

**PROGETTO:**  
**STORIE DA RACCONTARE,**  
**STORIE DA DISEGNARE.**  
**(MAPPA DELLE PAROLE)**

**Scuola Infanzia Statale "Montegrappa"**

**Sezione 5 anni**

**INSEGNANTI DI SEZIONE: Rosalba Fusco; Anna Maria Ferrillo.**

**Anno scolastico  
2006/07**

**A cura dell'insegn. Ferrillo Anna Maria**

# PREMESSA

Le ricerche di Emilia Ferreiro e Ana Teberosvskj sulle modalità di concettualizzazione della lingua scritta in età prescolare hanno modificato radicalmente l'atteggiamento della scuola dell'infanzia nei riguardi della lingua scritta ed hanno evidenziato che anche gli apprendimenti della lettura e scrittura vanno innestati sulla storia di competenze dei bambini. Non si tratta di individuare il metodo più adatto fra quello sintetico e quello analitico, perché come afferma Clotilde Pontecorvo, i bambini imparano "nonostante i metodi". Si tratta invece di trovare il modo per permettere ai bambini di operare con la lingua scritta, preparando il contesto operativo motivante che mette i bambini nella condizione di usare la parola scritta per giocare e per relazionare con gli altri. (tratto da un articolo della rivista operativa "DIDATTICA").

## FINALITA'

I bambini vivono immersi in un universo di parole scritte, le trovano sui prodotti da cucina, sulle magliette, per le strade, sullo schermo televisivo, sui giocattoli, sui libri e i bambini elaborano una loro personale interpretazione. Il nostro obiettivo sarà quello di aiutare il bambino ad interpretare e decodificare i simboli del codice scritto, offrendo situazioni motivanti e mediatori didattici. Lo scopo di questo progetto è quello di avvicinare il bambino al mondo della lettura e della scrittura, senza forzature di nessun genere ma nel rispetto totale dei suoi tempi e ritmi di apprendimento. L'IDEA è quella di concedere al bambino tutto il tempo necessario per un apprendimento spontaneo e naturale, in modo da vivere la lettura e la scrittura, come una ricerca e conquista personale, con la gioia che si accompagna sempre alla conquista. Si vuole indurre il "piacere di leggere" e insieme la soddisfazione di avere acquisito le capacità e i poteri degli adulti. In questo modo si dà un aiuto reale alla crescita dell'intera personalità del bambino, non una limitazione o un impedimento al gioco libero e spontaneo come alcuni sostengono.

## Metodologia

Con l'attuazione di questo progetto si vuole quindi offrire al bambino una serie di esperienze, occasioni e possibilità di apprendimenti. Il gioco rappresenterà lo strumento principale utilizzato dalle insegnanti per coinvolgere i bambini in attività piacevoli e divertenti, che stimoleranno in loro la curiosità e il piacere della scoperta di un mondo nuovo, quello della lettura e scrittura. Inoltre verranno utilizzate canzoncine, filastrocche, libri, racconti per proporre la conoscenza delle vocali e lettere dell'alfabeto, anche l'utilizzo di giochi strutturati servirà a tale scopo. Ancora attraverso i giochi metalinguistici i bambini avranno l'opportunità di operare riflessioni sia sul lessico delle parole che sul significato, arricchendo così il loro bagaglio culturale. Anche il corpo sarà coinvolto in piacevoli giochi, attraverso l'azione motoria i bambini assumeranno varie posizioni nello spazio riproducendo varie lettere dell'alfabeto. Le attività grafiche avranno lo scopo di verificare il grado di interiorizzazione dei vari concetti appresi. Per concludere bisogna sottolineare un aspetto innovativo che percorrerà un po' tutto il progetto ed è l'uso del computer, che verrà utilizzato con i bambini in stretto collegamento con molte attività grafico-pittoriche. Nel senso che molte attività cartacee verranno sviluppate anche in forma multimediale. Col computer l'insegnante registrerà le storie e animerà i loro disegni, producendo così la documentazione finale di tutto il progetto.

# Itinerario metodologico delle attività

- Mappe delle parole;
- Giocare con le parole (i propri nomi, indovinelli, parole maschili e femminili, parole che cambiano significato sostituendo lettere ecc.);
- Preparazione di tessere con nomi scritti da utilizzare per i vari giochi;
- cartelloni con le varie parole incontrate nelle diverse attività (vacanze, sull'educazione, stradale, figure geometriche e numeri)
- Letture di libri con rime e filastrocche;
- Letture di immagini;
- Copiare il proprio nome sul cartellone delle presenze;
- Allestimento di una parete sulla quale saranno apposte le varie mappe delle parole collegate alle immagini;
- ( lettere dell'alfabeto su cartoncini colorati; messaggi pubblicitari.); - nell'ambiente sezione; - attività di pregrafismo. recitare indovinelli;
- Conversazioni guidate (alla scoperta di parole nuove e di assonanze);
- Banca delle parole da accoppiare: usate nella vita quotidiana dei bambini, riprese dalla TV, segnali stradali, alimenti ES.. ALT, STOP, AVANTI, INDIETRO, FINE, ECC...;
- Ricerca di scritte dai giornali, (lettere del proprio nome per formare nuove parole); e nell'ambiente sezione;
- Attività di pregrafismo ( schede logiche –cognitive);
- Rappresentazione grafica di esperienze, (di segnali stradali, di percorsi motori, ecc..)

# OBIETTIVI SPECIFICI

- ◆ Distinguere i nomi maschili e nomi femminili;
- ◆ Collegare parole ad oggetti ed animali;
- ◆ Riconoscere nomi singolari e nomi plurali;
- ◆ Cogliere rime e assonanze fonetiche;
- ◆ Ascoltare e ripetere filastrocche;
- ◆ Comprendere un testo narrativo;
- ◆ Individuare i luoghi di un racconto;
- ◆ Cogliere i personaggi di un testo narrativo;
- ◆ Arricchire il repertorio linguistico;
- ◆ Ricercare e inventare rime con i propri nomi;
- ◆ Giocare con le parole;
- ◆ Interpretare parole scritte
- ◆ Rafforzare la fiducia nelle proprie capacità,

## **COSA E' STATO PRODOTTO**

**E' stato prodotto un CD ROM contenente una presentazione di diapositive di tutto il progetto.**

**Un libro documentazione che raccoglie Tutte le attività grafico-pittoriche.**

**Raccolta di foto dei vari momenti significativi delle attività del progetto.**

**tale documentazione verrà data ad ogni bimbo alla fine dell'anno scolastico e sarà nell'archivio della documentazione del plesso Montegrappa.**

## CONTENUTI

Nella pratica del lavoro si è partiti col proporre ai bambini la produzione e la rappresentazione grafica di mappe sulle parole, che hanno rappresentato il punto di partenza per le attività sia ludiche che grafiche. Le parole scelte per la costruzione delle tre mappe sono state mare , montagna e segnali stradali; relative agli argomenti trattati nell'ambito della programmazione didattica della sezione. Operativamente per ogni mappa i bambini hanno disegnato la parola inerente ai due argomenti, successivamente sono state costruite 5 storie per ogni mappa con gruppi di 5 bambini con le rispettive parole.

Le storie con i vari disegni sono stati elaborate al computer ed animate dall'insegnante insieme ai bambini.



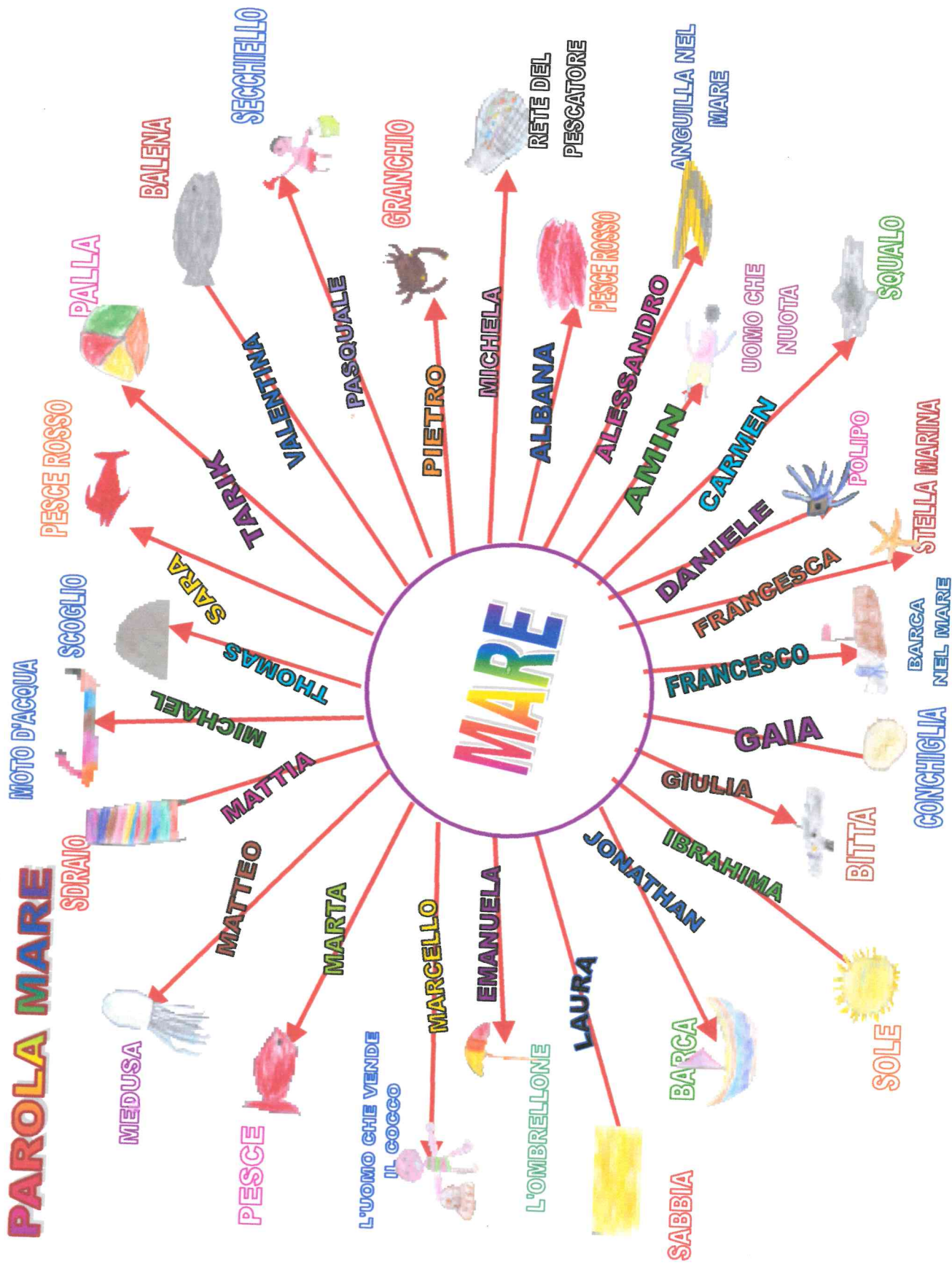
# ATTIVITA'

## MAPPA DELLE PAROLE

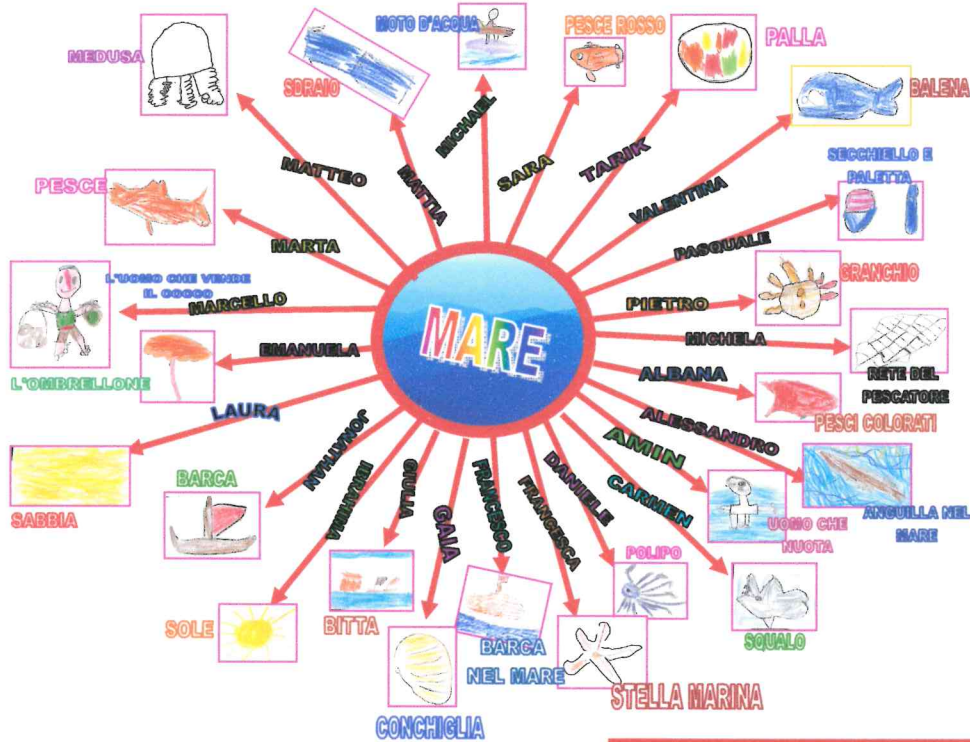
Attraverso la costruzione delle mappe, i bambini hanno avuto l'opportunità di raggiungere alcuni obiettivi:

- Avvicinarsi al mondo della lettura e scrittura;
- Operare riflessioni sul lessico della parola, sia dal punto di vista analitico che sintetico;
- Scoprire il significato delle parole, contribuendo così ad arricchire il bagaglio culturale del bambino;

# MAPPA DELLA PAROLA MARE



# COSTRUZIONE DELLA MAPPA SUL MARE CON I BAMBINI



# FASE OPERATIVA DEL PROGETTO SVOLTA AL COMPUTER: STORIE ANIMATE.

IN OGNI STORIA C'E' LA VOCE NARRANTE, DI TUTTI QUEI BAMBINI CHE LE HANNO INVENTATE.

I SOGGETTI DELLE STORIE SONO STATI RITAGLIATI, (AL COMPUTER DALL'INSEGNANTE) DAI DISEGNI PREPARATI DAI BAMBINI DURANTE LA COSTRUZIONE DELLE MAPPE ED INSERITI NELLE VARIE STORIE PER ANIMARLI.

DI SEGUITO PER OGNI STORIA, VENGONO ILLUSTRATE ALCUNE SCENE IN SEQUENZA DELLE VARIE ANIMAZIONI, OLTRE AD ALTRE ATTIVITA' SVOLTE SULLE MAPPE.

NOTA: QUESTA TECNICA E' STATA UTILIZZATA PER OGNI STORIA. COMUNQUE CHI VOLESSE VISIONARE LE STORIE ANIMATE AL COMPUTER PUO' RIVOLGERSI AL PLESSO MONTEGRAPPA, DOVE SI TROVA IL CD CON TUTTO IL PROGETTO.

# STORIE SUL MARE!

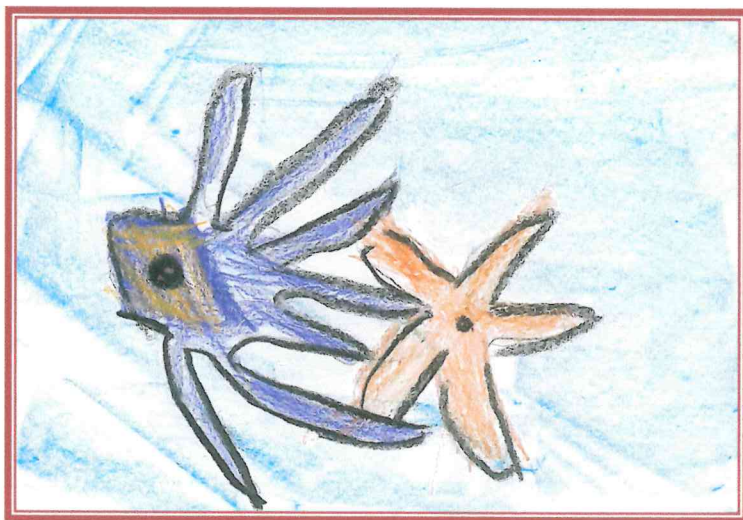
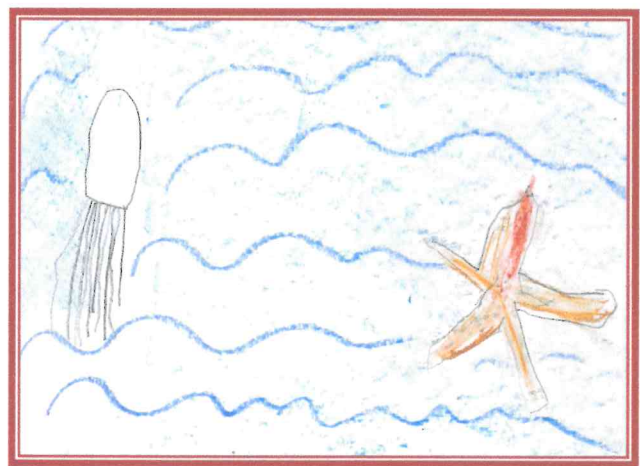
## 1° STORIA



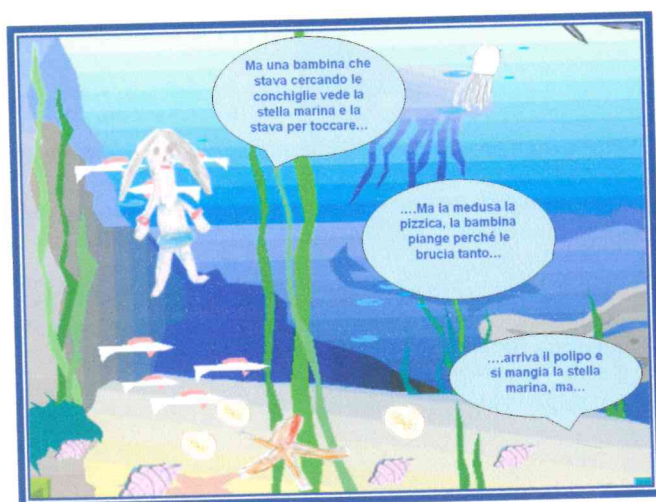
### LA MEDUSA E LA STELLA MARINA

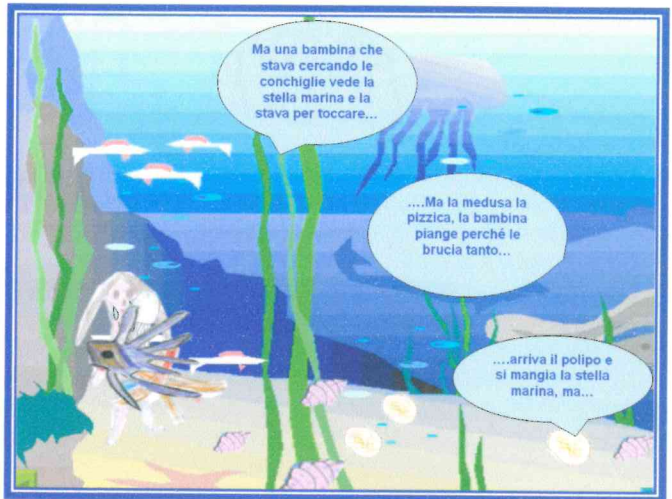
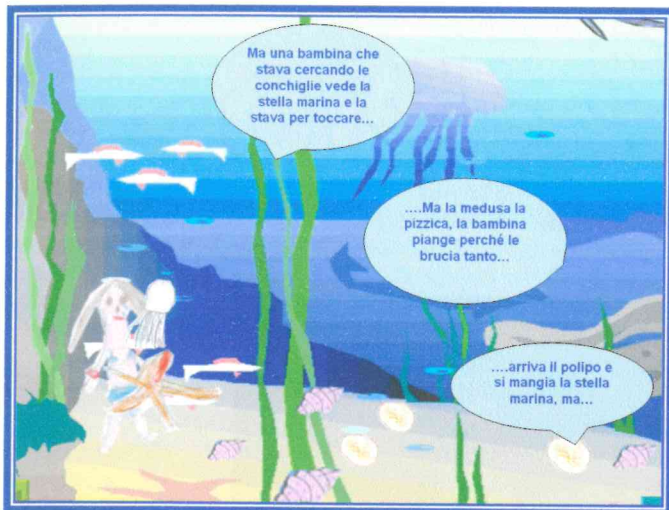
C'ERA UNA VOLTA UNA MEDUSA, CHE ERA NEL MARE, NON SAPENDO DOVE ANDARE, SBAGLIA E VA NELLA DIREZIONE DI UNA STELLA MARINA. MA LA STELLA MARINA SI NASCONDE SOTTO LA SABBIA. MA UNA BAMBINA CHE STAVA CERCANDO LE CONCHIGLIE VEDE LA STELLA MARINA E LA STAVA PER TOCCARE, MA LA MEDUSA LA PIZZICA, LA BAMBINA PIANGE PERCHÉ LE BRUCIA TANTO. ARRIVA IL POLIPO E SI MANGIA LA STELLA MARINA, MA ARRIVA LA BARCA DI UN PESCATORE E IL PESCATORE CATTURA IL POLIPO E ANCHE LA MEDUSA.

## I DISEGNI DELLA 1° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE







# STORIE SUL MARE!

## 2° STORIA



### L'UOMO CHE VENDE IL COCCO

C'ERA UNA VOLTA UN UOMO CHE VENDEVA IL COCCO SULLA SPIAGGIA MA POI IL COCCO GLI CADE IN ACQUA CON TUTTO IL CESTINO, MA ARRIVANO I PESCI COLORATI, VEDONO IL COCCO E SE LO MANGIANO, MA SOLO IL BIANCO, MICA LA BUCCIA, MA SU UNO SCOGLIO C'ERA UN BIMBO CHE GIOCAVA CON UNA PALETTA E UN SECCHIELLO, EDE NEL MARE IL COCCO E LO VUOLE PRENDERE, MA NON SI ACCORGE CHE SOPRA C'ERA UNA MEDUSA, VIENE PIZZICATO E ALLORA CORRE DAL SUO PAPA' E GLI DICE ANDIAMO A CASA PERCHE' MI HA PUNTO UNA MEDUSA

## I DISEGNI DELLA 2° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE





# STORIE SUL MARE!

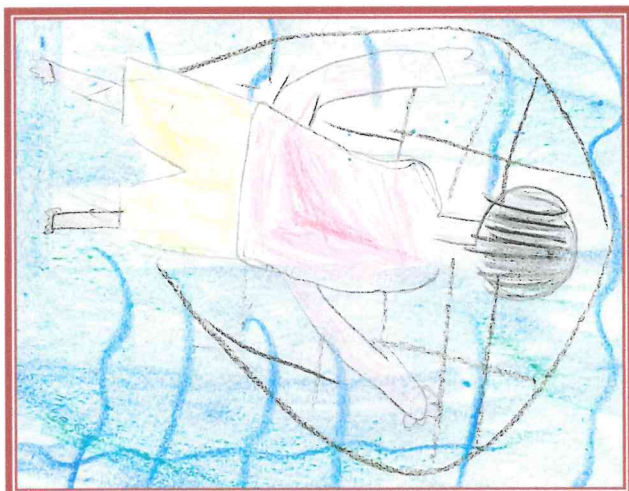
## 3° STORIA



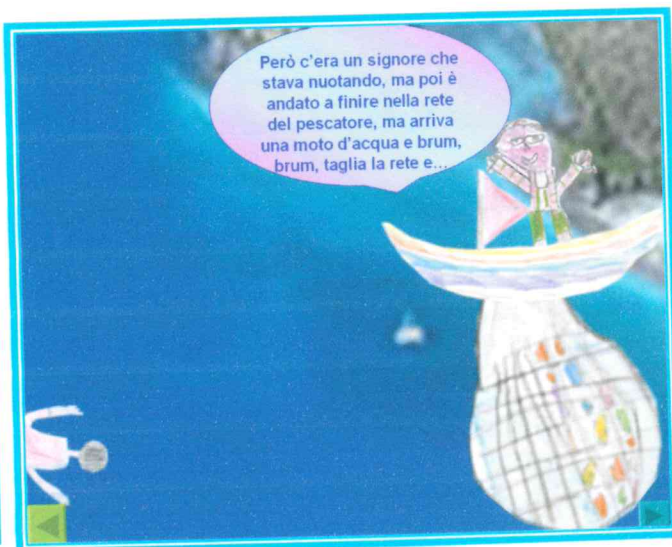
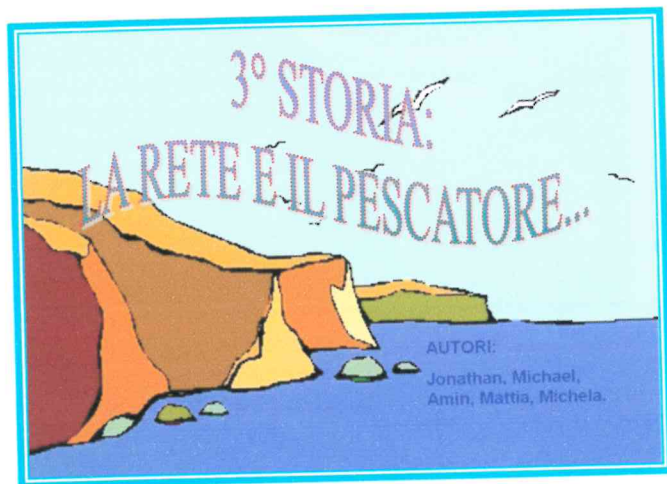
### LA RETE EIL PESCATORE

C'ERA UNA VOLTA UN UOMO CHE ERA IN UNA BARCA, PESCAVA CON UNA RETE IL PESCE, C'ERA PERÒ, UN SIGNORE CHE STAVA NUOTANDO, MA POI È ANDATO A FINIRE NELLA RETE DEL PESCATORE, MA ARRIVA UNA MOTO D'ACQUA E BRUM, BRUM, TAGLIA LA RETE E L'UOMO SCAPPA SULLA SDRAIO PIENO DI PAURA.

## I DISEGNI DELLA 3° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE







# STORIE SUL MARE:

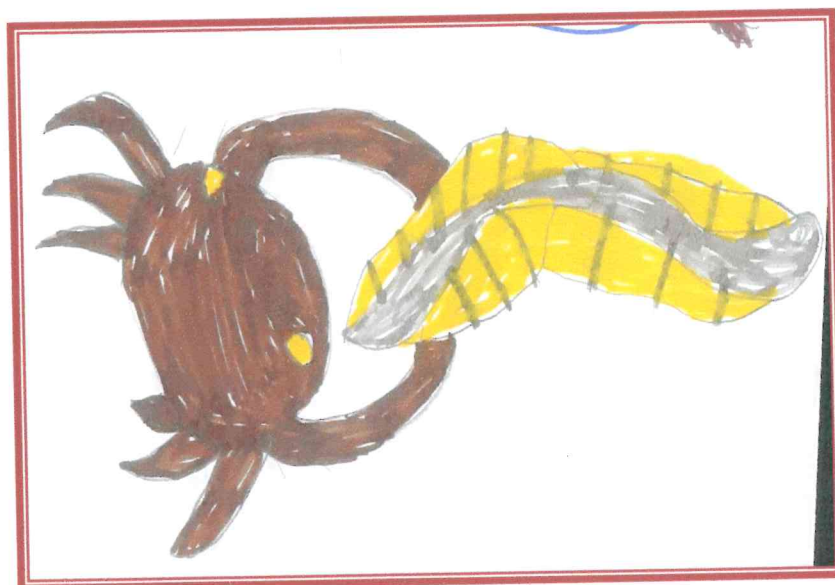
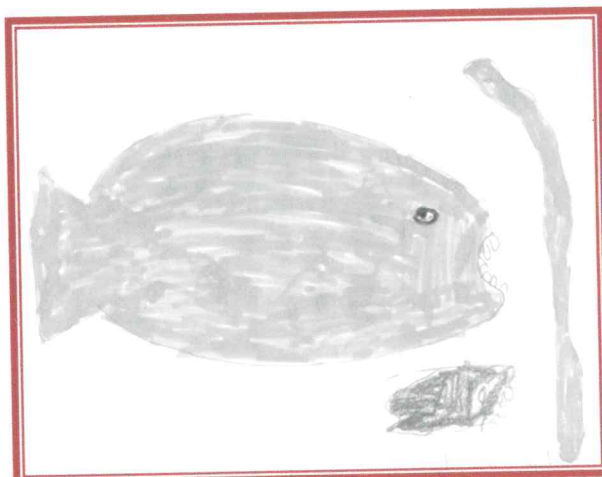
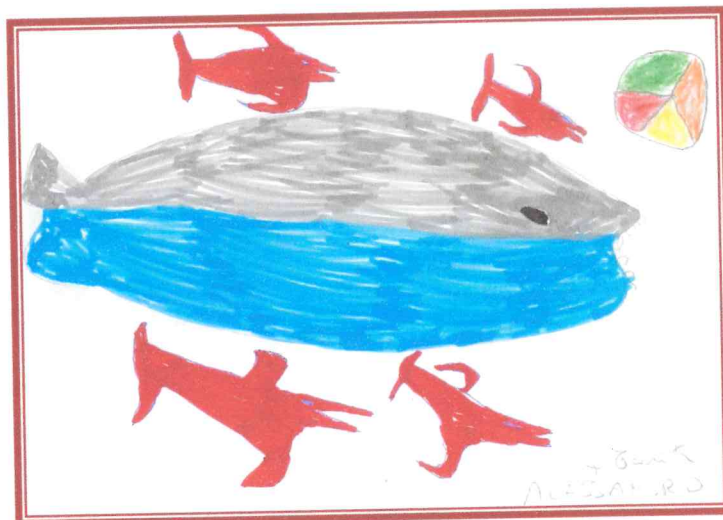
## 4° STORIA



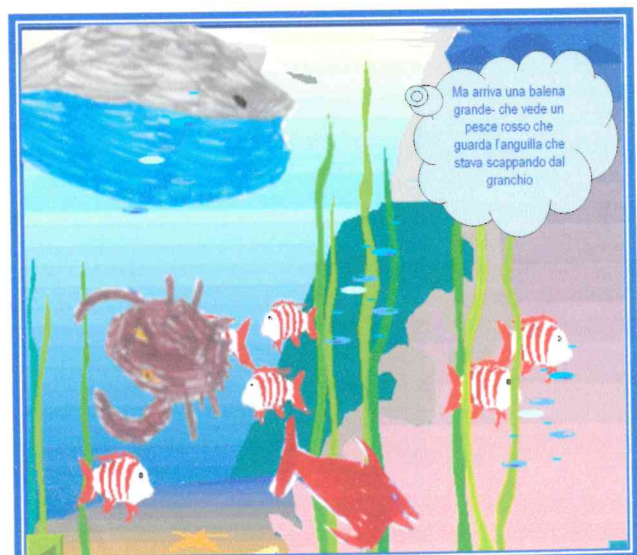
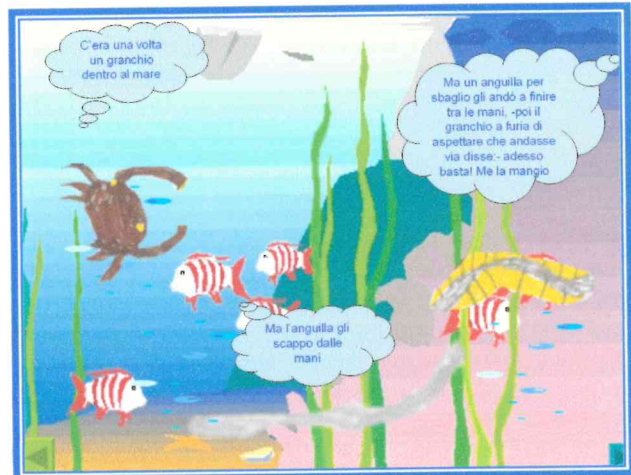
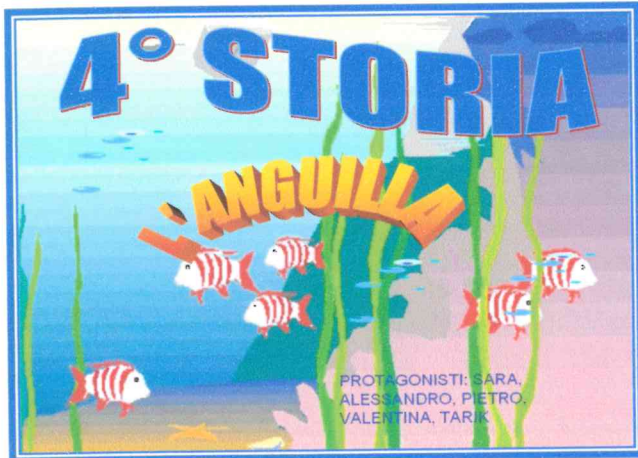
### L'ANGUILLA

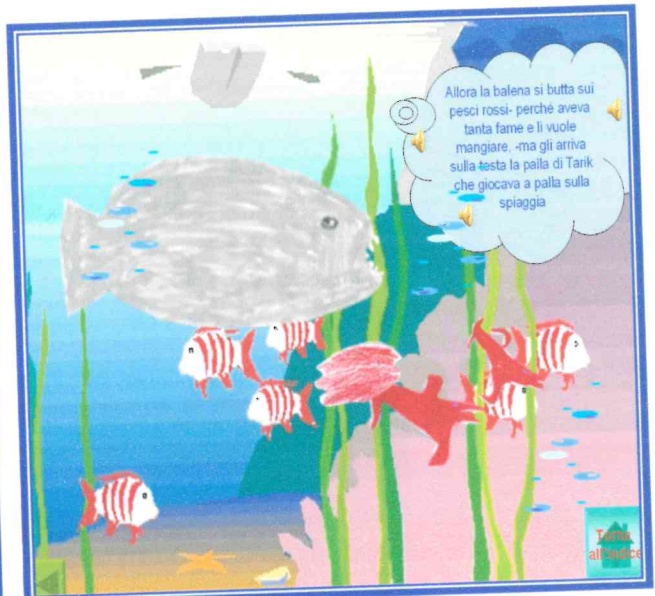
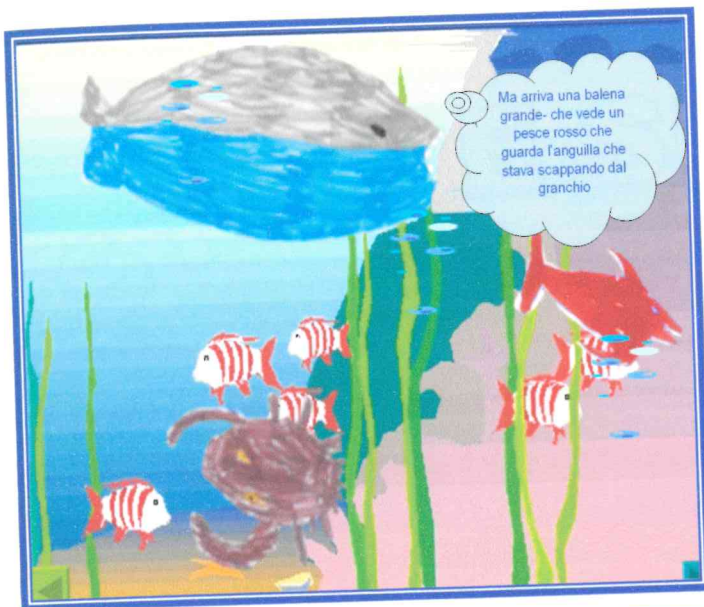
C'ERA UNA VOLTA UN GRANCHIO DENTRO AL MARE MA UN ANGUILLA PER SBAGLIO GLI ANDÒ A FINIRE TRA LE MANI, POI IL GRANCHIO A FURIA DI ASPETTARE CHE ANDASSE VIA DISSE: ADESSO BASTA! ME LA MANGIO MA ARRIVA UNA BALENA GRANDE CHE VEDE UN PESCE ROSSO CHE GUARDA L'ANGUILLA CHE STAVA SCAPPANDO DAL GRANCHIO ALLORA LA BALENA SI BUTTA SUI PESCI ROSSI PERCHÉ AVEVA TANTA FAME E LI VUOLE MANGIARE, MA GLI ARRIVA SULLA TESTA LA PALLA DI TARIK CHE GIOCAVA A PALLA SULLA SPIAGGIA.

# I DISEGNI DELLA 4° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE





# STORIE SUL MARE!

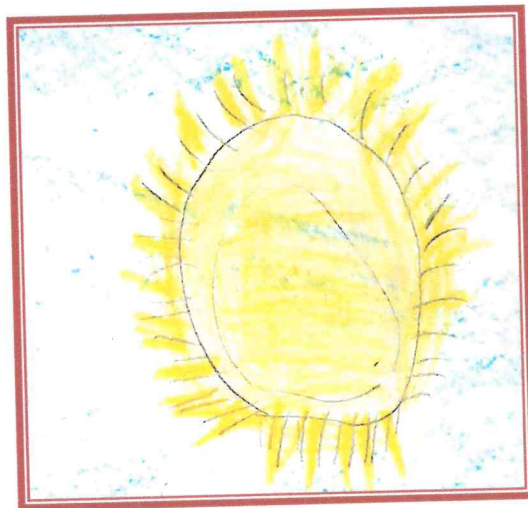
## 5° STORIA



### IL CASTELLO DI SABBIA

C'ERA UNA VOLTA UN SIGNORE CHE STAVA SOTTO ALL'OMBRELLONE, PERCHÉ NON VOLEVA PRENDERE MOLTO SOLE. MA VICINO ALLA BITTA, C'ERA UNA BAMBINA CHE STAVA GIOCANDO A CERCARE LE CONCHIGLIE PERCHÉ LE VOLEVA METTERE SU UN CASTELLO DI SABBIA CHE VOLEVA COSTRUIRE, MA ALL'IMPROVISO ARRIVA UNO SQUALO CHE VUOLE MANGIARE IL BAMBINO MA GLI VANNO LE CONCHIGLIE NELLA BOCCA E NON RIESCE PIÙ A MANGIARE E IL BAMBINO SI È SALVATO

## I DISEGNI DELLA 5° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE

**5° STORIA:  
IL CASTELLO DI SABBIA**

AUTORI:  
Emanuela, Ibrahima, Carmen,  
Gaia, Giulia.



C'era una volta un signore che stava sotto all'ombrellone, perché non voleva prendere molto sole.



C'era una volta un signore che stava sotto all'ombrellone, perché non voleva prendere molto sole.



C'era una volta un signore che stava sotto all'ombrellone, perché non voleva prendere molto sole.

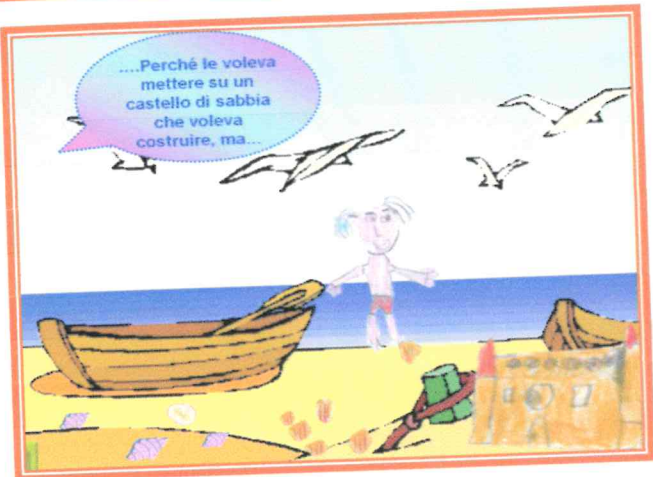


C'era una volta un signore che stava sotto all'ombrellone, perché non voleva prendere molto sole.



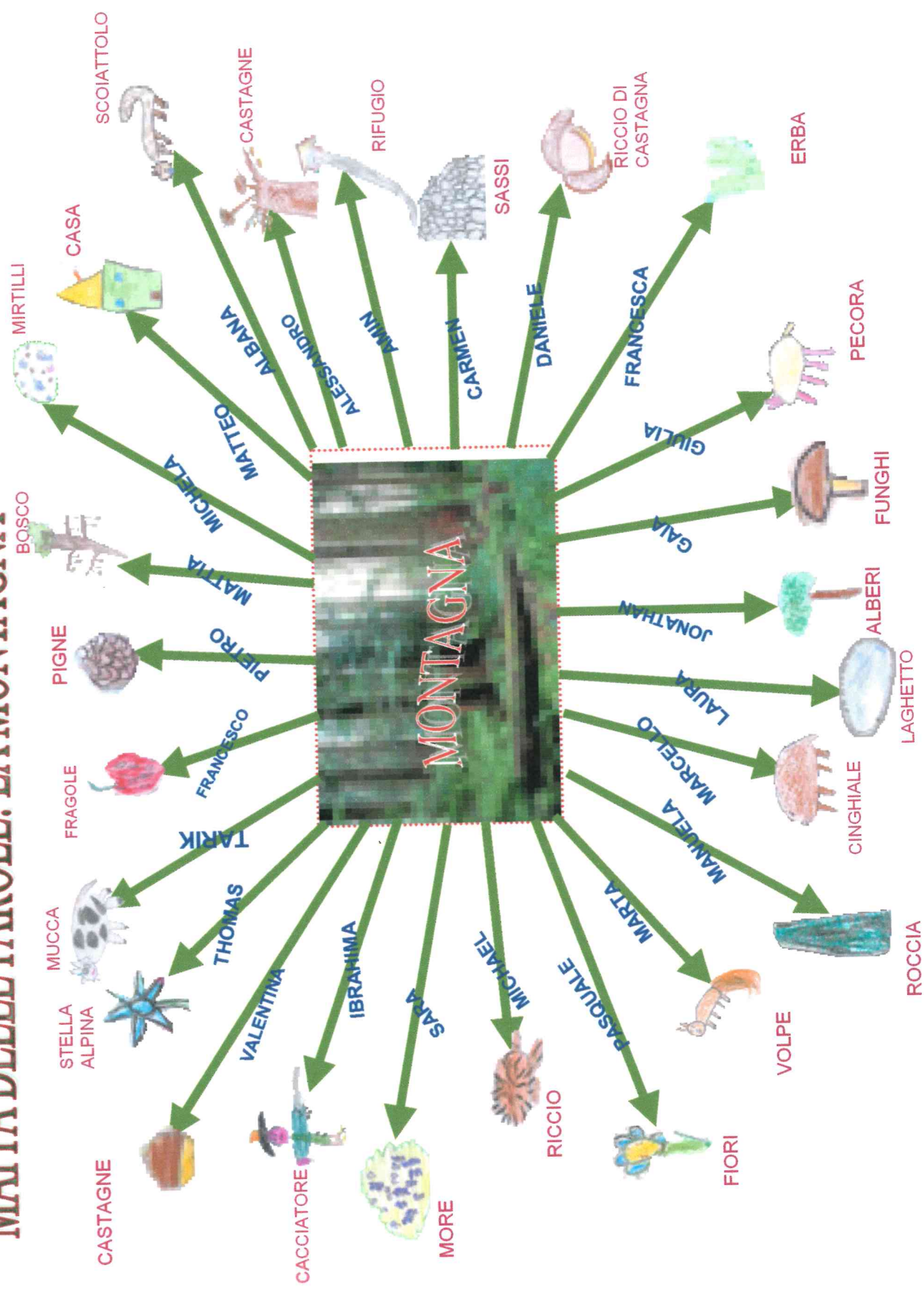
Ma vicino alla bitta, c'era una bambina che stava giocando a cercare le conchiglie perché...







# MAPPA DELLE PAROLE: LA MONTAGNA



# COSTRUZIONE DELLA MAPPA DELLA MONTAGNA.



# STORIE SULLA MONTAGNA!

## 1° STORIA



### IL SIGNORE CHE SI PERSE NEL BOSCO

C'ERA UNA VOLTA UN SIGNORE CHE ERA ANDATO A RACCOGLIERE LE CASTAGNE, MA SI PERDE IN MEZZO ALLA MONTAGNA E NON SAPEVA PIÙ TORNARE A CASA COSÌ VEDE UN RIFUGIO E PENSA DI ANDARCI VICINO A QUEL RIFUGIO C'ERA UN PRATO D'ERBA ALTA IL SIGNORE NON VEDEVA L'ORA DI ANDARCI PERCHÉ C'ERANO TANTI FIORI E LI VOLEVA RACCOGLIERE, MA MENTRE LI RACCOGLIEVA GLI VA UNA PIGNA IN TESTA E GLI VIENE UN BERNOCCOLO.

# I DISEGNI DELLA 1° STORIA

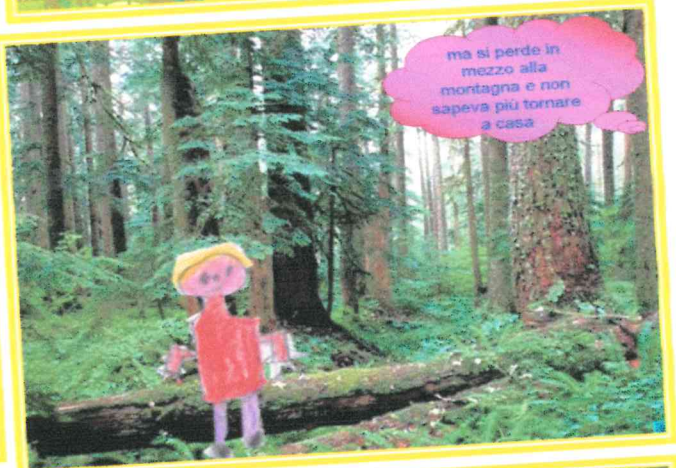


# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE

## 1° storia

### IL SIGNORE CHE SI PERSÈ NEL BOSCO

AUTORI: Francesca, Alessandro, Pietro, Matteo, Amin.





# STORIE SULLA MONTAGNA!

## 2° STORIA



### LA PECORELLA SMARRITA

C'ERA UNA VOLTA UNA PECORA, SI ERA PERSA IN UN BOSCO, BHEE, BHEE, BHEE, PIANGEVA PERCHÉ VOLEVA ANDARE A CASA, AVEVA TANTA PAURA E AVEVA TANTA FAME. VIDE UN CESPUGLIO DI MIRTILLI E SE LI VUOLE MANGIARE. VICINO AL CESPUGLIO C'ERANO DEI SASSI E SUI SASSI C'ERA UNA STELLA ALPINA, E TANTI FIORI. ALLORA LA PECORELLA OLTRE AI MIRTILLI MANGIA ANCHE I FIORI.

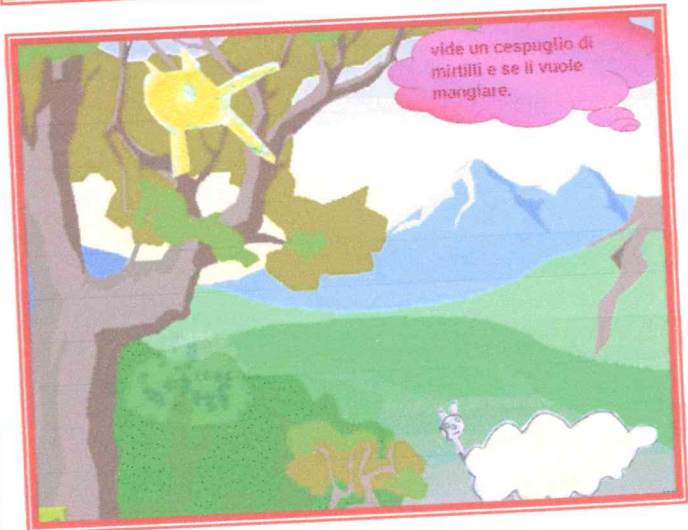
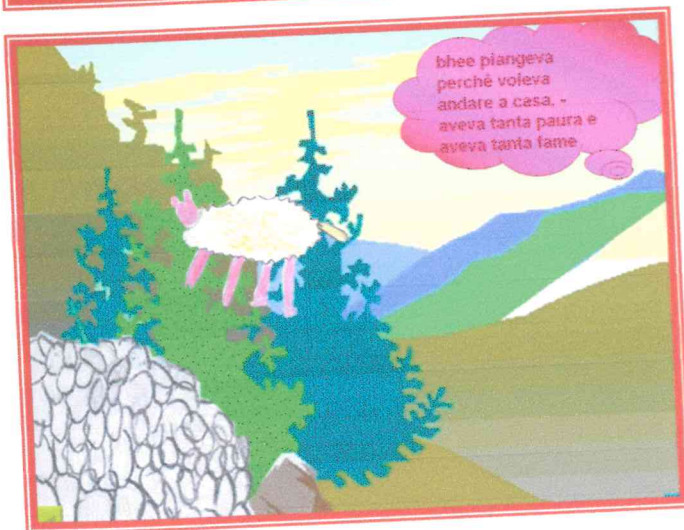
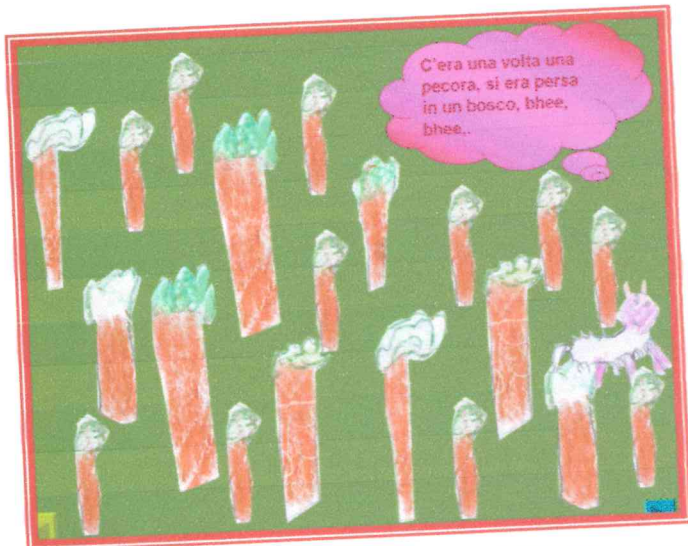
# I DISEGNI DELLA 2° STORIA





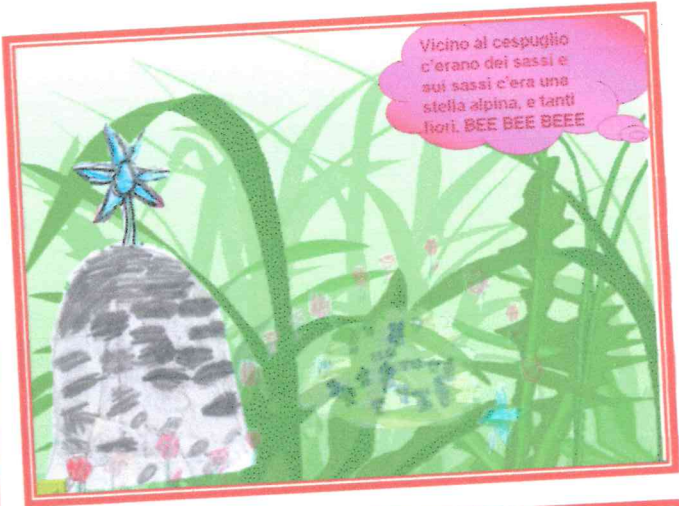
# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE

**2° storia**  
**LA PECORELLA SMARRITA**  
Autori: Giulia, Carmen,  
Pasquale, Michela, Thomas.





Vede un cespuglio di mirtili e se li vuole mangiare.



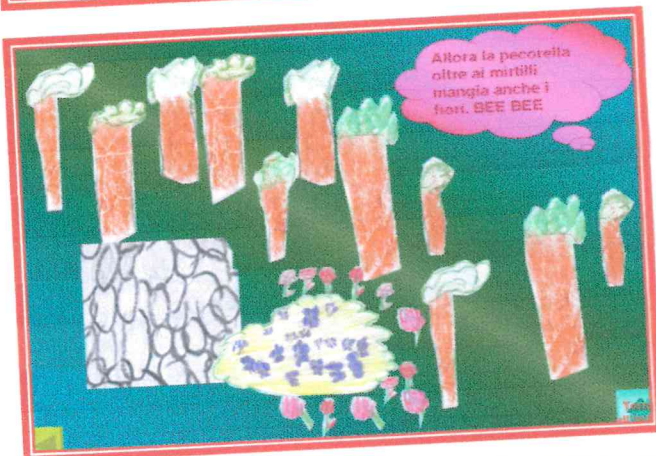
Vicino al cespuglio c'erano dei sassi e sui sassi c'era una stella alpina, e tanti fiori. BEE BEE BEE



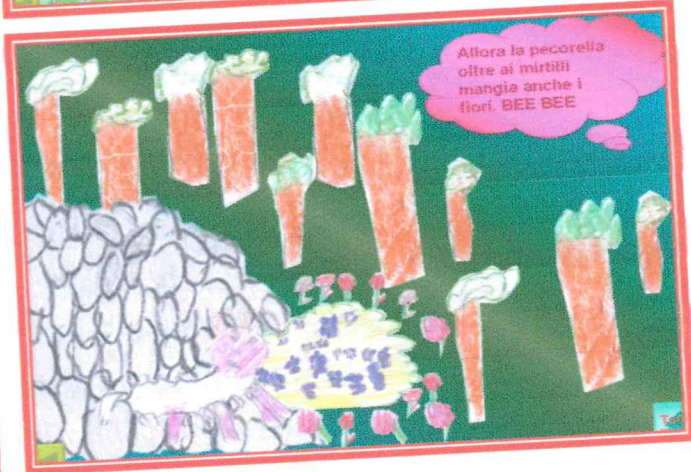
Vicino al cespuglio c'erano dei sassi e sui sassi c'era una stella alpina, e tanti fiori. BEE BEE BEE



Vicino al cespuglio c'erano dei sassi e sui sassi c'era una stella alpina, e tanti fiori. BEE BEE BEE



Allora la pecorella oltre ai mirtili mangia anche i fiori. BEE BEE



Allora la pecorella oltre ai mirtili mangia anche i fiori. BEE BEE



Allora la pecorella oltre ai mirtili mangia anche i fiori. BEE BEE

# STORIE SULLA MONTAGNA

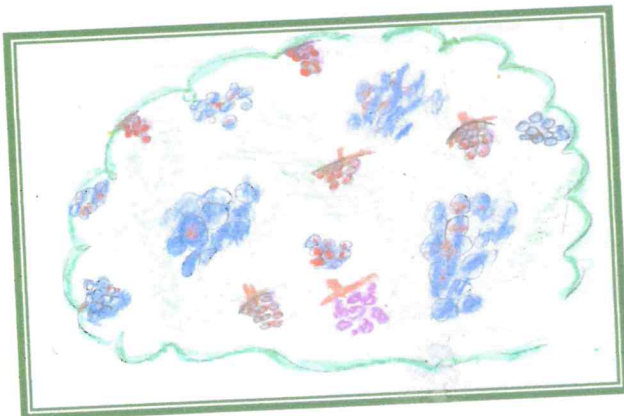
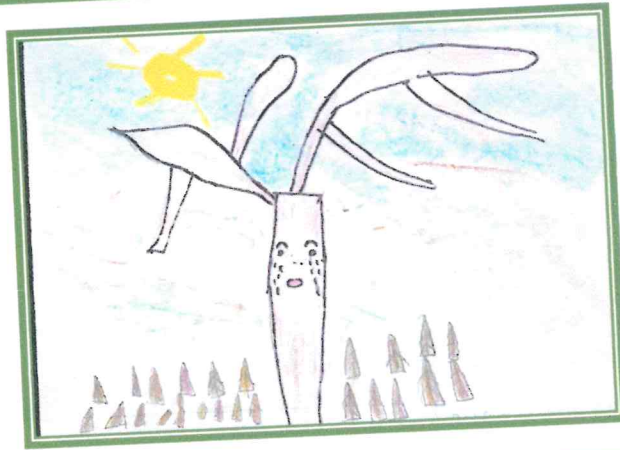
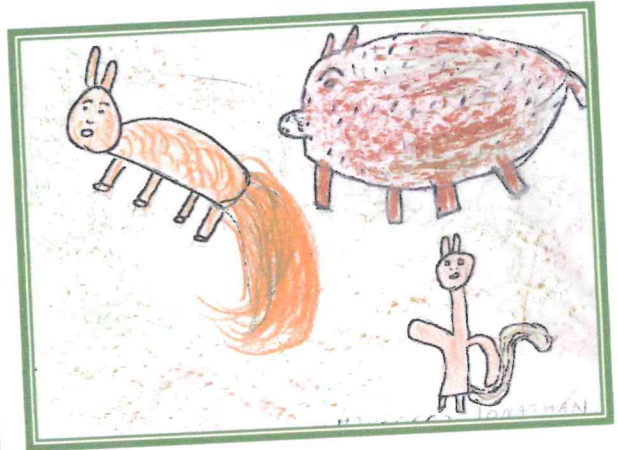
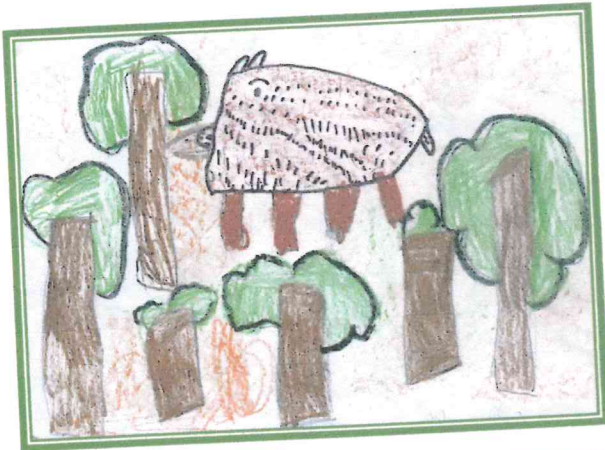
## 3° STORIA



### L'ALBERO CHE PIANGEVA

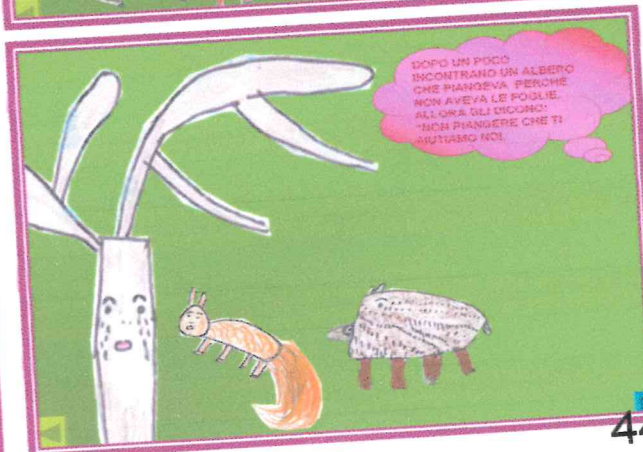
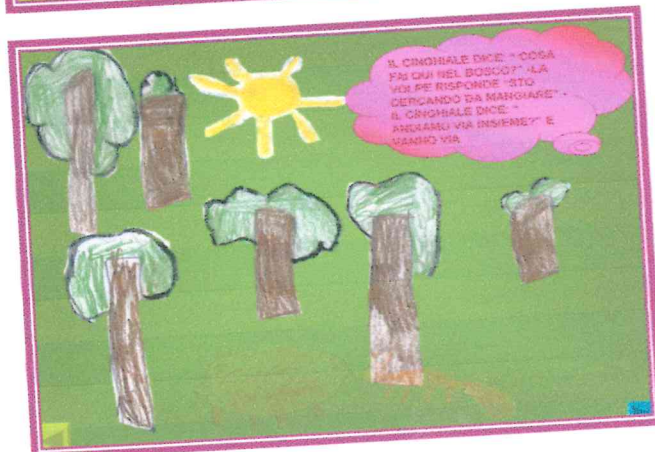
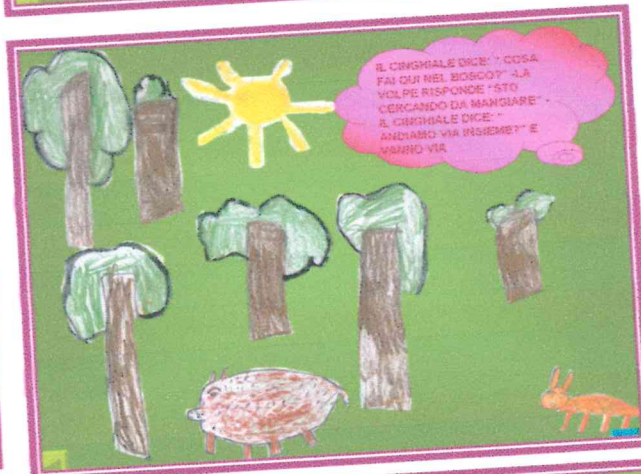
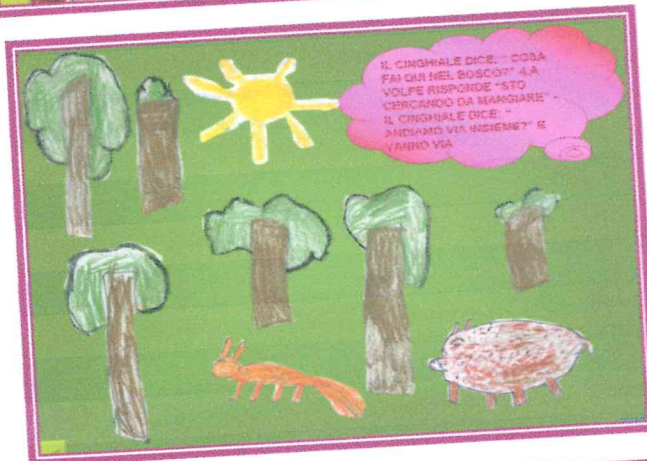
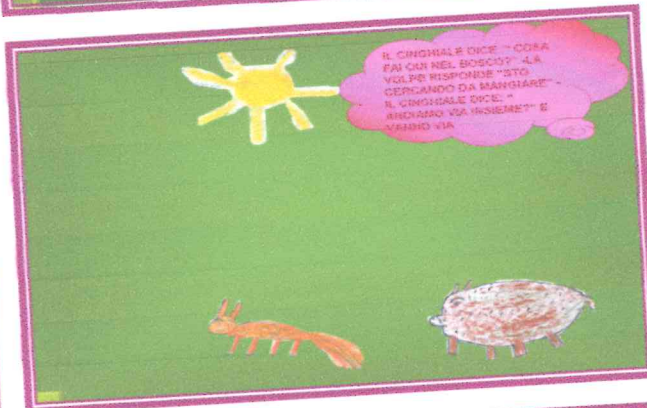
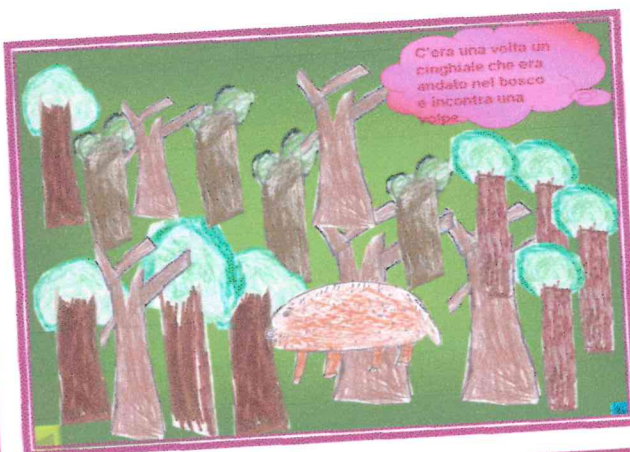
C'ERA UNA VOLTA UN CINGHIALE CHE ERA ANDATO NEL BOSCO E INCONTRA UNA VOLPE. IL CINGHIALE DICE: " COSA FAI QUI NEL BOSCO?" LA VOLPE RISPONDE "STO CERCANDO DA MANGIARE" IL CINGHIALE DICE: " ANDIAMO VIA INSIEME?" E VANNO VIA DOPO UN POCO INCONTRANO UN ALBERO CHE PIANGEVA PERCHÉ NON AVEVA LE FOGLIE, ALLORA GLI DICONO: "NON PIANGERE CHE TI AIUTIAMO NOI, TI PRENDIAMO LE FOGLIE CHE TI SONO CADUTE A TERRA " MA SI ACCORGONO CHE NON POTEVANO PIÙ ATTACCARLE. ALL'IMPROVISO DALL'ALBERO SCENDE UNO SCOIATTOLO CHE AVEVA IN BOCCA UNA MORA. ALLORA IL CINGHIALE E LA VOLPE CHIEDONO DOVE LE HAI TROVATE? - LO SCOIATTOLO RISPONDE: "LE HO TROVATE SULL'ALBERO SE VOLETE LE DO ANCHE A VOI", - RISPONDONO DI SI E VANNO INSIEME A CERCARLE.

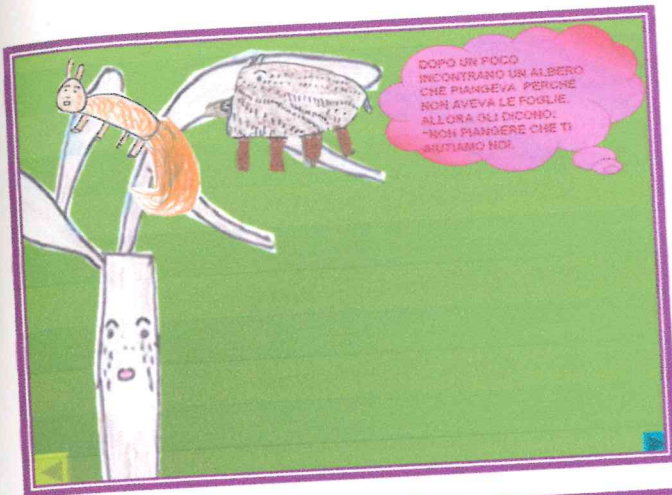
# I DISEGNI DELLA 3° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE

**3° STORIA**  
**L'ALBERO CHE PIANGEVA**  
AUTORI MARCELLO ALBANA MARTA SARA JONATHAN

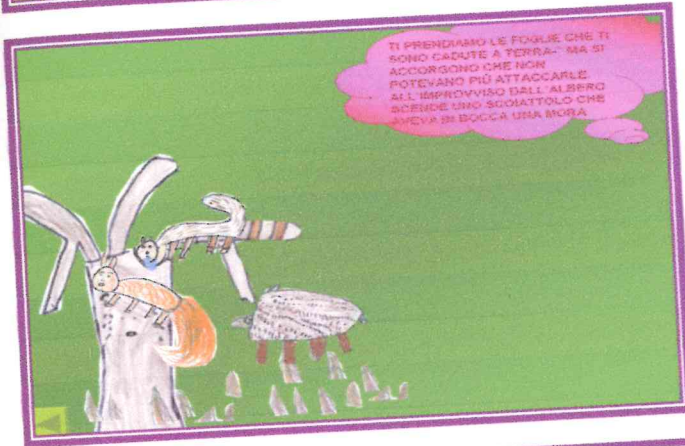




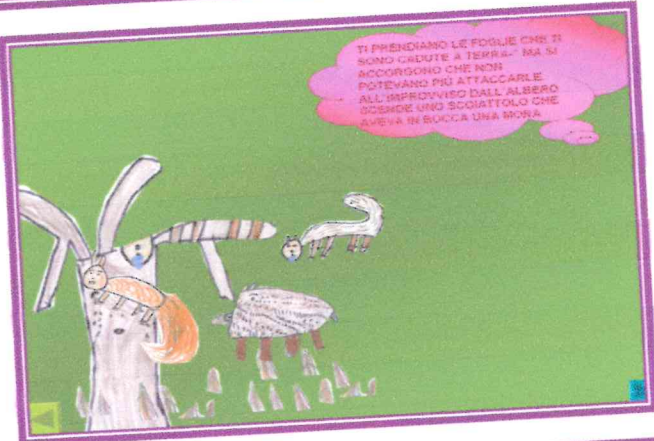
DOPO UN FOCO  
INCONTRANO UN ALBERO  
CHE PIANGEVA PERCHÉ  
NON AVEVA LE FOGLIE.  
ALLORA GLI DICONO:  
"NON PIANGERE CHE TI  
AIUTIAMO NOI."



TI PRENDIAMO LE FOGLIE CHE TI  
SONO CADUTE A TERRA." MA SI  
ACCORGONO CHE NON  
POTEVANO PIÙ ATTACCARLE.  
ALL'IMPROVVISI DALL'ALBERO  
SCENDE UNO SCIATTOLO CHE  
AVEVA IN BOCCA UNA MORA.



TI PRENDIAMO LE FOGLIE CHE TI  
SONO CADUTE A TERRA." MA SI  
ACCORGONO CHE NON  
POTEVANO PIÙ ATTACCARLE.  
ALL'IMPROVVISI DALL'ALBERO  
SCENDE UNO SCIATTOLO CHE  
AVEVA IN BOCCA UNA MORA.



TI PRENDIAMO LE FOGLIE CHE TI  
SONO CADUTE A TERRA." MA SI  
ACCORGONO CHE NON  
POTEVANO PIÙ ATTACCARLE.  
ALL'IMPROVVISI DALL'ALBERO  
SCENDE UNO SCIATTOLO CHE  
AVEVA IN BOCCA UNA MORA.



ALLORA IL CINGHIALE E  
LA VOLPE CHIEDONO  
DOVE LE HAI TROVATE? -  
LO SCIATTOLO  
RISPONDE: "LE HO  
TROVATE SULL'ALBERO."

SE VOLETE LE DO  
ANCHE A VOI". -  
RISPONDONO DI SÌ E  
VANNO INSIEME A  
CERCARLE.



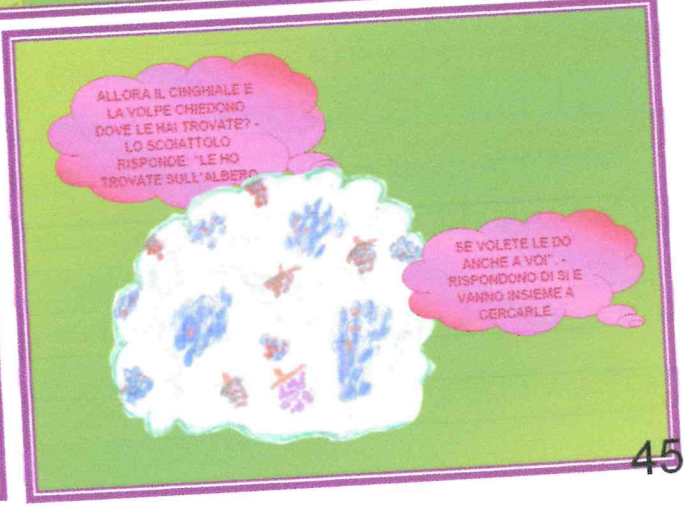
ALLORA IL CINGHIALE E  
LA VOLPE CHIEDONO  
DOVE LE HAI TROVATE? -  
LO SCIATTOLO  
RISPONDE: "LE HO  
TROVATE SULL'ALBERO."

SE VOLETE LE DO  
ANCHE A VOI". -  
RISPONDONO DI SÌ E  
VANNO INSIEME A  
CERCARLE.



ALLORA IL CINGHIALE E  
LA VOLPE CHIEDONO  
DOVE LE HAI TROVATE? -  
LO SCIATTOLO  
RISPONDE: "LE HO  
TROVATE SULL'ALBERO."

SE VOLETE LE DO  
ANCHE A VOI". -  
RISPONDONO DI SÌ E  
VANNO INSIEME A  
CERCARLE.



ALLORA IL CINGHIALE E  
LA VOLPE CHIEDONO  
DOVE LE HAI TROVATE? -  
LO SCIATTOLO  
RISPONDE: "LE HO  
TROVATE SULL'ALBERO."

SE VOLETE LE DO  
ANCHE A VOI". -  
RISPONDONO DI SÌ E  
VANNO INSIEME A  
CERCARLE.

# STORIE SULLA MONTAGNA!

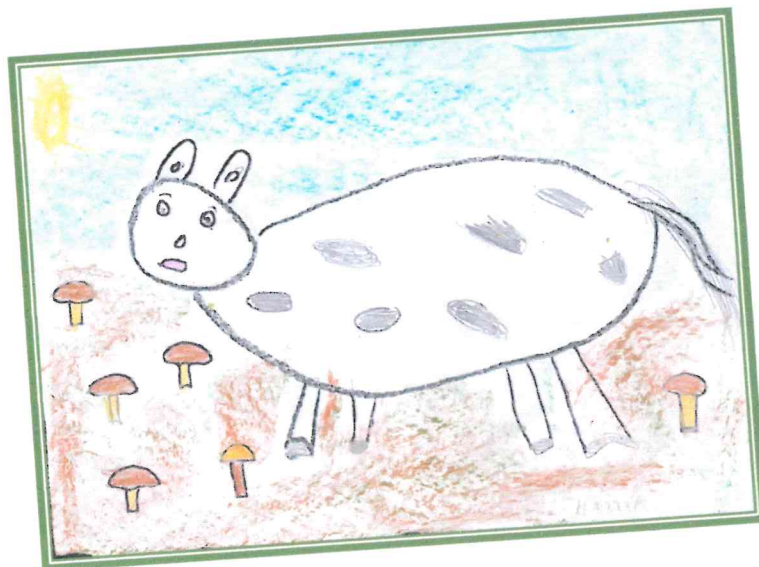
## 4° STORIA



### IL CACCIATORE

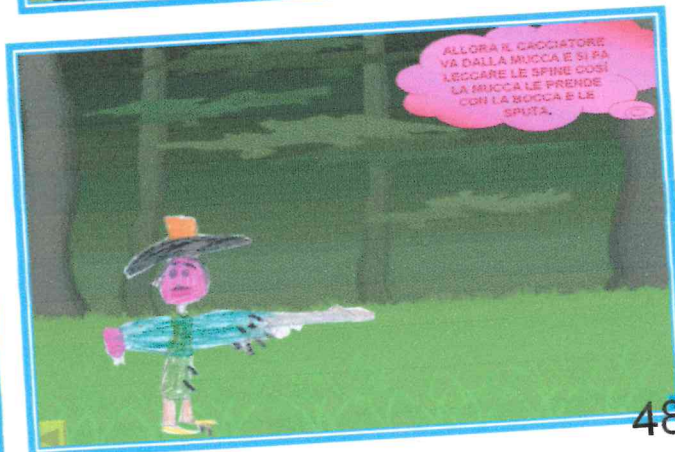
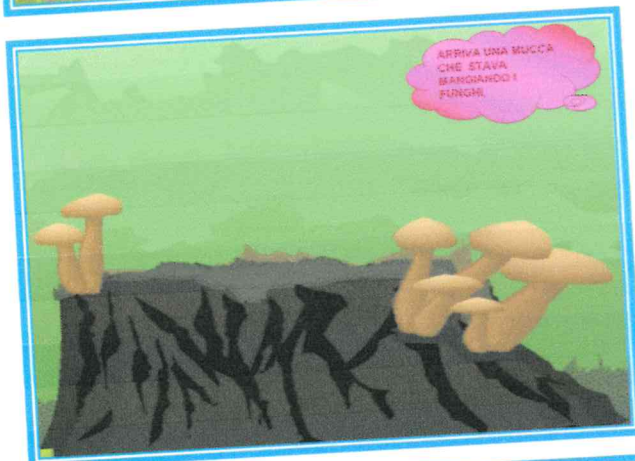
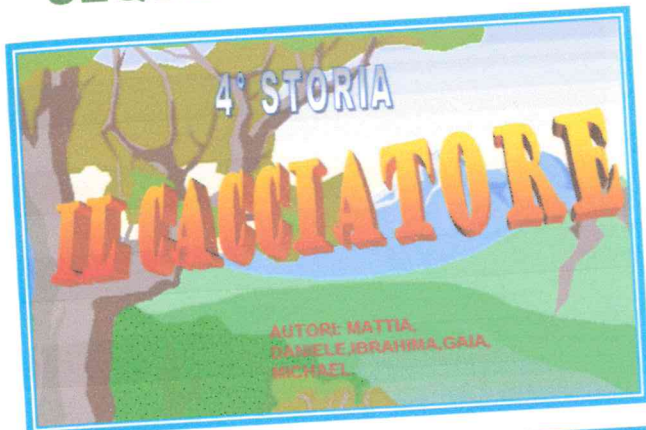
C'ERA UNA VOLTA UN CACCIATORE CHE VÀ A CACCIARE IN MONTAGNA MA ALL'IMPROVISO PESTA UN RICCIO E GLI VANNO LE SPINE ADDOSSO, SI PUNGE IL PIEDE E LE MANI, ARRIVA UNA MUCCA CHE STAVA MANGIANDO I FUNGHI, ALLORA IL CACCIATORE VA DALLA MUCCA E SI FA LECCARE LE SPINE, COSÌ LA MUCCA LE PRENDE CON LA BOCCA E LE SPUTA. POI IL CACCIATORE VEDE UN ALBERO DI CASTAGNE E LE VUOLE MANGIARE MA INVECE DI PRENDERE LE CASTAGNE PRENDE UN RICCIO DI CASTAGNA E SI PUNGE DI NUOVO LE MANI ALLORA TORNA DALLA MUCCA E SI FA LECCARE DI NUOVO LE MANI PER TOGLIERE LE SPINE.

# I DISEGNI DELLA 4° STORIA

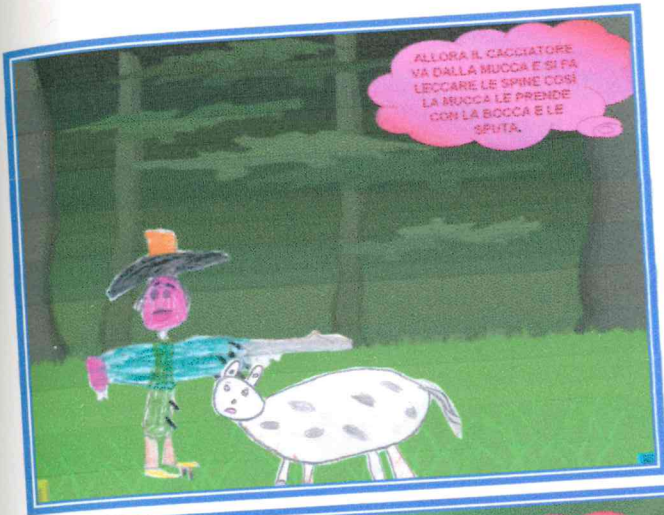




# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE



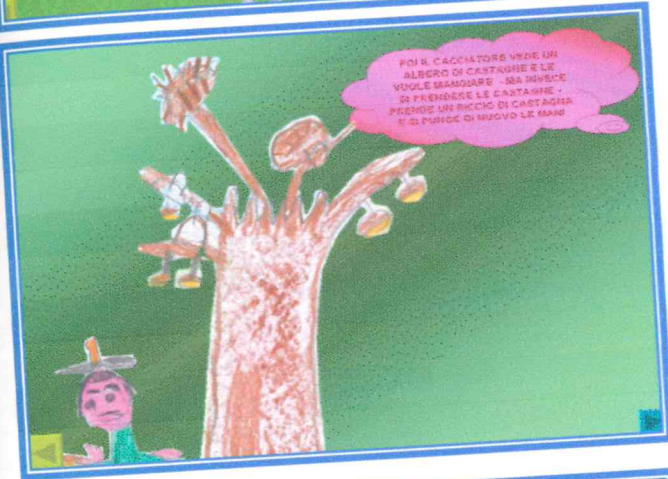
ALLORA IL CACCIATORE  
VA DALLA MUCCA E SI FA  
LECCARE LE SPINE COSÌ  
LA MUCCA LE PRENDE  
CON LA BOCCA E LE  
SPUTA.



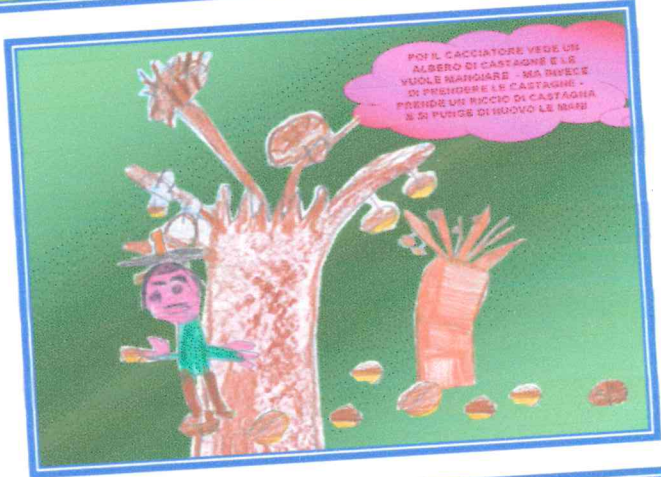
ALLORA IL CACCIATORE  
VA DALLA MUCCA E SI FA  
LECCARE LE SPINE COSÌ  
LA MUCCA LE PRENDE  
CON LA BOCCA E LE  
SPUTA.



POI IL CACCIATORE VIDE UN  
ALBERO DI CASTAGNE E LE  
VUOLE MANGIARE - MA INVECE  
SI PRENDE LE CASTAGNE -  
PRENDE UN RICCIO DI CASTAGNE  
E SI PUNGE DI NUOVO LE MANI



POI IL CACCIATORE VEDE UN  
ALBERO DI CASTAGNE E LE  
VUOLE MANGIARE - MA INVECE  
SI PRENDE LE CASTAGNE -  
PRENDE UN RICCIO DI CASTAGNE  
E SI PUNGE DI NUOVO LE MANI



ALLORA TORNA DALLA  
MUCCA E SI FA  
LECCARE DI NUOVO LE  
MANI PER TOGLIERE LE  
SPINE.



ALLORA TORNA DALLA  
MUCCA E SI FA  
LECCARE DI NUOVO LE  
MANI PER TOGLIERE LE  
SPINE.



ALLORA TORNA DALLA  
MUCCA E SI FA  
LECCARE DI NUOVO LE  
MANI PER TOGLIERE LE  
SPINE.



# STORIE SULLA MONTAGNA.

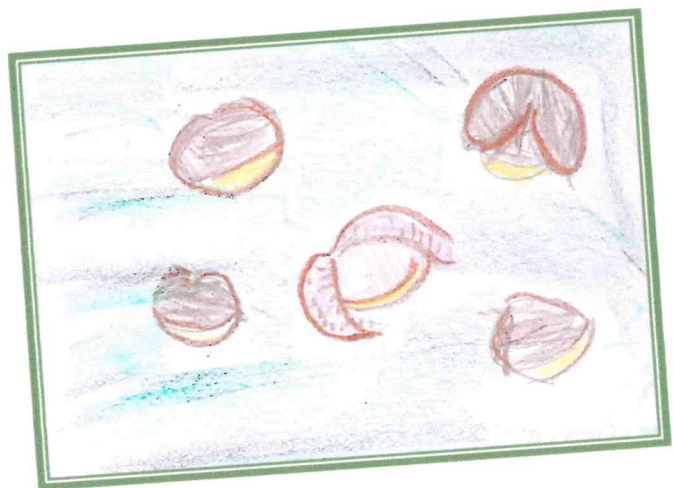
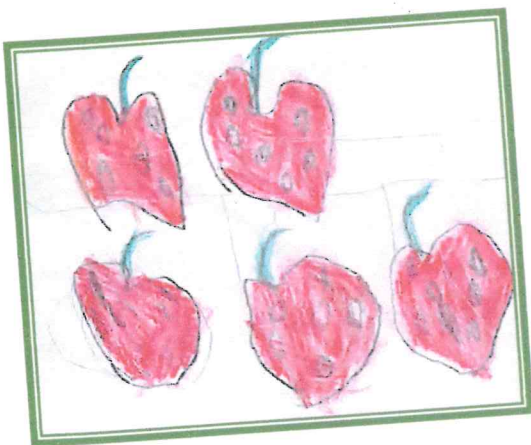
## 5° STORIA



### LA NONNA E LA BAMBINA

C'ERA UNA VOLTA UNA BAMBINA CHE STAVA PASSEGGIANDO INSIEME ALLA SUA NONNA VICINO AD UN LAGHETTO DI MONTAGNA, MA LA BAMBINA CADE SU UNA ROCCIA GRANDISSIMA E SI TAGLIA IL GINOCCHIO PER FORTUNA LA NONNA AVEVA UNA MEDICINA CHE GUARISCE LA BIMBA. POI VIENE A PIOVERE E VANNO SOTTO A UN ALBERO DI CASTAGNE POI ALLA BIMBA VIENE FAME E SI MANGIANO LE CASTAGNE SOTTO L'ALBERO E LE FRAGOLE CHE LA NONNA AVEVA NELLA BORSA.

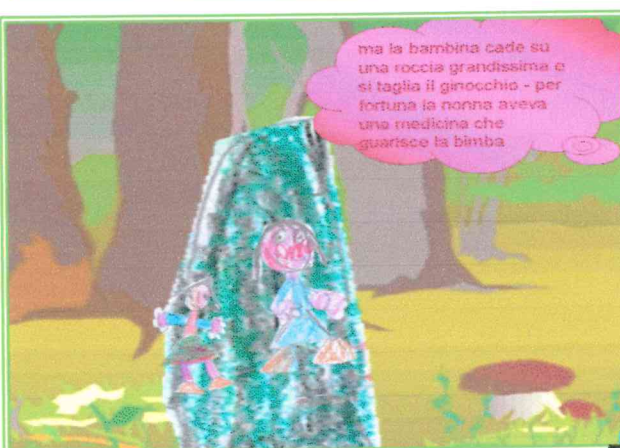
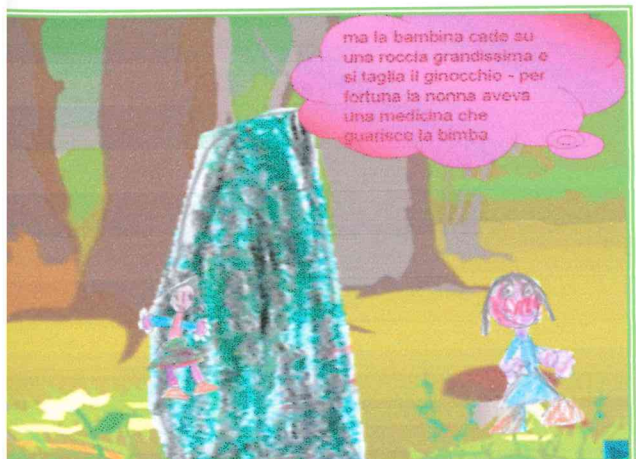
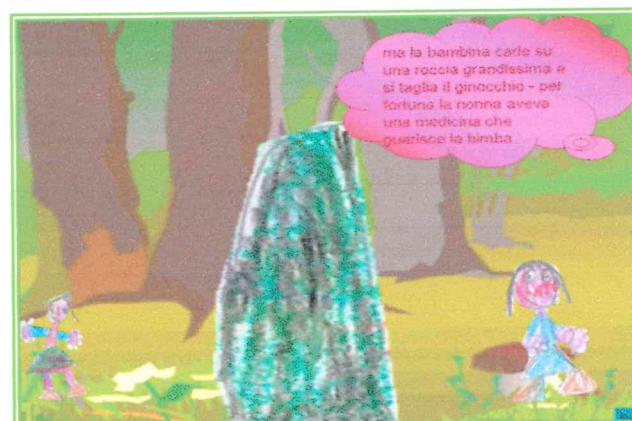
# I DISEGNI DELLA 5° STORIA



# LA STORIA ANIMATA AL COMPUTER: LE VARIE SEQUENZE

## 5° storia LA NONNA E LA BAMBINA

Autori: Laura,  
Francesco, Valentina,  
Manuela, Tarik





poi viene a piovere - e vanno sotto a un albero di castagne.



poi viene a piovere - e vanno sotto a un albero di castagne.



poi viene a piovere - e vanno sotto a un albero di castagne.



poi viene a piovere - e vanno sotto a un albero di castagne.



poi alla bimba viene fame - e si mangiano le castagne sotto l'albero



poi alla bimba viene fame - e si mangiano le castagne sotto l'albero

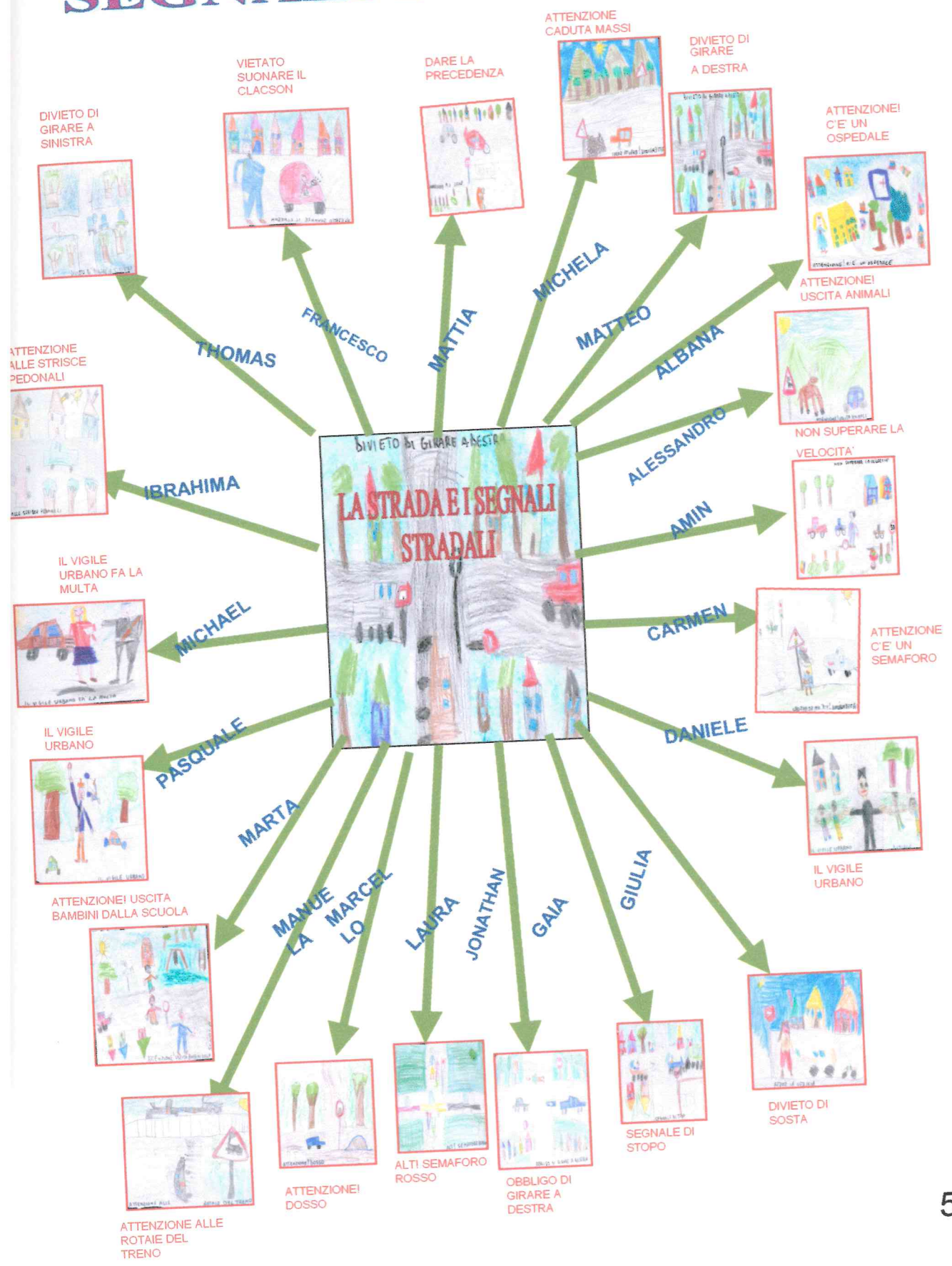


poi alla bimba viene fame - e si mangiano le castagne sotto l'albero

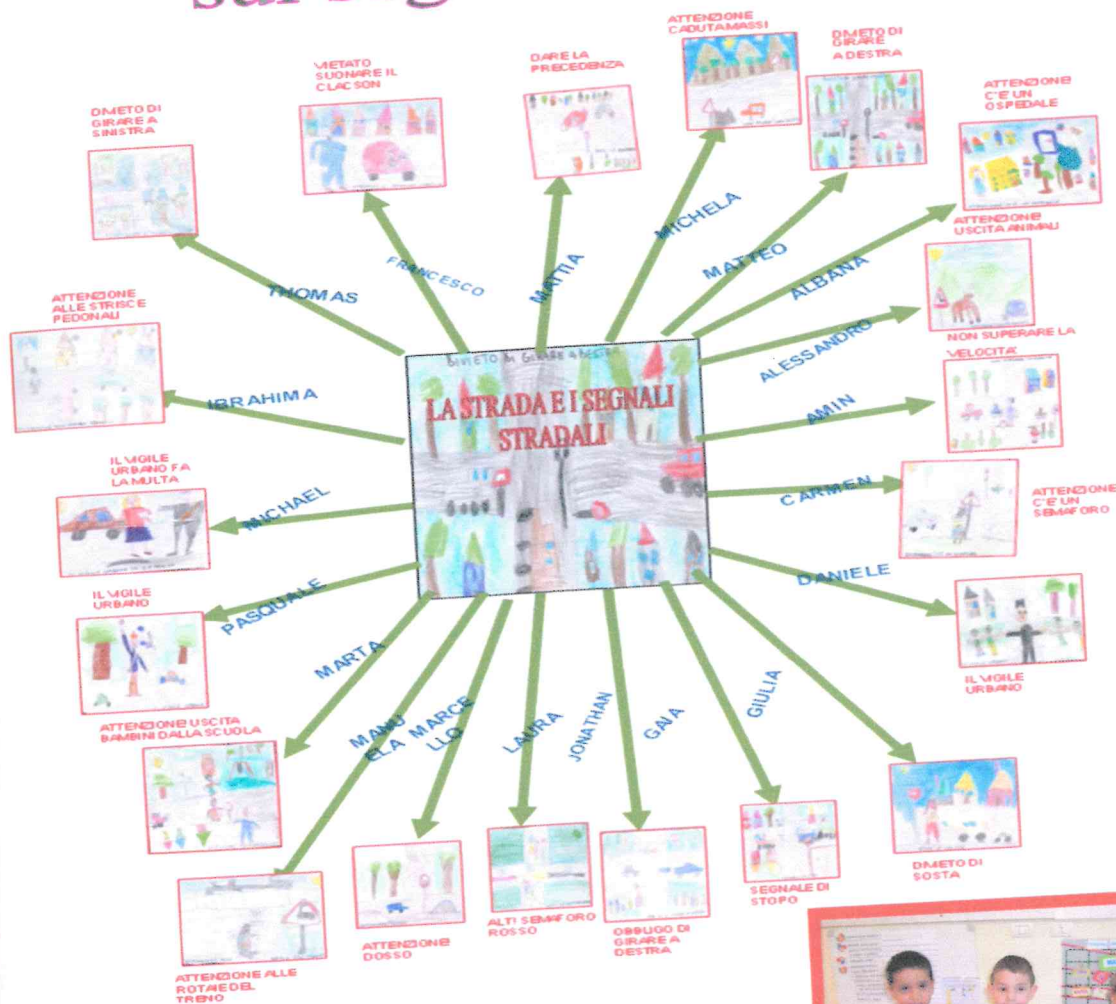


e le fragole che la nonna aveva nella borsa

# MAPPA : LA STRADA E I SEGNALI STRADALI



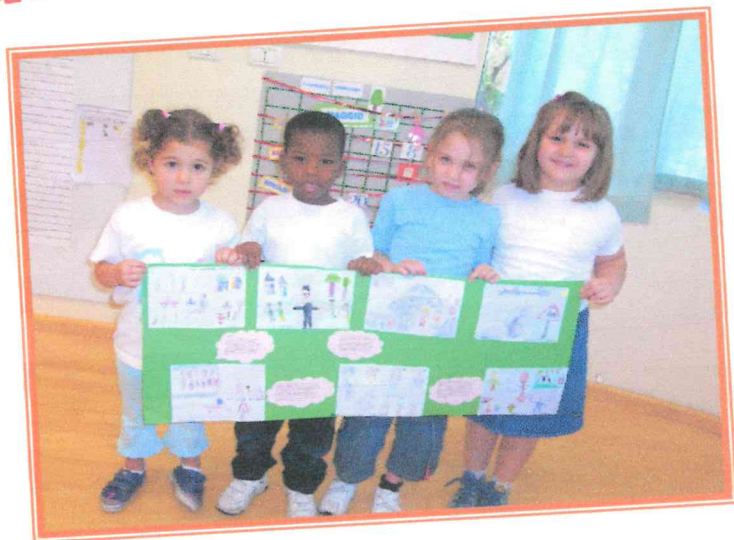
# costruzione della mappa sui segnali stradali



Per quanto riguarda le storie relative alla mappa. “LA STRADA ED I SEGNALI STRADALI” non sono state animate al computer per mancanza di tempo, sono state solo rappresentate graficamente.



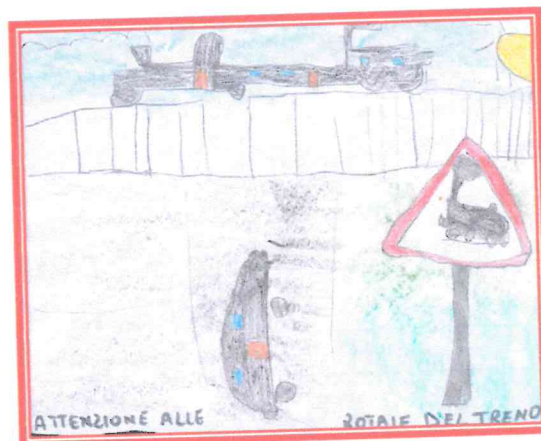
# STORIE SULLA STRADA E I SEGNALI STRADALI: UN SIGNORE MOLTO FRETTOLOSO



## 1° STORIA

C'era una volta un signore che stava andando a prendere il suo bambino a scuola, era molto in ritardo, e non vede il segnale stradale che diceva: attenzione! Non superare i 50 km e lui andava molto forte, oltre gli 80 km. Ma incontra un vigile urbano che lo ferma e gli dà la multa. Il signore era molto nervoso, perché pensava alla maestra che lo sgridava se arrivava in ritardo. Dopo pagato la multa riprende il cammino e non si ferma allo stop. Di nuovo lo vede un vigile che lo ferma e gli fa la multa. Il signore la paga e riprende il cammino. Dopo un poco si deve fermare perché c'è il segnale che c'è un treno in arrivo il signore è molto arrabbiato, appena passa il treno riprende il cammino, dopo un poco c'è il segnale di lavoro in corso e deve di nuovo rallentare, ma lui non rallenta perché è in ritardo e il vigile gli fa un'altra multa, paga la multa e riprende il cammino, il signore era molto triste perché non aveva più soldi. Mentre stava pensando, non vede che un bambino stava attraversando sulle strisce pedonali, frena appena in tempo. Per non investire il bambino. Il signore si guarda intorno per vedere se c'era il vigile urbano. Poi riprende il cammino e non vede che c'era il segnale: ATTENZIONE!; uscita bambini da scuola. Frena ma il vigile urbano con la sua paletta lo ferma e invece della multa gli ritira la patente, il signore capisce che si devono sempre guardare i segnali stradali.

# I DISEGNI DELLA 1° STORIA



# TORIE SULLA STRADA SEGNALI STRADALI: E - IL LADRO



## 2° STORIA

C'era una volta una macchina guidata da un ladro, che l'aveva rubata a un signore. Con questa macchina il ladro andava molto forte perché stava scappando e non si ferma allo stop. Allora visto che questo ladro stava andando al suo rifugio segreto, non si accorge e non rispetta il divieto di girare a destra, invece di andare dritto, va a sinistra ma c'era una macchina che suonava il clacson.

E il vigile con il fischiotto gli stava facendo la multa, ma il signore suonava il clacson perché vedeva la macchina del ladro che gli stava andando addosso. Allora il vigile capisce e suona il fischiotto alla macchina del ladro, quando il vigile vede che nella macchina c'era un uomo con la maschera da ladro, lo arresta.

# I DISEGNI DELLA 2° STORIA



# STORIE SULLA STRADA SEGNALI STRADALI: VERSO L'OSPEDALE



## 3° STORIA

C'era una volta una macchina guidata da un maschio, che un giorno non vede il segnale stradale. "ATTENZIONE DOSSO" perché andava forte, allora ci va a finire sopra e va fuori strada. Ma un bambino che stava andando all'ospedale perché si era fatto male, inciampa e cade di nuovo e gli esce tanto sangue, allora il maschio la soccorre e la porta all'ospedale e le mettono un cerotto e la bambina resta all'ospedale. Per tre giorni. Il maschio lascia la bambina all'ospedale e va a trovare i suoi genitori, ma per strada non vede il segnale stradale che diceva che più avanti incontrerà un semaforo. Arrivano al semaforo rosso, e una signora che aveva verde per gli omini, stava attraversando ma il maschio non guardava il semaforo e investe la signora, allora accompagna anche lei all'ospedale, ma all'ospedale non vede il divieto di sosta, allora la Vigilessa fischia e gli fa la multa. Questo maschio non era proprio bravo perché non osservava mai i segnali stradali

## I DISEGNI DELLA 3° STORIA

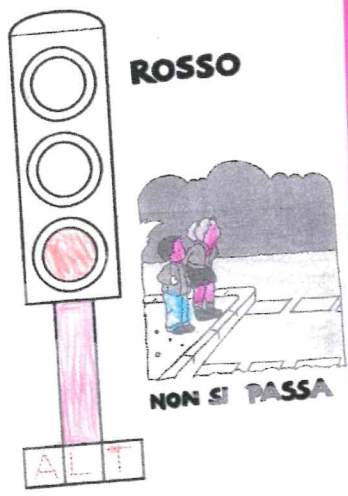


# I DISEGNI DELLA 4° STORIA



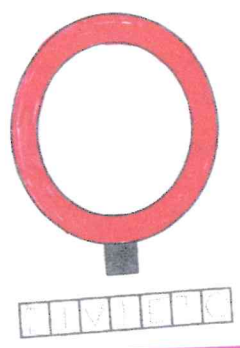
# LE PAROLE DELLA STRADA

**ROSSO**








Il colore rosso  
decodificare un messaggio non verbale

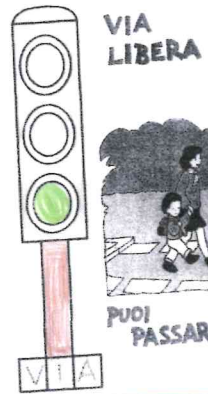
**Q**  
DIVIETO  
DI  
TRANSITO



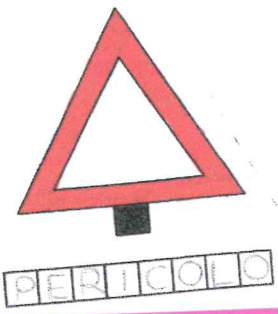
Obiettivo: riconoscere e classificare i segnali  
Attività: colorare i segnali e le parole che li descrivono

-  TRIANGOLARE
-  QUADRATA
-  ROTONDA
-  RETTANGOLARE
-  OTTAGONALE

**V**  
VAI!



**▲**  
PERICOLO



**P**  
PARCHEGGIO

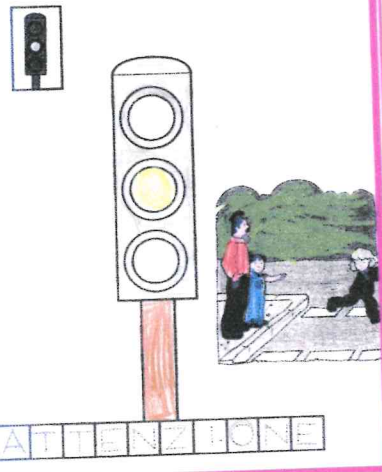


## CONOSCI I TUOI SEGNALI

Obiettivo: saper riconoscere, classificare, associare alcuni segnali

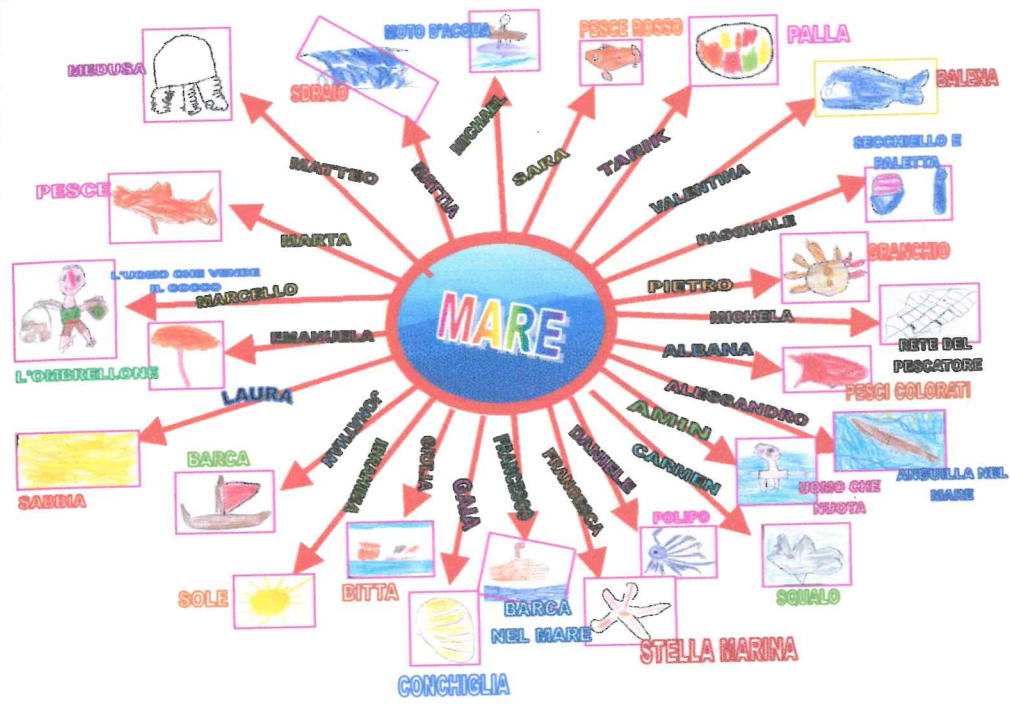
- PRECEDENZA → 
- PERICOLO → 
- OBBLIGO → 
- DIVIETO → 
- INDICAZIONE → 

Quando il semaforo è giallo si deve fare molta attenzione... sai dire perché?  
Colora la luce giallo del semaforo come indicato.





**CHIAMO CON LE PAROLE DELLA MAPPA  
ROVA A SCRIVERE ALCUNE PAROLINE**




UOMO			
NUOTARE			
BARCA			
ANGUILLA			
SABBIA			
BARCA			


GIOCHIAMO CON LE PAROLE DELLA MAPPA  
PROVA A SCRIVERE ALCUNE PAROLINE





UOMO			
NUOTARE			
BARCA			
ANGUILLA			
SABBIA			
BARCA			


PROVO SCRIVERE ALCUNE PAROLE  
DELLA MAPPA SUL MARE


SDRAIO  SDRADO

PESCE  PESCE

BALENA  BALENA

MOTO D'ACQUA  MOTODACQUA

PALLA  PALLA

IL SIGORE CHE  
VENDE IL COCCO  IL SIGORE COCCO  
L'ENDEILCOCCO

PROVO SCRIVERE ALCUNE PAROLE  
DELLA MAPPA SUL MARE

BITTA  BITTA

SOLE  SOLE

SQUALO  SQUALO

RETE  RETE

ANGUILLA  ANG

SQUALO  SQUALO

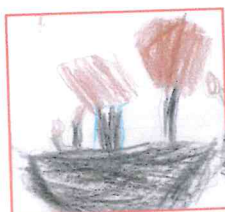
# PROVO SCRIVERE ALCUNE PAROLE DELLA MAPPA SULLA MONTAGNA



**FRAGOLE**



**FUNGHI**



**PECORA**



**ALBERI**



**LAGHETTO**



**ROCCIA**



PROVO SCRIVERE ALCUNE PAROLE DELLA MAPPA SULLA MONTAGNA



FRAGOLE




FUNGHI



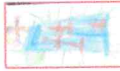

PECORA




ALBERI




LAGHETTO




ROCCIA




PROVO SCRIVERE ALCUNE PAROLE DELLA MAPPA SULLA MONTAGNA



SCOIATTOLO



SCOIATTOLO

CASTAGNE



CASTAGNE

RIFUGIO



RIFUGIO

SASSI



ZAZZI

RICCIO DI  
CASTAGNE



RICCIO DI  
CASTAGNE

ERBA



ERBA

PROVO SCRIVERE ALCUNE PAROLE DELLA MAPPA SULLA MONTAGNA



CINGHIALE



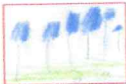

VOLPE




RICCIO




FIORI




PIGNE




MORE



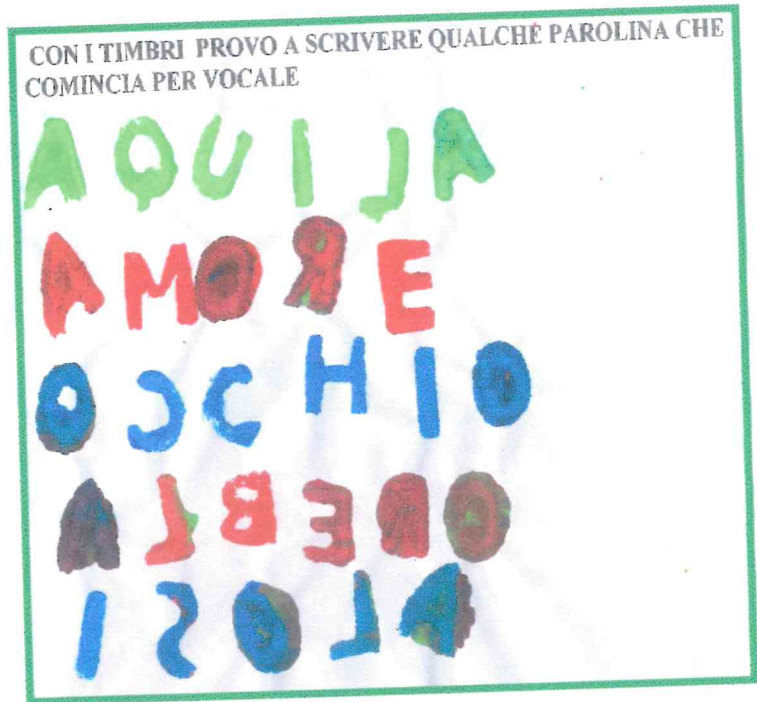
# GIOCHI METALINGUISTICI: GIOCHIAMO CON LE PAROLE DELLA MAPPA

QUANTO È LUNGA OGNI  
PAROLA? ( il bimbo batte le  
mani e scandisce i vari fonemi  
delle parole alla fine li conta  
quante volte ha battuto le mani)

esempio ME--DU—SA

UN GIOCO MOLTO DIVERTENTE CHE HA COINVOLTO  
I BAMBINI IN MANIERA PIACEVOLE.

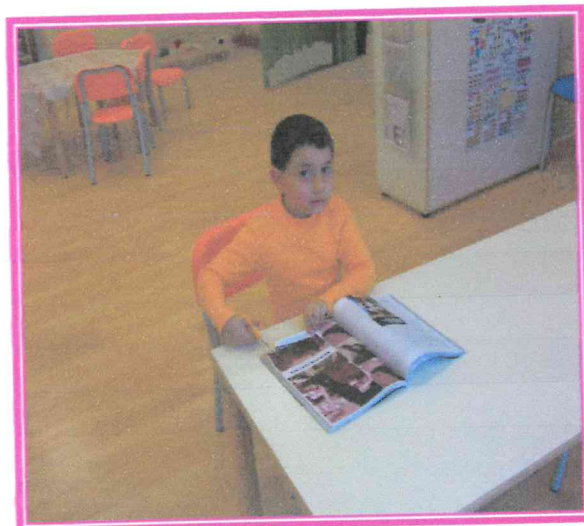
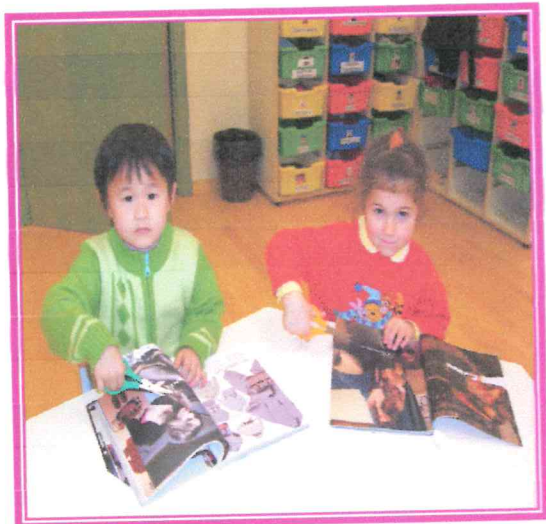




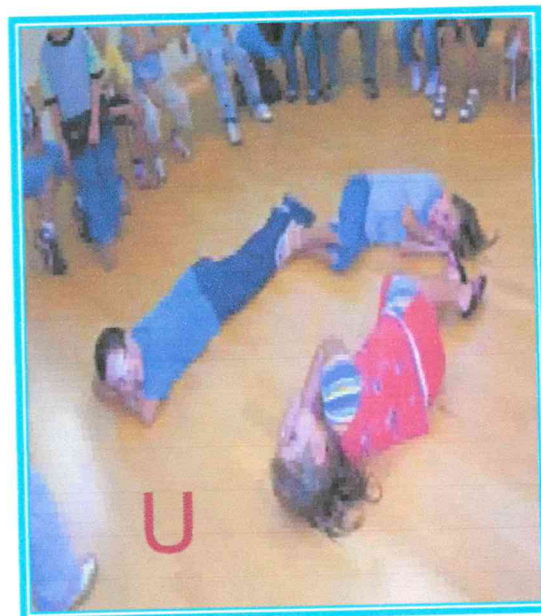
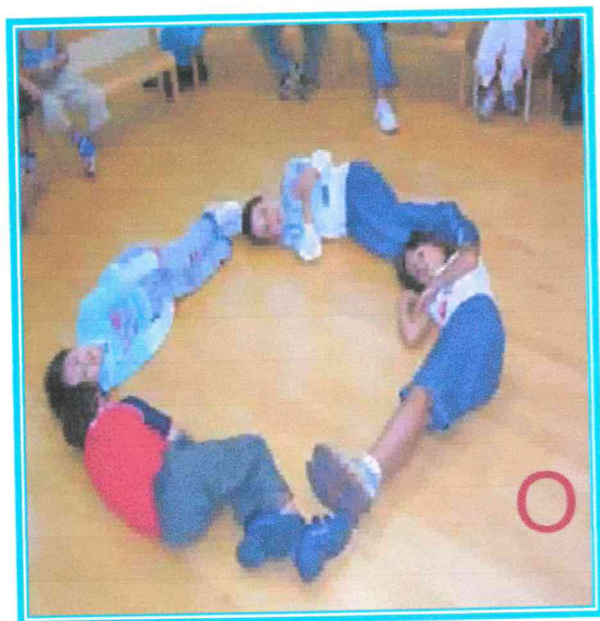
## GIOCO CON LE LETTERE DELL'ALFABETO E PROVA A COMPORRE ALCUNE PAROLINE



# RICERCO E TAGLIO PAROLE DAI GIORNALI

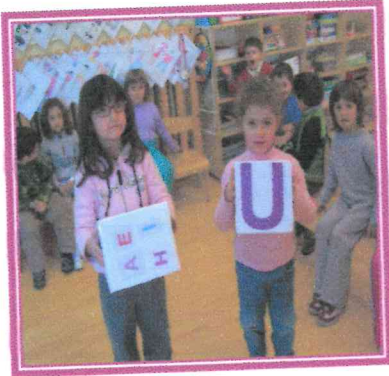
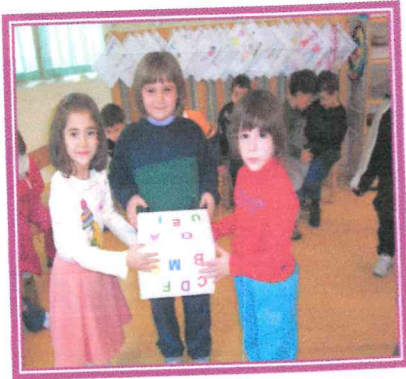


# GIOCO COL CORPO: COSTRUISCO LE VOCALI CONTENUTE NELLE PAROLE DELLA MAPPA

























**PER AIUTARE IL BAMBINO A  
FAMILIARIZZARE CON LE LETTERE,  
SONO STATI COSTRUITI DEI DADI, CON  
I QUALI SI SONO DIVERTITI A GIOCARCI**



# ATTIVITA' DI PREGRAFISMO

PRESCRITURA

 A	 B	 C	 D	 E	 F	 G
 H	 I	 L	 M	 N	 O	 P
 Q	 R	 S	 T	 U	 V	 Z

10 Colora le lettere dell'alfabeto







LEGGERE E SCRIVERE


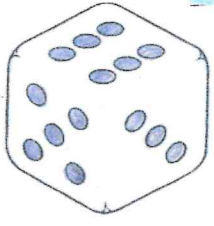
<p>APE</p>  <p><b>A</b></p> <p>APE</p>	<p>BALENA</p>  <p><b>B</b></p> <p>BALENA</p>
---	---

11 Scrivi il nome dei soggetti. Disegna e colora le immagini.

Fai il disegno e scrivi il corrispettivo nome

	<p>ZUCCA</p> <p>ZUCCA ZUCCA ZUCCA ZUCCA ZUCCA ZUCCA</p>
	<p>GIORNALE</p> <p>GIORNALE GIORNALE GIORNALE GIORNALE</p>
	<p>OCCHIO</p> <p>OCCHIO OCCHIO OCCHIO OCCHIO</p>
	<p>REGALO</p> <p>REGALO REGALO REGALO</p>

LEGGERE E SCRIVERE

<p>CANE</p>  <p><b>C</b></p> <p>CANE</p>	<p>DADO</p>  <p><b>D</b></p> <p>DADO</p>
---	---

12 Scrivi il nome dei soggetti. Disegna e colora le immagini.

# ATTIVITA' DI PREGRAFISMO

W E I O U

ERBA  
OVO  
ABETE  
ITALIA

COMPLETA LE SCRITTE INSERENDO LE VOCALI MANCANTI

LE MIE MAESTRE SI CHAMANO:

ANNA MARIA

RUGALFIS

SCRIVO PIÙ VOLTE LA PRIMA LETTERA DEI NOMI DI ANIMALI, SEGUENDO PRIMA I PUNTI, POI SENZA

APE APE ALVEARE ALVEARE

BALENA BALENA

CAVALLO CAVALLO

DINOSAURO DINOSAURO

A A A A

B B B B

C C C C

D D D D

PERA

V V A

P E R A

B E L A

B A N A N A

COLORA LA FRUTTA E RIPRODUCI IL NOME DI CIASCUNA DI ESSE

disegniamo la parolina ape

APE APE APE

APE APE APE

APE APE APE

APE APE APE

APE APE APE

APE APE APE

APE APE APE

APE APE APE

L'APE È A SEMPLI UN GRAN DAHARE  
VA DAI FIORI AI TAVVARE  
E COLTA FABBRICA, S. SA  
MIELE E CERA IN QUANTITÀ

# ATTIVITA' DI PREGRAFISMO

CASA MARE  
TAVOLO CASA  
APE MARE

A	B	C	D	E	F	G
H	I	L	M	N	O	P
Q	R	S	T	U	V	Z

OSSERVA E COLLEGA LE PAROLE UGUALI  
COLORA I TASTI CHE USIAMO PER FORMARE LA

Le consonanti prova a scrivere le parole

A	AGILA	O	OSO
B	BALLENA	P	PACALO
C	CANE	Q	QATA
D	DEFINIO	R	RANA
E	ELEFANTE	S	SERPENTE
F	FOLIA	T	TORO
G	GATTO	U	UCIELLO
H	ASCHI	V	VOLTA
I	IPOPOPOTAMO	Z	ZEBRA
L	LEONE	M	MUCCA

RE PA  
SI RE SI  
NO PA

COLORA CON LO STESSO COLORE LE  
VELE CHE HANNO GLI STESSI GRAFEMI

ANANAS  
ANANS

MELA  
MELA

OROLOGIO  
OROLO GIO

ABETE  
ABETE

DIVIDI IN SILLABE LE PAROLE  
E RISCRIVILE

## VALUTAZIONE FINALE DEL PROGETTO

Alla fine di questo progetto, possiamo ritenerci pienamente soddisfatte dei risultati ottenuti e degli obiettivi pienamente raggiunti. La maggior parte dei bambini è arrivata all'apprendimento della lettura e scrittura in modo del tutto naturale, anzi con curiosità ed interesse. I bambini hanno accettato le varie proposte con disponibilità ed un impegno costante che è andato migliorando sempre più. L'ampiezza del progetto e l' articolata gamma di attività hanno offerto al bambino un arricchimento globale del suo bagaglio culturale. Inoltre gli hanno fornito tutte quelle competenze specifiche relative alla sfera logico – cognitiva che rappresentano i prerequisiti, indispensabili per una buona preparazione alla frequenza della scuola elementare. Grazie al contesto motivante in cui si sono svolte le varie attività, i bambini si sono avvicinati al modo della lettura e scrittura attraverso situazioni ed esperienze piacevoli e divertenti che li hanno motivati alla apprendimento della lettura e scrittura in maniera semplice e del tutto naturale.

Ai bambini è stata fornita una preparazione di base, fatta di:

- Abitudine all'ascolto, all'attenzione e alla concentrazione;
- Sono stati stimolati alla riflessione critica con situazioni di confronto verbale delle proprie di idee con gli amici;
- Formulazioni di ipotesi a problemi e ricerca di possibili soluzioni.
- E' stata stimolata la fantasia, la curiosità e la creatività. In quanto questa esperienza, ha favorito l'incentivazione dell'attività fantastica del bambino, caratteristica di questa età. Infatti ogni bambino è portatore di una grande ricchezza di un universo fantastico e immaginativo senza limiti, che per rivelarsi ha solo bisogno di essere sollecitato, stimolato e coinvolto in situazioni motivanti. L'attività di inventare storie, rappresenta il metodo migliore per sperimentare continuamente le sue capacità imaginative.

Il presente documento è tratto dal sito web “Documentaria” del Comune di Modena: <https://documentaria.comune.modena.it>

Titolo: Storie da raccontare, storie da disegnare

Sottotitolo: Mappa delle parole

Collocazione: LI 133



Comune di Modena



Copyright 2022 © Comune di Modena.

Tutti i diritti sono riservati.

Per informazioni scrivere a: [memo@comune.modena.it](mailto:memo@comune.modena.it)