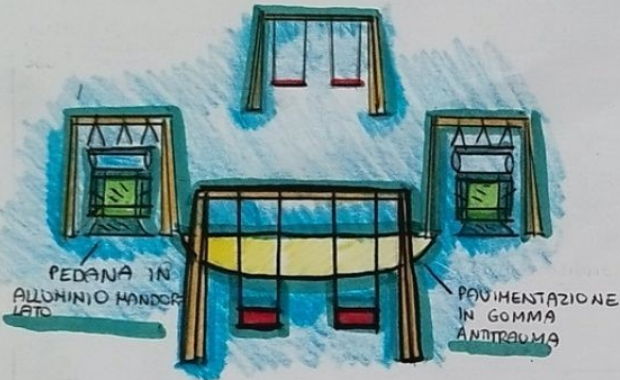


INSIEME, OLTRE... TUTTI I LIMITI

AREA INCLUSIVA



IL PROGETTO SI BASA SU DUE ATRAZIONI PROGETTATE PER GARANTIRE L'ACCESSIBILITÀ UNIVERSALE E L'INTERAZIONE SENSORIALE. LA STRUTTURA COMPRENDE DUE ALTALENE A PEDANA PER L'ACCESSO DIRETTO IN CARROZZINA E DUE ALTALENE "STANDARD".
OBBIETTIVO FUNZIONALE:
 FAVORIRE LA SOCIALIZZAZIONE E L'ABBATTIMENTO DELLE BARRIERE FISICHE ATTRAVERSO UN'AREA DI MOVIMENTO A 360°.
 IL PROGETTO GARANTECE CHE OGNI UTENTE INDIPENDENTEMENTE DALLE LIMITAZIONI FUNZIONALI POSSA "GODERE" DELL'ESPERIENZA DEL DONDOLIO.

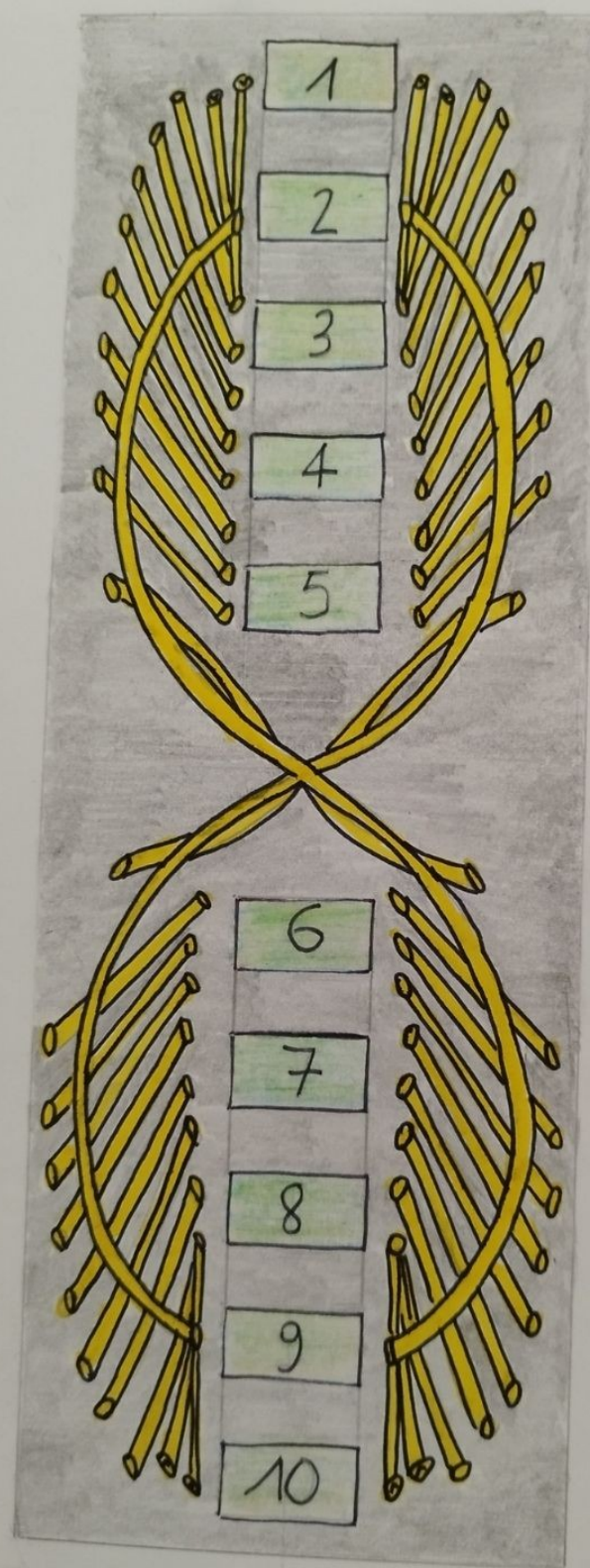


CAMPANA SONORA

DIFFUSORI IN OTTONE



L'INSTALLAZIONE SENPRE ALLA BASE DELL'INCLUSIONE, PREVEDE UNA SERIE DI DIECI PEDANE NUMERATE IN MODO PROGRESSIVO. ALL'INTERNO DI OGNI SINGOLA PEDANA SONO PRESENTI SENSORI, IL SISTEMA È PROGETTATO PER ATTIVARE UN MINIMO SEGNALE ELETTRICO IMMEDIATO AL CONTATTO. L'AUDIO UOENE TRASMESSO ATTRAVERSO DIFFUSORI IN OTTONE.
 L'ISTALLAZIONE STIMOLA CONTEMPORANEAMENTE UDITO E VISTA.
 I NUMBLOCCHI NUMERATI SONO INSTAURATI A FIDU COL PIANO PER EVITARE PERICOLI DI INCIAMPO.





Scheda di descrizione del progetto - Classe 2C

TITOLO DEL PROGETTO:



1. Com'è nata l'idea?

L'idea ci è venuta pensando che ogni bambino ha il diritto di giocare e nessuno dovrebbe mai restare fermo a guardare gli altri che si divertono. Volevamo creare uno spazio dove le differenze non contano e dove tutti, ma proprio tutti, possono stare insieme e partecipare alla stessa avventura.

2. Le attrazioni del nostro parco

Il nostro progetto si divide in due grandi aree pensate per essere accessibili e divertenti:

- **Il Parco delle Altalene a Pianta Circolare:** Abbiamo disegnato un'area rotonda che ospita quattro altalene. Due sono classiche, mentre le altre due sono altalene adatte anche a chi ha difficoltà motorie. Queste ultime hanno una rampa in alluminio che permette ai bambini in carrozzina di salire direttamente con la loro sedia, senza dover essere spostati, garantendo loro la massima autonomia.
- **La Campana Sinfonica:** Non è la solita campana disegnata a terra! È composta da 10 pedane piatte che emettono suoni quando ci passi sopra. Invece di saltare tra i gradini, un bambino in carrozzina può "suonare" la campana semplicemente passandoci sopra con le ruote.

3. Un gioco per tutti i sensi

Abbiamo pensato a soluzioni divertenti che potessero sviluppare le potenzialità di ciascuno:

- Nella campana sinfonica, il suono si trasforma in una **vibrazione tattile**. Toccando i tubi in ottone mentre vengono attivati, il bambino può percepire la nota attraverso il proprio corpo.
- Ad ogni numero della campana corrisponde un colore diverso e una nota specifica. Così, chi gioca può imparare ad associare quello che vede con quello che "sente" con le mani.
- Il terreno è fatto di gomma elastica. È perfetto perché se cadi non ti fai male e, soprattutto, permette alle carrozzine e ai passeggini di muoversi liberamente senza fare fatica.



ISTITUTO STATALE COMPRENSIVO "MATTEO NUTI"

Scuola Secondaria di I grado: "M. Nuti" Fano

CONCORSO - INVENTA IL "GIOCO PER TUTTI"

Classe 2C - Gioco senza confini



4. Materiali e Sostenibilità

Vogliamo bene al pianeta, quindi abbiamo scelto materiali amici dell'ambiente:

- **Gomma riciclata:** Per il pavimento useremo vecchi pneumatici che altrimenti finirebbero in discarica.
- **Legno e Bambù:** Le strutture a archi e le altalene sono in legno proveniente da foreste controllate o in bambù, che cresce velocemente ed è super sostenibile.
- **Metalli riciclabili:** Usiamo acciaio, alluminio e ottone, che sono robusti e possono essere riciclati all'infinito.

5. Cosa si fa nel nostro parco?

In questo spazio non ci si annoia mai, si può:

- **Dondolare e oscillare** tutti insieme sulle altalene.
- **Suonare e comporre musica** correndo o passando con la carrozzina sulla campana.
- **Manipolare e toccare** materiali diversi per sentire le vibrazioni.
- **Incontrare nuovi amici** e condividere un'esperienza di gioco bellissima dove i limiti spariscono davvero!