

## GRIGLIA DI VALUTAZIONE di EDUCAZIONE FISICA

### SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE	LIVELLI DI APPRENDIMENTO	LIVELLI RAGGIUNTI
<b>Movimento</b>	<p>1. Coordina con efficacia varie abilità motorie in molteplici situazioni, controllando il proprio corpo nelle sue relazioni spazio-tempo e riconosce con sicurezza le modificazioni fisiologiche</p> <p>2. Coordina varie abilità motorie e controlla il proprio corpo nelle sue relazioni spazio tempo e riconosce le modificazioni fisiologiche</p> <p>3. Coordina le abilità motorie di base in alcune situazioni, controllando globalmente il corpo nelle sue relazioni spazio-tempo e riconosce , guidato, le sue modificazioni fisiologiche</p>	<p>10 = abilità pienamente acquisite</p> <p>9/8 = abilità acquisite in molteplici situazioni motorie</p> <p>7 = abilità motorie discretamente sicure</p> <p>6 = abilità motorie non pienamente acquisite</p> <p>5 = abilità non acquisite</p>
<b>Linguaggi del corpo come modalità comunicativo - espressiva</b>	<p>1. Controlla molteplici modalità espressive e comunica efficacemente attraverso il linguaggio non verbale</p> <p>2. Utilizza diverse modalità espressive e comunica attraverso il linguaggio non verbale</p> <p>3. Guidato, utilizza alcune modalità espressive comunicando semplici situazioni e stati d'animo</p>	<p>10 = capacità ottime, riconosce e utilizza vari linguaggi comunicativo - espressivo in modo personale</p> <p>9/8 = capacità molto buone, utilizza diversi linguaggi</p> <p>7 = capacità discrete, utilizza linguaggi in modo codificato</p> <p>6 = capacità parziali, utilizza linguaggi solo se guidato</p> <p>5 = capacità non adeguate, non sa utilizzare linguaggi espressivi</p>
<b>Gioco-Sport</b>	<p>1. Collabora attivamente alla riuscita del gioco con contributi personali, rispetta le regole, ruoli e compagni e accetta gli esiti (successi e sconfitte)</p> <p>2. Collabora alla riuscita del gioco con alcuni contributi personali, rispetta regole, ruoli e compagni e accetta gli esiti del gioco con equilibrio</p> <p>3. Guidato collabora alla riuscita del gioco, rispetta globalmente regole, ruoli e compagni e accetta gli esiti</p>	<p>10 = conoscenze sicure e approfondite, comportamento molto corretto, responsabile e collaborativo</p> <p>9/8 = conoscenze sicure, comportamento corretto e responsabile</p> <p>7 = conoscenze discrete, rispetta le principali regole collaborando in modo non costante</p> <p>6 = conoscenze parziali, comportamento non sempre corretto</p> <p>5 = conoscenze assenti e comportamento scorretto</p>

<b>Salute e Benessere</b>	<p>1. Adotta autonomamente i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e ricerca il benessere derivante dall'attività motoria</p> <p>2. Assume comportamenti corretti rispetto alla sicurezza e alla salute e apprezza il benessere legato all'attività motoria</p> <p>3. Guidato segue i principali comportamenti rispetto alla sicurezza e alla salute e vive con benessere l'attività motoria</p>	<p>10 = conoscenze sicure e approfondite, applica in modo autonomo comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale</p> <p>9/8 = conoscenze sicure, applica comportamenti che tutelano la sicurezza personale</p> <p>7 = conoscenze discrete, se guidato applica i comportamenti essenziali per la salvaguardia della salute personale</p> <p>6 = conoscenze parziali, comportamento non sempre corretto</p> <p>5 = conoscenze assenti e comportamento scorretto e non sempre controllato</p>
---------------------------	---	--

La valutazione quadrimestrale sarà comprensiva dei voti relativi alle voci "Impegno" e "Fair Play"

VALUTAZIONI	
<b>Impegno</b> (interesse, motivazione, continuità, assunzione di ruoli/incarichi e disponibilità ad organizzare)	<b>Fair Play</b> (rispetto delle regole, autonomia, autocontrollo e responsabilità)
10 = costruttivo, motivato, costante, determinato e propositivo	10 = corretto, autonomo, collaborativo e responsabile. Leader positivo
9 = efficace, regolare, costante e propositivo	9 = corretto, positivo, collaborativo e disponibile
8 = regolare e attivo, costante e pertinente	8 = generalmente corretto e disponibile, positivo
7 = regolare, quasi sempre costante e pertinente, essenziale	7 = non sempre corretto, adeguato e non sempre collaborativo
6 = dispersivo, settoriale, discontinuo e scarsa capacità di assumere ruoli/incarichi	6 = poco corretto e poco controllato, selettivo e poco disponibile
5 = dispersivo, demotivato, discontinuo, passivo	5 = scorretto, non controllato, conflittuale. Leader negativo