





Un gioco inclusivo per tutti

Il progetto propone la realizzazione di un'installazione ludico-educativa inclusiva pensata per il parco della nostra città, con l'obiettivo di permettere a **tutti i ragazzi**, indipendentemente dalle loro abilità, di giocare, apprendere e socializzare.

Al centro dell'idea troviamo un **gioco del tris** progettato ad altezza accessibile anche per ragazzi in sedia a rotelle. Le pedine e le caselle sono realizzate **in rilievo**, così da essere facilmente riconoscibili anche attraverso il tatto, favorendo l'inclusione di bambini e ragazzi con disabilità visive.

Doppia sfida: dal tris a "Indovina dove"

Il gioco non si esaurisce con il tris.

Chi vince può accedere a una **seconda sfida educativa**: il gioco "Indovina dove".

Questo consiste in un doppio pannello:

- su un lato sono presenti **caselle con elementi del territorio** (montagna, fiume, monumenti, animali, ecc.), realizzati anch'essi in rilievo;
- sull'altro pannello i ragazzi devono **individuare e abbinare l'immagine corrispondente**.

Questa attività stimola:

- la memoria,
- l'osservazione,
- la conoscenza del territorio,
- e l'apprendimento multisensoriale.

Inclusione attraverso il tatto e il gioco

Le installazioni in rilievo permettono un'esperienza **accessibile e coinvolgente per tutti**, promuovendo:

- l'inclusione sociale,
- la collaborazione tra pari,
- il rispetto delle diversità.

Il gioco diventa così uno strumento fondamentale per abbattere le barriere e creare uno spazio condiviso dove ogni ragazzo può partecipare attivamente.

Imparare giocando (anche alle superiori)

Il progetto valorizza l'importanza del **gioco come strumento di apprendimento**, non solo per i più piccoli ma anche per i ragazzi delle scuole superiori.

Attraverso attività ludiche:

- si sviluppano competenze cognitive e relazionali,
- si favorisce l'apprendimento esperienziale,
- si stimola la curiosità e la partecipazione attiva.

Imparare attraverso il gioco rende l'esperienza educativa più significativa, inclusiva e duratura.

Un lavoro collaborativo

L'illustrazione del progetto è stata:

- ideata da un alunno della **classe 3PA**,
- sviluppata in collaborazione con l'**insegnante di sostegno**,
- successivamente realizzata anche con il supporto dell'**intelligenza artificiale**,
- e infine **colorata dall'educatrice**.

Questo percorso rappresenta un esempio concreto di **lavoro di squadra**, in cui creatività, tecnologia e inclusione si incontrano.

Conclusione

Questo gioco non è solo un'attività ricreativa, ma un vero e proprio **strumento educativo e inclusivo**, capace di unire divertimento, apprendimento e accessibilità, rendendo il parco un luogo aperto e accogliente per tutti.