

PAOLA RUSSO
(UNIVERSITÀ PER STRANIERI DI PERUGIA)

GIOCHIAMO IN ITALIANO. L'APPRENDIMENTO DELLA LINGUA ATTRAVERSO IL GIOCO DEL CALCIO

1. PREMessa

Il presente intervento si prefigge di indicare metodologie e attività didattiche per l'apprendimento dell'italiano attraverso il gioco del calcio. Gli obiettivi di questo studio riguardano la promozione dell'insegnamento della lingua italiana per l'integrazione degli studenti/calcatori nella società, l'apprendimento delle espressioni idiomatiche relative al settore calcistico, a studenti adolescenti/giovani adulti di livello QCER differente, mediante l'impiego di forme ludico-pratiche (la lingua da usare in campo, nell'atto del gioco) e le lezioni in classe. La scelta di questo argomento deriva da un crescente interesse nei confronti del calcio e dello sport come strumenti per l'insegnamento e apprendimento dell'italiano L2. Il convegno *Dinamiche sociolinguistiche e interculturali nei contesti sportivi* che si è tenuto presso l'Università per Stranieri di Siena ne è un esempio, insieme al Convegno *SILFI*, cui ho preso parte nel maggio 2018, all'interno del quale ho presentato un contributo relativo al lessico del calcio al di fuori del contesto squisitamente sportivo (Russo 2018a; Russo 2019).

In questo contributo prenderemo spunto dalle considerazioni di Caon / Ongini (2008) *L'intercultura nel pallone. Italiano L2 e integrazione attraverso il gioco del calcio*,

per proporre alcune riflessioni sulla questione dell'integrazione linguistica attraverso il calcio. I due studiosi parlano di sport come "esperanto", ovvero come un codice linguistico internazionale che fa da collegamento tra culture (Caon / Ongini 2008:13). Ma non è la sola chiave di lettura. Il calcio può essere considerato anche un ponte fra una generazione e l'altra, perché è una storia, una favola, che i nonni o i papà raccontano a nipoti e figli e diventa un momento di condivisione, di memoria, di ricordi, di emozioni. Bambini e adulti ne sono attratti anche per via della simbologia che si è creata attorno ad esso: le bandiere, i colori, le scarpe dei calciatori, le maglie e soprattutto l'album delle figurine Panini. Dietro al collezionismo degli *sticker* dei calciatori, c'è tutto un mondo legato all'apprendimento: i nomi delle squadre che seguono l'ordine alfabetico, la conta e l'ordine dei numeri, le statistiche, l'araldica e gli stemmi delle società, la provenienza geografica di club e calciatori. Proprio da quest'ultima, però, si parte per fare un'analisi della società italiana, delle classi multietniche proprio come le squadre di calcio, in cui si dovrà pur sviluppare un codice di comunicazione, un linguaggio comune (Caon / Ongini 2008: 17-34). I calciatori, come gli studenti, si ritrovano a dover imparare le lingue dei Paesi in cui giocano per poter comunicare con i compagni, così come avviene per i nuovi arrivati nelle classi italiane. A tal proposito, il seguente contributo si divide in due sezioni: nella prima si illustra la teoria relativa all'apprendimento della lingua attraverso il calcio; nella seconda, una proposta concreta di attività didattiche.

2. QUADRO TEORICO DI RIFERIMENTO

Malgrado i lavori relativi al binomio calcio e italiano L2/LS siano ancora limitati, è possibile provare a tracciare un percorso teorico da seguire. I vari contributi sulle questioni didattiche nei contesti sportivi presentati durante il convegno senese e i cui risultati sono illustrati in questo volume sono la dimostrazione che vari studiosi si stanno interessando a questo tema. Per un approfondimento rimandiamo pertanto ai contributi di Castorrini(2020), sull'insegnamento dell'italiano attraverso il calcio nei centri di accoglienza per richiedenti asilo, e di Motta (2020), sull'insegnamento della lingua spagnola attraverso il gioco del calcio nelle scuole primarie e di secondo grado. In riferimento alle squadre professionistiche, rimandiamo ai contributi di Siebetchu (2020) e di Baldo (2020) che affrontano la questione della didattica dell'italiano nelle squadre di Serie A. Questi studi dimostrano che l'apprendimento/insegnamento delle lingue attraverso lo sport può avvenire, e con ottimi risultati, da una parte nei contesti informali e formali, dall'altra parte nei contesti professionistici e non professionistici.

Nella sua analisi, D'Angelo (2017: 239-254), ad esempio, fa una ricognizione della parola "sport" in una serie di manuali e scritti di didattica nei quali osserva però che si fa riferimento al calcio più che altro nei suoi aspetti socioculturali (il tifo, i campioni più famosi, gli stadi) mentre scarseggia la dimensione prettamente didattica.

Nel caso dei studenti/calciatori stranieri che risiedono e giocano in Italia, l'apprendimento di una lingua avviene sia in campo che in classe. Secondo Caon e Ongini (2018), ci sono sei caratteristiche in particolare, che rendono l'apprendimento "sul campo" alquanto efficace. La prima si basa sull'esperienza e l'interesse dello studente; la seconda implica una sua partecipazione attiva (e in questo il calcio in quanto gioco assume una carica emotivo-affettiva centrale); la terza fa leva sull'automotivazione dello studente, che impara ad autocontrollarsi per non creare problemi alla squadra; la quarta coinvolge la possibilità di autovalutarsi (il calciatore conosce le regole da rispettare in campo/l'alunno quelle da seguire in classe); la quinta è riconducibile alla natura olistica dello sport (non coinvolge soltanto l'aspetto cognitivo, ma anche quello emotivo); infine, l'ultima caratteristica dell'apprendimento è che essa innesca un processo di costruzione della conoscenza in cui l'apprendente/giocatore è chiamato a mettere continuamente in discussione le sue strutture cognitive per far spazio a delle nuove.

La motivazione di uno studente/calciatore è la molla che fa scattare in lui l'interesse e la passione per quello che apprende. L'insegnante è chiamato a studiare a fondo i bisogni e i motivi per cui l'allievo è interessato all'apprendimento della lingua. È fondamentale per chi si accosta per la prima volta allo studio di una L2 trovare una ragione determinante che lo coinvolga emotivamente nel percorso di acquisizione della lingua. Quale migliore motivazione di un'attività ludica (cfr. Freddi 1990) che consente di mettere in pratica quanto appreso divertendosi o che trova una spiegazione anche al di fuori del campo? La stampa non sportiva, ad esempio, fa ampio uso di metafore calcistiche pur non trattando direttamente l'argomento. Si pensi, ad esempio, a tutte quelle espressioni calcistiche che si usano, in senso figurato, anche nella vita di ogni giorno, come: "sei arrivato in zona Cesarini", "ti sei salvato in calcio d'angolo", "sei fuori tempo massimo", "mi prendi in contropiede", ecc. Dunque, gli studenti trovano riscontri anche al di fuori del loro corso di lingua (Russo 2018b: 4).

Chi pianifica un corso per calciatori può motivare attraverso la scelta di contenuti che rispecchiano direttamente gli interessi degli studenti, metodologie volte a coinvolgere i bisogni, a colmare le lacune, a integrare le conoscenze di altri ambiti con quelle acquisite e relazioni significative di fiducia e collaborazione con docenti/allenatori (Caon / Ongini 2008: 55). A tal proposito Siebetcheu (2016a) osserva che:

Sulla scia di questi principi, il nostro obiettivo è quello di collocare i percorsi di apprendimento linguistico in ambito calcistico in una prospettiva trasversale e globale che non si limita soltanto agli aspetti meramente linguistici ma coinvolge anche la sfera cognitiva, affettiva, emotiva, socio-culturale e fisico-motoria dell'apprendente (Siebetcheu 2016a: 277).

I rapporti umani sono quindi fondamentali perché gli studenti devono poter chiedere e ricevere aiuti dal docente/allenatore e dai compagni e le emozioni che derivano dall'interazione giocano un ruolo cruciale nello sviluppo di processi cognitivi. Perciò si preferisce la modalità ludico-interattiva, rispetto alla tradizionale lezione

frontale, che pone gli studenti in atteggiamento di passività e ne riduce, di conseguenza, anche la motivazione. Il calcio, invece, come tutti gli sport o i giochi, è dinamico, interattivo e coinvolge gli studenti, che lavorano individualmente, a coppie o in gruppo e attivano processi cognitivi diversificati tra loro, oltre a creare nuovi orizzonti di crescita diversi da quelli canonici della cultura occidentale, come ad esempio il “sentirsi parte di un gruppo”. Si può realizzare ciò attraverso varie metodologie e tecniche, ad esempio il *total physical response* (cfr. Asher 1969), grazie al quale le attività linguistiche vengono realizzate attraverso una sequenza di azioni e di movimenti. È il caso dei giochi linguistici realizzati con i calciatori richiedenti asilo nell’ambito del progetto Multisport dell’Università per Stranieri di Siena (cfr. Siebetcheu, 2016a, 2016b, 2020). Oppure si possono proporre delle attività sulla terminologia calcistica e sulla sua evasione dall’ambito settoriale di cui fa parte. Infine, nella creazione del gruppo sono fondamentali la differenziazione e stratificazione del compito, poiché ogni studente possiede una sua autoefficacia che si manifesta in un ruolo specifico all’interno della squadra/classe (c’è chi è bravo in attacco, chi in difesa, chi ha grandi abilità linguistiche, chi riesce a indovinare il significato di un termine dal contesto) e nella capacità di pensare “di potercela fare”. In ciò è molto importante il ruolo del docente, il quale è chiamato a valorizzare le differenze tra gli studenti e al contempo creare degli obiettivi comuni, raggiungibili da tutti e che uniscano scuola e campo sportivo (Caon / Ongini 2008: 55-60).

Imparare una lingua attraverso lo sport implica attivare la multisensorialità (linguaggio non verbale e verbale sono parimenti coinvolti) e la bimodalità neurologica, ovvero l’insieme delle componenti utilizzate dagli emisferi cerebrali per connettere le abilità motorie a quelle logico-verbali (Freddi 1990). Secondo Caon / Ongini (2008), l’interiorizzazione di forme comunicative risulta facilitata dal rapporto causa-effetto che è immediato nell’attività fisica, poiché gli studenti imparano come usare la lingua prima di etichettare le nozioni come “lessicali”, “sintattiche”, “fonologiche”, ecc. Ciò significa che non c’è ricezione passiva di informazioni, ma una costruzione attiva, unita ad una centralità dell’alunno in tutto il processo di apprendimento. Questo è ciò che si definisce “mediazione sociale dell’apprendimento” (Caon / Ongini 2008: 65), poiché lo studente non subisce passivamente la spiegazione, ma la scopre, entra nei meccanismi d’utilizzo delle forme linguistiche e le interiorizza, attraverso il gioco, in un gruppo in cui creare un codice comunicativo è essenziale per tutti. Nel calcio, infatti, anche le azioni del singolo sono da collegare a quelle dell’altro, perché esistono dei movimenti che i giocatori sono chiamati a fare in sincronia e senza la conoscenza dello stesso codice comunicativo (verbale e non verbale), questo non sarebbe possibile. Questo rimanda, inevitabilmente, alla concezione del *cooperative learning* (Caon / Ongini 2008: 73; Siebetcheu 2016a, 2020), metodologia attraverso la quale ogni studente impara a collaborare con gli altri per la riuscita di un compito che riguarda sé stesso o il gruppo con cui lavora, oppure all’apprendimento tra pari, in cui non esiste un leader (men che meno il docente lo è), ma soltanto un insieme di

persone che agiscono nell'interesse della squadra o che si scambiano vicendevolmente informazioni o favori. Ad esempio, gli studenti o i giocatori stranieri potrebbero insegnare ai colleghi italiani ciò che conoscono sui campionati stranieri, e viceversa.

Un'altra chiave di lettura dell'apprendimento legato all'attività motoria è la sua dimensione ludica: imparare giocando, divertendosi, risulta notevolmente più semplice. Nel gioco entrano in ballo componenti: cognitive (imparare le regole), linguistiche (comunicare con la squadra/classe), affettive (il piacere del gioco), sociali (il rapporto con la squadra/classe), psicomotorie (la coordinazione del movimento), emotive (la tensione prima di una partita/interrogazione), culturali e transculturali (le regole specifiche di una società e il loro impiego). Tutto ciò avviene sia nel momento in cui si gioca (piano sincronico), sia nelle successive evoluzioni (piano diacronico) (Caon / Ongini 2008: 67-69). È infatti un luogo comune quello che associa la dimensione ludica dell'apprendimento ai livelli più bassi di conoscenza della lingua, ma si può dimostrare efficacemente il contrario attraverso l'esempio del progetto di molte squadre di calcio professioniste, ad esempio l'Arsenal, il Real Madrid, l'Atletico Madrid, il Barcellona, che tengono corsi di lingua inglese e spagnola dal livello A2 al C1. In Italia, ci sono degli esempi non solo tra i club professionisti (Juventus e Milan)¹ che offrono corsi per giovani calciatori stranieri in lingua inglese o in italiano (per chi vuole cogliere l'opportunità di apprenderlo), ma anche nelle scuole/università. È un esempio il progetto *Impariamo l'italiano giocando a calcio* dell'Istituto Comprensivo "A. D'Arrigo" di Palma di Montechiaro (AG), in cui ogni disciplina (dalla geometria, alle scienze, fino all'italiano), è stata approfondita attraverso il gioco del pallone.

Sempre facendo riferimento a Caon / Ongini (2008), ricordiamo la proposta di un modello di "scuola calcio interculturale", il progetto *Gioco anch'io*, (ideato dagli Assessorati delle Politiche Educative e Sociali e ai Rapporti con il volontariato e lo sport del Comune di Venezia, il Laboratorio Itals, il Laboratorio Teoria della Comunicazione dell'Università Ca' Foscari di Venezia, il Settore giovanile scolastico del Veneto della FIGC e l'Istituto di istruzione secondaria di Mestre), che è stato costruito appositamente per coniugare competenza linguistica e socioculturale, ed è nato per aprire una nuova frontiera all'apprendimento creando nuove situazioni di cooperazione e socializzazione. Questo progetto ha coinvolto, oltre a studenti madrelingua italiani, anche albanesi, bengalesi, cinesi, marocchini, macedoni, moldavi, serbi e ucraini, di età comprese tra gli 11 e i 15 anni e di diversa competenza linguistica. Una vera e propria classe ad abilità differenziate, perché gli studenti hanno un background culturale differente. Il lavoro prevedeva delle sessioni da seguire in classe accompagnate da sedute in campo, ha permesso di rielaborare le metodologie glottodidattiche nel contesto di un gruppo eterogeneo per età, livello QCER e cultura d'appartenenza, favorendone l'inserimento in contesti facilitanti, in cui le differenze

1 Per ulteriori informazioni si veda il sito soccercampinternational.com.

non costituiscono un limite, ma una ricchezza e consentendo agli studenti italiani di poter fare da tutor nell'apprendimento fra pari. E non solo. Questa iniziativa ha permesso di promuovere i valori dell'educazione interculturale attraverso una modalità altamente motivante (lo sport) e di recuperare il valore e l'idea di condivisione degli obiettivi, degli spazi, del benessere psico-fisico della persona. In questo modo si crea, dal punto di vista strettamente didattico, una ripetizione continua di lessico e strutture tra campo e aula, una migliore comprensione dell'input linguistico che trova una sua concretizzazione nel rettangolo di gioco e di conseguenza la sua trasposizione dall'astrattezza della lettura e della scrittura. Da un'ottica squisitamente interculturale, invece, esiste la possibilità di vivere un'esperienza coinvolgente e complessa allo stesso tempo, poiché entrano in gioco dinamiche di tipo cognitivo (pensare, pensare in italiano e agire) e di tipo affettivo (il rapporto con i compagni, l'allenatore/docente, lo staff). Inoltre, da un punto di vista educativo, un progetto come questo consente di acquisire conoscenze e competenze su alcuni ambiti correlati al calcio in cui trovano un punto di incontro lingua e sport, come ad esempio, l'igiene, l'alimentazione, il linguaggio della stampa sportiva.

Degna di nota è anche l'esperienza dell'Università per Stranieri di Siena nell'ambito dei vari progetti in riferimento al binomio lingua e calcio, grazie ai quali sono stati attuati dei percorsi di apprendimento ai calciatori stranieri del Siena Calcio (cfr. Siebetcheu 2016a). Sempre facendo riferimento agli studi di Siebetcheu (2016a), ricordiamo anche il progetto *Multisport. Immigrazione e sport italiano: una prospettiva multiculturale per l'integrazione*, sempre attuato presso l'Università per Stranieri di Siena e grazie al quale è stato possibile analizzare la questione del plurilinguismo e della didattica delle lingue nelle squadre professionistiche di varie discipline sportive, tra cui anche il calcio. Un'altra parte interessante del progetto è stata quella di usare il calcio come mezzo di apprendimento dell'italiano da parte dei calciatori richiedenti asilo nonché come uno strumento per la valorizzazione delle lingue di questi calciatori. A questo proposito, Siebetcheu (2016b) osserva che:

sono stati attivati dei percorsi di apprendimento dell'Italiano durante gli allenamenti. Obiettivo di queste attività è imparare divertendosi, senza rinunciare alla propria passione e senza sentire il "peso" dell'apprendimento, mantenendo così motivazione e impegno. Considerando invece le lingue dei rifugiati, si può affermare che, attraverso esse, i rifugiati rivendicano con forza il diritto all'asilo linguistico, il diritto di esistere e di rendersi visibili. Tali lingue immigrate sono quindi laceranti urla di aiuto, richieste di soccorso nell'identità, auspicio della fine del conflitto fra lingue, culture ed identità (Siebetcheu 2016b: 11).

Tutti i progetti appena illustrati dimostrano che il calcio non è soltanto una disciplina sportiva ma anche un efficace strumento per l'apprendimento / insegnamento delle lingue.

3. DALLA TEORIA ALLA PRATICA

Si proporranno alcune attività all'interno di un'unità didattica che possano illustrare concretamente i più importanti assunti teorici, cioè il *cooperative learning*, il *peer tutoring*, il *total physical response*, l'uso del diario di bordo e del borsone del calciatore allo scopo di memorizzare e fissare il lessico (Russo 2018b: 6-13). La lezione si inserisce in un corso trisettimanale rivolto a studenti/calciatori adolescenti stranieri di livello A2/B1 del QCER, provenienti da vari Paesi, il cui obiettivo è quello di acquisire una buona padronanza dell'italiano attraverso il gioco del calcio. Ogni lezione ha una durata di 3 ore, la prima metà si svolge in classe (1h e 30 minuti), la seconda in campo (1h e 30 minuti). Nella fase di motivazione in aula, che rappresenta il momento in cui si esplora il paratesto, sono previsti due momenti: il primo in cui gli studenti sono chiamati a fare ipotesi sull'argomento della lezione, il secondo si basa sull'elicitazione (estrazione, deduzione) del lessico relativo al tema attraverso immagini che possano richiamare il mondo del calcio. Si procede con un gioco allo scopo di evidenziare le parole emerse in fase di elicitazione del lessico: all'interno di un box gli studenti troveranno delle lettere alla rinfusa e dovranno metterle in ordine per formare una frase di senso compiuto. L'esercizio è guidato: alcune delle lettere vengono già fornite al fine di facilitarne lo svolgimento.

1. Completa la frase con le lettere nel box

A (X4) – R (X1) – S (X2) – L (X2) – P (X2) – O (X5) – I (X2) – T (X3) – N (X2) – M (X1) – U' (X1) – E (X2) – C (X1)

È _____ C _____ I _____
 _____ P _____ T _____ E _____
 _____ D _____ L _____ _____ L _____ E _____
 _____ N _____ M _____ R _____ N _____ I

Una volta indovinata la frase (“È la cosa più importante delle cose non importanti”), si invitano gli apprendenti a fare delle ipotesi su cosa possa essere così importante per gli italiani, prendendo in considerazione tutte le loro risposte, che vengono accuratamente riportate alla lavagna. Dopodiché si presenta l'autore di questa citazione, Arrigo Sacchi, ex allenatore di grandi squadre italiane e della nazionale di calcio. L'atto di scrivere le ipotesi o le parole degli studenti alla lavagna implica, come scritto nella parte teorica, aiutarli a memorizzare il lessico.

Per verificare le ipotesi degli studenti, si procede con la visualizzazione del videoclip della canzone *Un amore così grande*, dei Negramaro, scritta in occasione della partecipazione dell'Italia al campionato del mondo di calcio del 2014. Si tratta di una cover dell'omonima canzone di Claudio Villa del 1984, adattata dal gruppo salentino per celebrare la passione degli italiani per questo sport. Il video viene preso in considerazione per le immagini che mostra, ma non per il testo: infatti viene fatto ascoltare soltanto il ritornello. Gli studenti scoprono che l'amore così grande per gli italiani è il calcio, perciò si parla in classe dell'importanza di questo sport in Italia.

Si fa poi un raffronto con gli sport nazionali del Paese d'origine degli apprendenti, le cui risposte vengono puntualmente trascritte alla lavagna per aumentare le possibilità di memorizzazione del lessico relativo agli sport, in particolare a quello degli sport di squadra. Gli studenti imparano che il calcio è uno sport di squadra, in cui si gioca in gruppo, mediante l'uso di scarpe apposite (scarpe coi tacchetti, che fanno parte, come osservato, della borsa del calciatore) e con il sostegno dei tifosi. Gli oggetti come la maglia, le scarpe con i tacchetti o le sciarpe dei tifosi vengono introdotti come *realia* dal docente e poi reintrodotti nel borsone. Da questo si parte, poi, per introdurre anche terminologia riguardante il regolamento e il campo di gioco: pallone, rete, gol, portiere, difensori, centrocampisti, attaccanti, correlati ad altrettante immagini.

Il docente chiede agli studenti di esprimere un parere sul calcio italiano, sulle squadre italiane conosciute e su quelle del proprio Paese d'origine. Subito dopo, invita gli studenti ad una lettura *skimming* (lettura veloce, senza soffermarsi su elementi particolari del testo), a seguito della quale fa domande per verificare la comprensione generale del testo (*Che tipo di testo è? Di che parla?*) e solo dopo ad una lettura *scanning* (lenta, per fare attenzione ai particolari), propedeutica allo svolgimento di un esercizio di riordino nella fase seguente, quella di comprensione specifica. Il testo, che contiene espressioni fondamentali, verrà infatti analizzato nei particolari nella fase dell'analisi lessicale (Di Dio / Giordano 2014: 4).

2. La storia del calcio e le sue regole

I primi a praticare il calcio sono stati i Cinesi. 5000 anni fa i giocolieri cinesi facevano danzare il pallone con i piedi senza farlo cadere a terra. Si faceva gol in una porta in mezzo al campo. Poi hanno iniziato a giocare anche i Greci e gli Egiziani: esistono testimonianze su una tomba greca del V secolo dove si leggono espressioni come *palla lunga*, *passaggio corto*, *avanzare con la palla*. Nello stesso periodo si è diffuso il calcio anche in Messico, presso i Maya, dove si giocava a colpire il pallone con l'anca e segnare i punti dentro un cerchio disegnato per terra. Anche i Romani erano abili giocatori: Giulio Cesare aveva i piedi buoni, Nerone, invece, era uno scarpone! I romani hanno esportato il calcio anche in Britannia, ma nel 1314 il re Edoardo II lo ha vietato perché lo riteneva un gioco violento: i giocatori litigavano fra loro per mandare il pallone dentro una ruota di mulino, che era la rete. Nel 1500, invece, è nato il calcio fiorentino. A Firenze i giocatori in campo erano 27 per ogni squadra e si poteva giocare con mani e piedi, non esisteva il calcio di rigore e tra i giocatori c'è stato anche Nicolò Machiavelli. Infine, nel 1863 a Londra, undici club si sono dati appuntamento per formare la prima

federazione calcistica nazionale, la Football Association e così nasceva il primo campionato di calcio moderno del mondo. [Adattato da *L'italiano nel pallone*, di Giordano C. e Di Dio L., p. 4]

L'esercizio di riordino serve a verificare la comprensione della successione logico-cronologica degli eventi presenti nel testo. Un esercizio di questo tipo aiuta non solo ad avere un'idea della scansione cronologica del brano, ma anche delle categorie grammaticali di cui il testo è composto, che poi vanno puntualmente inserite nel diario di bordo della classe. Un esempio delle categorie grammaticali trattate in questo testo può essere l'uso del passato prossimo e dell'imperfetto, approfondito nella fase di analisi.

In questa fase dell'unità didattica, si riprende il testo presentato in fase di comprensione per approfondire le funzioni e il lessico. Seguono degli esempi.

- Analisi della funzione (in questo caso descrivere e raccontare al passato)

Il testo si presta anche all'analisi di certe funzioni e allo sviluppo della competenza grammaticale. Gli studenti sono chiamati a riconoscere la tipologia testuale (un racconto storico) attraverso la funzione utilizzata per presentarlo (la descrizione al passato).

- Analisi del lessico

L'analisi del lessico presente nel testo è piuttosto importante per una classe di studenti/calcatori apprendenti L2. Il linguaggio del calcio, infatti, è settoriale, tecnico e molto colorito di espressioni coniate dalla stampa italiana del settore (Russo 2018; D'Angelo 2017: 242). Sono presenti, però, delle locuzioni nuove nel testo, di stampo giornalistico o strettamente tecnico. Per questo motivo l'insegnante propone la terza attività.

3. *Avete incontrato delle parole nuove? Delle espressioni che non conoscete? In coppia, provate a collegarle alle loro spiegazioni*

1. Palla lunga	a) Essere molto bravo ad usare il pallone, avere una buona tecnica
2. Avanzare con la palla	b) Associazione di persone che si occupa di organizzare i campionati di calcio di una nazione
3. Avere i piedi buoni	c) Si dice quando un giocatore fa un lancio del pallone lungo, molto lontano
4. Essere uno scarpone	d) Non essere molto bravo nel gioco del calcio
5. Federazione calcistica nazionale	e) Correre con il pallone fra i piedi

Queste espressioni vengono interiorizzate dagli studenti e trascritte sul diario di bordo, in modo che possano rimanere sempre impresse nelle loro menti. Per far sì che ciò avvenga, vengono riprese in fase di sintesi. Inoltre, attraverso il lavoro in coppia, si esercita il *peer tutoring*: lo studente più bravo aiuta quello meno bravo.

4. Sintesi

In questa fase, che si svolge fuori dall'aula, gli studenti/calciatori sono chiamati a riutilizzare le conoscenze acquisite fino a questo momento. Dapprima in maniera più guidata, poi in maniera sempre più autonoma, gli apprendenti reimpiegano le nozioni finora apprese in classe, spostandosi ora all'interno di un campo da calcio. Ad esempio, vengono invitati a riprodurre in campo gli antichi modi di giocare a calcio incontrati nel testo dell'esercizio 2. Sui bigliettini gli studenti troveranno le immagini del calcio praticato anticamente dai Cinesi, dai Maya, dai Greci, ecc. Nel partecipare a questo tipo di attività, gli studenti esercitano, con l'ausilio dell'allenatore e del docente, sia competenze motorie che cognitive. Il richiamo al *total physical response* è continuo, perché devono agire utilizzando il loro corpo e fare dei movimenti associandoli a parti motorie e a nozioni già apprese. Inoltre, come indicato nel paragrafo 1.4, lo studente può fare ciò e contemporaneamente parlare, descrivere cosa fa, verbalizzare in itinere. Allo stesso modo, è invitato ad utilizzare nel suo lessico le nuove espressioni apprese in piccole attività di gruppo in campo: *palla lunga, avanzare palla al piede, avere i piedi buoni...* Nel caso di un lavoro di gruppo, naturalmente, si prevede che il più bravo nelle abilità linguistiche aiuti gli altri nell'espressione orale; quello più bravo nella tecnica, dal punto di vista calcistico. Per rendere l'attività più entusiasmante, si può chiedere agli apprendenti di ripetere l'esercizio facendo indossare loro degli abiti delle epoche descritte nel testo. Un'altra attività di sintesi potrebbe consistere nella preparazione del borsone, (reale o stampato su foglio), che avviene nello spogliatoio, arricchito via via di nuovi elementi lessicali: *scarpe con i tacchetti, maglia, calzoncini, parastinchi, pantaloncini, fascia da capitano...* (i termini differenti rispetto a quelli presentati in analisi devono essere però elicitati in motivazione).

BIBLIOGRAFIA

- Asher 1969 = James Asher, *The total physical response approach to second language learning*, in «The modern language journal», 53 (1), pp. 3-17.
- Baldo 2020 = Gianluca Baldo, *La didattica dell'italiano ai calciatori stranieri della Serie A: L'udinese calcio 2017/2018*, in Raymond Siebetcheu (a cura di), *Dinamiche sociolinguistiche e didattica delle lingue nei contesti sportivi / Sociolinguistic dynamics and language teaching in sports contexts*, Siena, Edizioni Università per Stranieri di Siena, pp. 179-192.
- Caon - Ongini 2008 = Fabio Caon - Vinicio Ongini, *L'intercultura nel pallone. Italiano L2 e integrazione attraverso il gioco del calcio*, Roma, Sinnos editrice.
- Castorrini 2020 = Alessandra Castorrini, *L'italiano nel pallone. Un progetto di simulazione globale con classi di richiedenti asilo di livello A1*, in Raymond Siebetcheu (a cura di), *Dinamiche sociolinguistiche e didattica delle lingue nei contesti sportivi / Sociolinguistic dynamics and language teaching in sports contexts*, Siena, Edizioni Università per Stranieri di Siena, pp. 211-221.
- D'Angelo 2017 = Maria Carmela D'Angelo, *Sport e lingua italiana nella manualistica LS/L2*, in «EL.LE», 6 (17), pp. 239-254.
- D'Angelo 2020 = Maria Carmela D'Angelo, *Per un sillabo dello sport*, in Raymond Siebetcheu (a cura di), *Dinamiche sociolinguistiche e didattica delle lingue nei contesti sportivi / Sociolinguistic dynamics and language teaching in sports contexts*, Siena, Edizioni Università per Stranieri di Siena, pp. 165-178.
- Di Dio - Giordano 2014 = Luca Di Dio - Carlo Giordano, *L'italiano nel pallone*, Perugia, OL3.
- Motta 2020 = Giorgia Motta, *Insegnare la lingua spagnola attraverso il gioco del calcio*, in Raymond Siebetcheu (a cura di), *Dinamiche sociolinguistiche e didattica delle lingue nei contesti sportivi / Sociolinguistic dynamics and language teaching in sports contexts*, Siena, Edizioni Università per Stranieri di Siena, pp. 193-210.
- Russo 2017 = Paola Russo, *Da Italia '34 a Italia '90. Storia lessicale dei due mondiali organizzati dalla F.I.G.C.*, tesi di laurea in Lettere moderne, Lecce, Università del Salento.
- Russo 2018a = Paola Russo, *Il calcese negli anni. Viaggio nel lessico dei due mondiali italiani*, intervento SILFI, Genova, Università degli studi di Genova.
- Russo 2018b = Paola Russo, *Giochiamo in italiano: l'apprendimento dell'italiano attraverso il gioco del calcio*, tesi di Master di I livello, Perugia, Università per Stranieri di Perugia.
- Russo 2019 = Paola Russo, *Studenti in campo: imparare l'italiano L2 attraverso il gioco del calcio*, *Lingua italiana*, Treccani online (https://www.treccani.it/magazine/lingua_italiana/articoli/scritto_e_parlato/campo.html).
- Siebetcheu 2016a = Raymond Siebetcheu, *Insegnare italiano ai calciatori stranieri*, in Anna De Marco (a cura di), *Lingua al plurale: la formazione degli insegnanti*, Atti del III Congresso DILLE (Rende, 8-10 ottobre 2015), Perugia, Guerra, pp. 307-316.
- Siebetcheu 2016b = Raymond Siebetcheu, *Cittadinanza sportiva in Italia: un mito o una realtà?*, in «Africa e Mediterraneo», 84, pp. 8-12.
- Siebetcheu 2020 = Raymond Siebetcheu, *From sociolinguistics to language teaching in football*, in Id. (a cura di), *Dinamiche sociolinguistiche e didattica delle lingue nei contesti sportivi / Sociolinguistic dynamics and language teaching in sports contexts*, Siena, Edizioni Università per Stranieri di Siena, pp. 3-38.