

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Collaboratori	Veronica Baffi Maria Cristina Garbui David Rivoltella
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	<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	Competenza 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	Trasferisce uno schema motorio (corsa) in una situazione nuova (es.: percorso degli animali) Trova le differenze tra un movimento e l'altro (es. corsa dell'elefante/corsa del gambero)

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>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 	<p>15 minuti</p> <p>5/10 minuti</p>

<p>Consegna (dell'attività da fare in sezione)</p>	<p>liberamente i diversi tipi di corsa riprendendo le immagini realizzate con la costruzione dei puzzle</p> <ul style="list-style-type: none"> - I bambini dovranno eseguire liberamente in palestra o in sezione seguendo le indicazioni del docente 	<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 mostra di volta in volta le immagini degli animali prima di chiedere ai bambini di eseguire la corsa “come se fossero un/una...” (si consiglia l'utilizzo di flash card oppure la proiezione delle immagini tramite LIM e/o video-proiettore).</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 proseguo della sperimentazione 	<p>10 minuti</p>
<p><i>Valutazione</i></p>	<p>Il docente documenta con artefatti, audio e video il percorso proposto.</p> <p>Fase operativa Check-list di osservazione - docente</p> <p>Fase ristrutturativa Rubrica di valutazione - docente</p>	

<p>Allegati citati</p>	<p>Allegato 1: Puzzle animali</p>
-------------------------------	---

Check-list di osservazione / docente

NOME ALUNNI	COMPRESIONE				RELAZIONE COI PARI								APPROCCIO ALLA CONSEGNA												
	PONE DOMANDE PERTINENTI				COLLABORA CON I COMPAGNI PER IL RAGGIUNGIMENTO DI UNO SCOPO COMUNE				SI PONE IN MODO PROPOSITIVO				È INTERESSATO/A AL COMPITO / FRAMEWORK / STIMOLO						ESEGUE CON PRECISIONE LA CONSEGNA ASSEGNATA						
	Si	Più sì che no	Più no che sì	No	Si	Più sì che no	Più no che sì	No	Si	Più sì che no	Più no che sì	No	Si	Più sì che no		Più no che sì		No	Si	Più sì che no	Più no che sì	No			

Rubrica di valutazione / docente

Indicatori	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<i>Trasferisce uno schema motorio (corsa) in una situazione nuova (es.: percorso degli animali)</i>	Trasferisce uno schema motorio (corsa) in una situazione nuova (es.: percorso degli animali) in modo autonomo e mette in campo risorse legate al proprio bagaglio esperienziale	Trasferisce uno schema motorio (corsa) in una situazione nuova (es.: percorso degli animali)	Inizia a trasferire uno schema motorio (corsa) in una situazione nuova (es.: percorso degli animali)	Fatica a trasferire uno schema motorio (corsa) in una situazione nuova (es.: percorso degli animali), necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni

<i>Trova le differenze tra un movimento e l'altro (es. corsa dell'elefante/corsa del gambero)</i>	Trova le differenze tra un movimento e l'altro (es. corsa dell'elefante/corsa del gambero) elaborando strategie di rilevazione inedite	Trova le differenze tra un movimento e l'altro (es. corsa dell'elefante/corsa del gambero)	Inizia a trovare le differenze tra un movimento e l'altro (es. corsa dell'elefante/corsa del gambero)	Fatica a trovare le differenze tra un movimento e l'altro (es. corsa dell'elefante/corsa del gambero), necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni
---	--	--	---	--