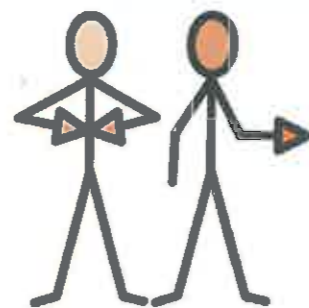


Metronomo Visivo
(Luce che Pulsa)

ORCHESTRA SINCRONIZZATA







TU E IO

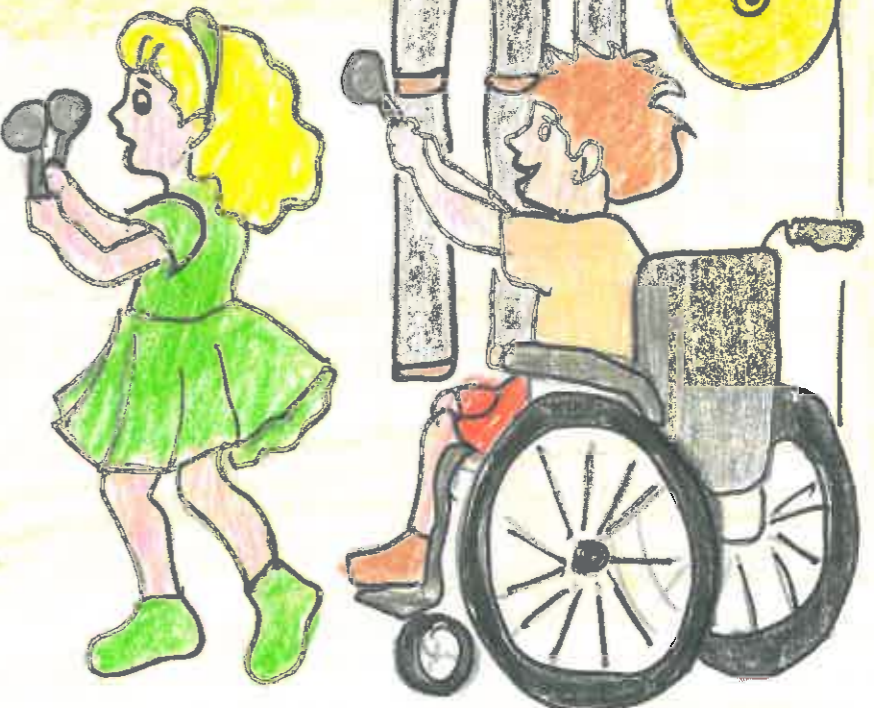
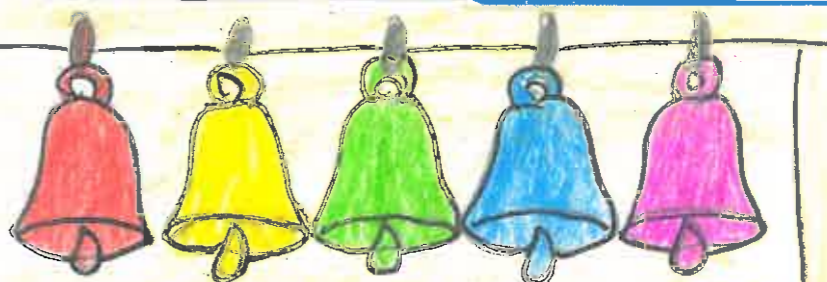


INSIEME



 OSSERVA	 BATTI
 SUONARE	 ASCOLTA

AVVIA



IL GIOCO PER TUTTI

Titolo Progetto: L'orchestra sincronizzata

Scuola/Classe: [scuola dell'infanzia Santa Famiglia Negrar,

Luogo di Installazione (Ipotetico): [parco Baita degli alpini di Negrar/parco in via Giovanni XXIII]

1. Idea progettuale e motivazioni:

L'orchestra sincronizzata è un gioco musicale interattivo progettato per un parco giochi inclusivo. L'installazione permette ai bambini di creare musica insieme seguendo il ritmo di un metronomo visivo luminoso e le indicazioni di un pannello in CAA. L'obiettivo è offrire un'esperienza di gioco cooperativa che unisca suono, luce e movimento, rendendo la musica accessibile a tutti i bambini, anche a quelli con difficoltà comunicative, cognitive e motorie.

Il progetto nasce dall'esigenza di creare giochi pubblici che favoriscano partecipazione, inclusione e interazione sociale. Attraverso il ritmo e la musica i bambini imparano a collaborare e ad ascoltare gli altri. Le motivazioni principali sono: promuovere il gioco di gruppo e la cooperazione, rendere la musica accessibile anche a bambini con difficoltà comunicative grazie alla CAA, stimolare coordinazione motoria e percezione ritmica, offrire un'esperienza sensoriale completa attraverso luci, suoni e movimento.

2. Descrizione del gioco e accessibilità:

L'installazione è composta da una struttura centrale con metronomo visivo luminoso e da diverse postazioni musicali disposte intorno, come in una piccola orchestra. Il metronomo è formato da luci a LED che si accendono ritmicamente indicando il tempo da seguire. I bambini suonano gli strumenti seguendo il ritmo delle luci e le indicazioni del pannello in CAA.

Gli strumenti possono includere: tamburi e percussioni, tubi sonori, xilofoni da esterno, piatti metallici

Il pannello con simboli CAA suggerisce le azioni da compiere, ad esempio: inizia, suona, aspetta, forte, piano, stop

in questo modo i bambini possono coordinarsi e creare una musica collettiva sincronizzata.

L'installazione è progettata per essere utilizzabile da tutti i bambini.

Caratteristiche principali: strumenti posti a diverse altezze, utilizzabili anche da bambini in carrozzina, spazio libero di manovra attorno alla struttura, indicazioni visive in CAA facilmente comprensibili, presenza di stimoli visivi (luci) oltre che sonori, utilizzo possibile individualmente o in gruppo

3. Caratteristiche inclusive:

non richiede abilità musicali specifiche, favorisce collaborazione e socializzazione, utilizza simboli universali comprensibili anche da bambini con difficoltà linguistiche, permette tempi di partecipazione diversi per ogni bambino, stimola interazione tra bambini con abilità differenti

4. Valore educativo e territoriale:

L'orchestra del parco diventa un punto di incontro e di socialità per la comunità. Il gioco favorisce lo sviluppo di competenze importanti come: senso del ritmo e coordinazione, ascolto reciproco, cooperazione, espressione creativa.

Può essere utilizzato anche per attività educative all'aperto, laboratori musicali o iniziative organizzate da scuole e associazioni del territorio, contribuendo a rendere il parco uno spazio educativo e inclusivo per tutta la comunità.

5. Materiali e colori:

Per garantire sicurezza e durata nel tempo si utilizzano materiali resistenti agli agenti atmosferici: struttura: acciaio zincato e legno trattato per esterni, strumenti musicali: alluminio anodizzato, acciaio e materiali sonori resistenti, pannelli in CAA: pannelli HOL o plexiglass antiriflesso con simboli ad alta leggibilità, illuminazione: LED a basso consumo integrati nel metronomo visivo.

I colori sono vivaci e contrastati (rosso, giallo, blu, verde) per facilitare la percezione visiva e rendere il gioco attrattivo per i bambini.

CONCORSO:
"INVENTA IL GIOCO PER TUTTI DA INSTALLARE
NEL PARCO GIOCHI INCLUSIVO DELLA TUA CITTA'/PAESE"

DOMANDA DI PARTECIPAZIONE

Il/La sottoscrittò/a CHIARA GIRELLI
C.F. GRLCHR76A66B296R
in qualità di COORDINATRICE della Scuola SCUOLA DELL'INFANZIA SANTA FAMIGLIA
Via/Piazza GUIDO GHENINI, 1
Cap 37024 Città NEGRAR DI VALPOLICELLA Prov. VR
E-mail INFO@SCUOLAMATERIANEGRAR.IT Pec istituzionale per qualsiasi comunicazione

consapevole che chiunque rilasci dichiarazioni mendaci, formi atti falsi o ne faccia uso è punito ai sensi del codice penale e delle norme speciali in materia (art. 46 D.P.R. 445/2000 e art.489 del Codice Penale)

CHIEDE

di essere ammesso/a partecipare al Concorso "INVENTA IL GIOCO PER TUTTI DA INSTALLARE
NEL PARCO GIOCHI INCLUSIVO DELLA TUA CITTA'/PAESE".

INDICA

Il seguente docente come referente dei lavori

SARA LABRIOLA

E-mail docente

SARALABRI89@GMAIL.COM

Recapito telefonico docente

3483237989

(N.B. indicare nella parentesi con una X in quale sezione per ogni ordine di scuola (e con quale tipologia di classe o gruppo interclasse si intende partecipare al concorso)

Infanzia

SEZIONE GATTI, BAMBINI DELL'ULTIMO ANNO.

Primaria

Secondaria di primo grado

Secondaria di secondo grado

Classe (indicare classe e sezione)


Interclasse (indicare classi e sezioni)

DICHIARA ALLO SCOPO

- di autorizzare la rete "Parchi per tutti" a utilizzare il progetto presentato ai fini del concorso;
- di essere consapevole che i progetti ammessi al concorso diventeranno di proprietà della rete "Parchi per tutti", che sarà titolare dei diritti esclusivi d'uso;
- di aver preso visione del bando del concorso e di accettarne tutte le clausole;
- di aver realizzato un progetto originale e inedito;
- di aver preso visione delle informazioni relative al trattamento dei dati personali e di autorizzare il trattamento dei propri dati personali ai sensi dell'art. 13 del Regolamento Ue 2016/679, come sottoriportate.

Data e firma del dichiarante

30-03-26


FONDAZIONE CENTRO PARROCCHIALE PER L'INFANZIA
"SANTA FAMIGLIA"
Via Guido Ghedini, 1 - NEGRAR (VR)
Tel./Fax 045 7500143
e-mail: centrosantafamiglianegrar@virailio.it
P. IVA: 03499930232

ALLEGATO

Copia della carta di identità del dichiarante in corso di validità

Trattamento dei dati I dati personali dei soggetti partecipanti al Concorso per la creazione del logo della rete "Parchi per tutti" acquisiti dal Comune di Cavernago saranno trattati, con o senza l'ausilio di mezzi elettronici, limitatamente alle finalità connesse al presente concorso, ai sensi degli artt. 13 e sgg del Regolamento UE 2016/679. I dati personali sono raccolti e trattati dal Comune di Cavernago esclusivamente per gestire la partecipazione al Concorso nonché per finalità amministrative. I dati conferiti potranno inoltre essere legittimamente utilizzati dal Comune di Cavernago per adempiere agli obblighi legali ai quali lo stesso sia soggetto o, ancora, nei casi in cui il trattamento risulti necessario per la tutela dei diritti del Comune e/o di suoi danti/aventi causa. Il Titolare del trattamento dei dati personali è il Comune di Cavernago. L'interessato può in ogni momento esercitare i diritti di accesso e di rettifica dei dati personali nonché ha il diritto di presentare reclamo al Garante per la protezione dei dati personali. Ha inoltre il diritto alla cancellazione dei dati e alla limitazione al loro trattamento nei casi previsti dal Regolamento. Per esercitare tali diritti tutte le richieste devono essere rivolte al Comune di Cavernago indirizzo mail comune.cavernago@pec.regione.lombardia.it. I dati personali saranno conservati per un periodo non superiore a quello necessario per il perseguimento delle finalità sopra menzionate o comunque non superiore a quello imposto dalla legge per la conservazione dell'atto o del documento che li contiene.

