

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

EAS & Motoria

Nome e cognome	Michele Frigerio Maria Cristina Garbui David Rivoltella
-----------------------	---

Target <i>Classe terza primaria</i>	La classe terza della scuola primaria è composta da 15 alunni, di cui 11 maschi e 4 femmine. Nella classe è presente un alunno BES. A livello tecnologico, gli studenti sanno fare in situazioni conosciute e desiderano approfondire ed implementare le loro competenze.
Disciplina/e coinvolte	Educazione fisica, Media education
Traguardo/i di competenza <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i> https://accorcia.to/1oh2	<p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. <p>Media Education - Critica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distingue una parte della realtà dalle sue rappresentazioni • Prevede lo svolgimento e il risultato di semplici procedure in relazione ad azioni o processi in contesti conosciuti
Competenze europee https://accorcia.to/1oh4	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicazione nella madrelingua; • Competenza digitale;

	<ul style="list-style-type: none"> • Imparare a imparare; • Competenze sociali e civiche; • Competenza imprenditoriale.
Dimensione/i di competenza	<p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sceglie azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori, accogliendo suggerimenti e correzioni • Collabora con gli altri in situazioni di gioco resolvendo in autonomia i problemi che si presentano <p>Media education</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prevede lo svolgimento e/o il risultato di semplici procedure in relazione ad azioni o processi • Analizza i linguaggi mediali (video)
Indicatori	<p>Educazione fisica</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscere nuovi giochi sportivi • Scoprire le strategie più funzionali per svolgere l'attività • Collaborare con gli altri in situazioni di gioco • Risolvere i problemi che si presentano in situazioni di gioco <p>Media education</p> <ul style="list-style-type: none"> • Analizza un artefatto mediale
Materiali necessari	Smartphone, coni colorati, materiale vario di cancelleria

Titolo dell'EAS	Oggi ti senti volpe, serpente e gallina?
------------------------	---

Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
<p><i>Preparatoria</i> [Logica didattica: problem setting]</p> <p>Attività in anticipo</p> <p>Framework</p> <p>Stimolo</p> <p>Consegna (dell'attività da fare in classe/in palestra)</p>	<p>In palestra, i bambini vengono invitati a muoversi liberamente/sparpagliarsi all'interno dello spazio che hanno a disposizione, scoprendolo.</p> <p>L'insegnante osserva il modo in cui questi occupano lo spazio e filma ciò che compiono all'interno di questa attività.</p> <p><i>Quali sono regole da rispettare all'interno di un gioco di squadra? Quali strategie da mettere in campo per riuscire bene nell'attività?</i> <i>Come promuovere un clima più sereno durante l'attività sportiva?</i></p> <p>I bambini iniziano a muoversi quando sentono partire una traccia musicale e si fermano quando non si ode più alcun suono.</p> <p>L'insegnante chiede ai bambini di osservare bene lo spazio che hanno intorno e cercare di occuparlo tutto al meglio.</p>	5'

<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p>Gestione dell'attività di produzione</p>	<p>L'insegnante ripropone l'attività precedente e guida i bambini nell'osservare di occupare tutti gli spazi vuoti, poi propone loro un gioco. Gli studenti verranno divisi in tre piccoli gruppetti composti da un egual numero di membri decisi dall'insegnante. I tre gruppi di giocatori occupano le rispettive tane (contrassegnate da un materasso, un conetto colorato eccetera) sistemate dentro un campo di pallacanestro ai vertici di un triangolo equilatero immaginario.</p> <p>L'insegnante condivide (le ripeterà una sola volta) le regole con gli studenti:</p> <ul style="list-style-type: none">• Chi esce dai limiti di campo è considerato preso• Coloro che vengono presi vanno nella tana di chi li ha catturati tenendo le braccia in alto. Una volta che raggiungono la tana avversaria possono formare una catena per farsi liberare dai compagni con un tocco.• Per liberare è sufficiente che un solo giocatore della catena sia toccato per liberare tutti, ma il primo membro della catena dei prigionieri deve avere sempre almeno un piede nella tana nemica.• Vince la squadra che cattura tutti gli avversari.• Verranno attribuiti dall'insegnante dei punti bonus silenti a coloro che rintracciano "nuove regole". <p>L'insegnante dà avvio al gioco che verrà gestito in maniera autonoma e da lei filmato.</p> <p>In un secondo momento, l'insegnante fermerà il gioco e proporrà di cambiare modalità: le regole rimarranno le stesse, ma in questa modalità di gioco interverrà per seguire costantemente gli studenti</p>	<p>45'</p>
---	---	------------

	<p>durante l'attività e riprenderli nel rispetto delle regole, degli spazi di gioco e del compagno, come altro da sé.</p>	
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p>Debriefing</p> <p>Lezione a posteriori</p>	<p>In classe gli studenti riguardano parti selezionate del video della loro attività, analizzandone alcuni aspetti seguendo una check-list data dall'insegnante.</p> <p>Le riflessioni che ne emergeranno andranno a costituire un cartellone che verrà appeso in classe, assieme alla classifica dei bambini (ordinata per punti acquisiti durante il gioco).</p> <p>Rilanci possibili attraverso domande-stimolo che possono dare vita ad altre lezioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Come cambierebbero le dinamiche del gruppo-classe proponendo delle attività in grande gruppo in cui è tutta la classe a dover rispettare le regole per arrivare alla fine di un gioco (es.: caccia al tesoro)?</i> 	<p>30'</p>