

RELAZIONE DESCRITTIVA PER IL CONCORSO

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

La classe 1C, dell'Istituto Comprensivo Piazzale della Gioventù, ubicato nella medesima via in Santa Marinella (RM) ha deciso di partecipare, previa scelta del docente referente del progetto, Beniamino Di Paolo, al Concorso suddetto. L'operato singolo e collettivo di ogni alunno della classe, nella sua progressione partecipativa è stato molto buono nella sua totalità. La classe si è mostrata sin da subito propensa a svolgere, con interesse e spirito creativo, il compito di inventare il gioco per tutti. Dapprima è stato letto il bando, dal Docente Beniamino Di Paolo, sono stati compresi i vari significati lessicali e successivamente sono state svolte delle lezioni teoriche (quattro lezioni) sul processo creativo, sul genius loci dell'architettura e sul concetto di design. Queste iniziali quattro lezioni hanno voluto introdurre il significato e le modalità operative e raffigurative di questi concetti. Successivamente, durante le ore di lezione, è stato dato libero sfogo alla creatività degli alunni, i quali anche a coppia (in alcuni casi) hanno saputo interpretare e svolgere la fase creativa e raffigurativa in maniera molto efficace. Agli alunni sono state date alcune nozioni circa la "composizione architettonica" ed è stato detto loro di osservare e ragionare sulle varie forme della geometria piana, solo infine, attraverso il focus operativo del docente, gli alunni hanno compreso l'importanza di ragionare e sviluppare le proprie idee sulla forma geometrica della circonferenza. Tale forma consente di ruotare oltre a contenere degli spazi di gioco fruibili per tutti i bambini indicati nel bando del Concorso. Il lavoro è stato svolto con grande impegno, tanta curiosità e tanto divertimento da parte della classe. Ogni alunno infine è stato chiamato dal Docente a spiegare il proprio operato e le proprie scelte e talvolta è stato corretto, consigliando a lui le modifiche più opportune. E' stata svolta anche una lezione sulla rappresentazione con la matita e l'utilizzo delle diverse punte. Alla fine di tutti i disegni sono stati selezionate (anche dagli alunni attraverso l'autocritica del proprio prodotto) le parti migliori che sono state ridisegnate da alcuni alunni più bravi tecnicamente. Il tutto, poi, è stato colorato. Questo lavoro ha consentito, successivamente, di svolgere una lezione sull'inclusione, facendo comprendere a tutti loro l'importanza di considerare "tutti".

23/03/2026

Prof. Referente, Beniamino Di Paolo

