

## Pianificazione EAS – Episodio di apprendimento situato

### SPOT DI PRESENTAZIONE DELLA SCUOLA AI GENITORI E AI RAGAZZI DI QUINTA ELEMENTARE

*La Dirigenza propone alle classi della scuola secondaria dell'Istituto di realizzare due brevi video (1 minuto l'uno) di presentazione della scuola da proiettare il giorno dell'open day, uno rivolto ai bambini di quinta della scuola primaria e uno rivolto ai loro genitori. Per stabilire i filmati vincitori verrà indetto un concorso interno all'Istituto durante la festa di fine anno della scuola. La giuria del concorso sarà costituita da DS, due insegnanti, 4 ragazzi della scuola (ed eventualmente 2 ex alunni). I filmati saranno valutati sulla base di indicatori proposti ed elaborati dai ragazzi.*

FASE 1 – preparatoria – INFORMAZIONE	
<i>Problem setting</i>	
COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI STUDENTI
<i>L'insegnante detta e illustra ai ragazzi la consegna: "La Dirigenza propone alle classi della scuola secondaria dell'Istituto di realizzare due brevi video (1 minuto l'uno) di presentazione della scuola da proiettare il giorno dell'open day, uno rivolto ai bambini di quinta della scuola primaria e uno rivolto ai loro genitori. Per stabilire i filmati vincitori verrà indetto un concorso interno all'Istituto durante la festa di fine anno della scuola. La giuria del concorso sarà costituita da DS, due insegnanti, 4 ragazzi della scuola (ed eventualmente 2 ex alunni). I filmati saranno valutati sulla base di indicatori proposti ed elaborati dai ragazzi."</i>	I ragazzi trascrivono la consegna, sintetizzandola.
L'insegnante chiede ai ragazzi di identificare le parti in cui si suddivide il progetto. L'insegnante scrive alla lavagna le fasi dell'attività: progettazione e realizzazione dei video, criteri da definire per l'identificazione dei giurati, proposta ed elaborazione di indicatori per la valutazione dei filmati vincitori.	I ragazzi rispondono, identificando le parti del progetto e le annotano sul quaderno.

## FASE 2 – operatoria – LABORATORIO

### *Learning by doing*

COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI STUDENTI
L'insegnante avvia un <i>brainstorming</i> intorno alla parola “ <i>spot</i> ”, per far emergere esperienze e conoscenze pregresse dei ragazzi.	I ragazzi partecipano al <i>brainstorming</i> .
L'insegnante chiede ai ragazzi di presentare e raccontare uno spot pubblicitario che li abbia particolarmente colpiti e perché.	I ragazzi parlano e ascoltano.
Tra gli spot citati dai ragazzi se ne scelgono alcuni e si guardano insieme in classe.	
L'insegnante divide la classe in gruppi di 4-5 ragazzi e chiede ai gruppi di analizzare, tramite una scheda predisposta ( <b>v. Allegato 1</b> ), uno spot a scelta in modo da identificare le caratteristiche del messaggio pubblicitario in relazione allo scopo, ai destinatari, ai registri comunicativi, agli strumenti e agli elementi utilizzati (musica, parole, immagini), alla struttura del prodotto (inizio, attivazione, ecc).	I ragazzi lavorano in gruppo, compilano la scheda e al termine dell'attività il portavoce di ciascun gruppo relaziona ai compagni sull'analisi effettuata.
L'insegnante chiede a ciascun gruppo di scrivere due brevi scenografie per lo spot di presentazione della scuola, una rivolta ai bambini della primaria e una rivolta ai loro genitori; ogni scenografia dovrà essere composta da un dialogo tra 2 o più personaggi (es. ragazzo/i della secondaria/bambino/i della primaria ecc.; ragazzo/i della secondaria/genitori bambino/i della primaria) e dall'ambientazione della scena (luogo, situazione ecc.). L'insegnante ricorda ai ragazzi che: - la durata totale di ogni singolo spot non potrà superare il minuto; - il registro comunicativo e gli argomenti utilizzati per presentare la scuola, ed eventualmente anche l'ambientazione, varieranno a seconda dei destinatari (bambini o genitori).	I ragazzi lavorano in gruppo e creano le scenografie.
Le scenografie di ciascun gruppo vengono presentate e lette al resto della classe.	
L'insegnante osserva i lavori dei gruppi. Assegna a 2 ragazzi di gruppi diversi il ruolo di “notai”, con l'incarico di segnare punteggi e motivazioni (uno alla lavagna e uno su un foglio).	Al termine della presentazione ciascun gruppo, consultandosi, assegna alle sceneggiature dei compagni un punteggio da 1 a 3 ed elabora le motivazioni del punteggio. Ciascun gruppo espone le proprie valutazioni e le relative motivazioni.

### FASE 3 – ristrutturativa – REVISIONE

#### *Reflecting learning*

COSA FA L'INSEGNANTE	COSA FANNO GLI STUDENTI
L'insegnante guida e osserva l'attività.	I ragazzi, sulla base delle motivazioni emerse, elaborano degli INDICATORI da proporre per la valutazione dei video al concorso ( <b>v. Allegato 3</b> ).
	Utilizzando gli indicatori, si procede ad una nuova valutazione dei prodotti dei gruppi e si confronta con quella precedente, evidenziando eventuali discrepanze. Si decide, sulla base dei punteggi, quali saranno i due prodotti che la classe presenterà al concorso.
	I ragazzi discutono sui criteri e sulle modalità da proporre per la selezione dei giudici del concorso finale (competenze in ambito multimediale e/o teatrale, estrazione tra eventuali candidati ecc.). I 2 notai si segnano le proposte emerse e si incaricano di redigere un unico documento in cui siano contenuti indicatori e criteri.
L'insegnante consegna ai ragazzi un'AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA da compilare individualmente ( <b>v. Allegato 2</b> ).	I ragazzi compilano l'autobiografia cognitiva.
L'insegnante ritira le schede compilate e propone ai ragazzi un momento di riflessione finale condivisa rispetto all'esperienza fatta, ricostruendo le varie fasi dell'attività, con l'intento di evidenziare punti di forza e aree deboli eventualmente da potenziare o migliorare.	I ragazzi si confrontano sull'esperienza.

Si procede alla realizzazione dei video filmando i due sketch scelti per rappresentare la classe al concorso (non è previsto l'utilizzo del montaggio).

### Allegato 3

Indicatori per la valutazione dei video				
		Punteggio		
Efficacia comunicativa dello spot	Credibilità ed espressività degli attori	1	2	3
	Scelta degli argomenti utilizzati nel dialogo	1	2	3
	Verosimiglianza dei dialoghi tra i personaggi	1	2	3
	Adeguatezza del registro utilizzato	1	2	3
	Ambientazione	1	2	3
	Situazione	1	2	3
	Originalità e creatività	1	2	3