

collana
giochi **X** crescere

Angela Zerbino



la Coccinella

GIOCO, EMOZIONE e APPRENDIMENTO


Fabbrica dei Segni
editore


Fabbrica dei Segni
editore

Via Baranzate, 72/74

20026 Novate Milanese (MI)

tel. 02.92.86.85.40

fax 02.89.95.95.14

edizioni@fabbricadeisegni.it

www.fabbricadeisegni.it

collana

giochi X crescere

Approvato da
ABPSI
onlus Coop.Soc.


**crescere
giocando**
giochi didattici

ABPSI

ABPSI
onlus
Cooperativa
Sociale a r.l.

ABPSI onlus cooperativa sociale a.r.l.

Via S. Pellico, 14 - 20021 Bollate (MI)

tel. 02 33301559 - cell. 342 3856953

info@abpsi.it - www.abpsi.it

Rispetto dell'ambiente

Il volume è stampato su carta **COCOON**. Un prodotto ecologico, 100% riciclato



Rispetto delle persone

Realizzato in una cooperativa sociale che si avvale del lavoro professionale di persone disabili



Aiuto al lettore

Scritto con font Trebuchet e DIN per facilitare la lettura



Utilità

Questo volume e il gioco allegato si propongono di favorire l'apprendimento in modo ludico e divertente

Difficoltà: da 1 a 5



Età di riferimento

Dai 7/8 anni in su

A Irene, Sveva, Alberto
e ai miei genitori



indice

collana giochi X crescere	6
Premessa	10
Obiettivi specifici del gioco	12
Le abilità visuo-spaziali	13
Deficit di abilità visuo-spaziali e bes	15
Pinella la Coccinella e l'allenamento visuo-spaziale	16
Lo stampato maiuscolo e minuscolo	17
La scelta dello stampato maiuscolo e minuscolo nelle letterine di Pinella la Coccinella	19
Pinella e il recupero e ampliamento del vocabolario	21
Pinella e la riflessione sugli anglicismi e francesismi nell'italiano	22
Allenamento fonografico	23
Pinella la Coccinella e l'allenamento fonografico	26
La divisione sillabica	27
Pinella la Coccinella e la divisione sillabica	28
IL GIOCO 	30
Contenuto	30
Preparazione	31
Svolgimento	32
Importanti regole sulla composizione di parole	35
Conclusione del gioco	36
Regole di base per la divisione sillabica	37
Punteggio	39
Suggerimenti dell'autrice	42
Varianti	45
Bibliografia	46
Ringraziamenti	47

la collana

giochi Xcrescere

Stare insieme, giocare, divertirsi e imparare sono gli obiettivi di questa serie di giochi, ideati da specialisti dell'età evolutiva. Vengono proposti come valida alternativa alla TV e ai giocchini elettronici, troppo spesso utilizzati per intrattenere i bambini e causa di impoverimento delle loro capacità pratiche e sociali.

I principi pedagogici

sui quali si basano sono:

- 1 il **rispetto dell'immaturità dei bambini** • sono piccoli e hanno tutto il diritto di sbagliare, fare e rifare, essere aiutati a crescere
- 2 il **diritto alla cura dell'intelligenza** sociale, emotiva e logica dei bambini • fondamentale quanto le cure fisiche e l'alimentazione



- 3 il **rispetto delle tappe di sviluppo del bambino** • ogni attività e proposta ha un tempo adatto nella crescita del bimbo
- 4 il **diritto alla protezione dal mondo degli adulti** • la realtà è complessa e non è necessario spiegarla ai bimbi "tutta e subito": meglio seguire i loro interessi e le loro possibilità di comprensione
- 5 la **protezione dei bambini dall'eccessiva stimolazione mediatica** • gli stimoli audiovisivi eccitano i bambini senza permettere la naturale scarica energetica dell'azione
- 6 la **valorizzazione del gioco**, naturale dimensione dello sviluppo del bambino • è spazio di libertà e autonomia, fonte di piacere, strumento di apprendimento e mediatore delle relazioni sociali
- 7 la **difesa della creatività, dell'immaginazione e della fantasia** • le capacità umane sono più ampie e anche più importanti del solo pensiero razionale
- 8 la **valorizzazione del processo di sperimentazione e della naturale curiosità dei bambini** • gli errori e l'autocorrezione favoriscono l'apprendimento

La metodologia utilizzata per realizzarli

è basata su:

- 1 attenta **valutazione delle funzioni** mentali e pratiche coinvolte nel gioco
- 2 lunga **sperimentazione dei prototipi con i bambini** della fascia d'età interessata, da parte di specialisti con diverse competenze
- 3 **dal più semplice al più complesso**: procedure di gioco in progressione di difficoltà
- 4 **molti modi d'uso**: possibilità di diversi impieghi dei giochi
- 5 utilizzo di **sistemi di autocorrezione** perché il bambino si accorga da solo dell'errore, per riprovare e trovare la soluzione
- 6 **figure e forme semplici e ben definite**, salvo i casi in cui si voglia stimolare l'ideazione visiva [pensare l'immagine a partire dall'interpretazione dei dati visivi]
- 7 scelta di un **materiale naturale**: il cartone resistente, piuttosto che la plastica, per favorire il contatto e la stimolazione manuale



Le finalità generali

dei giochi sono:

- 1 abituare i bambini al **gioco attivo**
- 2 dare spazio e tempo al **divertimento**
- 3 **stimolare** le funzioni cognitive [attenzione, linguaggio, logica, prassie*]
- 4 stimolare le relazioni sociali e il piacere di stare insieme
- 5 offrire un'**alternativa** a TV e giochi elettronici
- 6 **prevenire** le difficoltà di apprendimento

Il Direttore di Collana
Paola Gemma Toniutti

* prassie = gesti e atti pratici coordinati e efficaci.



la Coccinella

GIOCO, EMOZIONE e APPRENDIMENTO

PREMESSA

Pinella la Coccinella è un divertente gioco educativo che stimola i bambini su varie abilità cognitive, indispensabili per la corretta acquisizione della letto-scrittura.

Esso è stato pensato per i bambini italiani e stranieri della Scuola Primaria, che studiano l'italiano come lingua-madre o come lingua acquisita.

Attraverso l'utilizzo di semplici carte-direzione, che fanno spostare **Pinella** sul prato in cerca di letterine vocali e consonanti, il bambino allena e rinforza le abilità visuo-spaziali, importanti pre-requisiti per i futuri apprendimenti scolastici.

Nella seconda parte del gioco, i bambini saranno invitati a com-



porre parole, utilizzando le letterine ottenute.

Ciò li stimolerà, in un contesto giocoso e accattivante, a recuperare vocaboli dal loro magazzino lessicale, ad analizzarli attentamente per trasportarli in forma grafica e alla fine a segmentarli in sillabe, compiendo un'ulteriore analisi ortografica, per calcolare il punteggio.

La trascrizione su foglio delle parole composte, oltre a lasciare traccia del loro operato, li farà allenare sulla scrittura manuale, favorendo ulteriormente l'automatizzazione dei processi di codifica e decodifica del linguaggio scritto.

Pinella la Coccinella vuole essere un utile supporto ad insegnanti e genitori che vogliono trasmettere ai bambini il piacere degli apprendimenti, del cooperative learning e la curiosità verso il sapere, che li accompagnerà tutta la vita.

Esso è un ottimo strumento anche per bambini con BES (Bisogni Educativi Speciali, quali DSA, ADHD, etc...) perché permette loro di allenare l'attenzione, la concentrazione e la memoria, di focalizzarsi sui più importanti elementi di analisi della parola e sul recupero e ampliamento del vocabolario, attraverso l'ascolto delle parole composte dagli altri giocatori.

Quello che mi auguro, attraverso questo gioco semplice ma complesso allo stesso tempo, è di riuscire ad arrivare al cuore di chi lo utilizzerà perché... "non esiste apprendimento senza emozione".

OBIETTIVI SPECIFICI DEL GIOCO

- **Analisi visuo-spaziale** (destra/sinistra, sopra/sotto, davanti/dietro).
- **Rinforzo della memoria di lavoro**
- **Recupero e ampliamento del vocabolario**
- **Allenamento fonografico** attraverso la composizione di parole
- **Divisione sillabica** per ottenere il punteggio della parola composta
- **Allenamento della scrittura manuale** per trascrivere su un foglio le parole composte
- **Utilizzo del calcolo matematico** per calcolare il proprio punteggio
- **Sviluppo di strategie** di gioco per guadagnare più punti
- **Utilizzo di strategie** nello scegliere tipo e numero di letterine (voc. e/o cons.) da pescare, quando trovi la carta-prato con il ?
- **Attivazione di strategie** nell'utilizzare le lettere straniere che danno più punti.
- **Sviluppo di strategie** nella composizione di parole, in base alle lettere che ho ottenuto (tante consonanti? creo parole con tante consonanti *strada, cappello*. Tante vocali? *aiuola*).
- **Ricerca di strategie** per utilizzare tutte le letterine vinte per avere i 3 punti di bonus in più.

Possibilità di giocare con giocatori di età e competenze diverse. Ognuno compone parole in base al proprio vocabolario. Non è detta che vinca chi ha un vocabolario più ampio.

LE ABILITÀ VISUO-SPAZIALI

Le abilità visuo-spaziali si riferiscono alla capacità di integrare le informazioni che provengono dallo spazio percettivo, di utilizzarle e organizzarle per svolgere adeguatamente differenti compiti. Il linguaggio scritto, ad esempio, implica in primo luogo la VISTA come modalità percettiva e come canale sensoriale che veicola la raccolta di informazioni dal testo. È lecito quindi ipotizzare che alcune abilità visuospatiali siano importanti per l'apprendimento della lingua scritta e che rappresentino un pre-requisito essenziale per il futuro apprendimento dello studente.

Allenamento delle abilità visuo-spaziali

Fin dalla Scuola dell'Infanzia è importante allenare le abilità visuo-spaziali con semplici giochi di movimento quali:

- Lanci con la palla, camminate, imitazione di gesti
- Sviluppo e consolidamento dello schema corporeo (tocca gli occhi, tocca le gambe, metti il cappello in testa, la collana al collo)
- Orientamento rispetto al proprio corpo (cosa c'è sopra il tuo naso? cosa sotto i tuoi occhi? alza la mano destra, alza il piede sinistro, etc...)
- Orientamento rispetto all'ambiente (cosa c'è sopra il tavolo?, prendi gli oggetti che sono alla tua destra, etc...)
- Giochi di lateralità in palestra (destra, sinistra, sopra, sotto)
- Giochi di orientamento "concreti"
- Giochi di esplorazione visiva

A partire dall'ultimo anno di Scuola dell'Infanzia e durante il biennio della Scuola Primaria, è importante proseguire con l'allenamento e il potenziamento delle abilità visuo-spaziali, passando da giochi principalmente motori, come quelli appena descritti, a giochi più strutturati, da svolgere a tavolino:

- Labirinti su foglio, da eseguire con la matita
- Tracciati per la coordinazione oculo-manuale
- Giochi di orientamento sul foglio
- Giochi di riconoscimento di oggetti o lettere in un insieme
- Cruciverba
- Gioco dell'oca
- Tombola
- Memory
- Battaglia navale
- Puzzle
- Tetrix

Tutte queste attività di gioco che il bambino svolge divertendosi e partecipando attivamente, saranno propedeutiche agli apprendimenti scolastici e favoriranno lo sviluppo di una buona autostima e fiducia nelle proprie capacità. Esse rappresentano un formidabile strumento di prevenzione ai disturbi di apprendimento.

DEFICIT DI ABILITÀ VISUO-SPAZIALI E BES*

I deficit visuo-spaziali sono poco studiati in Italia, nonostante caratterizzino il quadro clinico di moltissimi soggetti con BES (tra i quali DSA, ADHD etc...)

Un bambino con scarse abilità visuo-spaziali, anche se perfettamente dotato da un punto di vista verbale, potrà presentare difficoltà in molte materie scolastiche.

Letture:

- difficoltà a seguire il rigo
- confusione tra lettere simili ma orientate diversamente (b → d; e → 6/9; E → W, 3 → M; e → a; il → li; ecc.).
- difficoltà nella comprensione del testo specialmente se il brano ha un forte contenuto visuo-spaziale (sopra/sotto, destra/sinistra ecc.).

Scrittura:

- difficoltà di orientamento
- scarso mantenimento della dimensione e delle forme
- difficoltà di gestione dello spazio bidimensionale (foglio e binario).

Matematica:

- fatica ad incolonnare le cifre
- confusione del + con il x.

Geometria:

- difficoltà nel riconoscere le figure

Disegno:

- fatica a rappresentare i corretti rapporti spaziali (avremo case più basse delle persone, etc.)

Scienze:

- difficoltà a comprendere grafici e tabelle
- difficoltà nella relazione spazio-temporale tra gli eventi e il concetto di causa-effetto.

**Bisogni Educativi Speciali*

PINELLA LA COCCINELLA E L'ALLENAMENTO VISUO-SPAZIALE

Pinella la Coccinella è stato concepito per potenziare, nella prima parte del gioco, le abilità visuo-spaziali, attraverso l'utilizzo delle carte-direzione per far muovere **Pinella** sul prato, in cerca di letterine.

Per i bambini che hanno maggiore difficoltà in tal senso, è importante che l'adulto chieda loro che venga verbalizzata la direzione in cui stanno muovendo **Pinella**. Allo stesso modo è importante fargli notare che, se il giocatore con cui stiamo giocando è posto di fronte a noi, le sue direzioni saranno speculari rispetto alle nostre.

L'allenamento visuo-spaziale, che il bambino compie nella parte iniziale del gioco, favorirà una maggiore attenzione, nella seconda parte del gioco, nell'analizzare gli aspetti visivi delle letteri-



ne ottenute (scritte in stampato maiuscolo e minuscolo) e il loro orientamento nello spazio per la composizione delle parole.

Tale analisi visuo-spaziale si rende particolarmente importante quando si utilizzano le letterine in *stampato minuscolo*, dove l'attenzione all'orientamento e alla direzione sono necessari per una corretta analisi del grafema (b/d, p/q, etc...).

La linea posta sotto ogni letterina ha lo scopo di facilitare l'orientamento e l'analisi visiva dei tratti distintivi delle lettere dello stampato minuscolo.

LO STAMPATO MAIUSCOLO E MINUSCOLO

Uno dei primi problemi che si trova ad affrontare un insegnante del primo anno di Scuola Primaria è la scelta del carattere grafico da proporre ai piccoli allievi.

Inizialmente, sarebbe auspicabile presentare un solo carattere grafico, sia per la codifica, sia per la decodifica, in modo da ridurre al minimo le difficoltà di analisi percettiva dei grafemi.

Lo stampato maiuscolo

Solitamente, la scelta cade sullo stampato maiuscolo, carattere prediletto nella Scuola dell'Infanzia.

Esso presenta numerosi vantaggi:

- È spesso presente nell'ambiente esterno, in insegne di negozi, cartelli stradali, etichette alimentari e ciò lo rende familiare ai bambini
- Ogni lettera mantiene la sua individualità, senza mai doversi legare alle altre.

Ciò rende i tratti distintivi delle lettere facilmente riconoscibili

in qualsiasi combinazione si presentino e facilita l'analisi della sillaba e della parola.

- Ogni lettera ha la stessa altezza, non ci sono parti al di sotto del rigo di base, né si presentano configurazioni speculari. Ciò facilita l'aspetto percettivo che dovrà essere allenato successivamente con l'introduzione dello stampato minuscolo.

Tra gli svantaggi ricordiamo:

- mancanza di collegamento unitario della parola
- minor fluidità e velocità di riproduzione
- presenza di oblique in varie lettere A, M, N, S, V, Z.

Lo stampato minuscolo

Esso è il carattere comunemente utilizzato in lettura.

Tra i vantaggi ricordiamo:

- lettere isolate, ben riconoscibili e costanti in ogni tipo di combinazione, adatto all'analisi della sillabe e della parola.
- presenza di linee verticali e curve nella maggior parte delle lettere, che facilitano la loro riproduzione agli scrittori in erba.
- Le oblique sono presenti solo con s,v,z.
- L'utilizzo di questo carattere avvicina il bambino al mondo della pagina a stampa.

Gli svantaggi sono:

- mancanza di unità della parola e maggior lentezza esecutiva
- presenza di tratti distintivi più complessi, come l'altezza, l'orientamento sopra o sotto il rigo di base, la specularità di alcune lettere (b/d, p/q).

Tali tratti distintivi dovranno essere rilevati attentamente dai bambini per facilitare l'apprendimento della lettura della pagina stampata e la scrittura con il corsivo, anch'esso ricco di tratti distintivi più complessi.

LA SCELTA DELLO STAMPATO MAIUSCOLO E MINUSCOLO NELLE LETTERINE DI PINELLA LA COCCINELLA

Pensando ai bambini che si avvicinano per la prima volta in attività di riconoscimento e trasposizione fonema/grafema (suono/segno grafico), nel gioco **Pinella la coccinella** ho voluto utilizzare entrambi i caratteri di stampato maiuscolo e minuscolo, per permettere ai giocatori di scegliere liberamente da quale partire. Essi potranno decidere di utilizzare solo lo stampato maiuscolo per la sua caratteristica di costanza della forma di ogni singolo segno, costanza di altezza e di orientamento.



Allo stesso modo, potranno decidere di utilizzare lo stampato minuscolo come allenamento delle abilità percettive nel rilevare i tratti distintivi delle lettere, per favorire l'automatizzazione della lettura e della successiva scrittura in corsivo.



La presenza di entrambi i caratteri permette inoltre di scrivere, ad esempio, i nomi propri di persona o i nomi di città con la prima lettera maiuscola, seguita dalle lettere minuscole, andando così ad allenare un'importante regola ortografica.



La scelta di colorare di rosso le vocali e di blu le consonanti, facilita al bambino l'analisi percettiva e gli permette a colpo d'occhio di valutare la componente, CV delle diverse parole.



Inoltre, per un accurato utilizzo del gioco, si consiglia ad ogni giocatore di scrivere su carta le proprie parole composte, andando in questo modo ad allenare anche la scrittura manuale. Qui potrà essere l'adulto a consigliare di scrivere in un carattere piuttosto che un altro, in base all'età e competenze del bambino.

In caso il bambino sia già a conoscenza del corsivo, la trascrizione delle proprie parole su carta permette l'allenamento di tale carattere in un clima giocoso e divertente.



PINELLA E IL RECUPERO E AMPLIAMENTO DEL VOCABOLARIO

Talvolta i bambini possono avere difficoltà con il reperimento dei vocaboli dal loro magazzino di parole o possedere un vocabolario scarso.

Pinella la coccinella, attraverso la composizione di parole, permette ai bambini di allenare il recupero di parole dal proprio magazzino o di ampliare il proprio vocabolario, attraverso l'ascolto delle parole composte da altri.

Essi potranno aumentare la propria conoscenza di parole appartenenti alle varie classi quali nomi, aggettivi, verbi nelle varie coniugazioni, nomi astratti, etc...

La presenza delle vocali accentate è, à, ò, ù, ì permetterà loro di cimentarsi anche nella costruzione di parole accentate, andando a lavorare su una importante regola ortografica dell'italiano.



Inoltre, la trascrizione su carta delle parole composte permette al bambino di lasciare traccia del proprio operato e all'adulto di lavorare con il bambino, in un secondo momento, sull'ampliamento semantico, andando a trovare per ogni parola composta sinonimi, contrari, parole derivate e definizioni. Allo stesso modo, potrà essere selezionata qualche parola con cui costruire a turno delle frasi.



PINELLA E LA RIFLESSIONE SUGLI ANGLICISMI E FRANCESISMI NELL'ITALIANO

La presenza di lettere straniere nel gioco **Pinella la coccinella** ha lo scopo di permettere ai bambini di recuperare, dal loro magazzino di parole, termini stranieri ormai entrati nell'uso comune in italiano o di impararli dagli altri giocatori.



Pensiamo ad un adulto che scelga di scrivere la parola Brexit. La scelta di tale parola potrà essere un'occasione importante per spiegare al bambino, a fine gioco come momento di riflessione comune, un concetto politico-economico di grande attualità.

Il mio lavoro di ricerca di parole straniere, in uso nell'italiano, mi ha permesso di riflettere su quanti termini, soprattutto anglofoni, siano entrati nel nostro parlato quotidiano.

Come momento di riflessione finale del gioco, l'adulto può condividere con i bambini questo fenomeno, stimolandoli a trovare altre parole. Ecco che il gioco **Pinella la coccinella** può diventare un'occasione di *brainstorming*, *co-learning* e ulteriore arricchimento lessicale.

Vedi Elenco delle principali parole con lettere straniere (J, K, W, X, Y), di uso comune in italiano ed Elenco delle principali parole straniere senza lettere straniere, di uso comune in italiano, nel paragrafo Punteggio, [pag??](#)



ALLENAMENTO FONOGRAFICO

Aspetti fonologici, lessicali e ortografici

Con il termine fonografico si intende la trasposizione suono/se-gno ossia il passaggio dal fonema al grafema.

La possibilità di tradurre i singoli fonemi nei corrispondenti gra-femi presuppone che il bambino sappia compiere un'analisi fo-nologica dello stimolo verbale.

Ciò significa che egli deve essere in grado di scomporre una pa-rola (costituita da un flusso continuo di suoni linguistici) nei fone-mi che la compongono, ordinati nel tempo.

La capacità di scrivere comprende, dunque, la gestione di un sistema di operazioni incentrate sulla struttura fonologica del linguaggio orale, in particolare analisi, segmentazione e sintesi fonemica. Ad esse si va ad aggiungere, nel tempo, una sempre maggior padronanza delle regole ortografiche. Tali regole spe-cificano l'esatta trascrizione di parole per le quali non è possibi-le applicare le regole fonologiche, come per i gruppi "gn", "gh", "gl", "sc".

Altra competenza necessaria al bambino al fine di automatizzare la letto-scrittura consiste nelle conoscenze lessicali, grammati-cali e sintattiche. Ad esempio nel riconoscimento di parole omo-fone non omografe, come "l'ago" e "lago".

Queste abilità e conoscenze permettono al principiante di opera-re, un po' alla volta, con unità linguistiche di complessità e am-piezza via via crescente: lettere, sillabe, parole, frasi. La scrittura richiede, dunque, la coordinazione di una serie di operazioni che si evolvono e si perfezionano durante il processo evolutivo.

Errori più frequenti nell'acquisizione della scrittura

Inizialmente, nella scrittura del bambino, è facile trovare alcune categorie d'errori.

1) Fonologici:

Essi sono tutti quegli errori in cui non è rispettata la corrispondenza tra fonema e grafema. Rileggendola, la parola avrà quindi un suono differente rispetto a ciò che il bambino intendeva scrivere.

I principali errori riguardano:

- scambio di grafemi, ossia sostituzioni di lettere fra loro fonologicamente simili (confusione tra suoni sordi o sonori tipo f/v, p/b/ e t/d/, labiali tipo b/p, oppure dentali tipo d/t) Ad esempio: "faso" al posto di "vaso", "dicicletta" al posto di "bicicletta".
- fatica a mantenere in memoria l'intera sequenza di fonemi da produrre. Da ciò derivano omissioni/aggiunte di lettere o intere sillabe. Ad esempio: "taolo" al posto di "tavolo", "catare" al posto di "cantare".
- inversioni. Ad esempio: "la" al posto di "al", "li" al posto di "il".
- grafemi inesatti. Ad esempio: "pese" al posto di "pesce".

2) Non fonologici:

Essi sono errori in cui è rispettata la corrispondenza tra fonema e grafema, ma c'è una scorretta rappresentazione ortografica delle parole.

I principali errori riguardano:

- Separazioni/fusioni tra parole. Ad esempio: "in sieme" al posto di "insieme".

Per lo più riguardano un articolo, una preposizione o una congiunzione semplice unite alla parola che segue, come in "lase-ra" o "nelcielo". Oppure eliminazione dell'apostrofo ("delloro-



logio”, “lagnello”, “lerba”)

- sdoppiamento di un’unica parola in unità separate, che possono anche acquisire un significato diverso rispetto al termine originale (come “prima vera”)
- scambio di grafemi omofoni come “q” e “cq”: “squola” al posto di “scuola”. “quocere” al posto di “cuocere”.
- omissione/aggiunta della lettera h: “vado ha scuola” al posto di “vado ascuola”

3) Errori legati agli accenti e alle doppie:

“andro” al posto di “andrò” “pala” al posto di “palla”

Tali errori sono tipici dei bambini nella fase di apprendimento della scrittura.

Durante tutto il biennio elementare, il bambino ha la possibilità di allenarsi e consolidare tali regole ortografiche. Qualora tali errori persistessero in modo consistente, oltre il biennio elementare, nonostante una adeguata stimolazione, si può sospettare la presenza di un disturbo specifico dell’apprendimento, chiamato “disortografia”.

In un bambino/ragazzo disortografico saranno presenti queste differenti tipologie di errori, che si manifesteranno nelle prove di dettato e in quelle di scrittura spontanea, attività in cui il numero di scorrettezza potrebbe ulteriormente aumentare, in quanto il bambino/ragazzo concentra le sue attenzioni sul lavoro di produzione e meno su quello di controllo e revisione.

PINELLA LA COCCINELLA E L'ALLENAMENTO FONOGRAFICO

Il gioco **Pinella la coccinella** permette al bambino di riflettere sulla composizione di parole, nel tentativo di utilizzare tutte le lettere che ha ottenuto. Il fatto di avere un "tesoretto" di lettere da utilizzare, lo induce a farsi le classiche domande che fanno spesso i bambini, nella fase iniziale di apprendimento della scrittura: "coppa ha 2 p?", "gn si scrive con la g e n?".

Questo esercizio fonografico focalizza l'attenzione dei bambini sulla scomposizione della parola pensata nei fonemi che la compongono. I singoli fonemi saranno poi trasposti in grafemi. Questi passaggi lo aiuteranno a riflettere sulla struttura fonologica delle parole e sulle regole ortografiche della lingua scritta.



Per i bambini che sono alle prime armi o che hanno difficoltà di lettoscrittura, l'adulto o i più grandicelli possono essere di supporto nella costruzione di parole. Se, ad esempio, il bambino scrivesse "ciesa" per "chiesa", lo si invita a trovare l'errore ortografico e, in caso non possedesse una h tra le sue letterine, gli si consiglia di pensare ad un'altra parola da comporre.

Ciò vale per tutte le difficoltà ortografiche incontrate dai bambini, durante il gioco. (da aggiungere nel paragrafo "pinella e l'allenamento fonografico", prima del pezzo: l'inserimento delle lettere accentate...)

L'inserimento delle vocali accentate è,ò,à,ù,ì permette loro di



soffermarsi e tentare di recuperare dal proprio magazzino lessicale parole che contengano l'accento. Nel tentativo di utilizzare tali lettere, il bambino focalizza la propria attenzione su questa regola ortografica. Inoltre, la potenzia e la consolida attraverso l'ascolto delle parole accentate, scritte dagli altri giocatori. Nel caso in cui i giocatori non conoscessero ancora la regola dell'accento, possono sostituire l'eventuale letterina accentata pescata con un'altra letterina non accentata.

LA DIVISIONE SILLABICA

Il segmento più piccolo in cui ogni parola può essere scomposta, pur mantenendo il suo significato, è la sillaba.

Infatti noi non parliamo producendo sequenze di suoni isolati, ma sequenze di sillabe. L'analisi della parola in sillabe può essere effettuata rallentando l'emissione sonora e rafforzando il processo ritmico, sottolineandolo con l'oscillazione del corpo, il battito delle mani o dei piedi.

I bambini possono scoprire così che tutte le parole hanno un inizio e una fine, e che parole diverse possono iniziare o finire con la stessa sillaba. Sempre utile il classico gioco "è arrivato un bastimento carico di... PA, pane, CA, carota, così pure la ricerca di parole in rima.

Un bambino di 5 anni di solito arriva spontaneamente a compiere le seguenti operazioni:

- riconoscimento della sillaba iniziale (MARE... MA)
- segmentazione della parola in sillabe (MARE... MA RE)

- riconoscimento della differenza tra un suono o l'altro (PA... BA)

A 6 anni, l'età di ingresso alla scuola primaria, la maggior parte dei bambini segmenta le parole in sillabe, specie con le parole piane (CVCV), ma non è in grado di analizzare tutti i suoni delle parole. Molti bambini sono in grado di riconoscere sillabe uguali in parole diverse, soprattutto se sono all'inizio delle parole.

Regole di base della divisione sillabica vedi pag ??

PINELLA LA COCCINELLA E LA DIVISIONE SILLABICA

Nel gioco **Pinella la coccinella**, ho voluto introdurre la divisione sillabica, come strumento per calcolare il punteggio ottenuto per ogni parola composta.

Tale strategia, oltre a permettere una certa praticità nel calcolo del punteggio, consentirà al bambino di soffermarsi attentamente sull'analisi della parola e sulla sua segmentazione sillabica.

Se con le parole piane (CVCV), la divisione sillabica è un processo spontaneo del bambino, le cose si complicano quando le parole sono più complesse (CCVCV, CCCVCV, etc...) e ciò richiede un vero e proprio apprendimento delle regole di divisione sillabica.

Attraverso il gioco **Pinella la coccinella**, il bambino potrà allenarsi in tale competenza, dividendo in sillabe le proprie parole e ascoltando la divisione sillabica delle parole degli altri giocatori. Inoltre, dopo aver individuato le sillabe di ogni parola composta, i bambini potranno contarle e classificare le parole in base al numero di sillabe, apprendendo così termini quali monosillabe, bisillabe, tri-sillabe, quadrisillabe, penta-sillabe.

Questa riflessione può essere fatta a fine gioco, chiedendo ai



bambini di trovare altre parole bi-sillabe, trisillabe, etc..., continuando così l'importante lavoro di brainstorming e co-learning, legato alle sillabe.

Inoltre, tale attenta analisi di segmentazione della parola agevolerà i bambini nella trascrizione ortografica, evitando l'omissione di sillaba o di loro parti.

Il consiglio di trascrivere su un foglio le parole composte, e successivamente divise in sillabe, lavorerà proprio in questa direzione, favorendo un maggior controllo ortografico.

La divisione sillabica delle parole composte potrà essere fatta separando fisicamente le letterine che la compongono oppure potrà essere fatta su carta, scrivendo la parola composta su foglio, sotto forma di segmentazione sillabica.

Le consonanti e vocali del gioco, essendo colorate di blu e rosso, renderanno visivamente più facile l'analisi della composizione CV delle parole create.

Per semplicità, si è scelto di fare la divisione sillabica "all'italiana" delle parole straniere di uso comune in italiano (visto che sono entrate nell'italiano), in quanto l'inglese ha una divisione sillabica molto diversa da quella italiana, che richiederebbe una spiegazione a parte.



IL GIOCO



la Coccinella

**Gioco di carte e di parole
per arricchire il lessico italiano,
in famiglia e a scuola, divertendosi.**

CONTENUTO



Pedina **Pinella la Coccinella**

25 carte-prato

28 carte-direzione

1 sacchetto rosso per le letterine vocali

1 sacchetto blu per le letterine consonanti

1 carta divisione sillabica

1 carta punteggio

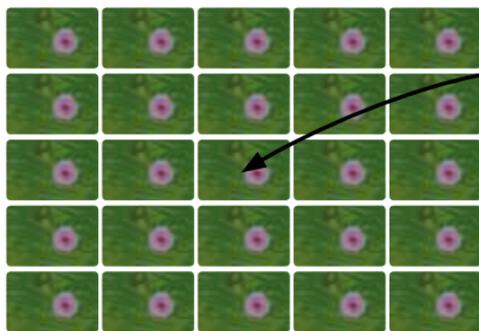
1 libro: "Gioco, emozione e apprendimento" con informazioni didattiche e regolamento



PREPARAZIONE

Disporre le 25 carte-prato con il lato verde scuro verso l'alto (5 x 5).
 Disporsi ognuno a un lato del prato. Collocare **Pinella** al centro
 del prato.

Distribuire a ogni giocatore 3 carte-direzione. Il resto delle carte-
 direzione formerà un mazzo coperto affianco al prato. Disporre i
 2 sacchetti di letterine (sacchetto vocali e sacchetto consonanti)
 affianco al prato.



SVOLGIMENTO

PRIMA PARTE DEL GIOCO

Si gioca in senso orario. Inizia il più piccolo del gruppo.
A turno, ogni giocatore gioca una delle sue 3 carte-direzione, scartandola scoperta.

Cosa c'è sulla carta direzione?

Due frecce e un numero

Sposta **Pinella**, partendo dalla tua posizione, di un numero di caselle corrispondente nella direzione indicata. Scopri poi la carta-prato su cui era precedentemente collocata **Pinella**.



Quattro frecce e un numero

Puoi scegliere liberamente la direzione in cui spostare **Pinella**, del numero di caselle indicato sulla carta. Scopri poi la carta-prato su cui era precedentemente collocata **Pinella**.



Pinella senza frecce e senza numero

Sposta **Pinella** su una carta-prato a piacere. Scopri poi la carta-prato su cui era precedentemente collocata **Pinella**.



Cosa c'è sulla carta-prato verde chiaro?

Un numero e V.

Pesca dal sacchetto delle vocali, tante letterine quante indicate dal numero.





Un numero e C.

Pesca dal sacchetto delle consonanti, tante letterine quante indicate dal numero.



Un numero e?

Pesca dal sacchetto delle vocali e/o delle consonanti, tante letterine quante indicate dal numero.



Tieni le tue letterine da parte poi pesca una nuova carta-direzione dal mazzo coperto, per averne sempre tre in mano. Il turno passa all'altro giocatore.

Le carte-direzione scartate formano un mazzo scoperto al lato del prato.

IMPORTANTI REGOLE per la prima parte del gioco:

- 1) Le direzioni delle frecce sulle carte-direzione sono sempre da seguire secondo la propria posizione. In caso di giocatori messi frontalmente, la destra del giocatore A corrisponde alla sinistra del giocatore B. Idem per sopra-sotto.
- 2) **Pinella** non può saltare fuori dal prato.
- 3) **Pinella** non può saltare sulle carte prato già girate
- 4) Se al proprio turno non è possibile utilizzare nessuna delle tre carte-direzione in mano, si salta il turno che passa all'altro giocatore.

Se, al proprio successivo turno, non si può ancora giocare nessuna delle proprie carte-direzione, è possibile pescare una nuova cartadirezione dal mazzo e giocarla subito.

Nel caso in cui, anche la carta-direzione appena pescata non fosse utilizzabile, si salta il turno.

SECONDA PARTE DEL GIOCO

Quando non ci sono più carte-prato da scoprire (in genere si avanzano 2 o 3 carte non girate), si tolgono dal tavolo tutte le carte-prato e i 2 sacchetti di vocali e consonanti. Ogni giocatore inizia a comporre parole con le proprie letterine accumulate.

Ogni parola composta ha un proprio punteggio in base al numero di sillabe che la compone (vedi punteggio).



N.B. Tra le letterine consonanti e vocali, è possibile trovare caselline vuote. Esse sono letterine jolly che si possono usare come consonanti o vocali, indipendentemente dal sacchetto in cui sono state pescate.



N.B. Tra le vocali è possibile trovare vocali accentate. Esse serviranno per comporre parole accentate. Non è possibile usarle per parole non accentate. In caso i giocatori non conoscessero ancora le regole dell'accento, e gli capitasse di pescare una letterina accentata, possono sostituirla con un'altra letterina non accentata.



IMPORTANTI REGOLE SULLA COMPOSIZIONE DI PAROLE

Si a verbi nelle varie coniugazioni e tempi, articoli, proposizioni (che siano almeno monosillabici. Ad esempio: l'articolo "i" e la proposizione "a" che sono composte da 1 sola lettera non valgono), nomi comuni, nomi propri, aggettivi, pronomi e tutti gli elementi della grammatica italiana che siano almeno monosillabici.

Si a parole con lettere straniere (J, K, W, X, Y) di uso comune in italiano** (**Es:** yoga). Esse danno più punti (vedi punteggio).



Si a parole straniere, senza lettere straniere, e di uso comune in italiano***

(**Es:** blog). Esse non danno più punti (vedi punteggio).



No a parole o nomi stranieri non presenti nel vocabolario italiano (listen, Pablo, Etc...).

No ad acronimi S.P.A, H.P., etc...

No a parole uguali (nonna, nonno, nonni, topo, topino)

** , ***Vedi elenco delle principali parole straniere con o senza lettere straniere nel paragrafo Punteggio pag ???.

CONCLUSIONE DEL GIOCO

Quando ogni giocatore ha composto le proprie parole con le proprie letterine, si ferma il gioco.

A quel punto, ogni giocatore effettua la divisione sillabica delle proprie parole e ricava il punteggio per ogni parola composta (vedi punteggio).

Vince la partita chi totalizza il punteggio più alto.

Si consiglia ad ogni giocatore di trascrivere le proprie parole su un foglio, mettendo affianco il punteggio ottenuto.





REGOLE DI BASE PER LA DIVISIONE SILLABICA

Saper dividere le parole in sillabe è indispensabile per andare correttamente a capo di riga.

La sillaba può essere anche di una sola lettera (una vocale), oppure di due, tre e quattro lettere (vocale + consonanti).

- 1) UNA O DUE VOCALI, SEGUITE DA UNA CONSONANTE, FORMANO UNA SILLABA (IN GENERE LE VOCALI CONSECUTIVE NON SI DIVIDONO) a/mi/ca, au/gu/ri, dia/rio
- 2) UNA CONSONANTE FA SILLABA CON LA VOCALE CHE LA SEGUE ma/no, ca/ro/ta
- 3) LE LETTERE DOPPIE SI SEPARANO pal/la, gat/to, giac/ca, gom/ma
- 4) IL SUONO CQ SI DIVIDE COME SE FOSSE UNA DOPPIA ac/qua, ac/qua/rio, ac/quaz/zo/ne, ac/quo/li/na
- 5) LA S IMPURA (=SEGUITA DA CONSONANTE) NON SI DIVIDE ta/sca, po/sta
- 6) I SUONI SC, GN, GL, GH, CH, SCI, STR, TR, DR, BR, GR NON SI SEPARANO MAI sca/la, stra/da, co/ni/glio, ra/gno, dra/ghi, ba/chi, pe/sce, tre/no, bra/vo, gra/do
- 7) I SUONI QUA, QUE, QUI, QUO NON SI SEPARANO MAI qua/der/no, quer/cia, cin/que, li/quo/re, quat/tro
- 8) I GRUPPI MP, MB SI SEPARANO bam/bo/la, cam/pa/na, bam/bi/ni, im/bu/to
- 9) LE CONSONANTI L, R, N SI STACCANO DALLA CONSONANTE

CHE VIENE DOPO tor/ta, al/be/ro, car/ta, den/te

- 10) I GRUPPI CONSONANTICI CHE POSSONO TROVARSI A INIZIO PAROLA NON SI DIVIDONO le/pre, pre/da ma/gri, gri/do
- 11) I GRUPPI CONSONANTICI CHE NON SI POSSONO TROVARE A INIZIO PAROLA SI DIVIDONO cor/po, ~~rpo~~, al/to, ~~tlo~~
- 12) SE LA VOCALE E' LA PRIMA LETTERA PUO' STARE DA SOLA a/qui/ta, e/li/ca, i/so/ta, o/ca, e/de/ra



PUNTEGGIO

- **MONOSILLABE= 1 punto** (Es: *tu, il...*)
- **BISILLABE= 3 punti** (Es: *ca/sa...*)
- **TRISILLABE= 4 punti** (Es: *ca/ro/ta, ...*)
- **QUADRISILLABE= 5 punti** (Es: *te/le/fo/no,..*)
- **PENTASILLABE= 7 punti** (Es: *in/ter/ve/nil/re,..*)
- **OLTRE LE PENTASILLABICHE= 9 punti** (Es: *in/ve/ro/sil/mil/men/te,..*)
- **PAROLE CON LETTERE STRANIERE (J, K, W, X, Y) DI USO COMUNE IN ITALIANO** = 4 punti.** (Es: *yo/ga*)
Se la parola contiene più lettere straniere, vale comunque 4 punti (Es: *ki/wi* =4 punti). N.B.Tali punti vanno a sommarsi al punteggio dato dalle sillabe. (Es: *ki/wi*= 4+3= 7. *Yo/ga*= 4+3= 7).
Le parole straniere composte da 2 parole, tipo *play station*, valgono come parola unica. (Es: *play sta/tion*= 4+4=8 punti).
- **UTILIZZO DI TUTTE LE LETTERINE ACCUMULATE = BONUS di 3 punti**

Per semplicità, si è scelto di fare la divisione sillabica “all’italiana” delle parole straniere in uso comune in italiano (visto che sono entrate nella lingua italiana), in quanto l’inglese ha una divisione sillabica molto diversa da quella italiana, che richiederebbe una spiegazione a parte.

Le parole straniere e di uso comune in italiano, che non contengono lettere straniere (J, K, W, X, Y) ***, non danno punti in più al giocatore che le compone ma possono permettergli di utilizzare tutte le sue lettere. Ad esempio se, dopo aver composto più parole, gli rimanessero le letterine O O M Z, in italiano non potrebbe scrivere nessuna parola di senso compiuto ma potrebbe scrivere *zoom*, parola inglese di uso comune in italiano, riuscendo così ad

utilizzare tutte le proprie lettere e aggiudicandosi i punti BONUS (vedi punteggio). Es: zoom= 1 + BONUS = 3

****Elenco delle principali parole con lettere straniere di uso comune in italiano:**

baby sitter	gay	password
baby talk	hardware	play station
back up	hobby	sexy
Beauty	jersey	slow food
bijou	Jessica	smoking
body	jet	snack
boxe	jet lag	software
Brexit	jogging	stalking
browser	Katia	stick
bypass	ketchup	style
checkup	Kevin	supermarket
clown	killer	tie break
cocktail	look	taxi
copyright	marshmallow	ticket
corn flakes	make up	trendy
coworking	minimarket	walking
cracker	network	web
cup cake	news	whisky
download	ok	working
enjoy	pacemaker	wow
feedback	party	

Queste parole, contenendo lettere straniere, danno più punti (vedi punteggio).

Le parole composte, tipo play station, valgono come parola unica. Per semplicità, si è scelto di fare la divisione sillabica "all'ita-



liana” delle parole straniere di uso comune in italiano (visto che sono entrate nella lingua italiana), in quanto l’inglese ha una divisione sillabica molto diversa da quella italiana, che richiederebbe una spiegazione a parte.

*****Elenco delle principali parole straniere, di uso comune in italiano, non contenenti lettere straniere:**

anti-age	dead line	fun	plissè	scanner
audience	Deborah	game	post	screening
baseball	default	gentleman	premier	selfie
band	démodé	glamour	pressing	server
best seller	depliant	goal	pub	set
big	design	golf	pudding	tablet
big bang	designer	gourmet	prémaman	tag
bipartisan	déssert	hamburger	pressing	tennis
blog	devolution	home page	quorum	toilette
bomber	dog sitter	hotel	recordman	top
Bon ton	donuts	leader	roaming	top model
boutique	dribbling	login	roast beef	tram
boom	e-mail	logout	Sarah	transfer
brainstorming	élite	magazine	scanner	trench
budget	fan	maquillage	screening	tight
cartoons	fashion	match point	selfie	tunnel
caveau colf	fast food	memorandum	server	ultimatum
chat	festival	miss	set	volant
chic	fiction	mister	Sheila	zip
chiffon	file	mobbing	shopper	zoom
chip	flirt	moquette	slide	
coach	font	mouse	slip	
computer	football	muffin	slogan	
corner	footing	on line	smartphone	
co-learning	frappé	passe-partout	soap opera	
		personal trainer	sommelier	

Nel gioco **Pinella la coccinella**, tali parole, non contenendo lettere straniere, non danno punti in più al giocatore che le compone, ma in alcuni casi possono permettergli di utilizzare tutte le sue lettere. Ad esempio se, dopo aver composto più parole, gli rimanesse le letterine O O M Z, in italiano non potrebbe scrivere nessuna parola di senso compiuto ma potrebbe scrivere *zoom*, parola inglese di uso comune in italiano, riuscendo così ad utilizzare tutte le proprie lettere e aggiudicandosi i punti BONUS (vedi punteggio).

Le parole composte, tipo *top model*, valgono come parola unica.

SUGGERIMENTI dell'autrice

- 1) Con bambini che si stanno approcciando per la prima volta con i grafemi o che hanno difficoltà di letto-scrittura, si può decidere di utilizzare solo le letterine in stampato maiuscolo per le sue caratteristiche di costanza della forma di ogni singolo segno, costanza di altezza e di orientamento.



- 2) In un secondo momento, si può passare all'utilizzo delle letterine in stampato minuscolo per allenare le abilità percettive nel rilevare i tratti distintivi di ogni singolo segno, favorendo l'automatizzazione della lettura e scrittura.





- 3) La presenza di letterine in stampato sia maiuscolo sia minuscolo permette di scrivere i nomi propri di persona o di città con la prima lettera maiuscola, seguita dalle lettere minuscole, allenando in tal modo un'importante regola ortografica.



- 4) La trascrizione su foglio delle parole composte permette di allenare la scrittura manuale e lascia al bambino una traccia del suo operato.
- 5) A fine gioco, è possibile utilizzare le parole composte per lavorare sull'ampliamento del vocabolario, andando a trovare sinonimi, contrari, parole derivate e definizioni.
- 6) A fine gioco, si possono scegliere alcune delle parole composte per comporre delle frasi. Ad esempio: fiore. Ogni bimbo prova a comporre una frase contenente la parola *fiore*, aganciandosi eventualmente ad una sua esperienza di vita.



- 7) La possibilità di scrivere parole straniere, di uso comune in italiano, permette di riflettere, a fine gioco, su tale presenza nel nostro parlato quotidiano. Si possono scegliere alcune parole straniere composte e invitare i bambini a farsene venire in mente altre, lavorando sul brainstorming.

Allo stesso modo, possono essere utilizzate per creare frasi, a turno.



- 8) Se sono state scritte parole accentate, si può verificare insieme ai bambini se tale parola esiste anche senza accento e con altro significato, favorendo così il ripasso di un' altra importante regola ortografica. Ad esempio: pero'/ pero, aggiusto'/aggiusto. la'/la. oppure: lunedì'/? , eta'/?.



- 9) A fine gioco, si può controllare se sono state scritte parole con le doppie e si invitano i bambini a dire a turno altre parole con le doppie, andando a rinforzare l'analisi percettiva e grafica. La stessa cosa può essere fatta selezionando le parole contenenti altre eccezioni ortografiche, quali parole con gl, gn, sc, gh/gi, ch/ci, cq/qu/cu, etc..., da utilizzare come brainstorming o per la creazione di frasi contenenti la parola target.





10) A fine gioco, è possibile contare le sillabe che compongono ogni singola parola composta e classificare le parole in base al numero di sillabe che le compone, apprendendo così termini quali monosillaba, bisillaba, etc... I bambini possono essere invitati a turno a trovare altre parole mono o bi o tri sillabiche, quale ulteriore allenamento percettivo e ortografico.

Tutti questi giochi con le parole composte, e altri ancora che potrete inventare voi e inviarmi, si consiglia di effettuarli scegliendone 1 o 2 alla volta, per focalizzare l'attenzione su una regola e non affaticare o confondere i bambini alle prime armi o con difficoltà.



VARIANTI

- Utilizzo della clessidra per dare un limite di tempo
- Utilizzo di un campanellino che suonerà il primo giocatore che finisce la propria composizione di parole, interrompendo gli altri giocatori

Tali varianti devono essere valutate in base allo scopo del gioco e all'età dei giocatori. In terapia logopedica, ad esempio, non vengono utilizzate quando si lavora sulla correttezza e non sulla velocità. Utili se invece si vuole lavorare sulla velocità e la competizione "sana" tra giocatori con competenze ed età simili.

BIBLIOGRAFIA

- Leggo e scrivo con entusiasmo. Jacqueline Bickel. Books and Company
- L'italiano, conoscere e usare una lingua formidabile. Giovanardi, De Roberto. Gedi.
- La costruzione della lingua scritta. Ferrero e Teberosky, Ed. Giunti.
- Il disagio educativo alla scuola primaria. Nicolodi. Ed. Franco Angeli
- Le dislessie. Di Renzo, Bianchi di Castelfranco. Ed. Magi

RINGRAZIAMENTI

Un grazie di cuore a:

I miei genitori e i miei nonni per l'amore incondizionato che mi ha permesso di appassionarmi al mondo dei bambini, nel tentativo di restituire parte di quanto mi è stato dato nell'infanzia.

Mio fratello per l'acuità con cui mi insegna a guardare il mondo.

Le mie figlie Irene e Sveva per l'amore e la complicità che mi donano ogni giorno.

Angelo F., Angelo P. e Sonia per l'entusiasmo all'idea del gioco, fin dal suo esordio.

Gli illustratori Matteo, Fabiana e Silvia di JBS Agency Snc, che si sono appassionati a **Pinella**, cercando di interpretare al meglio le mie idee.

L'Editore Valter per la collaborazione professionale e Dora per l'impaginazione.

Tutti i bimbi che, giocando con me, mi hanno aiutato a dare forma a questo gioco.

Gli amici e colleghi che mi hanno assistito nelle varie fasi di sviluppo del gioco, con consigli e suggerimenti.

Voi che avete scelto di utilizzare questo gioco per migliorare le competenze linguistiche dell'italiano, divertendovi.

