



SALIRE CINTURE RUOTARE GIOCARE INSIEME  
 Il Vascello Fantasma  
 francese giapponese  
 spagnolo cinese  
 italiano

IL VASCELLIERO  
 FANTASMA  
 SHARK

(B) (A) (I)  
 (Z) (L) (E)  
 (G) (S) (O)

# **PROGETTO: “IL VASCELLIERO FANTASMA”**

## **Giostrina inclusiva a tema marino per parchi pubblici**

### **RELAZIONE DESCRITTIVA COMPLETA**

#### **1. Premessa**

Il presente progetto nasce da un percorso educativo sull'inclusione e sulla cittadinanza attiva, sviluppato dagli alunni della scuola primaria di Grosso Canavese (Torino). “Il Vascelliero Fantasma” è una giostrina inclusiva progettata per consentire a tutti i bambini, con e senza disabilità, di condividere un'esperienza di gioco sicura, stimolante e accessibile. L'obiettivo è superare ogni barriera fisica, sensoriale e comunicativa, creando uno spazio realmente inclusivo.

#### **2. Origine dell'idea**

Il progetto nasce da attività didattiche dedicate al diritto al gioco e all'inclusione. Gli alunni, guidati dalle insegnanti, hanno progettato una giostra capace di accogliere tutti i bambini, sviluppando competenze di collaborazione, progettazione e cittadinanza attiva.

#### **3. Finalità del progetto**

Inclusione e accessibilità: garantire pari opportunità e abbattere le barriere architettoniche. Socializzazione: favorire il gioco condiviso e l'integrazione. Sviluppo cognitivo e sensoriale: stimolare percezione, coordinazione e apprendimento. Educazione ai valori: promuovere rispetto, empatia e collaborazione. Valorizzazione degli spazi pubblici: rendere i parchi più accessibili e inclusivi.

#### **4. Descrizione del progetto**

La giostrina è una piattaforma rotante e basculante a tema marino, con accesso a livello del terreno, rampa antiscivolo, sedute inclusive e spazi per carrozzine. È dotata di timone centrale interattivo e copertura superiore a vela. Decorazioni marine e colori vivaci favoriscono il gioco simbolico e l'immaginazione.

#### **5. Funzionamento tecnico**

La giostrina prevede una rotazione lenta e un'oscillazione dolce. È dotata di sistemi di sicurezza che impediscono l'avvio se le condizioni non sono idonee (es. pedana non chiusa).

#### **6. Inclusione e accessibilità**

Accesso senza gradini, rampa a norma, pavimentazione antiscivolo, postazioni per carrozzine con sistemi di bloccaggio e sedute ergonomiche con supporti laterali.

## **7. Inclusione sensoriale**

Per disabilità visiva: elementi tattili, texture e suoni naturali. Per disabilità uditiva: segnali luminosi e indicazioni visive. Per bisogni cognitivi: struttura semplice, colori distintivi e stimoli equilibrati.

## **8. Comunicazione inclusiva**

Pannelli in Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA), simboli intuitivi e indicazioni visive per facilitare l'utilizzo anche ai bambini non verbali.

## **9. Braille e accessibilità tattile**

Scritte in Braille, superfici differenziate e elementi riconoscibili al tatto per garantire piena accessibilità.

## **10. Multilinguismo**

Pannelli informativi in più lingue e utilizzo di icone universali per favorire l'inclusione culturale.

## **11. Sicurezza**

Materiali certificati, bordi arrotondati, sistemi di protezione, pavimentazione antitrauma e manutenzione facilitata.

## **12. Materiali**

Struttura in acciaio zincato, pannelli in polietilene, pavimentazione in gomma colata antitrauma, elementi sonori naturali e vela in tessuto tecnico resistente ai raggi UV.

## **13. Inserimento urbano**

La giostrina sarà installata in parchi dotati di percorsi accessibili, aree di sosta, zone ombreggiate e segnaletica inclusiva.

## **14. Valore sociale ed educativo**

Il progetto promuove inclusione reale, partecipazione e comunità, favorendo l'incontro tra bambini con e senza disabilità.

## **15. Conclusione**

"Il Vascelliero Fantasma" rappresenta un intervento innovativo che trasforma il gioco in un'esperienza accessibile, condivisa e inclusiva per tutti i bambini.