

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Collaboratori | Veronica Baffi

Target <i>sezione</i>	Scuola dell'infanzia Gruppo omogeneo 3 anni
Campi di esperienza coinvolti	Il sè e l'altro Il corpo e il movimento La conoscenza del mondo
Traguardo/i di competenza <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i> https://accorcia.to/1oh2	<ul style="list-style-type: none"> • Il bambino gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri, sa argomentare, confrontarsi e sostenere le proprie ragioni con adulti e bambini • Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto • Si interessa a macchine e strumenti tecnologici, sa scoprirne le funzioni e i possibili usi
Competenze europee https://accorcia.to/1oh4	Personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Dimensione/i di competenza	Scopre gli altri come compagni di gioco Sperimenta schemi motori di base (correre e gattonare) Analizza le modalità di consumo mediale (riflessiva)
Indicatori	Gioca con i compagni Esegue movimenti seguendo le indicazioni dell'insegnante Rispetta le regole Racconta ciò che vede proiettato

Titolo dell'EAS	Ognuno a modo suo
------------------------	-------------------

Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
<p><i>Preparatoria</i> [Logica didattica: problem setting]</p> <p>Attività in anticipo (si consiglia di svolgere tale attività il giorno prima)</p> <p>Framework</p> <p>Stimolo</p> <p>Consegna (dell'attività da fare in sezione)</p>	<p>A scuola:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Puzzle degli animali (Allegato 1): i bambini dovranno ricostruire le fotografie di alcuni animali che ritroveranno in palestra/giardino • Discussione guidata dall'insegnante volta a far ragionare i bambini su come si muovono i diversi animali <p>Il movimento degli animali</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gioco delle scatoline ("Da queste scatoline escono tanti.../nome dell'animale/") per sperimentare liberamente i diversi tipi di corsa riprendendo le immagini realizzate con la costruzione dei puzzle • I bambini dovranno eseguire liberamente in palestra o in sezione seguendo le indicazioni del docente 	<p>15 minuti</p> <p>5/10 minuti</p> <p>5 minuti</p>

<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p>Gestione dell'attività di produzione</p>	<p>I bambini eseguono un percorso seguendo le indicazioni del docente:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Corsa della tartaruga (lenta) • Corsa della gazzella (veloce) • Corsa del topolino (passi piccoli e veloci) • Corsa dell'elefante (grandi ma lenti) • Corsa del gambero (all'indietro) • Corsa del bambino (in avanti) • Corsa del canguro (corsa con balzo) • Corsa del cane (corsa in quadrupedia) <p>Il docente fotografa e filma i bambini in azione.</p>	<p>20 minuti</p>
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p>Debriefing</p> <p>Lezione a posteriori</p>	<p>Domande stimolo per verificare l'assimilazione degli apprendimenti da parte dei bambini:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quale animale ti è piaciuto di più? • Come correva il tuo animale preferito? • Puoi fare un esempio della sua corsa? <ul style="list-style-type: none"> • Eseguire il percorso all'esterno • Visione delle fotografie e dei video in un'ottica di proseguito della sperimentazione 	<p>10 minuti</p>

Allegati citati Allegato 1: [Puzzle animali](#)