

Zeitschrift: Mobile : la rivista di educazione fisica e sport
Herausgeber: Ufficio federale dello sport ; Associazione svizzera di educazione fisica nella scuola
Band: 12 (2010)
Heft: 6

Artikel: Il giornale del docente
Autor: Sbragi, Antonella
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1001198>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 14.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Il giornale del docente

Finalmente anche il docente di educazione fisica italiano dispone di un registro specifico della disciplina. Pratico, a colori, di rapida compilazione, funzionale alla registrazione delle prove di verifica e soprattutto precompilato nell'indicazione delle competenze motorie, degli obiettivi specifici di apprendimento e negli standard per la valutazione.

Antonella Sbragi

Il registro, a cura di Lucia Innocente, è il risultato finale del percorso di ricerca «L'Educazione fisica che vogliamo» istituito dalla CAPDI. I gruppi di lavoro (della media e delle superiori) hanno deciso di lavorare sulla valutazione di sei competenze con relativi obiettivi teorici (conoscenze) e pratici (abilità), e con corrispondenti standard e livelli.

La padronanza del proprio corpo è stata unificata con la percezione sensoriale, operazione già attuata dal Ministero con le «Indicazioni per il curricolo» ed un ulteriore accorpamento è stato necessario tra l'ambiente naturale e l'acquaticità. Il gruppo delle superiori ha lavorato sul biennio e sul triennio in modo distinto ma parallelo, sempre su sei competenze, unificando il testo nel lavoro conclusivo.

Per la valutazione degli apprendimenti relativi alle competenze motorie sono state previste verifiche sulle conoscenze e verifiche sulle abilità da registrare nelle apposite colonne poste sotto allo standard e ai livelli di padronanza. I livelli fanno riferimento ad alcuni descrittori, che sono stati completati con voti e giudizi.

Per l'elaborazione di un registro rapido e funzionale sono state esaminate dimostrazioni ed «esperimenti» prodotti da docenti di varie parti d'Italia. Ciascuno ha contribuito con apporti scientifici e personali che evidenziano la «fantasia» e la capacità di trovare soluzioni originali caratteristiche della nostra disciplina.

Personalizzare i dati

Nel foglio aletta si inseriscono i dati riguardanti la classe e gli studenti: cognomi e nomi, sesso, nazionalità, diversamente abili, incarichi, assenze del primo e del secondo quadrimestre e calcolo totale delle assenze dell'anno.

Nel foglio registro, all'inizio della lezione, si inseriscono nell'apposito spazio la data del giorno e sopra l'argomento sintetico della lezione. Alcune sigle permettono di fornire le precisazioni necessarie (A: assente, R: ritardo, G: giustificazione, D: dimenticanza, E: esonero, N: nota).

Per quanto riguarda le informazioni riferite ad ogni singolo studente, il gruppo di lavoro ha ritenuto importante fissarne alcune preferenziali. Il significato flessibile tuttavia consente a ciascun docente di personalizzare i dati.

Nel foglio di classe si possono riportare le annotazioni e registrare ulteriori dati utili sugli alunni. Il dato «situazione di partenza» fa riferimento alle verifiche iniziali, a test d'ingresso, schede di presentazione, questionari di auto percezione, ecc. Il dato «ripetenza» precisa l'età anagrafica dell'alunno rispetto alla classe. Può essere segnata una x. I «dati antropometrici» fanno riferimento al peso e alla statura. Gli «sport praticati» evidenziano le competenze acquisite dall'alunno «all'esterno della scuola». Il dato, che è registrato con una sigla corrispondente alla disciplina sportiva (ad esempio: A atletica, B basket, C calcio, CI ciclismo, N nuoto) può essere completato con il nome della società sportiva. Lo «sport a scuola» è utilizzato per i progetti d'Istituto e segnala attività curriculari e/o extra-curriculari che completano le informazioni sulle competenze motorie o sulla partecipazione. Lo «stato di salute» evidenzia le problematiche dell'alunno di cui tener conto. Il dato sullo stato di salute può registrare una patologia o un infortunio, a cui aggiungere certificati medici di eventuali esoneri o indicazioni sul tipo di pratica motoria che l'alunno può svolgere su indicazione del medico curante. Infine i «colloqui con le famiglie» su due colonne, una per quadrimestre, per registrare l'incontro o gli incontri.

Partecipazione	<ul style="list-style-type: none">• Interesse• Motivazione• Assunzione di ruoli diversi	<ul style="list-style-type: none">• Capacità di proporre il proprio punto di vista• Capacità di proporsi e portare a termine incarichi	10%
Impegno	<ul style="list-style-type: none">• Continuità• Esecuzione accurata e puntuale di compiti	<ul style="list-style-type: none">• Disponibilità ad organizzare le attività• Accuratezza nel realizzare la parte teorica	10%
Capacità relazionali	<ul style="list-style-type: none">• Capacità di mostrare atteggiamenti collaborativi e offrire il proprio apporto• Capacità di mostrare atteggiamenti cooperativi e disponibilità all'inclusione dei meno abili		10%
Comportamento e rispetto regole	<ul style="list-style-type: none">• Autonomia• Autocontrollo• Responsabilità nei trasferimenti/ negli spogliatoi/nel portare il materiale	<ul style="list-style-type: none">• Rispetto delle regole• Rispetto del fair play• Annotazioni di eventuali richiami o mancanze	10%
Conoscenze e abilità	La media dei risultati delle verifiche sulle conoscenze abilità registrate nei fogli Competenze quadrimestrali		60%
Valutazione sommativa	Valutazione del quadrimestre (o trimestre): partecipazione, impegno, competenze relazionali, comportamento (valore 40) + conoscenze e abilità (valore 60)		100%

Fig. 1: descrittori di valutazione.

Voto in decimi	Giudizio	Competenze relazionali	Partecipazione	Rispetto delle regole	Metodo	Conoscenza	Possesso competenza qeq	Possesso competenza capdi
10	Ottimo	Propositivo Leader	Costruttiva (sempre)	Condivisione Autocontrollo	Rielaborativo Critico	Approfondita Disinvolta	Esperto Expert	Livello 3 Eccelle
9	Distinto	Collaborativo	Efficace (quasi sempre)	Applicazione sicura costante	Organizzato Sistemático	Certa e sicura	Abile Competente proficient	Livello 3 Supera
8	Buono	Disponibile	Attiva e pertinente (spesso)	Conoscenza Applicazione	Organizzato	Soddisfacente	Competente Competent	Livello 2 Supera
7	Più che sufficiente	Selettivo	Attiva (sovente)	Accettazione regole principali	Mnemonico Meccanico	Globale	Principiante Avanzato Advanced Beginner	Livello 2 Possiede
6	Sufficiente	Dipendente Poco adattabile	Dispersiva Settoriale (talvolta)	Guidato Essenziale	Superficiale Qualche difficoltà	Essenziale parziale	Principiante Novice	Livello 1 Possiede Si avvicina
5	Non sufficiente	Conflittuale Apatico Passivo	Oppositiva Passiva (quasi mai/mai)	Rifiuto Insofferenza	Non ha metodo	Non conosce	Non competente Incompetent	Livello 0 Non Possiede

Fig. 2: indicatori di valutazione.

Una valutazione puntigliosa

Per registrare i dati si rende necessario concordare dei descrittori che possano essere rapportati ad una scala numerica da 5 a 10 (decimale). La Figura 1 propone una serie di parametri da utilizzare nella sezione dei dati personali.

Tenuto conto dell'incidenza della valutazione soggettiva, il gruppo ha evidenziato i dati significativi da rilevare: riguardano il comportamento e l'atteggiamento dell'alunno verso la vita scolastica e durante le ore di educazione fisica o motoria. Sono da registrare una volta per quadrimestre, e da esplicitare con una definizione precisa.

Per la loro valutazione si propone ancora la scala numerica da 5 a 10 con i descrittori di riferimento. Per compilare le colonne finali del primo e del secondo quadrimestre, si propone di considerare uguale a 100 il punteggio massimo da raggiungere.

La somma delle valutazioni delle prime cinque colonne danno come risultato la valutazione complessiva. Assegnando 10 alla partecipazione, 10 all'impegno, 10 alle capacità relazionali, 10 al comportamento e 60 alle verifiche disciplinari (teoriche e/o pratiche) si ottiene un totale di 100 punti (vedi nella Fig. 1 la riga delle percentuali $10+10+10+10+60 = 100$). Naturalmente questa soluzione rappresenta una proposta, personalizzabile da ciascun docente rispetto alla propria esperienza personale.

Valutazioni disciplinari

Il registro riserva due pagine, una per quadrimestre, alla valutazione delle competenze motorie suddivise in conoscenze (teoriche) e abilità (pratiche). Per la loro valutazione si propone la scala numerica da 5 a 10 con i descrittori di riferimento.

La valutazione si traduce nella verifica delle sei competenze con relativi obiettivi teorici (conoscenze) e pratici (abilità) e con la corrispondente individuazione dello standard e dei livelli. Le valutazioni devono essere distinte in teoria e pratica. Le valutazioni della teoria si inseriscono nelle tre colonne riservate alle conoscenze, le valutazioni della

pratica nelle tre colonne che si riferiscono alle abilità (vedi Figura 2). Gli strumenti di valutazione non vogliono avere un valore impositivo, bensì essere messi a disposizione dei colleghi come il risultato della riflessione e del lavoro del gruppo «l'educazione fisica che vogliamo». Si tratta di una proposta che implica però una sua utilità: quella di avere, con numerosi insegnanti di educazione motoria e di educazione fisica, dei criteri comuni su cui potersi confrontare.

Scegliere compiti significativi

Il conseguimento di competenze non può avvenire senza una didattica flessibile che privilegi l'esperienza attiva dell'allievo, la sua riflessività, l'apprendimento induttivo, la collaborazione, la creatività, l'intuizione...

La valutazione della competenza può avvenire solo in presenza di «compiti significativi» realizzati dall'allievo singolarmente o in gruppo, in autonomia e in responsabilità. Ecco l'importanza di individuare tali compiti significativi per ogni competenza; ci vuole un'osservazione ripetuta in diversi momenti e contesti. Infatti un compito significativo mobilita competenze sociali e metodologiche, competenze tecniche e tattiche offrendo in realtà elementi di valutazione diversi a seconda dell'aspetto che si vuole verificare. Occorre indossare gli occhiali della competenza da osservare: in altre parole, non è da valutare il compito in sé ma la competenza da attivare attraverso il compito. Il compito viene scelto come veicolo in modo da attivare le competenze che vogliamo verificare. Nella valutazione del compito, effettuata attraverso osservazioni, ci sarà una valutazione sul processo quindi sull'atteggiamento (come ha lavorato, l'impegno, la collaborazione, la responsabilità, ...) e una valutazione specifica sul compito (completezza, ricchezza, precisione, originalità, estetica, efficacia, dimensioni specifiche del tipo di compito) che permettono di attribuire il livello di competenza raggiunto. ■

Il registro può essere ordinato al sito www.capdi.it

DARTFISH Software

COMUNICARE



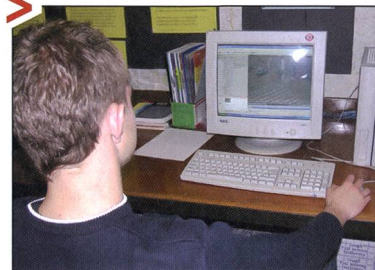
Migliori la comunicazione con gli allievi grazie ad un supporto visivo.

ANALIZZARE



Esegua delle analisi obiettive, migliorando così l'autovalutazione e le capacità informatiche degli allievi.

CONDIVIDERE



Condivida le Sue conoscenze con gli allievi e gli insegnanti.

Persona di contatto:

Olivier Volery
Country Manager Switzerland
Tel: 026 425 48 66 fax: 026 425 48 59
olivier.volery@dartfish.com

■ OSSERVARE. IMPARARE. RIUSCIRE.

DARTFISH 
VIDEO SOFTWARE SOLUTIONS



www.mobilesport.ch