento, che può essere radicalmente diverso dalla metodologia adottata nel nuovo corso di lingua, ma anche e, forse, soprattutto del contesto di apprendimento. Soprattutto davanti ad un gruppo, sarà necessario porre attenzione al *background* culturale, individuale e accademico di ciascun individuo, consentendo alle peculiarità di ciascuno di amalgamarsi in modo armonioso, senza creare ostacoli all'apprendimento del gruppo.

Le variabili naturali sono invece quegli aspetti dell'individuo che possono essere definiti innati, ma che possono incidere sul processo di apprendimento anche in modo significativo. Fanno parte delle

variabili naturali l'attitudine personale (intesa come predisposizione all'apprendimento delle lingue), l'età ed il sesso, la memoria e possibili disabilità fisiche e/o mentali, come dislessia, disgrafia o dislalia. Soprattutto in questo campo è strettamente fondamentale un dialogo esplicito, aperto e onesto tra studente e insegnante.

A queste peculiarità, infine, vanno aggiunte alcune criticità che si possono riscontrare nell'apprendente adulto che studia una lingua straniera:

- il timore di perdere la faccia: l'adulto può provare difficoltà nello svolgimento di attività che possano minarne l'immagine sociale;
- l'interferenza tra la lingua madre e la lingua da apprendere: la lingua madre tende a prevalere su quella che si sta apprendendo sotto il profilo fonologico, morfosintattico, e lessicale ma anche pragmatico e culturale;
- una discreta fretta di raggiungere i risultati perseguiti nel minor tempo possibile, anche per una questione economica;
- una più lenta ed instabile capacità di apprendimento rispetto alla giovinezza: al fine di scongiurare la demotivazione del discente occorre spiegare tale rallentamento dei ritmi psicolinguistici;
- la frustrazione creata dallo scarto tra pensiero in lingua madre e limitata competenza comunicativa nella lingua seconda/ straniera;
- una certa fatica ad apprendere che può considerarsi, a grandi linee, oltre che direttamente proporzionale all'età, anche indirettamente proporzionale al livello di scolarizzazione.

## 2. *Life-span Theory*, Glottodidattica Umanistico-Affettiva e metodologia Ludica

L'interesse per il discente adulto è un tema centrale nell'ambito della psicologia e della glottodidattica attuale. Da questo interesse sono sorte iniziative formative rivolte alle persone in età matura, tra le quali troviamo la *Life-span theory*.

L'espressione *life-span* o "arco di vita" intende un'attenzione rivolta all'intero vissuto della persona e non soltanto ad una parte di esso. La teoria si basa sul presupposto scientifico per cui lo sviluppo cognitivo umano avviene nel corso di tutta la vita e dipende dall'interazione tra fattori socio-culturali, socio-ambientali, storico-geografici e da predisposizioni personali.

Questo presupposto si collega al concetto sempre più utilizzato di *Lifelong Learning*. L'espressione indica qualsiasi attività intrapresa nelle diverse fasi della vita al fine di migliorare le proprie conoscenze e competenze secondo una prospettiva a 360° (civica, sociale, personale e occupazionale). Il principio prevede una formazione costante dell'adulto, che si sviluppa in modo diacronico a intervalli regolari durante il corso della vita e che consente al discente di occuparsi della propria formazione per un periodo di lunga durata. Particolarmente importante, a livello di didattico, è che questo approccio rivolge particolare attenzione ai processi di acquisizione piuttosto che a quelli d'insegnamento e presuppone la centralità del soggetto, con i suoi problemi, bisogni cognitivi e motivazioni.

La teoria del *life-span* sembra trovare un riscontro nella glottodidattica Umanistico-Affettiva che si distingue in ambito formativo per la centralità che assumono gli aspetti affettivi e relazionali, nonché l'attenzione verso l'autorealizzazione dello studente. In campo glottodidattico, l'approccio Umanistico-Affettivo è caratterizzato dal tentativo di procedere "secondo natura", ovvero attraverso l'attivazione di entrambe le modalità del cervello, al fine di sfruttare al meglio le potenzialità di acquisizione dell'individuo.

Una possibile risposta a questo tipo di glottodidattica è la metodologia Ludica. L'ambiente ludico, infatti, è per definizione sereno, divertente, caratterizzato da giocosità e scoperta. Attraverso l'attività ludica, lo studente è motivato dal piacere e non dal dovere. Per quanto riguarda gli adulti, come sostiene Freddi (1974), sono molto utili i giochi glottodidattici, che hanno lo scopo di rimettere in gioco i modelli linguistici ormai fissati nella madrelingua, a patto che tali giochi siano adeguati al livello di autonomia linguistica del discente. Un'attività ludica ben strutturata permette all'insegnante di favorire i diversi stili cognitivi o di apprendimento e i diversi tipi di intelligenza degli studenti, impostando un percorso glottodidattico che dia attenzione all'aspetto dell'interculturalità.

L'utilizzo della metodologia ludica, inoltre non compromette la possibilità di avvalersi parallelamente di altre metodologie. Attività che possono essere accostate alla metodologia ludica nell'insegnamento agli adulti sono *a)* l'attività di *Problem Solving*, che consente lo sviluppo e il potenziamento del pensiero produttivo e riproduttivo, nonché la creatività, e *b)* la metodologia di *Cooperative Learning*, che, grazie ad un'atmosfera di collaborazione, permette di far cadere le barriere che culturalmente separano il gioco dall'apprendimento, l'apprendimento dal lavoro e il lavoro dal gioco.

Le tipologie di giochi per la glottodidattica sono molteplici. La principale suddivisione, secondo Begotti (2007), è tra:

giochi *per* lo sviluppo della lingua (attività di ascolto, information gap, giochi di ruolo, insiemistica, memoria, enigmistica, su schema o percorso, sfida a gruppi;

giochi di *Ludolinguistica*, dove prevale l'elemento creativo *della* lingua (acrostico, lipogramma, tautogramma, allitterazione), suggeriti per discenti di livello medio-alto (B1);

giochi di *Enigmistica*, in cui si cerca di trovare una soluzione ad un enigma *attraverso* la lingua (cruciverba, crucipuzzle, rebus, aggiunta, anagramma, bifronte, palindromo, cambio, catena, indovinello, scarto, sciarada), utili anche con studenti con un livello linguistico basso.

## SVILUPPO DI UNA UNITÀ DIDATTICA DI APPRENDIMENTO

La seguente UDA si inserisce in una proposta per l'insegnamento della lingua italiana ad una classe di 10-15 studenti adulti di diverse nazionalità, con età compresa tra i 30 e i 45 anni, con un livello di italiano A2. Prima dell'inizio delle attività si considera opportuno somministrare un breve test iniziale a scopo conoscitivo; in particolare, si mira a capire il livello di scolarizzazione, le motivazioni dello studente, la conoscenza di altre lingue, quali tra le attività di base (leggere, scrivere, ascoltare, parlare) reputano più difficile e, soprattutto, eventuali esperienze precedenti (e metodologie) nell'apprendimento di una lingua. Allo scopo dello sviluppo dell'UDA, si presuppone che generalmente gli studenti abbiano avuto un'istruzione linguistica di tipo grammaticale-traduttiva e che le maggiori difficoltà vengano riscontrate nella lingua parlata rispetto a quella scritta.

L'UDA si sviluppa sul tema del lavoro, in quanto generalmente rilevante per la quotidianità dell'adulto, sia in termini individuali che sociali. L'unità prevede attività su tutte le attività di base ed è da svolgersi in un tempo minimo di 3 ore e massimo di 4 ore.

UDA: IL LAVORO	
Prerequisiti necessari: competenze nei quattro ambiti di base in linea con i criteri definiti dal livello A1 del QCER	
Competenze e abilità da acquisire	<p>Comprensione orale:</p> <p>Comprensione di un testo orale semplice per la soddisfazione di bisogni concreti di tipo lavorativo;</p> <p>Comprensione ed estrazione di informazioni essenziali in brevi testi orali che trattino l'ambito lavorativo;</p> <p>Individuare l'argomento lavorativo in una conversazione tra parlanti nativi.</p>
	<p>Comprensione scritta:</p> <p>Comprensione di un testo scritto breve e semplice formulato con un linguaggio ricorrente in ambito lavorativo;</p> <p>Individuare informazioni specifiche in un testo ed estrarne quelle rilevanti.</p>
	<p>Interazione orale:</p> <p>Scambiare informazioni sulla propria vita lavorativa e rispondere a domande semplici sul proprio lavoro;</p> <p>Individuare l'argomento di una discussione;</p> <p>Partecipare a brevi scambi in contesti abituali su argomenti di tipo lavorativo.</p>
	<p>Produzione scritta</p> <p>Scrivere frasi semplici utilizzando lessico relativo al lavoro;</p> <p>Descrivere brevemente la propria esperienza lavorativa.</p>
Obiettivi linguistici:	<ul style="list-style-type: none"> <li>- verbi delle tre coniugazioni all'indicativo presente</li> <li>- coniugazione del verbo irregolare "fare"</li> <li>- ripasso degli articoli determinativi</li> <li>- formulazione di domande semplici</li> </ul>

## LEZIONE 1 “I mestieri”

## PRIMA ATTIVITÀ: Brainstorming

Durata: 20 minuti

L'insegnante disegna una tabella sulla lavagna a due colonne: nella prima colonna scrive il nome dello studente e nella seconda il lavoro. A turno chiede ad ogni studente che lavoro fa (o faceva o gli piacerebbe fare), dove lo svolge e che azioni compie quando lavora e lo scrive all'interno della tabella. Gli altri studenti possono suggerire e proporre altre azioni o altri luoghi in cui si svolge il lavoro. Alla fine, viene chiesto ad ogni studente di fare una frase con gli elementi dati (es. “sono una commessa, lavoro in un negozio e vendo vestiti”).

L'attività è pensata in relazione ai risultati del test iniziale per cui la produzione orale è tra le attività ritenute più difficoltose per gli studenti. L'attività ha lo scopo di creare un clima rilassato, in cui gli studenti sono tutti interpellati, ma con possibilità di intervento libero da parte dei compagni, di modo tale da favorire la collaborazione e l'aiuto reciproco. L'attività, inoltre, si intende come catalizzatore di eventuali conoscenze pregresse sul tema del lavoro da parte degli studenti.

## SECONDA ATTIVITÀ: Attività di scrittura

Durata: 20 minuti

Agli alunni viene chiesto di riscrivere le informazioni essenziali (nome + lavoro) relative alla prima attività sotto forma di frasi semplici con l'utilizzo del verbo “fare” alla terza persona singolare e terza persona plurale (esempio: *Mario fa il meccanico, Giada e Lucia fanno le commesse*). Si chiederà poi agli studenti di riscrivere le frasi utilizzando la prima persona singolare e plurale (esempio: *Mario: «Io faccio il meccanico», Giada e Lucia: «Noi facciamo le commesse»*). La correzione avviene sotto forma di confronto in coppie con la supervisione dell'insegnante.

Scopo dell'attività è quello di stimolare la produzione scritta e di riflettere sull'utilizzo del verbo irregolare “fare”. La correzione a coppie, si intende come stimolo per una produzione di tipo orale e per la creazione di un'atmosfera di collaborazione.

TERZA ATTIVITÀ: Ascolto e attività di *fill the gap*

Durata: 15 minuti

Agli studenti viene chiesto di ascoltare la canzone *Una vita in vacanza* (Lo Stato Sociale) e, contemporaneamente, viene consegnato loro un foglio in cui è riportato il testo in forma scritta (Allegato 1). Dal testo sono però state tolte alcune parole chiave, riguardanti i mestieri. Agli studenti viene chiesto di inserire i vocaboli mancanti assieme all'articolo determinativo in seguito all'ascolto della canzone (due/tre volte).

Lo scopo dell'attività è quella di passare da un focus produttivo della prima parte di lezione ad un focus ricettivo, di modo da stimolare entrambi i tipi di competenza. La correzione avviene in modo individuale con la proiezione/scrittura delle soluzioni da parte dell'insegnante. L'attività prevede anche il ripasso degli articoli determinativi. Se rimane il tempo, inoltre, si può chiedere agli alunni di

riflettere sulla frase sottolineata in grassetto nel testo (**Vivere per lavorare o lavorare per vivere**), condividendo le loro idee a riguardo con la classe.

## LEZIONE 2 “Gli attrezzi e i luoghi del lavoro”

### PRIMA ATTIVITÀ: Brainstorming

Durata: 20 minuti

Agli alunni viene chiesto di scrivere individualmente su un foglio di carta informazioni relative al loro lavoro attuale o precedente, con riferimento al luogo di lavoro (fabbrica, magazzino, negozio, ufficio, ecc.) e agli attrezzi/strumenti da loro utilizzati (martello, cacciavite, computer, cassa, ecc.).

Viene poi chiesto ad ognuno di leggere ad alta voce le proprie risposte e l’insegnante le trascriverà in una tabella a due colonne (“luoghi” e “attrezzi”) che poi verrà consegnata sotto forma di fotocopia agli studenti nella lezione successiva.

Come nell’attività della prima lezione, il brainstorming ha lo scopo di incentivare la produzione orale in un clima di serenità e condivisione.

### SECONDA ATTIVITÀ: *Cruciverba*

Durata: 30-40 minuti

Agli alunni vengono consegnate due schede. La prima scheda è da svolgere individualmente e contiene un cruciverba dei luoghi di lavoro sotto forma di disegno (allegato 2), mentre la seconda scheda contiene un cruciverba sugli attrezzi di lavoro sotto forma di domanda (allegato 3) ed è da svolgersi in coppia. L’attività ha lo scopo di familiarizzare lo studente con i vocaboli.

## LEZIONE 3 “Cluedo”

La terza lezione prevede una divisione della classe in tre gruppi da quattro o cinque persone. Ad ognuno dei gruppi viene dato un set preparato dall’insegnante del gioco di Cluedo, ma opportunamente modificato (Allegato 4).

Al posto dei nomi dei personaggi vengono utilizzate le professioni (il magazziniere, l’estetista, l’operaio, ecc.), mentre le stanze diventano i luoghi di lavoro (ufficio, magazzino, ecc.). Le possibili armi del delitto, invece, diventano gli attrezzi di lavoro visti nella lezione precedente (martello, bisturi, ecc).

Come nel classico Cluedo, il gioco si apre con l’assassinio di uno dei personaggi e lo scopo del gioco sarà quello di scoprire: 1) chi si è macchiato del delitto 2) quale attrezzo ha usato e infine 3) dove è avvenuto il misfatto?

Lo scopo del gioco è quello del lavoro di gruppo, della condivisione, dell’utilizzo e del ripasso di quanto appreso nelle lezioni precedenti, nonché la formulazione orale di domande semplici, che utilizzino i principali vocaboli appresi nelle lezioni precedenti, attraverso la formulazione dell’ipotesi richiesta dal gioco, del tipo: “è stato il meccanico, con il bisturi, in ufficio?”.

## ALLEGATO 1

*Una vita in vacanza, Lo Stato Sociale*

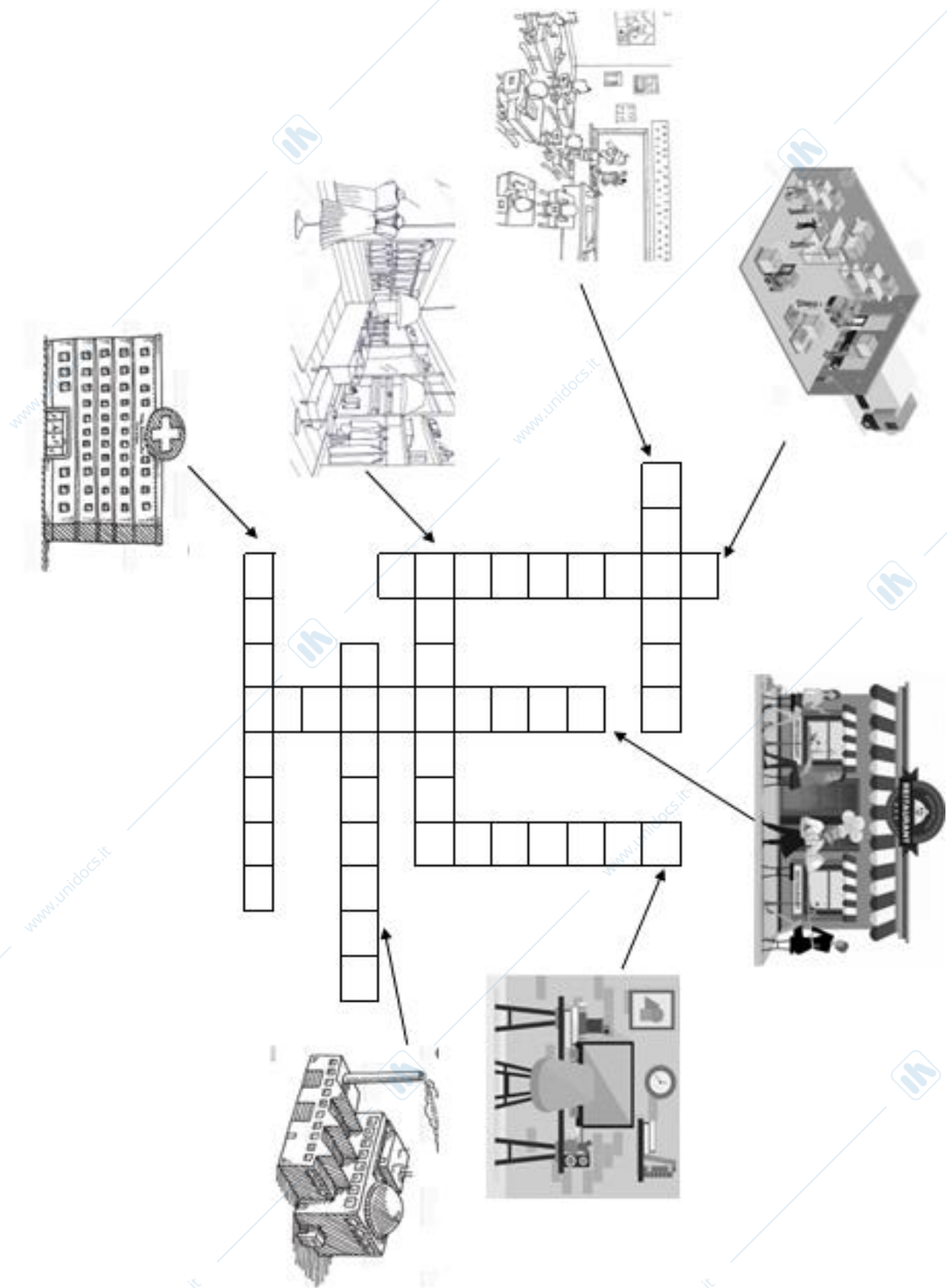
E fai (1) \_\_\_\_\_, (2) \_\_\_\_\_  
 Il campione del mondo, la baby pensione  
 Fai il ricco di famiglia, l'eroe nazionale  
 (3) \_\_\_\_\_ di quartiere, (4) \_\_\_\_\_  
 Perché lo fai?  
 E fai il candidato poi fai l'esodato  
 Qualche volta fai (5) \_\_\_\_\_ o fai il derubato  
 E fai opposizione e fai il duro e puro  
 E fai il figlio d'arte, (6) \_\_\_\_\_ di moda  
 Perché lo fai? Perché non te ne vai?  
 Una vita in vacanza  
 Una vecchia che balla  
 Niente nuovo che avanza  
 Ma tutta la banda che suona e che canta  
 Per un mondo diverso  
 Libertà e tempo perso  
 E nessuno che rompe i coglioni  
 Nessuno che dice se sbagli sei fuori  
 sei fuori, sei fuori, sei fuori, sei fuori  
 E fai (7) \_\_\_\_\_ e fai (8) \_\_\_\_\_  
 E fai il caso umano, il pubblico in studio  
 Fai il (9) \_\_\_\_\_  
 cuoco stellato e fai l'influencer  
 E fai il (10) \_\_\_\_\_  
 cantautore ma fai soldi col poker  
 Perché lo fai?  
 E fai l'analista di calciomercato  
 Il (11) \_\_\_\_\_  
 bioagricoltore, il toyboy, il santone

Il motivatore, il demotivato  
 La (12) \_\_\_\_\_  
 risorsa umana, il (13) \_\_\_\_\_  
 disoccupato  
 Perché lo fai? Perché non te ne vai?  
 Una vita in vacanza  
 Una vecchia che balla  
 Niente nuovo che avanza  
 Ma tutta la banda che suona e che canta  
 Per un mondo diverso  
 Libertà e tempo perso  
 E nessuno che rompe i coglioni  
 Nessuno che dice se sbagli sei fuori  
 sei fuori, sei fuori, sei fuori, sei fuori  
**Vivere per lavorare**  
**o lavorare per vivere**  
 Fare soldi per non pensare  
 Parlare sempre e non ascoltare  
 Ridere per fare male  
 Fare pace per bombardare  
 Partire per poi ritornare  
 Una vita in vacanza  
 Una vecchia che balla  
 Niente nuovo che avanza  
 Ma tutta la banda che suona e che canta  
 Per un mondo diverso  
 Libertà e tempo perso  
 E nessuno che rompe i coglioni  
 Nessuno che dice se sbagli sei fuori  
 sei fuori, sei fuori, sei fuori, sei fuori

## SOLUZIONI

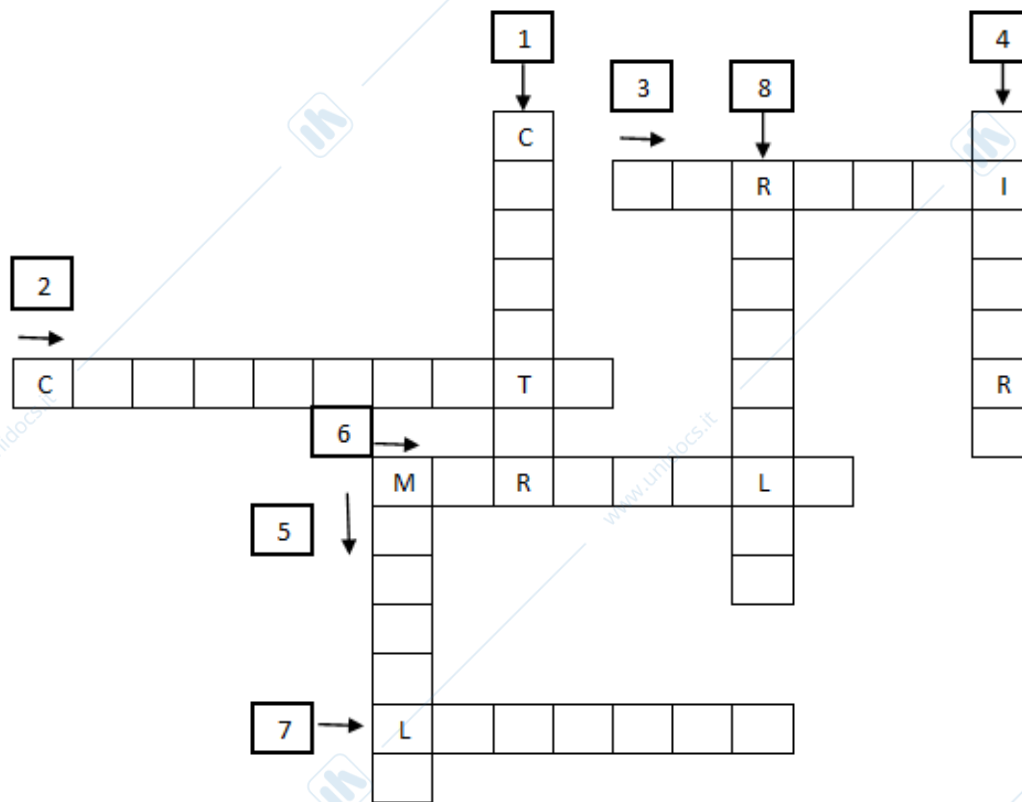
1. il cameriere, 2. l'assicuratore, 3. il poliziotto, 4. l'assicuratore, 5. il ladro, 6. la blogger, 7. l'estetista, 8. il laureato, 9. il cuoco, 10. il cantautore, 11. il bioagricoltore, 12. la risorsa umana, 13. il disoccupato.

# ALLEGATO 2



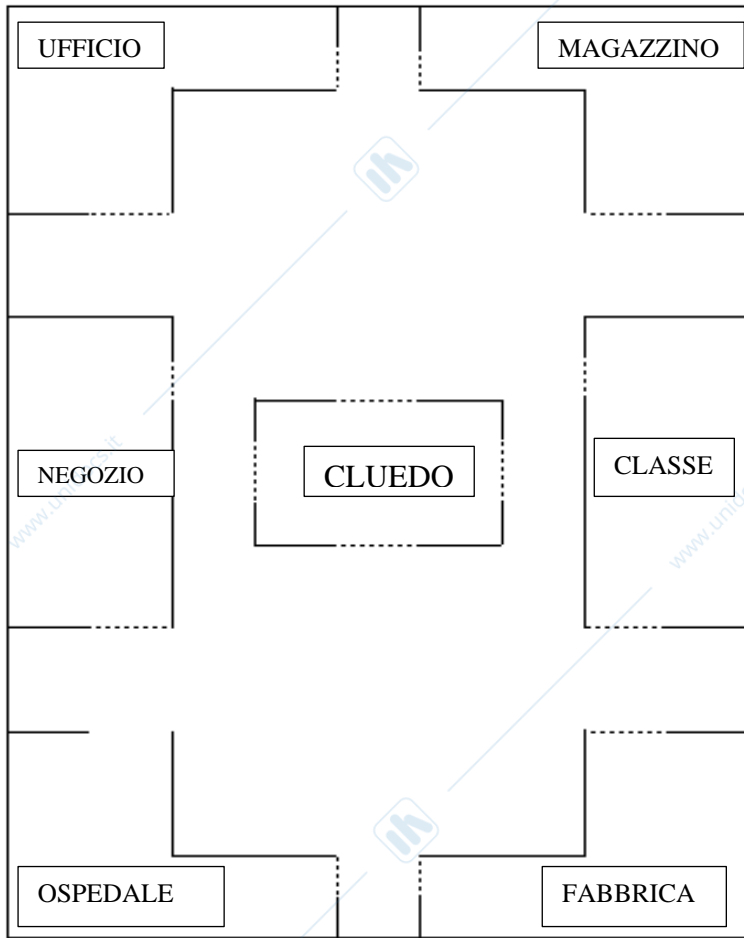
SOLUZIONI: (da sopra a sinistra verso il basso, poi sopra a destra verso il basso) magazzino, classe, negozio, ospedale, ristorante, ufficio, fabbrica.

## ALLEGATO 3



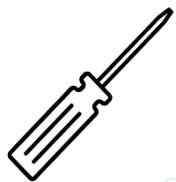
1. Quale attrezzo permette di fare calcoli e scrivere testi ed è utilizzato dalle segretarie? (*COMPUTER*)
2. Quale attrezzo viene utilizzato per avvitare le viti? (*CACCIAVITE*)
3. Quale attrezzo si utilizza per tagliare carta o tessuti? (*FORBICE*)
4. Quale attrezzo usa il chirurgo per tagliare la pelle? (*BISTURI*)
5. Quale attrezzo utilizza il cuoco per mescolare? (*MESTOLO*)
6. Quale attrezzo si usa per battere i chiodi? (*MARTELLLO*)
7. Su quale attrezzo scrive l'insegnante con il gesso? (*LAVAGNA*)
8. Quale attrezzo utilizza il giardiniere per raccogliere le foglie? (*RASTRELLO*)

### ALLEGATO 4



<b>ARMI</b>	<b>PERSONAGGI</b>
-------------	-------------------

MARTELLO	BISTURI	CACCIAVITE	MURATORE	CHIRURGO	MECCANICO
----------	---------	------------	----------	----------	-----------



FORBICE

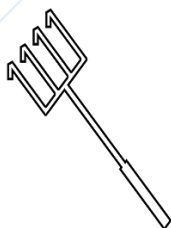
MESTOLO

RASTRELLO

GIARDINIERE

SARTA

CUOCO



## BIBLIOGRAFIA

Balboni P. (2015), *Le sfide di Babele, insegnare le lingue nelle società complesse*, Torino, UTET

Barni M., Villarini A., (2005), *La questione della lingua per gli immigrati stranieri. Insegnare, valutare e certificare l'italiano L2*, Milano, Franco Angeli

Begotti P., (2019), *Adulti in classe. Insegnare lingue LS e L2 ad adulti stranieri, Caratteristiche, variabili e proposte operative*, Padova, edizioni libreriauniversitaria.it

Begotti P., (2007) *La Glottodidattica Umanistico-Affettiva nell'insegnamento dell'italiano LS e L2 ad adulti stranieri*, <http://ojs.uniba.it/index.php/glottodidattica/article/viewFile/243/114> (u.v. 23/01/20)