

Scuola dell'Infanzia	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza Imprenditoriale La Conoscenza del mondo – Il se' e l'altro –Il corpo e il movimento	
TRAGUARDI	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>Padroneggia abilità motorie di base in situazioni diverse.</p> <p>Partecipa alle attività di gioco e di sport, rispettandone le regole; assume responsabilità delle proprie azioni e per il bene comune.</p> <p>Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del messaggio corporeo.</p> <p>Utilizza nell'esperienza le conoscenze relative alla salute, alla sicurezza, alla prevenzione ed ai corretti stili di vita.</p>	<p>Riconoscere, nominare e rappresentare il corpo.</p> <p>Coordinare i movimenti in attività che implicano l'utilizzo di strumenti e materiali.</p> <p>Rispettare le regole nei giochi individuali e di gruppo. Coordinarsi con gli altri nei giochi di gruppo rispettando la propria ed altrui sicurezza.</p> <p>Osservare le pratiche di igiene e cura di sé.</p> <p>Sperimentare e conosce attraverso il corpo e il movimento</p>	<p>Il corpo.</p> <p>Regole di igiene del corpo e degli ambienti.</p> <p>Gli alimenti.</p> <p>Il movimento sicuro.</p> <p>I pericoli nell'ambiente ed i comportamenti sicuri.</p> <p>Le regole dei giochi.</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Scuola dell'infanzia	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza Imprenditoriale La Conoscenza del mondo – Il se' e l'altro –Il corpo e il movimento			
	LIVELLI			
EVIDENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Individua, nomina le parti del proprio corpo e ne descrive le funzioni.</p> <p>Individua semplici norme di igiene del proprio corpo e le osserva.</p> <p>Gestisce in autonomia alcune azioni di routine di vita quotidiana (alimentazione ed uso servizi igienici).</p> <p>Padroneggia gli schemi motori di base statici e dinamici.</p> <p>Controlla la motricità fine in operazioni di routine: colorare, piegare, tagliare, esegue semplici compiti grafici.</p> <p>Osserva comportamenti atti a prevenire rischi.</p> <p>Esprime intenzionalmente messaggi attraverso il corpo: espressione non verbale, danze, drammatizzazioni, giochi di mimo.</p> <p>Esegue giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.</p>	<p>Si tiene pulito.</p> <p>Si sveste e si riveste con l'aiuto di un adulto o di un compagno.</p> <p>Partecipa a giochi in coppia o piccolissimo gruppo.</p> <p>Indica le parti del corpo su di sé nominate dall'insegnante.</p> <p>Controlla gli schemi motori di base: sedere, camminare, correre, rotolare.</p> <p>Evita situazioni potenzialmente pericolose indicate dall'insegnante o da un compagno.</p>	<p>Osserva le principali abitudini di igiene personale.</p> <p>Cerca di svestirsi e rivestirsi da solo ma se in difficoltà cerca aiuto.</p> <p>Partecipa ai giochi di coppie e collettivi interagendo con i compagni. Indica e nomina le parti del corpo, ne riferisce le funzioni principali.</p> <p>Individua alcune azioni potenzialmente pericolose e le evita.</p> <p>Controlla schemi motori statici e dinamici: camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare.</p> <p>Segue semplici ritmi attraverso il movimento.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale in modo sommario.</p>	<p>Svolge in autonomia le routine di igiene personale.</p> <p>Si sveste e si riveste in modo autonomo.</p> <p>Nel gioco interagisce con i compagni in modo proficuo e rispettando le regole.</p> <p>Individua situazioni pericolose presenti nell'ambiente di vita, le indica all'adulto ed ai compagni e le evita.</p> <p>Padroneggia schemi motori statici e dinamici di base: sedere, camminare, saltellare, saltare, correre, rotolare, strisciare, arrampicare, stare in equilibrio.</p> <p>Si muove seguendo accuratamente ritmi.</p> <p>Controlla la coordinazione oculo-manuale per tagliare, piegare, colorare...</p>	<p>Svolge in autonomia le routine di igiene personale e le sa indicare ai compagni più piccoli.</p> <p>Si sveste e si riveste in completa autonomia ed aiuta i compagni più piccoli.</p> <p>Partecipa ai giochi attivamente, rispettando le regole ed accettando anche le sconfitte.</p> <p>Di fronte a situazioni potenzialmente pericolose adotta comportamenti preventivi e li indica ai compagni.</p> <p>Controlla i propri movimenti, valuta la propria forza, coordina i movimenti con attrezzi, strumenti e materiali vari.</p> <p>Controlla in maniera accurata alcune operazioni di motricità fine: tagliare lungo una riga, riprodurre il proprio nome...</p> <p>Esegue semplici danze, attività mimiche e semplici drammatizzazioni.</p>

EDUCAZIONE FISICA

<p>CLASSE V primaria</p>	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria</p> <p>Competenza Imprenditoriale</p> <p>Educazione fisica</p>	
<p>TRAGUARDI</p>	<p>ABILITA'</p>	<p>CONOSCENZE</p>
<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime nell'ambito motorio</p> <p>Comunica attraverso il linguaggio motorio e corporeo i propri stati d'animo</p> <p>Si orienta alla pratica sportiva</p> <p>Rispetta, all'interno delle varie occasioni di gioco e di sport le regole comprendendone il valore</p> <p>Agisce rispettando i criteri base di sicurezza e di benessere psico-fisico per sé e gli altri (movimento e uso degli attrezzi, corretto regime alimentare, corretto stile di vita)</p>	<p>Coordinare, controllare, cambiare, trasformare e riadattare diversi schemi motori e posturali di base</p> <p>Muoversi nello spazio valutando distanze, traiettorie, successione temporale e ritmo esecutivo delle azioni motorie</p> <p>Utilizzare la gestualità fino-motoria nelle attività ludiche con gli strumenti ginnici</p> <p>Esprimersi nella danza e nella drammatizzazione trasmettendo emozioni</p> <p>Elaborare semplici sequenze di movimento/coreografie</p> <p>Eseguire diverse proposte di gioco-sport e giochi derivanti dalla tradizione popolare</p> <p>Rispettare le regole, accettare la sconfitta e vivere con responsabilità e senso civico la vittoria</p> <p>Utilizzare consapevolmente le proprie capacità motorie e modulare l'intensità dei carichi valutando anche le capacità degli altri</p> <p>Riconoscere il rapporto tra benessere fisico e corretto stile di vita/alimentazione</p>	<p>Schemi motori</p> <p>Gestualità fino-motoria</p> <p>Gioco sport</p> <p>Funzione degli attrezzi ginnici</p> <p>Norme alimentari</p> <p>Parti del corpo e loro funzioni</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE

<p>CLASSE V primaria</p>	<p>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali</p> <p>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</p> <p>Competenza in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria</p> <p>Competenza Imprenditoriale</p> <p>Educazione fisica</p>			
	<p>LIVELLI</p>			
<p>EVIDENZE</p>	<p>INIZIALE</p>	<p>BASE</p>	<p>INTERMEDIO</p>	<p>AVANZATO</p>
<p>Attraverso il gioco con il corpo, con gli attrezzi, con la palla e con il ritmo padroneggia qualità motorie (rapidità, coordinazione, mobilità articolare e resistenza generale)</p> <p>Affina la sua dominanza motoria (di lateralità), gestisce il tempo nella sua successione</p> <p>Nel gioco-sport agisce con fair play assumendo comportamenti di prevenzione del rischio e di assunzione di regole sportive/alimentari</p>	<p>Padroneggia gli schemi motori di base (camminare, correre, saltare...) ed esegue semplici consegne in relazione ad essi</p> <p>Sotto la supervisione dell'insegnante osserva le norme comportamentali di prevenzione degli infortuni.</p> <p>Accetta le regole del gioco solo se sollecitato</p>	<p>Si muove nello spazio coordinando alcuni schemi motori di base con discreto autocontrollo</p> <p>Utilizza correttamente gli attrezzi ginnici e gli spazi di gioco secondo le consegne dell'insegnante</p> <p>Partecipa a giochi di movimento di squadra seguendo le regole, accettando i ruoli affidatigli seguendo le osservazioni degli adulti e i limiti imposti nei momenti di conflittualità</p>	<p>Sperimenta diverse gestualità tecniche maturando competenze di gioco-sport</p> <p>Usa il proprio corpo rispetto alle varianti spaziali (vicino/lontano, avanti/dietro Sopra/sotto...) e temporali (prima, dopo contemporaneamente)</p> <p>Partecipa a giochi rispettando autonomamente le regole, i compagni e le strutture</p> <p>Utilizza il movimento anche per rappresentare stati d'animo (danza, rappresentazioni teatrali...)</p>	<p>Utilizza le abilità motorie e sportive acquisite adattando il movimento in situazione</p> <p>Coordina schemi motori con buon autocontrollo e destrezza</p> <p>Utilizza gli aspetti comunicativo-relazionali del linguaggio motorio per entrare in relazione con gli altri praticando attivamente i valori del fair play come modalità di relazione quotidiana e di rispetto delle regole</p> <p>Osserva le istruzioni per il benessere psicofisico e per la sicurezza propria e altrui.</p>

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE III secondaria I grado	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria Competenza Imprenditoriale Educazione fisica	
TRAGUARDI	ABILITA'	CONOSCENZE
<p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si esprime e dimostra interesse per l'ambito motorio</p> <p>Applica i principi dell'allenamento e rispetta le regole collaborando in modo propositivo e responsabile</p> <p>Padroneggia abilità motorie fondamentali in situazioni diverse</p> <p>Agisce con fair play assumendo comportamenti di prevenzione del rischio e di assunzione di regole sportive/alimentari</p>	<p>Pianificare una seduta di allenamento suddividendola in riscaldamento, allenamento e defaticamento</p> <p>Coordinare azioni, schemi motori, gesti tecnici</p> <p>Utilizzare attrezzi ginnici</p> <p>Partecipare a giochi di movimento, giochi tradizionali, giochi sportivi di squadra, rispettando le regole e imparando a gestire vittoria e sconfitta</p>	<p>Elementi di igiene del corpo e di anatomia e fisiologia</p> <p>Regole di alcune discipline sportive</p>

RUBRICA DI VALUTAZIONE

CLASSE III secondaria I grado	Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza in matematica, scienze, tecnologia e ingegneria Competenza Imprenditoriale Educazione fisica			
	LIVELLI			
EVIDENZE	INIZIALE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
<p>Coordina azioni e schemi motori e utilizza strumenti ginnici</p> <p>Rispetta le regole del gioco gestendo ruoli e conflitti</p> <p>Utilizza il movimento come espressione di stati d'animo diversi</p> <p>Assume comportamenti corretti dal punto di vista igienico-sanitario e della sicurezza di sé e degli altri</p>	<p>Si allena e lavora saltuariamente, si riscalda solo se sollecitato, esegue la prova con risultati alterni, l'esecuzione è poco precisa.</p> <p>Rispetta sufficientemente le regole, accetta la sconfitta senza farne uno stimolo per migliorare</p> <p>Conosce poco le proprie potenzialità e non le sa usare al momento opportuno</p>	<p>Si allena e si applica abbastanza regolarmente, si riscalda bene in ogni occasione, esegue la prova con buoni risultati, sopporta la fatica anche se a volte si lamenta, considera la sconfitta uno stimolo per migliorarsi</p> <p>Conosce sufficientemente il proprio corpo e, se opportunamente guidato e sollecitato, sa usarlo nel modo opportuno</p>	<p>Si allena regolarmente comprendendo che a questo sono legati i risultati, si riscalda sempre e, autonomamente esegue la prova con risultati sempre soddisfacenti, sopporta la fatica senza lamentarsi, sa accettare con serenità sia la vittoria che la sconfitta</p> <p>Conosce bene le proprie potenzialità e i propri limiti impegnandosi regolarmente per migliorarsi</p>	<p>Si allena e lavora regolarmente con entusiasmo, si riscalda scegliendo autonomamente gli esercizi ottimali, ottiene eccellenti risultati sempre all'altezza delle aspettative, gioisce della vittoria ma non si accontenta</p> <p>È totalmente consapevole delle proprie capacità e dei propri limiti, lavora sempre con entusiasmo per ottimizzare le prime ed eliminare i secondi</p>