

COMUNICATO STAMPA



Comune di Verano Brianza
Servizi Scolastici e Culturali



CreativaMente Scuola e il Comune di Verano Brianza presentano

A che gioco giochiamo – Il gioco nella didattica

13 febbraio 2019, dalle 20.00 alle 22.00 **SOLD OUT**

27 febbraio 2019, dalle 20.00 alle 22.00

Via Nazario Sauro, angolo via San Carlo, 36 - Verano Brianza (MB)

Concorezzo (Monza e Brianza) – CreativaMente, realtà italiana specializzata nella creazione di giochi di società divertenti e educativi, con la collaborazione del Comune di Verano Brianza – Settore Servizi Scolastici e Culturali, presenta **A che gioco giochiamo – Il gioco nella didattica**, evento formativo **gratuito** per docenti della scuola primaria e dell'infanzia, aperto anche ai docenti della scuola secondaria. L'incontro, che si terrà presso la Biblioteca Civica di Verano Brianza, prevede una parte teorica introduttiva e una laboratoriale con utilizzo di giochi didattico-educativi. Verrà rilasciato attestato di partecipazione.

Per info e iscrizioni: <https://www.creativamente.eu/prodotto/a-che-gioco-giochiamo-il-gioco-nella-didattica/>

Durante l'incontro interverranno:

- **Francesco Panzeri**, responsabile del progetto CreativaMente Scuola. Dopo il Diploma alla Nuova Accademia di Belle Arti, diventa responsabile comunicazione ed eventi per una libreria. Oggi porta i nostri giochi tra i banchi di scuola e sugli scaffali delle biblioteche.
- **Luigi Regoliosi**, docente di Matematica presso la scuola secondaria di secondo grado, presidente e fondatore dell'associazione Tokalon, direttore del con-corso nazionale *Matematica per tutti*, responsabile scientifico di Tokalon Matematica, cultore della materia presso il Dipartimento di Scienze della formazione dell'Università Roma Tre. Utilizza da anni i nostri giochi nelle attività di formazione nell'ambito della didattica della matematica.
- **Grazia Rigamonti**, logopedista. Conduce diversi Laboratori linguistici per la prevenzione di disturbi del linguaggio e dell'apprendimento e organizza numerosi corsi di formazione per insegnanti. È terapeuta della riabilitazione e consulente tecnico per ragazzi, genitori e docenti. È autrice dei nostri giochi Fonolandia, Sillabandia, Leggolandia e Questo e quello.

Il progetto **CreativaMente Scuola** nasce con l'obiettivo di portare il gioco nella didattica e nell'educazione. Il gioco diviene quindi strumento fondamentale per la crescita del bambino, che, attraverso il gioco, impara divertendosi. Obiettivo primario non è quindi l'apprendimento di una materia specifica da parte del bambino, ma la sua crescita personale nella conoscenza del sé e nella relazione con gli altri.

Ogni gioco di CreativaMente si basa sulla filosofia "Ludo ergo sum" (Gioco dunque esisto): attraverso il gioco, che rende avvincente l'esperienza, il bambino ha l'opportunità di crescere. I giochi di CreativaMente stimolano l'**apprendimento** di conoscenze specifiche, lo sviluppo della propria sicurezza e della propria **autostima**, il **divertimento**, la scoperta della **fisicità** e della percezione tattile, il rispetto delle **regole** e la comprensione del valore della **socializzazione**.

Durante l'incontro verrà presentata la metodologia attraverso i giochi di CreativaMente. In particolare:



PAROLANDIA DEI PICCOLI, per giocare con le parole stampate sui pezzi di puzzle per costruire la tua frase. Divertiti a comporre frasi sempre nuove, senza perdere di vista la grammatica. Parolandia segue la “grammatica colorata”: i nomi sono viola, i verbi rosa, gli aggettivi gialli, etc: le parole con due significati hanno entrambi i colori; il colore del pappagallo indica il genere della parola; le parole “speciali” hanno le tre piume colorate; i verbi al tempo passato sono scritti in rosso.



PYTAGORA, per giocare con i numeri e le quattro operazioni aritmetiche stampati sui pezzi di puzzle e costruire l'uguaglianza più difficile che puoi. Con 126 pezzi di puzzle puoi fare tanti giochi... anche sulla numerazione e sulle tabelline.



IL GRAN CARNEVALE, gioco e libro, con testi di Roberto Piumini e illustrazioni di Hubert Garnich. Ogni bambino è un abitante di uno dei quattro Mondi, e per vincere deve organizzare una Festa di Carnevale. Come? Trovando degli Amici negli altri tre mondi (diversi dal suo) e, soprattutto, procurando una Maschera a ciascun Personaggio.



SHERLOCK COLORS, il Gioco dei colori, perfetto per vedere il mondo con occhi diversi. Lo spazio attorno a noi è pieno di colori... Sherlock Colors allena l'occhio a distinguerli e riconoscerli. 6 diversi giochi, dinamici e divertenti, educano al senso cromatico e insegnano un vocabolario specifico a partire da elementi fotografici colorati. 96 gettoni, divisi in categorie, aiutano l'associazione di ogni singolo colore ai numerosi elementi della realtà.



SMILEY GAMES, con giochi per tutti i gusti... alcuni stimolano la memoria, i riflessi e la percezione visiva, mentre altri richiedono tattica, strategia e concentrazione. Con tante faccine colorate, allena il bambino a mettersi in gioco con le sue capacità e le sue emozioni.

Il responsabile di CreativaMente Scuola **Francesco Panzeri** spiega l'idea fondamentale che sottende il progetto: *«Tutti i nostri laboratori e le nostre attività sono strumenti educativi multidisciplinari che uniscono, in maniera sempre nuova e originale, una forte valenza didattica al divertimento. L'efficacia del laboratorio deriva dal fatto che il divertimento e l'aspetto ludico prevalgono sulla componente educativa. In tal modo il bambino prima di tutto si diverte, e contestualmente impara, quasi senza rendersene conto. Questo approccio diverso alla formazione e alla didattica ci permetterà di fare Scuola in modo innovativo e creativo, di fare... Scuola CreativaMente!»*

Il presidente dell'associazione Tokalon **Luigi Regoliosi** sottolinea il valore del gioco nello sviluppo delle competenze logico-matematiche: *«Il calcolo mentale non è qualcosa di antico che ora non serve più perché c'è la calcolatrice, ma ha un immenso potenziale nella struttura del nostro ragionamento e nell'utilizzo della logica. Questo potenziale viene ottimamente stimolato attraverso il gioco. Tutti i giochi possono poi essere personalizzati a seconda dell'obiettivo. Attraverso giochi come Pytagora e Conta che ti passa si possono stimolare delle potenzialità logico-matematiche che a volte rischiano di rimanere nascoste nei nostri studenti.»*

La logopedista **Grazia Rigamonti** spiega l'importanza del gioco nell'apprendimento linguistico: *«Il gioco è un elemento fondamentale per stimolare l'apprendimento. È importante che i giochi vengano disfatti e riutilizzati in funzione del tipo di bambino che ci si trova di fronte. Fonolandia, Sillabandia e Leggolandia in particolare facilitano l'approccio ai prerequisiti della lettura-scrittura, per poi lavorare sulla strutturazione frasale con Parolandia dei piccoli. Chi vuole insegnare e insegnare bene deve giocare e giocare bene.»*

Informazioni su CreativaMente

CreativaMente è un'azienda che da più di quindici anni si occupa di ideare e produrre giochi di società dedicati alle famiglie, con l'obiettivo di coinvolgere grandi e piccoli offrendo divertimento e opportunità di apprendimento in molti campi del sapere. CreativaMente è composta da un team di persone appassionate che seguono personalmente ogni singola fase dello sviluppo dei giochi, costruiti con materiali di qualità e interamente made in Italy. CreativaMente, con sede a Concorezzo (MB), distribuisce direttamente i prodotti presenti nel catalogo, selezionando in modo attento i punti vendita come librerie, cartolerie, negozi di giocattoli e bookshop museali. Per ulteriori informazioni: www.creativamente.eu.