



**TRAGUARDI DELLA COMPETENZA ED. FISICA ALLA FINE DI OGNI GRADO DI SCUOLA**

Tutti i campi d'esperienza, con particolare riferimento a: <b>IL CORPO E IL MOVIMENTO</b>	Tutte le discipline, con particolare riferimento a: <b>ED.FISICA</b>	
<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA</b>	<b>AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO</b>
<p>Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola. Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto. Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p>	<p>L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti. Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche. Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di giocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche. Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	<p>L'alunno è consapevole delle proprie competenze motorie sia nei punti di forza che nei limiti. Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione. Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri, praticando, inoltre, attivamente i valori sportivi (fair – play) come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole. Riconosce, ricerca e applica a se stesso comportamenti di promozione dello "star bene" in ordine a un sano stile di vita e alla prevenzione. Rispetta criteri base di sicurezza per sé e per gli altri. È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.</p>

UNITA' FORMATIVA		ED. FISICA		SCUOLA DELL'INFANZIA	
		CAMPO DI ESPERIENZA: IL CORPO E IL MOVIMENTO			
COMPETENZE ATTESE	AL TERMINE DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA	<p><b>A. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</b> Riconosce i segnali e i ritmi del proprio corpo, le differenze sessuali e di sviluppo e adotta pratiche corrette di cura di sé, di igiene e di sana alimentazione. Riconosce il proprio corpo, le sue diverse parti e rappresenta il corpo fermo e in movimento.</p> <p><b>B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Il bambino vive pienamente la propria corporeità, ne percepisce il potenziale comunicativo ed espressivo, matura condotte che gli consentono una buona autonomia nella gestione della giornata a scuola.</p> <p><b>C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b> Prova piacere nel movimento e sperimenta schemi posturali e motori, li applica nei giochi individuali e di gruppo, anche con l'uso di piccoli attrezzi ed è in grado di adattarli alle situazioni ambientali all'interno della scuola e all'aperto.</p> <p><b>D. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Controlla l'esecuzione del gesto, valuta il rischio, interagisce con gli altri nei giochi di movimento, nella musica, nella danza, nella comunicazione espressiva.</p>			
		<p><b>CONOSCENZE (SAPERE)</b></p> <p><b>A.</b> Tutte le parti del viso. <b>B-C.</b> Il gioco motorio come espressione di sé <b>C.</b> Alcuni schemi posturali e motori. I giochi collettivi con i compagni. <b>D.</b> Gli ambienti.</p>		<p><b>ABILITÀ (SAPER FARE)</b></p> <p><b>A.</b> Indicare con lessico corretto tutte le parti del viso. Rappresentare graficamente con differenti tecniche espressive il proprio viso e tutte le parti che lo compongono. <b>B.</b> Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative ed espressive. <b>C.</b> Realizzare schemi motori, quali camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare. Partecipare a giochi collettivi. Utilizzare piccoli attrezzi durante lo svolgimento di giochi individuali o di gruppo. <b>C-D.</b> Muoversi nello spazio sulla base dello spazio a disposizione. Collocarsi in posizioni diverse in rapporto agli altri e/o ad oggetti.</p>	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	ANNI TRE	<p><b>A</b> Le principali parti del corpo e le sue caratteristiche. <b>A-C.</b> Differenti schemi posturali e motori in base allo spazio e al tempo. <b>B-C.</b> Il gioco motorio come espressione di sé. <b>C.</b> I giochi collettivi e il rispetto dei compagni. <b>C-D.</b> Gli ambienti e i movimenti in sicurezza.</p>		<p><b>A.</b> Indicare con lessico corretto le principali parti del corpo. Rappresentare graficamente con differenti tecniche espressive il proprio corpo. Muoversi nello spazio sulla base dello spazio a disposizione e del ritmo richiesto. <b>B.</b> Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative ed espressive. <b>C.</b> Realizzare schemi motori, quali camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare. <b>C-D.</b> Collocarsi in posizioni diverse in rapporto agli altri e/o ad oggetti. <b>C-D.</b> Partecipare a giochi collettivi, rispettando le regole. Utilizzare piccoli attrezzi durante lo svolgimento di giochi individuali o di gruppo.</p>	
	ANNI QUATTRO				

**ANNI CINQUE**

- A.** Tutte le parti del corpo e le sue caratteristiche.
- B-C.** Il gioco motorio come espressione di sé.
- C.** Differenti schemi posturali e motori in base allo spazio e al tempo.
- C-D.** Gli ambienti e i movimenti in sicurezza. I giochi collettivi e il rispetto dei compagni.

- A.** Indicare con lessico corretto tutte le parti del corpo. Rappresentare graficamente con differenti tecniche espressive il proprio corpo e tutte le parti che lo compongono.
- A-C.** Muoversi nello spazio con padronanza del proprio corpo sulla base dello spazio a disposizione e del ritmo richiesto.
- B.** Utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative ed espressive.
- C.** Realizzare schemi motori, quali camminare, correre, saltare, rotolare, strisciare. Partecipare a giochi collettivi, rispettando le regole del fair play per acquisire i valori sportivi.
- C-D.** Collocarsi in posizioni diverse in rapporto agli altri e/o ad oggetti. Utilizzare in modo adeguato piccoli attrezzi durante lo svolgimento di giochi individuali o di gruppo.

UNITA' FORMATIVA		SCUOLA PRIMARIA DISCIPLINA:ED. FISICA			
COMPETENZE ATTESE	AL TERMINE DELLA SCUOLA PRIMARIA	<p><b>A. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</b> L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p><b>B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p> <p><b>C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p><b>D. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>			
		OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CLASSI PRIME	<p><b>CONOSCENZE (SAPERE)</b></p> <p><b>A.</b> Giochi per la conoscenza reciproca. Il se corporeo. Gli schemi motori di base (correre/saltare). Orientamento spaziale e lateralizzazione. Coordinamento generale ed oculi/manuale. Percezione ritmica e spaziale.</p> <p><b>B.</b> Percorsi, ritmi. Balli, drammatizzazione, movimenti per raccontare e raccontarsi</p> <p><b>C.</b> Giochi in coppia, di gruppo, a squadre con l'uso di materiale strutturato e non. Percorsi con ostacoli e piccoli attrezzi. Rispetto e condivisione delle regole.</p>	<p><b>ABILITÀ (SAPER FARE)</b></p> <p><b>A.</b> Riconoscere lo schema corporeo e utilizzare consapevolmente le proprie abilità motorie. Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo in riferimento alle principali coordinate spaziali e temporali.</p> <p><b>B.</b> Utilizzare in modo personale il corpo e il movimento per esprimersi, comunicare stati d'animo, emozioni e sentimenti.</p> <p><b>C.</b> Partecipare attivamente alle varie forme di gioco collaborando con gli altri e rispettando le regole.</p>
			CLASSI SECONDE	<p><b>A.</b> Giochi di orientamento, di coordinazione statica e dinamica, con cambi di direzione. Giochi e percorsi in situazioni di velocità in relazione all'equilibrio, anche in coppia ed in gruppo.</p> <p><b>B.</b> Giochi di movimento secondo ritmi diversi o consegne varie.</p> <p><b>C.</b> Attività di gioco organizzato. Attività di coordinazione motoria, globale e segmentale, anche con l'uso di attrezzi.</p>	<p><b>A.</b> Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori, anche combinati tra loro, in relazione al tempo ed allo spazio.</p> <p><b>B.</b> Eseguire semplici schemi motori, individuali e collettivi.</p> <p><b>C.</b> Applicare correttamente modalità di esecuzione di giochi e sports, sia individuali che di squadra, rispettando le regole previste.</p>
			CLASSI TERZE	<p><b>A.</b> Schemi motori di base: correre, saltare, afferrare, lanciare, strisciare, rotolarsi.</p> <p><b>B.</b> Semplici sequenze motorie.</p> <p><b>C.</b> Giochi di squadra. Giochi di ruolo. Giochi creativi. Percorsi strutturati e non.</p>	<p><b>A.</b> Coordinare ed utilizzare diversi schemi motori.</p> <p><b>B.</b> Eseguire semplici sequenze, individuali e collettivi.</p> <p><b>C.</b> Giocare rispettando le regole e scoprire la loro fondamentale importanza. Partecipare attivamente alle forme di gioco collaborando con gli altri.</p>

<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CLASSI QUARTE</b></p>	<p><b>A.</b> Esercizi e giochi riguardanti schemi motori di base con e senza l'utilizzo di piccoli attrezzi come palloni, palle, cerchi, coni, bastoni, funicelle. Attività individuali, in coppia o a squadre riguardanti la combinazione di schemi motori di base. Esercizi individuali e collettivi sulla combinazione semplice e complessa di gesti in sequenze ritmiche. Giochi di movimento coordinati e di orientamento spaziale. Giochi su traiettorie, distanze, successioni temporali, lateralizzazione, coordinazione oculo-manuali.</p> <p><b>B.</b> Giochi e attività espressive e corporee. Marce e ritmi. Movimenti coreografici. Giochi di mimo. La comunicazione attraverso posture e giochi motori.</p> <p><b>C.</b> Giochi sportivi cooperativi. Giochi di ruolo. Giochi individuali e di gruppo con e senza piccoli attrezzi basati sul fair play (gioco leale). La collaborazione e l'interdipendenza nel gioco. Ruoli, regole e tecniche dei giochi. Lo spirito di gruppo-squadra: accettazione delle condizioni del gioco e dei risultati.</p>	<p><b>A.</b> Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche, nonché dei consequenziali cambiamenti dovuti all'esercizio fisico. Organizzare condotte motorie, coordinando il movimento in modo simultaneo e in successione.</p> <p><b>B.</b> Utilizzare in modo originale e creativo modalità espressive e corporee. Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento o strutture ritmiche. Riconoscere i principali elementi tecnici semplificati di molte discipline sportive.</p> <p><b>C.</b> Partecipare attivamente ai giochi sportivi organizzati anche in forma di gara.</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);"><b>CLASSI QUINTE</b></p>	<p><b>A.</b> Percorsi e circuiti sotto forma di gara. Esercizi con la palla, finalizzati all'approccio dei principali giochi di squadra: minibasket e minivolley. Semplici esercizi a corpo libero: correre, arrampicarsi, strisciare, saltare, flettere, ruotare, tirare e lanciare. Giochi competitivi a coppie, a piccoli gruppi e di gruppo con la palla, utilizzando canestri, bersagli, palline da tennis, cerchi e birilli etc.</p> <p><b>B.</b> Semplici giochi di ruolo e drammatizzazioni.</p> <p><b>C.</b> Giochi individuali o di gruppo.</p> <p><b>D.</b> Salute, esercizio fisico e benessere.</p>	<p><b>A.</b> Acquisire consapevolezza delle funzioni fisiologiche, nonché dei consequenziali cambiamenti dovuti all'esercizio fisico. Organizzare condotte motorie, coordinando il movimento in modo simultaneo e in successione.</p> <p><b>B.</b> Utilizzare in modo originale e creativo modalità espressive e corporee. Elaborare semplici coreografie o sequenze di movimento o strutture ritmiche. Riconoscere i principali elementi tecnici semplificati di molte discipline sportive.</p> <p><b>C.</b> Partecipare attivamente ai giochi sportivi organizzati anche in forma di gara.</p> <p><b>D.</b> Assumere comportamenti adeguati per garantire la propria sicurezza e quella dei compagni. Riconoscere il rapporto tra alimentazione ed esercizio fisico in relazione a corretti stili di vita. Essere consapevole che attività motoria e gioco inducono benessere</p>

UNITA' FORMATIVA		SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO DISCIPLINA: ED. FISICA	
COMPETENZE ATTESE	AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO	<p><b>A. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e con il tempo</b> L'alunno acquisisce consapevolezza di sé attraverso la percezione del proprio corpo e la padronanza degli schemi motori e posturali nel continuo adattamento alle variabili spaziali e temporali contingenti.</p> <p><b>B. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva</b> Utilizza il linguaggio corporeo e motorio per comunicare ed esprimere i propri stati d'animo, anche attraverso la drammatizzazione e le esperienze ritmico-musicali e coreutiche.</p> <p><b>C. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play</b> Sperimenta una pluralità di esperienze che permettono di maturare competenze di gocosport anche come orientamento alla futura pratica sportiva. Sperimenta, in forma semplificata e progressivamente sempre più complessa, diverse gestualità tecniche.</p> <p><b>D. Salute e benessere, prevenzione e sicurezza</b> Agisce rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento che nell'uso degli attrezzi e trasferisce tale competenza nell'ambiente scolastico ed extrascolastico. Riconosce alcuni essenziali principi relativi al proprio benessere psico-fisico legati alla cura del proprio corpo, a un corretto regime alimentare e alla prevenzione dell'uso di sostanze che inducono dipendenza. Comprende, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport, il valore delle regole e l'importanza di rispettarle.</p>	
		<p><b>CONOSCENZE (SAPERE)</b></p> <p><b>A.</b> I vari schemi motori di base. Le variabili spazio-temporali necessarie all'esecuzione del gesto tecnico.</p> <p><b>B.</b> Le proprie emozioni, i gesti dei compagni e dell'insegnante.</p> <p><b>C.</b> Le regole di gioco, della palestra e del vivere comune.</p> <p><b>D.</b> Gli effetti benefici dell'attività motoria in sicurezza.</p>	<p><b>ABILITÀ (SAPER FARE)</b></p> <p><b>A.</b> Utilizzare in modo armonico le varie parti del corpo partendo da situazioni semplici aumentando progressivamente la difficoltà. Coordinare gli schemi motori acquisiti adattando il movimento in situazione. Essere in grado di distribuire lo sforzo in relazione all'attività richiesta. Utilizzare le variabili spazio-temporali. Utilizzare l'esperienza motoria acquisita per risolvere situazioni nuove o inusuali.</p> <p><b>B.</b> Decodificare i gesti dei compagni e dell'insegnante. Muoversi a ritmo di musica.</p> <p><b>C.</b> Rispettare le regole di gioco, della palestra e del vivere comune.</p> <p><b>D.</b> Adottare comportamenti appropriati per la sicurezza propria e dei compagni. Impegnarsi a migliorare la propria efficienza fisica.</p>
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	CLASSI PRIME		
	CLASSI SECONDE	<p><b>A.</b> Gli esercizi principali per allenare gli schemi motori di base Le capacità motorie.</p> <p><b>B.</b> Il linguaggio non verbale.</p> <p><b>C.</b> Il codice deontologico dello sportivo e le regole delle varie discipline sportive.</p> <p><b>D.</b> Il proprio corpo, le sue funzioni e i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età. Il valore di una regolare attività fisica per tutelare il proprio benessere.</p> <p><b>A.</b> Applicare gli schemi motori in esercizi e giochi. Utilizzare le capacità motorie per costruire e migliorare le abilità motorie/sportive.</p> <p><b>B.</b> Utilizzare il proprio corpo per comunicare, utilizzare i codici non verbali più adatti alle varie situazioni e quelli relativi ai gesti arbitrari.</p> <p><b>C.</b> Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, con autocontrollo e rispetto per l'altro (fair play). Rispettare le regole di gioco.</p> <p><b>D.</b> Essere in grado di seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p>	

<b>CLASSI TERZE</b>	<p><b>A.</b> Gli esercizi principali per allenare gli schemi motori di base. Le capacità motorie.</p> <p><b>B.</b> Il linguaggio non verbale.</p> <p><b>C.</b> Il codice deontologico dello sportivo e le regole delle varie discipline sportive.</p> <p><b>D.</b> Il proprio corpo, le sue funzioni e i cambiamenti morfologici caratteristici dell'età. Il valore di una regolare attività fisica per tutelare il proprio benessere.</p>	<p><b>A.</b> Applicare gli schemi motori in esercizi e giochi. Utilizzare le capacità motorie per potenziare le abilità motorie/sportive.</p> <p><b>B.</b> Utilizzare il proprio corpo per comunicare, utilizzare i codici non verbali più adatti alle varie situazioni. Utilizzare i codici non verbali relativi ai gesti arbitrari</p> <p><b>C.</b> Gestire in modo consapevole le situazioni competitive, con autocontrollo e rispetto per l'altro (fair play). Migliorare la tattica di gioco e lo spirito di squadra. Sviluppare la capacità di anticipazione</p> <p><b>D.</b> Essere in grado di seguire un piano di lavoro consigliato in vista del miglioramento delle prestazioni.</p>
---------------------	--	---

## MEDIAZIONE DIDATTICA<sup>1</sup>

- **METODI:** lezioni frontali, narrazioni, drammatizzazioni, attività manipolative e sensoriali, attività sonoro-musicali e motorie, esplorazioni e ricerche, lavori di gruppo e a coppie, attività ludiche digitali e non, problem solving, cooperative learning, peer education, classe virtuale, flipped classroom, gamification della didattica, learning by doing, uso delle tecnologie multimediali, attività laboratoriali.
- **STRUMENTI:** materiale strutturato, materiale semi-strutturato, materiale non strutturato, libro, dispositivi multimediali, web, documenti digitali, ebook del libro di testo, audiolibri, piattaforme educative su Cloud, devices personali (BYOD), software per la didattica, uscite didattiche e attività teatrali ed espressive.
- **CONTENUTI:** I contenuti sono riportati dal docente nella propria programmazione annuale.

## ATTIVITA' ED ESPERIENZE

- Le attività (progetti, compiti di realtà...) che si intendono realizzare in modo concatenato e finalizzato al raggiungimento degli obiettivi di apprendimento e gradualmente delle competenze, verranno programmate ogni anno in base al piano di offerta formativa dell'istituto e riportate nella programmazione iniziale.

## VERIFICA, VALUTAZIONE E AUTOVALUTAZIONE NELLA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI I GRADO

- **CONOSCENZE E ABILITA'**
  - Tipologie di prove da utilizzare:
    - Prove strutturate (cloze, scelta multipla, vero/falso, collegamenti, completamenti, risposta breve, riordino...);
    - Prove non strutturate (riproduzioni grafiche-pittoriche, produzioni multimediali, verbalizzazioni, risposte aperte, ricerche guidate e libere...);
    - Brevi conversazioni guidate (scambi dialogici, riflessioni, role play, drammatizzazioni);
    - Prove d'Istituto per classi parallele in entrata, intermedie e in uscita.
  - Criteri di valutazione:
    - Per la scuola Primaria e Secondaria si rimanda alle Rubriche di valutazione disciplinari.
- **COMPETENZE DISCIPLINARI E TRASVERSALI:**
  - Tipologie di prove da utilizzare:
    - Osservazione iniziale, intermedia e finale;
    - Check list, diario di bordo (per il docente), portfolio (per lo studente), questionari, interviste;
    - Compiti di realtà di breve, media e lunga durata in itinere (formative) e a conclusione di un'unità didattica (sommative);
    - Attività progettuali e laboratoriali;

<sup>1</sup> Per gli alunni con BES si rimanda, laddove necessario, al PDP o al PEI. La metodologia blended qui descritta e in particolare il cooperative learning e la flipped classroom, sono già di per sé inclusive, l'uso di strumenti diversi come video e audio e delle TIC garantiscono il rispetto dei diversi stili di apprendimento e la messa in atto delle intelligenze multiple.

- Compiti di realtà d'Istituto intermedi e finali.
- Criteri di valutazione:
  - Per la scuola Primaria e Secondaria si rimanda alle Rubriche di valutazione delle competenze disciplinari e trasversali.
  - Per la scuola dell'Infanzia si rimanda alle Griglie di valutazione delle competenze, progettati per Campi di esperienza e solo per i bambini di cinque anni

#### CRITERI DI VALUTAZIONE DELLE CONOSCENZE E DELLE ABILITA' DISCIPLINARI

INDICATORI PER LA VALUTAZIONE DECIMALE	Voto
Scarsa padronanza delle strumentalità di base. Carente conoscenza dei contenuti. Difficoltà nell'uso dei linguaggi disciplinari	<b>4</b>
Padronanza parziale delle strumentalità di base. Conoscenza frammentaria e superficiale dei contenuti. Uso elementare dei linguaggi disciplinari	<b>5</b>
Sufficiente padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza essenziale dei concetti e dei contenuti. Uso basilare dei linguaggi disciplinari	<b>6</b>
Discreta padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza e comprensione dei concetti e dei contenuti. Capacità essenziale di organizzare le conoscenze. Uso discreto del linguaggio disciplinare	<b>7</b>
Padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza completa dei concetti e dei contenuti. Capacità di organizzare e sistematizzare le conoscenze. Uso autonomo e corretto del linguaggio disciplinare	<b>8</b>
Piena padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza ampia e approfondita dei concetti e dei contenuti. Capacità di organizzare e rielaborare in modo personale. Uso sicuro del linguaggio disciplinare	<b>9</b>
Totale padronanza delle strumentalità di base. Conoscenza ampia, approfondita ed organica dei contenuti. Capacità di rielaborazione personale con aspetti originali e creativi. Uso sicuro e preciso del linguaggio disciplinare	<b>10</b>

**RUBRICA DI VALUTAZIONE DELLA COMPETENZA ED. FISICA**

<b>NUCLEO FONDANTE</b>	<b>A LIVELLO AVANZATO</b>	<b>B LIVELLO INTERMEDIO</b>	<b>C LIVELLO BASE</b>	<b>D LIVELLO INIZIALE</b>
<b><i>IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E CON IL TEMPO</i></b>	Acquisizione completa del gesto tecnico automatizzato, personalizzato, eseguito con naturalezza ed efficacia	Acquisizione adeguata del gesto tecnico automatizzato, personalizzato, eseguito in modo corretto	Acquisizione parziale del gesto tecnico eseguito in maniera sufficiente	Acquisizione difficoltosa del gesto tecnico eseguito in maniera non sufficiente
<b><i>IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO - ESPRESSIVA</i></b>	Riconosce e controlla completamente le proprie emozioni, decodifica i gesti arbitrari e dei compagni.	Riconosce e controlla adeguatamente le proprie emozioni, decodifica i gesti arbitrari e dei compagni.	Riconosce e controlla parzialmente le proprie emozioni, decodifica sufficientemente i gesti arbitrari e dei compagni.	Riconosce e controlla con difficoltà le proprie emozioni, non sempre decodifica i gesti arbitrari e dei compagni.
<b><i>IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY</i></b>	Partecipa assiduamente con interesse e disponibilità costante, rispetta completamente materiali, persone e regole sociali e di gioco	Partecipa costantemente con interesse e partecipazione adeguata, rispetta costantemente materiali, persone e regole sociali e di gioco	Partecipa con sufficiente interesse e disponibilità, rispetta parzialmente materiali, persone e regole sociali e di gioco	Partecipa in maniera discontinua con modesto interesse e disponibilità, rispetta con difficoltà materiali, persone e regole sociali e di gioco
<b><i>SALUTE E BENESSERE, PREVENZIONE E SICUREZZA</i></b>	Dispone e ripone correttamente gli attrezzi salvaguardando la propria ed altrui sicurezza, pratica attivamente esercizi fisici per migliorare il proprio benessere	Dispone e ripone adeguatamente gli attrezzi salvaguardando la propria ed altrui sicurezza, pratica esercizi fisici per migliorare il proprio benessere	Dispone e ripone gli attrezzi con sufficiente attenzione, saltuariamente pratica esercizi fisici per migliorare il proprio benessere	Dispone e ripone gli attrezzi con poca attenzione, raramente pratica esercizi fisici per migliorare il proprio benessere