

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Abstract: Siete pronti bambini? Forza, alleniamoci e divertiamoci con i binomi locativi. Con un pizzico di fantasia e una giusta dose di colore diventerete tutti delle bellissime opere d'arte.

Collaboratori	Francesca Bramanti, Martina Cumerlato, Alessandra Di Carlo Maria Cristina Garbui, David Maria Rivoltella
Target	Scuola Primaria (classi prima e seconda)
Discipline coinvolte	Arte e immagine, Educazione motoria
Traguardi di competenza	<ul style="list-style-type: none"> ● L'alunno utilizza le conoscenze e le abilità relative al linguaggio visivo per rielaborare in modo creativo le immagini con molteplici tecniche, materiali e strumenti (grafico-espressivi, pittorici e plastici, ma anche audiovisivi e multimediali). ● 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	<ul style="list-style-type: none"> ● Competenza alfabetica funzionale ● Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale
Dimensioni di competenza	“Il colore diventa tramite per rappresentare un oggetto/un paesaggio/ un'idea”

Indicatori	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rielabora un'immagine/ un paesaggio/ un'idea/ un contenuto attraverso la pittura. <p>Competenza alfabetica funzionale:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Riconosce e muove i singoli assetti del proprio corpo verso destra/sinistra, in basso/ in alto in base alle indicazioni fornite dall'insegnante.
-------------------	--

Titolo dell'EAS	“Sono un'opera d'arte”
------------------------	------------------------

Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
<p><i>Preparatoria</i> Stimolo iniziale</p> <p>Attività in anticipo</p>	<p><u>Premessa.</u> Durante il primo quadrimestre, in arte e immagine sono state affrontate tre correnti artistiche: <i>action painting</i> (Pollock), <i>puntinismo</i> (Seurat), <i>l'arte moderna</i> legata alle forme geometriche (Mondrian).</p> <p>“Risveglio muscolare” per attivazione e ripresa di quanto scoperto.</p> <p>La maestra precedentemente ha modificato il <i>setting</i> dell'aula: i banchi si trovano disposti lungo le quattro pareti a “ferro di cavallo”, lasciando così ampio spazio nella parte centrale della stessa. I bambini vengono quindi condotti all'interno.</p>	5 min.

<p>Framework teorico</p> <p>Consegna</p>	<p>Conosce i binomi locativi (sopra, sotto, destra, sinistra, davanti, dietro) rispetto all'assetto corporeo della figura umana.</p> <p>Gli alunni sono invitati a posizionarsi al centro dell'aula leggermente distanziati l'uno dall'altro e rivolti in direzioni diverse a loro piacimento, avendo però cura di non assumere la stessa posizione del compagno vicino.</p> <p>Una volta sistemati, la maestra fornisce indicazioni su quale parte del corpo muovere e come, in riferimento ai binomi locativi afferenti ai principali assetti corporei (ad esempio: <i>“Fai un salto in avanti/indietro”/ “Fai un salto a destra/sinistra”/ “Fai tre passi all'indietro/avanti”/ “Ruota il corpo di 90° verso destra/sinistra”/ “ Alza il braccio destro/sinistro”/ “Stai in equilibrio per 5 secondi sul piede destro/sinistro”</i></p>	<p>10 min.</p>
<p><i>Operatoria</i></p> <p>Gestione dell'attività di produzione</p>	<p>I bambini si spostano in palestra con l'insegnante e vengono suddivisi in gruppi composti da tre componenti ciascuno. Per l'occasione, quel giorno viene richiesto di portare una maglietta e un paio di pantaloni bianchi. All'interno di ogni gruppo, ciascun bambino ha un ruolo preciso: ideatore-suggeritore, artista-sognatore e modello-opera d'arte. A turno, ogni bambino andrà a ricoprire un ruolo differente.</p> <p>L'insegnante consegna all'ideatore-suggeritore due carte: la prima rappresenta la sagoma di una figura umana dal punto di vista anteriore e posteriore, la seconda mostra un'opera d'arte/ l'immagine di un paesaggio reale/la foto di un luogo a loro</p>	<p>30 min.</p>

	<p>conosciuto. Nella prima <i>flashcard</i>, la sagoma della figura umana è divisa nelle quattro sezioni dell'asse longitudinale e trasverso.</p> <p>Ad ogni sezione viene associato un colore (si veda creazione <i>flashcard</i> di esempio: https://drive.google.com/file/d/1yvekQX2bso8ui4h7wp9ijrKB13hZLLka/view?usp=s_hare_link). Nella seconda <i>flashcard</i>, l'immagine illustra una delle tre correnti artistiche affrontate nella prima parte dell'anno.</p> <p>L'ideatore-suggeritore osserva attentamente le due carte e fornisce indicazioni sul colore delle parti della sagoma. L'artista-sognatore dipinge il corpo del modello-opera d'arte individuando correttamente sulla sagoma umana il colore suggerito; poi, sceglie in autonomia e sulla base della propria creatività la corrente artistica che meglio esprime quanto ascoltato.</p>	
<p><i>Ristrutturativa</i> Debriefing</p> <p>Lezione a posteriori</p>	<p>Una volta che ogni bambino ha avuto modo di sperimentare tutti i ruoli, conclude il “turno finale” indossando la maglietta con cui ha funto da modello-opera d'arte e torna nell'aula (che presenta ancora il <i>setting</i> iniziale).</p> <p>A questo punto, insegnante e allievi si dispongono in cerchio al centro dell'aula . Si osservano dunque le singole creazioni e si lascia che ciascuno fornisca il proprio contributo in merito a come ha rappresentato le <i>flashcard</i> via via proposte. Inoltre, si riflette sul livello di ciascuno riguardo al consolidamento degli apprendimenti rispetto ai setti corporei.</p> <p>L'attività potrebbe proseguire ai gradi più alti, per terza, quarta e quinta primaria: dopo la creazione dei “modelli-opera d'arte” è possibile chiedere ai bambini di</p>	<p>10 min.</p>

	<p>scegliere una delle immagini che hanno osservato nelle <i>flashcard</i> e rielaborarle a livello motorio realizzando una semplice e breve coreografia, anche in piccolo gruppo se si desidera, che mostri come l'arte possa anche "prendere corpo". Inoltre, per consolidare non solo i singoli assetti corporei ma anche le parti del corpo comprensive di ossa/muscoli ecc., si potrebbe far sperimentare ai ragazzi anche dei semplici balli del gioco virtuale "<i>Just Dance</i>", in cui l'avatar muovendosi fa illuminare con colori diversi singole parti del corpo.</p> <p>Infine, si potrebbe pensare a un percorso anche per alunni daltonici, ipovedenti o non vedenti, compiendo un lavoro di riconoscimento del colore attraverso esperienze tattili di associazione colore-consistenza di un materiale (esempio: per il verde, usare un materiale morbido; per il rosso, una superficie ruvida, ecc.).</p>	
<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>	

RUBRICA VALUTATIVA

Indicatori	Avanzato	Intermedio	Base	In via di prima acquisizione
Rielabora un'immagine/ un paesaggio/ un'idea/ un contenuto attraverso la pittura.	Rielabora un'immagine/ un paesaggio/ un'idea/ un contenuto attraverso la pittura, in modo sicuro e autonomo.	Rielabora un'immagine/ un paesaggio/ un'idea/ un contenuto attraverso la pittura.	Inizia a rielaborare un'immagine/ un paesaggio/ un'idea/ un contenuto attraverso la pittura.	Fatica a rielaborare un'immagine/ un paesaggio/ un'idea/ un contenuto attraverso la pittura.
Muove i singoli assetti del proprio corpo in base alle indicazioni fornite dall'insegnante.	Riconosce e muove in modo autonomo i singoli assetti del proprio corpo in base alle indicazioni fornite dall'insegnante.	Riconosce e muove i singoli assetti del proprio corpo in base alle indicazioni fornite dall'insegnante.	Inizia a riconoscere e a muovere i singoli assetti del proprio corpo in base alle indicazioni fornite dall'insegnante.	Fatica a riconoscere e muovere i singoli assetti del proprio corpo in base alle indicazioni fornite dall'insegnante.