

## Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

<b>Collaboratori</b>	Maria Cristina Garbui, David Rivoltella, Veronica Baffi, Giorgia Mauri
<b>Target</b>	Scuola primaria, classe quinta.
<b>Disciplina/e coinvolte</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Media Education;</li><li>- Educazione motoria.</li></ul>
<b>Traguardo/i di competenza</b>	<b>Media Education</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Produce modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato utilizzando elementi del disegno tecnico o strumenti multimediali</li></ul>

	<p><b>Educazione fisica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 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 (attrezzi in palestra) e temporali contingenti.</li> </ul>
<p><b>Competenze europee</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Competenza digitale, competenza imprenditoriale</li> </ul>
<p><b>Dimensione/i di competenza</b></p>	<p><b>Media Education</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Scompone, valuta e giudica i contenuti mediali.</li> </ul> <p><b>Educazione fisica</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● L'alunno percepisce il proprio corpo rispetto alla realtà fisica e virtuale, ne riconosce le differenze.</li> <li>● Risponde agli stimoli attraverso movimenti precisi e coordinati.</li> </ul>

<b>Indicatori</b>	<b>Media Education</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Argomentare la propria esperienza con le tecnologie.</li></ul> <b>Educazione fisica</b> <ul style="list-style-type: none"><li>● Riconoscere le differenze e le analogie tra il gioco reale e il gioco virtuale.</li></ul>
<b>Prerequisiti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● L'alunno conosce e usa i dispositivi.</li><li>● Conosce i codici dei linguaggi mediali.</li></ul>

Titolo dell'EAS	Virtual Run	
Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
<p><i>Preparatoria</i></p> <p>[Logica didattica: problem setting]</p> <p><b>Attività di anticipazione</b></p>	<p>Svolgimento individuale di Temple Run (15 min di gioco):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="https://poki.it/g/temple-run-2">https://poki.it/g/temple-run-2</a> in modalità web-online</li> <li>- scaricando l'app dal Play Store o Apple Store</li> </ul> <p>Risposta a domande-stimolo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qual è lo scopo del gioco?</li> <li>- Quali movimenti esegue l'avatar durante il gioco?</li> <li>- Quali sono gli ostacoli inseriti nello spazio?</li> </ul>	45 minuti

<p><b>Framework</b></p> <p><b>Stimolo</b></p> <p><b>Consegna (dell'attività da fare in classe)</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quanto tempo sei sopravvissuto?</li> <li>- Quali strumenti tecnologici o quali parti del corpo hai usato per giocare (mani, mouse, tastiera pc, altro)?</li> <li>- Puoi riprodurre gli stessi movimenti nella realtà?</li> </ul> <p>Schemi motori di base in relazione a spazi, tempi e digitale.</p> <p>Suddivisi in gruppi di lavoro, gli studenti progettano un percorso motorio ispirandosi al gioco di Temple Run. Si richiede l'inserimento di tutti gli schemi motori presenti e l'utilizzo di almeno due attrezzi differenti presenti in palestra per realizzare gli ostacoli.</p> <p>In palestra, viene richiesto di mettere in atto del percorso precedentemente ideato da ogni gruppo di lavoro.</p>	<p>15 minuti</p>
--	--	------------------

<p><i>Operatoria</i></p> <p>[Logica didattica: learning by doing]</p> <p><b>Gestione dell'attività di produzione</b></p>	<p>A turno, ogni gruppo installa il suo percorso in palestra facendolo sperimentare ai compagni.</p> <p>Ciascuno studente verrà cronometrato dal docente durante lo svolgimento del percorso.</p>	<p>60 minuti</p>
<p><i>Ristrutturativa</i></p> <p>[Logica didattica: reflective learning]</p> <p><b>Debriefing</b></p>	<p>1. Condivisione dei percorsi realizzati:</p> <p>a. Quali analogie e differenze tra realtà (gioco in palestra) e virtuale (giochi online/su dispositivo)?</p> <p>b. Quali giochi digitali possono essere connessi a ciò che è stato fatto in palestra (strategie di risposta allo stimolo)?</p>	<p>20 minuti</p>

<p><b>Lezione a posteriori</b></p>	<p>2. Discussione in grande gruppo: confronto degli artefatti e peer evaluation.</p> <p>Costruzione di un'infografica, all'interno della quale inserire le differenze tra l'esperienza di movimento nella realtà e l'esperienza di movimento nello spazio virtuale attraverso un avatar.</p>	
------------------------------------	--	--