

## Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

<b>Collaboratori</b>	Maria Cristina Garbui David Maria Rivoltella Anna Molinari
<b>Target</b> <i>classe...</i>	Classe Terza
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	Matematica, Ed. Fisica
<b>Traguardo/i di competenza</b>	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.
<b>Competenze europee</b>	Competenza matematica e competenza di base in scienze e tecnologie; Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare.
<b>Dimensione/i di competenza</b>	Ricorda le forme del piano e dello spazio Applica schemi motori e posturali adattandoli alle variabili spaziali

<b>Indicatori</b>	<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>
-------------------	---

<b>Titolo dell'EAS</b>	Tra le aree, negli spazi
------------------------	--------------------------

<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>A partire dalla rappresentazione grafica (disegno) effettuata nel precedente EAS, si chiede agli studenti di colorare le aree dei diversi campi di gioco con un medesimo colore a loro scelta (attività individuale).</p> <p>Linea, area, e spazio (palestra)</p> <p>Suddivisi in gruppi di quattro, gli studenti sono chiamati a confrontare i disegni realizzati a casa e rintracciare analogie e differenze rispetto ai propri prodotti.</p>	<p>15'</p> <p>30'</p>

<p><b>Consegna (dell'attività da fare in classe)</b></p>	<p>In palestra, ai bambini è chiesto di esplorare lo spazio-campo giocando a “Lupo ghiaccio” nelle aree da loro indicate (es.: campo di pallavolo, campo di basket, campo di calcetto, metà campo, centrocampo...).</p>	
<p><i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing]</p> <p><b>Gestione dell'attività di produzione</b></p>	<p>All'inizio del gioco uno studente sarà nominato “Lupo-ghiaccio” ed avrà il compito di catturare più compagni possibili. Gli studenti dovranno scappare senza uscire dagli spazi dati come riferimento (es.: campo di pallavolo, campo di basket, campo di calcetto, metà campo, centrocampo...) secondo le indicazioni del docente. Ogni manche verrà giocata all'interno di uno spazio diverso. Quando gli studenti vengono presi, diventano anch'essi “lupi”.</p> <p>Il gioco terminerà quando tutti i componenti della classe verranno presi. L'ultimo bambino preso diventerà “Lupo-ghiaccio” nella manche successiva.</p> <p>Varianti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Spazi differenti in cui giocare</li> <li>- Assegnare un tempo-limite a ciascuna manche</li> <li>- Nominare più di un “Lupo-ghiaccio”</li> <li>- Per prendere il compagno, il “Lupo-ghiaccio” può: <ul style="list-style-type: none"> <li>- toccare la spalla</li> <li>- rubare la palla al compagno che palleggia nel campo (basket)</li> </ul> </li> </ul>	<p>30'</p>
<p><i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning]</p> <p><b>Debriefing</b></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"> <li>- Come vi siete mossi nello spazio?</li> </ul>	<p>20'</p>

<p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avete rispettato le indicazioni spaziali date dal docente?</li> <li>- Quali figure geometriche sono contenute delle aree di campo in cui avete giocato?</li> <li>- Realizzare con i propri studenti una “palestra aumentata” con <a href="#">Artsteps</a></li> <li>- Indagare il concetto di perimetro e area</li> <li>- Approfondire le forme geometriche</li> <li>- Esperire differenti schemi motori per esplorare lo spazio-palestra</li> <li>- Gioco dello sparviero (utilizzo di linee e spazi)</li> </ul>	
<p><i>Valutazione</i></p>	<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>	