

Educazione fisica

Primo ciclo Missione spaziale





Traguardi di apprendimento _____ 4



Situazione problema _____ 6



Quadro organizzativo _____ 7



Articolazione operativa _____ 8



Valutazione _____ 13



Sperimentazione in classe _____ 14

Itinerario per il primo ciclo (1a e 2a SE) che va inserito in una progressione dalla SI al terzo ciclo. Alla SI i bambini hanno potuto sperimentare attività motorie legate all'utilizzo dello spazio, al lancio e alla presa di oggetti sferici di dimensioni e materiali diversi e al trasporto degli stessi in situazioni psicomotorie e sociomotorie. I bambini si sono poi confrontati positivamente con la situazione problema nella quale veniva richiesto di mettere in atto strategie collaborative in presenza di un avversario. Il percorso alla SE è incentrato sullo sperimentare il lavoro di squadra: i bambini, dopo una fase iniziale psicomotoria, si trovano a dover progressivamente collaborare con uno o più partner fino al gruppo-squadra opponendosi agli avversari per raggiungere insieme ai compagni un obiettivo comune. Grazie a questo itinerario si intende introdurre e sviluppare l'orientamento nello spazio e sul terreno in modo dinamico, la manipolazione del pallone con una e due mani, il suo lancio e la sua presa sia dal basso che dall'alto, come pure la previsione della sua traiettoria.



Traguardi di apprendimento

Quali apprendimenti intendo promuovere?

Traguardo di apprendimento focus

Sociomotorio con Partner e Avversario,

I ciclo: quando il docente non dà importanza alla memoria di vittoria e sconfitta essere in grado di cooperare con i propri compagni per opporsi ad alcuni avversari in modo efficace nel rispetto delle regole e degli avversari.

Ambiti di competenza e processi coinvolti

Sintesi ambiti e processi	Comprendere le consegne e/o la situazione problema	Definire le operazioni motorie per risolvere il compito motorio	Attuare le operazioni motorie per risolvere il compito motorio	Svolgere un'autovalutazione sull'efficacia del proprio operato	Regolare le proprie operazioni motorie per trovare soluzioni più efficaci
Psicomotorio					
Sociomotorio con partner					
Sociomotorio con avversari					
Sociomotorio con partner e avversari	■	■	■	■	■
Con incertezza legata all'ambiente fisico					

Ambiti di competenza e processi coinvolti

Ambiti coinvolti

Sociomotorio con partner e avversario: essere in grado di stabilire delle interazioni cooperative adeguate e delle opposizioni efficaci all'interno della stessa situazione motoria.

Processi coinvolti

I bambini, grazie ai processi chiave con cui sono costantemente confrontati durante il percorso, dovranno acquisire progressivamente una maggior consapevolezza delle proprie azioni motorie comprendendo quali siano le scelte più adeguate. Durante l'itinerario è importante che gli allievi comprendano le consegne degli esercizi e della situazione problema così da attuare le operazioni motorie adeguate per risolvere il compito motorio. I bambini, svolgendo automaticamente un'autovalutazione sull'efficacia del proprio operato o guidati da valutazioni formative e/o suggerimenti del docente e/o dei compagni, regolano le proprie operazioni motorie per trovare soluzioni più efficaci.

Obiettivi di conoscenza e abilità

Apprendimenti specifici

- *Dimensione cognitiva:* prendere decisioni su “che cosa” fare, su “quando” e “dove” svolgere un'azione di gioco.
- *Dimensione relazionale:* in situazioni motorie con partner e avversario stabilire relazioni d'accordo e di sostegno reciproco, adattando il proprio comportamento motorio alle esigenze del compagno o del gruppo.

Indicatori di raggiungimento del traguardo

- L'allievo è in grado di accordarsi con i compagni su strategie e ruoli da assolvere.
- L'allievo è in grado di adattare la sua azione motoria a quella dei compagni con la pressione dall'avversario.
- L'allievo quando difende è in grado di posizionarsi adeguatamente rispetto ai compagni per essere efficace nella difesa.

Altri traguardi di apprendimento disciplinari correlati

- *Ambito psicomotorio:* essere in grado di eseguire i movimenti di base in presenza o in assenza di piccoli e grandi attrezzi.
- *Ambito sociomotorio con solo partner:* senza pressione temporale essere in grado di cooperare con singoli compagni attraverso piccolo materiale o in assenza di materiale, con o senza contatto fisico.

Collegamenti ai traguardi di altre discipline e a competenze trasversali

Competenze trasversali: questo progetto didattico interessa principalmente le competenze trasversali della *collaborazione* e della *comunicazione* all'interno di un gruppo-squadra. Gli allievi apprendono l'importanza di collaborare con l'intenzione di raggiungere scopi condivisi, organizzando il lavoro in modo cooperativo, dove ogni componente del gruppo fornisce un contributo personale e/o coelaborato nel rispetto dei ruoli e delle regole della situazione motoria.

Competenze altre discipline: in classe, con i docenti titolari, gli allievi hanno colorato il diploma di astronauta e disegnato il loro ritratto.

Educazione visiva:

- *traguardo:* l'allievo è in grado di rappresentare ed esprimere un'emozione, un bisogno, un'idea esplorando diversi ambiti naturali, culturali e artistici e sperimentando diverse tecniche grafico pittoriche;
- *ambito di competenza* → tecniche: controllare il movimento, il gesto, il tratto per gestire lo spazio nel quale agire.

Eventuali prerequisiti

Nel percorso svolto alla SI gli allievi si sono esercitati nella gestione dei movimenti di base sia in ambito psicomotorio che sociomotorio. I bambini hanno sperimentato in ambito psicomotorio il muoversi utilizzando tutto lo spazio in varie direzioni della palestra (vuota e con oggetti come punti di riferimento) alternando corsa, spostamenti a zig zag e immobilità come pure lanciare e prendere palle (di diverse dimensioni, da quella di pallavolo a quella da ping pong, e di vari materiali) da fermi e in movimento. Hanno anche esercitato il lancio di una palla (palloni soft) oltre un ostacolo e il trasporto contemporaneamente del maggior numero di oggetti sferici possibili. In ambito sociomotorio con partner i bambini si sono cimentati con giochi di lancio e conseguente recupero dei palloni a coppie e in gruppo e nel trasportare il maggior numero di oggetti sferici possibili collaborando con i compagni con l'ausilio di oggetti esterni (secchi, tappeti, pezzi di stoffa, ...). Gli allievi si sono anche confrontati con situazioni di gioco in ambito sociomotorio con partner e avversario dove hanno già dovuto trovare delle strategie comuni cooperative e oppostive.



Situazione problema

Attraverso quale situazione autentica intendo mobilitare gli apprendimenti?

Descrizione della situazione problema

Gli astronauti devono trasportare un compagno di missione (pallone) dalla base spaziale sulla Terra al pianeta da esplorare senza farlo cadere dal tappetino (razzo spaziale) e difenderlo dagli asteroidi (palloni) lanciati dagli extraterrestri.

Motivazione della situazione problema

La situazione motoria con cui si confrontano gli allievi consente di osservare se sono in grado di mettere le loro capacità a disposizione del gruppo adattandosi ai propri compagni. I bambini astronauti che devono risolvere la situazione problema devono dimostrare di saper comunicare e cooperare all'interno del gruppo elaborando una strategia efficace comune per difendersi dall'avversario e contemporaneamente raggiungere l'obiettivo.

Cornice di senso

La situazione problema formulata ha come sfondo motivazionale lo spazio e tutto quello che lo concerne (stelle, pianeti, asteroidi, basi spaziali, extraterrestri, astronauti, ...). Lo spazio è da sempre per i bambini un luogo misterioso, da scoprire e da esplorare e credo abbia un buon potenziale motivazionale. I piccoli attrezzi manipolati dagli allievi sono palloni e palline di tipo diverso e quindi facilmente riconducibili nella mente dei bimbi a pianeti, stelle e asteroidi. Ci sono dei personaggi in cui immedesimarsi (astronauti ed extraterrestri) e ciò solitamente stimola ulteriormente i bambini favorendo l'apprendimento. Questa situazione problema consente di creare una dimensione motivazionale che permette agli allievi di mantenere il coinvolgimento lungo tutto il progetto e di orientare l'azione motoria in funzione del traguardo e degli apprendimenti. Grazie a questo progetto didattico il bambino ha la possibilità di affinare la gestione e la combinazione dei movimenti di base quando si tratta di lanciare e afferrare dei palloni. Oltre a ciò sperimenta il lavoro all'interno di un gruppo-squadra imparando a mettere le proprie risorse relazionali e cognitive a disposizione degli altri in modo da elaborare valide strategie cooperative e oppostive. Quanto sperimentato ed appreso sarà utile e verrà applicato in futuro in altre attività (transfert). In ottica di personalità, l'allievo ha la possibilità di trovare i suoi spazi all'interno del gruppo, il

suo apporto motorio così come quello cognitivo possono favorire lo sviluppo personale, aumentando la propria conoscenza di sé, auspicando un aumento della fiducia, della propria stima e della presa di responsabilità.

Manifestazione di competenza/prodotto atteso

La situazione problema racchiude in forma più complessa quanto esercitato nelle fasi di allenamento precedenti. L'equipaggio di astronauti, composto da bambini che trasportano il tappetino e da altri che difendono, deve essere in grado di trasportare il pallone sopra il tappetino dal pianeta Terra ad un pianeta da scoprire senza farlo cadere e difendendolo dai palloni lanciati dagli extraterrestri. Gli allievi astronauti devono essere in grado di ripartire i ruoli all'interno del gruppo, coordinarsi nel trasporto del pallone sul tappetino ed organizzare una strategia di difesa. Gli astronauti devono saper collaborare mentre si confrontano con la pressione dell'avversario, chi difende deve saper interpretare le traiettorie dei palloni lanciati dagli extraterrestri per intercettarli.



Quadro organizzativo

Come posso organizzare il lavoro didattico?

Il progetto didattico prevede 10 unità didattiche da 45 minuti (4 doppie e 2 singole). Il progetto può variare nei tempi a dipendenza dei bisogni delle classi. Il percorso si svolge interamente in palestra, a dipendenza delle necessità viene utilizzato l'intero spazio, solo parti delimitate oppure la palestra suddivisa in campi. Viene utilizzato il seguente materiale: palloni e palline di tipo diverso (soft, pallavolo, basket, tennis, jonglage, unihockey, palloncini, palline carta alu), tappetini, cerchi, corda lunga. Le classi interessate sono due pluriclassi di prima e seconda elementare e due monoclasse, una di prima ed una di seconda elementare. Tutte le classi sono miste. Nella sequenza delle lezioni si alternano attività in ambito psicomotorio, sociomotorio con partner, sociomotorio con partner e avversario. Le modalità di lavoro variano a dipendenza della situazione proposta: allenamenti individuali, momenti di cooperazione a coppie, a gruppi di quattro-cinque allievi e a due squadre (classe dimezzata). I bambini assumono sempre un ruolo, sono extraterrestri oppure astronauti. Nel ruolo di extraterrestri gli allievi sperimentano inizialmente situazioni in ambito psicomotorio con i palloni per passare solo in seguito a situazioni in ambito sociomotorio, le esercitazioni che riguardano questo ruolo si concentrano su lancio, presa e visione spaziale. Nel ruolo di astronauti i bambini si cimentano solo in attività in ambito sociomotorio con solo partner e con partner e avversario. Ogni allievo sperimenta entrambi i ruoli.



Articolazione operativa

Quale sequenza di attività prevedo con gli allievi?

Prima della proposta di questo itinerario è stata svolta una lezione diagnostica al fine di valutare il livello di partenza degli allievi rispetto agli apprendimenti specifici auspicati al termine del percorso che verrà svolto. L'attività motoria proposta è in ambito sociomotorio con solo partner, con l'intento di valutare la capacità degli allievi di collaborare senza la pressione dell'avversario. Nel gioco proposto *riempiamo il forziere* i bambini devono trasportare in gruppo il maggior numero di oggetti possibili trovando le strategie più appropriate. Le osservazioni fatte permettono di determinare le capacità collaborative degli allievi (*EdFi1a – Allegato 1*).

Condivisione di senso

Attività: Esposizione del percorso: Ai bambini viene spiegato che nelle prossime settimane viaggeranno nello spazio e dovranno diventare extraterrestri che lanciano asteroidi e astronauti che sono in grado di guidare il loro razzo. Dovranno esercitarsi come extraterrestri nel lanciare gli asteroidi in modo preciso come pure nel prenderli. Inoltre si alleneranno come veri astronauti che lavorano insieme come un equipaggio. Breve riferimento alla lezione diagnostica in cui erano state evidenziate alcune difficoltà nel lavoro di cooperazione in gruppo. Al termine del percorso ci sarà una sfida astronauti-extraterrestri! Gli astronauti dovranno portare a termine una missione spaziale difendendosi dagli extraterrestri così da conquistare il diploma di astronauta! Ci si sofferma sull'immagine dell'equipaggio.

Metodologia: Approccio dialogico, discussione plenaria. La discussione viene svolta con l'intera classe. Gli allievi vengono guidati ad enunciare i punti essenziali del lavoro di squadra all'interno di un equipaggio partendo dai problemi riscontrati nella lezione diagnostica.

Tempi indicativi: 10 min. della lezione 1.

Allenamento

Lezione introduttiva: Il percorso è strutturato in modo che gli allievi debbano sempre assumere o il ruolo di astronauta o quello di extraterrestre. Gli extraterrestri si confrontano con la manipolazione del pallone (asteroide), sul suo lancio, sulla sua presa, sul seguirne la traiettoria oltre all'occupazione dello spazio e all'orientamento (ambito psicomotorio: lezione 1, parte della 2 e della 5). In seguito gli allievi cooperano dapprima a coppie, poi come gruppo-classe (ambito sociomotorio con partner: extraterrestri-lezione 2 e 5) e in seguito divisi in 2 squadre si confrontano con l'avversario in giochi competitivi (ambito sociomotorio con partner e avversario: lezione 5).

Metodologia: Approccio induttivo, apprendimento cooperativo, discussione plenaria. *Feedback* individuali, al gruppo, alla classe da parte del docente.

Tempi indicativi: Variabili in base ai bisogni della classe.

Lezione 1: Viaggio nello spazio – extra-terrestri. (vedi foto in *EdFi1a – Allegato 2*)

Apprendimento specifico della lezione: L'allievo è in grado di lanciare un pallone da lui scelto e riafferrare il medesimo prima che cada a terra all'interno di uno spazio delimitato (ambito psicomotorio).

Attività: La palestra rappresenta lo spazio: è disseminata di palloni di ogni genere, dimensione e peso che rappresentano stelle, pianeti, asteroidi.

- **Esercizio 1:** esercizi diversi di manipolazione dei palloni: toccarli e spingerli in vario modo.
- **Esercizio 2:** lanciare in alto con due mani il pallone (pianeta), osservarne la traiettoria, eseguire lo spostamento necessario, afferrare il pallone, appoggiarlo a terra senza far rumore. Eseguire ripetutamente. Quanti pianeti riesco a lanciare e riprendere?
- **Esercizio 3:** *Buchi neri (cerchi) e basi spaziali (tappetini e cerchio di metà campo):* i bambini sperimentano “lanci di pianeti” sulla base spaziale grande (cerchio metà campo), su quella piccola (tappetino) e nei buchi neri (cerchi). Lanciare e riprendere la palla senza uscire dallo spazio scelto.
- **Esercizio 4:** *Diploma di extraterrestre:* quando un extraterrestre è in grado di svolgere il compito precedente può venire a mostrare con il pallone con cui si trova a proprio agio e all'interno dello spazio delimitato preferito le sue capacità. Ogni allievo sceglie il grado di difficoltà con cui cimentarsi → Prova superata = timbro stella.

Metodologia: Lasciare il tempo al bambino per fare le sue sperimentazioni individuali e trovare strategie proprie per assolvere i diversi compiti. Viene favorita la differenziazione, ogni allievo può sperimentare compiti più difficili se ne ha le capacità. Vengono poste le seguenti osservazioni e domande stimolo:

- **Esercizio 2:**
 - Con quale tipo di pallone è meglio cominciare a provare l'esercizio? Grande? Piccolo? Pesante? Leggero? Perché? Come devo lanciare? Piano? Con forza? In che direzione?
 - Quando lanciate dove guardate? La palla o altro? Provate a lanciare e riprendere nei due modi, guardando sempre la palla e non guardandola.
- **Esercizio 3:** far notare agli allievi di scegliere per il compito i palloni più adatti. Lanciate in modo diverso rispetto a prima?
- **Esercizio 4:** per chi ha difficoltà nel realizzare il compito con il pallone e nello spazio scelto, guidarlo nel compiere delle scelte più appropriate.

Tempi indicativi: 2 UD (65-70 min. effettivi).

Lezione 2: Asteroidi - extraterrestri.

Apprendimento specifico della lezione:

- L'allievo è in grado di scegliere il modo più adeguato per far superare al pallone gli ostacoli definiti (linea di metà campo, attrezzi, corda) (ambito psicomotorio).
- Far sentire gli allievi parte di un gruppo che lavora insieme per uno scopo comune (ambito sociomotorio con partner).

Attività:

- **Esercizio 1:** prima fase psicomotoria di esercitazione nella manipolazione di palloni diversi, sperimentazione di lanci diversi (con una e due mani, dal basso e da sopra la testa, far superare alla palla degli ostacoli).
- **Esercizio 2:** *Gioco meteoriti giganti:* il pianeta degli extraterrestri è minacciato da tre meteoriti (palloni medicinali). Gli extraterrestri restando sul loro pianeta (dietro la linea di fondo campo) devono allontanare la minaccia colpendo i meteoriti con asteroidi di vario tipo (palloni diversi). Sono salvi quando tutti e tre i meteoriti superano la metà campo. Gli extraterrestri possono scegliere 4 di loro che possono lasciare il pianeta e recuperare gli asteroidi lanciati. Gli allievi devono cooperare per raggiungere uno scopo comune e si confrontano con una ripartizione di compiti all'interno del gruppo (i bambini che recuperano gli asteroidi).

Metodologia: Gli allievi possono esercitarsi nel cooperare come squadra per uno scopo comune senza la pressione di un avversario.

- **Esercizio 2:** ai due gruppi viene chiesto: Come vi siete organizzati per scegliere chi recupera i palloni? Quali palloni erano più efficaci per spostare i meteoriti? Avete adottato delle strategie particolari per colpire e spostare i meteoriti? Da soli ce l'avreste fatta?

Tempi indicativi: 1 UD (40 min. effettivi).

Lezione 3: Prendiamo il volo: a scuola guida – astronauti (vedi foto in EdFi1a – Allegato 3).

Apprendimento specifico della lezione:

- L'allievo è in grado di adeguare la sua andatura a quella dei compagni di gruppo per trasportare insieme a loro il tappetino (razzo) (ambito sociomotorio con partner).
- L'allievo è in grado di accordarsi con i compagni sulla benzina da usare e sulle traiettorie da effettuare (ambito sociomotorio con partner).

Attività: Gli astronauti devono andare a scuola guida per imparare a pilotare il razzo spaziale (tappetino) in equipaggi di 4 bambini (rispettivamente 3 o 5). Nella palestra-spazio ci sono pianeti, stelle e galassie che formano delle strade.

- **Esercizio 1:** gli allievi si muovono individualmente seguendo le strade dello spazio sperimentando così spostamenti in varie direzioni tenendo conto delle strade e dei compagni.
- **Esercizio 2:** i bambini si muovono in colonne di 3/4/5 razzi, a turno cambia il capofila che detta il percorso. In seguito lo fanno attaccati ad una corda.
- **Esercizio 3:** gli astronauti lavorano in equipaggio e manovrano il razzo sperimentando la cooperazione nel trasporto del tappetino (razzo) all'interno di piccoli gruppi (4-5 bambini).
- **Esercizio 4:** i razzi funzionano a benzina: verde = lenta, gialla = media, rossa = supersonica. Io indico la benzina immessa nei razzi e gli equipaggi devono di conseguenza adattare l'andatura. In seguito gli equipaggi possono scegliere indipendentemente la benzina.

Gli allievi si esercitano nel trovare un accordo comune. Ogni bambino deve dimostrare di saper coordinare la propria azione motoria a quella dei compagni di equipaggio per ottenere la patente del razzo.

Lezione 4: Patenti di guida del razzo – astronauti (vedi foto in EdFi1a – Allegato 4).

Apprendimento specifico della lezione:

- L'allievo è in grado di adeguare la sua andatura a quella dei compagni di gruppo per trasportare insieme a loro l'astronauta-pallone sul tappetino (razzo) senza farlo cadere (ambito sociomotorio con partner).
- L'allievo è in grado di accordarsi con i compagni sul pallone-astronauta da trasportare (ambito sociomotorio con partner).

Attività: Nella palestra ci sono stelle, pianeti, galassie e pianeti speciali (con il paletto) che formano delle strade nello spazio.

- **Esercizio 1: Spegnere i motori:** gli equipaggi di astronauti (3/4/5 bambini) guidano il tappetino razzo per la galassia. Al mio segnale sonoro o visivo devono arrestare i motori il più silenziosamente possibile, fermare il razzo e appoggiarlo a terra sempre evitando di fare rumore. Gli allievi si confrontano fra loro nel valutare le diverse modalità per assolvere il compito e scegliere strategie comuni per assolvere l'obiettivo del gruppo.
- **Esercizio 2: Astronauta a bordo:** ogni equipaggio dovrà trasportare sul razzo-tappetino un compagno astronauta rappresentato da un pallone senza farlo cadere. Ci sono a disposizione diversi tipi di palloni e palline per sperimentare il trasporto. Chi riesce a trasportare due astronauti? E due astronauti di tipo diverso (es. pallone volley e pallina tennis)? Chi è in grado di assolvere il compito riceve la patente di guida del razzo spaziale.

Scegliere all'interno del gruppo quali palloni utilizzare. Il gruppo è libero di fare le sue scelte nel decidere la difficoltà del compito (1, 2 palloni). I bambini devono elaborare strategie comuni per non far cadere il pallone.

Metodologia:

- **Esercizio 1:** quale strategia avete usato? Fermarsi e appoggiare il tappeto può essere pericoloso?
- **Esercizio 2:** è più complicato con il pallone? Cosa potete fare per non far cadere il pallone? Come vi organizzate? C'è un "capo"?

Tempi indicativi: 1 UD (40 min. effettivi).

Metodologia:

- **Esercizio 2:** gli allievi si esercitano nell'adattare la propria andatura a quella del capofila e a quella dei compagni: come fate per adattare la velocità?
- **Esercizio 3:** far riflettere i bambini su cosa sia essenziale svolgere per coordinarsi nell'azione motoria: Come dovete fare per far volare il razzo? Voi siete i suoi motori... Tra di voi vi parlate/guardate/...?
- **Esercizio 4:** come scegliete quale benzina usare? Avete una regola?

Tempi indicativi: 2 UD (70 min. effettivi).

Lezione 5: Space games - extraterrestri.

Apprendimento specifico della lezione:

- L'allievo è in grado di far superare al pallone la corda, seguirne la traiettoria e recuperarlo (ambito psicomotorio).
- L'allievo è in grado di seguire la traiettoria degli asteroidi lanciati dagli avversari ed intercettarli (ambito socio motorio con partner e avversario).
- L'allievo è in grado di partecipare e contribuire attivamente alla strategia della squadra (ambito sociomotorio con partner e avversario).

Attività: La palestra rappresenta lo spazio: è disseminata da palloni di genere diverso (pallavolo, basket, soft, palline soft e normali).

- **Esercizio 1: Svuotare il cielo:** la classe è divisa in 2 gruppi di extraterrestri di pianeti diversi. Gli extraterrestri vogliono svuotare il cielo da stelle e pianeti mettendo i palloni nel carrello blu (uno alla volta) mentre gli extraterrestri B cercano di rimettere stelle e pianeti al loro posto (2 turni di gioco con inversione ruoli).
- **Esercizio 2: Acchiappa asteroide:** lo spazio è diviso a metà campo da una corda sospesa. Ogni allievo ha un asteroide (palloni e palline diverse) che deve lanciare sopra la corda e, dopo averne seguito la traiettoria, acchiappare (non al volo! La palla rotola nell'altro campo e loro devono solo riprendere la propria). In seguito a coppie, seguire la traiettoria dell'asteroide (pallone) lanciato dal compagno e recuperarlo. I bambini si allenano nel seguire la traiettoria dei palloni e nell'occupazione dello spazio.
- **Esercizio 3: Svuotare il cielo 2:** battaglia fra extraterrestri. Nei due campi ci sono in partenza lo stesso numero di palloni (asteroidi). Bisogna liberarsi degli asteroidi nel proprio campo lanciandoli nel pianeta avversario: prima solo da sotto e poi solo da sopra la corda.

- **Esercizio 4: Battaglia dei pianeti:** campo diviso in due: ogni metà campo è un pianeta con i suoi abitanti extraterrestri. Ogni pianeta ha una sfera d'energia (pallone sopra un cinesino) posta all'interno di un'area delimitata in cui non si può entrare. Se la sfera d'energia cade dal piedestallo il pianeta si addormenta. Bisogna cercare di far addormentare gli extraterrestri avversari facendo cadere la loro sfera colpendola con i palloni.

Metodologia:

- **Esercizio 1:** il gioco è simile a quello della lezione 2 ma qui si è confrontati con un avversario. I bambini devono ora svolgere un'azione contro un avversario fisico e mettere in atto azioni oppostive. Le due squadre non entrano direttamente in contatto fisico e ciò permette ai bambini di concentrarsi di più sul compito e sulle strategie di gioco.
- **Esercizio 2:** qual è la distanza massima che riuscite a raggiungere? Come avete lanciato da quel punto massimo? Riprovate e pensate ai movimenti che fate! Avete lanciato la palla dal basso o dall'alto? A coppie: Dove/cosa guardate?
- **Esercizio 3:** in questa fase il docente deve trasmettere ai bambini l'idea del lavoro di squadra spronandoli ad accordarsi su strategie comuni, infatti l'entrata in gioco dell'avversario rischia di distogliere gli allievi dalla necessità di collaborare. Come vi organizzate all'interno della squadra?
- **Esercizio 4:** la struttura del gioco favorisce la divisione dei compiti all'interno della squadra (attacco e difesa). Avete una strategia? Chi fa cosa?

Tempi indicativi: 2 UD (65-70 min. effettivi).

Realizzazione

Lezione 6: Missione spaziale – ambito socio motorio con partner e avversario (vedi foto in *EdFi1a – Allegato 5*).

Apprendimento specifico della lezione:

- L'allievo sa accordarsi con i compagni per decidere ruoli e strategie.
- L'allievo è in grado di adattare la sua azione motoria a quella dei compagni per trasportare il pallone sul tappetino con la pressione dei palloni lanciati dall'avversario.
- L'allievo quando difende è in grado di posizionarsi adeguatamente rispetto ai compagni per essere efficace nella difesa.
- L'allievo è in grado di seguire la traiettoria degli asteroidi lanciati dagli avversari ed intercettarli impedendo che colpiscano il razzo.

Attività: Palestra: lungo i due lati lunghi è tirata una corda dietro la quale sono posti dei tappetini. La parte centrale della palestra è libera. Alle due estremità della palestra c'è il pianeta Terra e un pianeta da scoprire.

Breve discussione iniziale: è il momento per il quale gli astronauti e gli extraterrestri si sono allenati con tanto impegno, il giorno della missione spaziale! Gli extraterrestri si sono allenati nel lanciare gli asteroidi oltre la loro galassia (corda). Gli astronauti si sono esercitati nel guidare il razzo senza far cadere l'astronauta. Ora sarà tutto più difficile perché dovranno farlo sfidandosi tra loro.

- **Esercizio 1: Tunnel spaziali:** gli astronauti riprendono confidenza con la guida del razzo ed il lavoro in piccoli gruppi mentre gli extraterrestri si esercitano nell'indirizzare i palloni verso dei bersagli mobili. Gli astronauti trasportano i razzi-tappetini per la palestra con sopra il pallone astronauta. Gli extraterrestri hanno un asteroide in mano e, spostandosi fra i razzi, devono farlo passare sotto il tappetino-razzo e poi riprenderlo all'uscita del tunnel. Invertire i ruoli.

– **Esercizio 2: Lancio fuori dalla galassia:** metà classe è sui tappetini dietro alla corda tesa (extraterrestri), l'altra metà è dall'altro lato della corda sparpagliata (astronauti). Dai tappetini lanciare i palloni oltre la corda. I bambini al centro devono afferrare i palloni (se riescono al volo) e rilanciarli facendoli rotolare ai compagni sui tappetini.

– **Esercizio 3: Missione spaziale:** astronauti contro extraterrestri: a dipendenza del numero di allievi per classe: 6-8 bambini sono astronauti, tutti gli altri extraterrestri.

Astronauti: devono elaborare una strategia e decidere i ruoli all'interno del gruppo: chi difende e chi guida il razzo-tappetino. I bambini che guidano devono coordinare la loro azione motoria per non far cadere un pallone dal razzo tappetino. Chi difende deve intercettare i palloni lanciati dagli extraterrestri. Il razzo parte dalla Terra e deve attraversare tutto lo Spazio (palestra) per arrivare sul nuovo pianeta da scoprire.

Extraterrestri: sono sui loro 4 pianeti (tappetini) posti ai due lati della palestra. Da lì devono lanciare gli asteroidi di sopra alla corda per impedire alla missione spaziale di avere successo. Possono uscire dal pianeta per recuperare gli asteroidi.

Chi è in grado di svolgere il percorso dalla Terra al nuovo pianeta riceve il diploma d'astronauta.

Metodologia: Rendere attenta la classe sul percorso fatto sin qua. Motivare i bambini per la sfida: in cosa si sono allenati gli extraterrestri in queste lezioni? In cosa si sono invece allenati gli astronauti?

– **Esercizio 1:** extraterrestri era difficile?

– **Esercizio 2:** viene favorita una situazione competitiva facilitata in quanto ogni squadra ha compiti motori diversi e deve concentrarsi o solo sull'attacco o solo sulla difesa. Viene osservata tramite scheda solo l'azione degli astronauti. Tra una partita e l'altra se necessario focalizzare l'attenzione della classe su cosa ha funzionato bene e cosa no, così da favorire una sempre maggior efficacia nell'azione motoria del singolo e del gruppo.

Tempi indicativi: 2 UD (65-70 min. effettivi).

Riflessione

Attività: Discussione plenaria finale: viene chiesto agli allievi di esprimere verbalmente quali sono stati gli aspetti fondamentali sia per gli extraterrestri che per gli astronauti per assolvere positivamente il compito assegnato.

Metodologia: Il docente analizza le esercitazioni nei diversi ambiti in discussione plenaria guidando la classe mediante domande mirate nella messa in comune dell'esperienza fatta e delle strategie adottate e conducendo gli allievi nell'analisi di quanto messo in pratica al fine di migliorare nei seguenti momenti di sperimentazione l'efficacia della loro azione motoria. I saperi motori e cognitivi acquisiti saranno poi la base per progredire nel raggiungimento di questo e di nuovi traguardi nel medesimo o nei futuri cicli: Cos'è importante quando bisogna lavorare in gruppo? Si fanno delle strategie? Ci si divide i compiti? Quando si ha un avversario è più difficile? Dove/Cosa guardo? Guidare i bambini nel sottolineare l'importanza di collaborare e comunicare all'interno di un gruppo. Far riconoscere ai bambini la necessità di elaborare strategie comuni per raggiungere il medesimo obiettivo.

Tempi indicativi: 15-20 min. conclusivi della lezione 6.



Valutazione

Quali strumenti di valutazione iniziali/
in itinere/conclusivi intendo impiegare?

Valutazione iniziale (diagnostica)

Al termine della lezione 0: esercizio
riempiamo il forziere:

- valutazione diagnostica per verificare il livello di partenza degli allievi rispetto agli apprendimenti specifici auspicati al termine del percorso motorio proposto (*EdFi1a – Allegato 1*);
- metariflessione finale con la classe rispetto al lavoro di collaborazione svolto e su cosa sia necessario migliorare.

Valutazioni in itinere

Valutazioni formative durante l'itinerario:

- *feedback* personali (suggerimenti per migliorare, rinforzi positivi);
- metariflessioni individuali e/o di gruppo e/o di classe: questi momenti formativi individuali o di gruppo permettono agli allievi di avere una presa di coscienza nelle varie tappe dei processi chiave (*vedi traccia delle domande poste nell'“Articolazione operativa-metodologie”*). Gli allievi devono analizzare e valutare le azioni motorie svolte. Questi momenti di riflessione guidati dal docente permettono alla classe di attuare i necessari aspetti regolativi;
- per ogni ambito sul quale lavoro prevedo un esercizio in cui gli allievi vengono osservati tramite schede, gli allievi che dimostrano la loro competenza nel compito motorio specifico ricevono una certificazione simbolica:
 - *ambito psicomotorio*: diploma di extraterrestre (*EdFi1a – Allegato 6*);
 - *ambito sociomotorio con partner*: patente del razzo spaziale (*EdFi1a – Allegato 7*).

Valutazioni conclusive

- Situazione problema - ambito sociomotorio con partner e avversario: scheda di osservazione basata sugli indicatori degli apprendimenti specifici (*EdFi1a – Allegato 8*).
- Metariflessione: la classe, in forma plenaria, verbalmente ripercorre il percorso fatto. Mettere l'accento sui fondamenti cognitivo-relazionali del lavoro cooperativo all'interno di un gruppo.



Sperimentazione in classe

Materiali di lavoro

Allegati: schede di osservazione

EdFi1a – Allegato 1: valutazione diagnostica, lezione 0: scheda di osservazione del gioco “riempiamo il forziere”.

EdFi1a – Allegato 6: valutazione in itinere, lezione 1: scheda di osservazione dell’esercizio “diploma di extraterrestre”.

EdFi1a – Allegato 7: valutazione in itinere, lezione 4: scheda di osservazione dell’esercizio “astronauta a bordo”.

EdFi1a – Allegato 8: valutazione conclusiva, scheda di osservazione della situazione problema finale “missione spaziale”.

Esperienze in palestra

L’itinerario come inizialmente programmato non ha subito particolari variazioni nei contenuti principali e ha rispecchiato la progressione prevista. In itinere sono stati tolti alcuni esercizi in ambito psicomotorio rivelatisi troppo complessi, sono inoltre state aggiunte ulteriori esercitazioni più appropriate ai bisogni degli allievi (ad esempio sono stati tolti esercizi in cui i bambini colpivano la palla con il pugno a favore di altri dove lanciavano con due mani). Le lezioni con alcune classi si sono protratte su più unità didattiche. Le classi interessate dalla sperimentazione hanno giocato un ruolo fondamentale nello svolgimento del programma, infatti numeri, mono o pluriclasse e dinamiche interne hanno influito profondamente sull’esito delle diverse esercitazioni e soprattutto sull’investimento in termini di unità didattiche. Ciò a dimostrazione che ogni classe ha le sue esigenze e l’itinerario uguale per tutte è impensabile. Durante le diverse lezioni i bambini hanno mostrato determinazione e impegno per raggiungere gli obiettivi prefissati sia in ambito psicomotorio che sociomotorio, la prospettiva di ricevere dei diplomi ha sicuramente fatto da incentivo e da stimolo. Nei momenti di manipolazione del pallone, cioè nel ruolo di extraterrestri, si notano grandi differenze fra gli allievi nel padroneggiare le proprie capacità coordinative. Nella fase iniziale psicomotoria, necessaria per creare i fondamenti per la sfida a fine itinerario, la maggior parte degli allievi, sia i

più che i meno abili a livello coordinativo, hanno mostrato grande entusiasmo nel potermi mostrare le loro capacità sia che svolgessero l'esercizio più semplice che quello più difficile, ogni piccolo successo (anche in chi riusciva solo raramente) suscitava emozioni positive. I bambini tendono comunque in questa fascia d'età a sopravvalutare le loro reali capacità e in questa fase, presi dai palloni, non hanno notato la differenza di abilità fra loro. Ciò che è risultato evidente è come verbalmente, a livello cognitivo, gli allievi sono stati in grado di esprimere quali fossero le azioni motorie da effettuare per assolvere gli esercizi, nella pratica però alcuni bambini non sanno ancora padroneggiare i propri movimenti e realizzare a livello motorio ciò che mentalmente è chiaro. Ciò necessita ulteriori future esercitazioni. L'importanza di comunicazione e condivisione delle strategie all'interno del gruppo-squadra sono state comprese dagli allievi sia in ambito sociomotorio con solo partner sia con partner e avversario. Ci sono state piccole discussioni per l'assegnazione dei ruoli ma una soluzione comune è sempre stata trovata. Si è osservata sicuramente un'evoluzione positiva rispetto a quanto era emerso nella lezione diagnostica. C'è stata una buona collaborazione con le docenti titolari per la preparazione dei diplomi nelle ore di attività grafico pittoriche.

Riflessioni critiche

Penso che il percorso svolto sia stato efficace per quanto riguarda i concetti di cooperazione, comunicazione fra compagni di gruppo e organizzazione strategica. Tutto è ancora a livello di base ma è un punto di partenza da cui poter evolvere nei futuri itinerari verso il raggiungimento del traguardo prefissato. Sicuramente un aspetto problematico delle situazioni motorie in ambito sociomotorio con partner e avversario su cui sarà prioritario lavorare per evolvere è il rispetto delle regole nelle situazioni di gioco e confronto con i compagni. Per raggiungere il traguardo auspicato sarà opportuno proporre degli itinerari futuri che vadano a toccare la dimensione relazionale sia in ambito sociomotorio con solo partner come pure in presenza dell'avversario, proponendo delle attività per rafforzare la collaborazione e la comunicazione con il/i compagno/i. Sarà importante inoltre svolgere delle attività sulla dimensione cognitiva in ambito sociomotorio in presenza e in assenza di avversario così da affinare la capacità di ideare e mettere in pratica strategie efficaci.

Riferimento del documento: EdFi1a

Allegati reperibili sul portale
didattico ScuolaLab
<https://pianodistudio.edu.ti.ch>
(ricerca tramite riferimento indicato)

Repubblica e Cantone Ticino
Dipartimento dell'educazione della
cultura e dello sport
Divisione della scuola
6501 Bellinzona
091 814 18 11
decs-ds@ti.ch

Percorso elaborato all'interno dei laboratori "Progettare per competenze" organizzati in collaborazione con il Dipartimento Formazione e Apprendimento della SUPSI nell'ambito della messa in atto del nuovo Piano di studio della scuola dell'obbligo ticinese.

Coordinatori
Fabrizio Agosti, Alejandro Arigoni,
Flavio Rossi

Autori
Linda Morisoli

Progetto grafico
Luca Belfiore
Corso di laurea in Comunicazione visiva
(SUPSI/DACD)

Impaginazione
Jessica Gallarate
Servizio risorse didattiche, eventi
e comunicazione (SUPSI/DFA)

Stampa
Tipografia Fontana Print SA

Anno di stampa
2017