

## Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

<b>Collaboratori</b>	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella
<b>Target</b> <i>classe...</i>	Scuola Primaria (classe 1 - 2)
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	Ed. Motoria Inglese Scienze (CLIL)
<b>Traguardo/i di competenza</b> <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i>	Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee.  Svolge i compiti secondo le indicazioni date in lingua straniera dall'insegnante, chiedendo eventualmente spiegazioni per esprimere informazioni, stati d'animo, semplici aspetti del proprio vissuto e del proprio ambiente ed i propri bisogni immediati.  Classifica gli esseri viventi per riconoscerne le principali caratteristiche.
<b>Competenze europee</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare, Competenza multilinguistica
<b>Dimensione/i di competenza</b>	Sperimenta schemi motori di base (correre e gattonare)  Comprende le indicazioni (veicolate in lingua inglese)

	Classifica con terminologia specifica quanto sperimenta e impara (in italiano - linguaggio scientifico).
<b>Indicatori</b>	<p>Identifica i vocaboli degli animali in lingua inglese</p> <p>Combina le abilità motorie di base secondo le varianti esecutive (quadrupedia)</p> <p>Distingue i movimenti degli animali (quadrupedia in avanti veloce, quadrupedia in avanti, quadrupedia lenta, quadrupedia all'indietro)</p> <p>Riorganizza gli elementi appresi attraverso schemi condivisi (cartellone)</p>
<b>Materiali necessari</b>	PC/LIM e casse audio / stampa degli allegati citati

<b>Titolo dell'EAS</b>	Dimmi come ti muovi e ti dirò chi sei!
------------------------	--

<b>Fasi</b>	<b>Progettazione</b>	<b>Tempo assegnato</b>
<p><i>Preparatoria</i> [Logica didattica: problem setting]</p> <p><b>Attività in anticipo</b></p>	<p>In aula vengono sparse delle flashcards di animali e relativi movimenti in lingua italiana (<b>Allegato 1</b>) che si chiede agli studenti di associare in modo libero. Si suggerisce di utilizzare un timer per rendere l'attività maggiormente sfidante.</p>	15'



	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coloro che vengono presi (con un tocco) assumono le sembianze dell'animale del compagno che li ha presi</li> <li>- Tutti coloro che oltrepasseranno i confini di gioco saranno considerati presi</li> <li>- Vincono tutti coloro che riescono a rimanere liberi, senza essere presi</li> </ul> <p>Il gioco prende avvio dopo che l'insegnante ha risposto alle eventuali domande di chiarimento proposte dagli studenti. La fine del gioco viene decretata dalla condizione di vittoria degli uni (studenti liberi) o degli altri (studenti che prendono).</p> <p>Si consiglia di:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Durante la sfida tra "tartarughe", tutti i bambini impersonano tale animale. Coloro che vengono presi/oltrepassano i confini dovranno posizionarsi in posizione supina (pancia in su)</li> <li>● Utilizzare un timer per scandire il tempo delle partite</li> <li>● Assegnare un movimento a ciascun animale come segue: <ul style="list-style-type: none"> <li>○ quadrupedia in avanti: cane</li> <li>○ quadrupedia indietro: gambero</li> <li>○ quadrupedia veloce: ghepardo</li> <li>○ quadrupedia lenta: tartaruga</li> </ul> </li> <li>● Adottare la lingua inglese per dare istruzioni e nominare l'animale di riferimento per quella partita</li> <li>● Prevedere più partite legate ad uno stesso animale di riferimento</li> </ul>	
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p><b>Debriefing</b></p>	<p>In aula, il docente guida una lezione dialogata in cui gli studenti iniziano a classificare gli animali finora incontrati in base al loro modo di muoversi (schema motorio di</p>	<p>20'</p>

<p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<p>riferimento - camminare, saltare, spostarsi in quadrupedia, frequenza - veloce/lento, ampiezza - lungo/corto, direzione del passo - avanti, indietro, laterale) all'interno di un cartellone creato con i disegni e contributi degli studenti (<b>Allegato 3</b>).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- In palestra, gli studenti lavorando a titolo individuale compilano una board game (<b>Allegato 4</b>) in cui sono chiamati a identificare i vocaboli scritti in lingua inglese relativi agli animali (vedi Allegato 1)</li> <li>- All'interno della fase operativa il focus dell'attività può orientarsi alla corsa, al salto e allo strisciare, ad esempio:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- camminare in avanti: pinguino</li> <li>- saltare con piccoli salti: coniglio</li> <li>- saltare con grandi salti: canguro</li> <li>- strisciare in avanti veloce: serpente</li> <li>- strisciare in avanti lento: lumaca</li> </ul> </li> </ul>	
<p><i>Valutazione</i></p>	<p>Fase operativa Check-list di osservazione - docente</p> <p>Fase ristrutturativa Rubrica di valutazione - docente</p>	
<p><b>Allegati citati</b></p>	<p>Allegato 1 - <a href="#">Flashcards</a>          Allegato 2 - <a href="#">Animal Sounds Song</a> (min 0:00 a 4:00)          Allegato 3 - <a href="#">Cartellone</a>          Allegato 4 - <a href="#">Board Game</a></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 <span style="background-color: yellow;">COMPITO/</span> <span style="background-color: lightblue;">FRAMEWORK/</span> <span style="background-color: green;">STIMOLO</span>								ESEGUE CON PRECISIONE LA CONSEGNA ASSEGNATA				
													Sì	Più sì che no	Più no che sì	No	Sì	Più sì che no	Più no che sì	No	Sì	Più sì che no	Più no che sì	No	Sì

### Rubrica di valutazione / docente

<b>Indicatori</b>	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
<i>Identifica i vocaboli degli animali in lingua inglese</i>	Identifica i vocaboli degli animali in lingua inglese in modo autonomo e mette in campo risorse legate al proprio bagaglio esperienziale	Identifica i vocaboli degli animali in lingua inglese	Inizia a identificare i vocaboli degli animali in lingua inglese	Fatica a identificare i vocaboli degli animali in lingua inglese, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni
<i>Combina le abilità motorie di base secondo le varianti esecutive (quadrupedia)</i>	Combina le abilità motorie di base secondo le varianti esecutive (quadrupedia) elaborando strategie inedite	Combina le abilità motorie di base secondo le varianti esecutive (quadrupedia)	Inizia a combinare le abilità motorie di base secondo le varianti esecutive (quadrupedia)	Fatica a combinare le abilità motorie di base secondo le varianti esecutive (quadrupedia), necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni

<p><i>Distingue i movimenti degli animali (quadrupedia in avanti veloce, quadrupedia in avanti, quadrupedia lenta, quadrupedia all'indietro)</i></p>	<p>Distingue i movimenti degli animali (quadrupedia in avanti veloce, quadrupedia in avanti, quadrupedia lenta, quadrupedia all'indietro) elaborando strategie inedite</p>	<p>Distingue i movimenti degli animali (quadrupedia in avanti veloce, quadrupedia in avanti, quadrupedia lenta, quadrupedia all'indietro)</p>	<p>Inizia a distinguere i movimenti degli animali (quadrupedia in avanti veloce, quadrupedia in avanti, quadrupedia lenta, quadrupedia all'indietro)</p>	<p>Fatica a distinguere i movimenti degli animali (quadrupedia in avanti veloce, quadrupedia in avanti, quadrupedia lenta, quadrupedia all'indietro), necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni</p>
<p><i>Riorganizza gli elementi appresi attraverso schemi condivisi (cartellone)</i></p>	<p>Riorganizza gli elementi appresi attraverso schemi condivisi (cartellone) attingendo a risorse legate al proprio bagaglio esperienziale</p>	<p>Riorganizza gli elementi appresi attraverso schemi condivisi (cartellone)</p>	<p>Inizia a riorganizzare gli elementi appresi attraverso schemi condivisi (cartellone)</p>	<p>Fatica a riorganizzare gli elementi appresi attraverso schemi condivisi (cartellone), necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni</p>