

Cognome dell'insegnante: Gabarron Lopez	Nome: Cristoforo
Titolo: Giochi ad educazione fisica	Tempo: 3 SESSIONI DA 50 minuti
Soggetto: <i>EDUCAZIONE FISICA</i>	
Obiettivi: La giocoleria è un'abilità fisica che consiste nel mantenere uno o più oggetti in continuo movimento nell'aria lanciandoli e riprendendoli.	
Elementi chiave del CS: Decomposizione; Riconoscimento di modelli; Astrazione; Progettazione di algoritmi.	
Gruppo d'età: 12-14 anni.	
Situazioni di apprendimento: Attività che si svolgerà nel parco giochi, poiché gli studenti dovranno esercitarsi nella giocoleria.	Tipo di attività: Dopo aver creato da soli le palline, gli alunni dovranno sapersi cimentare nella giocoleria, dai primi passi fino alle fasi più difficili.
Materiali: palline da giocoleria, fatte da loro stessi.	Risorse: spille/palline fatte in casa (palloncini, riso, forbici), corpo degli studenti, vtutorial ideologici e le prestazioni dell'insegnante da solo.
Sviluppo dell'apprendimento:	
Definizione del problema: Riuscire a fare giocoleria utilizzando 2 o 3 palline.	
Introduzione: Gli obiettivi della lezione sono: <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppare il coordinamento segmentale; - Incoraggiare attività ludiche utilizzando giochi di gruppo cooperativi; - Migliorare l'esecuzione di movimenti simultanei alternativi o dissociati; - Accettazione di diversi livelli di abilità e destrezza; - Essere in grado di realizzare palline da giocoliere. 	
Test preliminare di valutazione (facoltativo):	
<p>1. Decomposizione</p> <p>Questa parte può essere divisa in 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> - una parte dedicata alla realizzazione delle palline da giocoleria. - una parte dedicata all'acquisizione della capacità di giocare con le palle. <p>Nella prima parte, quella della realizzazione delle palline da giocoliere, gli studenti, utilizzando la tecnica del brainstorming, condividono diversi modi di realizzare le palline. L'insegnante li aiuta fornendo foto e video che spiegano come realizzare palline da giocoleria con materiali che possono trovare facilmente. Decidono di usare: palloncini, del riso per riempirli e delle forbici.</p> <p>Nella parte fisica, gli studenti devono destreggiarsi utilizzando le palline nel modo corretto, il che significa lanciarle verso l'alto, riprenderle e diverse combinazioni. Per avere successo, gli studenti devono esercitarsi durante le lezioni per ottenere un buon voto.</p> <p>2. Riconoscimento di modelli</p> <p>Una volta creata l'attrezzatura, gli studenti iniziano a praticare diversi movimenti con le palline da giocoleria.</p>	

La giocoleria richiede attenzione e concentrazione continue sul compito da svolgere.

Sono tutti d'accordo sul fatto che più gli esercizi sono difficili, maggiore è la coordinazione e la concentrazione di cui hanno bisogno. Inoltre, alcuni esercizi prevedono di lanciare le palline più in alto in modo da avere più tempo per eseguire correttamente l'attività.

Iniziando dagli esercizi più facili fino a quelli più difficili, imparano che ottenere un buon voto richiede molta pratica.

3. Astrazione

Per quanto riguarda l'astrazione, pensiamo che dovremmo prendere in considerazione entrambi i processi coinvolti in questa lezione:

- creando le palline.
- fare la prestazione.

Per le palline:

Tutti gli studenti concordano sul fatto che queste palline dovrebbero condividere alcune caratteristiche:

- devono entrare nelle mani di tutti: se sono due grossi non riesci a maneggiarli bene e cadì. È importante considerare anche il loro peso: se le palline sono troppo leggere, potrebbero non raggiungere l'altezza adeguata o essere costrette a lanciarle con maggiore forza e questo potrebbe farti perdere la concentrazione o addirittura l'equilibrio. Inoltre, far cadere oggetti pesanti potrebbe farti male alle dita dei piedi. Quindi è importante che ognuno realizzi la propria attrezzatura (palloncini) in modo da avere le migliori per la riuscita dell'attività.

Per l'attività fisica stessa:

Per eseguire il compito nel modo corretto abbiamo bisogno di:

- Coordinazione tra la vista - come vedere le palline/birilli - e il movimento - come muovere le mani di conseguenza per destreggiarsi.
- Mantenere il proprio corpo ben bilanciato; quando la palla viene lanciata troppo in alto o troppo in basso, gli studenti devono essere pronti ad adattare la loro posizione quando la prendono.
- Sii consapevole di ciò che lo circonda: quando correggi la sua posizione spostandoti su, giù, indietro o avanti o spostandoti a sinistra o a destra.

4. Progettazione di algoritmi

Partiamo dal presupposto che le palle siano già state realizzate e gli studenti ora debbano concentrarsi su come realizzare una buona performance:

1. Iniziano a giocare con una sola palla:
 - a. lanciare la palla verso l'alto e riprenderla.
 - b. passando la palla da una mano all'altra.
 - c. lanciare la palla da dietro in avanti e riprenderla: prima con la stessa mano e poi con l'altra mano. Questo ci costringe a lanciare un po' più forte e dobbiamo essere sufficientemente precisi per non far cadere la palla.

- d. lanciare la palla dalla parte anteriore alla nostra schiena (come menzionato sopra)
2. Ora devono usare due palline.
 - a. lanciare entrambe le palline verso l'alto contemporaneamente e riprenderle.
 - b. lanciando entrambe le palline, incrociandole e scambiando le mani.
3. Infine, usano tre palline per ottenere un punteggio più alto.
 - a. lanciare le palline, tenendone una in una mano e due nell'altra. Cominciano a lanciarne uno in aria e a spostare gli altri da una mano all'altra.

Poiché quest'ultima fase è la più difficile, forse la progettazione dell'algoritmo potrebbe concentrarsi su di essa, piuttosto che sull'intero processo.

Quindi, i diversi passaggi potrebbero essere

1. Lancia la palla in aria con la mano destra.
2. Mentre la palla nella mano destra si alza, lancia in aria la palla nella mano sinistra.
3. Mentre la palla nella mano sinistra si alza, lanciala in aria tra le ginocchia.
4. Prendi la palla che scende dalla tua mano destra con la mano sinistra.
5. Prendi la palla che scende dalla tua mano sinistra con la mano destra.
6. Prendi la palla che scende tra le tue ginocchia.

Valutazione: Dopo 3 sessioni, la maggior parte degli studenti acquisirà familiarità con la tecnica e riuscirà a destreggiarsi facilmente con almeno 2 palline. Alcuni di loro riusciranno a farlo anche con 3 palline di fila.

Test di valutazione post - (facoltativo): Gli studenti verranno testati su due aspetti: se i birilli che hanno realizzato sono abbastanza buoni per svolgere l'attività (non si rompono facilmente) e se riescono a fare giocoleria con almeno 2 palline contemporaneamente.

Feedback basato sul test di valutazione post-(facoltativo):

Risultati attesi: Gli studenti saranno in grado di svolgere l'attività di giocoleria dopo alcune sessioni.

Note: Il processo di realizzazione delle palline si svolge a casa, dopo che l'insegnante spiega come. Possono coinvolgere i genitori nel compito perché sono necessarie 2 persone per fare le palline.