

**SEZIONE B: Elementi per la valutazione****INDICATORI:**

- 1.a-ricomponere una figura umana divisa in varie parti (testa, tronco, braccia, gambe)  
 1.b- rappresenta lo schema corporeo completo  
 1.c -riconosce tra i segnali del proprio corpo il battito cardiaco e l'atto respiratorio  
 2a- scegliere lo schema motorio adeguato alle diverse situazioni  
 3.a-utilizzare il corpo e il movimento per rappresentare situazioni comunicative reali e/o fantastiche  
 3.b -comprendere il linguaggio dei gesti  
 4a - eseguire giochi di movimento individuali e di squadra rispettando i compagni, le cose, le regole.  
 5.a collaborare nella predisposizione degli attrezzi durante le attività  
 -5.b adottare strategie di cura e igiene del proprio corpo

**LIVELLI DI PADRONANZA****1. Il corpo**

6 sufficienza (obiettivi minimi)	7	8	9	10 eccellenza
Riconosce le parti principali del corpo ( testa, collo, spalle, braccia, mani, tronco, gambe, ginocchio, piedi)	Riconosce e denomina le varie parti del corpo su di sé e sugli altri.	Rappresenta il corpo nelle varie posizioni statiche (in piedi, seduto, in ginocchio, prono, supino, decubito laterale)	Rappresenta il corpo in movimento (corsa, salto, lancio...)	Rappresenta graficamente il corpo in diverse situazioni statiche e in movimento

**2. Il corpo e la sua relazione con lo spazio e il tempo**

6 sufficienza (obiettivi minimi)	7	8	9	10 eccellenza
Compie percorsi che richiedono di eseguire diverse azioni motorie in successione senza controllare i vari movimenti	Compie percorsi che richiedono di eseguire diverse azioni motorie in successione cercando di controllare i vari movimenti	Compie percorsi che richiedono di eseguire diverse azioni motorie in successione cercando di controllare gli schemi motori statici e dinamici	Compie percorsi che richiedono di eseguire diverse azioni motorie in successione controllando gli schemi motori statici e dinamici	Compie percorsi che richiedono di eseguire diverse azioni motorie in successione con sicurezza e velocità, padroneggiando gli schemi motori statici e dinamici

**3. Il linguaggio del corpo come modalità comunicativo-espressiva**

6 sufficienza (obiettivi minimi)	7	8	9	10 (eccellenza)
Riconosce le caratteristiche attraverso le quali si manifestano le principali emozioni / stati d'animo	Riconosce le caratteristiche attraverso le quali si manifestano le emozioni e i diversi stati	Riconosce e utilizza le caratteristiche fisiche e mimiche attraverso le quali si manifestano le emozioni e i diversi stati d'animo	Esprime attraverso il linguaggio corporeo (postura, mimica gestualità) le emozioni e gli	Esprime e gestisce, attraverso il linguaggio corporeo (postura, mimica gestualità), le emozioni e gli stati d'animo caratteristici di drammatizzazioni,

	d'animo		stati d'animo caratteristici di drammatizzazioni, danze e giochi mimati.	danze e giochi mimati.
--	---------	--	--	------------------------

#### 4. Il gioco, lo sport, le regole e il fair play

<b>6 sufficienza (obiettivi minimi)</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10 (eccellenza)</b>
Partecipa a giochi in coppia e in piccolo gruppo.	Partecipa ai giochi collettivi interagendo con i compagni e rispettando parzialmente le regole.	Partecipa ai giochi collettivi interagendo con i compagni e rispettando le regole.	Interagisce con gli altri compagni ideando anche giochi nuovi e prendendo accordi sulle regole da seguire. Accetta le osservazioni e l'arbitrato dell'adulto.	Partecipa ai giochi rispettando le regole e accettando anche le sconfitte. Rispetta le regole e sa spiegarne il motivo, accettando le conseguenze delle violazioni.