

Progettazione di un Episodio di Apprendimento Situato

Format per la progettazione

Titolo dell'EAS	EMOZIONARCI...	
Target (classe, età alunni...)	Scuola Secondaria di primo grado "Massimo Gizzio", classe II, 19 alunni di 12 anni	
Docenti	Alba Mosticchio (Lettere), Liguori Rosanna (Sostegno) Rufo Emiliana (supporto metodologico-tecnologico)	
Competenza/e che l'EAS mira a sviluppare	Competenza lingua madre Competenza digitali Competenza sociale Imparare ad imparare	
Cosa saprà/saprà fare l'educando/formando al termine di questo EAS?	Saprà comunicare le proprie emozioni Saprà esporre per iscritto i propri stati d'animo Saprà utilizzare i dispositivi multimediali	
Fasi	Progettazione	Tempo assegnato
Preparatoria [logica didattica: <i>problem solving</i>]	Riflessione sui propri vissuti emozionali e comportamenti per acquisire la consapevolezza del sé emotivo: I ragazzi dovranno osservarsi per una settimana e registrare in una tabella, le emozioni avvertite (tempo, luogo, causa scatenante, le modifiche fisiche, la reazione, cioè cosa hanno pensato o fatto mentre le provavano). Videostimolo: Il docente propone agli alunni la visione di alcune parti del film " <i>Inside out</i> " di Peter Docter prestando attenzione alle emozioni provate durante la visione del film. I ragazzi dovranno compilare una scheda, riportando i comportamenti degli attori principali, che li hanno maggiormente colpiti e la motivazione.	1-2 ore (a casa)

	<p>Framework: mappa concettuale con i personaggi del film, rappresentati da un'emozione.</p>	
<p>Operatoria [logica didattica: <i>learning by doing</i>]</p>	<p>Prevede le seguenti fasi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gli alunni si dividono in gruppo per lavorare sulle emozioni che più li rappresentano: es. gruppo Rabbia, gruppo Gioia, gruppo Paura, gruppo Tristezza, gruppo Disgusto. 2. Riconoscono le emozioni attraverso la ricerca di: poesie, testi musicali e canzoni, articoli di cronaca su omicidio (tragica conseguenza di un momento di rabbia), che evidenzino i diversi punti di vista degli autori e le emozioni provate; immagini; <p>Scrivere un testo espressivo riflettendo sui propri vissuti emozionali.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Creare un artefatto utilizzando le <i>apps</i> dei tablet: PowerPoint raccolti poi in <i>booklet</i> per presentare le loro emozioni. Si ricordano agli alunni quali saranno i criteri per la valutazione dei prodotti e quelli per la valutazione delle competenze relazionali. 	<p>3 ore (in classe)</p>

	<p>finali;</p> <p>3. Piattaforma di condivisione e <i>repository</i>: gli alunni creeranno gli artefatti con il tablet, salvando il link al proprio compito nella cartella personale in piattaforma Google Drive di classe.</p> <p>4. Creazione dei <i>PowerPoint</i> per i lavori di gruppo a scelta con: <i>Google Presentazioni</i>, <i>Microsoft PowerPoint</i>.</p> <p>PRODOTTO FINALE Un giornalino di classe multimediale composto dai <i>booklet</i> che raccoglie i lavori svolti da ogni singolo gruppo</p>	
Verifica e valutazione	<p>L'alunno dovrà essere in grado di riconoscere e comunicare le proprie emozioni per rapportarsi in maniera corretta con i compagni.</p> <p>L'alunno dovrà essere in grado di utilizzare i diversi dispositivi multimediali, messi a disposizione.</p> <p>L'alunno dovrà essere in grado di lavorare in gruppo in modo responsabile e nel rispetto delle regole sociali.</p>	

Fasi	Azioni didattiche	Step di progettazione
Preparatoria (<i>designed</i>)	Fare esperienza	1. Preparare il lavoro a casa 2. Preparare il framework concettuale (Mappa) 3. Scegliere lo stimolo per lanciare l'attività (Video)
	Concettualizzare	4. Preparare schede di supporto per il lavoro a casa (Griglia di analisi delle emozioni da usare la settimana di osservazione prima dell'EAS) 5. Preparare la presentazione del framework concettuale
	Analizzare	6. Fornire indicazioni nelle schede di supporto

Operatoria (<i>designing</i>)	Analizzare	7. Costruire la consegna per l'attività in classe (Creare l'artefatto)
	Applicare	
Ristrutturativa (<i>redesigning</i>)	Discutere	8. Preparare la scaletta per il <i>debriefing</i> (Framework ampliato e lezione frontale)
	Pubblicare	9. Immaginare output e storyboard (Booklet)