PRIMARIA *live*

ENIGMISTICA: SI PUÒ APPRENDERE GIOCANDO

PRIMARIA live

EDUCATION R

DIDATTICA LUDICA

≠

didattica che prevede momenti di gioco
inteso come attività libera o pausa

PRIMARIA live

EDUCATION R

ENIGMISTICA E DIDATTICA

L’enigmistica viene molto utilizzata per lo studio di una seconda lingua (L2). Per l’ apprendimento dell’inglese (Amiri e Salehi, 2017; Orawiwatnakul, 2013) o adulti che apprendono l’italiano come L2 (Sudati, 2013).
I risultati di efficacia sono promettenti.

- Ha un effetto sulla motivazione allo studio ➡ **AFFETTIVITÀ**
- Può essere utilizzata anche in classe:
  lavoro in piccolo gruppo ➡ **INCLUSIONE**

PRIMARIA live

EDUCATION R

ENIGMISTICA
APPRENDERE L'ORTOGRAFIA CON IL GIOCO

Le attività enigmistiche obbligano il bambino ad analizzare la sequenza di lettere direttamente **in fase di produzione**, consentendo un aumento dei **processi di automonitoraggio** (suoni con più di una lettera) che non vengono solitamente attivati nella scrittura spontanea o nel dettato o negli esercizi standard sull'ortografia.

I giochi enigmistici in generale permettono di stimolare parallelamente strategie fonologiche e semantico-lessicali (*Bigozzi, Falaschi e Limberti, 2012*).

PRIMARIA*live*

EDUCATION R

GIOCHI DI PAROLE E CON LE PAROLE

- **i giochi di parole:** gli indovinelli, i cambi di consonante, gli scarti sillabici, richiedono un'attenta analisi fonologica della parola, o addirittura una manipolazione dei suoni

- **i giochi con le parole:** i cruciverba e i crucipuzzle, risultano particolarmente efficaci nel recupero ortografico sia attraverso le definizioni che attraverso le **immagini**.

L'uso delle immagini per la soluzione dei giochi enigmistici permette inoltre di poter proporre parole già dalla prima classe primaria.

I GIOCHI CON LE PAROLE

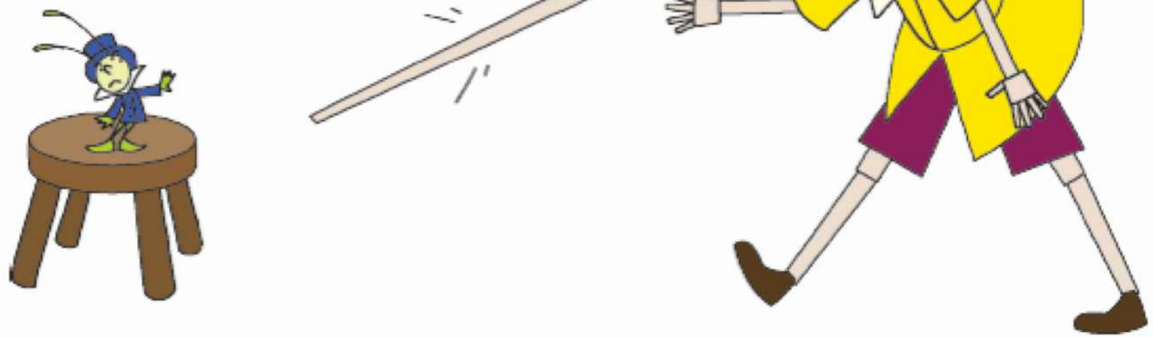
Nel gioco in rima mancano due parole con l'accento: trovale tu! Le lettere nei □ sono uguali, cambia l'iniziale nei ○.

Tante volte Pinocchio ○ □ □ □ □

e il suo naso tante volte si allungò!

Per fortuna poi si ○ □ □ □ □

e un bambino diventò!



- **Cambio di consonante**

Manipolazione dei suoni, analisi fonologica della parola e recupero ortografico

PRIMARIA live

EDUCATION R

I GIOCHI DI PAROLE

- **Cruciverba Immagini**

Denominazione, recupero lessicale-semantico, recupero ortografico, trascrizione con automonitoraggio

PRIMARIA live

EDUCATION R

AVERE UN OBIETTIVO È MOTIVANTE: RACCOLTA INDIZI PER LA SOLUZIONE DAL CASO

- Ogni gioco enigmistico contribuisce alla soluzione del caso attraverso la raccolta di indizi

PRIMARIA live

EDUCATION R

PRIMARIA *live*