

PRIMARIA

live



Susi Cazzaniga
Nicoletta Perini

Ortografoni e Numeroni,
un ispettore e un'ispettrice
per imparare giocando

Didattica ludica

Non prevede momenti
di gioco → inteso come attività
libera o pausa

Gioco → attività strutturata

Ogni classe ha un caso da risolvere

DANNI AL COLOSSEO

AL COLOSSEO SEMBRA UNA MATTINA
COME TUTTE LE ALTRE...
MA NELLA NOTTE È SUCCESSO
QUALCOSA DI TERRIBILE!



Ci sono... dei sospettati

I SOSPETTATI

451236



GIGI MASTINO
GUARDIA NOTTURNA

426135



FLAVIA GATTO
ARCHEOLOGA
E GUIDA TURISTICA

432156



MARINA LEONI
ARISTOCRATICA

I SOSPETTATI



ROSA HEN
fiorista



BOB LIZARD
meccanico



FIL HIPPO
fantino

456123



TONI FAINA
OPERATORE
ECOLOGICO

462351



NIC CAMELL
VIAGGIATORE
GIRAMONDO

462531



SUSI TALPINA
BIBLIOTECARIA

AIUTA L'ISPETTRICE
A RISOLVERE IL CASO.
SVOLGI GLI ESERCIZI
E TROVA GLI INDIZI
NELLE PROSSIME
PAGINE.



LOLA CAT
cantante



OLIVER BAT
musicista



NINA BUG
tata

ANCHE TU HAI
FIUTO PER LE
INDAGINI?
Aiuta Ortografoni a
raccogliere gli indizi
e risolvi il caso!

...e due ispettori



PRIMARIA*live*

INTERROGATORIO DI FLAVIA GATTO

1 OSSERVA IL DISEGNO, POI SEGNA CON UNA **X** SE LE FRASI SONO VERE O FALSE.

IERI SERA HO FATTO DA GUIDA PER I TURISTI AL COLOSSEO..., MA NON MI SONO ACCORTA DI NIENTE.



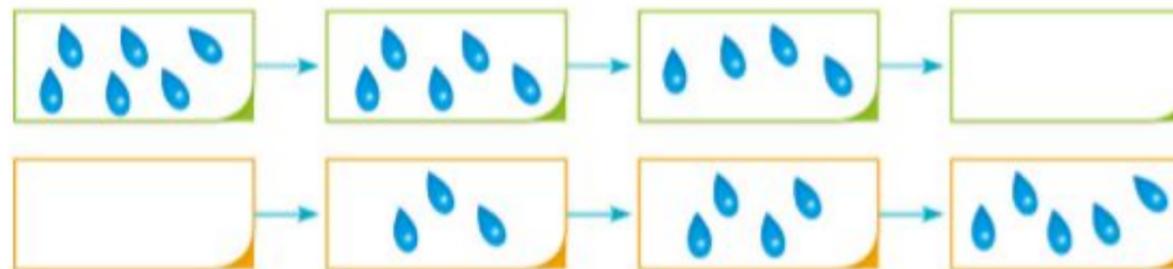
- I MOTORINI SONO MENO DELLE BICI.
- CI SONO PIÙ FONTANE CHE TOMBINI.

V F
V F
V F
V F

TOMBINI.

ADDIZIONI E SOTTRAZIONI FINO A 12

2 SCOPRI IL RITMO E DISEGNA IL NUMERO GIUSTO DI GOCCE D'ACQUA NELLE CASELLE VUOTE.



3 TROVA I NUMERI CHE CORRISPONDONO ALL'ALBERO E AL FIORE IN QUESTE OPERAZIONI.

$\square + \square + 2 = 12$

$\square - \square = 0$

$\square + \square = 10$

$\square - \square = 3$

SCOPRI L'INDIZIO

1 TROVA IL NUMERO CHE CORRISPONDE ALLE FONTANE NELL'ESERCIZIO 1. TROVA IL NUMERO CHE CORRISPONDE ALL'ALBERO NELL'ESERCIZIO 3. È LO STESSO?

QUAL È L'INDIZIO?

INTERROGATORIO DI OLIVER BAT

1 Osserva i disegni e scegli le parole corrette. Poi scrivi nei le lettere vicine alle parole che hai scelto.

1  M BEFANA
 A BEVANA

2  P DINOZAURO
 E DINOSAURO

3  C BIRATA
 L PIRATA

4  I ABETE
 F ABEDE

PREPARAVO
GLI STRUMENTI...



• CHE PAROLA OTTIENI? M O D A

1 Che cosa rappresenta ogni immagine? Barra le lettere che formano la parola e scrivi nei quelle che avanzano.

 ~~S~~ ~~I~~ ~~V~~ ~~U~~ ~~A~~ ~~N~~ ~~O~~ S U O

 NUNVAOLA

 MIONLEPITAA

 TNESORO

• CHE COSA FA OLIVER BAT? RISCRIVI IN ORDINE LE LETTERE.

1 Scrivi nello schema le parole, ma fai attenzione agli incroci!
Inizia dal gruppo con una sola parola.



3 LETTERE

AMO
AVO
ECO
ORA
TUA

4 LETTERE

ARIA
FAME
IERI
MENO
MIRA
NERO
RARO

5 LETTERE

VIALE

SCOPRI L'INDIZIO

1 Che cosa dice Oliver Bat all'Ispettore? Segui i colori e scrivi al posto giusto le lettere che hai scritto nei colorati.

"NON HO SENTITO NULLA, PERCHÉ SUONAVO IL

SCOPRI IL COLPEVOLE

1 SCRIVI NELLE CASELLE COLORATE I NUMERI INDIZIO CHE HAI TROVATO NELLE PAGINE PRECEDENTI.



2 PER TROVARE IL COLPEVOLE, PERÒ, DEVI ANCHE METTERE QUESTI NUMERI NELL'ORDINE GIUSTO. SEGUI LE INDICAZIONI PER FARLO.

- QUI METTI IL NUMERO DELLA CASELLA BLU.
- QUI METTI LA SOMMA DELLA CASELLA BLU E DELLA CASELLA VIOLA.
- QUI METTI IL NUMERO DELLA CASELLA VIOLA.
- QUI METTI LA DIFFERENZA TRA LA QUARTA E L'ULTIMA CASELLA.
- QUI METTI IL NUMERO DELLA CASELLA AZZURRA.
- QUI METTI IL NUMERO INDIZIO PIÙ BASSO CHE HAI TROVATO.



3 ORA CHE I NUMERI SONO NELL'ORDINE GIUSTO, RISCRIVILI E SCOPRI A CHI CORRISPONDONO.



VAI ALLE PAGINE 130-131 E TROVA IL COLPEVOLE!

SCOPRI IL COLPEVOLE

Scrivi sui trattini i sei indizi trovati nelle pagine precedenti. Poi scrivi gli indizi e il nome delle immagini nello schema.

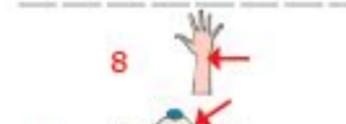


ORIZZONTALI

1 L'indizio di Fil Hippo:



7 L'indizio di Bob Lizard:



VERTICALI

1 L'indizio di Nina Bug: _____

2 L'indizio di Rosa Hen: _____

4 L'indizio di Oliver Bat: _____

5 L'indizio di Lola Cat: _____



Scrivi le lettere delle caselle colorate. Scoprirai l'indizio decisivo che ti farà capire chi ha rubato il documento TOP SECRET.

Quando lavora si sporca



Hai capito chi è il colpevole?
Scrivilo qui:

La raccolta degli indizi ti permette di arrivare al colpevole!

Il percorso è **motivante per i bambini**, perché li aggancia a un obiettivo che va al di là dell'esecuzione di un singolo esercizio.

Il percorso è **motivante anche per gli insegnanti**, perché è costruito su basi teoriche solide e permette un serio lavoro di consolidamento e potenziamento.

Numeroni, un'ispettrice per imparare giocando



I PRINCIPI TEORICI

- Ricerca di una didattica ludica
- Utilizzo di alcuni dei principi dell'enigmistica
- Attenzione ai processi mentali che sostengono l'apprendimento della matematica
- Il potenziamento di un pensiero divergente e creativo
- Emozioni positive che accompagnano l'apprendimento della matematica

I PRINCIPI TEORICI

SOLUZIONE
PROBLEMI
ARITMETICI

FATTI
NUMERICI

ABILITÀ
INNATE

CONTEGGIO

CALCOLO
SCRITTO

CALCOLO
MENTALE

CONOSCENZA
SIMBOLI
NUMERICI

PROCESSI
SEMANTICI

Attenzione ai processi
mentali che sostengono
l'apprendimento della
matematica

I PRINCIPI TEORICI

Il potenziamento di un pensiero divergente e creativo



PENSIERO
CONVERGENTE



PENSIERO
DIVERGENTE

Attenzione sempre più diffusa all'ansia per la matematica

5 + 2 = ?



Alcuni esempi di attività

classe
1^a

134 INTERROGATORIO DI FLAVIA GATTO

1 OSSERVA IL DISEGNO, POI SEGNA CON UNA X SE LE FRASI SONO VERE O FALSE.

IERI SERA HO FATTO DA GUIDA PER I TURISTI AL COLOSSEO..., MA NON MI SONO ACCORTA DI NIENTE.



- I MOTORINI SONO MENO DELLE BICI.
- CI SONO PIÙ FONTANE CHE TOMBINI.
- NON CI SONO COLOMBI.
- CI SONO 11 BAR.

V F
V F
V F
V F

Processi cognitivi di base

Attività piacevole

Quiz

classe
2^a

110

INTERROGATORIO DI CLELIA VOLPE

1 L'Ispettrice Numeroni sta facendo uno schizzo della via in cui abita Clelia Volpe, ma mancano dei particolari. Trova il numero degli elementi indicati. Completa il disegno e poi colora.

- Disegna 3 piccioni su ogni finestra.
3 piccioni × _____ finestre =
- Disegna 2 cagnolini per ogni personaggio.
2 cagnolini × _____ personaggi =
- Disegna per terra 4 briciole di pane per ogni piccione.
4 briciole × _____ piccioni =
- Disegna 3 fiori per ogni vaso.
3 fiori × _____ vasi =

Tutte quelle monetine devono valere tantissimo... forse quanto un microscopio nuovo!



Processi cognitivi
di base

Attività piacevole

Disegno

classe
3^a

FRAZIONI

139

2 Colora solo i settori con le frazioni decimali come indicato.
Scopri l'oggetto che Toni Faina tiene sempre con sé.

- Colora di **rosso** i valori che rappresentano

■				

- Colora di **giallo** i valori che rappresentano

■		■		
	■			■

- Colora di **verde** i valori che rappresentano

■				■
		■		

- Colora di **blu** i valori che rappresentano

■				

SCOPRI L'INDIZIO

Processi cognitivi
di base

Attività piacevole

Disegno

Curiosità

classe
4^a



- 11 Segui gli indizi e completa la tabella con le informazioni corrette per ogni turista. Hanno viaggiato con tre mezzi diversi: treno, bicicletta e aereo.
- Il treno doveva arrivare insieme all'aereo, ma è arrivato in ritardo di 1 ora.
 - Frank ha rotto il freno della sua bicicletta e, invece di arrivare a Roma alle 10, è arrivato 1 ora dopo.
 - Alan è arrivato con l'aereo 45 minuti dopo Frank.
 - Kate, arrivata a Roma in treno, vuole trovare idee per il suo romanzo.
 - Alan non è in vacanza a Roma come Frank, ma vuole acquistare una tavola da surf.

turista	ora di arrivo	mezzo di trasporto	motivo del viaggio
FRANK 	_____	_____	_____ _____ _____
ALAN 	_____	_____	_____ _____ _____
KATE 	_____	_____	_____ _____ _____

Situazioni concrete

Feedback immediato

Esercizio sfidante

Pensiero creativo

classe
5^a

- 3 Usa i numeri da 1 a 9 che servono per completare le espressioni.
Attenzione: ogni numero può essere usato una volta sola.



7	+	8	+		= 20
×		:		×	
	×	2	×	3	= 36
+		-		-	
9	×		-		= 5
= 51		= 3		= 11	



Calcoli veloci

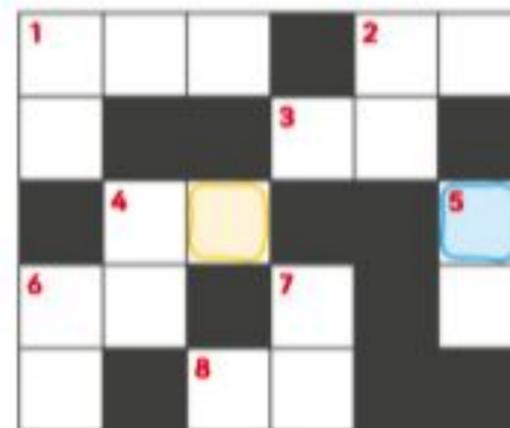
Feedback
immediato

Attività sfidante

APPLICAZIONE E NELLA DAD: cruci-numero

NUMERI
FINO A 100

2 Risolvi il cruci-numero.



ORIZZONTALI

- 1** $90 + 1$ da
- 2** 7 da $+ 5$ u
- 3** 7 da $- 2$ u
- 4** 10 da $- 16$ u
- 6** Togli 7 decine da 1 centinaio.
- 8** 4 da $+ 9$ u

VERTICALI

- 1** 5 unità dopo 1 decina.
- 2** 8 da $- 2$ u
- 4** 7 da $+ 10$ u
- 5** 6 da $- 3$ u
- 6** 3 da $+ 4$ u
- 7** 1 centinaio meno 1 u.

**ALCUNE
ESEMPI NELLA
DAD:
crucipuzzle
geometrico**

1 Cerca i nomi di alcune figure geometriche nel crucipuzzle. Sono **4** poligoni e **4** solidi: quadrilatero, triangolo, pentagono, esagono, cubo, parallelepipedo, piramide, cono. Fai attenzione perché sono scritti in orizzontale, verticale, obliquo, dall'alto verso il basso, dal basso verso l'alto.

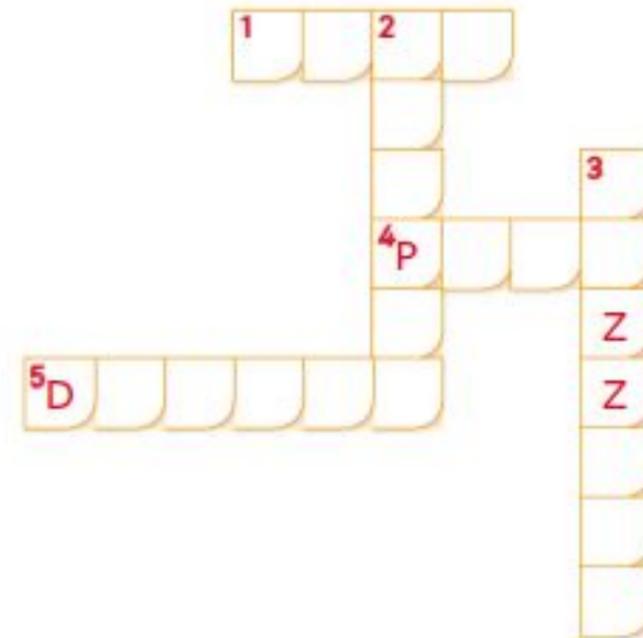


P	R	K	F	S	X	R	E	X	J	R	T	D	N	O
Y	A	C	U	B	O	X	V	D	I	R	U	M	Q	N
Z	M	R	D	W	C	U	J	U	I	P	R	U	U	O
N	N	O	A	K	E	O	Y	A	B	M	B	I	A	G
M	Z	U	X	L	R	F	N	G	M	G	A	P	D	A
W	O	L	Y	H	L	G	C	O	Y	L	B	R	R	S
A	L	F	Z	P	O	E	M	M	F	C	Q	C	I	E
L	N	I	G	L	G	S	L	E	G	I	D	V	L	P
T	O	J	O	N	I	Q	G	E	K	B	G	Y	A	C
X	B	S	L	R	F	L	A	K	P	D	R	O	T	B
L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

ALCUNE APPLICAZIONI NELLA DAD: cruciverba



- 2** L'ispettrice Numeroni deve trovare alcune parole che vengono usate nei problemi. Risolvi il cruciverba e aiutala.



ORIZZONTALI

- 1 Quando dividi per due ottieni la...
- 4 I calzini che metti ai piedi sono un...
- 5 Quando moltiplichi per due ottieni il...

VERTICALI

- 2 Quando moltiplichi per tre ottieni il...
- 3 La ottieni se fai $6 + 6$.

Ortografoni, un ispettore per imparare giocando



ENIGMISTICA = ATTIVITÀ DI GIOCO

Utilizzata soprattutto per lo studio di una seconda lingua (L2)

- Per l'apprendimento dell'inglese in studenti
(Amiri e Salehi, 2017; Orawiwatnakul, 2013)
 - Per l'apprendimento dell'italiano come L2 in adulti (Sudati, 2013).
-
- Ha un effetto sulla motivazione allo studio
 - Può essere utilizzata in classe e nella DAD: lavoro in piccolo gruppo, squadre, etc.

Enigmistica: giocare con l'ortografia

Molte attività enigmistiche obbligano il bambino ad analizzare la sequenza di lettere direttamente in fase di produzione dei processi di automonitoraggio che non vengono solitamente attivati nella scrittura spontanea, 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)

Giochi **di** parole e giochi **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 e le linotipie 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 della scuola primaria.



Alcuni esempi di attività

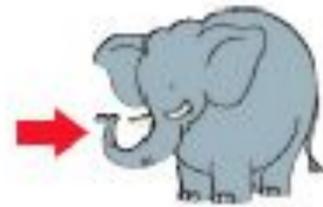
classe 1^a:
coppie di
immagini



INTERROGATORIO DI ROSA HEN

■ Elimina i disegni che iniziano con lo stesso gruppo di consonanti. Poi cerchia quelli che restano.

SISTEMAVO I FIORI...



• SCRIVI IN ORDINE LE INIZIALI DEI DISEGNI RIMASTI:

classe 2^a:
linotipia



INTERROGATORIO DI LEO MOLE

Inserisci il nome delle immagini nello schema.
Inizia dal gruppo che ha una sola immagine!

					O	R	C	H	E

ERO IN VACANZA...



4 LETTERE

5 LETTERE

10

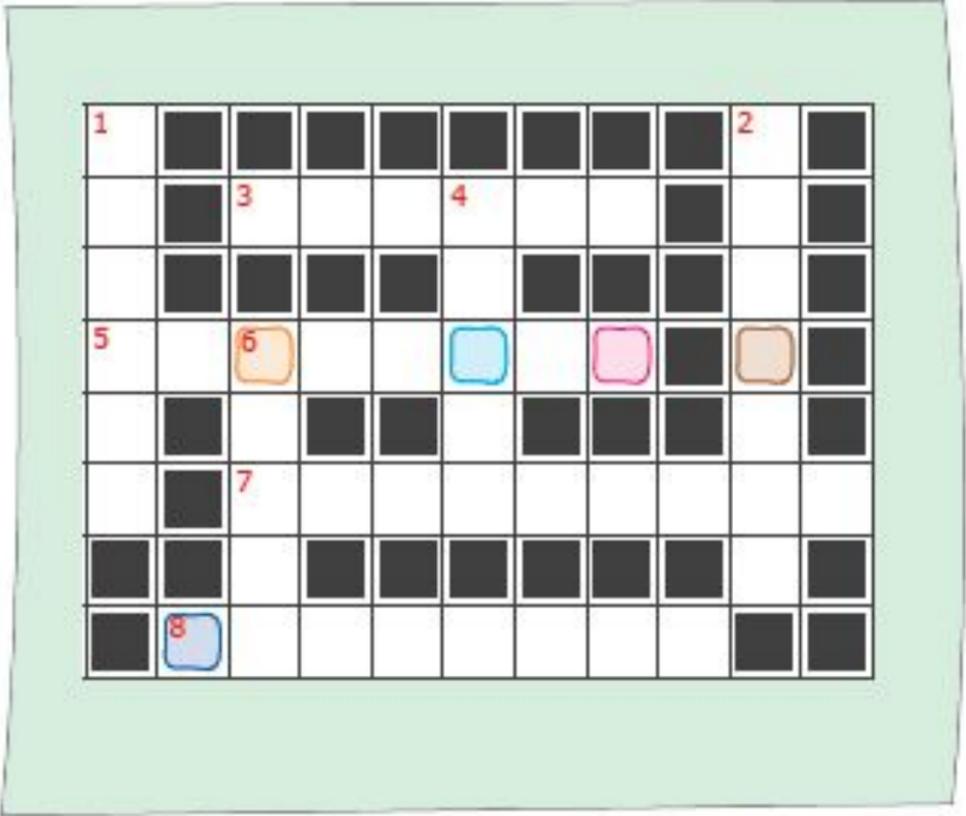
8 LETTERE

6 LETTERE

classe 4^a:
cruciverba

INTERROGATORIO DI ANGELA FOX

► Trova le parole corrette per ogni definizione e scrivile nello schema, in orizzontale o in verticale.



- ORIZZONTALI**
- 3 La metti in testa in piscina.
 - 5 Lo mangi a colazione inzuppato nel latte.
 - 7 Soldato a cavallo.
 - 8 Sentire dolore, stare male.

- VERTICALI**
- 1 La misuri con il termometro.
 - 2 Il numero che viene prima del cinque.
 - 4 Della torta ne mangi una.
 - 6 Quello di frutta lo bevi.

classe 5^a:
estrazione

► Scrivi il nome dell'immagine, poi cerchia le lettere che occupano le posizioni indicate dai numeri.



1 - 5

PICCIONE



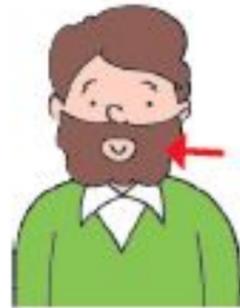
4



1



2 - 5



1



9



1 - 4

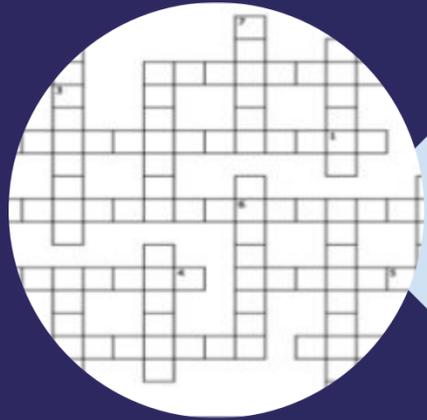


5 - 8

► Ora scrivi in ordine le lettere che hai cerchiato e scopri quale attrezzo ha perso Bob Lizard.

Inserire punto

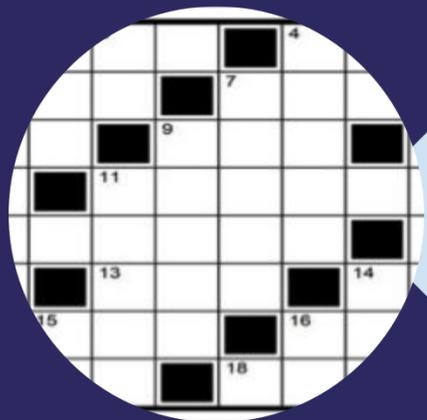
Esempi per la didattica a distanza



LINOTIPIA

Step 1: la maestra detta (o mostra le immagini) e controlla le parole scritte da ogni alunno

Step 2: ogni alunno completa lo schema

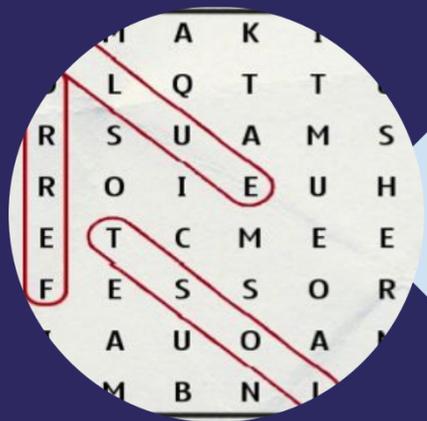


CRUCIVERBA

Step 1: la maestra legge le definizioni o mostra le immagini

Step 2: l'alunno che conosce la risposta fa lo spelling

Step 3: la maestra inserisce la risposta



CRUCIPUZZLE

Opzione 1: la maestra chiede ai bambini di cercare le parole, senza indicarle in alcun modo

Opzione 2: la maestra detta le parole o mostra le immagini, i bambini le cercano dopo averle trascritte

PRIMARIA

live

