



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

Lengua y integracion espanola con el besbol
--

SOGGETTO PROPONENTE

A.S.D. Sport Village

e-mail

vamocci@gmail.com



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	Lengua y integracion espanola con el besbol
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 2 – Area Linguistica
Grado di scuola a cui è rivolto	secondaria primo grado; primaria; secondaria secondo grado
Distretti territoriali	CA
Giorni della settimana di disponibilità	Mercoledì; Venerdì; Giovedì; Martedì; Lunedì; Sabato
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	25
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

L'A.S.D. SPORT VILLAGE è un'associazione sportiva che dal 2012 si occupa di attività nella provincia di Cagliari; le principali attività svolte sono:

- organizzazione di attività sportive multidisciplinari e motorie per minori e adulti (circa 700 tesserati all'anno);
- gestione di progetti sportivi e linguistici nelle scuole di ogni ordine e grado, tra cui 4 anni del progetto Iscola linea B1 nelle scuole IIS DE SANCTIS-DELEDDA CAGLIARI e IC E. CORTIS QUARTUCCIU;
- attività sportiva per disabili.

Descrizione ambito

Laboratorio 2 – Area Linguistica. Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di ampliare le competenze linguistiche straniere progettando un percorso di apprendimento attraverso metodologie innovative, proponendo una nuova didattica intesa a sviluppare la motivazione e la creatività. Dovrà trattarsi di lingue non insegnate nei programmi curriculari.

Descrizione sintetica del progetto

Il progetto prevede la realizzazione di un laboratorio in lingua spagnola, costituito da una prima fase in cui l'attività sportiva, ed in particolare il gioco del baseball, sono i cardini delle attività. Contestualmente verranno dapprima progettati e poi raccolti dei materiali i quali verranno utilizzati per la produzione di un



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

prodotto audio video. Si è scelto un percorso interdisciplinare: l'area linguistica è quella principale, con collegamenti interdisciplinari alle aree educazione alla salute ed educazione civica. Il progetto può essere attuato nelle scuole primarie o secondarie.

Sono previste 4 fasi:

- 1) Presentazione del progetto ai tre diversi interlocutori;
- 2) Realizzazione delle attività laboratoriali previste;
- 3) Realizzazione del prodotto audio-video;
- 4) Valutazione delle attività svolte. I risultati attesi sono trasversali, tutti legati alla padronanza che gli studenti raggiungono in relazione al proprio apprendimento, alle proprie azioni, al proprio corpo.

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

Distinguiamo obiettivi generali, specifici e operativi.

Obiettivi generali

- Acquisire o rinforzare la competenza nella lingua spagnola.
- Favorire la consapevolezza delle materie di studio come un mezzo per conoscere il mondo
- e per farne parte in modo attivo.
- Rinforzare le competenze sportive e sociali.
- Rinforzare le competenze digitali.

Obiettivi Specifici

- Aumentare l'interesse nei confronti delle materie scolastiche
- Aumentare la competenza orale nella lingua spagnola
- Favorire la consapevolezza dell'importanza della lingua come facilitatore delle relazioni a livello europeo ed extracomunitario.
- Favorire la cooperazione e la correttezza negli scambi sociali.
- Utilizzare la comunicazione e l'interazione per contrastare il pregiudizio e la discriminazione.
- Sviluppare le capacità coordinative, condizionali e tecniche del baseball.
- Agevolare i presupposti per la costruzione di un prodotto digitale.

Obiettivi Operativi

- Sviluppare le competenze di comprensione e produzione della lingua straniera: presentarsi; utilizzare la lingua negli scambi di gioco, comprendere il messaggio del coach, saper produrre dei brevi messaggi, comandi e suggerimenti.



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

- Azzerare o diminuire gli episodi di mutismo selettivo.
- Aumentare il numero di scambi sociali positivi.
- Eseguire i gesti motori propri delle attività sportive previste.
- Sviluppare o mettere in atto le competenze necessarie alla realizzazione del lavoro digitale.

Articolazione in fasi/attività

Fase 1 Presentazione del progetto ai tre diversi interlocutori:

- La scuola, che costituisce per noi tutti il punto di riferimento e il cardine del progetto. Verranno illustrate le attività e verranno concordati gli spazi e gli orari.
- I genitori, ai quali verranno distribuite delle brochure informative sul progetto e sul perché del progetto. Contestualmente verrà richiesto il consenso alla riproduzione audio/video dei contenuti acquisiti per fini legati esclusivamente al contrasto della dispersione scolastica.
- Gli studenti incontreranno l'intero gruppo di lavoro, con una presentazione del progetto e dei diversi operatori coinvolti. Se a livello scolastico viene insegnata la lingua spagnola, ci sarà una breve valutazione delle competenze, che terrà in considerazione anche i voti scolastici, al fine di stabilire il livello di partenza.

Totale ore 3

Fase 2 Realizzazione delle attività laboratoriali previste:

Si intende intervenire con un totale di 30 ore suddivise in 1-2 interventi settimanale di 2-3 ore di laboratorio linguistico, il quale prevede l'organizzazione di giochi motori in lingua spagnola, con una particolare attenzione al gioco del baseball con l'approccio pedagogico CLIL (Content and Language Integrated Learning).

Durante lo svolgimento delle attività verranno monitorati gli aspetti che consentono il raggiungimento degli obiettivi del progetto (partecipazione alle attività, produzione linguistica, affiliazione) e verranno eventualmente inserite delle strategie di rinforzo.

Fase 3 Realizzazione del prodotto:

audio-video La terza fase è costituita dall'insieme di azioni messe in atto per la realizzazione del prodotto digitale: prima di tutto gli studenti verranno divisi in piccoli gruppi.

Ogni gruppo si vedrà assegnato un compito specifico e utilizzando la metodologia del cooperative learning, ogni studente avrà un ruolo fondamentale nella buona realizzazione del prodotto.

Durante le attività sportive in lingua spagnola verranno scattate le fotografie, raccolte le



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

interviste, strutturati dei brevi testi in lingua spagnola, scelte le musiche, selezionati i programmi con cui lavorare, riprese le scene di gioco.

Il tutto terminerà con un lavoro di montaggio e la realizzazione di un prodotto audio-video di cui tutti saranno protagonisti attivi.

Fase n 4 Valutazione delle attività:

Questa fase costituisce la riflessione sulle attività svolte: è prevista la valutazione dei risultati raggiunti dagli studenti, in termini di competenze finali di produzione e comprensione orale della lingua, di competenze digitali ed eventuali miglioramenti delle variabili psicologiche di interesse (autoefficacia, autostima, motivazione).

Verrà inoltre valutato il laboratorio, sia con le opinioni degli studenti sulla soddisfazione, sia con il numero di ore frequentate.

I risultati verranno presentati sotto forma di rapporto di valutazione alle Istituzioni scolastiche. Verrà inoltre consegnato il lavoro digitale che verrà, a discrezione della scuola, proiettato e condiviso come buona pratica.

Ci sarà inoltre un incontro finale con i genitori.

Lo step finale rappresenta in realtà un nuovo inizio, poiché l'workshop di progettazione condivisa vede l'incontro tra la pluralità di interlocutori: scuola, ente promotore, ente realizzatore, due rappresentanti degli studenti beneficiari e due genitori. L'obiettivo è stilare alcuni punti in comune che possano essere presupposti futuri, analizzando criticamente eventuali debolezze o punti di forza del progetto attuato.