GIOCHI IN PALESTRA

Webinar in collaborazione con CAPDI & LSM



DEASCUOLA

BASEBALL5 A SCUOLA

Dalla conoscenza del gioco
alla progettazione didattica

Prof.ssa Federica Marinosci



Di cosa parleremo oggi?

- **Il gioco e come si insegna**

  Conoscere il Baseball5 e le modalità per proporlo agli studenti.
- **La progettazione didattica**

  Organizzare il percorso di apprendimento in modo progressivo.
- **Esercitazioni e progressioni in palestra**

  Dalle abilità di base al gioco reale, attraverso attività pratiche.
- **La valutazione**

  Osservare e valutare abilità motorie, competenze di gioco e collaborazione.



I PRINCIPI FONDANTI DEL BASEBALL5

ACCESSIBILITÀ

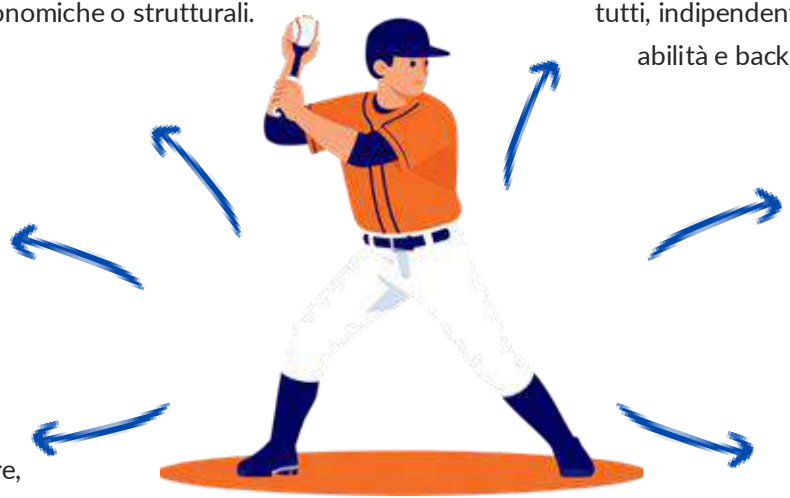
Sport aperto a tutti, senza barriere economiche o strutturali.

INCLUSIONE

Favorisce la partecipazione di tutti, indipendentemente da abilità e background.

VELOCITÀ

Gioco dinamico e coinvolgente, partite rapide e sempre avvincenti.



EDUCAZIONE

Sviluppa competenze motorie, cognitive e valori sociali nei giovani.

SEMPLICITÀ

Regole facili da apprendere, poca attrezzatura necessaria per giocare.

Baseball5 è una disciplina urbana sviluppata dalla WBSC dal 2017 per rendere baseball e softball accessibili a tutti.

DEASCUOLA

Perché si chiama Baseball5?

Il numero 5: simbolo dell'identità dello sport

5 giocatori per squadra (3 ragazzi più 2 ragazze o viceversa),

5 inning · 4 basi (quattro basi con casa base compresa).

È ideale per la scuola

Occupa poco spazio, costa poco, richiede solo una pallina di gomma, è facile da insegnare e favorisce l'inclusione.

Perché il Baseball5 può essere un valido strumento

Recupera: tecnica di lancio, presa, ricezione, coordinazione segmentaria, trattamento del peso, rotazione del tronco.

COSA SVILUPPA IL BASEBALL5:



CAPACITÀ COORDINATIVE

- Orientamento Spazio-temporale
- Differenziazione Cinestetica
- Equilibrio Dinamico
- Ritmo
- Combinazione Motoria
- Reazione
- Adattamento e trasformazione del movimento

CAPACITÀ CONDIZIONALI

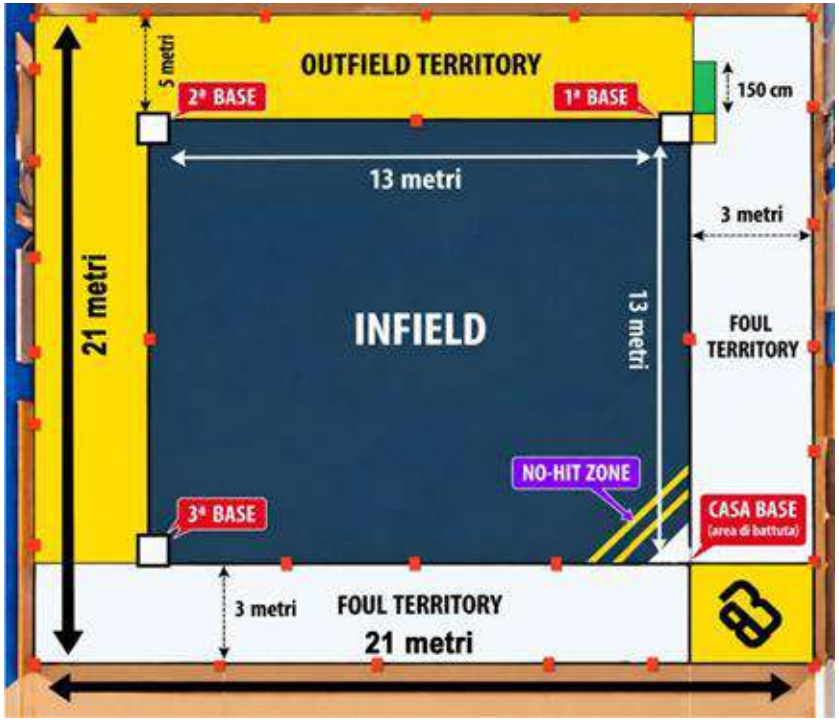
- rapidità
- velocità di spostamento
- forza esplosiva degli arti inferiori
- forza rapida dell'arto superiore
- resistenza anaerobica alattacida (azioni brevi e intense)

CAPACITÀ COGNITIVE

- anticipazione
- lettura della situazione
- decision making
- attenzione selettiva
- memoria motoria
- problem solving

IL GIOCO

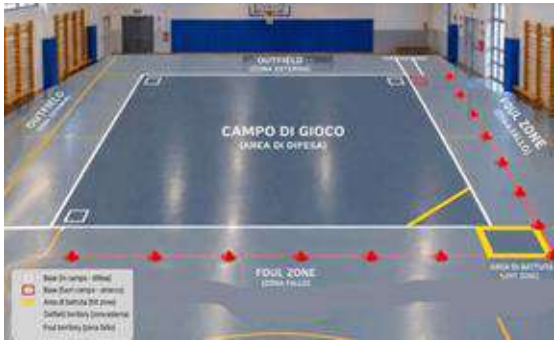


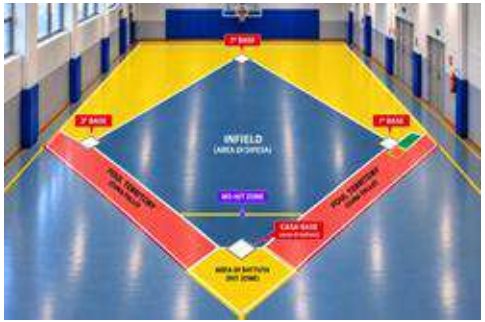


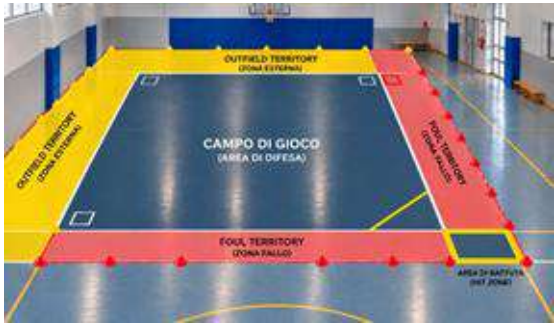


*Distanza della HIT ZONE dall'area di battuta: per le scuole medie 3 metri-scuole superiori 4,5 metri

COME REALIZZARE IL CAMPO IN PALESTRA









Come organizzare il campo in uno spazio stretto e lungo!

ATTENZIONE: per campi all'aperto è consigliabile definire un fine campo

DEASCUOLA

GIOCARE IN SICUREZZA NEL BASEBALL5

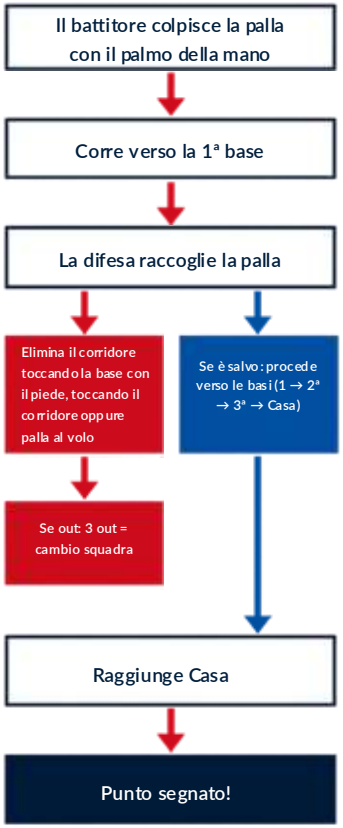
5 semplici regole per prevenire urti, cadute e collisioni



1. **SAFETY ZONE**
   Lascia intorno al campo una zona libera da ostacoli e pericoli.
2. **CAMPO SGOMBRO**
   Prima di giocare, sposta sedie, panchine, zaini e attrezzature.
3. **CORSA SICURA**
   Negli spostamenti, corri all'esterno del campo per non incrociare il gioco.
4. **DOPPIE BASI**
   A scuola usa due basi affiancate: una per l'attacco e una per la difesa, anche a casa base applicando del nastro
5. **COMUNICA**
   Se due compagni vanno sulla stessa palla, chiamala: «MIA!» oppure «LASCIA!»

DEASCUOLA

COME INIZIA L'AZIONE- SEQUENZA DI GIOCO

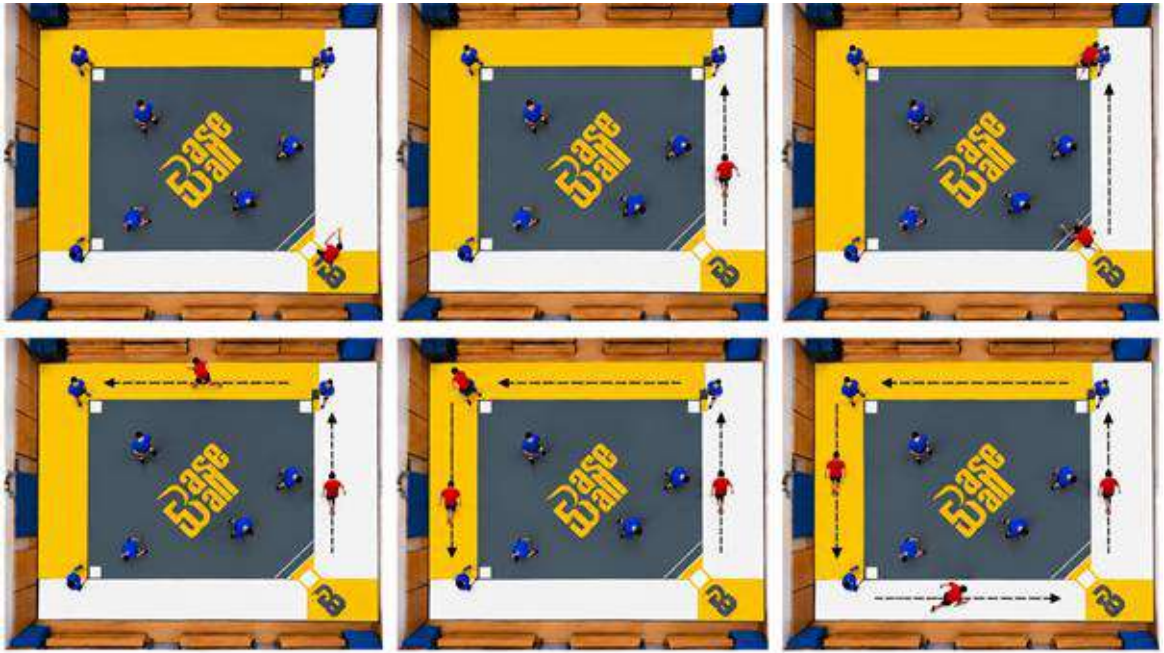




Un punto viene segnato quando il corridore:

- completa il giro delle basi;
- torna a casa base senza essere eliminato.

COME INIZIA L'AZIONE- SEQUENZA DI GIOCO



Partenza da Casa

↓

1ª Base

↓

2ª Base

↓

3ª Base

↓

Casa Base

↓

PUNTO VALIDO

(se il corridore completa il giro senza essere OUT)

GIOCATORI IN CAMPO

ARBITRI DI LINEA

ATTACCANTI

DIFESA

BATTUTA CON LA MANO DA PARTE DEL BATTITORE



LA BATTUTA: COME COLPIRE LA PALLA

1 Il battitore si posiziona interamente all'interno del box di battuta.



2 Prima di battere, alza la mano che intende usare per colpire la palla.



3 La palla deve essere colpita con la mano aperta o con il pugno.





4 Il battitore deve rimanere all'interno del box di battuta fino a quando la palla colpita non lascia la mano.



✕ COSA NON SI PUÒ FARE

1 Far cadere la palla nella hit zone.



2 Far cadere la palla nell'area foul.



3 Colpire le pareti se prima la palla non ha effettuato un rimbalzo nel campo.



RICORDA:

- Entra nel box di battuta.
- Alza la mano che userai per colpire la palla.
- Colpisci la palla con la mano aperta (o con il pugno).
- Rimani dentro il box fino a quando la palla non lascia la mano del battitore.
- La palla deve rimbalzare nell'area di gioco.
- Il primo rimbalzo non può avvenire nella hit zone, nell'area foul e non può colpire le pareti.

ATTENZIONE SCUOLA

Scuola secondaria di I grado	**2**	tentativi di battuta
Scuola secondaria di II grado	**1**	solo un tentativo di battuta

COME LA DIFESA PUÒ ELIMINARE L'ATTACCO

La squadra in difesa deve eliminare 3 avversari in ogni inning,
per poter procedere al cambio campo e andare alla fase offensiva



QUANDO UN GIOCATORE IN ATTACCO SI AUTO ELIMINA?

Come un giocatore in attacco si auto-elimina a causa di azione o comportamento illegale:

1 Calpestando la linea del box di battuta mentre colpisce (mette in gioco) la palla.



2 Battendo una palla in territorio foul*.



3 Mancando completamente la palla nel tentativo di battuta.



4 Quando la palla da lui battuta tocca la recinzione o esce dalla recinzione, senza aver prima battuta a terra almeno una volta



5 Quando un corridore si stacca dalla base prima che il battitore abbia colpito la palla.



6 Scivolando/tuffandosi nel tentativo di arrivare salvo in base o di evitare una toccata**.



* Territorio foul: le zone ai lati del campo in cui la palla non deve cadere in fase di battuta.

** Nel Baseball5 è vietato scivolare o tuffarsi.

ERRORI COMUNI

Nel Baseball5 è facile commettere alcuni errori, soprattutto nella battuta, nella corsa sulle basi e nella difesa.



POSSIBILI CAUSE

- Ricerca della potenza anziché della precisione; gesto poco controllato.
- Scarsa conoscenza del regolamento; attenzione sulla palla anziché sul percorso.
- Tensione muscolare; mani poco attive; scarsa anticipazione della traiettoria.
- Mancanza di abitudine al lavoro di squadra; ruoli non definiti.

INTERVENTO DEL DOCENTE

- Proporre battute verso settori bersaglio, enfatizzando il controllo della direzione prima della forza.
- Ripetere percorsi guidati sulle basi con riferimenti visivi (coni, cinesini).
- Lavorare su postura di attesa, flessione degli arti e ricezione con mani morbide.
- Introdurre chiamate verbali obbligatorie ("Mia!", "Base!", "Lascia!") e ruoli specifici.

SITUAZIONI DI GIOCO

SITUAZIONE DI GIOCO:

PALLA MORTA



Se la palla esce dal campo a seguito di un errore difensivo (tiro sbagliato), a ogni corridore è assegnata **un'extra base**.

GIOCO FERMO
OGNI CORRIDORE AVANZA DI 1 EXTRABASE.



La palla è morta quando c'è ostruzione da parte del difensore (ogni corridore avanza di una base).

PALLA MORTA
OGNI CORRIDORE AVANZA DI 1 BASE.

Se si decide di utilizzare un limite di fine campo, quando la palla esce da questa linea il gioco si ferma e si applicano le stesse regole:

- se non c'è errore difensivo → ogni corridore avanza fino alla base successiva (nessuna extrabase);
- se c'è errore difensivo → ogni corridore avanza di 1 extrabase.



SITUAZIONE DI GIOCO:

Cosa succede quando tutte le basi sono cariche e ci sono due eliminati

In situazioni con basi cariche e 2 eliminati, il corridore in 3a va in battuta facendo avanzare ogni corridore di una base:
quindi il corridore in terza va alla battuta e un pinch runner prende posto in prima base.



PROGETTAZIONE DIDATTICA

COLLOCAZIONE CURRICOLARE DEL BASEBALL5



Progressione quinquennale e collocazione nell'anno scolastico

01
Consolidamento delle capacità coordinative, Adattamento motorio, giochi sportivi semplificati

Ruolo del Baseball 5

Attività propedeutiche (lanci, prese, colpi, occupazione dello spazio)

02
Fondamentali degli sport di squadra e principi tattici comuni

Ruolo del Baseball 5

Giochi modificati con elementi del Baseball5

03
Analisi regolamentare degli sport

Ruolo del Baseball 5

Introduzione del Baseball5 come sport innovativo e inclusivo

04
Strategie di gioco, arbitraggio, cooperazione e leadership

Baseball5 Role: "Attività propedeutiche(lanci, prese, colpi, occupazione dello spazio)"

Tornei interni, ruoli di arbitro, coach e organizzatore

05
Compito autentico e competenze di cittadinanza

Ruolo del Baseball 5

Progettazione e realizzazione di un evento pubblico di Baseball 5, integrazione con il territorio

COLLOCAZIONE CURRICOLARE ANNUALE

II PERIODO

INTRODUZIONE SC. MOTORIE TEST IN INGRESSO	CAPACITÀ MOTORIE CONDIZIONALI	CAPACITÀ MOTORIE COORDINATIVE	SPORT DI SQUADRA	ATTIVITÀ IN AMBIENTE NATURALE
			BASEBALL5	

OBIETTIVO GENERALE UDA

PADRONANZA MOTORIA E SPORTIVA

MOTORIO	Sviluppare capacità coordinative e abilità motorie specifiche del Baseball5.
COGNITIVO	Comprendere spazi, regole e dinamiche del gioco.
RELAZIONALE	Collaborare, comunicare e assumere responsabilità nel gruppo.
METACOGNITIVO	Riflettere sulla propria prestazione, utilizzare feedback e adattare strategie e impegno.

DEASCUOLA

PREREQUISITI



Competenze e capacità fondamentali per avvicinarsi al Baseball5 in modo efficace e consapevole.

PREREQUISITI MOTORI

- Schemi motori di base: correre, arrestarsi, cambiare direzione, saltare
- Coordinazione oculo-manuale
- Capacità di lanciare, afferrare e colpire con precisione
- Equilibrio dinamico

PREREQUISITI GIOCO ATTIVO

- I principi comuni degli sport di squadra
- La collaborazione tra compagni
- La lettura delle situazioni di gioco
- Il processo decisionale in tempi brevi

PREREQUISITI COGNITIVI

- Comprendere e applicare un regolamento
- Adattare il proprio comportamento alle situazioni
- Analizzare gli errori e individuare strategie
- Prendere decisioni in modo autonomo

CAPACITÀ MOTORIE

- Dissociazione e coordinazione segmentaria
- Capacità di orientarsi nello spazio in relazione a compagni, avversari e traiettorie della palla
- Reattività e velocità di esecuzione

GIOCO DI SQUADRA

- Rispetto delle regole condivise
- Comunicazione efficace con i compagni
- Gestione delle situazioni di pressione
- Spirito di cooperazione e fair play

AUTONOMIA COGNITIVA

- Concentrazione e attenzione sostenuta
- Memoria procedurale e tattica
- Flessibilità cognitiva nelle situazioni variabili
- Autovalutazione e miglioramento continuo

PROGETTAZIONE UDA - 7/8 LEZIONI

FASI DI LAVORO	OBIETTIVI	CONTENUTI ED ESERCITAZIONI
Familiarizzazione	Conoscere gli spazi, le regole essenziali e la logica del Baseball5.	Presentazione del gioco, orientamento sul campo, dimostrazione, prove libere.
Fondamentali individuali	Acquisire le abilità tecniche di base.	Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".
Organizzazione della squadra in attacco	Comprendere i principi di attacco.	Battuta efficace, corsa sulle basi, scelta del momento per avanzare, collaborazione tra battitori e corridori.
Organizzazione della squadra in difesa	Comprendere i principi difensivi.	Posizionamento dei difensori, presa della palla, eliminazioni, copertura degli spazi, comunicazione difensiva.
Situazioni di gioco	Integrare attacco e difesa.	Colpisci e corri, Prendi e passa, Staffette sulle basi, Gioco dei bersagli, esercitazioni attacco-difesa con vincoli.
Partita regolamentare	Applicare in autonomia tecnica, tattica e regolamento.	Partite complete, arbitraggio, segnapunti, rotazione dei ruoli.
Debriefing e valutazione	Riflettere sulle competenze acquisite.	Autovalutazione, peer assessment, analisi delle scelte e dei comportamenti.

TEMPI

FASE 1: WARM UP con richiamo agli esercizi della lezione precedente 20'

FASE 2: CENTRALE 60'

FASE 3: DEFATICAMENTO 15' E RIFLESSIONE metacognitiva 10'

Conoscere → Eseguire → Applicare → Cooperare → Decidere → Competere → Riflettere

DEASCUOLA

PROGRESSIONE METODOLOGICA:
DALLE ABILITÀ AL GIOCO

01 ABILITÀ ISOLATE
Apprendimento dei gesti fondamentali in forma separata.




Lanciare


Ricevere


Colpire

Focus sulla tecnica individuale
e sulla corretta esecuzione del singolo gesto motorio.

02 ABILITÀ COMBINATE
Integrazione delle abilità in situazioni semplificate.




Colpisci e corri


Prendi e passa


Staffette


Gioco dei bersagli

Esercizi e giochi per combinare più abilità.
Mini Baseball5 con vincoli.

03 GIOCO REALE
Applicazione completa delle competenze acquisite.



Partita regolamentare Baseball5.

Gioco in situazione reale
con regole ufficiali e piena autonomia decisionale.

IMPARO IL GESTO → COMBINO LE ABILITÀ → GIOCO CON AUTONOMIA

DEASCUOLA

ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".

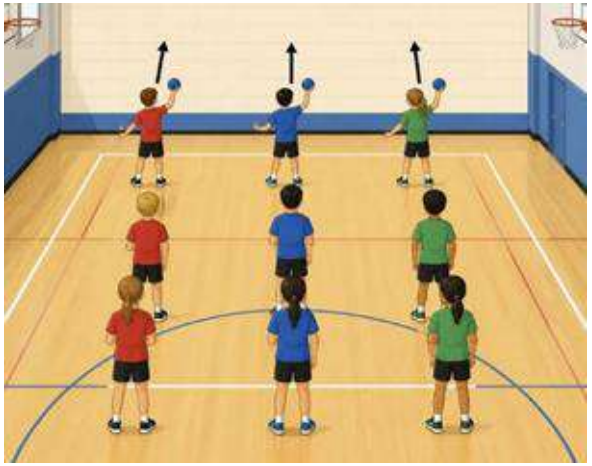




ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".

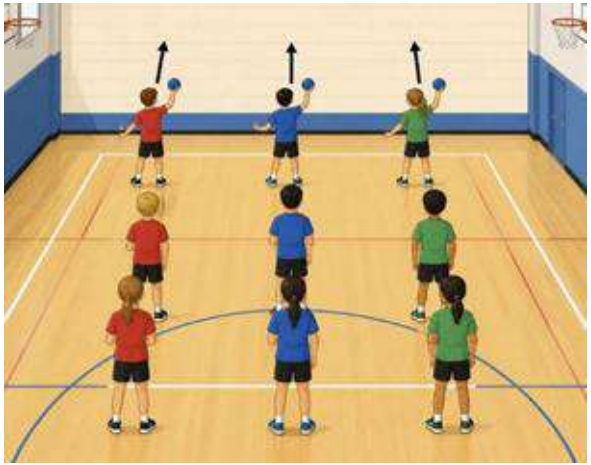




ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".

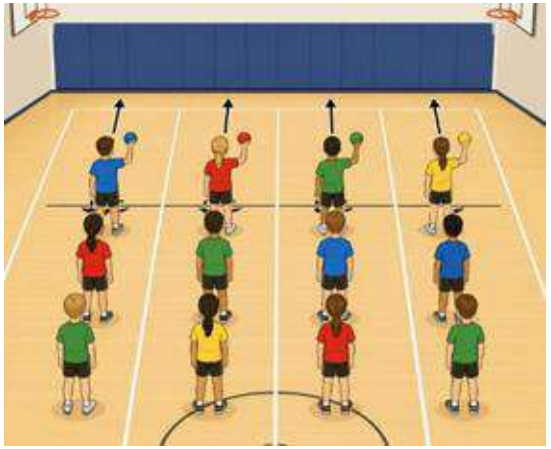




ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".

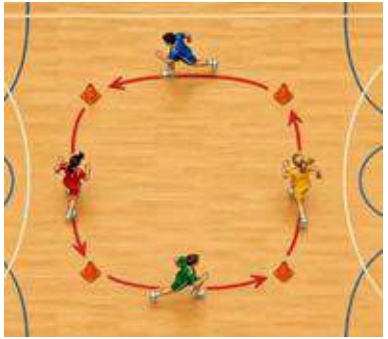




ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".







ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".

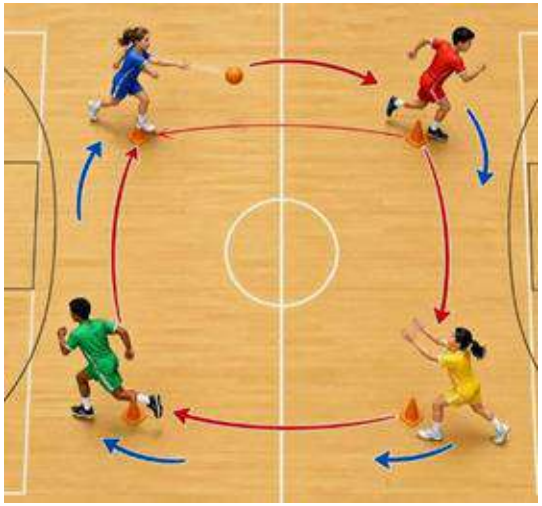




ESERCITAZIONI SUI FONDAMENTALI INDIVIDUALI

Lanci, ricezioni, battuta, corsa sulle basi. Lanci a coppie; lanci a distanza crescente; lanci su bersagli; lanci in movimento; "Prendi e passa".





DINAMICHE DI ATTACCO E DIFESA

ESERCITAZIONE SU SEQUENZA BATTUTA-CORSA E DINAMICHE DI ATTACCO E DIFESA.

OBIETTIVI:

- eseguire una battuta controllata;
- scegliere la direzione della battuta;
- correre correttamente sulle basi;
- **Introdurre il concetto di attacco e difesa alternati**



STEP 1



DEASCUOLA

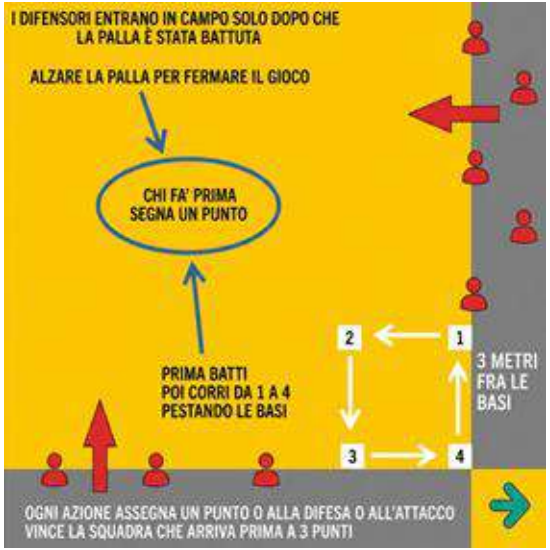
VARIANTE STEP 1 A BASI PIÙ DISTANZIATE

Riuscire a realizzare il passaggio su tutte le basi prima che la difesa prenda palla

OBIETTIVI:

- eseguire una battuta controllata;
- scegliere la direzione della battuta;
- correre correttamente sulle basi;
- Introdurre il concetto di attacco e difesa alternati
- Comprendere l'importanza del timing nell'azione di gioco





Lo Step 2 rappresenta un'evoluzione dello Step 1

L'esercizio mantiene le stesse regole di attacco dello step 1, ma modifica significativamente le dinamiche difensive.

DIFESA:

- I difensori cominciano il gioco già dentro al campo, ma fuori dal perimetro delle basi
- Per fermare il gioco, devono toccare la base rotonda (home base) con la palla in mano
- Possono posizionarsi strategicamente prima della battuta
- Le basi sono disposte a 5/6 metri di distanza l'una dall'altra (distanza aumentata rispetto allo Step 1)

ATTACCO: Le regole rimangono come nello Step 1





OBIETTIVI:

- Affinare la coordinazione nei passaggi tra difensori
- CONCETTO DI CASA BASE
- Individuare rapidamente palla, base e compagni.
- Sviluppare rapidità di reazione e di spostamento.

VARIANTE SU LANCI LUNGHI IN BASE 1

Questa variante dello Step 2 introduce un elemento avanzato: dopo aver recuperato la palla, la difesa deve effettuare un lancio lungo verso la base 1



DIFESA:

- I difensori cominciano il gioco già dentro al campo, fuori dal perimetro delle basi
- Dopo aver recuperato la palla, devono effettuare un lancio lungo verso un compagno posizionato in base 1
- Il difensore in base 1 deve ricevere la palla e toccare la base per fermare il gioco
- Richiede coordinazione tra almeno due difensori (recuperatore + ricevitore in base 1)

ATTACCO:

- Le regole rimangono invariate rispetto allo Step 2 base
- Il battitore deve completare il giro delle basi prima che la difesa completi la sequenza:

recupero → lancio lungo → ricezione in base 1

VARIANTE SU LANCI LUNGHI IN BASE 1



Questa variante dello Step 2 introduce un elemento avanzato: dopo aver recuperato la palla, la difesa deve effettuare un lancio lungo verso la base 1.

Il battitore, dopo aver battuto la palla, deve correre solo fino alla base 1.
Si crea una sfida diretta tra velocità del corridore e precisione/rapidità della difesa.

REGOLE FONDAMENTALI - PROGRESSIONE BASEBALL5

OBIETTIVI

- Comprendere il concetto di timing (prima/dopo)
- Sviluppare la percezione spazio-temporale
- Imparare a valutare il rischio (correre o restare)
- Rispettare i limiti del campo di gioco
- Sviluppare la capacità di giudizio (per chi fa l'arbitro)
- Comprendere l'importanza delle regole condivise
- Imparare ad accettare le decisioni anche quando sfavorevoli



REGOLA 1

OBBLIGO DI CORRERE SEMPRE UNA SOLA BASE PER OGNI AZIONE.

NON SI PUÒ SCIVOLARE PER ARRIVARE IN BASE.

REGOLA 2

SEGNI IL PUNTO SOLO QUANDO ARRIVI A CASA BASE.

REGOLA 3

SULLE BASI: sei SALVO se arrivi PRIMA e sei CON IL PIEDE SULLA BASE.

OUT: se esci dal campo, arrivi DOPO o rientri TARDI.

REGOLA 4

INSERISCO IL SEGNALE DI "SALVO" E PIAZZO UN ARBITRO PER OGNI BASE.

INCOMINCIAMO A GIOCARE CON LE REGOLE





VITTORIA DELL'INNING QUANDO LA SQUADRA RIESCE A TORNRE A CASA BASE





BASEBALL5 INCLUSIVO

Adattamenti

AREA	ADATTAMENTI ED ESEMPI DIDATTICI	
SPAZIO	Ridurre le distanze tra le basi; ampliare le zone di sicurezza; eliminare gli ostacoli; rendere i percorsi più semplici e visibili.	
PALLA	Utilizzare una palla più grande, morbida e leggera; scegliere colori ad alto contrasto; eventualmente utilizzare una palla sonora.	
REGOLE	Concedere più tentativi di battuta; utilizzare la palla ferma o proposta dal docente; semplificare progressivamente le regole. SHAPING: Apprendere per piccoli passi: palla ferma → palla proposta dal docente → battuta nel gioco.	
TEMPI	Concedere più tempo per battere, raggiungere le basi o effettuare un'azione difensiva. FADING: Fornire inizialmente più tempo, indicazioni e aiuto, riducendo gradualmente il supporto.	
COLLABORAZIONE	Piccoli gruppi, peer tutoring, compagno di supporto e ruoli intercambiabili. MODELING: Docente o compagno mostra l'azione; lo studente osserva e successivamente la riproduce.	

MODELING = mostro → SHAPING = costruisco per piccoli passi → FADING = riduco gradualmente l'aiuto → AUTONOMIA

COME VALUTIAMO?

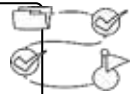


VALUTAZIONE

DPR 122/2007
D.Lgs n.62/2017

Condivisa, tempestiva e trasparente.

È un processo che parte da una valutazione:
diagnostica, formative e finale



1 — **Valutazione in itinere**

da attuare ad ogni lezione

Osservazione

GRIGLIE DI OSSERVAZIONE

2 — **Rubrica di Processo**

Osservazione
- Partecipazione
- Impegno
- Relazione
- Autonomia

3 — **Rubrica di prodotto**

GRIGLIE CON CRITERI DI VALUTAZIONE

4 — **Autovalutazione**

riflettere sulle proprie capacità

5 — **Valutazione sommativa**

verifica **finale dei livelli di apprendimento raggiunti in termini di conoscenze, abilità e competenze**



STRUMENTI:
- CHECK LIST
- DIARI DI LAVORO
- RUBRICHE DI VALUTAZIONE
- COLLOQUI ORALI

Obiettivo: LA METACOGNIZIONE

DEASCUOLA

Griglia Di Osservazione Reciproca - Baseball5

Istruzioni

Come osservare:

Durante la partita osserva il compagno per alcuni minuti e assegna un solo livello per ogni indicatore.

INDICATORE	DA MIGLIORARE	BUONO	MOLTO BUONO
Battuta			
Corsa sulle basi			
Difesa/Presa			
Posizionamento in campo			
Comunicazione con squadra			
Rispetto delle regole			
Fair play			
Comunicazione			

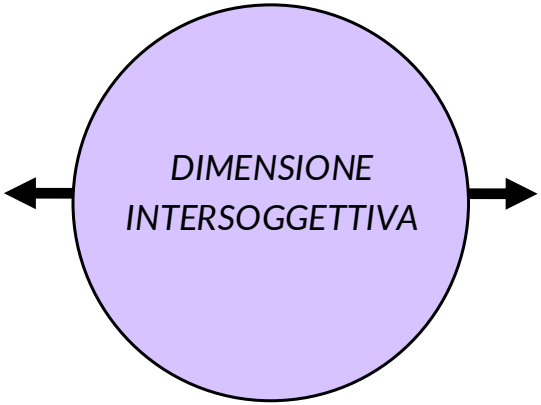
RIFLESSIONE METACOGNITIVA

ABILITÀ

UTILIZZO DELLE CONOSCENZE E ABILITÀ

ATTEGGIAMENTO PERSONALE

ATTEGGIAMENTO CON I COMPAGNI?



circle time

COMPETENZE

SONO STATO IN GRADO DI ?

HO PARTECIPATO

HO AVUTO DELLE DIFFICOLTÀ.....

RUBRICA DI PRODOTTO

misurazione/osservazione del prodotto

Area	Indicatori osservabili	In via di acquisizione	Base	Buono	Avanzato
Capacità spazio-tempo	Si posiziona correttamente in relazione a palla, compagni e spazi	☐	☐	☐	☐
	Anticipa e sceglie il momento adeguato per intervenire	☐	☐	☐	☐
Velocità di azione e reazione	Reagisce rapidamente alle situazioni di gioco	☐	☐	☐	☐
	Si sposta rapidamente e passa efficacemente da attacco a difesa	☐	☐	☐	☐
Passaggi	Realizza passaggi precisi, adeguando forza e direzione	☐	☐	☐	☐
	Sceglie rapidamente il compagno/soluzione più efficace	☐	☐	☐	☐
Comunicazione	Comunica in modo chiaro e tempestivo con i compagni	☐	☐	☐	☐
	Collabora e fornisce indicazioni utili alla squadra	☐	☐	☐	☐

Osservazione delle competenze motorie, decisionali e collaborative durante il gioco.

RUBRICA DI PROCESSO

Osservazione dell'atteggiamento durante il percorso (il punto di vista dell' insegnante)

	Indicatori	Livelli
PARTECIPAZIONE:	interesse, motivazione, assunzione di ruoli, assunzione di incarichi	• Efficace, costruttiva • Attiva, regolare • esecutiva, selettiva • Dispersiva, indotta
IMPEGNO:	continuità, disponibilità ad organizzare, esecuzione di compiti anche teorici, volontà di utilizzare le conoscenze e le informazioni per le proprie azioni.	• Costante, determinato • Regolare, pertinente • essenziale, standardizzato • Discontinuo, saltuario
RELAZIONE:	atteggiamenti collaborativi e cooperativi, disponibilità all'inclusione, offrire il proprio apporto, capacità di gestire la comunicazione e risolvere conflitti	• Leader, propositiva, cooperativa • Disponibile, collaborativa • basilare, essenziale • Selettiva, dipendente, passiva
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.	• consapevole, responsabile, condivisa • sicura, autocontrollata, regolare • basilare, meccanica • guidata, con atteggiamento di accettazione

VALUTAZIONE SOMMATIVA

PRODOTTO-PROCESSO-CONSAPEVOLEZZA

CRITERI	IN VIA DI ACQUISIZIONE	BASE	INTERMEDIO	AVANZATO
DIMENSIONE MOTORIA	Lo/a studente/ssa anche **se guidato/a** mostra incertezze nelle abilità motorie, con difficoltà nell'esecuzione dei fondamentali e nell'adattamento alle situazioni di gioco. Fatica a leggere il gioco e a prendere decisioni efficaci, necessitando di frequenti indicazioni. La collaborazione e la comunicazione con i compagni risultano discontinue.	Lo/a studente/ssa raggiunge un livello motorio di base, **eseguendo** i fondamentali nelle situazioni semplici, seppur con alcune difficoltà. Comprende gli elementi essenziali del gioco, ma necessita talvolta di indicazioni per prendere decisioni adeguate. Partecipa e collabora con i compagni in modo sufficientemente corretto, rispettando le principali regole.	Lo/a studente/ssa mostra buone capacità motorie. **Esegue e controlla** ii fondamentali in modo efficace adattandosi alle diverse situazioni. Comprende il gioco e prende decisioni adeguate, anche se non sempre tempestive. Comunica e collabora positivamente con i compagni, rispettando ruoli e regole.	Lo/a studente/ssa dimostra un ottimo livello motorio, eseguendo con precisione, rapidità ed efficacia i fondamentali e adattando il movimento alle situazioni di gioco. **Padronanza** delle competenze richieste. Legge e interpreta il gioco con autonomia, anticipando le situazioni e scegliendo rapidamente le soluzioni più efficaci. Comunica e collabora in modo costante e propositivo, favorendo il gioco di squadra e rispettando pienamente ruoli, compagni e regole.
DIMENSIONE COGNITIVA				
DIMENSIONE RELAZIONALE				
	5	6	7/8	9-10

QUESTIONARIO DI AUTOVALUTAZIONE

IL PUNTO DI VISTA DELL'ALLIEVO



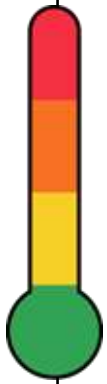
AUTOVALUTAZIONE - BASEBALL5

Google Forms

METACOGNITIVA

AUTOVALUTAZIONE
DIMENSIONE SOGGETTIVA
INTERSOGGETTIVA

EMOZIONALE



INDICATORI

MOLTISSIMO

MOLTO

ABBASTANZA

POCO

DEASCUOLA

Autovalutazione Baseball5

Indica con una X l'emoticon che ti rappresenta meglio



MOLTISSIMO

MOLTO

ABBASTANZA

POCO

Indica con una X l'emoticon che ti rappresenta meglio.

Comprendo le regole del Baseball5				
ABILITÀ DECISIONALE	0	1	2	4
Ho compreso le regole del baseball5 e riconosco le diverse situazioni di gioco				
Metto in pratica le diverse azioni di attacco e difesa				
Agisco autonomamente nelle diverse azioni di gioco senza l'aiuto dei compagni				
Comunico con i compagni				

DEASCUOLA



RIFLESSIONI DEL DOCENTE

Rimedi

Punti di debolezza

Risultati

AUTOVALUTAZIONE DELL'INSEGNANTE

Feedback

Punti di forza

Grazie per l'attenzione



DEASCUOLA

Spazio alle domande



I prossimi appuntamenti

Iscriviti subito: https://formazione.deascuola.it/webinar-gratuiti-capdi/





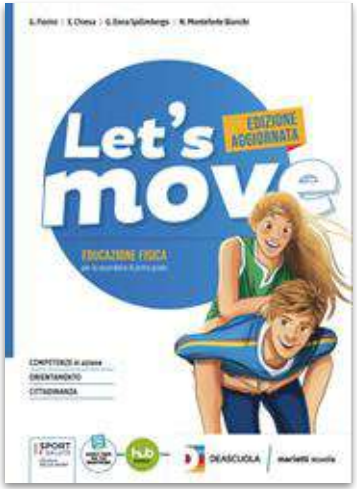


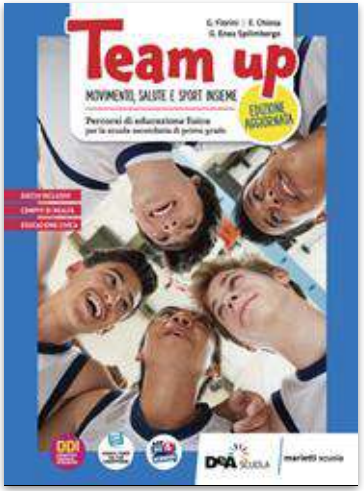
I nostri corsi di Educazione fisica SS1G

[Clicca qui e scopri il catalogo]









DEASCUOLA

I nostri corsi di Scienze motorie SS2G

[Clicca qui e scopri il catalogo]











DEASCUOLA