

Classe 1^

A partire dal 2° quadrimestre

DISCIPLINA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
ED. MOTORIA	• Coordinare e utilizzare diversi schemi motori. • Organizzare e gestire l'orientamento del proprio corpo nello spazio ed in relazione a oggetti e agli altri. • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. • Partecipare ai giochi motori rispettando le indicazioni e le regole. • Rispettare i compagni e saper accettare la sconfitta.	OTTIMO	L'alunno utilizza correttamente e in maniera sicura gli schemi motori anche in situazioni complesse. Si orienta nello spazio con autonomia e consapevolezza. Si esprime attraverso il corpo in modo originale e personale. Partecipa attivamente ai giochi proposti, applicando correttamente le regole in maniera autonoma.
		DISTINTO	L'alunno utilizza correttamente gli schemi motori anche in situazioni complesse. Si orienta nello spazio in modo autonomo. Si esprime attraverso il corpo in maniera adeguata. Partecipa attivamente ai giochi proposti, applicando correttamente le regole.
		BUONO	L'alunno utilizza gli schemi motori in modo corretto. Si orienta nello spazio in modo quasi sempre autonomo. Si esprime attraverso il corpo in maniera personale e adeguata. Partecipa ai giochi proposti, applicando correttamente le regole.

		DISCRETO	L'alunno utilizza gli schemi motori in modo quasi sempre corretto. Si orienta nello spazio non sempre in modo autonomo. Si esprime attraverso il corpo in maniera quasi sempre adeguata. Partecipa ai giochi proposti, applicando correttamente le regole. Va sollecitato a partecipare ai giochi proposti, applicando le regole in maniera discontinua.
		SUFFICIENTE	L'alunno utilizza gli schemi motori con qualche difficoltà. Si orienta nello spazio non sempre in modo autonomo e con qualche incertezza. Si esprime attraverso il corpo non sempre in modo autonomo. Va sollecitato a partecipare ai giochi proposti e ad applicare le regole.
		NON SUFFICIENTE	L'alunno utilizza gli schemi motori con difficoltà. Si orienta nello spazio con incertezza, anche se guidato dal docente. Si esprime attraverso il corpo e il movimento con difficoltà. Conosce le regole, ma non le applica nemmeno con l'aiuto dell'insegnante.

Classe 2^

DISCIPLINA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
ED. MOTORIA	• Utilizzare gli schemi motori, organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. • Partecipare ai giochi motori rispettando le indicazioni e le regole e saper attuare semplici strategie.	OTTIMO	L'alunno utilizza correttamente e in maniera sicura gli schemi motori anche in situazioni complesse, orientandosi nello spazio con autonomia e consapevolezza. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera adeguata alle diverse circostanze, in modo originale e personale. Conosce le regole del gioco e le applica correttamente in ogni situazione, utilizzando semplici strategie.
		DISTINTO	L'alunno utilizza correttamente gli schemi motori anche in situazioni complesse, orientandosi nello spazio con autonomia. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera adeguata alle diverse circostanze. Conosce le regole del gioco e le applica correttamente, utilizzando semplici strategie.
		BUONO	L'alunno utilizza gli schemi motori in modo corretto, orientandosi nello spazio. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera adeguata. Conosce le regole del gioco e le applica, attuando talvolta semplici strategie.

		DISCRETO	L'alunno utilizza gli schemi motori in modo quasi sempre corretto orientandosi nello spazio non sempre in modo autonomo. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera quasi sempre adeguata. Conosce le regole del gioco e va guidato nella loro corretta applicazione.
		SUFFICIENTE	L'alunno utilizza gli schemi motori con qualche difficoltà, orientandosi nello spazio con qualche incertezza. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera non sempre corretta. Conosce le regole e le applica solo se guidato.
		NON SUFFICIENTE	L'alunno utilizza gli schemi motori con difficoltà, orientandosi nello spazio con incertezza, anche se guidato dal docente. Si esprime attraverso il corpo e il movimento con difficoltà. Conosce le regole, ma non le applica nemmeno con l'aiuto dell'insegnante.

Classe 3^a

DISCIPLINA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
ED. MOTORIA	• Utilizzare gli schemi motori, organizzare il proprio movimento nello spazio, in relazione a sé, agli oggetti e agli altri. • Utilizzare in forma originale e creativa modalità espressive e corporee. • Partecipare ai giochi motori rispettando le indicazioni e le regole e saper attuare semplici strategie.	OTTIMO	L'alunno utilizza correttamente e in maniera sicura gli schemi motori anche in situazioni complesse, orientandosi nello spazio con autonomia e consapevolezza. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera adeguata alle diverse circostanze, in modo originale e personale. Conosce le regole del gioco e le applica correttamente in ogni situazione, utilizzando semplici strategie.
		DISTINTO	L'alunno utilizza correttamente gli schemi motori anche in situazioni complesse, orientandosi nello spazio con autonomia. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera adeguata alle diverse circostanze. Conosce le regole del gioco e le applica correttamente, utilizzando semplici strategie.
		BUONO	L'alunno utilizza gli schemi motori in modo corretto, orientandosi nello spazio. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera adeguata. Conosce le regole del gioco e le applica,

			attuando talvolta semplici strategie.
		DISCRETO	L'alunno utilizza gli schemi motori in modo quasi sempre corretto orientandosi nello spazio non sempre in modo autonomo. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera quasi sempre adeguata. Conosce le regole del gioco e va guidato nella loro corretta applicazione.
		SUFFICIENTE	L'alunno utilizza gli schemi motori con qualche difficoltà, orientandosi nello spazio con qualche incertezza. Si esprime attraverso il corpo e il movimento in maniera non sempre corretta. Conosce le regole e le applica solo se guidato.
		NON SUFFICIENTE	L'alunno utilizza gli schemi motori con difficoltà, orientandosi nello spazio con incertezza, anche se guidato dal docente. Si esprime attraverso il corpo e il movimento con difficoltà. Conosce le regole, ma non le applica nemmeno con l'aiuto dell'insegnante.

Classe 4^

DISCIPLINA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
ED. MOTORIA	• Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. • Partecipare attivamente ai giochi sportivi, collaborando con gli altri, applicando le regole e utilizzando strategie. • Accettare la sconfitta, rispettando le regole e gli avversari.	OTTIMO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo sicuro, autonomo e con consapevolezza. Partecipa attivamente ai giochi sportivi, collaborando in modo costruttivo, applicando correttamente le regole ed utilizzando strategie personali. Accetta la sconfitta in ogni situazione e rispetta con consapevolezza le regole e gli avversari.
		DISTINTO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo sicuro e autonomo. Partecipa attivamente ai giochi proposti, collaborando positivamente, applicando correttamente le regole ed utilizzando semplici strategie. Accetta la sconfitta e rispetta le regole e gli avversari
		BUONO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo autonomo. Partecipa ai giochi proposti, collaborando, applicando le regole ed utilizzando semplici strategie. Va sollecitato ad accettare la sconfitta e rispetta le regole e gli avversari.

		DISCRETO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo quasi sempre autonomo. Partecipa ai giochi proposti, va sollecitato a collaborare e ad applicare correttamente le regole. Va sollecitato ad accettare la sconfitta e a rispettare le regole e gli avversari.
		SUFFICIENTE	L'alunno organizza il movimento nello spazio con qualche incertezza. Va sollecitato nella partecipazione e nella collaborazione durante i giochi proposti, va guidato nell'applicare correttamente le regole. Non accetta sempre la sconfitta e va sollecitato nel rispettare le regole e gli avversari.
		NON SUFFICIENTE	L'alunno va guidato nell'organizzare il movimento nello spazio. Va sollecitato nella partecipazione ed è poco collaborativo, va guidato nell'applicare correttamente le regole. Non accetta la sconfitta e fatica a rispettare le regole e gli avversari.

Classe 5^

DISCIPLINA	OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	GIUDIZIO SINTETICO	DESCRIZIONE DEL GIUDIZIO
ED. MOTORIA	- Riconoscere e valutare traiettorie, distanze, ritmi esecutivi e successioni temporali delle azioni motorie, sapendo organizzare il proprio movimento nello spazio in relazione a sé, agli oggetti, agli altri. - Partecipare attivamente ai giochi sportivi, sapendo gestire le situazioni competitive, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta.	OTTIMO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo sicuro, autonomo e con consapevolezza. Partecipa attivamente ai giochi sportivi, gestisce le situazioni competitive in modo consapevole, con autocontrollo e mostrando rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.
		DISTINTO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo sicuro e autonomo. Partecipa attivamente ai giochi sportivi, gestisce le situazioni competitive con autocontrollo, mostrando rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.
		BUONO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo autonomo. Partecipa ai giochi sportivi, gestisce le situazioni competitive, mostra rispetto per l'altro sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.
		DISCRETO	L'alunno organizza il movimento nello spazio in modo quasi sempre autonomo. Partecipa ai giochi sportivi, va guidato nel gestire le situazioni competitive e a rispettare l'altro, sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.

		SUFFICIENTE	L'alunno organizza il movimento nello spazio con qualche incertezza. Va sollecitato a partecipare ai giochi sportivi, va guidato a gestire le situazioni competitive e a rispettare l'altro, sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.
		NON SUFFICIENTE	L'alunno va guidato nell'organizzare il movimento nello spazio. Va sollecitato a partecipare ai giochi sportivi, fatica a gestire le situazioni competitive e a rispettare l'altro, sia in caso di vittoria che in caso di sconfitta.