

Associazione Sportiva Dilettantistica
1000 PIEDI
Via Milazzo, 28 - 61122 PESARO
Tel. 0721.415245 - Fax 0721.456502
Cod. Fisc. 99039230419
Partita IVA 02387690411

Dopo il "Nuovo candidatura
e data di disaggio" - non FSE
inclusione sociale
e sports estero

Spelli B
Istituto Comprensivo Statale
"G. Galilei"
Via dello Coarista, 92
Gliano PESARO

Al Dirigente Scolastico
Dell'I.C. 'G. Galilei'
Via della Concordia, 92 - Pesaro

Allegato A

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE PER LA SELEZIONE DI ESPERTO PROGETTO
afferre all'avviso pubblico "Progetti di inclusione sociale e lotta al disagio nonché per garantire l'apertura delle scuole oltre l'orario scolastico soprattutto nella aree a rischio e in quelle periferiche" (Prot. 10862 del 16 settembre 2016)

Codice identificativo Progetto: 10.1.1A-FSEPON-MA-2017-107

Codice CUP G79G16000510007

Il/La sottoscritt_ a ALBANESE SABINA nat_ aa GALLIPOLI prov. LE il 21/07/1974

C.F. LBNSBN74L61D883U

Residente

a PESARO in Via VERETTI, 10 tel. 0721/437610 cell. 320/9760611

e-mail pietro.sabina@liberto.it

CHIEDE

di essere ammesso/a alla procedura di selezione per la figura professionale di Esperto prevista dal relativo Bando prot.n. 451 del 13/01/2018 per il **MODULO** o i **MODULI** (è possibile candidarsi per più moduli della stessa tipologia; in questo caso bisogna presentare una sola domanda, barrare i moduli per cui si presenta candidatura).

TITOLO MODULO	N. ore	MODULO O MODULI PER CUI SI PRESENTA CANDIDATURA
A SCUOLA CON PINOCCHIO	30	<input checked="" type="checkbox"/>
MATEMATICA DA FAVOLA	30	<input checked="" type="checkbox"/>

Il sottoscritto dichiara di essere in possesso dei titoli di ammissione previsti

Il/la sottoscritto/a dichiara, sotto la propria responsabilità, di avere preso visione del bando e di essere a conoscenza che le dichiarazioni dei requisiti, qualità e titoli riportati nella domanda e nel curriculum vitae allegato sono soggette alle disposizioni del Testo Unico in materia di documentazione amministrativa emanate con DPR 28.12.2000 n. 445.

Il/la sottoscritto/a, ai sensi dell'articolo 13 del D.Lgs. 196/2003, esprime il consenso al trattamento, alla comunicazione e alla diffusione dei dati personali contenuti nella presente autocertificazione in relazione alle finalità istituzionali o ad attività ad essa strumentali. X

Pietro Sabina

Si allegano:

1. curriculum vitae su modello europeo sottoscritto
2. articolazione della proposta formativa
3. fotocopia di un documento di riconoscimento
4. dichiarazione d'impegno, da presentare prima della stipula del contratto, di autorizzazione dell'amministrazione di appartenenza a svolgere attività di docenza (solo per i Dipendenti Pubblici)

In fede.

Luogo/Data PESARO 26/01/2018

Firma



Allegato B

PER IL MODULO: A SCUOLA CON PINOCCHIO

Allegato B TABELLA DI VALUTAZIONE (max 48 punti)

TITOLI	PUNTI	Punti attribuiti Dalla Commissione	TOTALE
Esperienze lavorative nel settore Max 20 punti	1 punto per ogni anno di esperienza		
articolazione della proposta formativa	Max 28 punti		
TOTALE			PUNTI

Allegato B

PER IL MODULO: MATEMATICA DA FAVOLA

Allegato B TABELLA DI VALUTAZIONE (max 48 punti)

TITOLI	PUNTI	Punti attribuiti Dalla Commissione	TOTALE
Esperienze lavorative nel settore Max 20 punti	1 punto per ogni anno di esperienza		
articolazione della proposta formativa	Max 28 punti		
TOTALE			PUNTI

Raffaella Scatena

PROGETTO DI EDUCAZIONE PSICOMOTORIA

“ IN PALESTRA CON PINOCCHIO”

Un percorso di narrazione orientata all'educazione espressivo- motoria.

La fiaba è la prima forma di racconto compiuto da offrire ai bambini, è la più antica ma anche la più misteriosa.

“ La magia e l'incanto che la fiaba porta in sé non ha mai lasciato indifferenti gli spiriti più sensibili”

Come ogni grande opera d'arte racchiude in sé la massima profondità e la massima semplicità.

Noi siamo il re, il principe e la povera fanciulla, ma siamo anche la strega, la matrigna o lo gnomo.

La nostra interiorità e le potenzialità, che vivono in noi si squadernano sulla scena divenendo personaggi.

I bambini, quando ascoltano una fiaba cambiano espressione, colorito, osservandoli si può cogliere come ricevano un sano nutrimento per l'anima.

“Quindi quando si racconta una fiaba, e ancora di più la si rappresenta si deve sapere che si cambia dimensione, si entra in uno spazio e in un tempo che non ha nulla a che fare con la realtà ordinaria così come noi la conosciamo.

I bambini hanno la capacità di cogliere le fiabe nella loro natura di immagine, le fiabe li aiutano a ricollegarsi con il mondo dal quale provengono, a riassaporare l'atmosfera e nello stesso tempo li istruiscono sui compiti, sulle prove che la vita riserva ad ognuno.”

Le fiabe che si raccontano ai bambini possono diventare un percorso, un'occasione di crescita, e chi si mette in questo cammino con amore per la fiaba e per le verità che contiene potrà trarne grandi forze per la vita.

Il progetto si propone di promuovere il successo formativo, rispondendo alle esigenze dei bambini, facilitando l'apprendimento e rafforzando l'autonomia operativa, suscitando interesse e motivazione.

Si tratta di far giocare i bambini con e sulle parole, con e sulla grammatica in modo ludico per poter comprendere, apprendere, esplorare e stimolare la loro libertà di parlanti.

Ogni attività si struttura e si realizza a partire dal “ *Binomio Fantastico*”.

L'immaginazione dei bambini, stimolata a inventare parole, personaggi, luoghi, caratteristiche, applicherà i suoi strumenti su tutti i tratti dell'esperienza che sfideranno sempre l'intervento creativo.

Una parola può generare infinite situazioni, infinite contenuti, infinite esperienze ed infinite emozioni.

Il progetto *“In palestra con... Pinocchio”* vuole essere un percorso di narrazioni e rappresentazioni di fiabe capace di coinvolgere i bambini in modo immediato a livello espressivo-motorio, con il sostegno di giochi tradizionali, materiali non

strutturati e musica.

Al centro del percorso c'è il bambino, il suo corpo e il suo vissuto personale che permette di personalizzare movimenti, imitazioni, sonorizzazioni e rappresentazioni.

DESTINATARI : bambini e bambine delle classi della scuola primaria.

CONTENUTI :

- La creazione del burattino ;
- Il grillo parlante: la saggezza, i salti, le regole;
- Mangiafuoco: la paura e le emozioni;
- Il gatto e la volpe: la furbizia, l'astuzia, l'inganno;
- La Fata Turchina: buona ma autorevole..... le promesse;
- Il campo dei miracoli;
- Lucignolo e il paese dei balocchi: le trasgressioni;
- La balena : il buio, le emozioni, la salvezza

ATTIVITA' :

- L' orologino matto: giochi di ritmo;
- Il gioco delle sagome;
- Le magiche impronte;
- Giochi di percezione e controllo del tono muscolare;
- Attività percettive con materiali diversi da manipolare con mani e piedi ;
- Sperimentazione di schemi motori globali;
- Attività di libera esplorazione con attrezzi codificati e non ;
- Costruzione di semplici attrezzi di gioco;

- Liberi adattamenti su basi musicali.

OBIETTIVI:

- Sviluppare la conoscenza della propria emotività e corporeità;
- Mettersi in relazione con l'ambiente circostante;
- Acquisire capacità espressive e creative;
- Scoprire le proprie e le altrui modalità comunicative;
- Sviluppare il rispetto e la condivisione di regole.

OBIETTIVI SPECIFICI DI APPRENDIMENTO:

- Ascoltare, comprendere, comunicare;
- Acquisire maggiore autonomia, indipendenza e autostima;
- Scoprire e conoscere la propria corporeità in relazione a se stessi e agli altri;
- Consolidare un'immagine positiva di sé;
- Coniugare il momento cognitivo con quello emotivo;
- Identificarsi in alcuni personaggi della fiaba;
- Sapersi esprimere in modo creativo;
- Sviluppare una corretta socializzazione attraverso il gioco cooperativo.

“La fiaba diventa quindi: il fare, l'agire, il dire”.

Associazione Sportiva Dilettantistica
1000 PIEDI via Milazzo,28 61100 Pesaro
telefono 0721 456415 / fax 0721 456502
r.daniello@labirinto.coop
PEC: polisportiva1000piedi@legalmail.it
codice fiscale 92039230419 P.I. 02387690411
Albanese Sabina 320.9760611

UNA MATEMATICA DA FAVOLA

Proposte motorie per il laboratorio di area logico – matematica riferito alle classi della scuola primaria.

In palestra è possibile rendere più concreto e dimostrabile il pensiero logico, rendere quotidiani e reali i problemi che dal punto di vista di molti bambini servono a riempire fogli e quaderni ma non hanno immediata utilità.

In ogni attività motoria invece, vengono forniti dati e mezzi, per il bambino è necessario mettersi personalmente in gioco per trovare la soluzione; in ogni gioco bisogna saper affrontare più di un problema e per ognuno di questi individuare soluzioni e strategie.

Il progetto, si basa sul metodo analogico di Camillo Bortolato che propone l'apprendimento dei numeri e del calcolo a mente attraverso un'esperienza formativa emozionante ed efficace.

Tutto il progetto si svolgerà in palestra attraverso il metodo della “narrazione didattica”, che permetterà attraverso giochi di risolvere problemi, trovare soluzioni e studiare in giochi a coppie possibili strategie.

Gli ingredienti insostituibili del metodo sono :

- le fiabe aggirano gli ostacoli della didattica;

- clima di classe assertivo;
- soglia di attenzione dei bambini alta grazie a racconti divertenti;
- giochi differenziati per stili cognitivi diversi;
- migliorare la gratificazione per superare la paura di sbagliare;
- agevolazione delle competenze metacognitive;
- promuovere un clima di fiducia reciproca e rilassato in classe.

Tra le varie attività e proposte ci sarà la visita di un personaggio fantastico " *Numerina* ", che porterà oggetti e materiali legati ai numeri (strumenti per misurare, carte da gioco, dadi, monete ...) e che avrà una corrispondenza epistolare con i bambini per stimolare e motivare il raggiungimento degli obiettivi. Il progetto propone una didattica legata all'esperienza ludica, perchè attraverso i giochi è possibile rilevare le conoscenze e le competenze dei bambini meglio e in misura maggiore rispetto ad altre situazioni.

CONTENUTI E ATTIVITA':

- Girotondo con i numeri;
- Giocare con gli insiemi: radunarsi per forma, per colore, per origine;
- Attenti al cartello;
- Con chi sto?;
- Tutto in ordine;
- Il gioco dei tre cerchi;
- Il baratto;
- Le numerazioni in ordine crescente e decrescente;
- Ruba bandiera dell'addizione;

- Gioco dei nidi;
- Caccia al posto;
- Il gioco dei gruppi;
- Le magiche forme;
- Il tempo;
- Il gioco dell'orologio;
- Il gioco delle linee;
- Giochi a specchio;
- I numeri con il corpo;
- Tutti a casa.

OBIETTIVI GENERALI :

- Ausilio alla memorizzazione dei concetti teorici attraverso il vissuto e l'esperienza personale;
- Metodologia più stimolante per alunni poco motivati allo studio;
- Possibilità di offrire forme variate sugli stessi obiettivi disciplinari, per azioni di recupero e rafforzamento;
- Possibilità di recuperare i cali di attenzione, motivazione, interesse.

OBIETTIVI SPECIFICI :

- Acquisizione delle sequenze verbali ;
- Conoscenza dei numeri in situazione di gioco;
- Contare in senso progressivo e regressivo;
- Raggruppare;
- Muoversi e orientarsi nello spazio;

- Giocare con addizioni e sottrazioni;
- Confrontare grandezze ;
- Descrivere sequenze.

**Associazione Sportiva Dilettantistica
1000 PIEDI via Milazzo,28 61100 Pesaro
telefono 0721 456415 / fax 0721 456502
r.daniello@labirinto.coop
PEC: polisportiva1000piedi@legalmail.it
codice fiscale 92039230419 P.I. 02387690411
Albanese Sabina 320.9760611**