



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

**ISTITUTO COMPRENSIVO "GIUSEPPE MONTALTO" Ex "COLLODI -
STURZO" MARAUSA**

Via G. E. Rinaldi, 156 - 91100 - Marausa Trapani - Tel. 0923.842662

Codice Meccanografico: TPIC82600D - C.F. : 80006020814

E-mail: tpic82600d@istruzione.it - tpic82600d@pec.istruzione.it Web

site: www.iccollodisturzo.gov.it

Prot.n. 4409/B18PON

Trapani, 09/10/2018

All'Albo dell'Istituto Al Sito
www.iccollodisturzo.gov.it

Agli Istituti Scolastici di Trapani

**All'Ufficio Scolastico Regionale
Ambito Territoriale di Trapani**

All'USR - Sicilia

Alle Associazioni partner:

**Associazione Musicale
"Giuseppe Verdi" di Marausa**

**All'Associazione Musicale
"Vincenzo Bellini" di Salemi**

AVVISO reclutamento ESPERTI ESTERNI

Fondi Strutturali Europei - Programma Operativo Nazionale "Per la scuola, competenze e ambienti per l'apprendimento" 2014-2020.

FSE - Competenze di base

"GIOCO - IMPARO - CRESCO"

Codice Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-52

CUP G94F17000040006



Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

II DIRIGENTE SCOLASTICO

Visto l'Avviso pubblico prot. AOODGEFID/ 1953 del 21-02-2017 per il potenziamento delle competenze di base in chiave innovativa, a supporto dell'offerta formativa Asse I – Istruzione – Fondo Sociale Europeo - FSE Azione Azione 10.2.1A **Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia (linguaggi e multimedialità – espressione creativa- espressività corporea)** - Azione 10.2.2 **Azioni di integrazione e potenziamento delle aree disciplinari di base (lingua italiana, lingue straniere, matematica, scienze, ecc., con particolare riferimento al I e al II Ciclo)**

Viste le delibere degli OO.CC. con cui è stato approvato il Piano Integrato di Istituto;

Vista la nota prot. AOODGEFID/206 del 10/1/2018- M.I.U.R. – Dipartimento per l'Istruzione – Direzione Generale per gli affari Internazionali – Uff. IV – con la quale Codesto Istituto viene autorizzato ad attuare il Piano Integrato di Istituto **Codice Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-52**

"GIOCO – IMPARO - CRESCO" - CUP G94F18000040006, e **Codice Progetto 10.2.2A-FSEPON- SI-2017-85 "LA CHIAVE DEL SAPERE"** - CUP G94F18000050006;

Considerati i criteri valutativi dei curricula degli esperti da selezionare, definiti dagli OO.CC.;

Visto il DPR 275/99, concernente norme in materia di autonomia delle istituzioni scolastiche;

Visto il D.A. 895 del 31/12/2001;

Visto il D.I. 44/2001;

Visto l'art.7 del D.L.vo n. 165/2001;

Visto il Manuale operativo per procedure di avvio Prot. AOODGEFID/1953 del 21/02/2017;

Viste le indicazioni operative MIUR Prot. AOODGEFID/34815 del 2 agosto 2017 relative ad Attività di formazione – Iter di reclutamento del personale "esperto" e relativi aspetti di natura fiscale, previdenziale e assistenziale;

Visto che durante la procedura di selezione interna non è stato individuato il personale per la docenza dei tre moduli del progetto PON **"GIOCO – IMPARO - CRESCO"**;

Considerato che si rende necessario indire la gara per il reclutamento di n. **3 docenti esperti** a cui conferire l'incarico per l'attuazione dei moduli formativi del progetto PON **"GIOCO – IMPARO - CRESCO"**;

INDICE

Il seguente avviso di selezione pubblica, mediante l'analisi comparativa dei curricula, per il reclutamento di **docenti esperti ESTERNI all'amministrazione scolastica**, per la realizzazione del progetto PON FSE **"Gioco- Imparo-Cresco"** con i requisiti appresso indicati



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

PROGETTO "GIOCO – IMPARO - CRESCO"

Azioni specifiche per la scuola dell'infanzia –

Codice Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-52

CUP G94F17000040006

Modulo Formativo	Destinatari	Monte ore	Numero esperienze	Titoli di accesso	Profilo Professionale
Multimedialità IL MIO NUOVO AMICO SI CHIAMA PC	n. 20 alunni di Scuola dell'Infanzia	30 ore	1	Laurea in Scienze della educazione o della formazione primaria, Scienze pedagogiche con specifiche competenze in didattica informatica/multimediale Formazione specifica in materia di didattica multimediale	Competenze nella gestione di attività creative laboratoriali informatiche multimediali e nella gestione di corsisti con fascia d'età coerente al progetto. Esperienza in attività formative inerenti la tematica.
Musica SPECCHI SONORI	n. 20 alunni di Scuola dell'Infanzia	30 ore	1	Laurea in Strumento Formazione in propedeutica della musica per bambini	Competenze in propedeutica della musica, strumentale e vocale, in coerenza con la fascia d'età di riferimento Esperienza in attività formative inerenti la tematica.
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie) CON IL CORPO.... UN PO' PER GIOCO, UN PO' PER IMPARARE!	n. 20 alunni di Scuola dell'Infanzia	30 ore	1	Laurea in Scienze Motorie Formazione in attività ludico-psicomotorie per bambini	Competenze in conduzione di gruppi finalizzata allo sviluppo di attività ludico-psicomotorie, in coerenza con la fascia d'età di riferimento Esperienza in attività formative inerenti la tematica.



Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

Art.1 – Domanda di partecipazione

Gli interessati possono produrre apposita istanza, precisando il nome del modulo formativo alla cui selezione si intende partecipare, esclusivamente sul modello **(All.A)** pubblicato sul sito web dell'istituzione scolastica www.iccollodisturzo.gov.it e disponibile anche presso gli Uffici di segreteria, corredata da un dettagliato curriculum vitae secondo il modello europeo. Tale istanza deve essere indirizzata al Dirigente Scolastico e deve pervenire entro le ore 14.00 del 24/10 /**2018** secondo le seguenti modalità:

1. Consegna brevi manu presso Ufficio Protocollo dell' Istituto;
2. Casella di pec: tpic82600d@pec.istruzione.it

Sulla istanza e sulla busta deve essere riportata la dicitura: SELEZIONE DOCENTE ESPERTO PON “ GIOCO – IMPARO - CRESCO “ Cod. progetto E NOME DEL MODULO FORMATIVO.

Non si terrà conto delle candidature che dovessero pervenire fuori termine. Non saranno prese in considerazione domande incomplete o pervenute oltre la data di scadenza del bando o contenenti lauree o diplomi non esplicitati nel presente bando.

Si precisa che i dati forniti da ciascun candidato in occasione della partecipazione al presente procedimento ed al successivo eventuale rapporto contrattuale saranno trattati esclusivamente ai fini dello svolgimento dell' attività istituzionale dell'amministrazione, così come espressamente disposto dall'art. 13 del D. L.vo 30.06.2003 n. 196 e successive integrazioni e modificazioni. Il personale dipendente da Pubblica Amministrazione o dall'Università dovrà allegare autorizzazione del Dirigente allo svolgimento dell'attività.

Art.2 - Formulazione graduatoria

Le selezioni avverranno in base ai titoli, alle competenze ed alle esperienze documentate, secondo i criteri definiti dagli Organi Collegiali **(All. B)**.

Gli incarichi di docenza saranno conferiti secondo l' esito della presente selezione, sulla base della posizione utile in graduatoria e delle esigenze formative.

Sarà pubblicata la graduatoria degli aventi diritto avverso la quale potrà essere inoltrato motivato ricorso entro il termine di giorni 5 dalla sua emanazione.

L'incarico verrà affidato a seguito di individuazione tramite pubblicazione della graduatoria definitiva e dovrà essere espletato e relazionato entro il termine del mese di giugno 2019.

Gli incarichi saranno attribuiti anche in presenza di un solo curriculum pienamente rispondente alle esigenze progettuali. A parità di punteggio sarà individuato l'esperto più giovane di età.

In caso di rinuncia alla nomina di esperto si procederà alla surroga utilizzando la graduatoria di merito di cui sopra.

Le attività di docenza si svolgeranno presso i nostri plessi di scuola infanzia. Il docente esperto sarà affiancato da un tutor selezionato con apposito bando.

Le attività formative dovranno essere svolte in orario pomeridiano nel periodo compreso tra i mesi di Novembre 2018 e Giugno 2019.

L'aspirante dovrà assicurare la propria disponibilità ad adattarsi al calendario definito dalla scuola per l'intera durata del progetto.



-Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

Art.3 - Trattamento economico

La prestazione professionale degli esperti sarà retribuita con l'importo di € 70,00 (importo lordo Stato) per ogni ora di incarico effettivamente svolta, onnicomprensiva anche di eventuali compiti previsti dall'incarico e delle spese di trasporto.

L'esperto dovrà provvedere in proprio alle eventuali coperture assicurative per infortuni e responsabilità civile, da dichiarare per iscritto al momento del contratto.

Gli esperti nominati dovranno:

- essere in possesso di competenze informatiche per la gestione della piattaforma FONDI STRUTTURALI;
- essere capaci di interagire con alunni di Scuola dell'Infanzia;
- essere in possesso di titoli culturali e documentate competenze congruenti con le attività progettate, nonché esperienze professionali formative specifiche;
- programmare le attività inerenti il modulo affidato e predisporre il materiale didattico necessario, integrando il proprio intervento con le azioni predisposte dai tutor interni;
- collaborare alla realizzazione di attività in rete con Istituti Scolastici/Enti/Associazioni partner;
- produrre la documentazione relativa alle verifiche in ingresso e in itinere e alla valutazione finale dei corsisti; collaborare con il Dirigente Scolastico, il Referente per la valutazione e i Tutor per tutte le fasi di realizzazione del progetto;
- documentare su supporto informatico il percorso didattico svolto; stilare relazione finale inerente il lavoro svolto;
- inserire online i dati relativi al progetto nella sezione Gestione Interventi della piattaforma ministeriale.

Gli esperti selezionati saranno contattati direttamente dal Dirigente Scolastico o da suoi collaboratori.

Prima dell'attribuzione dell'incarico potrà essere richiesto un colloquio preliminare.

La liquidazione dei compensi avverrà solo dopo l'accreditamento dei finanziamenti del PON da parte del Ministero.

Il Dirigente Scolastico

F.to Prof.ssa Maria Letizia Natalia Gentile

Firma autografa sostituita a mezzo stampa ai sensi dell'art. 3, comma 2 D.L. 39/1993



Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

Allegato A

FSE – Competenze di base

“GIOCO – IMPARO - CRESCO”

Codice Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-52

CUP G94F17000040006

Domanda di partecipazione PON
(Esperto Esterno)

Al Dirigente Scolastico
Dell'I. C. “Giuseppe Montalto” ex “Collodi-Sturzo”
VIA G. E. Rinaldi, 156- Marausa,
91100 TRAPANI

Il/la sottoscritto/a.....

Codice fiscale Nato a il.....

Residente a Prov. in via N°

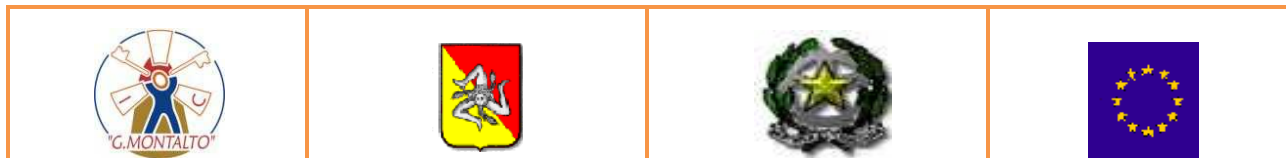
Telefono cell. e-mail in

servizio presso

Chiede

di partecipare alla selezione per il conferimento dell'incarico di esperto relativamente al seguente modulo formativo:

Modulo	Destinatari	Monte ore	Seleziona re modulo
Formativo			
Multimedialità IL MIO NUOVO AMICO SI CHIAMA PC	n. 20 alunni di Scuola dell'Infanzia	30 ore	
Musica SPECCHI SONORI	n. 20 alunni di Scuola dell'Infanzia	30 ore	
Espressione corporea (attività ludiche, attività psicomotorie) CON IL CORPO.... UN PO' PER GIOCO, UN PO' PER IMPARARE!	n. 20 alunni di Scuola dell'Infanzia	30 ore	



 Unione Europea	FONDI STRUTTURALI EUROPEI		 MIUR	Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale Ufficio IV
---	--	---	--	---

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

A tal fine dichiara di:

- autorizzare al trattamento e alla comunicazione dei propri dati personali connessi al rapporto di lavoro
(ai sensi dell'art. 4 comma 1 lettera d del D. Lgs n. 196/03);
- essere disponibile a svolgere l'incarico senza riserve e secondo il calendario predisposto dall'Istituzione Scolastica;
- assicurare la presenza agli incontri preliminari e finali collegati alla realizzazione del Piano Integrato;
- documentare l'attività sulla piattaforma online per la gestione dei progetti PON;
- consegnare a conclusione dell'incarico i registri di presenza, le relazioni finali sulle attività svolte e tutta la documentazione inerente l'incarico.

Si allega alla presente:

- curriculum vitae in formato europeo;
- copia documento identità

TRAPANI,

Firma.....



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

ISTITUTO COMPRENSIVO "GIUSEPPE MONTALTO"
Ex "COLLODI - STURZO" MARAUSA

Via G. E. Rinaldi, 156 - 91100 - Marausa Trapani
- Tel. 0923.842662 Fax 0923.841160

Codice Meccanografico: TPIC82600D – **C.F. :** 80006020814

E-mail: tpic82600d@istruzione.it - tpic82600d@pec.istruzione.it

Web site: www.iccollodisturzo.gov.it

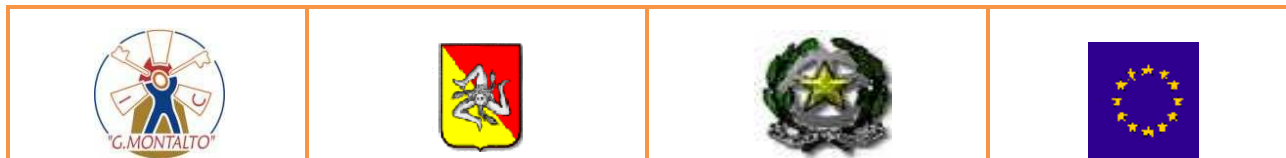
Allegato B

**CRITERI PER LA SELEZIONE DEGLI ESPERTI PON
FSE – "GIOCO – IMPARO – CRESCO"**
CANDIDATO _____

TITOLI CULTURALI	PUNTEGGIO		Punti indicati dall'esperto	Riservato all'Istituto
Laurea vecchio ordinamento attinente al settore di pertinenza	15 punti	max 15		
Laurea triennale attinente al settore di pertinenza	10 punti	max 10		
Laurea specialistica attinente al settore di pertinenza	5 punti	Max 5		
Laurea generica	5 punti	max 5		
Diploma/Attestato professionale attinente al settore di pertinenza (non valutabile in caso di titolo superiore)	5 punti	max 5		
Dottorato di ricerca attinente al settore di pertinenza	10 punti	max 10		
Abilitazione professionale attinente al settore di pertinenza	3 punti	max 3		
Attestato di partecipazione a corsi di formazione/aggiornamento e/o progetti inerenti al settore di intervento richiesto	0,5 punti	Max 2		
Diploma di specializzazione post lauream, master, corsi universitari di perfezionamento inerenti al settore di pertinenza	3 punti	Max 6		
Certificazioni CISCO/ECDL	3 punti	Max 3		
Tic o altre certificazioni informatiche riconosciute	1 punto	max 2		
Incarichi o esperienze professionali nel settore specifico	3 punto	max 15		
Incarichi o esperienze professionali similari per tipologia di intervento	1 punto	max 5		
Docenza universitaria	5 punti	max 5		
Pubblicazioni di articoli su riviste specializzate o di volumi specifici attinenti al settore richiesto	2 punti	max 6		

DATA,

FIRMA




 Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**


pon
 2014-2020


 MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
 Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
 Risorse Umane, Finanziarie e Strutturali
 Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
 Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
 l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
 Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

ALLEGATO C

FSE – Competenze di base

“GIOCO-IMPARO-CRESCO”

Codice Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-52

TRACCIA PROGRAMMATICA DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

MODULO:

CANDIDATO ESPERTO Cognome e Nome: Codice Fiscale: In servizio presso: Ruolo: Titolo di studio:

QUADRO DI RIFERIMENTO COERENTE CON LE INDICAZIONI ESPRESSE IN BANDO
--

COMPETENZE ATTESE



Unione Europea

**FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI**

pon
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la programmazione e la Gestione delle
Risorse Umane, Finanziarie e Strumentali
Direzione Generale per interventi in materia di Edilizia
Scolastica per la gestione dei Fondi Strutturali per
l'Istruzione e per l'Innovazione Digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

ABILITA' E CONTENUTI

RICADUTE SULL'APPRENDIMENTO SCOLASTICO

METODOLOGIE

AMBIENTE DI APPRENDIMENTO/ RISORSE MATERIALI E DIGITALI

PRODOTTI DA REALIZZARE

ELEMENTI DI RIPRODUCIBILITA' DELL'ESPERIENZA

STRUMENTI DI MONITORAGGIO/ VERIFICA E VALUTAZIONE

DATA

FIRMA



Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

ALLEGATO D

FSE – Competenze di base

“GIOCO – IMPARO - CRESCO”

Codice Progetto 10.2.1A-FSEPON-SI-2017-52 - CUP G94F17000040006

SINTESI DESCRITTIVA DEL PROGETTO

Il progetto sarà rivolto ad alunni delle sezioni di Scuola dell'Infanzia dell'Istituto e sarà articolato in più moduli formativi che, attraverso varie sfaccettature di percorsi creativi e ludici, consentirà l'attivazione di processi atti a favorire la comunicazione interpersonale, la maturazione dell'identità, la crescita nell'autonomia e l'acquisizione di competenze. Le attività muoveranno dal gioco e si svilupperanno in riferimento costante ai campi d'esperienza che, interagendo tra di loro, favoriranno una crescita globale e armonica al passo con i tempi e le tecnologie ad essi connesse, quali strumenti del vissuto quotidiano per lo stimolo delle facoltà espressive e creative e quali motori dei futuri apprendimenti.

Caratteristiche/Obiettivi

Il progetto si prefigge di perseguire lo sviluppo armonico, l'identità personale e sociale del bambino attraverso il potenziamento di competenze espressive, musicali e tecnologiche, di supporto alla promozione dei linguaggi, tali che si creino solide basi per la crescita futura. Le attività consentiranno di conseguire i seguenti obiettivi: - sviluppare la capacità di ascolto quale percezione e decodificazione dei suoni; - favorire la coordinazione motoria, l'attenzione, il ragionamento logico, il pensiero creativo; - sviluppare le attività di ascolto attivo e partecipativo associando la musica, il ritmo, la frase musicale al movimento ed alla creatività espressiva; - sviluppare armonicamente il movimento in relazione al corpo, al ritmo e allo spazio; - sviluppare, consolidare e affinare gli schemi motori di base e le capacità coordinative; - migliorare la consapevolezza del proprio corpo e dell'immagine di sé; - sviluppare la socializzazione; - imparare a gestire al meglio l'organizzazione spazio - temporale nella relazione con se stesso e con il gruppo; - conoscere le possibilità delle nuove tecnologie; - giocare ed apprendere con i diversi software didattici; - apprendere il corretto uso degli strumenti tecnologici.

DESCRIZIONE MODULI

IL MIO NUOVO AMICO SI CHIAMA PC

Il progetto intende offrire al bambino una grande opportunità di apprendimento globale ed immediato, attraverso il coinvolgimento simultaneo di più canali percettivi come quello sensoriale, cognitivo ed emotivo. Sarà, inoltre, possibile stimolare la curiosità dei bambini e favorire un primo approccio graduale e divertente alle nuove tecnologie. L'attività di ispira a principi costruttivi in quanto si basa sulla sperimentazione personale del mezzo, sul problem solving, sulla didattica - gioco, cooperative learning. Per questo motivo i bambini lavoreranno a coppia su ogni postazione e a gruppi. Ogni volta che si presenterà un problema si cercherà di dividerlo e di risolverlo insieme, ascoltando le proposte dei bambini e sollecitandoli alla soluzione con domande stimolo, senza dare direttamente la risposta. Ci si propone di: arricchire il vocabolario di termini tecnologici, consolidare la capacità di scelte autonome, sostenere l'autostima, favorire la collaborazione tra compagni, rielaborare messaggi con codici diversi, proporre nuovi codici logici attraverso l'approccio visivo - manipolato, incentivare la creatività. Verrà valutato il percorso formativo compiuto attraverso la realizzazione di semplici prodotti multimediali.



Con l'Europa investiamo nel vostro futuro

SPECCHI SONORI

Avvicinare i bambini alla musica con una attenta e precoce azione educativa è importante perché può influire sul loro sviluppo psicofisico ed emozionale. Il progetto è un'occasione per far scoprire ai piccoli il meraviglioso mondo dei suoni e della musica attraverso divertenti esperienze multisensoriali. I bambini entrano in contatto con la dimensione sonora - musicale partendo da esperienze globali che lasciano grande spazio al movimento, all'ascolto attraverso il corpo, alla sperimentazione creativa individuale e collettiva. Grazie alla metodologia che avvicina la musica all'emozione il bambino sperimenta ed esprime se stesso, sviluppando le capacità quali saper direzionare l'attenzione uditiva, il discriminare gli stimoli sonori e modulare il movimento, respiro e voce in un canto o in una danza favorendo così lo sviluppo e la formazione globale. Si mira ad affinare l'attenzione e la percezione uditiva, riconoscere alcuni strumenti dopo averli manipolati ed ascoltati, riprodurre attraverso il movimento libero andamenti musicali diversi, aumentare il controllo di sé nell'intonazione e nell'esecuzione ritmica, saper eseguire semplici accompagnamenti ritmici con gesti - suono, stimolare l'improvvisazione e la creatività. Si misureranno gli apprendimenti attraverso la predisposizione di un evento conclusivo.

CON IL CORPO.... UN PO' PER GIOCO, UN PO' PER IMPARARE!

Il progetto nasce dalla consapevolezza del fatto che il corpo è nucleo dell'organizzazione psichica e sociale dell'individuo, la cui crescita armonica avviene attraverso il corpo in relazione al sé ed al mondo. Per il bambino il gioco rappresenta la modalità privilegiata di espressione di sé. La pratica psicomotoria rappresenta uno strumento educativo globale che favorisce lo sviluppo affettivo, relazionale e cognitivo del bambino attraverso l'espressività corporea. La metodologia si basa su principi che tengono conto del naturale sviluppo cognitive del bambino. L'attività prevede il coinvolgimento del bambino attraverso il corpo, giochi di interazione ritmica con l'uso del corpo come strumento di percussione, danze e la scoperta di nuovi movimenti corporei. Il bambino prenderà coscienza delle proprie capacità ritmiche e corporee. Si perseguono i seguenti obiettivi: sperimentare con il corpo le proprie potenzialità, favorire l'apertura alla comunicazione, il gioco simbolico e la relazione con l'altro, saper rispettare le regole, i tempi e gli spazi, favorire la capacità di ascolto e la creatività. Si misureranno gli apprendimenti attraverso la predisposizione di un evento conclusivo.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Maria Letizia Natalia Gentile