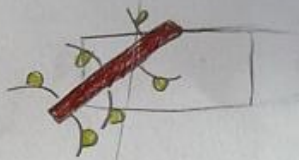
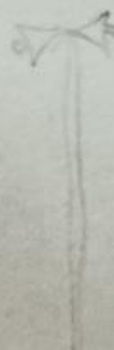




GEMMA



F14
LIBR. INC.



PARCOGIOCHI PER
TUTTI





Giocacolle

Il plesso di Colle Brianza dell'Istituto Comprensivo di Galbiate ha deciso di partecipare al concorso "Inventa il gioco per tutti da installare nel parco giochi della tua città", un'iniziativa che invita i bambini di tutte le classi a progettare uno spazio ludico inclusivo e a riflettere sul tema dell'accessibilità e dell'inclusione nei parchi comunali.

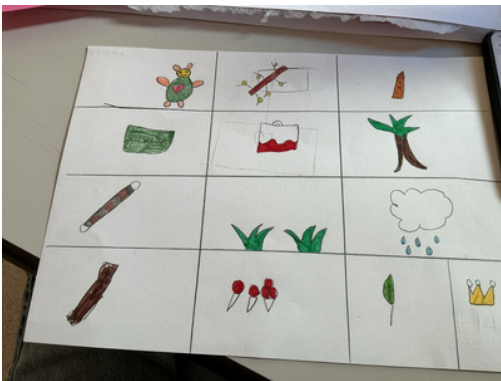
La scuola ha scelto di sviluppare l'idea di un parco giochi a tema fungo, un richiamo diretto al territorio di Colle Brianza, situato in una zona montuosa ricca di natura e suggestioni boschive. L'immaginario del fungo è diventato il filo conduttore di un progetto creativo e simbolico, capace di unire ambiente, gioco e inclusività. Ogni classe ha lavorato su un gioco diverso, progettandolo, immaginandolo e rappresentandolo attraverso disegni e riflessioni. Durante il percorso, gli alunni hanno affrontato il tema delle peculiarità individuali e della diversità, avvicinandosi, ciascuno con i propri strumenti cognitivi ed emotivi, al concetto di disabilità e di punto di vista inclusivo.

Le classi, in autonomia, hanno poi selezionato il progetto ritenuto più significativo, definendo criteri di scelta e modalità di votazione, vivendo così un'esperienza autentica di partecipazione democratica e responsabilità condivisa.

Un elemento innovativo del percorso è stato l'utilizzo dell'Intelligenza Artificiale, integrata in modo coerente e rispettoso del lavoro dei bambini: a partire dai loro disegni, l'IA ha contribuito a rendere più leggibili e strutturate le descrizioni, che gli alunni hanno dettato personalmente. Questo ha permesso di superare i limiti legati all'immaturità del gesto grafico, trasformando le loro idee in un progetto più concreto e "realizzabile", come quello di veri architetti.

Così è nato GiocaColle: un parco giochi che non è soltanto uno spazio fisico, ma un'idea di comunità. Perché l'inclusività non è solo qualcosa che si costruisce fuori di noi, ma un modo di guardare il mondo che nasce dentro ciascuno di noi: cresce nei pensieri, si intreccia nelle parole e prende forma in ogni luogo, in ogni tempo, in ogni gesto che scegliamo di rendere accogliente per tutti.

I progetti vengono presentati attraverso i disegni originali dei bambini, affiancati dalle immagini generate dall'intelligenza artificiale, che traducono fedelmente le loro idee in una forma visiva più strutturata e realistica. In questo modo, il pensiero creativo dei bambini e la sua rielaborazione digitale dialogano tra loro, valorizzando ogni singolo contributo e rendendo visibile il passaggio dall'idea al progetto.



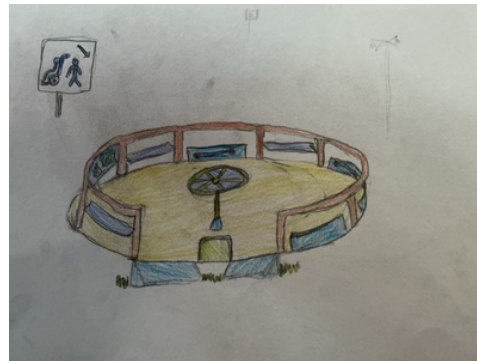
Classe 1[^]



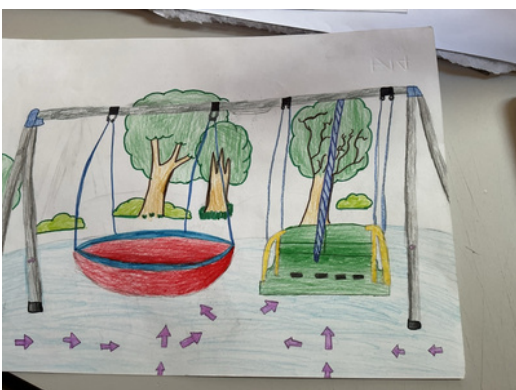
Classe 2[^]



Classe 3[^]



Classe 4[^]



Classe 5[^]

