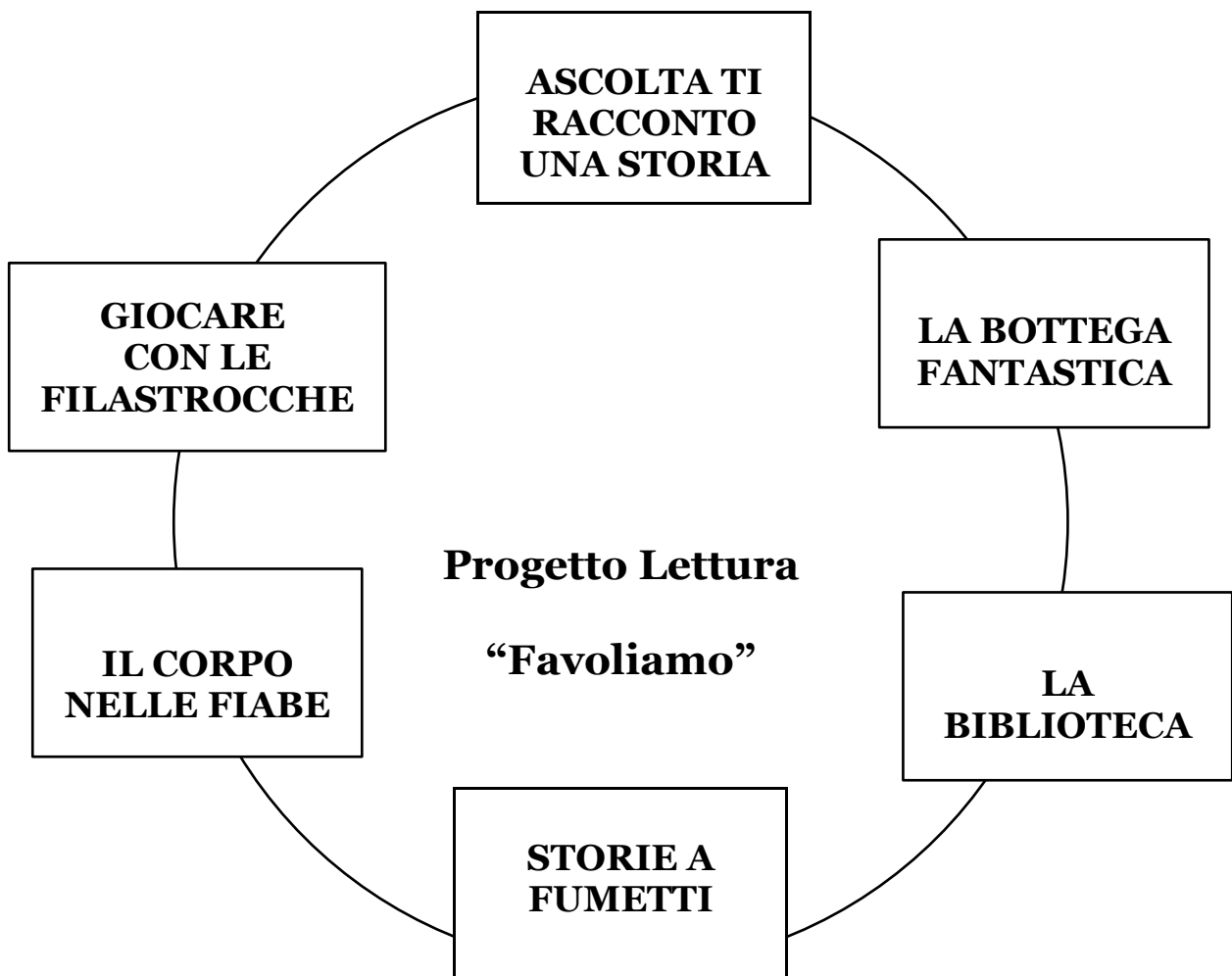


## PROGETTO LETTURA "FAVOLIAMO"



**SCUOLA DELL'INFANZIA DI MARRUBIU**  
**PROGETTO LETTURA "FAVOLIAMO"**  
 ANNO SCOLASTICO 2006/2007

<b>LE FASI</b>	<b>OBIETTIVI SPECIFICI DELL'APPRENDIMENTO</b>	<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>	<b>ESPERIENZE CONCRETE</b>
<b>1) ASCOLTA TI RACCONTO UNA STORIA</b>	Comprendere e riferire una storia;	Ascoltare e comprendere il significato di una storia; Riferire una storia secondo l'esatta successione logica; Confrontare elementi, situazioni e persone; Rielaborare in modo personale i racconti;	Letture di storie; Drammatizzazioni; Rappresentazione di storie con tecniche diverse; Analisi degli elementi delle storie;
<b>2) LA BOTTEGA FANTASTICA</b>	Inventare storie;	Inventare una storia; Riformulare una storia; Espandere le espressioni verbali; Verbalizzare una situazione prodotta con il linguaggio minimo gestuale;	Racconti interrotti; Racconti con assurdi; Favole al rovescio; Insalata di parole; Racconti inventati; Realizzazione di libri;
<b>3) LA BIBLIOTECA</b>	Familiarizzare con il libro; Utilizzare criteri per ordinare e classificare;	Leggere immagini; Compiere ipotesi su titoli e usi del libro in base alle immagini e alla struttura; Compiere atti di lettura spontanea; Individuare criteri di classificazione; Interpretare e utilizzare simboli;	Allestimento della biblioteca e dell'edicola; Il prestito; Il decalogo del lettore;
<b>4) STORIE A FUMETTI E STORIE SONORE</b>	Familiarizzare con diversi codici espressivi: corporei, sonori, visuali;	Vedere, osservare, leggere immagini; Interpretare simboli; Trasmettere messaggi attraverso simboli grafici;	Le esperienze dei fumetti; Le nuvolette; Le scritte;
<b>5) IL CORPO NELLE FIABE</b>	Acquisire consapevolezza delle caratteristiche reali e fantastiche del corpo;	Confrontare le caratteristiche fisiche del proprio corpo con quelle dei personaggi fantastici; Raccontare storie descrivendo caratteristiche del corpo;	Giochi e storie con sagome; Canti; Letture di storie; Costruzione di libri;
<b>6) GIOCARE CON LE FILASTROCCHHE</b>	Intervenire nella lingua come oggetto manipolabile;	Costruire rime e assonanze; Leggere e scrivere con le immagini;	Recitare, cambiare e inventare filastrocche, Canti in rima; Trovare le rime.