

Educazione Fisica: griglia di valutazione

LIVELLO	CONOSCENZE		COMPETENZE	
	COGNITIVE	COMUNICATIVE	OPERATIVE	COGNITIVE E MOTORIE
1-2 assolutamente negativo	totalmente assenti	incapace di comunicare i contenuti richiesti	totalmente assente	non coglie assolutamente l'ordine dei dati né stabilisce gerarchie
3 negativo	contraddistinte da lacune talmente diffuse da presentare scarsissimi elementi valutabili	del tutto confusa	del tutto scorretta	non ordina i dati e ne confonde gli elementi costitutivi
4 gravemente insufficiente	carenti nei dati essenziali per lacune molto ampie	inefficace e priva di elementi di organizzazione	molto faticosa; limitata a qualche singolo aspetto isolato e marginale	appiattisce i dati in modo indifferenziato; confonde i dati essenziali con gli aspetti accessori; non perviene ad analisi e sintesi accettabili
5 insufficiente	incomplete rispetto ai contenuti minimi fissati per la disciplina nel coordinamento d'Istituto	carente sul piano contenutistico	insicura e parziale	ordina i dati in modo confuso; coglie solo parzialmente i nessi problematici e opera analisi e sintesi non sempre adeguate
6 sufficiente	non sempre complete di taglio prevalentemente mnemonico, ma pertinenti e tali da consentire la comprensione dei contenuti fondamentali stabiliti	accettabile sul piano espressivo e capace di comunicare i contenuti anche se in modo superficiale	complessivamente corretta ma presenta lentezza e meccanicità	ordina i dati e coglie i nessi in modo elementare; riproduce analisi e sintesi desunte dagli strumenti didattici utilizzati
7 discreto	pressoché complete, anche se di tipo prevalentemente descrittivo	corretta, ordinata, anche se non sempre specifica nei contenuti	corretta, semplice e lineare	ordina i dati in modo chiaro; stabilisce gerarchie coerenti; imposta analisi e sintesi guidate
8 buono	complete e puntuali	chiara, scorrevole, con specifici contenuti	corretta e consapevole	ordina i dati con sicurezza e coglie i nuclei problematici; imposta analisi e sintesi in modo autonomo
9 ottimo	approfondite e ampliate	autonoma e ricca sul piano contenutistico e metodologico	autonoma, completa e rigorosa, con alcuni contributi personali	stabilisce con agilità relazioni e confronti; analizza con precisione e sintetizza efficacemente; inserisce elementi di valutazione caratterizzati da decisa autonomia
10 eccellente	largamente approfondite, ricche di apporti personali	elegante e creativa con articolazione dei diversi registri espressivi	profonda e capace di contributi personali significativi	stabilisce relazioni complesse, anche di tipo interdisciplinare; analizza in modo acuto e originale; è in grado di compiere valutazioni critiche del tutto autonome

EDUCAZIONE FISICA: GRIGLIA DI VALUTAZIONE

CONOSCENZE - COMPETENZE	Esempi
<p>Conoscenza dei contenuti delle discipline affrontate.</p> <p>Conoscenza della terminologia specifica usata nella spiegazione delle esperienze motorie.</p> <p>Conoscenza dei percorsi e dei procedimenti utilizzati.</p> <p>Conoscenza delle prassi motorie.</p> <p>Competenze (comunicative/operative).</p> <p>Saper utilizzare in modo consapevole, critico e creativo: procedimenti, tecniche, principi e schemi in qualsiasi contesto (competenza operativa).</p> <p>Saper utilizzare il lessico specifico in modo pertinente (competenza comunicativa verbale).</p> <p>Saper realizzare una comunicazione efficace ed espressiva, utilizzando diversi linguaggi (verbale, gestuale, corporeo) (competenza comunicativa motoria).</p> <p>Competenze (cognitive e motorie)</p> <p>Competenza (cognitiva) nell'osservazione, analisi e sintesi degli avvenimenti.</p> <p>Competenza (cognitivo-motoria) nell'applicare: principi, regole, tecniche, procedimenti, metodi specifici.</p> <p>Competenza (cognitivo-motoria) nel sintetizzare le conoscenze acquisite al fine di produrre: sequenze motorie, progetti, soluzioni e trasferirle in contesti diversi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · conoscenza di: regole - gesti arbitrari - tecniche sportive - teoria dell'allenamento - primo soccorso - educazione stradale · conoscenza delle nozioni principali · significato delle azioni e modalità esecutive. · saper arbitrare · saper condurre una seduta di allenamento · saper organizzare un gioco, una partita, un'attività · saper assumere più ruoli · saper affrontare impegni agonistici · saper riutilizzare apprendimenti motori in situazioni simili · saper applicare nuovi schemi di attacco e di difesa · sapersi adattare a nuove regole · sapersi adattare a nuove situazioni motorie. · memorizzare sequenze motorie · comprendere regole e tecniche · progettare ed attuare tatticamente · teorizzare partendo dall'esperienza · condurre con padronanza sia l'elaborazione concettuale che l'esperienza motoria.