



ISTITUTO COMPRENSIVO "DON MILANI DE  
MATERA" COSENZA-APRIGLIANO

**CONCORSO: "INVENTA IL "GIOCO PER TUTTI" DA  
INSTALLARE NEL PARCO DELLA TUA CITTA'/PAESE"**  
Scuola primaria Aprigliano – Guarno A.S.: 2025/2026

# **La ruota senza barriere:** **Storie a tutto tondo!**

*"Abbiamo inventato un gioco senza barriere."*

*"Così nessuno si sente escluso."*

# Premessa

Nel parco giochi del nostro paese sono presenti diverse strutture dedicate al gioco e al divertimento dei bambini, ma non esistono giochi pensati per i bambini con disabilità. Questa mancanza è stata osservata e discussa dagli alunni della classe terza, che hanno riflettuto, grazie a questo progetto, sull'importanza del diritto al gioco per tutti, senza esclusioni. Da questa riflessione è nata l'idea di progettare un gioco inclusivo, capace di coinvolgere bambini con abilità diverse, favorendo la collaborazione, l'amicizia e la condivisione. Per questo motivo i bambini hanno scelto di ideare un gioco creativo e accessibile, che permetta a tutti di partecipare, divertirsi e inventare storie insieme.



## TITOLO DEL PROGETTO:

### 🌀 “LA RUOTA DELLE STORIE”

Gioco creativo e inclusivo per un parco giochi accessibile a tutti.

## DESTINATARI:

Alunni della classe terza della scuola primaria(età 8-9 anni), con e senza disabilità-

## CONTESTO E FINALITÀ:

Il progetto nasce dall'idea di realizzare un gioco innovativo e inclusivo per un parco giochi accessibile, che favorisca: la partecipazione attiva di tutti i bambini lo sviluppo della fantasia e del linguaggio la collaborazione e il rispetto delle diversità l'apprendimento attraverso il gioco creativo.



## DESCRIZIONE DEL GIOCO:

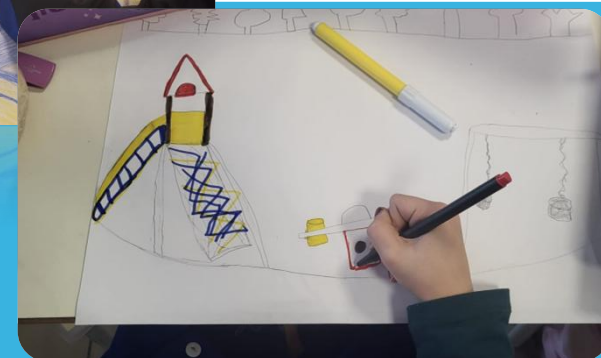
🌀 La Ruota delle Storie è un grande gioco circolare. Al centro: una ruota gigante rotante (orizzontale o leggermente inclinata), azionabile anche da bambini con disabilità motorie. Intorno: stazioni tematiche accessibili, ognuna con un mini-gioco. Ogni giro della ruota fa nascere una nuova storia, costruita insieme dai bambini.

### Stazioni di gioco:

1. Movimento (gesti, posture, mimica – adattabile);
2. Puzzle (immagini, sequenze, incastri);
3. Suoni (strumenti, rumori, pulsanti sonori);
4. Disegno (lavagne, sabbia, materiali tattili, cubi inventastorie).

*“Maestra abbiamo pensato a un gioco dove nessuno resta a guardare.”*

*“Abbiamo fatto un gioco che non esclude nessuno.”*



## OBIETTIVI FORMATIVI:

### Obiettivi generali

- Promuovere inclusione e cooperazione Stimolare creatività e immaginazione;
- Favorire il benessere attraverso il gioco;
- Sviluppare competenze trasversali.

### Obiettivi specifici:

- Inventare e raccontare storie;
- Lavorare in gruppo rispettando i ruoli;
- Utilizzare diversi linguaggi espressivi;
- Comprendere il valore dell'accessibilità.

*“Se giri la ruota succede sempre qualcosa di nuovo.”*



*“Ognuno può fare qualcosa: muoversi, disegnare o ascoltare.”*

## LE 4 COMPETENZE SVILUPPATE:

- 1- Competenza alfabetica funzionale: ascoltare, raccontare, inventare storie; arricchire il lessico;
- 2- Competenza matematica e logica: ordinare sequenze; risolvere puzzle e semplici problemi;
- 3- Competenza personale e sociale: collaborare; rispettare regole e diversità; sviluppare empatia.
- 4- Competenza in cittadinanza e creatività: progettare un gioco inclusivo; comprendere il diritto al gioco per tutti.

## DISCIPLINE COINVOLTE:

Italiano - Arte e immagine - Educazione motoria - Musica - Educazione civica - Tecnologia

## METODOLOGIE DIDATTICHE

- Learning by doing
- Cooperative learning
- Didattica ludica
- Apprendimento creativo ed espressivo
- Didattica inclusiva



*“È bello aiutarsi mentre si gioca.”*

## FASI DEL PROGETTO

### 1- Fase introduttiva:

Conversazione guidata su: gioco disabilità inclusione. Visione di immagini e esempi di parchi inclusivi.

2- **Fase ideativa:** progettazione della Ruota delle Storie Disegni, bozze, scelta delle stazioni, lavoro a gruppi.

3- **Fase creativa:** realizzazione di: libro - progetto, modellini, materiali di gioco. Creazione di storie collettive, rappresentazioni grafico -pittoriche e didattica laboratoriale.

4- **Fase di gioco e sperimentazione:** simulazione del gioco in classe. Ogni gruppo prova tutte le stazioni.

5- **Fase di riflessione e condivisione:** racconto dell'esperienza. Produzione di testi e disegni. Presentazione finale del progetto.



## VALORE INCLUSIVO DEL PROGETTO:

- ✓ Tutti i bambini possono partecipare
- ✓ Attività adattabili
- ✓ Uso di linguaggi diversi (movimento, suono, immagine)
- ✓ Centralità della collaborazione

## PRODOTTO FINALE:

- 🛠️ Modellino e libro - progetto del Parco Giochi Inclusivo
- 📖 Raccolta di storie create dai bambini
- 🎨 Elaborati grafici e creativi

