

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO DI MASERADA
VALUTARE IN EDUCAZIONE FISICA
ANNO SCOLASTICO 2017-18

PARTENDO DALLE COMPETENZE SPECIFICHE DI APPRENDIMENTO (con breve riferimento alle abilità, conoscenze e compiti significativi), ATTRAVERSO GLI STANDARD E LIVELLI DI PADRONANZA PER ARRIVARE ALLE VALUTAZIONI IN EDUCAZIONE FISICA NELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

COMPETENZE	Oda: IL CORPO E LA SUA RELAZIONE CON LO SPAZIO E IL TEMPO	Oda: IL LINGUAGGIO DEL CORPO COME MODALITA' COMUNICATIVO-ESPRESSIVA	Oda: IL GIOCO, LO SPORT, LE REGOLE E IL FAIR PLAY	Oda: SALUTE BENESSERE PREVENZIONE E SICUREZZA
COMPETENZE SPECIFICHE	PADRONEGGIARE ABILITA' MOTORIE E COORDINARLE	UTILIZZARE L'ESPRESSIVITA' CORPOREA	PARTECIPARE AL GIOCO, GIOCO-SPORT E SPORT	ATTUARE POSITIVI STILI DI VITA PER LA SALUTE, LA SICUREZZA E LA PREVENZIONE
ABILITA'	COORDINARE AZIONI, SCHEMI MOTORI, GESTI TECNICI	UTILIZZARE LINGUAGGI NON VERBALI E RISPETTARE IL RITMO DEL MOVIMENTO	DARE IL PROPRIO CONTRIBUTO NEL RISPETTO DELLE REGOLE, DEI RUOLI E DELL'OBIETTIVO COMUNE.	ASSUMERE COMPORTEMENTI RISPETTOSI DELL'IGIENE, DELLA SALUTE, DELLA SICUREZZA PROPRIA E ALTRUI.
CONOSCENZE	ELEMENTI DI ANATOMIA, FISILOGIA, IGIENE, ALIMENTAZIONE	ELEMENTI DI COMUNICAZIONE NON VERBALE	REGOLE DEI GIOCHI E DEGLI SPORT. ELEMENTI DI TECNICA E TATTICA	NORME DI SICUREZZA E PREVENZIONE DEI RISCHI. ELEMENTI DI PRIMO SOCCORSO
COMPITI SIGNIFICATIVI	COORDINARE PIU' SCHEMI MOTORI ANCHE CON L'UTILIZZO DI ATTREZZI E CON I COMPAGNI	RAPPRESENTAZIONI, DANZE TRADIZIONALI E NON, DRAMMATIZZAZIONE, COMUNICAZIONE ATTRAVERSO IL CORPO ANCHE IN GRUPPO	GIOCHI TRADIZIONALI E NON, GIOCHI SPORTIVI, A GRUPPI E IN SQUADRA.	COSTRUIRE REGOLAMENTI, METTERE IN ATTO COMPORTEMENTI CORRETTI NELLA PRATICA MOTORIA PER CONSERVARE LA PROPRIA SALUTE, NEL RISPETTO DELL'AMBIENTE.
STANDARD	STANDARD_ HA CONSAPEVOLEZZA DELLA PROPRIA E ALTRUI CORPOREITA' E UTILIZZA LE ABILITA' MOTORIE ADATTANDO LE ALLE DIVERSE SITUAZIONI E ALLA EVOLUZIONE PSICOFISICA	STANDARD_ UTILIZZA I LINGUAGGI MOTORI SPECIFICI, COMUNICATIVI ED ESPRESSIVI CON SOLUZIONI PERSONALI.	STANDARD_ NEL GIOCO E NELLO SPORT RISOLVE PROBLEMI MOTORI APPLICANDO TECNICHE E TATTICHE, RISPETTANDO REGOLE E VALORI SPORTIVI.	STANDARD_ ASSUME I FONDAMENTALI COMPORTEMENTI DI SICUREZZA, PREVENZIONE E PROMOZIONE DELLA SALUTE PER IL PROPRIO BENESSERE.

LIVELLO DI COMPETENZA A AVANZATO (LIVELLO 3 SUPERA/ ECCELLE)	LIVELLO 3 Padroneggia azioni motorie complesse in situazioni variabili con soluzioni personali.	LIVELLO 3 Padroneggia molteplici linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi trasmettendo contenuti emozionali.	LIVELLO 3 nel gioco e nello sport padroneggia abilità tecniche e sceglie nella cooperazione soluzioni tattiche in modo personale, dimostrando fair play.	LIVELLO 3 applica autonomamente comportamenti che tutelano la salute e la sicurezza personale ed è consapevole del benessere legato alla pratica motoria.
LIVELLO DI COMPETENZA B INTERMEDIO (LIVELLO 2 POSSIEDE/SUPERA)	LIVELLO 2 Utilizza azioni motorie in situazione combinate.	LIVELLO 2 utilizza i linguaggi specifici, comunicativi ed espressivi in modo personale.	LIVELLO 2 nel gioco e nello sport utilizza abilità tecniche rispettando le regole e collabora, mettendo in atto comportamenti corretti.	LIVELLO 2 applica comportamenti che tutelano la salute, la sicurezza personale e il benessere.
LIVELLO DI COMPETENZA C BASE (LIVELLO 1 POSSIEDE SI AVVICINA)	LIVELLO 1 Controlla azioni motorie in situazioni semplici.	LIVELLO 1 Sa esprimere semplici sensazioni ed emozioni attraverso le tecniche acquisite.	LIVELLO 1 nel gioco e nello sport conosciuti utilizza alcune abilità tecniche e, guidato, collabora rispettando le regole principali	LIVELLO 1 Sa utilizzare le norme basilari per la prevenzione degli infortuni durante l'attività.
LIVELLO DI COMPETENZA D INIZIALE (LIVELLO 0 NON POSSIEDE)	LIVELLO INIZIALE Presenta impaccio e difficoltà nel controllare azioni motorie anche semplici e necessita di essere guidato.	LIVELLO INIZIALE Guidato utilizza con difficoltà alcuni linguaggi specifici per trasmettere le proprie sensazioni ed emozioni.	LIVELLO INIZIALE Nel gioco e nello sport conosciuto utilizza parzialmente le regole principali e le tecniche di base ed in modo impacciato ed incerto.	LIVELLO INIZIALE guidato segue i principali comportamenti sulle norme basilari per la prevenzione degli infortuni durante l'attività.

TABELLA DEGLI INDICATORI DI VALUTAZIONE DI EDUCAZIONE FISICA

VOTO IN DECIMI	GIUDIZIO	COMPETENZE RELAZIONALI	PARTECIPAZIONE	RISPETTO DELLE REGOLE	METODO	CONOSCENZE	POSSESSO COMPETENZA QEQ	POSSESSO COMPETENZE CAPDI
10	OTTIMO	PROPOSITIVO LEADER	COSTRUTTIVA (SEMPRE)	CONDIVISIONE AUTOCONTROLLO	RIELABORATIVO CRITICO	APPROFONDITA DISINVOLTA	ESPERTO	LIVELLO 3 ECCELLE
9	DISTINTO	COLLABORATIVO	EFFICACE (QUASI SEMPRE)	APPLICAZIONE SICURA COSTANTE	ORGANIZZATO SISTEMATICO	CERTA SICURA	ABILE COMPETENTE	LIVELLO 3 SUPERA
8	BUONO	DISPONIBILE	ATTIVA E PERTINENTE (SPESSO)	CONOSCENZA APPLICAZIONE	ORGANIZZATO	SODDISFACENTE	COMPETENTE	LIVELLO 2 SUPERA

7	PIU' CHE SUFFICIENTE	SELETTIVO	ATTIVA (SOVENTE)	CONOSCENZA REGOLE PRINCIPALI	MNEMONICO MECCANICO	GLOBALE	PRINCIPIANTE AVANZATO	LIVELLO 2 POSSIEDE
6	SUFFICIENTE	DIPENDENTE POCO ADATTABILE	DISPERSIVA SETTORIALE (TALVOLTA)	GUIDATA ESSENZIALE	SUPERFICIALE DIFFICOLTOSO	ESSENZIALE PARZIALE	PRINCIPIANTE	LIVELLO 1 POSSIEDE SI AVVICINA
5	NON SUFFICIENTE	CONFLITTUALE PASSIVO	OPPOSITIVA PASSIVA (QUASI MAI/MAI)	RIFIUTO INSOFFERENZA	NON HA METODO	NON CONOSCE	NON COMPETENTE	LIVELLO 0 NON POSSIEDE

TABELLA DEI DESCRITTORI DI VALUTAZIONE

PARTECIPAZIONE	IMPEGNO	CAPACITÀ RELAZIONALI	COMPORAMENTO E RISPETTO DELLE REGOLE	CONOSCENZE E ABILITA'	VALUTAZIONE SOMMATIVA
<ul style="list-style-type: none"> • Interesse • Motivazione • Assunzione di ruoli diversi • Capacità di proporre il proprio punto di vista • Capacità di proporsi e portare a termine incarichi 	<ul style="list-style-type: none"> • Continuità • Esecuzione accurate e puntuale di compiti • Disponibilità a organizzare le attività • Accuratezza nel realizzare la parte teorica 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di mostrare atteggiamenti collaborativi e offrire il proprio apporto. • Capacità di mostrare atteggiamenti cooperative e disponibilità all'inclusione dei meno abili 	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomia • Autocontrollo • Responsabilità nei trasferimenti/negli spogliatoi/nel portare il material • Rispetto delle regole. • Rispetto del fair play • Annotazione di eventuali richiami o mancanze 	<p>La media dei risultati delle verifiche su Conoscenze e abilità registrati</p>	<p>Valutazione del period quadrimestrale.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Partecipazione, impegno, competenze relazionali, comportamento (valore 40) • Conoscenze e abilità (valore 60)
10%	10%	10%	10%	60%	100%

PROPOSTA PER UNA VALUTAZIONE OGGETTIVA

La valutazione delle competenze potrà avvenire attraverso la realizzazione di compiti significativi realizzati dagli allievi singolarmente o in gruppo, dove verrà privilegiata l'esperienza attiva, l'apprendimento induttivo, la collaborazione, la creatività, l'intuizione e la riflessione.

Decidendo a priori la competenza da valutare non verrà valutato il compito in sé, ma la competenza che si attiva attraverso il compito.

Il compito viene scelto come veicolo in modo da poter osservare la competenza che si vogliono verificare.

Nella valutazione, che si effettua attraverso osservazioni, ci sarà una valutazione sul processo, una sull'atteggiamento (come ha lavorato, l'impegno, la collaborazione con l'insegnante e i compagni, la responsabilità,) e una specifica sul compito (completezza, ricchezza, precisione, originalità, estetica, efficacia, dimensioni specifiche del tipo di compito) in modo da attribuire attendibilità al livello di competenza raggiunto.

Per le fonti del lavoro esposto si fa riferimento a diversi numeri di "la rivista di educazione fisica scienze motorie e sport", al fascicolo "le nuove competenze motorie dai 3 ai 19 anni" in L'educazione fisica che vogliamo; "il nuovo giornale di educazione fisica" e ai vari lavori pubblicati dalla capdi della confederazione Associazioni Diplomatici Isef & Laureati Scienze Motorie; al fascicolo allegato al libro di testo di Fiorini-Chiesa-Bocchi -Coretti "educazione fisica Programmare per competenza".

Per Il Gruppo di lavoro di Educazione Fisica - l'insegnante Perrone