



Active³. Everyone. Everywhere. Everyday

Progetto Emblematico Maggiore finanziato da



Capofila

UNIVERLECCO

Realizzato da

Partner del progetto Active³



In collaborazione con



Con il supporto di



CI TROVI QUI!



IL PROGETTO ACTIVE³

Il progetto Active³ - Everyone, Everywhere, Everyday, iniziato a Settembre 2022, ha l'obiettivo di favorire il benessere di ciascun individuo promuovendo uno stile di vita sano e attivo.

GLI OBIETTIVI DI ACTIVEPARK

In accordo alle esigenze del progetto Active³, ActivePark, attraverso le soluzioni di gioco proposte, ha raggiunto i seguenti obiettivi:

- 1** Promuovere la pratica motoria inclusiva all'aria aperta tramite l'utilizzo strategico di tecnologie abilitanti.
- 2** Progettare installazioni ludiche ad elevata componente tecnologica.
- 3** Proporre attività ludico-sportive adatte a ciascun giocatore e giocatrice.
- 4** Monitorare le abilità di gioco dell'utente in un contesto ludico che sia in grado di stimolare, divertire e intrattenere.



Active^E park

Il parco giochi per tutti dove

GIOCO, SPORT e INNOVAZIONE

si uniscono in un'esperienza unica!



Active³. Everyone. Everywhere. Everyday

IL PARCO

ActivePark si trova presso il polo di Bosisio Parini dell'Associazione La Nostra Famiglia. I giochi, selezionati tra quelli del portfolio dell'azienda Inclusive Play Solution IPS, grazie alla coprogettazione e al lavoro sinergico dell' IRCCS Medea, Politecnico di Milano - Polo Territoriale di Lecco e IPS, sono stati modificati e sensorizzati in modo da personalizzare le attività e i feedback sensoriali per ogni singolo utente.



 = Salvataggio punteggio di gioco

I GIOCHI

- 1 TOTEM INTERATTIVO** posto all'ingresso del parco, interagendo con l'utente, fornisce un "biglietto d'ingresso" personalizzato per accedere ai giochi e divertirti.
- Età consigliata ≥ 3 anni*
2 SHUTTLE CANESTRO ha integrati sensori che rilevano i canestri effettuati. L'informazione viene utilizzata per fornire i feedback sonori e luminosi come risposta all'attività svolta.
- Età consigliata ≥ 3 anni*
3 TUNNEL MANGIATUTTO propone attività ludiche per la stimolazione cognitiva, motoria e sensoriale.
- Età consigliata ≥ 4 anni*
4 PALLAVOLO FOUR ha integrati sensori in ciascun seggiolino per misurare le oscillazioni della seduta. Nella palla, invece, è integrato un sensore che acquisisce dati utili per calcolare quando viene colpita. Seggiolini e palla producono feedback luminosi e sonori.
- Età consigliata 0 - 3 anni*
5 KIT NIDO è la zona del parco destinata ai più piccoli, dove il gioco si fonde con la stimolazione sensoriale.

IL RISULTATO FINALE

Un'esperienza di gioco personalizzata e coinvolgente, da condividere con tutti i tuoi amici!