

ESEMPIO COMPILATO — LEZIONE

Metodo In@zione | Educazione Motoria e Fisica – UDA “Sport Green”

DOMANDA GUIDA

Come trasformiamo una fase dell'UDA in una concreta esperienza di apprendimento?

LOGICA DELLA LEZIONE — La lezione segue un ciclo ricorsivo in cinque fasi: INTRODUZIONE → FOCUS → METTI IN PRATICA → SFIDA AUTENTICA → FEEDBACK E RILANCIO. Il ciclo può essere ripreso e adattato nelle diverse lezioni del percorso.

1. DATI IDENTIFICATIVI

Elemento	Dato
Titolo	Progettiamo un gioco sostenibile
UDA	Sport Green: muoversi, collaborare, prendersi cura
Percorso / tappa	Percorso 3 — Mi prendo cura del mio benessere / collegamento con la sostenibilità
Disciplina	Educazione Motoria e Fisica
Classe	2 ^a ____
Data	__/__/20__
Durata	60 minuti
Collocazione	Costruzione → Applicazione, all'interno del percorso UDA

2. COLLOCAZIONE NELL'UDA

La lezione si colloca dopo una prima esplorazione di attività motorie e dei criteri di sicurezza, collaborazione e sostenibilità. Gli alunni passano dalla sperimentazione alla progettazione condivisa e preparano la realizzazione della proposta motoria. La lezione costituisce una tappa della roadmap dell'UDA.

3. OBIETTIVO DELLA LEZIONE

Progettare in piccolo gruppo una semplice attività motoria che integri movimento, collaborazione, sicurezza e attenzione all'ambiente.

Motivare almeno una scelta progettuale e adattare la proposta in base alle caratteristiche del gruppo.

4. CONOSCENZE E ABILITÀ

Conoscere regole essenziali di sicurezza e fair play.

Riconoscere semplici criteri di sostenibilità nell'uso di materiali e spazi.

Collaborare nella definizione di regole, ruoli e modalità di svolgimento.

Adattare una proposta alle caratteristiche del gruppo e alle condizioni del contesto.

5. EVIDENZE ATTESE

Contribuisce alla proposta del gruppo.
Motiva almeno una scelta.
Rispetta ruoli, regole e condizioni di sicurezza.
Adatta la proposta per renderla più sicura, inclusiva e sostenibile.
Comunica in modo chiaro la soluzione elaborata.

6. AMBIENTE E ORGANIZZAZIONE

Palestra o spazio esterno organizzato in isole di lavoro.
Gruppi di 4–5 alunni, con ruoli distribuiti.
Materiali sportivi disponibili e materiali riutilizzabili.
60 minuti, con tempi scanditi per ciascuna delle cinque fasi.
Regole di sicurezza esplicitate prima della sperimentazione.

7. METODOLOGIA E STRATEGIE

Cooperative Learning con ruoli assegnati.
Problem solving attraverso una sfida progettuale.
Didattica esperienziale: provare → osservare → modificare.
Feedback formativo durante la costruzione e la sperimentazione.
Debriefing finale per rendere esplicite strategie, scelte e apprendimenti.

8. DIGITALE E IA

Non è necessario un uso diretto dell'IA durante questa lezione. Il digitale può essere utilizzato, se funzionale, per documentare il prodotto finale, raccogliere le proposte dei gruppi o presentare la soluzione. Ogni eventuale utilizzo dell'IA deve essere guidato dal docente e rispettare privacy, sicurezza e uso responsabile.

9. IL CICLO OPERATIVO DELLA LEZIONE

Le cinque fasi non sono passaggi rigidi: costituiscono una struttura ricorrente che accompagna l'alunno dall'attivazione alla rielaborazione. Il FEEDBACK E RILANCIO chiude il ciclo e prepara la tappa successiva.

Fase	Tempo	Azione docente	Azione alunni	Strategia / strumento	Evidenza / feedback
1. INTRODUZIONE	5'	Presenta contesto, senso e sfida.	Richiama esperienze e individua i criteri.	Domanda-problema / attivazione	Idee iniziali; domande
2. FOCUS	10'	Rende espliciti sicurezza, sostenibilità e vincoli.	Analizza il problema e seleziona criteri.	Confronto guidato / esempi	Scelte motivate; chiarimenti
3. METTI IN PRATICA	20'	Facilita, osserva e interviene con domande.	Costruisce e sperimenta la proposta.	Cooperative Learning / materiali	Bozza del gioco; osservazioni
4. SFIDA AUTENTICA	15'	Propone una prova significativa e osserva.	Prova, modifica e presenta una soluzione funzionale.	Sperimentazione / compito in situazione	Prestazione; adattamenti

5. FEEDBACK E RILANCIO	10'	Restituisce evidenze e orienta il passo successivo.	Riflette, valuta la soluzione e individua un miglioramento.	Debriefing / autovalutazione	Feedback; decisione; rilancio
------------------------	-----	---	---	------------------------------	-------------------------------

10. INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

Consegne brevi, progressive e visualizzate.

Ruoli differenziati all'interno dei gruppi.

Possibilità di modificare complessità, tempi, materiali e regole.

Valorizzazione di contributi diversi, anche non esclusivamente motori.

Accesso alla progettazione attraverso modalità verbali, grafiche, pratiche o digitali.

11. OSSERVAZIONE E FEEDBACK

Indicatore	Evidenza	Feedback formativo
Collaborazione	Condivide compiti, ascolta e contribuisce.	Rinforzo e rilancio
Responsabilità	Rispetta ruolo, regole e sicurezza.	Correzione immediata e motivata
Adattamento	Modifica la proposta dopo la prova.	Domanda orientativa: «Che cosa puoi cambiare?»
Progettazione	Propone una soluzione pertinente e sostenibile.	Valorizzazione + richiesta di motivazione
Comunicazione	Spiega con chiarezza una scelta del gruppo.	Riformulazione e precisazione

12. SINTESI / RIELABORAZIONE

Ogni gruppo presenta una scelta significativa e spiega come ha reso l'attività più sicura, inclusiva e sostenibile. Il confronto finale mette in evidenza ciò che è stato modificato dopo la prova e perché.

13. AUTOVALUTAZIONE

Ho contribuito al lavoro del gruppo?

Quale idea o competenza ho messo a disposizione?

Che cosa abbiamo modificato dopo la prova?

Quale difficoltà abbiamo affrontato?

Che cosa farei diversamente nella prossima tappa?

14. DOCUMENTAZIONE E CONTINUITÀ

Raccolta delle proposte dei gruppi.

Eventuale documentazione fotografica o digitale, se consentita.

Conservazione della versione iniziale e della versione migliorata della proposta.

Le soluzioni migliorate saranno utilizzate nella fase successiva dell'UDA.

SINTESI DELLA LEZIONE

Elemento	Sintesi
Titolo	Progettiamo un gioco sostenibile
UDA / percorso	Sport Green / tappa di progettazione e applicazione

Obiettivo	Progettare, sperimentare e adattare un'attività motoria sostenibile e inclusiva.
5 fasi	Introduzione → Focus → Metti in pratica → Sfida autentica → Feedback e rilancio
Evidenze	Contributo al gruppo, scelte motivate, adattamento, sicurezza, sostenibilità, comunicazione.
Feedback	Osservazione in itinere, domande orientative, confronto tra pari e debriefing.
Rilancio	Utilizzare le proposte migliorate nella realizzazione successiva dell'UDA.

NOTA DI RACCORDO

L'esempio mostra il livello di dettaglio della singola lezione. L'UDA rimane il quadro di riferimento; la lezione realizza una specifica esperienza e raccoglie evidenze utili al percorso. La «Sfida autentica» della lezione contribuisce progressivamente alla costruzione del «Compito autentico» dell'UDA. Verifica, valutazione e riprogettazione sono sviluppate nei Format 5, 6 e 7.