

DALLA TEORIA ALLA PRATICA

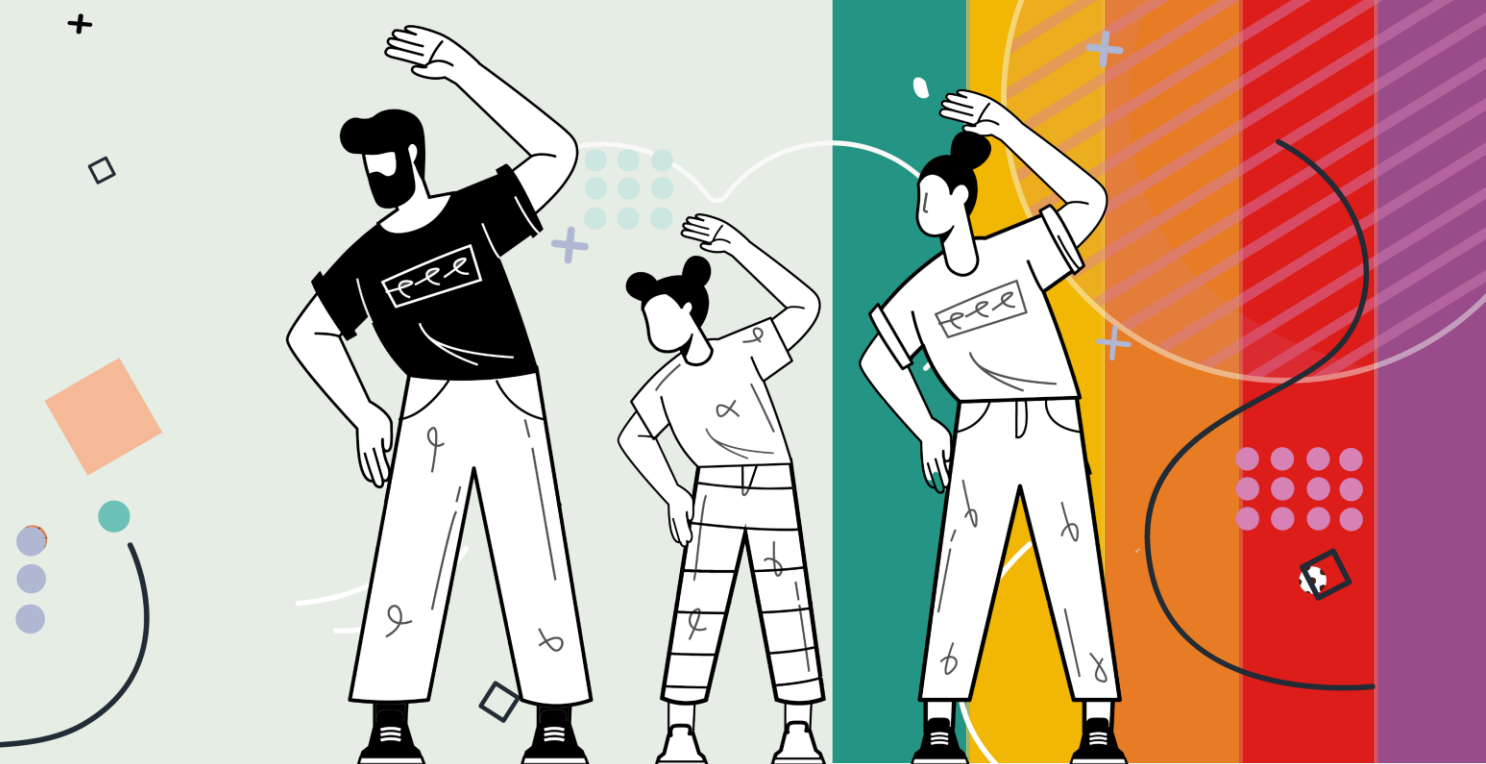
PROGETTARE E VALUTARE LE COMPETENZE MOTORIE

Lucia Innocente
Elena Vezzaro
Pasquale Zolfo

Torino-Brescia-Padova



In collaborazione con



SEMINARIO E CORSO

Gli iscritti al seminario del mattino partecipano dalle 8:00 alle 13:00 (totale 5 ore)

Gli iscritti al corso completo di 20 ore, partecipano

- al seminario del mattino (5 ore)
- laboratorio del pomeriggio (3 ore)
- al corso online (totale 12 ore)



ATTESTATO E MATERIALI

Tutti i partecipanti all'iniziativa formativa in presenza da domani potranno

scaricare l'attestato e la dispensa seguendo questa procedura:

- Accedere alla propria Area Personale su **deascuola.it** (con le credenziali utilizzate per l'iscrizione al corso)
- Cliccare su 'I miei eventi' -> 'Corsi a cui ho partecipato'
- Cliccare su 'Compila il questionario e scarica i materiali'

L'attestato di partecipazione di 20 ore al corso completo, sarà disponibile a conclusione del percorso (maggio 2026) sull'Area Personale del sito deascuola.it.



CORSO ONLINE – LE DATE

Gli iscritti al corso completo di 20 ore, da domani potranno accedere al corso online, che comprende:

- studio individuale dei materiali - 2 ore
- Lezioni registrate di cui verrà inviato il link 2 ore
- **31 marzo 2026** primo incontro online con i relatori ore 17-19 – 2 ore
- **entro il 20 aprile 2026**, la **progettazione e la consegna di una rubrica** - per la stesura si prevede un impegno di 4 ore
- **29 aprile 2026**, ultimo incontro online con i relatori ore 17-19 – 2 ore

Totale 12 ore



PER ACCEDERE AL CORSO ONLINE

Gli iscritti al corso completo di 20 ore, da domani potranno accedere al corso online, seguendo questa procedura:

- Accedere alla propria Area Personale su deascuola.it
(inserire le credenziali utilizzate per l'iscrizione al corso)
- Cliccare su 'I miei eventi' -> 'I miei prossimi corsi'
- Accedere al corso online



PER INFORMAZIONI E ASSISTENZA

convegno-scienzemotorie@deascuola.it



DEASCUOLA

In collaborazione con



I RELATORI



Lucia Innocente

ISEF e laurea magistrale in scienze motorie, docente di EF e nei corsi di laurea in Scienze Motorie a Rovereto, tutor SSIS e TFA a Verona e presso il Master in educazione fisica scolastica di Pavia. Formatore della Capdi&LSM, referente del gruppo di ricerca “L’educazione fisica che vogliamo”. Pubblicazioni di articoli nazionali ed internazionali e autore e coautore di diversi libri e dispense.



Elena Vezzo

Laurea Magistrale in Scienze dello Sport Docente di Scienze Motorie e Sportive 2° grado a Vicenza. Collabora con Capdi&LSM gestendo l’aspetto social. Insegnante di ginnastica dolce e personal trainer al femminile, allenatrice di pattinaggio artistico a rotelle. Autrice delle «Pillole del giovedì»



Pasquale Zolfo

Laurea Magistrale in Scienze Motorie e Sportive, Docente di Scienze Motorie e Sportive a Treviso, collabora per la Formazione Capdi&LSM scrivendo articoli per la rivista di Educazione Fisica ed è Preparatore Fisico della Scuola dello Sport CONI.



DI COSA PARLEREMO

1. Normativa di riferimento
2. Competenze e didattica
3. Progettazione per competenze e inclusione
4. Educazione civica
5. Unità di apprendimento e il curriculum
6. Valutazione delle competenze
7. Format di UDA
8. Esempio di UDA
9. Come valutare?
10. Esperienza «in pratica» in palestra



1. NORMATIVA

Lucia Innocente



LA DISCIPLINA

SECONDARIA II GRADO

Regolamenti 87 88 89/ 2010



SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE

SECONDARIA I GRADO

DPR 254/2012



**EDUCAZIONE
FISICA**

PRIMARIA

DPR 254/2012 e L.234/2021



**EDUCAZIONE
FISICA**



**ED.MOTORIA
(classi IV e V)**

INFANZIA

*Campo d'esperienza
DPR 254/2012*



CORPO E MOVIMENTO



Per comprendere il ruolo dell'educazione fisica e delle Scienze motorie e sportive occorre avere ben chiaro qual è il quadro di riferimento normativo:

1° CICLO:

- INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO del 2012
- NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI DEL 2025

https://www.miur.gov.it/documents/20182/51310/DM+254_2012.pdf/1f967360-0ca6-48fb-95e9-c15d49f18831?version=1.0&t=1480418494262

2° CICLO:

- INDICAZIONI NAZIONALI
- + LINEE GUIDA
- + REGOLAMENTI del 2010

https://www.indire.it/lucabas/lkmw_file/licei2010/indicazioni_nuovo_impaginato/decreto_indicazioni_nazionali.pdf





NORMATIVA SCUOLA DEL PRIMO CICLO

(infanzia - primaria - secondaria di 1° grado)

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

*D.M. 254 del 16 novembre 2012
in vigore dal 1 settembre 2013*



DALLE INDICAZIONI NAZIONALI PER IL CURRICOLO

PROFILO DELLO STUDENTE
AL TERMINE DEL PRIMO CICLO



TRAGUARDI PER LO SVILUPPO
DELLE COMPETENZE



OSA: OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO

prescrittivo

- competenze riferite alle discipline + cittadinanza
- ognuno deve dimostrare di averlo raggiunto
- c'è il MOTORIO (non c'era nella bozza)

Prescrittivi al termine di...

- costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese
- la scuola si impegna perché ogni alunno possa conseguirli
- sono il fine dell'azione didattica (l'itinerario lo sceglie la scuola)

- indicano **conoscenze e abilità** indispensabili per raggiungere i traguardi
- **costituiscono la progettazione**
- definiti per periodi lunghi:
triennio infanzia - quinquennio primaria - triennio secondaria.





NORMATIVA SCUOLA DEL SECONDO CICLO

(secondaria di II grado: licei, tecnici e professionali)

INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA

+ REGOLAMENTI 2010/ 2012

Professionali. DPR n. 87 del 15 marzo 2010

Tecnici. DPR n. 88 del 15 marzo 2010

Licei biennio DPR n. 89 del 15 marzo 2010



DALLE INDICAZIONI NAZIONALI + LINEE GUIDA + REGOLAMENTI

PECUP: PROFILO DELLO STUDENTE
nei tecnici e professionali

RISULTATI DI APPRENDIMENTO
nei licei



LINEE GENERALI E **COMPETENZE** DI
SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE



OSA: OBIETTIVI SPECIFICI
DI APPRENDIMENTO

prescrittivo / prescrittivi

- descrive le competenze attese in tutte le discipline

prescrittive al termine di ..

- costituiscono criteri per la valutazione delle competenze attese
- la scuola si impegna perché ogni alunno possa conseguirli
- sono il fine dell'azione didattica
- l'itinerario lo sceglie la scuola/dipartimento

- indicano **conoscenze e abilità** indispensabili per raggiungere le **competenze**
- **costituiscono la progettazione**
- sono suddivisi in primo biennio, secondo biennio e 5 anno



E NELLA SCUOLA PRIMARIA?

FINANZIARIA 2022 L. 23 commi 329 / 338 + CM 2116

introdotto l'insegnamento dell'educazione motoria nelle classi quinte dal 22/23 e nelle classi quarte dal 23/24 (le ore di EM sono aggiuntive nel tempo normale e in compresenza nel tempo pieno)



- nelle indicazioni nazionali del 2012
- nella legge 23/2022
- nella classe di concorso



EDUCAZIONE FISICA



EDUCAZIONE MOTORIA (classi V e IV)



EEEM SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE NELLA SCUOLA PRIMARIA



DEASCUOLA

In collaborazione con



PUBBLICAZIONE CAPDI



Specifica per la scuola primaria

Come prepararsi al concorso? Come insegnare educazione motoria dai 6 agli 11 anni? Con la dispensa ROSA con la progettazione annuale e più di 50 UDA comprese di valutazione e di normativa



DOCUMENTI PER REALIZZARE L'INCLUSIONE

ETEROGENEITÀ DELLE CLASSI STUDENTI CON...

DISABILITÀ

(certificati secondo
ICD9; ICD 10; ICF; DSM IV)
Normati da L. 104/1992;L.
18/2009



Progetto
Educativo
Individualizzato

PEI

DSA

(Certificati secondo ICD 9;
ICD 10; ICF; DSM IV)
(Normati da L. 170/2010)



Piano Didattico
Personalizzato

PDP

BES

(CM 6 marzo 2013)
(regolati da CM
6/3/2013)



Piano Didattico
Personalizzato

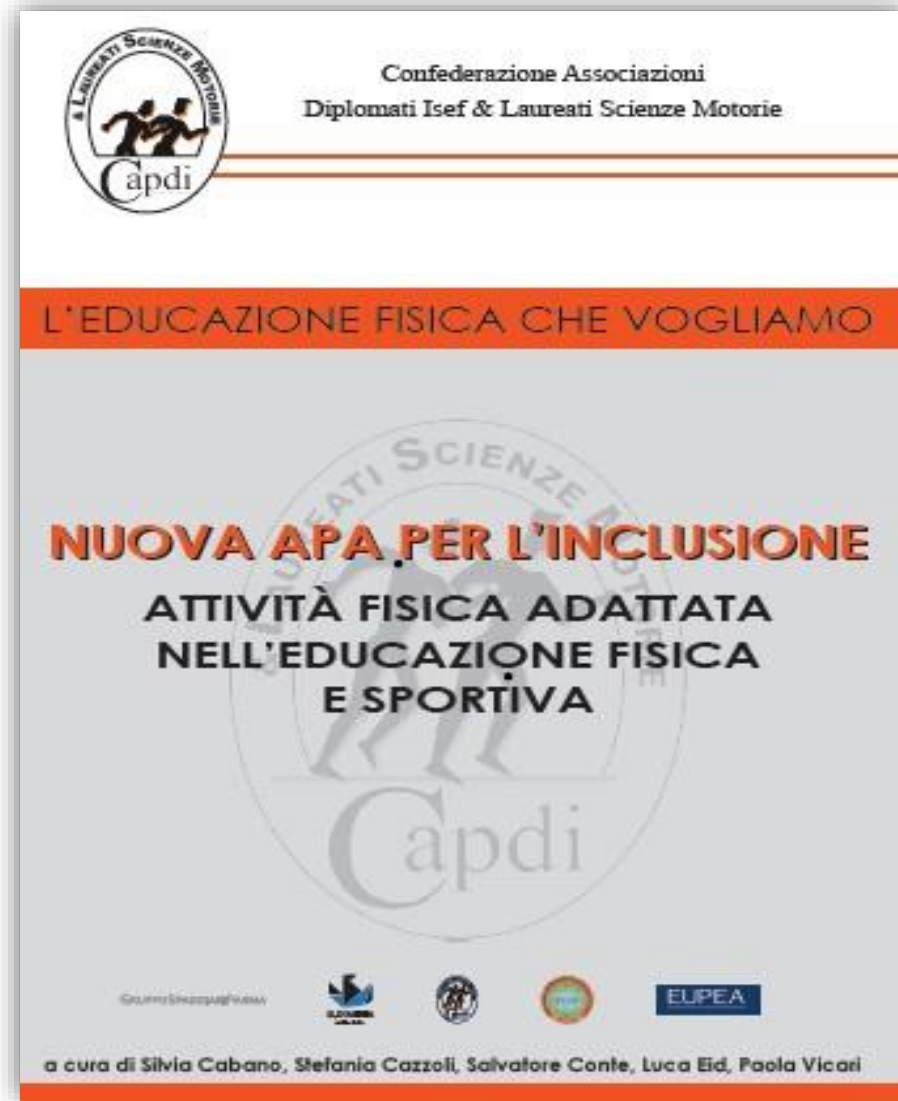
PDP

Piano Annuale per l'Inclusione (PAI) Direttiva 27 dicembre 2012 e C.M. n. 8/2013 BES

Piano Individuale Apprendimenti (PIA) OM VALUTAZIONE FINALE ALUNNI A.S. 19-20 RECUPERO APPRENDIMENTI 16-05-2020



PUBBLICAZIONE CAPDI



***Come adattare
l'attività fisica e
sportiva nella
scuola perché ogni
studente sia
incluso?
Con la dispensa
ARANCIONE: nuova
APA per l'inclusione***





2. COMPETENZE

Pasquale Zolfo



DEASCUOLA

In collaborazione con



COMPETENZE 2008

Raccomandazione Parlamento Europeo

*Indicano la comprovata capacità di usare
conoscenze, abilità e capacità personali,
sociali e/o metodologiche, in situazioni di lavoro
o di studio e nello sviluppo professionale e/o personale*

*le competenze sono descritte in termini
di responsabilità e autonomia*



COMPETENZE CHIAVE UE PER L' APPRENDIMENTO PERMANENTE

Commissione Europea 2018



- 1. Competenza alfabetica funzionale**
- 2. Competenza multilinguistica**
- 3. Competenza matematica, in scienze, tecnologia e ingegneria**
- 4. Competenza digitale**
- 5. Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare**
- 6. Competenze in materia di cittadinanza**
- 7. Competenza imprenditoriale**
- 8. Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturale**



COMPETENZE CHIAVE DI CITTADINANZA

Decreto N.139/2007 Regolamento sull'obbligo di Istruzione
Legge 92/2019 obbligo educazione civica



1. Imparare ad imparare
2. Progettare
3. Comunicare
4. Collaborare e partecipare
5. Agire in modo autonomo e responsabile
6. Risolvere problemi
7. Individuare collegamenti e relazioni
8. Acquisire e interpretare le informazioni



COMPETENZE: SAPERE, SAPER FARE, SAPER ESSERE

“Capacità di far fronte ad un compito riuscendo a mettere in moto ed ad orchestrare le proprie risorse interne, cognitive, affettive e volitive, e a utilizzare quelle esterne disponibili in modo coerente” Pellerrey, 2004



COMPETENZE NON COGNITIVE (SOFT SKILLS)

La Legge n. 22/2025 introduce in Italia l'insegnamento e la valorizzazione delle **competenze non cognitive (soft skills)** nel sistema scolastico a partire dall'a.s. 2025/26.

Dominio	Competenza	N. item	ENRICH
Apertura mentale	Curiosità	6	✓
	Tolleranza	-	✗
	Creatività	6	✓
Performatività	Persistenza	7	✓
	Responsabilità	6	✓
	Autocontrollo	-	✗
	Motivazione al raggiungimento dei risultati	6	✓
Relazione con gli altri	Socievolezza	6	✓
	Assertività	7	✓
	Energia	-	✗
Collaborazione	Empatia	6	✓
	Fiducia	-	✗
Regolazione emotiva	Resistenza allo stress	6	✓
	Controllo emotivo	-	✗
	Ottimismo	7	✓

- **Finalità:** obiettivo principale è contrastare la dispersione scolastica, anche rilevare le fragilità, promuovere il successo formativo e sviluppare competenze come empatia, resilienza, pensiero critico e gestione dello stress. Potenziare l'adattabilità, l'intelligenza emotiva e le capacità relazionali, rispondendo alle esigenze del mondo del lavoro
- **Sperimentazione (A.S. 2025/26):** nazionale triennale per integrare queste competenze nella didattica, non come nuova materia, ma in modo trasversale.
- **Formazione Docenti:** La legge prevede percorsi di formazione per docenti per la corretta rilevazione, valutazione e certificazione di tali competenze.
- **Strategie Didattiche:** Focus su metodologie attive, laboratoriali e orientative per valorizzare i talenti personali.



DEFINIZIONE DI COMPETENZA MOTORIA

CAPDI & LSM 2006

La competenza motoria indica la comprovata capacità di usare conoscenze, abilità e capacità personali, sociali e metodologiche, nell'ambito ludico, espressivo, sportivo, del benessere e del tempo libero, e sono espresse in termini di responsabilità, autonomia e consapevolezza.



DEASCUOLA

In collaborazione con



LE COMPETENZE MOTORIE

MINISTERO 2010

INDICAZIONI NAZIONALI LICEI TECNICI E
PROFESSIONALI



MINISTERO 2012

INDICAZIONI NAZIONALI PER IL
CURRICOLO PRIMO CICLO



COMPETENZE MOTORIE CAPDI & LSM

I saperi essenziali, le competenze chiave, i nuclei fondanti

MOVIMENTO

- il corpo e la sua conoscenza
- la coordinazione e l'adattamento allo spazio e al tempo
- l'attività in ambiente naturale

LINGUAGGI DEL CORPO

- componente comunicativo-espressiva
- componente emozionale
- dimensione del ritmo

GIOCO E SPORT

- aspetti cognitivi
- aspetto partecipativo e relazionale
- aspetto del fair play e del rispetto delle regole

SALUTE E BENESSERE

- ambito della prevenzione degli infortuni e della sicurezza
- ambito della salute e del benessere e degli stili di vita



DEASCUOLA

In collaborazione con



PUBBLICAZIONE CAPDI E IL POSTER DEGLI OSA

LE NUOVE COMPETENZE MOTORIE DAI 3 AI 19 ANNI
 percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM
 Confederazione Associazioni Provinciali Diplomatici ISEF & Laureati in Scienze Motorie

	INFANZIA		PRIMARIA			SECONDIRIA 1° GRADO		SECONDIRIA 2° GRADO				
	3-5 ANNI	6-7 ANNI	BIENNIO	TRIENNIO	QUINQUENNIO	PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO	PRIMO ANNO	SECONDO ANNO	QUARTO ANNO	QUINTO ANNO	SESTO ANNO
MOVIMENTO												
LINGUAGGI DEL CORPO												
GIOCO SPORT												
SALUTE E BENESSERE												

GLI STANDARD E I LIVELLI DI APPRENDIMENTO DELLE COMPETENZE MOTORIE
 percorso di lavoro realizzato dal gruppo di ricerca della CAPDI & LSM
 Confederazione Associazioni Provinciali Diplomatici ISEF & Laureati in Scienze Motorie

	INFANZIA		PRIMARIA	SECONDIRIA 1° GRADO	SECONDIRIA 2° GRADO	
	3-5 ANNI	6-7 ANNI	BIENNIO	TRIENNIO	PRIMO BIENNIO	SECONDO BIENNIO
MOVIMENTO						
LINGUAGGI DEL CORPO						
GIOCO SPORT						
SALUTE E BENESSERE						



Come capire le competenze motorie e gli OSA?

Con la dispensa ROSSA e il poster degli OSA utili per la stesura delle UDA in tutti gli ordini di scuola





3. PROGETTAZIONE

Elena Vezzano



DEASCUOLA

In collaborazione con



DALLA PROGRAMMAZIONE ALLA PROGETTAZIONE

PROGRAMMAZIONE	PROGETTAZIONE
Dal latino “programma-mātis” letteralmente scrivere prima	Dal latino “pro-jacere” letteralmente gettare avanti
Eeguire un programma stabilito a priori per raggiungere un determinato obiettivo	Gettare un ponte tra un’idea e la sua realizzazione
E’ la definizione del percorso o piano già stabilito, delle attività da intraprendere e dei tempi necessari per realizzarle	Stendere un’ipotesi che si verificherà nel tempo in rapporto dinamico tra aspetti organizzativi e scelte didattiche
Lineare, rigida, predefinita, uguale per tutti, indipendentemente dal contesto	Non lineare, flessibile, creativo, personalizzato e da verificare
unità didattica	unità di apprendimento



UNITÀ DIDATTICA

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

È centrata su **obiettivi** del docente.

È centrata sulle **competenze** degli allievi.

È centrata sull'azione del **docente**.

È centrata sull'azione autonoma degli **allievi**.

Parte da un obiettivo e, attraverso mediatori diversi, si propone di conseguire **conoscenze e abilità**.

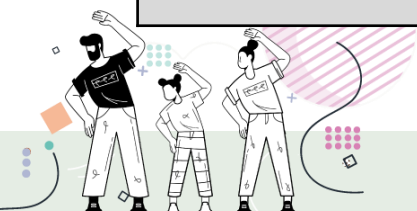
Parte dalle competenze e, attraverso la realizzazione di un prodotto, si propone di conseguire **nuove competenze**.

Contiene verifica e valutazione delle conoscenze e delle abilità.

Contiene verifica e valutazione delle competenze, abilità e conoscenze, attraverso l'analisi del **processo**, del prodotto e l'**autovalutazione** da parte dell'allievo.

È costituita prevalentemente di attività individuali o collettive **eterodirette da parte dell'insegnante**.

È costituita essenzialmente da un'attività di gruppo autonomamente condotta dagli studenti, con il **supporto e la mediazione dell'insegnante**.



IL CURRICOLO

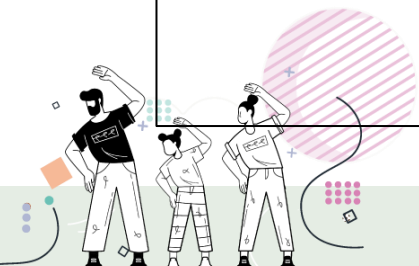
DPR 275/99 Art. 8 del Regolamento dell'autonomia

*“Le istituzioni scolastiche determinano, nel Piano dell'offerta formativa
il curricolo obbligatorio per i propri alunni”*

*È garantito il carattere unitario del sistema di istruzione ed è valorizzato il pluralismo
culturale e territoriale, nel rispetto delle diverse finalità della scuola dell'obbligo
e della scuola secondaria superiore.*

*Le scuole sono chiamate a sperimentare nuovi curricoli strutturati in
obiettivi specifici di apprendimento relativi a competenze, caratterizzati da:*

***continuità
essenzialità
trasversalità***



COMUNITÀ EUROPEA: *competenze chiave*

COSTITUZIONE DELLA REPUBBLICA

Leggi, regolamenti, indicazioni

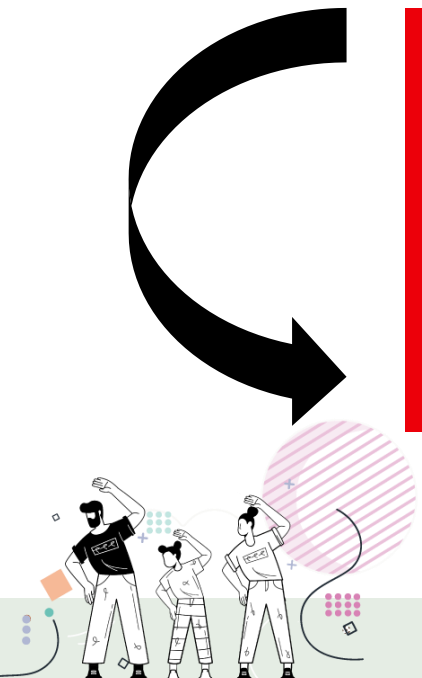
PROFILO DELLO STUDENTE AL TERMINE DEL CICLO D'ISTRUZIONE

TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLA COMPETENZA

CURRICOLO

**OBIETTIVI SPECIFICI DI
APPRENDIMENTO**

UDA
Unità di Apprendimento



PUBBLICAZIONE CAPDI



***Come progettare un
curricolo o una
progettazione
annuale per
competenze? Con
quali metodologie?
Con la dispensa BLU
con esempi di
progettazione
annuali***





4. EDUCAZIONE CIVICA

Elena Vezzano



DEASCUOLA

In collaborazione con

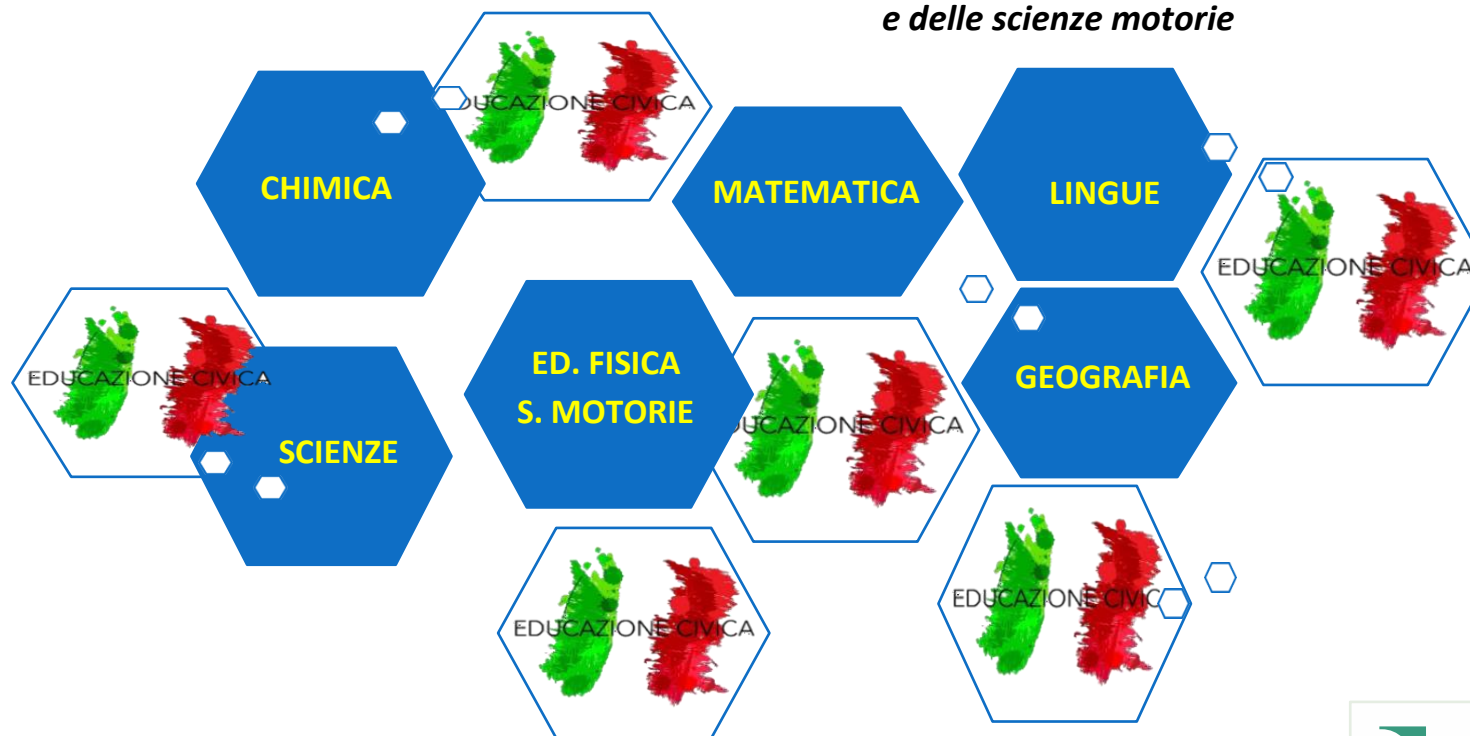


EDUCAZIONE CIVICA

Agenda 2030 Linee guida L. 92/2019

materia obbligatoria in tutti i gradi dell'istruzione, trasversale e da valutare
i tre assi portanti sono: la Costituzione, lo sviluppo sostenibile, la cittadinanza digitale.

*il ruolo centrale dell'educazione fisica
e delle scienze motorie*

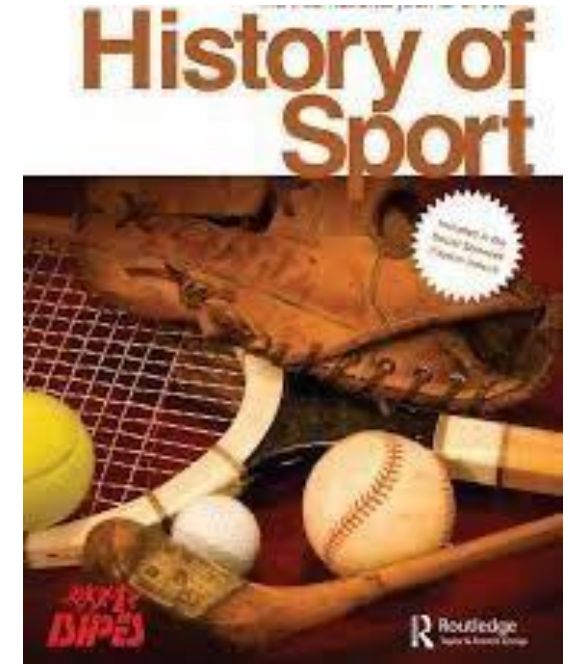
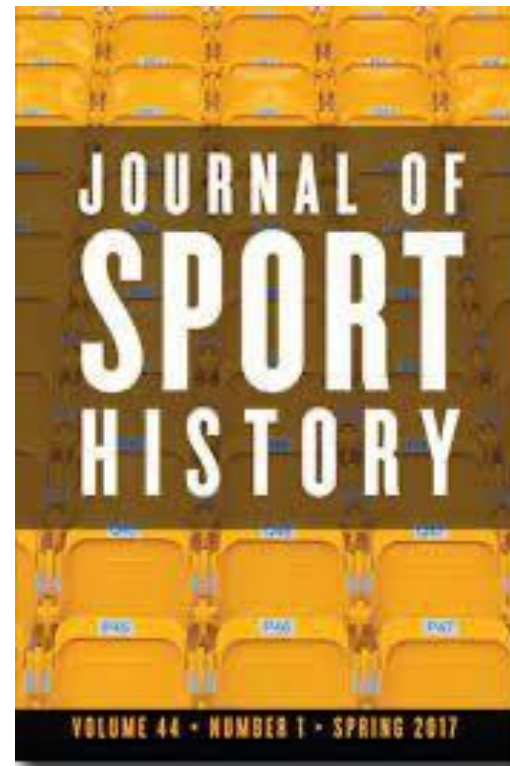


SUGGERIMENTI PER LA BIBLIOGRAFIA



SOCIETA' ITALIANA DI
STORIA DELLO SPORT

**LIBRI
DI
SPORT**

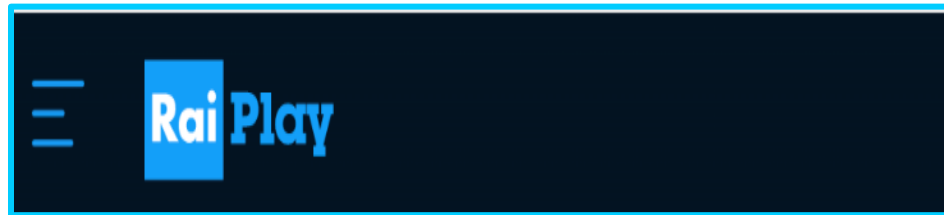


DEASCUOLA

In collaborazione con



SUGGERIMENTI PER LE PIATTAFORME



SUGGERIMENTI PER FILM E DOCUFILM *vedi rivista EF*

Adidas vs Puma

Fino all'ultimo respiro – speciale Alex Zanardi Rush

Il Grande Torino

Il sogno di Brent (film cartone sulla disabilità)

L'atleta (Abebe Bikila)

La partita perfetta

Lezioni di sogni

PEACEFUL WARRIOR - la forza del campione

A muso duro

La partita perfetta

The blind side

Una stagione da ricordare Belive.

Il sogno si avvera

Race

Una squadra da sogno

Butterfly

Non ci resta che vincere

Invictus

Atlete A

Home game

Icarus doping russo

Munich

Parola di Allenatore

Rising Phoenix

The last dance

Le nuotatrici

Campioni





5. UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Pasquale Zolfo



PROGETTARE PER COMPETENZE attraverso le UDA

Definire una serie di **UNITÀ DI APPRENDIMENTO** che costituiranno la progettazione annuale che tenda a sviluppare **tutte e quattro** le competenze motorie seguendo delle fasi per punti significativi e imprescindibili:

- **COMPETENZA MOTORIA** (scelta di una, escludendo le altre)
- **OSA** (declinati in conoscenze e abilità)
- **COMPITO UNITARIO** (rappresenta il momento di verifica e valutazione)
- **LIVELLI DI PADRONANZA** (costruire rubriche di valutazione e di autovalutazione degli alunni)
- **PERCORSO DIDATTICO** (individuare strumenti, procedure, attività, tempi)

MOVIMENTO

LINGUAGGI DEL CORPO

GIOCO E SPORT

SALUTE E BENESSERE



DEASCUOLA

In collaborazione con



RIVISTA EF



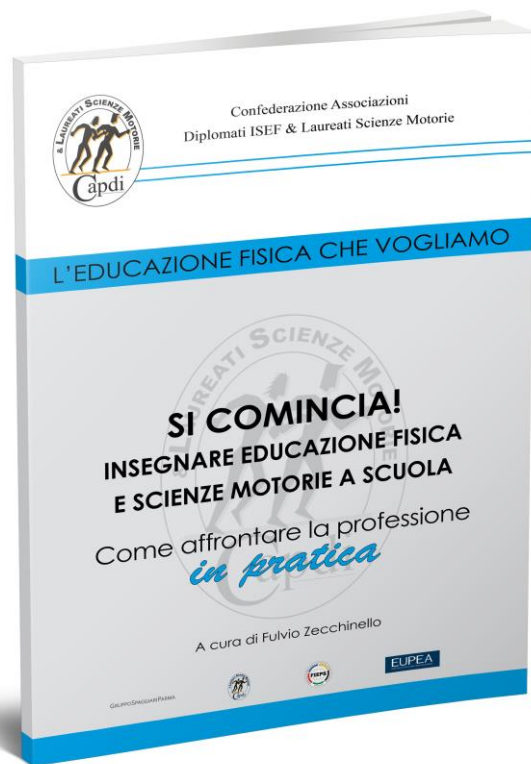
DISPENSE CAPDI



Come prepararsi al concorso della secondaria?
Con le dispense verdi LE PREMESSE: studiare per DIVENTARE INSEGNANTI DI EDUCAZIONE FISICA E SCIENZE MOTORIE in 2 volumi



PUBBLICAZIONI CAPDI



- un vademecum per il docente che entra nella scuola
- per sapersi destreggiare fra burocrazia e professione
- per conoscere diritti e doveri di un insegnante
- per non farsi trovare impreparati e conoscere questo mondo tanto bello ma anche tanto burocratizzato.
- per accelerare il processo di scoperta di tutto quello che l'Università o un corso abilitante non ha insegnato
- per essere pronti ad intraprendere questo bellissimo viaggio chiamato insegnamento, con la fortuna di insegnare la materia più amata dagli alunni



PUBBLICAZIONI CAPDI



“Progettare e proporre in pratica l'ed fisica a scuola” raccoglie i principi dell'educazione fisica in un unico volume, offrendo un approccio pratico e didattico in 8 capitoli

Trattazione di argomenti disciplinari e modelli didattici.

Progettazione e Valutazione: Indicazioni nazionali e proposte di lavoro.

Risorse Pratiche:

Spunti operativi per orientare l'azione educativa.





6. VALUTAZIONE

Lucia Innocente

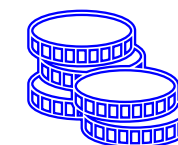


SIGNIFICATO DEL TERMINE VALUTAZIONE

assideo processo valutativo dal latino *assidere*
= **sedersi assieme nella sua direzione, assistere da vicino**



valitus: participio di *valere* dal latino
= **valere, avere valore, essere forte**



La valutazione deve essere un processo integrato al percorso formativo
che si pone come **dialogo educativo** con lo studente e la famiglia



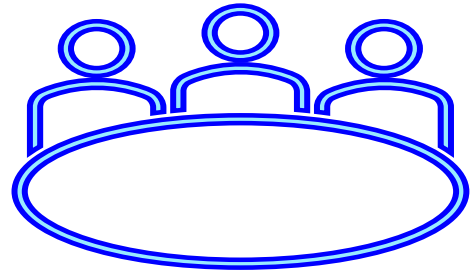
DEASCUOLA

In collaborazione con



FINALITÀ DELLA VALUTAZIONE

- Orientamento della progettazione
- Verifica e aggiustamento della progettualità in atto
- Verifica del ritmo di adattamento e di sviluppo delle competenze
- Prescrizione di procedure metodologie differenziate e individualizzate
- Doveri nei confronti degli studenti
- Promozione dell'autovalutazione di ciascuno
- Atto formale della funzione docente



DEASCUOLA

In collaborazione con



CARATTERISTICHE DELLA VALUTAZIONE

Scelta dell'oggetto

cosa valutare?

OSSERVAZIONE

Misura

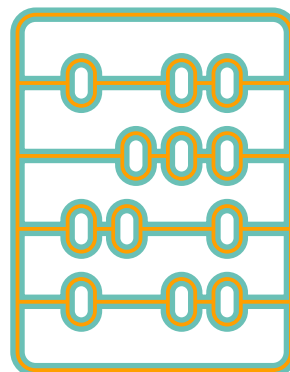
strumenti e misurazione

CODIFICA

Interpretazione

analisi e confronto

GIUDIZIO

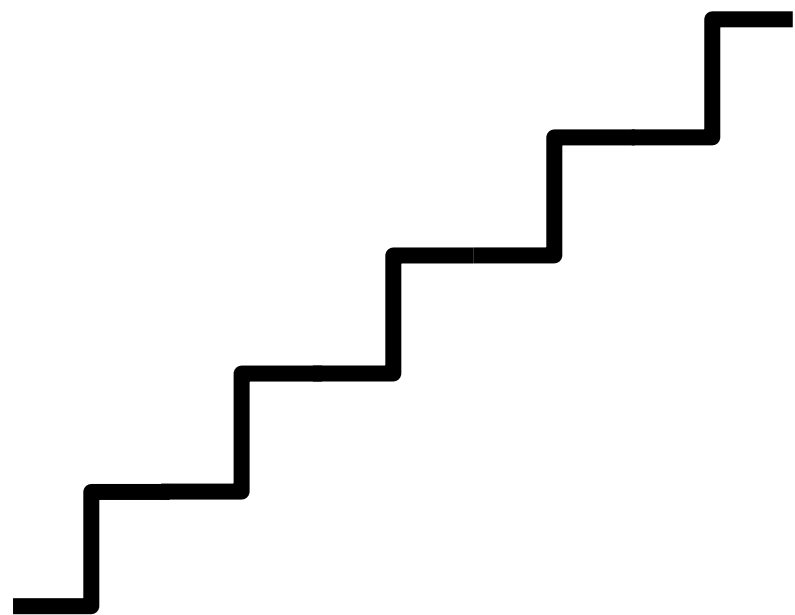


DEASCUOLA

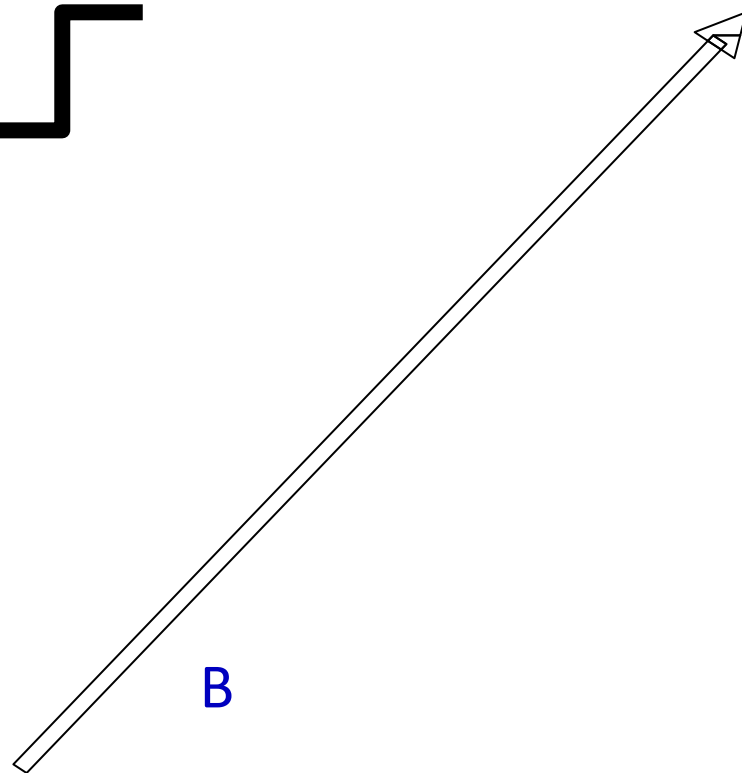
In collaborazione con



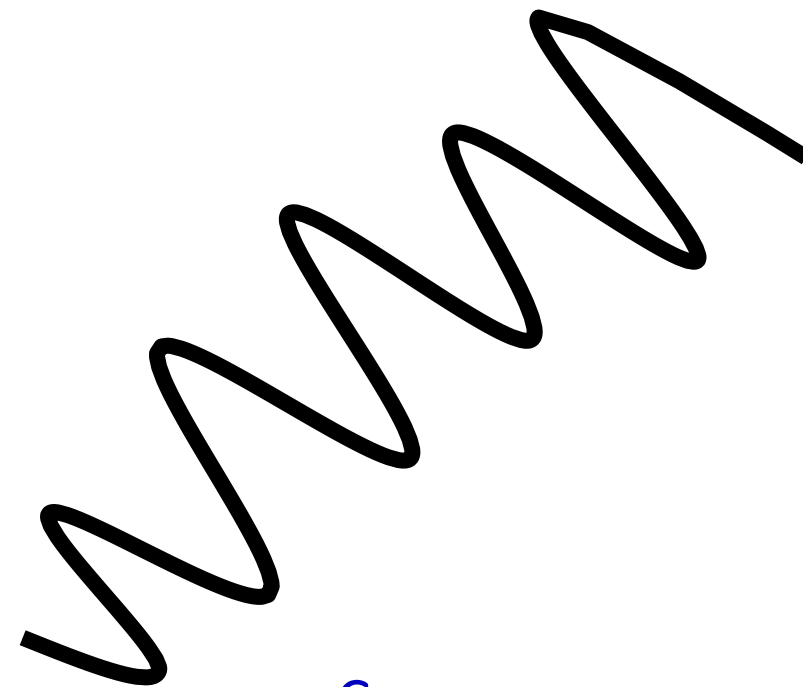
APPRENDIMENTO NEL MOTORIO



A



B



C



DEASCUOLA

In collaborazione con



3 FONTI PER LA VALUTAZIONE

PRODOTTO

Che cosa?

Risultato, performance. Tutte le volte che un'attività formativa prevede la realizzazione di un prodotto, di un compito, questo può essere utilizzato come misuratore delle competenze del soggetto. E' l'ambito tradizionale in cui lo studente dimostra di sapersi muovere in modo agevole e valido anche al di fuori della ripetizione, dimostrando adattamento e flessibilità

PROCESSO

Come?

La competenza è rilevata attraverso il modo di operare del soggetto competente. Il comportamento può essere descritto oppure rappresentato da un obiettivo. Il docente osserva l'atteggiamento dello student mentre svolge il compito. E' necessario definire delle categorie osservative. E' necessario fare diverse osservazioni.

AUTOVALUTAZIONE

Autoconsapevolezza?

La competenza è valutata attraverso la descrizione da parte del soggetto del modo in cui ha affrontato, realizzato e controllato il processo di esecuzione del compito. Descrizione del come e del perché della successione delle operazioni, giustificando le scelte, anche valutando il risultato.



DEASCUOLA

In collaborazione con



COMPITO UNITARIO (compito esemplare, compito significativo, evidenza, prove di realtà, prova esperta...)

per chi ?

Alunno

- ciò che deve dimostrare di saper fare al termine del percorso coerente con la competenza attesa
- è il traguardo e orienta il percorso
- per l'allievo rappresenta il momento della **verifica** della valutazione (**autovalutazione**)
- in cui si rende conto del suo livello di apprendimento e quali sono i suoi progressi

Insegnante

- coerente con l'unità di apprendimento UDA
- rappresenta il momento di validazione o meno del percorso
- le prove devono essere precise, misurabili, utili
- è necessario prevedere dei percorsi di recupero per aiutare nell'apprendimento



COMPITO UNITARIO *(compito esemplare, compito significativo, evidenza, prove di realtà, prova esperta...)*

cosa ?

PRODOTTO o **performance** (*sequenza di acrosport, partita, l'organizzazione di una campestre, esibizione*) oppure

PROBLEMA da risolvere (*arbitrare una partita, osservazione dei compagni, scegliere una strategia in fase di gioco, creare una sequenza con attrezzi, inventare un gioco...*)

come ?

Mettendo in atto

CONOSCENZE,

ABILITÀ,

ATTEGGIAMENTI adeguati (*strategie efficaci, problem solving*)...in modo responsabile e autonomo

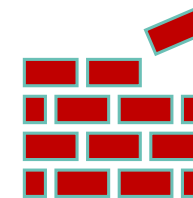
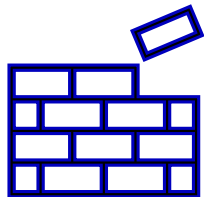


LIVELLI DI POSSESSO DELLA COMPETENZA

La competenza si apprende e progredisce per livelli

Si tratta di accertare la presenza di un LIVELLO in una scala.

Il livello di sviluppo della competenza esprime il grado di possesso
qualitativo e quantitativo della competenza



Nel Dlgs 62/2017 ne vengono individuati quattro:

IN VIA DI ACQUISIZIONE

BASE

INTERMEDIO

AVANZATO

possiede solo in parte - si avvicina
si avvicina - possiede il livello stabilito
possiede - supera il livello stabilito
supera - eccelle il livello stabilito



DEASCUOLA

In collaborazione con



VALUTAZIONE DI PRODOTTO

misurazione/osservazione del prodotto/ performance **da parte dell'insegnante**



Livello INIZIALE	Livello BASE	Livello INTERMEDIO	Livello AVANZATO
Il compito è stato realizzato con diverse imperfezioni e denota un livello di competenza incompleto anche se guidato	Il compito risulta essere semplice, essenziale e abbastanza corretto. Dimostra di essere in grado di utilizzare le principali conoscenze e eseguire le abilità richieste	Il compito risulta essere ben affrontato e nel complesso corretto dimostrando di aver raggiunto un buon livello di controllo	Il compito è affrontato con sicurezza, è corretto e preciso Dimostra un'ottima padronanza
Se guidato	Esegue	Controlla	Padroneggia



VALUTAZIONE DI PROCESSO

Osservazione dell'atteggiamento durante il percorso **da parte dell'insegnante**



	LIVELLO IN VIA DI ACQUISIZIONE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
PARTECIPAZIONE interesse, motivazione, assunzione di ruoli, assunzione di incarichi, offrire il proprio punto di vista, proporre soluzioni funzionali				
IMPEGNO continuità, disponibilità ad organizzare, esecuzione accurata e puntuale di compiti, volontà di utilizzare le conoscenze e le informazioni per le proprie azioni, rispetto dei tempi di lavoro e delle consegne				
RELAZIONE atteggiamenti collaborativi e cooperativi, disponibilità all'inclusione, capacità di gestire la comunicazione e risolvere conflitti, esprimere e infondere fiducia, creare un clima positivo				
AUTONOMIA capacità di definire e realizzare programmi personali e capacità di agire in un contesto ampio, capacità di difendere i propri diritti, interessi, limiti e bisogni, autocontrollo, rispetto delle regole e della sicurezza				



AUTOVALUTAZIONE

Questionario di autopercezione **il punto di vista dell'allievo**



	LIVELLO IN VIA DI ACQUISIZIONE	LIVELLO BASE	LIVELLO INTERMEDIO	LIVELLO AVANZATO
1. INIZIALE	Ho realizzato il compito con diverse imperfezioni e il mio livello di competenza è incompleto anche se guidato	Il compito che ho realizzato risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto. Dimostro di essere in grado di utilizzare le principali conoscenze e eseguire le abilità richieste	il compito che ho realizzato è nel complesso corretto e dimostro di aver raggiunto un buon livello di controllo	ho affrontato con sicurezza il compito che risulta essere corretto e preciso Dimostro un'ottima padronanza
2. IN ITINERE				
3. FINALE				



VALUTAZIONE SOMMATIVA che è anche formativa

La valutazione sommativa è l'accertamento finale al termine di un percorso didattico (UDA, quadrimestre, anno) per assegnare voti o certificazioni.

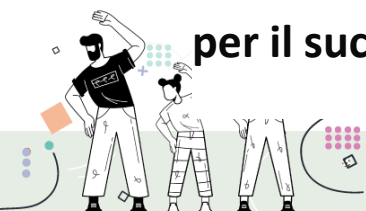
Integra

Valutazione di Prodotto (Sommativa): Si concentra sul risultato finale dell'apprendimento, ovvero "cosa" lo studente ha appreso alla fine di un'unità o percorso. È statica, standardizzata e serve a certificare le competenze acquisite.

Valutazione di Processo (Formativa/In itinere): Osserva le modalità con cui lo studente apprende (impegno, partecipazione, collaborazione, autonomia) durante l'intero percorso, permettendo di correggere il tiro in tempo reale.

Autovalutazione in cui lo studente riflette sui propri progressi, punti di forza e debolezza, sviluppando consapevolezza «imparare ad imparare» e senso di autoefficacia.

La valutazione sommativa, pur essendo un giudizio finale, beneficia dell'osservazione del processo e dell'autovalutazione per risultare più completa e orientata per lo studente, fornendo feedback cruciali **per il successo formativo.**



DALLA VALUTAZIONE ALLA CERTIFICAZIONE DELLE COMPETENZE

Livelli di competenza descritti nella certificazione delle competenze del modello MIUR, previsti nella Raccomandazione europea del 2006

MODELLO primo ciclo e secondaria 1° grado *DLg 62/2017 e DM 742/2017*

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.
B – Intermedio	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.
D – Iniziale	L'alunno/a, se opportunamente guidato/a, svolge compiti semplici in situazioni note.

MODELLO biennio obbligo, *DM 139/2007*

Livello	Indicatori esplicativi
A – Avanzato	lo studente svolge compiti e problemi complessi in situazioni anche non note, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità. Sa proporre e sostenere le proprie opinioni e assumere autonomamente decisioni consapevoli.
B – Intermedio	lo studente svolge compiti e risolve problemi complessi in situazioni note, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.
C – Base	Lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.
D – Iniziale*	Proposta: Se guidato, lo studente svolge compiti semplici in situazioni note, mostrando di possedere conoscenze ed abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure fondamentali.

* la definizione "iniziale" non è presente nel modello ministeriale che usa la formula "livello base non raggiunto"; nel processo di valutazione formativa **in itinere**, si propone però un livello iniziale, in analogia con il modello di certificazione del primo ciclo.



L'E-PORTFOLIO NELLE LINEE GUIDA PER L'ORIENTAMENTO

(D.M. 328/2022)

L'E-Portfolio dello studente rappresenta un'innovazione tecnica e metodologica per rafforzare, in chiave orientativa, il “*consiglio di orientamento*” per la scuola secondaria di primo grado, e il “*curriculum dello studente*”, per la scuola secondaria di secondo grado, ricomprendendoli altresì in **un'unica, evolutiva interfaccia digitale ...**

Unica



DEASCUOLA

In collaborazione con



E-Portfolio



Percorso di studi

Puoi consultare il suo percorso di studi e le esperienze formative svolte in ambito scolastico.



[Vai alla sezione dedicata](#)



Sviluppo competenze

Potrai esaminare l'avanzamento delle tue competenze attraverso le attività e le certificazioni registrate.

Disponibile prossimamente



Capolavoro

Potrà indicare, per ogni anno scolastico, un prodotto riconosciuto come "capolavoro" che rappresenti i progressi compiuti.

Disponibile prossimamente



Autovalutazione

Potrai verificare se ha compilato o meno l'autovalutazione delle competenze maturate, a partire dal terzo anno della scuola secondaria di primo grado.

Disponibile prossimamente



Documenti

In questa sezione puoi trovare, quando disponibili, i seguenti documenti.



[Vai alla sezione](#)



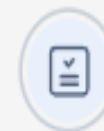
Consiglio di orientamento

Disponibile nell'E-Portfolio a partire dall'anno scolastico 2024/2025



Certificazione delle competenze

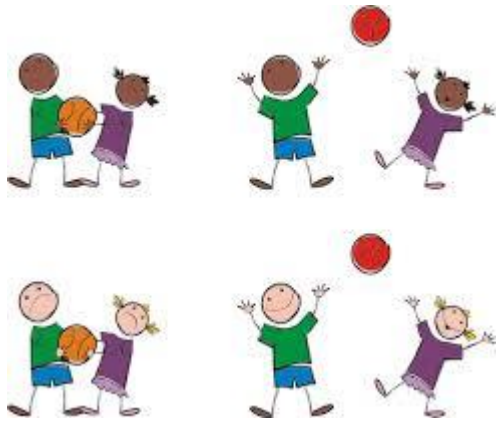
Disponibile al termine dell'anno scolastico negli anni previsti dalla normativa



Curriculum dello studente

Disponibile una volta conseguito il diploma, a seguito dell'esame di Stato di secondo ciclo





7. ESEMPIO DI UDA

Titolo *“Prof. facciamo un gioco nuovo?”*

Pasquale Zolfo



FORMAT PER LA PROGETTAZIONE DI UDA CENTRATE SULLO SVILUPPO DI COMPETENZE

- 1. Dati identificativi:** livello di scuola, classe
Descrizione dell'allievo con tipo di disabilità/disordine/ritardo di sviluppo/situazione socio-ambientale
- 2. Competenza/e europea Competenza motoria** che si intende sviluppare e descrizione dell'ambito specifico
- 3. OSA** (Obiettivi specifici di apprendimento) suddivisi in conoscenze e abilità
- 4. Scelta del COMPITO UNITARIO**
- 5. Percorso di lavoro:** contenuti, attività, tempi dell'unità di apprendimento
Adattamenti per l'inclusione tipologia cambiamenti e modificazioni, docente facilitazioni, progetto di vita
- 6. Valutazione di PROCESSO. Declinare** i quattro livelli di padronanza
- 7. Valutazione di PRODOTTO. Declinare** i quattro livelli di padronanza
- 8. AUTOVALUTAZIONE. Declinare** i quattro livelli di padronanza
- 9. VALUTAZIONE SOMMATIVA**
- 10. Riflessioni/bilancio** del docente



PREMESSA

*Sulla base del **PTOF** elaborato dal Collegio Docenti ed approvato dal Consiglio d'Istituto, è sorta l'esigenza didattica di proporre delle attività finalizzate allo sviluppo della **collaborazione** poiché all'interno della classe spesso alcuni allievi non sono in grado di lavorare con gli altri e mantenere una buona convivenza civile.*

*I docenti di educazione fisica/scienze motorie hanno deciso di portare il loro contributo con la progettazione di **un'UDA centrata sullo sviluppo della competenza trasversale saper collaborare** attraverso giochi motori sulla relazione, a coppie, a piccoli gruppi in cui è necessario interagire e comunicare tra i membri della squadra, con fiducia, adattamento, dando il proprio personale contributo per raggiungere l'obiettivo comune. Il compito prevede anche l'apprendimento di un nuovo sport di gruppo, con un regolamento da rispettare, nel torneo di classe, e autoarbitrato.*

*Questa UDA permetterà inoltre di far fronte anche all'insegnamento di **Educazione civica** per 6 ore e saranno utilizzate le tecnologie per somministrare i questionari e per effettuare le riprese in alcuni momenti del percorso didattico.*

**(DPR 275/1999)*



PUNTO 1. DATI IDENTIFICATIVI

DESTINATARI	Classe 5 [^] scuola primaria Classe 3 [^] di una scuola secondaria di primo grado classe 3 [^] scuola secondaria secondo grado composta da 20 alunni 12 maschi e 8 femmine
DOCENTI COINVOLTI	docenti di educazione fisica /scienze motorie, nell'ambito delle loro classi
TEMPI	6 lezioni da 60' ciascuna. l'UDA è inserita nella progettazione nei mesi di ottobre/ novembre
SPAZI	l'edificio dispone di una grande palestra interna ben attrezzate, all'esterno inoltre è presente un giardino spazioso



PUNTO 2. COMPETENZE ATTESE

COMPETENZE CHIAVE EUROPEE

aggiornate 2018

Competenza personale e sociale, personali, interpersonali e interculturali : riguardano tutte le forme di comportamento che consentono di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita e a risolvere i conflitti. Avere gli strumenti per partecipare appieno alla vita civile grazie all'impegno a una partecipazione attiva e democratica. (Competenza trasversale)

Imparare a imparare perseverare nell'apprendimento, organizzare il proprio apprendimento con gestione efficace del tempo e delle informazioni, a livello individuale e in gruppo. Consapevolezza del proprio processo di apprendimento e dei propri bisogni, identificazione delle opportunità disponibili e la capacità di sormontare gli ostacoli. Acquisizione, elaborazione e assimilazione di nuove conoscenze e abilità , ricerca e l'uso delle opportunità di orientamento. Si tratta di imparare a prendere le mosse da quanto appreso in precedenza e dalle esperienze di vita per usare e applicare conoscenze e abilità in contesti: casa, lavoro, istruzione e formazione. Motivazione e fiducia sono elementi essenziali per acquisire tale competenza.

COMPETENZE DI CITTADINANZA EDUCAZIONE CIVICA

linee guida L.92/2019

Comunicare: Comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico), rappresentarli e comunicarli in modo efficace.

Collaborare e partecipare: Saper interagire in gruppo, comprendendo i diversi punti di vista, valorizzando le proprie e le altrui capacità per la realizzazione delle attività collettive. È la disponibilità a lavorare e collaborare con gli altri, avendo il desiderio di costruire relazioni positive tese al raggiungimento del compito.

Agire con responsabilità: Sapersi inserire in modo attivo e consapevole nella vita sociale e far valere al suo interno i propri diritti e agendo in modo responsabile.

COMPETENZA MOTORIA

IL GIOCO, LO SPORT LE REGOLE E IL FAIR PLAY

Traguardi (Da I.N 2012)

«L'alunno è consapevole delle proprie abilità motorie sia nei punti di forza sia nei limiti.

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.

È capace di integrarsi nel gruppo, di assumersi responsabilità e di impegnarsi per il bene comune.»



Punto 3. OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO

CONOSCENZE	ABILITA'
<ul style="list-style-type: none">• Conoscere/ approfondire le modalità di comunicazione• Conoscere/Approfondire il regolamento• Comprendere il fair play in funzione dell'autoarbitraggio• Conoscere i propri punti di forza/ criticità• Riconoscere le conseguenze delle proprie azioni	<ul style="list-style-type: none">• Saper lavorare e relazionarsi con i compagni e con il gruppo nel rispetto di regole, ruoli, persone e risultati valorizzando le proprie e altrui risorse• Saper mettere in atto il problem solving per raggiungere l'obiettivo comune• Essere in grado di mantenersi concentrati e gestire e rispettare i tempi superando le difficoltà• Essere in grado di organizzare e proporre il proprio personale contributo contribuendo a risolvere i conflitti e assumendosi le proprie responsabilità

DA: «Le Nuove Competenze Motorie dai 3 ai 19 anni» / OSA Indicazioni nazionali 2012 e D.P.R n.89





8. IL COMPITO UNITARIO

Elena Vezzano



DEASCUOLA

In collaborazione con



PUNTO 4. SCELTA DEL COMPITO UNITARIO

NELL'AMBITO DEL PROPRIO GRUPPO

l'ambiente rappresenta la contestualizzazione dell'abilità motoria richiesta. Questa richiesta implica un livello superiore di padronanza del saper giocare poiché prevede il coinvolgimento della sfera emotiva/relazionale del gruppo-classe

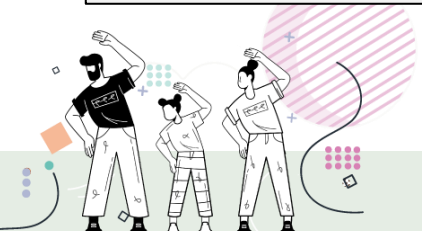
PARTECIPARE AD UN GIOCO/TORNEO DI CLASSE

rappresenta la competenza motoria richiesta. Si tratta di partecipare ad un gioco dopo aver condiviso il regolamento lavorando insieme ai compagni per raggiungere l'obiettivo comune

CON IMPEGNO, NEL RISPETTO DEGLI ALTRI, CON PROBLEM SOLVING, DANDO IL PROPRIO PERSONALE CONTRIBUTO

Queste caratteristiche rappresentano il completamento dell'abilità motoria richiesta. L'abilità motoria del giocare deve essere quindi ricalibrata, finalizzata e adattata. Il problem solving e la collaborazione rappresentano le azioni concrete mediante le quali è possibile sollecitare/sviluppare e verificare la competenza attesa. Ogni allievo avrà il compito di:

- Accordarsi e comunicare nella coppia e nel gruppo;
- Trovare insieme soluzioni a dei problemi ;
- Rispettare gli altri, le regole, i tempi ;
- Impegnarsi dando il proprio personale contributo.



COMPETENZA: GIOCO-SPORT aspetto relazionale: la collaborazione

COMPITO UNITARIO: dimostrare di saper collaborare

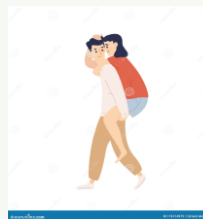
PRIMARIA

TRIS
A COPPIE
LEGATI
PER MANO



PRIMO GRADO

QUADRIS
A COPPIE
CON
TRASPORTO



SECONDO GRADO

KIN-BALL



Coerente con quanto si intende insegnare e valutare



PUNTO 5. FASI DI SVILUPPO DELL'UDA

FASE 1 PREPARATORIA	FASE 2 OPERATIVA	FASE 3 VALUTATIVA
<p>Presentazione UDA e introduzione Attività di accoglienza/conoscenza</p>	<p>Attività di cooperazione e collaborazione Preparazione del torneo</p>	<p>Compito unitario: torneo e rubriche di valutazione</p>
<p>visione di un film con l'obiettivo di stimolare gli studenti.</p> <p>1) I ragazzi vincenti storia di Scotty, bambino timido e impacciato, che cerca di fare amicizia con la squadra di baseball del suo nuovo quartiere, faticando per guadagnarsi il rispetto ed entrare a farne parte, tra divertenti avventure che forgeranno l'amicizia tra i membri della squadra.</p> <p>2) Invictus si ispira ai fatti realmente accaduti durante la Coppa del Mondo di rugby del 1995. Nelson Mandela diventato presidente del Sudafrica si pone l'obiettivo di riappacificare la popolazione nera e quella bianca all'interno del Paese. La nazionale di rugby sudafricana, gli Springboks, erano considerati il simbolo dell'apartheid e dell'odio tra popolazione bianca e nera. Mandela intuì l'importanza del team come simbolo per risollevarne il morale della squadra e condurli alla vittoria.</p> <p>Presentazione dell'obiettivo e del compito unitario Creazione di un primo contatto tra gli studenti, giochi di adattamento, di ascolto reciproco e di fiducia Giochi di comunicazione verbale e non verbale: entrare in contatto con l'altro, in coppia. Giochi per acquisire fiducia: creare un certo grado di confidenza: dalla coppia al piccolo gruppo. Riflessione di gruppo</p>	<p>Giochi di co-cooperazione: aiutare ad inserirsi nel gruppo, ad adattarsi e a svolgere compiti con gli altri. Giochi per favorire la comunicazione Giochi collaborativi: riuscire a raggiungere l'obiettivo comune in condizioni di stress o di competizione nel rispetto reciproco Simulazione del gioco da affrontare nel torneo di classe Utilizzo del tabellone, punteggi, classifica, tempi, campi Modalità di autoarbitraggio e messa in pratica Valutazione del processo.</p>	<p>Condivisione compito unitario e livelli di padronanza Organizzazione del torneo, assegnazione compiti e ruoli e gestione delle squadre Riflessione sull'esperienza vissuta durante il terzo tempo Valutazione del prodotto Autovalutazione con questionario e diagramma del morale Gli alunni saranno chiamati a svolgere un ruolo di spettatori attivi, con l'ausilio di una scheda di osservazione delle performance dei compagni. Valutazione sommativa</p>





9. COME VALUTARE?

Lucia Innocente



VALUTAZIONE

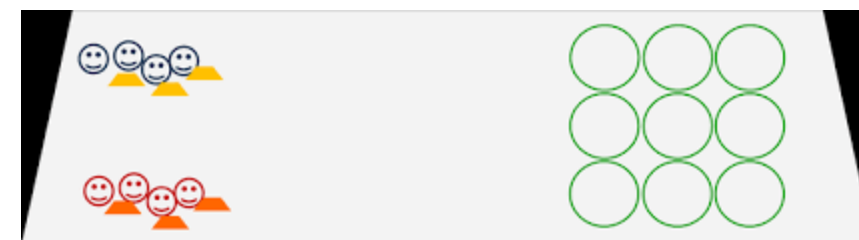


◉ PRODOTTO

Griglia di osservazione delle conoscenze e delle abilità
(check-list, rubrica valutativa) (il punto di vista del docente)

◉ PROCESSO

Rubrica di osservazione dell' atteggiamento
(il punto di vista del docente)



◉ AUTOVALUTAZIONE

Questionario di autoconsapevolezza creata dagli allievi
(il punto di vista degli allievi)



PUNTO 6. VALUTAZIONE DEL PROCESSO (punto di vista dell'insegnante)

Osservazione del processo durante il percorso	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDIO B	AVANZATO A
PARTECIPAZIONE: interesse, motivazione, assunzione di ruoli, assunzione di incarichi, offrire il proprio punto di vista, proporre soluzioni funzionali	dispersiva, indotta	esecutiva, selettiva, al minimo	attiva, regolare chiede aiuto/consigli	efficace, costruttiva volontà e passione
IMPEGNO: attenzione, concentrazione, continuità, disponibilità ad organizzare, esecuzione accurata e puntuale di compiti, volontà di utilizzare le conoscenze e le informazioni per le proprie azioni, rispetto delle consegne	discontinuo, saltuario	essenziale, standardizzato, si accontenta del minimo	regolare, pertinente intenzionale, controlla la situazione	costante, determinato concentrato sull'intenzionalità riconosce i suoi progressi supera sé stesso
RELAZIONE: atteggiamenti collaborativi e cooperativi, disponibilità all'inclusione, capacità di gestire la comunicazione e risolvere conflitti, esprimere fiducia, creare un clima positivo	selettiva, dipendente, passiva	basilare, essenziale, solo con alcuni	disponibile, collaborativa,	leader, propositiva, cooperativa condivisa
AUTONOMIA: capacità di definire e realizzare programmi personali, capacità di agire in un contesto ampio, utilizzo del tempo di lavoro, capacità di difendere i propri diritti, interessi, limiti e bisogni, autocontrollo, autoefficacia, rispetto delle regole e della sicurezza	guidata, atteggiamento di accettazione, bassa autoefficacia, poca responsabilità delle proprie azioni, si ferma davanti all'errore	basilare, meccanica ridotta al minimo, adempimento di un compito obbligatorio, vive con ansia l'errore	sicura, autocontrollata, regolare da il giusto significato temporale all'errore	consapevole, responsabile, riesce ad allungare i tempi di esercizio intenzionale per correggere gli errori e superare i livelli richiesti perché sperimenta il "piacere di farcela"



PUNTO 7. VALUTAZIONE DEL PRODOTTO (punto di vista dell'insegnante)

COMPITO UNITARIO Durante il gioco sa lavorare in gruppo nel rispetto dell'obiettivo comune ?

Osservazione del risultato in termini di atteggiamento		INIZIALE D	BASE C	INTERMEDI B	AVANZATO A
LAVORARE INSIEME AGLI ALTRI: lavoro di gruppo	RISPETTO DEGLI ALTRI accoglie le decisioni della squadra anche quando non è d'accordo? Ascolto ed empatia	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
	SOLUZIONE AI PROBLEMI Propone qualche idea utile per raggiungere lo scopo del gioco? leadership e mediazione	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
AL FINE DI PRODURRE UN RISULTATO COMUNE: atteggiamento e qualità del lavoro svolto	IMPEGNO E RISPETTO DEI TEMPI Ogni volta che era il suo turno sapeva cosa fare e quando farlo? Gestione tempo imprenditorialità	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO
	CONTRIBUTO PERSONALE Il suo contributo è stato importante per raggiungere l'obiettivo del gioco? problem solving creatività	PER NULLA	POCO	ABBASTANZA	MOLTO



8. AUTOVALUTAZIONE DELLA CONSAPEVOLEZZA (punto di vista dell'allievo)



COMPITO UNITARIO *Durante il gioco so lavorare in gruppo nel rispetto dell'obiettivo comune ?*

	- Questionario di autovalutazione - Diagramma del morale	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDI B	AVANZATO A
LAVORARE INSIEME AGLI ALTRI: lavoro di gruppo	RISPETTO DEGLI ALTRI Hai accolto le decisioni della squadra anche quando non eri d'accordo?	per nulla mai solo se aiutato	poco con difficoltà	abbastanza più volte	molto sempre
	SOLUZIONE AI PROBLEMI Hai proposto qualche idea utile per raggiungere lo scopo del gioco?	per nulla mai solo se aiutato	poco con difficoltà	abbastanza più volte	molto sempre
AL FINE DI PRODURRE UN RISULTATO COMUNE: atteggiamento e qualità del lavoro svolto	IMPEGNO E RISPETTO DEI TEMPI Ogni volta che era il tuo turno sapevi cosa fare e quando farlo?	per nulla mai solo se aiutato	poco con difficoltà	abbastanza più volte	molto sempre
	CONTRIBUTO PERSONALE Il tuo contributo è stato importante per raggiungere l'obiettivo del gioco?	per nulla mai solo se aiutato	poco con difficoltà	abbastanza più volte	molto sempre



PUNTO 9. COSTRUIRE UNA RUBRICA PER LA VALUTAZIONE SOMMATIVA

indicatori	INIZIALE D	BASE C	INTERMEDIO B	AVANZATO A
PRODOTTO	Il compito è stato realizzato con diverse imperfezioni e denota un livello di competenza incompleto anche se guidato	Il compito risulta essere semplice, essenziale ed abbastanza corretto. Dimostra di essere in grado di utilizzare le principali conoscenze e eseguire le abilità richieste	Il compito risulta essere ben affrontato e nel complesso corretto dimostrando di aver raggiunto un buon livello di controllo della competenza richiesta	Il compito è affrontato con sicurezza, è corretto e preciso dimostrando un'ottima padronanza della competenza richiesta
PROCESSO	Incontra difficoltà nell'affrontare il compito, riesce ad applicare conoscenze e abilità solo se guidato dall'insegnante o da un pari	E' riuscito a eseguire in autonomia le parti più semplici del compito, dimostrando di possedere conoscenze e abilità essenziali e di saper applicare regole e procedure basilari	Sa agire in modo competente per risolvere la situazione, dimostrando di saper utilizzare e controllare le conoscenze e le abilità richieste	Sa agire in modo esperto, consapevole e originale nello svolgimento del compito, mostrando una padronanza nell'uso delle conoscenze e abilità richieste
AUTOVALUTAZIONE	Mostra un incompleto livello di abilità e una conoscenza approssimativa e imprecisa dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso. Proprietà del linguaggio specifico da migliorare	Esegue abilità semplici e ricostruisce procedure semplici ed essenziali dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso Uso basilare del linguaggio specifico	Mostra un buon controllo di abilità e di competenza e una ricostruzione precisa e dettagliata dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso. Uso corretto del linguaggio specifico.	Mostra un ottimo livello di abilità e una padronanza completa, ragionata e approfondita dei contenuti, delle fasi e degli obiettivi del percorso. Uso costante e preciso del linguaggio specifico.



I livelli sono espressi anche con degli aggettivi o dei numeri o, come da recente modifica, da giudizi sintetici (ordinanza n.3/2025 del MIM) che ne prevede l'obbligo alla scuola primaria.

GIUDIZIO DESCRITTIVO	Iniziale o in via di acquisizione	base	intermedio	avanzato
GIUDIZIO SINTETICO	Non sufficiente	sufficiente	Discreto/buono	Distinto/ottimo
LETTERE	D	C	B	A
NUMERI	4	3	2	1
AGGETTIVI	parziale	essenziale	medio	eccellente
VOTO	4-5	6	7-8	9-10
LIVELLI D.LVO 62/17	L'alunno se opportunamente guidato svolge compiti semplici in situazioni note	L'alunno/a svolge compiti semplici anche in situazioni nuove, mostrando di possedere conoscenze e abilità fondamentali e di saper applicare basilari regole e procedure apprese.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi in situazioni nuove, compie scelte consapevoli, mostrando di saper utilizzare le conoscenze e le abilità acquisite.	L'alunno/a svolge compiti e risolve problemi complessi, mostrando padronanza nell'uso delle conoscenze e delle abilità; propone e sostiene le proprie opinioni e assume in modo responsabile decisioni consapevoli.



DEASCUOLA

In collaborazione con



PUNTO 10. RIFLESSIONI E BILANCIO DEL DOCENTE

Al termine del percorso il docente

- evidenza **criticità, dubbi, problematiche, risorse, consapevolezze**, ecc., maturate prima, durante e dopo
- analizza la realizzazione dei percorsi operativi
- verifica l'efficacia del **percorso**
- valida (o meno) il **compito unitario**
- valida (o meno) l'efficacia delle **rubriche di valutazione**





AUTORI CHE HANNO ANALIZZATO LA VALUTAZIONE NELL'AMBITO PEDAGOGICO

Ralph Tyler
Michael Scriven
Benjamin Bloom
Daniel Stufflebeam
Robert Stake
Paul Black e Dylan Wiliam
David Nicol
Debra Macfarlane-Dick
Sadler, D.R.
John Hattie
Susan M. Brookhart
Carol Ann Tomlinson

Michele Pellerey
Giuseppe Bertagna
Luciano Mariani
Giorgio Chiosso
Roberto Trincherro
Anna Maria Ajello
Gaetano Dominici
Dario Colella
Cristiano Corsini
Mario Castoldi
Pietro Trabucchi





10. E ORA PROVVIAMO IN PALESTRA

www.capdi.it





GRAZIE!
SEGUICI SU NOSTRI SOCIAL

info@capdi.org

Web: www.capdi.it

Facebook: <https://www.facebook.com/capdils/>

Instagram: capdils

Twitter: @capdils

YouTube: <https://www.youtube.com/channel/UC1hOZTMnLk06OLdjRjRZ1EQ>

Padlet EF: <https://padlet.com/capdils/educazionefisica>

Padlet primaria <https://padlet.com/capdils/palestrabimbi>

