EDUCAZIONE FISICA

CLASSE I - II - III SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE	INDICATORE	*OA*	STANDARD DI LIVELLO
Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale Competenza digitale	Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani	• Partecipare alle differenti tipologie di attività motoria proposte. • Utilizzare in modo attivo i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi. • riconoscere e praticare le principali regole di sicurezza evitando comportamenti rischiosi per sè e per gli altri. • Riconoscere e applicare le basi igieniche dello sport applicate all'esercizio fisico.	Ottimo: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

	Dimensione motoria	• Acquisire ed esercitare le abilità motorie fondamentali. • Esercitare abilità ed elementari tattiche praticabili nelle attività di gioco. • Assumere progressiva consapevolezza delle modalità espressive e comunicative del corpo. • Esplorare e utilizzare piccoli e grandi attrezzi in maniera ludica in sicurezza, per lo sviluppo delle capacità motorie di base	Ottimo: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Dimensione cognitiva	• Ricordare e comprendere regole e tattiche delle attività proposte. • Strutturare una relazione positiva con l'ambiente di apprendimento. • Conoscere i principî di una sana alimentazione. • Individuare semplici soluzioni motorie per superare e risolvere situazioni di gioco pratiche	Ottimo: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

	Dimensione sociale ed emotivo-relazionale	• Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni. • Manifestare e modulare le proprie emozioni. • Mostrare empatia per compagne e compagni.	Ottimo: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

CLASSE IV - V SCUOLA PRIMARIA

COMPETENZE CHIAVE	**INDICATORE**	***OA***	**DESCRITTORI**

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare Competenza imprenditoriale Competenza digitale	Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani	• Partecipare attivamente alle differenti tipologie di attività motorie e sportive proposte. • Utilizzare in modo attivo e costante i tempi scolastici dedicati alla ricreazione, alle pause e alle situazioni in cui è possibile muoversi anche nel percorso casa-scuola-casa. • Riconoscere l'efficacia di un esercizio fisico salutare individuando ed evitando posture ed attività potenzialmente rischiose per la salute.	Ottimo: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Partecipa ad attività motorie adottando comportamenti di cura e sicurezza. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Dimensione motoria	• Organizzare movimenti finalizzati e precisi. • Esercitare specifiche abilità e tattiche motorie praticabili nelle attività di gioco e sportive. • Affinare le modalità espressive e comunicative del corpo.	Ottimo: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Coordina e adatta schemi motori alle richieste di gioco e alle situazioni proposte. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

	Dimensione cognitiva	• Comprendere e saper applicare regole e tattiche delle attività proposte. • Essere in grado di affrontare problemi nelle situazioni di gioco. • Strutturare una relazione costruttiva con l'ambiente di apprendimento. • Conoscere i principî di una sana alimentazione e la relazione con l'attività motoria.	Ottimo: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Comprende e applica regole e strategie in situazioni motorie e di gioco. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.
	Dimensione sociale ed emotivo-relazionale	• Interagire in maniera collaborativa e rispettosa con tutti i compagni valorizzando le diversità. • Gestire le proprie emozioni nelle situazioni di gioco. • Affrontare le eventuali difficoltà negli apprendimenti.	Ottimo: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa in autonomia anche in situazioni nuove; motiva scelte, collega informazioni e verifica il risultato. Distinto: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa in autonomia nelle situazioni note e in parte nuove; spiega le scelte e controlla il risultato. Buono: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa correttamente nelle situazioni note, con autonomia generalmente stabile; descrive il procedimento. Discreto: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa nelle situazioni note con qualche supporto o incertezza; individua gli elementi essenziali. Sufficiente: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa nelle situazioni semplici e note, con indicazioni o strumenti di supporto; restituisce gli elementi essenziali. Non sufficiente: Collabora rispettando compagni, ruoli e regole condivise. Lo fa non ancora con continuità, anche in situazioni semplici e con supporto; necessita di ulteriori esperienze guidate.

Nota di revisione curricolare

Gli standard sono formulati come evidenze osservabili graduate sui sei giudizi della scuola primaria. La loro applicazione richiede osservazioni in compiti e contesti diversi. Le evidenziazioni originali sono state conservate; eventuali nuove evidenziazioni di raccordo sono proposte di allineamento per la validazione dei gruppi disciplinari.

EDUCAZIONE FISICA

CLASSE I, II e III SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

COMPETENZE CHIAVE	INDICATORE	*OA*	DESCRITTORI
competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare competenza imprenditoriale competenza digitale	Dimensione motoria	1. Migliorare la padronanza del proprio corpo in relazione alle personali caratteristiche. 2. Consolidare le abilità motorie fondamentali, con particolare riferimento alla coordinazione spaziale e temporale. 3. Controllare il proprio corpo in azione in situazioni statiche e dinamiche progressivamente complesse. 4. Migliorare la personale efficienza fisico-motoria (forza, resistenza, flessibilità ed equilibrio). 5. Sapersi orientare nell'ambiente naturale e artificiale anche attraverso ausili specifici (mappe, bussole). 6. Conoscere gli schemi motori di base anche combinati.	**Eccellenza (9–10):** Adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività graduate, inizia a sviluppare la capacità di: adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili. Le evidenze risultano ancora discontinue.
	Dimensione sociale ed emotivo-relazionale	1. Conoscere e applicare semplici tecniche di espressione corporea per rappresentare idee, stati d'animo e storie mediante gestualità, attrezzi, musica e posture svolte in forma individuale, a coppie, in gruppo. 2. Attribuire il giusto significato agli aspetti non verbali utilizzati nel trasmettere o ricevere un messaggio, compresi i gesti arbitrali. 3. Riconoscere le emozioni cercando di migliorare la relazione con sé stessi e con	**Eccellenza (9–10):** Coopera nel gioco rispettando regole, ruoli e compagni, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Coopera nel gioco rispettando regole, ruoli e compagni in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Coopera nel gioco rispettando regole, ruoli e compagni in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività

		gli altri. 4. Partecipare e portare a termine il lavoro o i progetti iniziati da soli o con altri dando il proprio personale contributo, ricercando anche strategie per superare le difficoltà. 5. Saper realizzare strategie di gioco, mettere in atto comportamenti collaborativi e partecipare in forma propositiva alle scelte della squadra valorizzando le proprie e le altrui risorse. 6. Saper gestire in modo consapevole le situazioni competitive, in gara e non, con autocontrollo e rispetto per l'altro, sia in caso di vittoria sia in caso di sconfitta, mettendo in atto comportamenti leali.	graduate, inizia a sviluppare la capacità di: coopera nel gioco rispettando regole, ruoli e compagni. Le evidenze risultano ancora discontinue.
	Dimensione cognitiva	1. Conoscere e saper applicare le principali regole delle attività e degli sport individuali e di squadra. 2. Padroneggiare le capacità coordinative adattandole alle situazioni richieste dal gioco in forma originale e creativa, proponendo anche varianti. 3. Conoscere e applicare correttamente il regolamento tecnico degli sport praticati assumendo anche il ruolo di arbitro o di giudice. 4. Conoscere le funzioni fisiologiche anche in relazione al movimento. 5. Conoscere la principale terminologia della disciplina.	**Eccellenza (9–10):** Sceglie strategie motorie e riconosce condizioni di sicurezza, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Sceglie strategie motorie e riconosce condizioni di sicurezza in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Sceglie strategie motorie e riconosce condizioni di sicurezza in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività graduate, inizia a sviluppare la capacità di: sceglie strategie motorie e riconosce condizioni di sicurezza. Le evidenze risultano ancora discontinue.

	Dimensione dei comportamenti e stili di vita attivi e sani	1. Adottare autonomamente principi igienici corretti. 2. Saper utilizzare i principi di una sana alimentazione anche in relazione all'attività motoria. 3. Agire rispettando i criteri base di sicurezza per sé e per gli altri, sia nel movimento sia nell'uso degli attrezzi. 4. Conoscere le principali procedure per applicare il primo soccorso e per la prevenzione degli infortuni. 5. Conoscere gli effetti negativi delle sostanze illecite e dei comportamenti che creano dipendenza. 6. Conoscere le modalità mediante le quali l'attività fisica contribuisce al mantenimento della salute e del benessere. 7. Adeguare la propria routine praticando con continuità attività motorie, anche non strutturate, nel tempo libero.	**Eccellenza (9–10):** Adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili, in autonomia anche in situazioni nuove; motiva le scelte e verifica gli esiti. **Intermedio (7–8):** Adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili in situazioni note e parzialmente nuove, con procedure appropriate e motivazioni generalmente corrette. **Base (6):** Adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili in compiti essenziali e contesti familiari, con indicazioni o strumenti di supporto quando necessari. **In via di acquisizione (inferiore a 6):** Con guida e attività graduate, inizia a sviluppare la capacità di: adatta abilità motorie e coordinazione a situazioni variabili. Le evidenze risultano ancora discontinue.