

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Collaboratori	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella Anna Molinari
Target <i>classe...</i>	Classe Terza
Disciplina/e coinvolte	Matematica, Ed. Fisica
Traguardo/i di competenza	Riconosce e rappresenta forme del piano e dello spazio, relazioni e strutture che si trovano in natura o che sono state create dall'uomo. 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 matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
Dimensione/i di competenza	Ricorda le forme del piano e dello spazio Applica schemi motori e posturali adattandoli alle variabili spaziali

Indicatori	<p>Identifica le forme del piano nel campo della palestra</p> <p>Esegue schemi motori di base all'interno del campo della palestra</p> <p>Elabora una strategia di gioco (Pacman)</p>
-------------------	---

Titolo dell'EAS	Sulle linee, negli spazi
------------------------	--------------------------

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>Gli studenti dovranno eseguire una rappresentazione grafica (disegno) dello spazio interno della palestra della scuola in relazione al proprio vissuto. Si chiede di focalizzarsi sul campo da gioco recuperando alla memoria quanti più elementi. La consegna verrà inserita su Classroom, dove si raccoglieranno le fotografie fatte ai disegni.</p> <p>Linee, forme e spazio (palestra)</p> <p>Suddivisi in gruppi di quattro, gli studenti sono chiamati a confrontare i disegni realizzati a casa e provare a rappresentare la piantina della palestra utilizzando un'app (si consiglia Note per dispositivi Apple oppure ArtFlow per dispositivi Android) oppure in modo</p>	<p>15'</p> <p>30'</p>

<p>Consegna (dell'attività da fare in classe)</p>	<p>analogico (foglio e materiale di cancelleria) che indichi tutti gli elementi condivisi all'interno dei disegni precedentemente realizzati da ciascuno studente.</p> <p>In palestra, ai bambini è chiesto di esplorare lo spazio-campo giocando a Pacman per verificare che gli elementi rappresentati sul loro disegno siano "al posto giusto".</p>	
<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p>Gestione dell'attività di produzione</p>	<p>L'attività si svolge utilizzando tutte le righe del terreno di gioco della palestra. Si sceglie un alunno-Pacman, che avrà il compito di muoversi solo sulle linee, camminando, cercando di "mangiare" più alunni ("palline di formaggio") possibili. Gli altri alunni devono cercare di scappare da Pac-man, sempre camminando, calpestando la linea. Man mano che gli alunni vengono "mangiati", andranno a costituire un trenino, che dovrà muoversi senza staccarsi, cercando di prendere il resto della classe.</p> <p>Quando i bambini "mangiati" raggiungeranno un numero superiore a 5, si consiglia di disporli in due file diverse per rendere il gioco più difficile.</p> <p>Il bambino che arriva ad essere mangiato per ultimo, diventerà il nuovo Pacman nella manche successiva.</p>	45'
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p>Debriefing</p> <p>Lezione a posteriori</p>	<p>L'insegnante avvia il debriefing attraverso semplici domande guida che hanno lo scopo di far emergere riflessioni spontanee rispetto alle attività proposte e al loro significato e di verificare gli apprendimenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Come vi siete mossi nello spazio? - Da dove siete partiti? - Quali analogie e differenze avete rintracciato? - Quale punto di vista avete adottato per disegnare la piantina della palestra? <p>- Realizzare con i propri studenti una "palestra aumentata" con Artsteps</p>	20'

	<ul style="list-style-type: none"> - Indagare il concetto di perimetro e area - Approfondire le forme geometriche - Esperire differenti schemi motori per esplorare lo spazio-palestra 	
<i>Valutazione</i>	<p>La Nuova Valutazione è “embedded”, integrata alle azioni didattiche quotidiane. Il lavoro di Lorna M. Earl (2003) sostiene il pensiero di Charles Hadji: una valutazione è formatrice quando è momento di apprendimento (Assessment as Learning); lo studente è tanto addentro alla proposta dell’insegnante quanto essa diviene motivo di apprendimento e di valutazione in modo costante, fase per fase.</p> <p>La valutazione delle competenze viene certificata attraverso differenti strumenti di valutazione (rubriche, check-list...)</p>	