



Innovazione sociale

GIOchi pediatrici per la COmunicazione e la SOcializzazione

Progetto di ricerca industriale e sviluppo sperimentale nel settore delle SMART CITIES and COMMUNITIES

SCOPRI IL MONDO GIOCOSO!

[Sito web](#)

[BI](#)

[og](#)

[Facebook](#)

VIENI AGLI [OPEN DAY](#) della [papaveriepapere BabySchool](#) !

Insieme al tuo bambino potrai "toccare con mano" le fantastiche opportunità offerte dalle nuove tecnologie sperimentate con GIOCOSO!!!



GIOCOSO è un progetto rivolto a bambini in età pre-scolare (3-5 anni) e alle loro famiglie con l'obiettivo di realizzare e sperimentare strumenti tecnologicamente avanzati, per facilitare, migliorare e potenziare le loro capacità di comunicare e socializzare.

Attraverso l'utilizzo di tecnologie innovative – ambienti immersivi a interazione naturale, realtà aumentata, tavoli touchscreen, tablet – verranno realizzate delle applicazioni e uno *smart space* di gioco per bambini in età prescolare (3-5 anni) che favoriscano lo sviluppo individuale, l'integrazione di gruppo e la comunicazione tra gli educatori della scuola materna e le famiglie.

L'interazione con gli elementi presenti nello spazio avverrà in modo naturale, grazie a sensori e dispositivi completamente integrati nell'ambiente per consentire lo sviluppo delle potenzialità dei bambini e l'acquisizione di familiarità con le nuove tecnologie digitali. Infine, verranno forniti stimoli personalizzati alle esigenze di ogni bambino in funzione delle singole e specifiche caratteristiche, delle modalità di rapportarsi alla realtà, di creare codici interpretativi e dei punti di forza e di debolezza in termini cognitivi, emotivi e relazionali.



ATTIVITÀ IN SVILUPPO

1. **Giochi e storie** fruibili anche attraverso tablet e percorsi interattivi, per facilitare l'apprendimento e abbattere le barriere linguistiche
2. **Smart space** all'interno della scuola per consentire al bambino di interagire con il suo mondo in modo semplice e immediato; fornire gli stimoli al corretto apprendimento e facilitare l'inclusione nella classe; raccogliere informazioni del comportamento del bambino e della classe
3. **Social network** per agevolare il dialogo e il confronto tra le famiglie, la scuola e gli educatori; essere di riferimento alla "comunità di Giocosò" e contestualmente suggerire stimoli e opportunità.

TERRITORIO COINVOLTO CON PUBBLICHE AMMINISTRAZIONI CHE HANNO ADERITO

Provincia	Comune
MB	Agrate Brianza
Bernareggio	
Concorezzo	
MI	Milano
LC	Lecco
	Merate

COMPOSIZIONE DEL PARTENARIATO

IMPRESE

[SlxS Soluzioni informatiche per il sociale](#) Capofila - Competenze in sol

[Aeris Cooperativa sociale](#) Competenze in ambito tecnico, educativo e soc

[Didael KTS Knowledge technologies services](#) [MR&D](#)

[Innovation partner](#)

[Noovle](#)

ORGANISMI DI RICERCA [IRCSS Medea](#) [Politecnico di Milano](#) [Università degli studi](#)

[Milano-Bicocca](#)

Competenze in ambi

INFRASTRUTTURA TECNOLOGICA [Telecom Italia](#)

COMITATO SCIENTIFICO

IRCSS Medea: Massimo Molteni, Gianluigi Reni *Politecnico di Milano*: Giuseppe Andreoni,
Luciano Baresi *Università degli studi Milano-Bicocca*: Sara Manzoni
Univer

DURATA DEL PROGETTO

19 mesi, da Marzo 2014 a Ottobre 2015

Intervento cofinanziato con risorse PORL FESR 2007-2013



CON L'EUROPA PER CRESCERE INSIEME