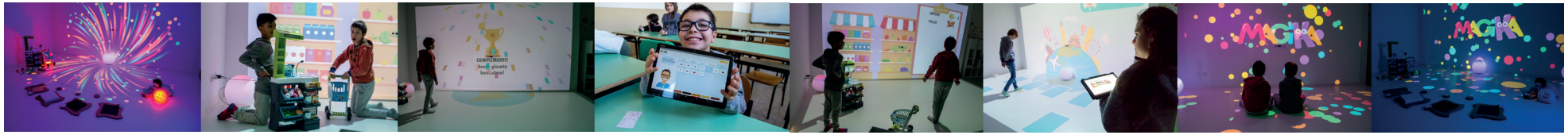
LUDOMI

LudoMi (www.ludomi.polimi.it) è un progetto finanziato da POLISOCIAL, il programma di impegno e solidarietà sociale del Politecnico di Milano. LudoMi si propone di creare nuovi servizi educativi, in particolare per i bimbi con disabilità intellettiva.



Magika

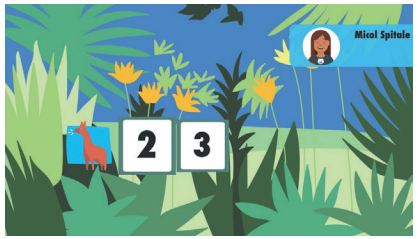
Magika è una soluzione tecnologica innovativa che permette di trasformare una qualunque stanza in uno spazio "smart", nel quale luci, proiezioni immersive su pareti e pavimenti, musica, suoni, aromi, e materiali fisici sono controllabili digitalmente, programmabili ed interattivi. Il risultato è quello di una "Stanza Magica" dove i bambini possono interagire con oggetti fisici e contenuti multimediali attraverso movimenti e gesti. Magika permette di svolgere attività (individuali o collettive) di gioco ed apprendimento che stimolano tutti i sensi e risultano particolarmente coinvolgenti. Attraverso un tablet, gli insegnanti possono controllare e configurare ogni attività per personalizzare l'esperienza secondo le specifiche esigenze di ciascun bambino o gruppo di bimbi.

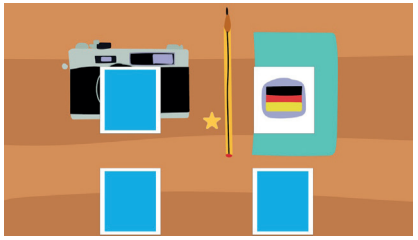
Proiezione frontale **(A)**
Proiezione zenitale **(B)**
Sistema Audio 5.1 **(C)**
Cornici e materiali **(D)**
Oggetti smart **(E)**
Macchina bolle **(F)**
Macchina fragranze **(G)**

Luci Portatili **(H)**
Luci Fisse **(I)**
Sensore di movimento Kinect **(J)**

Esempi di Attività

Association game: L'obiettivo del gioco è promuovere le capacita' di associare stimoli visivi e stimoli sonori. Ad ogni suono corrisponde un'immagine. Compito del bambino è quello di decidere quale è l'associazione corretta indicandole con un opportuno gesto





Memory Game: L'obiettivo del gioco è quello di favorire il potenziamento della memoria muovendosi nello spazio e "scoprendo", attraverso la posizione del corpo, coppie di carte proiettate sul pavimento

Guardaroba Virtuale: L'obiettivo del gioco è quello di stimolare le autonomie personali nelle prassie dell'abbigliamento. Infatti, lo scopo dell'attività è vestire l'avatar secondo il tempo meteorologico.

LudoMi coinvolge quattro Dipartimenti del Politecnico di Milano (Elettronica, Informazione e Bioingegneria; Meccanica; Design; Chimica, Materiali e Ingegneria Chimica). Il Comune di Cornaredo (Mi) ha contribuito al finanziamento del progetto. Collaborano: Istituto Comprensivo Statale di via 4 Novembre (Cornaredo); Istituto L. da Vinci (Cornaredo); consorzio Sercop; L'Abilità Onlus (Milano); Fraternità e Amicizia Onlus (Milano); Fondazione Dopo di Noi (Cornaredo); Associazione Abaco Genitori (Cornaredo)