

SCHEDA DI CATALOGAZIONE

(da compilarsi a cura del centro di documentazione)

COLLOCAZIONE NEL PLESSO: Scuola d'Infanzia "Montegrappa" 7° circolo di Modena

NUMERO SCHEDA NEL COMPUTER

(da compilarsi a cura del responsabile dell'esperienza)

TITOLO DELL'ESPERIENZA: PROGETTO DI LETTO -SCRITTURA: "STORIE DA RACCONTARE... STORIE DA DISEGNARE..."

I. CONDUTTORI DELL'ESPERIENZA:

Nome e Cognome: **ANNA MARIA FERRILLO; ROSALBA FUSCO**

Qualifica: **Insegnanti di sezione**

area disciplinare: **FRUIZIONE E PRODUZIONE DI MESSAGGI**; Comunque gli

Obiettivi del progetto vedono coinvolti trasversalmente le altre aree di apprendimento:

- 1) Esplorare, Progettare E Conoscere;
- 2) Il Se' E L'altro;
- 3) Corpo movimento e salute.

Nome e Cognome **ANNA MARIA FERRILLO; ROSALBA FUSCO**

Qualifica **Insegnanti di sezione**

Area disciplinare: **LINGUISTICA**

2. DATI RELATIVI ALL'ESPERIENZA:

Data inizio: anno **2006** mese **Ottobre**

Data fine: anno **2007** mese **Maggio**

se l'esperienza è ancora in corso non mettere la data di fine)

3. ETA' DEGLI ALUNNI COINVOLTI NELL'ESPERIENZA:

Classe/Sezione

Sezione C. 5 anni

4. CARATTERI ORIGINARI DELL'ESPERIENZA: (VEDI ALLEGATO)

a) **Idea e tema centrale**

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.

B) I TRE ASPETTI PIÙ INTERESSANTI DELL'ESPERIENZA:

1) Il **gioco** ha rappresentato lo strumento principale utilizzato dalle insegnanti per coinvolgere i bambini in attività piacevoli e divertenti, che hanno stimolato in loro la curiosità e il piacere della scoperta di un mondo nuovo, quello della lettura e scrittura

2) I giochi metalinguistici hanno dato l'opportunità ai bambini di operare riflessioni sia sul lessico delle parole che sul significato, arricchendo così il loro bagaglio culturale. Anche il corpo è stato coinvolto in piacevoli giochi, attraverso varie posizioni nello spazio i bambini hanno riprodotto le **lettere dell'alfabeto**. Inoltre l'**utilizzo di canzoncine, filastrocche, libri, racconti** hanno condotto il bambino verso la conoscenza delle vocali e consonanti.

3) L'elaborazione grafica di **mappe sulle parole: mare e montagna**, sono state le protagoniste di questo progetto. Ed hanno rappresentato il filo conduttore che ha portato il bambino alla scoperta del mondo della letto-scrittura.

Bisogna sottolineare un aspetto innovativo che ha percorso tutto il progetto ed è l'uso **del computer**, col quale l'insegnante ha registrato le mappe ed animato Le storie inventate dai bambini.

c) PRESENTAZIONE E DIFFUSIONE DELL'ESPERIENZA:

1) Il progetto è stato presentato ai genitori durante l'assemblea con l'ausilio del computer. L'insegnante ha illustrato le varie storie animate con la tecnica digitale

2) Produzione di Cd rom distribuito a tutti i bambini a fine anno scolastico;

4) Produzione cartacea per ogni bambini

5) Consegna di un CD rom al centro di documentazione della direzione didattica.

d) Condizioni di trasferibilità:

docenti, genitori, alunni

MATERIALI REALIZZATI (da consegnare all'archivio di documentazione di plesso)

Tipo: CD multimediale

Titolo: PROGETTO DI LETTO-SCRITTURA: " STORIE DA RACCONTARE... STORIE DA DISEGNARE...)

”

Reperibilità on-line (eventuale):

Tipo Fascicolo cartaceo

Titolo: PROGETTO DI LETTO-SCRITTURA: " STORIE DA RACCONTARE... STORIE DA DISEGNARE...)

Reperibilità on-line (eventuale)

Tipo:

Titolo:

Reperibilità on-line (eventuale)

Una breve descrizione di ogni materiale realizzato deve essere inserito nel file della descrizione dell'esperienza.

Deve contenere:

titolo; autore/i; una descrizione sintetica delle caratteristiche del materiale; i destinatari (alunni, docenti, genitori);

N. B: RICORDARSI DI ALLEGARE A QUESTA SCHEDA IL DISCHETTO CON:

- LA DESCRIZIONE DELL'ESPERIENZA
- L'OGGETTO O GLI OGGETTI DIDATTICI

I file devono essere prodotti in formato word o altro leggibile da qualsiasi pc.

Per la compilazione della DESCRIZIONE DELL'ESPERIENZA e DELL'OGGETTO DIDATTICO vedi i suggerimenti proposti dalle griglie.

OGGETTO DIDATTICO

Campo 1: Titolo dell'oggetto didattico
"MAPPE DELLE PAROLE".

Campo 2: Autore.
ANNA MARIA FERRILLO; FUSCO ROSALBA;

Campo 3: Descrittore.
Abilità Linguistiche.

Campo 4: Motivazioni e contesto di applicazione.

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.

la produzione e la rappresentazione grafica di mappe sulle parole, ha rappresentato il punto di partenza per le attività sia ludiche che grafiche. Le parole sono state l'oggetto e filo conduttore di tutto il lavoro.

Le parole scelte per la costruzione delle due mappe sono state MARE, MONTAGNA E STRADA; relative all'unità didattica svolta sulle vacanze.

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 i rispettivi disegni.

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

NOTA (IN ALLEGATO AL PRESENTE DOCUMENTO VIENE PRODOTTO UN CD CON LE STORIE ANIMATE, SOLO QUELLE RELATIVE AL MARE ED ALLA MONTAGNA, PER MOTIVI DI TEMPO).

Campo 5: OGGETTO.

Le mappe, Sono state utilizzate fin dall'inizio dell'esperienza, ed hanno rappresentato "l'oggetto" protagonista che ci ha accompagnato durante tutto il percorso didattico, in quanto raccoglievano gli elementi essenziali di ogni storia. Hanno coinvolto i bambini sia durante le attività di lettura e scrittura, sia nella traduzione grafica delle storie. Le mappe sono state utilizzate specialmente nei momenti di conversazione, quando è stata richiesta la ricostruzione temporale delle varie storie. E' servito anche per rappresentare in modo piacevole la memorizzazione e la concettualizzazione sulla letto-scrittura.

Campo 6: Modalità di applicazione consigliate.

E' stato utilizzato il computer, in quanto è un oggetto innovativo, per costruire ipertesti e animare le storie. Può essere utilizzato anche senza l'aiuto del computer, qualora l'insegnante non avesse le dovute competenze. Può essere applicato in tutte quelle esperienze in cui si vuole avvicinare i bambini al mondo della letto- scrittura in modo stimolante, curioso e piacevole. Per l'insegnante Può rappresentare un modello di lavoro da tenere come riferimento per ideare nuovi percorsi dando spazio alla sua creatività. Essendo un oggetto di facile ideazione, e di altrettanto facile applicazione, può essere utilizzato in tutte quelle esperienze che l'insegnante ritenga utile usufruirne.

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