

## Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

<b>Collaboratori</b>	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella
<b>Target</b> <i>classe...</i>	Sezioni del 2-3 anno
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	Conoscenza del mondo Il corpo e il movimento
<b>Traguardo/i di competenza</b>	Gioca in modo costruttivo e creativo con gli altri
<b>Competenze europee</b>	Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
<b>Dimensione/i di competenza</b>	Esegue movimenti di coordinazione oculo-manuale (motricità fine) Reagisce a stimoli visivi (punto di vista; strumento del monocolo)
<b>Indicatori</b>	Utilizza procedure condivise per creare il monocolo Identifica gli elementi presenti nella sezione (punto di vista; strumento del monocolo)

<b>Titolo dell'EAS</b>	Indossa il cappello e ti dirò che esploratore sei!
------------------------	--

<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><b>Framework</b></p> <p><b>Stimolo</b></p>	<p>Visione del video “Lo smistamento del cappello parlante” - video <a href="#">Lo smistamento del cappello parlante (Harry Potter e la pietra filosofale)</a></p> <p>Esplorare la realtà attraverso gli schemi corporei</p> <p>Immagine-stimolo</p> 	<p>5'</p> <p>25'</p>

<p><b>Consegna (dell'attività da fare in classe)</b></p>	<p>Scopri che esploratore sei usando un pizzico di magia... di cosa ti occuperai? Diventerai un esploratore del fuoco, terra, acqua o aria?</p> <p>Il docente di sezione chiamerà un bambino alla volta, gli poggerà il cappello sulla nuca e dichiarerà la casata di appartenenza.</p> <p><b>Codice del cappello di classe:</b> i bambini verranno suddivisi in base al mese di nascita. Ogni stagione verrà associata ad un elemento/simbolo/colore:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- fuoco → estate → rosso</li> <li>- terra → primavera → marrone</li> <li>- acqua → inverno → bianco</li> <li>- aria → autunno → giallo</li> </ul> <p>Dopo essere stati inseriti all'interno di una casata, i bambini si divideranno in aree di lavoro in cui si confronteranno per selezionare queglii indumenti che sono propri della stagione di riferimento (casata di appartenenza). Con gli indumenti, creeranno un personaggio che sarà la loro guida nelle attività di esplorazione future.</p>	
<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p><b>Gestione dell'attività di produzione</b></p>	<p>Utilizzando le tesserine con gli indumenti (<b>Allegato 1</b>) consegnate dal docente, gli studenti selezionano quelle relative alla loro stagione e creano un personaggio-guida su un cartoncino.</p>	<p>40'</p>

<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p><b>Debriefing</b></p> <p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<p>I bambini presenteranno il loro personaggio alla sezione. Come è vestito? Perché? Ci sono delle differenze tra un personaggio-guida e l'altro? Quali?</p> <p>Nomina una cosa che hai scoperto/imparato/che hai notato (di nuovo).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Costruzione di altri oggetti del “kit dell’esploratore”.</li> <li>- Identificare le caratteristiche delle stagioni.</li> </ul>	<p>10'</p>
<p><i>Valutazione</i></p>	<p>La Nuova Valutazione è “embedded”, integrata alle azioni didattiche quotidiane.</p> <p>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>	
<p><b>Allegati citati</b></p>		<p><i>Allegato 1</i> - Tesserine con l’abbigliamento da colorare</p>