

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Collaboratori	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella
Target <i>classe...</i>	Classi 3 - 4 - 5
Disciplina/e coinvolte	Educazione Motoria
Traguardo/i di competenza <i>Copia dalle Indicazioni nazionali</i>	L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.
Competenze europee	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
Dimensione/i di competenza	Partecipa alle varie forme di gioco , anche organizzate anche in forma di gara e collaborando con gli altri.
Indicatori	Rispetta le regole del gioco Elabora nuove strategie per risolvere una situazione problema

Titolo dell'EAS	Un Grinch per Natale!
------------------------	-----------------------

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>Visione del video IL GRINCH - DEVO FERMARE IL NATALE (partire dal minuto 2:43)</p> <p>Rispetto delle regole / Collaborazione all'interno di giochi della tradizione (sparviero)</p> <p>Attività di confronto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se voi foste il Grinch, come fermereste il Natale? - Se voi foste gli abitanti di Chi Non So, come fermereste il Grinch? <p>I bambini scrivono le loro proposte in un post-it.</p>	10 min

<p>Consegna (dell'attività da fare in classe)</p>	<p>In palestra, gli studenti devono riuscire ad impedire al Grinch di rovinare il Natale trasportando i regali ricevuti da una parte all'altra del campo senza farsi prendere.</p>	
<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p>Gestione dell'attività di produzione</p>	<p>Il gioco prevede l'utilizzo di un campo di pallavolo/basket:</p> <ul style="list-style-type: none"> - dietro la linea di fondo campo il docente lascerà delle ceste piene di palloni di forma/dimensione differenti (i regali che andranno trasportati) - dietro la linea di fondo campo opposta alla prima vengono lasciate delle ceste vuote che dovranno raccogliere i palloni/regali trasportati <p>Regole del gioco:</p> <ul style="list-style-type: none"> - il gioco parte quando il Grinch grida "Abbasso il Natale!" - la manche termina quando tutti i bambini hanno attraversato il campo; per avviare le manche successive, si rispetterà il via del Grinch - tutti i bambini (eccetto uno, che sarà il Grinch-sparviero) partono dalla riga di fondo con in mano un pallone con l'obiettivo di attraversare il campo senza farsi prendere - il Grinch si posiziona sulla riga di metà campo con il vincolo di muoversi solo sulla riga, con lo scopo di fermare il trasporto dei regali - tutti coloro che verranno fermati dovranno riportare il pallone/regalo nelle ceste di fondo campo e diventeranno aiutanti del Grinch - il gioco termina quando: <ul style="list-style-type: none"> - gli abitanti di Chi non So vincono se riescono a trasportare tutti i regali senza farsi prendere 	

	<ul style="list-style-type: none"> - il Grinch vince se riesce a fermare tutti gli abitanti ed impedire il trasporto dei regali 	
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p>Debriefing</p> <p>Lezione a posteriori</p>	<p>L'insegnante conclude l'attività proponendo un momento di confronto e rilancio finale partendo da un'analisi SWOT del gioco proposto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - punti di forza - punti di debolezza - opportunità - criticità <p>Infine, gli studenti vengono condotti ad una riflessione di carattere emotivo legato all'esperienza svolta a partire ai seguenti interrogativi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come ti sei sentito mentre giocavi? - Sapresti dare un nome a questo tuo sentimento? - Provi lo stesso quando senti parlare di Natale? Perché? <p>- Avviare attività laboratoriali legate al tema dell'emotività</p>	