

Cognome dell'insegnante: De Cesari	Nome: Stefano
Titolo: Badminton: giochiamo insieme	Tempo : 8 ore
Soggetto : PE; Scienze Sociali	
Scopo: Utilizzare il pensiero computazionale per sviluppare la capacità di: <ul style="list-style-type: none"> - Organizzazione dello spazio - Abilità generali di coordinazione (controllo motorio, adattamento e trasformazione) - Abilità coordinative speciali (reazione, coordinazione manuale oculare, anticipazione motoria, differenziazione spazio-temporale) 	
Elementi chiave del CS: Scomposizione; Generalizzazione; Astrazione; Progettazione di algoritmi.	
UNgruppo ge: 10-12 anni	
Situazioni di apprendimento: palestra, aula, lavagna bianca,	Tipo di attività : lavoro di gruppo e lavoro in coppia, apprendimento cooperativo, lezione frontale
Materiali: Attrezzatura: <ul style="list-style-type: none"> ● Racchette da badminton (almeno la metà del numero degli studenti) ● Volani (molti ricambi) ● Campo da badminton o area di gioco adeguata (interno o esterno) ● Coni o segnalatori per allestire aree di pratica ● Fischio o altro dispositivo di segnalazione 	Risorse: <ul style="list-style-type: none"> ● Video tutorial su tecniche e strategie di badminton ● Risorse online per chiarimenti sulle regole e dimensioni del tribunale ● Giochi interattivi e quiz per rafforzare l'apprendimento
Sviluppo dell' unità di apprendimento:	

Definizione del problema:

Come possiamo scomporre il complesso gioco del badminton in componenti più semplici per migliorare le nostre abilità e il nostro pensiero strategico?

Istruzioni:(60 minuti)

Riscaldamento e abilità di base

- Riscaldamento fisico: jogging leggero, stretching e movimenti dinamici.
- Colpi di base: esercitati nel diritto, nel rovescio e nei clear sopra la testa.
- Gioco di gambe: impara i modelli base del gioco di gambe, come il passo incrociato e il contropiede.

Prova di valutazione preliminare**1.SCOMPOSIZIONE**(120 minuti)

Suddividi il gioco del badminton nelle sue componenti e abilità fondamentali, come la comprensione del campo e delle regole

- **Disposizione del tribunale:** Identificare le linee di servizio, la linea centrale e la linea di servizio breve.
- **Sistema di punteggio:** Impara il sistema di punteggio di base (15 o 21 punti a partita).
- **Regole di errore:** Comprendi le regole per il servizio, il lancio del volano fuori limite e altri errori

2. GENERALIZZAZIONE

- **Schemi dell'avversario:** Osserva lo stile di gioco del tuo avversario e identifica i suoi punti di forza e di debolezza.
- **Gioco strategico:** Impara a variare i tuoi colpi, ad esempio utilizzando eliminazioni, cadute e smash.
- **Gioco difensivo e offensivo:** Pratica sia strategie difensive che offensive.

3. ASTRAZIONE (120 minuti)

- Principi chiave astratti del badminton, come le regole, il sistema di punteggio e l'importanza del posizionamento e del tempismo.

- Discuti concetti astratti come il lavoro di squadra, la comunicazione e il processo decisionale in campo.
- Incoraggia i giocatori a strategie astratte per diverse situazioni, ad esempio quando giocare in modo aggressivo o difensivo.

Esempio

Astrarre l'importanza del posizionamento e del timing:

Il posizionamento e il tempismo sono fondamentali nel badminton e possono essere riassunti come segue:

1. Posizionamento: i giocatori devono comprendere il posizionamento ottimale in campo, a seconda che stiano servendo, ricevendo o in uno scambio. Ad esempio, i giocatori dovrebbero stare più vicini alla rete per i tiri a rete ed essere posizionati più in profondità per i clear e gli smash.
2. Tempismo: il tempismo è essenziale per eseguire i colpi in modo accurato ed efficiente. I giocatori devono astrarre il concetto che colpire il volano al momento giusto, sia per un tiro a rete che per uno smash, può determinare la riuscita del tiro.
3. Gioco a rete: l'importanza del gioco a rete può essere astratta in quanto richiede riflessi rapidi, tempismo preciso e posizionamento strategico dei tiri per ottenere il controllo della zona d'attacco.
4. Gestione degli scambi: i giocatori dovrebbero astrarre il concetto di gestione degli scambi, che implica l'alternanza tra strategie difensive e offensive basate sulla posizione del volano e sui colpi dell'avversario.

4. PROGETTAZIONE DI ALGORITMI (120 minuti)

Passaggio 1: creazione di un piano di gioco

- Routine pre-partita: sviluppa una routine pre-partita per prepararti mentalmente e fisicamente.
- Aggiustamenti nel gioco: impara ad adattare la tua strategia in base al punteggio e al gioco del tuo avversario.
- Riflessione post partita: analizza le tue prestazioni e identifica le aree di miglioramento.

Passaggio 2: esercitarsi e giocare

- Pratica con il partner: esercitati con esercizi e giochi con un partner per migliorare le tue abilità.

- Match Play: partecipa alle partite per applicare le tue abilità e strategie in un ambiente competitivo.
- Feedback e autovalutazione: ricevi feedback dal tuo coach o partner e utilizzalo per migliorare le tue prestazioni.

Passaggio 3: esecuzione e ripristino

- Esegui il tiro scelto con la tecnica corretta.
- Concentrati sulla precisione e sul posizionamento piuttosto che sulla potenza.
- Dopo aver risposto al servizio, preparati a spostarti rapidamente alla tua prossima posizione in campo.
- Ripristina la posizione di pronto per prepararti al rally successivo.

Passaggio 4: osservare l'avversario

- Presta attenzione alla posizione del tuo avversario e sii pronto a reagire al suo prossimo tiro.

Passaggio 5: ripetere

- Ripeti continuamente questo algoritmo per ogni servizio che ricevi durante il gioco.
- Adatta la tua strategia in base ai servizi e allo stile di gioco del tuo avversario.

Valutazione:

Valutazione formativa:

- **Osservazione:**
 - Osservare la partecipazione degli studenti agli esercizi di riscaldamento, alle esercitazioni e alle partite.
 - Valutare la loro comprensione delle regole di base e dell'etichetta.
 - Valutare la loro capacità di eseguire colpi fondamentali (dritto, rovescio, sopra la testa, drop shot, smash).
 - Monitorare i loro progressi nello sviluppo del gioco di gambe e del posizionamento in campo.
- **Interrogare:**
 - Poni domande aperte per valutare la comprensione dei concetti da parte degli studenti:
 - "Quali sono gli elementi chiave di un buon colpo di dritto?"
 - "Come puoi migliorare la copertura del tuo tribunale?"

■ "Quali strategie puoi usare per vincere un punto?"

- **Valutazione tra pari:**
 - Incoraggia gli studenti a fornire feedback ai loro partner sulle loro prestazioni durante le esercitazioni e le partite.
 - Utilizzare un semplice sistema di valutazione o una lista di controllo per la valutazione tra pari.

Valutazione sommativa:

- **Prova di abilità:**
 - Valutare la capacità degli studenti di eseguire i colpi di base in modo accurato e coerente.
 - Valutare il gioco di gambe e la copertura del campo durante gli allenamenti e le partite.
 - Osserva il loro pensiero strategico e il loro processo decisionale durante il gioco.
- **Partita:**
 - Organizza partite di singolo e doppio per valutare le prestazioni complessive degli studenti.
 - Valutare la loro capacità di applicare competenze e strategie in un contesto competitivo.
- **Riflessione scritta:**
 - Chiedi agli studenti di scrivere una riflessione sulla loro esperienza di apprendimento, tra cui:
 - I loro punti di forza e di debolezza nel badminton
 - Le sfide che hanno dovuto affrontare e come le hanno superate
 - L'applicazione dei principi del pensiero computazionale al loro gioco
 - I loro obiettivi per il miglioramento futuro

Risultati attesi:

Entro la fine di questo programma di lezione, gli studenti dovrebbero essere in grado di:

- **Abilità fisiche:**
 - Eseguire i colpi fondamentali del badminton (dritto, rovescio, sopra la testa, drop shot, smash) con precisione e potenza.
 - Sviluppare un buon gioco di gambe e una buona copertura del campo.
 - Migliorare la loro forma fisica, inclusa agilità, velocità e resistenza.
- **Abilità cognitive:**

- Comprendi le regole e l'etichetta del badminton.
- Sviluppare il pensiero strategico e le capacità decisionali.
- **Abilità sociali:**Lavora in modo efficace con partner e avversari.

Note:

Attraverso le 4 fasi del pensiero computazionale i miei studenti hanno compreso le diverse fasi dei giochi (Scomposizione e Riconoscimento di schemi) ma le hanno anche praticate (Astrazione) per assimilarne le regole (Progettazione di algoritmi). Un approccio diverso all'insegnamento che, nel tempo, aiuta gli studenti a migliorare le proprie strategie di apprendimento.