PROGETTAZIONE DIDATTICA ANNUALE

LICEO SCIENTIFICO STATALE "RENATO DONATELLI"
Anno scolastico 2019/2020

CLASSE	SEZIONE	MATERIA	DOCENTE
1ª	A	EDUCAZIONE FISICA	GAMBINI MARIO

STRUMENTI ATTIVATI PER INDIVIDUARE LA SITUAZIONE DI PARTENZA

Verifiche di ingresso predisposte in ambito disciplinare e osservazioni

CONFIGURAZIONE DELLA CLASSE IN INGRESSO IN BASE ALLA SITUAZIONE DI PARTENZA

- Livello 3 n° 0 alunni (*voto tra 9 e 10*)
- Livello 2 n° 9 alunni (*voto tra 7 e 8*)
- Livello 1 n° 4 alunni (*voto 6*)
- Livello 0 n° 0 alunni (*voto 5*)
- IEG n° 1 alunno
    - La classe si attesta su un mediamente sul livello 2

OBIETTIVI TRASVERSALI COMUNI FISSATI DAL CONSIGLIO DI CLASSE

PREMESSA: **il D.M. del 22 agosto 2007 n° 139**, che, tenendo conto delle indicazione degli Assi Culturali di riferimento**, stabilisce i saperi e le competenze, articolati in conoscenze e abilità, che devono essere conseguiti dagli studenti, al termine del percorso formativo, nel rispetto dell'identità dell'offerta formativa e degli obiettivi che caratterizzano i curricoli dei diversi ordini, tipi e indirizzi di studio.**
Nel D.M. 139 del 22 agosto 2007, che fa riferimento alla raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio (n. 962/2006) del 18 dicembre 2006, si definiscono nel seguente modo le conoscenze, le abilità e le competenze che lo studente deve conseguire:
Conoscenze: *indicano il risultato dell'assimilazione di informazioni attraverso l'apprendimento. Le conoscenze sono l'insieme di fatti, principi, teorie e pratiche, relativi ad un settore di studio o di lavoro e sono descritte come teoriche e/o pratiche;*
Abilità: *indicano le capacità di applicare conoscenze e di usare know-how per portare a termine compiti e risolvere problemi; le abilità sono descritte come cognitive (uso del pensiero logico, intuitivo e creativo) e pratiche (che implicano l'abilità manuale e l'uso di metodi, materiali, strumenti);*
Competenze: *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; sono descritte in termini di responsabilità e di autonomia.*
Nel medesimo Decreto sono stati individuati **quattro Assi culturali** e **otto competenze chiave di cittadinanza**, attorno ai quali promuovere la crescita personale dei ragazzi e organizzare l'attività didattica.
Il D.M. del 22 agosto 2007 n° 139, individua 4 assi culturali: **1) Dei linguaggi; 2) Matematico; 3) Scientifico tecnologico; 4) Storico-sociale;** i quali costituiscono il tessuto per la costruzione dei percorsi di apprendimento, orientati all'acquisizione, da parte dei giovani delle 8 competenze chiave e di cittadinanza: **1) Imparare ad imparare; 2) Progettare; 3) Risolvere problemi; 4) Comunicare o comprendere, Comunicare o rappresentare; 5) Collaborare e partecipare; 6) Agire in modo autonomo e responsabile; 7) Acquisire ed interpretare l'informazione. 8) Individuare collegamenti e relazioni;**
OBIETTIVI: il Consiglio di Classe, in base all'analisi della situazione di partenza, effettuata collegialmente, ha stabilito di promuovere quali obiettivi trasversali, perseguibili in tutte le discipline, nell'ambito dei diversi **Assi culturali,** lo sviluppo ed il consolidamento delle **otto competenze-chiave di cittadinanza**.

ASSI CULTURALI DI RIFERIMENTO PER LA DISCIPLINA

1) ASSE DEI LINGUAGGI:	"Acquisire un equilibrio psicofisico attraverso la comprensione e l'affinamento del linguaggio corporeo come contributo alla comprensione di sé e degli altri, mediante le attività inerenti le Scienze Motorie"
2) ASSE STORICO SOCIALE	"Collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente"

FINALITÀ E OBIETTIVI SPECIFICI PERSEGUIBILI DALLA DISCIPLINA

COMPETENZE DI CITTADINANZA	AMBITI	COMPETENZE BIENNIO
1) IMPARARE AD IMPARARE	**Asse dei linguaggi** Abilità motorie, sportive ed espressive. **Asse storico-Sociale** Socialità e convivenza civile.	- Organizzare il proprio tempo di lavoro e il tempo libero per imparare ad utilizzare conoscenze e abilità motorie. - Trasferire e ricostruire autonomamente tecniche nei vari contesti.
2) PROGETTARE **3) RISOLVERE PROBLEMI**	**Asse dei linguaggi** Abilità motorie, sportive ed espressive. Percezione di sé.	- Ideare e realizzare semplici programmi di lavoro relativi alle attività motorie praticate. - Percepire e interpretare le sensazioni relative al proprio corpo. - Utilizzare le più evidenti percezioni (tattile, uditiva, visiva e cinestesica) in relazione al compito richiesto e alla situazione. - Selezionare la risposta motoria attraverso l'elaborazione del concetto di "anticipazione del gesto".
4) COMUNICARE O COMPRENDERE, **4) COMUNICARE O RAPPRESENTARE** **5) COLLABORARE E PARTECIPARE,** **6) AGIRE IN MODO AUTONOMO E RESPONSABILE**	**Asse dei linguaggi** Abilità motorie, sportive ed espressive. Percezione di sé **Asse storico-Sociale** Socialità e convivenza civile. .	- Trasmettere agli altri le proprie intenzioni, emozioni e indicazioni tattiche e tecniche. - Saper comunicare e rispettare regole comportamentali. - Relazionarsi con gli altri all'interno di un gruppo dimostrandosi disponibili ad ascoltare e collaborare in funzione di uno scopo comune. - Vivere in modo equilibrato e corretto i momenti di competizione. - Utilizzare l'attività motoria per ricercare, migliorare e mantenere il proprio stato di salute (mantenersi fisicamente in forma). - Intervenire in caso di infortunio con un primo soccorso adeguato. - Utilizzare un codice gestuale (arbitraggio, etc.). - Utilizzare il lessico specifico della disciplina.
7) ACQUISIRE E INTERPRETARE L'INFORMAZIONE	**Asse dei linguaggi** Abilità motorie, sportive ed espressive. Percezione di sé. **Asse storico-Sociale** Socialità e convivenza civile.	- Riconoscere i gesti e le azioni nei vari ambiti e individuarne gli aspetti essenziali. - Interpretare il lessico specifico della disciplina e il linguaggio, l'atteggiamento e l'intenzionalità motoria. - Riconoscere un codice gestuale (arbitraggio, etc.) - Discriminare le informazioni spaziali, temporali e corporee per il controllo del movimento.
8) INDIVIDUARE COLLEGAMENTI E RELAZIONI	**Asse dei linguaggi** Abilità motorie, sportive ed espressive. Percezione di sé.	- Trasferire e ricostruire autonomamente tecniche nei vari contesti. - Utilizzare elementi tecnici pertinenti per l'esecuzione di un gesto motorio specifico. - Elaborare risposte motorie efficaci in situazioni semplici. - Sapersi muovere all'interno di uno spazio ben definito e in un contesto dato. - Saper rappresentare mentalmente i gesti motori e saperli riprodurre nella pratica.

<u>COMPETENZE DA PERSEGUIRE IN FUNZIONE DELLE QUALI SARANNO SVILUPPATI GLI OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO</u>

Percezione di se e completamento dello sviluppo funzionale delle capacita motorie ed espressive	
Conoscenze	*Abilità*
Conoscere le potenzialità del movimento del corpo, le posture corrette e le funzioni fisiologiche, Conoscere i principi scientifici fondamentali che	Elaborare risposte motorie efficaci e personali in situazioni complesse, Assumere posture corrette, soprattutto in presenza di carichi. Gestire in modo

sottendono la prestazione motoria e sportiva, la teoria e metodologia dell' allenamento	autonomo la fase di avviamento in funzione dell'attività scelta e trasferire metodi e tecniche di allenamento, adattandole alle esigenze.
STANDART MINIMO	
REALIZZARE IN MODO IDONEO ED EFFICACE L'AZIONE MOTORIA RICHIESTA E MANTENERE LA CAPACITÀ DI RISPOSTE ADEGUATE IN CONTESTI COMPLESSI	

Lo sport,le regole ed il fair play	
Conoscenze	*Abilità*
Conoscere gli aspetti essenziali della terminologia, regolamento e tecnica degli sport praticabili nella nostra scuola, conoscere l'aspetto educativo e sociale dello sport.	Trasferire e ricostruire tecniche, strategie, regole, adattandole alle capacità, esigenze, spazi e tempi di cui si dispone. Cooperare in equipe utilizzando e valorizzando le propensioni e le altitudini individuali.
STANDART MINIMO	
CONOSCERE E PRATICARE IN MODO CORRETTO ED ESSENZIALE I PRINCIPALI GIOCHI SPORTIVI E SPORT, DARE IL PROPRIO CONTRIBUTO INTERPRETANDO AL MEGLIO LA CULTURA SPORTIVA	

Salute e benessere, sicurezza e prevenzione	
Conoscenze	*Abilità*
Conoscere i principi fondamentali di prevenzione e attuazione della sicurezza personale in palestra, a scuola e negli spazi aperti. Conoscere gli elementi fondamentali del primo soccorso.	Assumere comportamenti funzionali alla sicurezza in palestra, a scuola e negli spazi aperti, applicare gli elementi fondamentali del primo soccorso.
STANDART MINIMO	
ASSUMERE COMPORTAMENTI RESPONSABILI NELLA TUTELA DELLA SICUREZZA, CONOSCERE IL PRIMO SOCCORSO E I PRINCIPI PER L'ADOZIONE DI CORRETTI STILI DI VITA E DI UNA CORRETTA ALIMENTAZIONE	

Relazione con l'ambiente naturale e tecnologico	
Conoscenze	*Abilità*
Conoscere alcune attività motorie e sportive in ambiente naturale. Conoscere l'applicazione della tecnologia allo sport	Sapersi esprimere e orientare in attività ludiche e sportive in ambiente naturale nel rispetto del comune patrimonio territoriale.
STANDART MINIMO	
ELABORARE E PIANIFICARE AUTONOMAMENTE PROGETTI, PERCORSI, ATTIVITÀ IN AMBIENTE NATURALE, DIMOSTRARE DI SAPER ORIENTARE UNA CARTA	

CONTENUTI

Le seguenti attività verranno utilizzate tenendo conto che ciascuna di esse, a seconda della metodologia adottata, può essere utile al conseguimento di obiettivi diversi.

- Attività ed esercizi a carico naturale.
- Attività ed esercizi di opposizione e resistenza.
- Attività ed esercizi con piccoli attrezzi e ai grandi attrezzi codificati e non codificati.
- Attività ed esercizi di rilassamento, per il controllo segmentario ed intersegmentario, per il controllo della respirazione.
- Attività ed esercizi eseguiti in varietà di ampiezza, di ritmo, in situazioni spaziotemporali variate.
- Attività ed esercizi di equilibrio in situazioni dinamiche complesse ed in volo.
- Attività sportive individuali: badminton, orienteering.
- Attività sportive e pre-sportive di squadra: pallavolo, pallacanestro.
- Giochi di movimento polivalenti e giochi sportivi semplificati.
- Organizzazione di attività di arbitraggio degli sport individuali e di squadra.

- Informazioni sulla teoria del movimento relative alle attività praticate.
- Conoscenze essenziali per quanto riguarda le norme di comportamento ai fini del rispetto
- Conoscenze essenziali di anatomia, fisiologia e primo soccorso

ATTIVITÀ DI RECUPERO E POTENZIAMENTO

☑ Lavori in gruppi eterogenei/omogenei
☑ Lavoro con uno/pochi compagni
☑ Percorso personalizzato

VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI

⦿ Criteri di valutazione

Il conseguimento degli obiettivi didattici, individuati all'interno di quelli indicati dai programmi e in relazione ai bisogni degli studenti rilevati con la valutazione iniziale, verrà verificato con correttezza metodologica, cioè nel rispetto dei principi di validità, affidabilità ed obiettività. All'interno di ogni singolo obiettivo sarà valutato il significativo miglioramento conseguito da ogni studente. Al termine "significativo" si attribuisce un duplice valore: esatto, se è possibile la definizione del livello raggiungibile all'interno di un obiettivo; soltanto indicativo, se tale definizione non è quantificabile. Va sottolineato, infatti, che la prestazione motoria umana appartiene alla categoria delle "produzioni complesse", categoria per la quale è difficile definire costantemente criteri oggettivi. Si farà ricorso pertanto, oltre che alla pratica delle attività sportive, individuali e di squadra, a prove di valutazione ormai note, e/o a prove multiple per la valutazione di qualità e funzioni diverse. In particolare verranno valutate:

- le capacità e abilità motorie;
- le conoscenze, con domande e approfondimenti richiesti durante le lezioni teorico-pratiche (anche in forma scritta in particolare per gli alunni esonerati dalla parte pratica
- la partecipazione,l'impegno e l'attenzione durante le unità didattiche, attraverso l'osservazione sistematica.

⦿ Voto assegnato

Il voto assegnato sarà frutto delle verifiche disciplinari teoriche e/o pratiche e terrà conto negli arrotondamenti, sia in eccesso che per difetto, della partecipazione; partecipazione; intesa come l'insieme delle competenze relazionali, dell'impegno e del rispetto delle regole valutata sulla base dell'osservazione sistematica degli studenti in situazione.

⦿ Griglie di Valutazione

La valutazione finale verrà effettuata tenendo conto della seguente griglia di valutazione:

Voto in decimi	***Giudizio***	***Competenze Relazionali***	***Partecipazione***	***Rispetto delle Regole***	***Metodo***	***Conoscenza***	***Possesso Competenza***
10	Ottimo	Propositivo Leader	Costruttiva (sempre)	Condivisione Autocontrollo	Rielaborativo Critico	Approfondita Disinvolta	Livello 3 Eccelle Esperto
9	Distinto	Collaborativo	Efficace (quasi sempre)	Applicazione sicura costante	Organizzato Sistematico	Certa e sicura	Livello 3 Supera Abile
8	Buono	Disponibile	Attiva e pertinente (spesso)	Conoscenza applicazione	Organizzato	Soddisfacente	Livello 2 Supera Competente
7	Più che Sufficiente	Selettivo	Attiva (sovente)	Accettazione Regole principali	Mnemonico Meccanico	Globale	Livello 2 Possiede Principiante avanzato
6	Sufficiente	Dipendente Poco Adattabile	Dispersiva Settoriale (talvolta)	Guidato Essenziale	Superficiale Qualche difficoltà	Essenziale Parziale	Livello 1 Si avvicina Principiante
5	Non Sufficiente	Conflittuale Apatico Passivo	Oppositiva Passiva (quasi mai/mai)	Rifiuto Insofferenza	Non ha metodo	Non conosce	Livello 0 Non possiede

Verranno utilizzate, inoltre griglie specifiche per valutare le abilità pratiche.

PARTECIPAZIONE AD ATTIVITÀ PLURIDISCIPLINARI E/O INTERDISCIPLINARI

Sono previsti attività in merito al primo soccorso con gli esperti della Croce Rossa Italiana

VIAGGI E VISITE GUIDATE

Sono previste delle uscite in orario curriculare per attività in ambiente naturale con la pratica dell'orienteering, del trekking urbano, dell'atletica leggera.

Terni, lì 02/12/2019

Prof.Mario Gambini
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3, comma 2 del D.Lgs. n. 39/1993

Allegati: 5 griglie di valutazione

Griglia Test Capacità Motorie prove multiple

PUNTI	REATTIVITA	ELEVAZIONE	MOBILITA'	LANCIO 2Kg	18.METRI	50 METRI	800 METRI	6 PALLE	PUNTI
200	meno di 11"	70 cm e oltre	18 cm e oltre	11 mt e olt.	- di 2",23	- di 6",20	- di 2'20"	- di 15",7	200
190	11.1-12.5	67	17	10.99-10.75	2"30	6"4	2'25"	16"10	190
180	12.6-13.0	65	16	10.74-10.50	2"38	6"6	2'30"	16"50	180
170	13.1-13.5	63	15	10.49-10.25	2"45	6"8	2'35"	16"90	170
160	13.6-14.0	60	14	10.24-10.00	2"52	7"0	2'40"	17"30	160
150	14.1-14.5	58	13	09.99-09.75	2"59	7"2	2'45	17"70	150
140	14.6-15.0	55	12	09.74-09.50	2"66	7"4	2'50"	18"10	140
130	15.1-15.5	53	10	09.49-09.25	2"74	7"6	2'55"	18"50	130
120	15.6-16.0	50	8	09.24-09.00	2"81	7"8	3'00"	18"90	120
110	16.1-16.5	48	6	08.99-08.75	2"88	8"0	3'05"	19"30	110
100	16.6-17.0	45	4	08.74-08.50	2"95	8"2	3'10"	19"70	100
90	17.1-17.5	43	2	08.49-08.25	3"02	8"4	3'15"	20"10	90
80	17.6-18.0	40	0	08.24-08.00	3"10	8"6	3'20"	20"50	80
70	18.1-18.5	38	-1	07.99-07.75	3"17	8"8	3'25"	20"90	70
60	18.6-19.0	35	-3	07.74-07.50	3"24	9"0	3'30"	21"30	60
50	19.1-19.5	33	-5	07.49-07.25	3"31	9"2	3'35"	21"70	50
40	19.6-20.0	30	-7	07.24-07.00	3"38	9"4	3'40"	22"10	40
30	20.1-20.5	28	-9	06.99-06.50	3"46	9"6	3'45"	22"50	30
20	20.6-21.0	25	-11	06.49-06.00	3"53	9"8	3'50"	22"90	20
10	21.1-21.5	23	-13	05.99-05.00	3"60	10"0	4'00"	23"30	10
0	+ di 21",5	20	-15	- di 5 mt.	+ di 3",60	+ di 10"	+ di 4'	+ di 23",30	0
	Insufficente	**Sufficente**	**Discreto**	**Buono**	**Ottimo**				
Maschile	**Da 0 a 40**	**Da 41 a 80**	**Da 81 a 120**	**Da121a160**	**Da161a200**				
Femminile	**Da 0 a 30**	**Da 31 a 60**	**Da 61 a 90**	**Da 91 a 120**	**Da121 a 200**				

Reattività: *utilizzare la media su 3 prove-il dito indice deve essere posto all'inizio della scala graduata*

Elevazione: *differenza tra braccio alzato (fianco al muro) e salto con contromovimento (si salta finchè si migliora)*

Mobilità: 1 prova da seduti si flette il busto in avanti fare attenzione che non vengano piegate le gambe

Lancio kg.2: lancio frontale da fermo (tipo rimessa laterale del calcio)-(si lancia finchè si migliora

18mt.: Partenza da fermo un piede avanti uno dietro il cronometro parte al sollevare del piede dietro (almeno 2 cronom.)

6 Volani/destrezza: *la prova non può essere provata ma solo spiegata-spostamenti laterali a passi accostati. Volani posti a una distanza di 0,5-1-1,5 mt. dalla linea di fondo che deve essere lunga mt.6,50 (campo badminton) ogni errore comporta 1 sec. di penalizzazione-* ***errori:*** *ogni incrocio dei piedi-ogni mano sbagliata nel raccoglere e depositare ogni palla fuori dal cesto. La prova è a tempo con partenza del cronometro quando l'alunno muove il primo piede-1 sola prova*

Valutazione della Coordinazione Dinamica Generale: LA FUNICELLA

Coordinazione Dinamica Generale	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a 6	2
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a 8	3
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 10, donna 15	4
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 15, donna 20	5
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 20, donna 25	6
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 30, donna 35	7
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 40, donna 45	8
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 50, donna 55	9
	Funicella, in 30"compie un n° di saltelli pari a: uomo 70, donna 65	10
	IN ALTERNATIVA	
	Compie 30 saltelli con la funicella girata dai compagni	6
	Funicella quadruplicata con un saltello a piedi uniti entra ed esce	7
	Compie 3 saltelli normali-3 sul piede dx- 3 normali- 3 sul piede sx- 3 normali	7
	Compie 20 saltelli in accosciata	8
	Compie 3 saltelli normali- 1 incrocio- 3 normali-1 incrocio- 3 normali	9
	Compie 3 saltelli normali 1 doppio giro 3 saltelli normali	10
	Compie 2 saltelli in Double dutch	10

Valutazione dei fondamentali di pallacanestro: IL PALLEGGIO

Giochi Sportivi Basket slalom in palleggio	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 28”	2 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 27”	3
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 26”	3 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 25”	4
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 24”	4 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 23”	5
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 22”	5 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 21”	6
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 20”	6 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 19”	7
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 18”	7 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 17”	8
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 16”	8 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 15”	9
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 14”	9 ½
	Riesce a compiere il percorso nel tempo di 13”	10

La prova consiste nel compiere un percorso di mt.20 in andata e in ritorno con dei coni disposti a mt.2 uno dall’altro (11 coni) effettuando uno slalom con cambio di mano ad ogni cono. Per ogni errore (cono colpito, cambio di mano non effettuato, perdita del controllo della palla) viene attribuito un secondo di penalizzazione. Il percorso potrà essere ridotto nel caso di effettuazione in spazi limitati

Valutazione dei fondamentali di pallavolo: IL PALLEGGIO

Saper risolvere situazioni problematiche	Giochi Sportivi Palleggio	Non esegue con esattezza il movimento imitativo	2
		Esegue il movimento imitativo evidenziando errori marginali	4
		Esegue con esattezza il movimento imitativo	5
		Esegue il fondamentale su palla ricevuta precisa evidenziando errori marginali	6
		Palleggia con la rete in mezzo evidenziando errori marginali su palla ricevuta precisa	7
		Esegue in modo corretto azioni ripetute rinviando con precisione la palla anche dopo spostamento	8
		Come precedente in situazioni dove la direzione di rinvio forma un angolo di 90° rispetto a quella di ricezione	9
		Risolve situazioni problematiche in modo ripetitivo es. palleggio rovesciato dopo spostamento laterale	10

Es.voto 8 palleggio :

2 atleti uno funge da trainer A-uno viene valutato B:
A in posto 2 B in 4 fuori dai 3 metri-A palleggia in 4, B si sposta lateralmente sotto rete e palleggia ad A con precisione, dopo il palleggio B ritorna fuori dai 3 metri; A tra un palleggio e l'altro esegue un palleggio di controllo. Ripetere più volte di seguito con B che esce ed entra dai 3 metri. Controllare che ci sia precisione nei palleggi di B e che B esca completamente dai 3 metri.

Es.voto 9 palleggio :

2 atleti uno funge da trainer A-uno viene valutato B:
A in posto 5 B in 2; B deve effettuare un palleggio in 5 poi uno in 1 poi di nuovo in 5 e in 1; B tra un palleggio e l'altro esegue un palleggio di controllo. A si sposta da 5 a 1 ed esegue il bagher. Ripetere più volte di seguito. **Controllare** che ci sia precisione dei palleggi di B e soprattutto buon orientamento dei piedi e del corpo tra il palleggio di controllo e il palleggio di rinvio.

Es.voto 10 palleggio :

3 atleti due fungono da trainer A e C-uno viene valutato B, contrassegnare una zona in 2 dove devono giungere i palleggi di B:
A in posto 4 B in 3 C in 2-A palleggia in 3 B si sposta lateralmente sotto rete ed effettua un palleggio rovesciato in dietro per C, C palleggia ad A che palleggia di nuovo per B. mentre C palleggia per A, B esce dai tre metri e poi, al nuovo palleggio di A, torna sotto rete. Ripetere di seguito più volte con B che entra ed esce dai 3 metri. **Controllare** che B esca completamente dai 3 metri e che i suoi palleggi vengano inviati con precisione nella zona 2 contrassegnata all'inizio

GRIGLIA VALUTAZIONE PER LA REALIZZAZIONE GRAFICA DI UNA MAPPA DI ORIENTEERING

INDICATORI	PESO	PRESTAZIONI	PUNTI	VOTO
Aderenza al comando	3	Aderisce pienamente alla realtà oggettuale dell`immagine	3	
		Individua coerentemente i riferimenti spaziali e morfologici	2,4	
		Seleziona le informazioni essenziali e coerenti	1,8	
		Seleziona le indicazioni in modo parziale e generico	1,2	
		Non riesce ad individuare i riferimenti spaziali	0,6	
Codici e Simboli	3	Comprensione ampiamente soddisfacente completa ed approfondita	3	
		Comprensione di codici e simboli grafici esauriente e corretta	2,4	
		Comprensione di codici e simboli grafici riferita agli elementi principali	1,8	
		Comprensione Iacunosa o imprecisa di codici e simboli grafici	1,2	
		Composizione inesistente o notevolmente carente di codici e simboli grafici	0,6	
Espressioni Tecnico-Grafiche	2	Esecuzione grafica molto articolata e descrittiva	2	
		Esecuzione grafica precisa e rigorosa	1,6	
		Esecuzione grafica nel complesso lineare e corretta	1,2	
		Esecuzione grafica incerta e imprecisa	0.8	
		Esecuzione gratica inesistente o notevolmente irregolare	0,4	

Metodo di Lavoro	2	Estremamente proficuo, rispettoso degli step procedurali proposti	2	
		Proficuo e rispettoso degli step procedurali proposti	1,6	
		Globalmente proficuo e rispettoso degli step procedurali proposti	1,2	
		Superficiale, rispettoso solo in parte degli step procedurali proposti	0.8	
		Estremamente superficiale e disordinato privo di rispetto degli step procedurali proposti	0,4	
VOTO COMPLESSIVO				