

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Collaboratori	Maria Cristina Garbui, David Maria Rivoltella Francesca Bramanti, Martina Cumerlato, Alessandra Di Carlo
Target	Classe quarta primaria
Disciplina/e coinvolte	Media education, Educazione fisica
Traguardo/i di competenza	Educazione fisica ● 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. Media Education ● Utilizza alcuni strumenti multimediali per scoprirne nuovi utilizzi e funzionalità, anche in campo didattico.

Competenze europee	• Competenza digitale • Competenza imprenditoriale
Dimensione/i di competenza	Educazione fisica • Sceglie azioni e soluzioni efficaci per risolvere problemi motori (stimolo-risposta) Media education • Rielabora informazioni • Interpreta informazioni
Indicatori	Educazione fisica • Riuscire ad organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé • Riuscire ad organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione agli oggetti • Riuscire ad organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione agli altri Media education • Elaborare le informazioni ricavate dall'attività esperita

Titolo dell'EAS	Lavoro di Staff / Versione POD	
Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
<i>Preparatoria</i> [Logica didattica: problem setting] Attività in anticipo Framework Stimolo	All'interno della classe l'insegnante fornisce ciascun alunno, che è seduto al proprio posto, di un tablet e lo invita ad accedere a Google. In un secondo momento, chiederà loro di staccare la connessione e provare a giocare con il draghetto che compare, cercando di totalizzare il maggior numero di punti. Percezione e reazione agli stimoli a livello motorio. La cornice teorica di riferimento è legata alla presentazione di uno spazio virtuale in cui il bambino fa percorrere al personaggio-draghetto uno spazio che non è ben visibile e definibile in un contesto reale, ma che richiede una reazione a degli stimoli ben definiti (ostacoli). Quando ci si inserisce, invece, in un contesto fisico ci sono altre variabili che si mettono in gioco. Starà allo studente identificarle. Gli studenti vedono sulla cattedra del materiale predisposto (tablet, documenti, ...).	20 minuti

Consegna (dell'attività da fare in classe)	Gli studenti sono invitati a provare a giocare al tool di google ed annotare su un format predisposto: - tempo impiegato a realizzare un percorso (termina con la morte del draghetto) - numero di ostacoli superati - strategie impiegate e/o quelle da impiegare per migliorare la prestazione del proprio draghetto (<i>A cosa hai dovuto prestare attenzione? Hai trovato degli ostacoli durante l'attività? Come li hai gestiti? Sei riuscito/a risolverli?</i>) Variante: per meglio proporre l'attività sarebbe opportuno che gli studenti lavorassero a coppie giocando con il draghetto al medesimo percorso, alternandosi nel controllo dello stesso.	
<i>Operatoria</i> [Logica didattica: learning by doing] Gestione dell'attività di produzione	Si cambia spazio, gli studenti vengono portati in palestra e/o all'esterno in base al tempo meteorologico. Gli studenti vengono invitati a giocare al “gioco dei colori”: - All'interno del campo/palestra vengono posizionati 6 POD in due file da tre a distanza di 5 metri l'uno dall'altro. - Suddivisi in due squadre disposte su due colonne, avranno a disposizione un minuto a studente per spegnere il numero più alto di POD possibile. Ogni studente, al termine del turno, darà il cambio al compagno. Ciascuno studente annoterà in numero di POD spenti all'interno di un format predisposto. Gli studenti continueranno ad alternarsi fino al termine della sfida.	40 minuti

<i>Ristrutturativa</i> [Logica didattica: reflective learning] Debriefing Lezione a posteriori	Gli studenti vengono invitati a confrontarsi in merito ai seguenti interrogativi: - Vi siete sentiti affaticati in entrambi i momenti (gioco online/gioco in palestra)? Se sì, come? Spiega utilizzando le tue parole. - Elenca tre elementi in comune tra il gioco online e il gioco in palestra. - Quale coinvolgimento (emotivo), se c'è stato? - Spegner il POD utilizzando altre parti del corpo oppure con l'ausilio di strumenti (palla)	15 minuti
<i>Valutazione</i>	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. La valutazione delle competenze viene certificata attraverso differenti strumenti di valutazione (rubriche, check-list...)	