

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Collaboratori	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella
Target <i>classe...</i>	Scuola Secondaria di Primo Grado (tutte le classi)
Disciplina/e coinvolte	Ed. motoria
Traguardo/i di competenza <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i>	Utilizza le abilità motorie adattando il movimento in situazione praticando attivamente i valori sportivi (fair-play) come modalità di relazione quotidiana
Competenze europee	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Dimensione/i di competenza	Riconosce e valuta traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie
Indicatori	Identifica i ritmi esecutivi per svolgere un'azione motoria Riconosce le successioni temporali delle azioni motorie Elabora una strategia per svolgere l'attività/far fronte ai problemi incontrati
Materiali necessari	Palle di diverse forme e dimensioni, cronometro (digitale/analogico), format "Empty the field", penne/matite e materiale di cancelleria

Titolo dell'EAS	Empty the field! In as many ways as you can
------------------------	---

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>Video stimolo - Dancing Dots: https://www.youtube.com/watch?v=OdmIrhUAcE [1 min di video]</p> <p>Schemi motori di base / prendere e afferrare (combinati sia in forma procedurale sia simultanea)</p> <p>Gli studenti vengono portati in palestra, divisi per squadre ed invitati a giocare al gioco dello svuota campo, in una sua variante. Il campo viene diviso in due da una rete che da terra sale ad una altezza di 2 metri, si affrontano due/quattro squadre composte da 7/8 componenti ciascuna che vengono sorteggiati dall'insegnante. Lo scopo del gioco è quello di portare alla propria base tutti i palloni/palloncini colorati nel campo degli avversari, per meglio dire averne il meno possibile nel proprio campo al termine del gioco. La gara dura 2/3 minuti per turno. A tempo scaduto, il numero di palloncini che presenti in ciascun campo viene calcolato e</p>	<p>3'</p> <p>10'</p>

<p>Consegna (dell'attività da fare in classe)</p>	<p>segnato a referto dal docente. Dopo aver svolto l'attività in piccolo gruppo, il docente propone un ingaggio a livello individuale. A turno, ciascuno studente dovrà liberare il proprio campo da più oggetti possibili nel tempo stabilito (1-2 min al max). Con l'utilizzo di un format predisposto (Allegato 1) ciascuno studente prende nota delle manche giocate.</p>	<p>5'</p>
<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p>Gestione dell'attività di produzione</p>	<p>Ciascuno studente sarà chiamato a turno a svolgere la consegna assegnata mettendo in atto strategie efficaci per poter vincere la sfida proposta.</p> <p>Possibili rilanci e varianti da proporre:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ogni studente per vincere la sfida può mettere in campo diverse tecniche e strategie (portare i palloni con una tecnica diversa, senza calciarli / lanciaarli) - è possibile attribuire un punteggio ai palloni utilizzati in base alla forma / dimensione / colore / consistenza / dimensioni - il docente può intervenire chiedendo agli studenti di recuperare i palloni utilizzando un certo schema motorio e tornare alla propria base adottandone un altro 	<p>30'</p>
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p>Debriefing</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 anche a partire dal format compilato precedentemente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Hai trovato degli ostacoli durante l'attività? 	<p>15'</p>

<p>Lezione a posteriori</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Come sono stati gestiti gli ostacoli incontrati? Sei riuscito a risolverli? A quali aspetti hai dovuto prestare attenzione? - Quali strategie hai impiegato e/o avresti potuto impiegare per migliorare la tua prestazione? - I format utilizzati durante il gioco per annotare gli aspetti indicati potrebbero essere utilizzati per creare un cartellone utilizzando parole chiave in relazione alle strategie e proporre un pensiero ragionato in merito ai dati raccolti in riferimento alla variabile temporale. - Per allenare la motricità fine il gioco dello “Svuota campo”, può essere proposto anche nella seguente variante: si divide la base di una scatola delle scarpe di cartone in due campi da gioco uguali con una linea (pennarello/ nastrino/ cordino, ecc..) e si dispongono un equal numero di oggetti (palline create con il didò, bottoni di equal misura ecc.) all’interno dei campi da gioco. Dopo aver stabilito e condiviso la durata di una partita (si consiglia di avviare un timer per ciascuna manche) i due giocatori dovranno tentare di liberare il proprio campo spostando gli oggetti nel campo avversario utilizzando la modalità di gioco prestabilita (utilizzando le dita, le pinzette/bacchette del sushi, utilizzando una presa con opposizione pollice-medio/ pollice-anulare/ 	
------------------------------------	---	--

	<p>pollice-mignolo, con un cucchiaino, ecc...).</p> <p>A tempo scaduto, vincerà il giocatore con meno palline in campo.</p>	
<i>Valutazione</i>	<p>Fase operativa Check-list di osservazione - docente</p> <p>Fase ristrutturativa Rubrica di valutazione - docente</p>	
Allegati citati	Allegato 1 - Format "Empty the field!"	

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>Identifica i ritmi esecutivi per svolgere un'azione motoria</i>	Identifica i ritmi esecutivi per svolgere un'azione motoria in modo autonomo e mette in campo risorse legate al proprio bagaglio esperienziale	Identifica i ritmi esecutivi per svolgere un'azione motoria	Inizia ad identificare ritmi esecutivi per svolgere un'azione motoria	Fatica ad identificare ritmi esecutivi per svolgere un'azione motoria, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni
<i>Riconosce le successioni temporali delle azioni motorie</i>	Riconosce le successioni temporali delle azioni motorie elaborando strategie inedite	Riconosce le successioni temporali delle azioni motorie	Inizia a riconoscere le successioni temporali delle azioni motorie	Fatica a riconoscere le successioni temporali delle azioni motorie, necessita dell'aiuto dell'insegnante e/o dei compagni

<p><i>Elabora una strategia per svolgere l'attività/far fronte ai problemi incontrati</i></p>	<p>Elabora una strategia per svolgere l'attività/far fronte ai problemi incontrati in modo autonomo e mette in campo risorse legate al proprio bagaglio esperienziale</p>	<p>Elabora una strategia per svolgere l'attività/far fronte ai problemi incontrati</p>	<p>Inizia ad elaborare una strategia per svolgere l'attività/far fronte ai problemi incontrati</p>	<p>Fatica ad elaborare una strategia per svolgere l'attività/far fronte ai problemi incontrati</p>
---	---	--	--	--