

## Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

<b>Collaboratori</b>	David Maria Rivoltella Maria Cristina Garbui
<b>Target</b> <i>classe...</i>	Scuola Secondaria di Primo Grado (classe terza)
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	Ed. motoria Scienze
<b>Traguardo/i di competenza</b> <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i>	L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti per consolidare le proprie competenze sportive, adattando il movimento anche alle nuove situazioni  Riconosce nel proprio organismo strutture e funzionamenti a livello macro e microscopico
<b>Competenze europee</b>	Competenza in matematica e competenza in scienze, tecnologia ed ingegneria
<b>Dimensione/i di competenza</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Acquisisce consapevolezza del proprio corpo e migliora le proprie capacità cognitive (sensoriali e percettive)</li> <li>- Differenzia le strutture anatomiche e la loro fisiologia in relazione all'organizzazione del sistema nervoso (neurone)</li> </ul>
<b>Indicatori</b>	Inventa esercizi di coordinazione motoria Genera soluzioni e/o abbinamenti alternativi a livello motorio (destra-sinistra/alto-basso)

<b>Materiali necessari</b>	Vari tipi di pallone ( palloncino, palla da calcio, da basket, pallina da tennis, palloni di gomma, palloni di spugna etc.)
----------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

<b>Titolo dell'EAS</b>	Got it!
------------------------	---------

<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>Creazione di una nuvola di parole (ciascun partecipante può inserire un max di tre parole) che si legano alla parola “COORDINAZIONE”.</p> <p>Possibile stimolo: <i>indica tre parole che associ al termine “coordinazione”.</i></p> <p>Si consiglia l'utilizzo di <a href="https://www.menti.com">menti.com</a> per raccogliere le rappresentazioni mentali/conoscenze pregresse degli studenti.</p> <p>Se si è dotati di sufficienti device, si consiglia di avviare un coinvolgimento one to one, in cui ciascuno studente ha la possibilità di interfacciarsi con un dispositivo. In caso contrario, si potrebbe chiedere agli studenti di partecipare al sondaggio utilizzando il proprio smartphone in un'ottica BYOD (Bring Your Own Device: utilizzare in aula uno strumento che è di proprietà del singolo). Se si volesse lavorare in modalità analogica si suggerisce di prevedere l'utilizzo di post-it.</p>	5'

<p><b>Framework</b></p> <p><b>Stimolo</b></p> <p><b>Consegna (dell'attività da fare in classe)</b></p>	<p>Funzionamento delle capacità cognitive in relazione a sollecitazioni motorie</p> <p>Dopo aver raccolto le proposte emerse dal brainstorming, gli studenti trovano all'interno dello spazio aula/palestra alcuni materiali messi a disposizione dal docente (palla, palline da tennis, palloncini).</p> <p>Gli studenti saranno chiamati a lavorare individualmente utilizzando i materiali per creare delle attività in cui vengano coinvolti diversi segmenti corporei (busto, tronco, arti superiori e arti inferiori) in modo dissociato (i segmenti corporei possono svolgere azioni differenti nello stesso momento).</p>	<p>10'</p> <p>5'</p>
<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p><b>Gestione dell'attività di produzione</b></p>	<p>In palestra gli studenti portano le loro proposte operative (<i>destinatari</i>: un singolo studente oppure una coppia di studenti) facendole svolgere al resto del gruppo classe.</p> <p>Esempi di possibili esercizi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- lanciare la palla verso il muro riprendendola con la mano di lancio o con l'altra mano, variando le distanze di lancio</li> </ul>	<p>60'</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- eseguire lo stesso esercizio al punto sopra ma facendo rimbalzare la palla a terra prima di prenderla o a terra prima che tocchi il muro</li> <li>- scagliare con forza la palla a terra davanti ai propri piedi, con un passo passare sotto il rimbalzo e prendere la palla da dietro</li> </ul> <p>Per ogni proposta si definirà il livello di difficoltà chiedendo a ciascuno studente di esprimere una propria valutazione in una scala da 1 a 4 (1= estremamente facile; 4=estremamente difficile).</p> <p>Si consiglia di documentare con foto e video le attività.</p>	
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p><b>Debriefing</b></p> <p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<p>In palestra gli studenti riprenderanno le proposte esperite e creeranno in piccolo gruppo una progressione di esercizi che ha come criterio principe il livello di difficoltà precedentemente attribuito. Verranno quindi a crearsi dei percorsi composti da esercizi semplici, di media difficoltà e difficili in base alla percezione degli studenti stessi.</p> <p>Tali progressioni potranno essere raccolte all'interno di un documento condiviso. Si consiglia anche l'utilizzo di applicativi per organizzare gli artefatti creati dagli studenti come <a href="#">Symbaloo</a>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Approfondimento del binomio cervello-movimento (biologia)</li> <li>- Proporre giochi-sfida sempre più complesse a livello esecutivo anche prevedendo il coinvolgimento di più arti contemporaneamente</li> <li>- Incentivare l'utilizzo dell'applicativo Brain Out (vedi <b>Allegato 1</b>) per mettere alla prova le proprie capacità senso-percettive entro un limite di tempo</li> </ul>	<p>15'</p>

	prestabilito (3 min a testa). Si può chiedere agli studenti di annotarsi il livello a cui sono arrivati al termine della singola manche.	
<i>Valutazione</i>	<p>Fase operativa Check-list di osservazione - docente</p> <p>Fase ristrutturativa Rubrica di valutazione - docente</p>	

<b>Allegati citati</b>	<b>Allegato 1</b> - Brain Out <a href="#">per dispositivi Apple</a> / <a href="#">per dispositivi Android</a>
------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

### 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 <b>COMPITO</b> / <b>FRAMEWORK</b> / <b>STIMOLO</b>						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		
													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

<b>Indicatori</b>	<b>Avanzato</b>	<b>Intermedio</b>	<b>Base</b>	<b>In via di prima acquisizione</b>
<i>Inventa esercizi di coordinazione motoria</i>	Inventa esercizi di coordinazione motoria in modo autonomo e mette in campo risorse legate al proprio bagaglio esperienziale	Inventa esercizi di coordinazione motoria	Inizia a inventare esercizi di coordinazione motoria	Fatica a inventare esercizi di coordinazione motoria, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni
<i>Utilizza procedure per eseguire percorsi motori</i>	Utilizza procedure per eseguire percorsi motori elaborando strategie inedite	Utilizza procedure per eseguire percorsi motori	Inizia ad utilizzare procedure per eseguire percorsi motori	Fatica ad utilizzare procedure per eseguire percorsi motori, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni