

GiocoIMPARO

Piacere!

Angela Zerbino, Logopedista relazionale.
Vivo e lavoro a Milano. Mi occupo di disturbi logopedici dell'età evolutiva e dei disturbi di voce in età evolutiva e adulta.

Dopo la Laurea in Lingue e Letterature Straniere Moderne presso l'Università di Pavia, mi laureo a pieni voti in Logopedia, presso l'Università di Torino. Ho conseguito il Master in Pedagogia Relazionale del Linguaggio, la formazione biennale in Tecnica di Associazione (sui disturbi di letto-scrittura) e il PAS 1° livello del metodo Feuerstein.

Ideatrice e fondatrice di **GIOCOIMPARO**, brand di giochi educativo-didattici su linguaggio e apprendimenti per bambini.

Lavorando come Logopedista con i bambini, negli anni ho utilizzato diversi **GIOCHI IN SCATOLA**, ma mi sono resa conto che i giochi erano di due tipi: prettamente ludici, o "tradizionalmente" didattici.

Non c'era sul mercato qualcosa che unisse il **DIVERTIMENTO** al tema dell'**IMPARARE**.



Per questo ho creato **GIOCOIMPARO!**

GIOCOIMPARO propone **GIOCHI IN SCATOLA** educativo-didattici, per bambini, che integrano apprendimento, divertimento, sfida e ricompensa immediata. I miei giochi sono tutti approvati dai **BAMBINI** che incontro in studio, e prima della pubblicazione sono migliorati seguendo le loro geniali e dolcissime indicazioni.

GIOCOIMPARO è una vera e propria metodologia, è **DIDATTICA LUDIFORME**!

I giochi in scatola educativo-didattici **GIOCOIMPARO** sono caratterizzati da regole semplici, obiettivi chiari e attraenti, grafica accattivante e immediatezza dei feedback. La cornice ludica stimola i giocatori ad usare la fantasia, la creatività, l'interattività e ad affrontare la parte didattica con grande **motivazione intrinseca**.



I 6 valori di Giocoimparo



MADE IN ITALY

I giochi in scatola Giocoimparo sono tutti prodotti in Italia.





QUALITÀ DEL MATERIALE

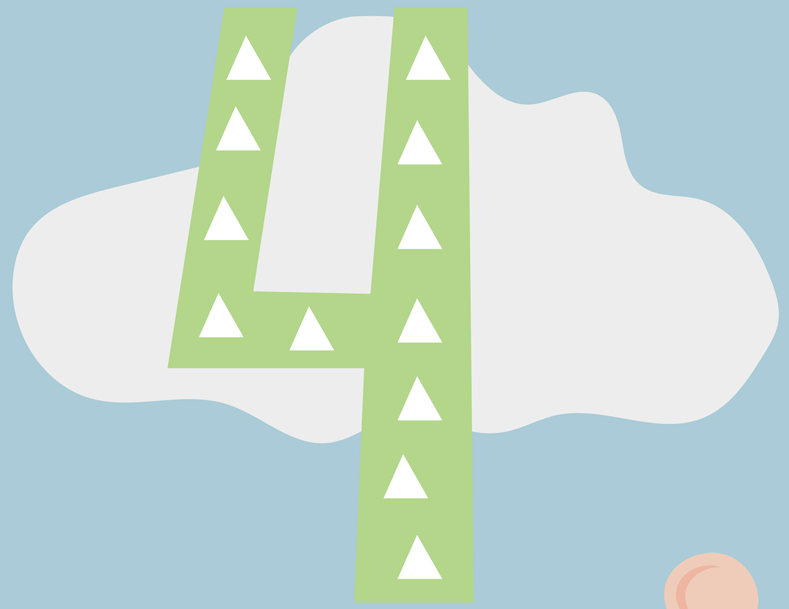
Nel mondo Giocoimparo, notevole importanza viene data alla scelta del materiale: tipologia e spessore del cartone per assemblare scatole, tabelloni, schede e carte affinché siano maneggevoli e piacevoli al tatto.
Oltre al fatto che ci piacciono le cose belle e ben fatte, vogliamo che i giochi Giocoimparo possano durare nel tempo, passare da fratello a fratello e diventare un oggetto di famiglia da tramandare.



EDUCARE ALLA BELLEZZA

Grande attenzione viene data alla scelta degli illustratori per bambini. Tutti i giochi Giocoimparo nascono dalle mani di disegnatori professionisti, che disegnano con cura le immagini perché crediamo enormemente nell'educazione al bello. I bambini devono poter giocare con giochi fatti bene ed esteticamente curati, per poi poter ricercare e riconoscere la bellezza nella vita quotidiana.





APPRENDERE AD APPRENDERE

I giochi Giocoimparo stimolano i bambini a prendere decisioni, valutare le strategie, sentirsi autonomi nelle scelte e vivere gli apprendimenti con senso di auto-determinazione e autoefficacia, creando un circolo virtuoso che si auto-alimenta.

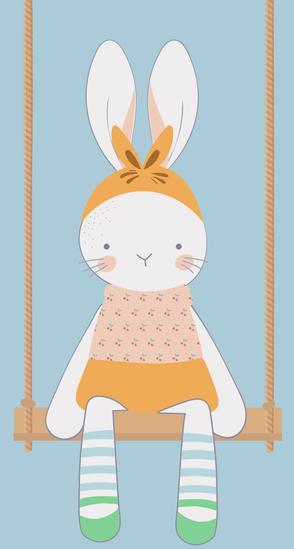




FORMAZIONE ALLA DIDATTICA LUDIFORME

Giocoimparo si occupa di formazione agli insegnanti e di progettazione di Laboratori nelle scuole d'infanzia e Primaria per promuovere la Scuola-Laboratorio, dove il bambino è protagonista dei propri apprendimenti e artefice del proprio sapere.





SOSTEGNO A GENITORI E OPERATORI DELL' ETÀ EVOLUTIVA

Giocoimparo condivide apertamente informazioni scientifiche, consigli e indicazioni, attraverso la sua newsletter Atelier Giocoimparo e i PDF scaricabili gratuitamente dal sito Giocoimparo.

Perché Giocoimparo?

I giochi in scatola **Giocoimparo** sono **EDUTAINMENT GAME**: entertainment game, modificati a scopo didattico.
Oltre agli obiettivi insiti nel gioco, tipici della **meccanica dei giochi di intrattenimento**, ci sono **obiettivi esterni didattici**, previsti dal game designer ma non così evidenti al **giocatore**, che è tutto assorto dal gioco e **automotivato ad apprendere**.

Ogni gioco didattico Giocoimparo nasce secondo il modello del cosiddetto "**Metaprogetto**": si parte dalla **funzione** per arrivare alla **forma**. Come prima cosa, si pensa alla **funzione cognitiva** che si vuole sollecitare: memoria, attenzione, linguaggio, apprendimento, pensiero, percezione visiva, categorizzazione, problem solving...

A quel punto, viene progettata la **forma** da dare al gioco affinché solleciti quelle determinate funzioni cognitive: caratteristiche del tabellone, tipologia e posizionamento delle caselle, scelte dei colori, dei componenti...





Concluse queste due fasi, realizziamo un **propotipo “artigianale”** che utilizziamo per anni in studio e, grazie al fatto che i bimbi chiedono spesso di giocarci, abbiamo **la possibilità di modificarlo, grazie ai loro suggerimenti**, fino ad arrivare al prodotto finale, che verrà pubblicato.

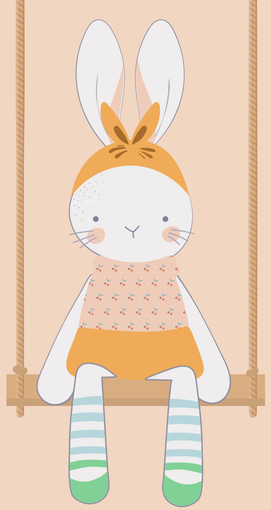
Questo metodo, lungo ma efficace, ci permette di arrivare a un prodotto **“a misura di bambino”**, sperimentato a lungo da loro e con loro.

Il metodo Giocoimparo

Il **metodo** Giocoimparo si basa sulle più recenti **ricerche neuroscientifiche** in tema di **apprendimento**, che dimostrano quanto l'efficacia di un gioco didattico dipenda da tre elementi: sfida, fantasia e curiosità. Da qui nasce la ricerca di **meccanismo di gioco** che sia molto divertente e coinvolgente e che abbia un **design** accattivante.

Le ricerche dimostrano, infatti, che i bambini imparano durante un'attività ludica nella quale provano **emozioni positive**, ed è proprio l'aspetto della gioia ad allenare le **funzioni cognitive** e ad aumentare l'**autostima** dei bambini.





SFIDA

La **SFIDA** coinvolge i bambini, spingendoli a raggiungere obiettivi, attraverso lo svolgimento di esercizi che favoriscono l'apprendimento e lo sviluppo cognitivo.





IMPREVISTO

L'**IMPREVISTO** incoraggia i bambini a fare scelte, usare la fantasia e adattare i loro piani, con l'obiettivo di vincere il gioco e soddisfare le loro emozioni di gratificazione e autostima.

RICOMPENSA

La **RICOMPENSA IMMEDIATA**, attraverso la conquista di gettoni o altro, rappresenta una strategia efficace per far sentire i bambini capaci, competenti e invogliarli a ritrovare questa sensazione di benessere, legata agli apprendimenti, anche in altri contesti didattici.



I giochi


GIOCO IMPARO
LUNA
genus
MISTERY TRIP
ANGELA ZERBINO
GIOCHI LINGUISTICI E PREVENZIONE AI DSA
Come costruire e potenziare i prerequisiti di lettura e scrittura
Prefazione di Daniele Novara
GIOCO IMPARO
FONEMI in VIAGGIO
Attività, giochi e percorsi per il potenziamento del linguaggio
Autore ANGELA ZERBINO
Grafiche DOMENICA GRASSO



LUNA PARK

*Entra nel favoloso **LUNA PARK** tra giostre spericolate, bancarelle di pizza e hamburger e simpatiche papere, che ti faranno vincere tanti gettoni! Chi sarà il primo ad uscire dal Luna Park, carico di gettoni?*

36,90€

4-10 2-4 30-45min

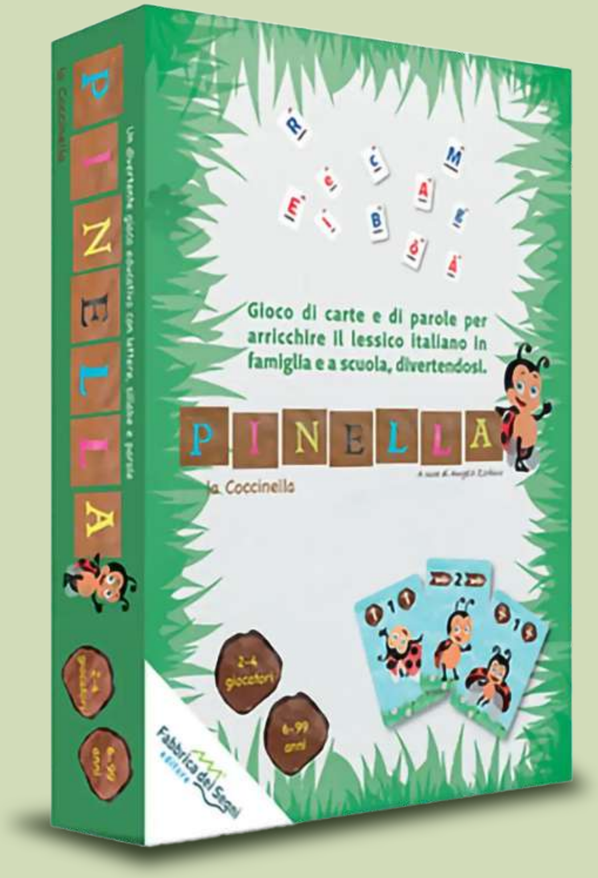




Un gioco educativo e didattico che, in modo divertente, stimola i bambini ad ampliare il proprio **vocabolario** e a **costruire frasi articolate**.

Permette ai bambini di imparare esplorando un ambiente narrativo caratterizzato da gioia e spensieratezza. Le **100 carte sul linguaggio**, perfettamente integrate alla meccanica del gioco, stimolano il bambino a utilizzare un codice linguistico più elaborato, per esempio descrivendo un oggetto, esplorandone le funzioni, indicando le sue diverse caratteristiche o individuando il suo collocamento nello spazio.

Oltre a questo, avendo un meccanismo di gioco basato sulle **ricompense immediate**, i bambini si sentono **ingaggiati**, **capaci e competenti**, e questo attiva in loro un nuovo e sorprendente piacere legato al processo di apprendimento.



PINELLA LA COCCINELLA

Aiuta Pinella la Coccinella a trovare tante lettere, nascoste nel prato, spostandola con le carte-direzione. Poi crea tante parole e dividile in sillabe, per calcolare il punteggio.

Chi totalizzerà più punti?

14,90€

6+ 2-4 30-45min





Un gioco educativo e didattico per allenare in modo coinvolgente la **costruzione di parole** e la **divisione in sillabe**, con le **lettere mobili**. **PINELLA LA COCCINELLA** è amata dai bambini perché permette loro di vivere i primi approcci alla lettura e scrittura, in modo tenero e coinvolgente.

Attraverso l'uso di vocali rosse e consonanti blu (secondo il Metodo Montessori), in stampato maiuscolo e minuscolo, il bambino allena le **regole ortografiche**, familiarizza con le lettere e allena la lettura e la scrittura. Le **Lettere Mobili** sono strumento indispensabile per **l'apprendimento di lettura e scrittura** e per chi apprende **l'italiano come seconda lingua**.



FONEMI IN VIAGGIO

Due coloratissimi tabelloni con fantastiche ambientazioni e 256 carte-immagine accompagnano il bambino sul potenziamento del linguaggio dai 3 ai 7 anni, attraverso tante diverse attività da svolgere insieme.

39,90€

3-7 2 30-45min

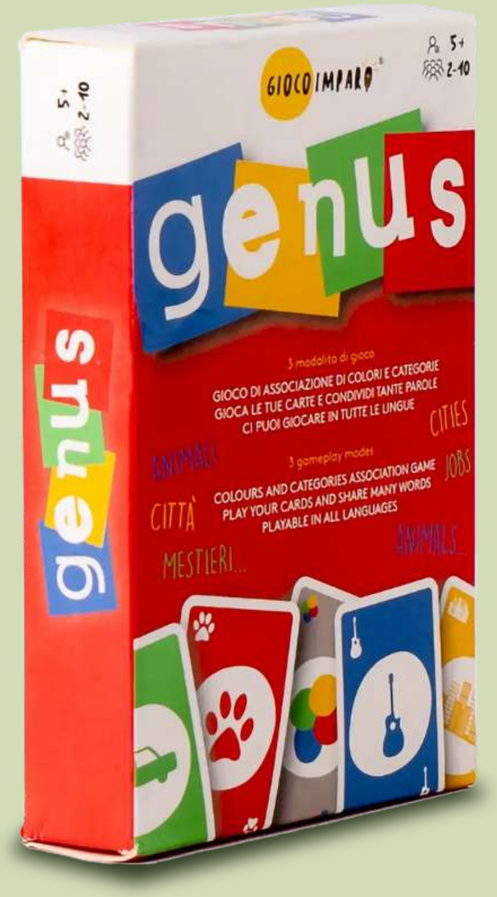




Dai 3 anni: 256 immagini, delle diverse categorie (animali, cibo, oggetti, abbigliamento, mezzi di trasporto...) per stimolare l'ascolto e la pronuncia di tutti i suoni del linguaggio e l'apprendimento di tante nuove parole. Completano il gioco 2 meravigliosi tabelloni che trasporteranno il bambino in un fantastico castello o su una misteriosa isola dei pirati, alla scoperta di tanti oggetti da pronunciare insieme

Dai 5 anni: percorsi, tombole, Memory, domino per giocare con sillabe, rime, fonemi, per l'avviamento alla lettura e scrittura.

Dai 6 anni: tanti giochi e attività per memorizzare le lettere dell'alfabeto e le regole ortografiche (doppie, ch, gh, gl, gn...).



GENUS

Quale parola dirai con la prossima carta? Chi dirà l'ultima parola? Di sicuro ci sarà da ridere e imparare! Puoi usare GENUS in famiglia, con i tuoi amici e con la maestra. Puoi portarlo con te in viaggio, in spiaggia...è bello giocare con le parole!

19,90€

5+ 2-10 20-30min

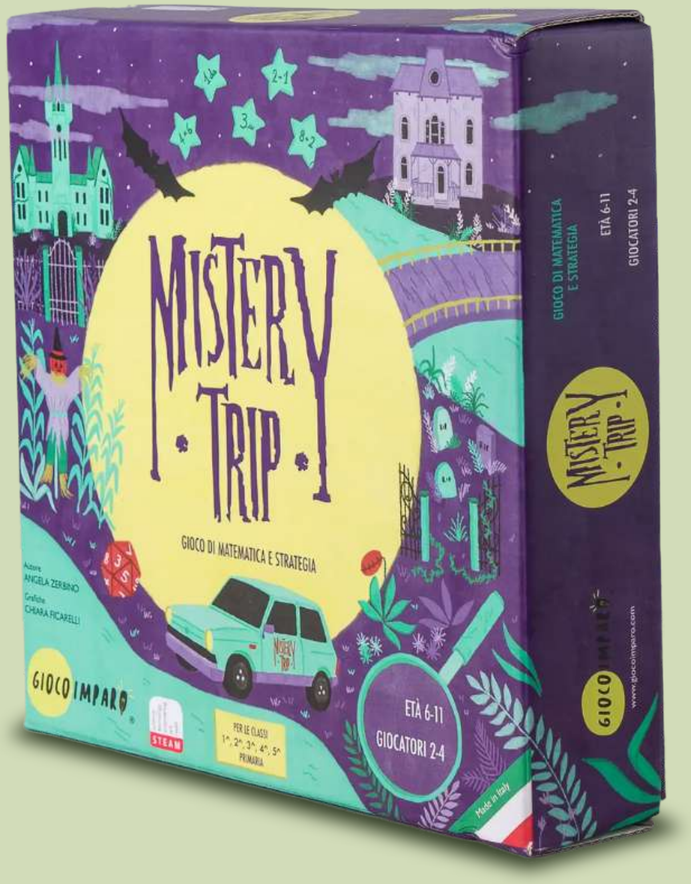




Favorisce l'**arricchimento del linguaggio** e migliora la **capacità di classificazione/categorizzazione** attraverso un gioco stimolante e divertente, che si presta all'attività sia individuale che di gruppo.

Per ogni categoria rappresentata, il bambino dirà e ascolterà parole pertinenti, memorizzando tanti nuovi vocaboli.

Le carte **GENUS** raffigurano unicamente **simboli**, quindi possono essere utilizzate per sviluppare e consolidare le **capacità linguistiche di qualsiasi lingua**, sia la lingua madre che una lingua acquisita.



MISTERY TRIP

Una strada tortuosa che conduce in cima alla collina, dove sorge un castello abbandonato. Un viaggio misterioso in macchina affrontando dossi, alberi abbattuti, distributori dismessi, imprevisti e continui cambi di scena.

Chi sarà il primo ad arrivare al castello?

36,90€

6-11 2-4 30-45 min



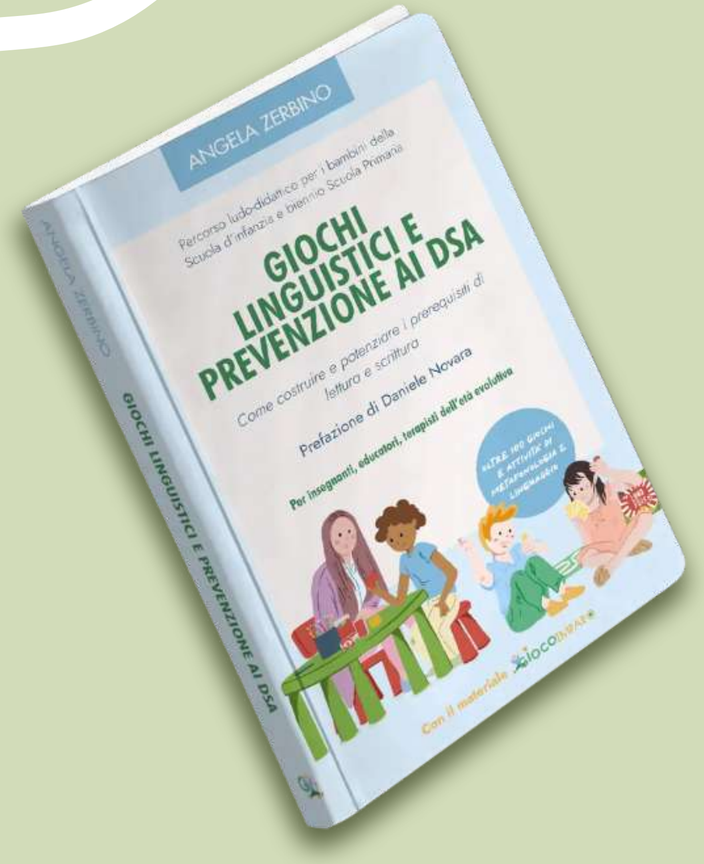


Gioco educativo-didattico di strategia, che supporta l'**apprendimento matematico** in bambini delle classi della primaria, dalla prima alla quinta.

Con continui cambi di scena, Mistery Trip stimola il bambino a studiare le proprie mosse e a trovare possibili soluzioni per far vincere la propria macchina. Egli sviluppa e consolida **competenze matematiche** per riuscire a ostacolare il percorso dell'avversario, dunque apprende sia **tabelline**, sia **concetti matematici e geometrici**, divertendosi e vivendo la matematica come un'avventura.

L'utilizzo di un dado a 10 facce, per completare il numero riportato sulla carta-esercizio, diverte molto i bambini e rende l'esercizio sempre nuovo.

LIBRO “GIOCHI LINGUISTICI E PREVENZIONE AI DSA”



Un libro operativo che, in poco più di 100 pagine, condensa la lunga esperienza di **sperimentazione di Laboratori Linguistici** con i bambini dell’ultimo anno di Scuola d’infanzia e biennio della scuola primaria, secondo il modello del **gioco-guidato**, per la costruzione e il potenziamento dei prerequisiti cognitivi e strumentali degli apprendimenti della letto-scrittura.

Fornisce utili indicazioni su progettazione, osservazione e documentazione di Laboratori Linguistici. Contiene oltre **100 giochi e attività di metafonologia e linguaggio**, con il materiale Giocoimparo, e un semplice test per la valutazione del livello di concettualizzazione della scrittura.

Giochi Linguistici e prevenzione ai DSA rappresenta un manuale pratico, semplice e completo, da tenere sempre a portata di mano, per impostare tante **attività e giochi sul linguaggio** e per abituare i bambini a vivere gli apprendimenti in modo versatile, dinamico e sempre nuovo.

20€

CONTATTI

Via San Vincenzo 24
20123 Milano

giocoimparo.info@gmail.com

347 0004897

www.giocoimparo.com