

RUBRICA PER LA VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI (CL 5[^])

Competenze chiave	INDICATORI	Livello avanzato (9 \10)	Livello intermedio (8)	Livello base (7)	Livello iniziale (5 / 6)
5. Imparare ad imparare	Il corpo e la sua relazione col tempo e lo spazio	Padroneggia azioni motorie complesse in situazioni variabili con soluzioni personali.	Ha consapevolezza della propria e altrui corporeità e utilizza le abilità motorie adattandole alle diverse situazioni.	Utilizza azioni motorie in situazioni combinate.	Controlla azioni motorie in situazioni semplici.
7. Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Il gioco, lo sport, le regole e il fair play	Nel gioco e nello sport padroneggia abilità tecniche e sceglie nella cooperazione soluzioni tattiche in modo personale dimostrando fair play.	Nel gioco e nello sport risolve problemi motori applicando tecniche e tattiche, rispettando regole e valori sportivi.	Nel gioco e nello sport utilizza abilità tecniche rispettando le regole e collabora mettendo in atto comportamenti corretti.	Nel gioco e nello sport conosciuti utilizza alcune abilità tecniche, ma va guidato nel rispetto delle regole.
8. Consapevolezza ed espressione culturale					