

Progetto di una Unità di Apprendimento *flipped*

Dati dell'Unità di Apprendimento

Titolo: Vincere a *Tris*

Scuola: Istituto professionale ad indirizzo Socio Sanitario

Materia: Scienze motorie e sportive

Classe: Biennio

Argomento curricolare:

(indicare l'argomento curricolare che si vuole affrontare con approccio flipped classroom, esempi: la struttura particellare della materia, , il Congresso di Vienna, le equazioni lineari, ecc.)

Velocità e coordinazione per raggiungere un obiettivo in una prova a squadre

La Sfida. Come si attiva l'interesse e la motivazione degli allievi:

(indicare come si intende stimolare l'interesse, la curiosità e coinvolgere gli allievi in modo da renderli parte attiva nella costruzione delle conoscenze indicate. Tipicamente ciò avviene lanciando una sfida che può consistere nel porre una domanda a cui rispondere, un problema da risolvere, una ricerca da effettuare, un caso da analizzare in modo coinvolgente e motivante.)

Viene presentato un video (<https://www.youtube.com/v5RWtGZ2v8o>) dove gli studenti applicano il gioco del "tris" in palestra attraverso una staffetta di corsa; gli studenti vengono invitati a ragionare sulle strategie di gioco da attuare per avere la gratificazione della vittoria.

Lancio della Sfida. Quali attività si svolgono prima o in apertura della lezione:

(indicare se l'azione didattica proposta prevede attività preparatorie da svolgere prima della lezione d'aula. Ed esempio fruizione di risorse didattiche che costituiscano un quadro di riferimento, richiamino preconoscenze, attivino la curiosità oppure attività di verifica delle conoscenze già affrontate per mettere meglio a punto l'azione in classe. Indicare le risorse digitali eventualmente utilizzate quali LMS, video, presentazioni multimediali, testi...)

Dopo aver analizzato con attenzione il video proposto e preparate le squadre (nominati dalla classe i team leader, questi scelgono i propri compagni di squadra) si prova il gioco in palestra o in cortile organizzando un mini torneo; gli studenti dovranno riflettere sulle tattiche da adottare per raggiungere il risultato appagante che è la vittoria.

Condurre la sfida. Quali attività si svolgono per rispondere alla sfida:

(indicare le metodologie didattiche che si intendono utilizzare in classe: lezione dialogata, lavoro di gruppo, apprendimento fra pari, studio individuale per consentire agli allievi di rispondere alla sfida proposta e costruire attivamente le conoscenze richieste, indicando anche diverse metodologie e più fasi successive.)

Condurre la sfida: attraverso un lavoro di gruppo attento e critico e grazie all'allenamento con apprendimento per prove ed errori gli studenti dovranno motivare quale è la strategia più utile per la vittoria. Gli studenti verranno filmati durante la gara per poter poi esaminare successivamente la loro prova ed apportare eventuali correzioni. Verranno segnalate le vittorie e le sconfitte di ogni singola squadra prima e dopo l'analisi e il confronto sui risultati raggiunti.

Video realizzati (da montare in un unico filmato): <https://goo.gl/vQ8Xp5>

Chiusura della sfida. Quali attività di verifica degli apprendimenti concludono l'attività didattica:

(indicare quali attività di disistematizzazione degli apprendimenti concludono l'attività, e quali metodologie e strumenti di valutazione formativa e sommativa si ritiene di dover attuare per verificare e consolidare gli apprendimenti e promuovere lo sviluppo di competenze. Tipicamente ciò avviene tramite metodi di valutazione autentica. Esplicitare le tipologie di prova.)

Il momento della verifica evidenzierà quali squadre hanno raggiunto i risultati migliori e quindi il maggior numero

di partite vinte, perciò conoscenze ed abilità acquisite. Attraverso l'esame attento dei filmati e dei risultati raggiunti dal gruppo e da ogni singolo elemento all'interno del gruppo, verranno valutate le competenze di ogni singolo giocatore.

Tabella di valutazione della prova a squadre dove si verifica l'organizzazione del lavoro (scelta del giocatore che parte per primo o per ultimo e strategia adottata con numero di vittorie e di sconfitte per ogni squadra) utilizzando 4 livelli (non adeguato, adeguato, discreto e buono).

Tabella di valutazione di ogni singolo giocatore:

Dall'esame dei filmati gli studenti rilevano le competenze di ogni singolo giocatore attraverso il numero di punti realizzati o persi in ogni sua azione suddividendo i risultati in 4 livelli (non adeguato, adeguato, discreto, buono).

In che modo l'approccio proposto differisce da quello tradizionale?

(indicare i vantaggi dell'approccio scelto rispetto all'approccio tradizionale e mettere in luce le differenze con particolare riferimento all'argomento curricolare scelto.)

L'apprendimento per prove ed errori, in un apprendimento motorio, permette di percepire il problema da risolvere e una veloce soluzione allo stesso; provare in pratica più volte permette di correggere l'errore fino a trovare la soluzione migliore per raggiungere l'obiettivo.

Attraverso filmati in cui gli studenti possono valutare i loro comportamenti, essi raggiungono la consapevolezza di ciò che devono correggere dimostrando conoscenze e poi con una corretta applicazione pratica le loro competenze.