

## Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

<b>Collaboratori</b>	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella
<b>Target</b> <i>classe...</i>	Scuola Primaria (tutte le classi)
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	Ed. Motoria
<b>Traguardo/i di competenza</b> <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i>	Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport
<b>Competenze europee</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
<b>Dimensione/i di competenza</b>	Coordina diversi schemi motori combinati tra loro in forma successiva
<b>Indicatori</b>	Ricerca una procedura per eseguire percorsi motori Riconosce i propri punti di forza e di debolezza nell'esecuzione di un esercizio motorio
<b>Materiali necessari</b>	Secondo la fantasia del docente (es.: tappetino, coni, aste, nastro/bindella, paletti, tavolette di Bauman...)

<b>Titolo dell'EAS</b>	Guinness Race Record
------------------------	----------------------

<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>Video stimolo - Takeshi's Castle: <a href="https://dai.ly/x3wmbyl">https://dai.ly/x3wmbyl</a> [min. 20:00 - 23:13]</p>	5'
<p><b>Framework</b></p>	<p>Schemi motori di base / correre-camminare, gattonare, rotolare e strisciare</p>	
<p><b>Stimolo</b></p>	<p>Gli studenti saranno chiamati a trovare delle azioni motorie che possono essere svolte con:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- un doppio appoggio (camminare/correre)</li> <li>- quattro appoggi (gattonare)</li> <li>- con tutto il corpo (strisciare/rotolare)</li> </ul>	10'
<p><b>Consegna (dell'attività da fare in classe)</b></p>	<p>Gli studenti diverranno delle reclute che devono essere addestrate per poter svolgere un percorso guidato per l'arruolamento nel minor tempo possibile.</p>	5'

<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p><b>Gestione dell'attività di produzione</b></p>	<p>In palestra, ciascuno studente dovrà affrontare un percorso (<b>vedi Allegato 1</b>) che gli permetterà di combinare diversi schemi motori in base agli stimoli/ostacoli che incontrerà. Il docente prenderà il tempo con un supporto analogico/digitale.</p> <p>Il record verrà conseguito da colui che impiegherà meno tempo nello svolgimento dell'esercizio.</p> <p>Il docente documenta con foto e brevi video le attività.</p>	<p>30'</p>
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p><b>Debriefing</b></p> <p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<p>Il docente premierà colui che ha svolto il percorso nel minor tempo possibile.</p> <p>A seguito della premiazione, il docente porrà le seguenti domande:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Nomina una cosa nuova che hai imparato oggi</li> <li>● Descrivi qualcosa che ti ha spinto fuori dalla tua zona di comfort/una situazione in cui ti sei sentito sfidato</li> <li>● Indica una buona idea che hai sentito</li> </ul> <p>- Si possono creare percorsi motori che prendano avvio dai bisogni motori che una classe evidenzia</p> <p>- Il percorso creato può contenere “esercizi/sfide” più complesse così da allenare maggiormente la velocità di reazione agli stimoli dei bambini anche proponendo la coordinazione di schemi motori combinati in forma simultanea (es.: saltare mentre si afferra un pallone)</p> <p>- I bambini possono ripensare al loro percorso trovando punti di forza e punti di debolezza rispetto al loro agito: “<i>Se potessi rifare il percorso... cosa migliorerei?</i>”</p>	<p>15'</p>

<i>Valutazione</i>	<p>Fase operativa Check-list di osservazione - docente</p> <p>Fase ristrutturativa Rubrica di valutazione - docente</p>	
--------------------	---	--

<b>Allegati citati</b>	<p><b>Allegato 1</b> - Esempio di un percorso del Guinness Race Record: In un percorso rettilineo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- gli studenti dovranno strisciare sotto tre ostacoli (bassi)</li> <li>- gattonare sotto tre ostacoli (alti)</li> <li>- rotolare su un tappetino</li> <li>- tornare correndo all'inizio del percorso</li> </ul>	
------------------------	---	--

### 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

Indicatori	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
<i>Ricerca una procedura per eseguire percorsi motori</i>	Ricerca una procedura per eseguire percorsi motori elaborando strategie inedite	Ricerca una procedura per eseguire percorsi motori	Inizia a ricercare una procedura per eseguire percorsi motori	Fatica a ricercare una procedura per eseguire percorsi motori, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni
<i>Riconosce i propri punti di forza e di debolezza nell'esecuzione di un esercizio motorio</i>	Riconosce i propri punti di forza e di debolezza nell'esecuzione di un esercizio motorio in modo autonomo e mette in campo risorse legate al proprio bagaglio esperienziale	Riconosce i propri punti di forza e di debolezza nell'esecuzione di un esercizio motorio	Inizia a riconoscere i propri punti di forza e di debolezza nell'esecuzione di un esercizio motorio	Fatica a riconoscere i propri punti di forza e di debolezza nell'esecuzione di un esercizio motorio, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni