

Dopo le **assemblee di classe di metà Febbraio** nelle quali avete ragionato sulla piazza Scolastica in via Procaccini si è svolta l'**assemblea dei rappresentati di classe**.

Durante l'**assemblea dei rappresentati**, i delegati di ogni classe hanno raccontato tutte le idee emerse con i compagni e le compagne, se ne è parlato e insieme alla Fondazione Innovazione Urbana si è cercato di capire cosa fosse possibile realizzare e come farlo.

**L'assemblea dei rappresentanti
di classe si è svolta il 23 Febbraio**

...si è progettato insieme, andando anche sull'area!



**Il confronto ha portato alla definizione
del progetto di piazza scolastica
temporanea e sperimentale!**

Di seguito trovate una sintesi delle
idee emerse e del progetto

**Questo è il progetto nel suo
complesso...**

**...ma vediamo nelle sue diverse
parti..**

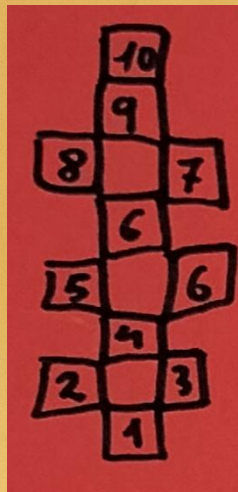
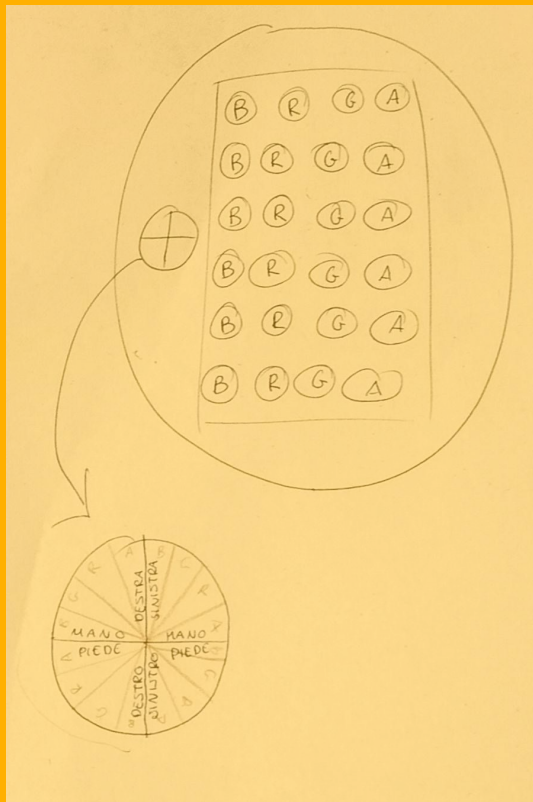
Le tematiche emerse

Le tematiche che hanno suscitato più interesse nella scelta dei messaggi sono state:

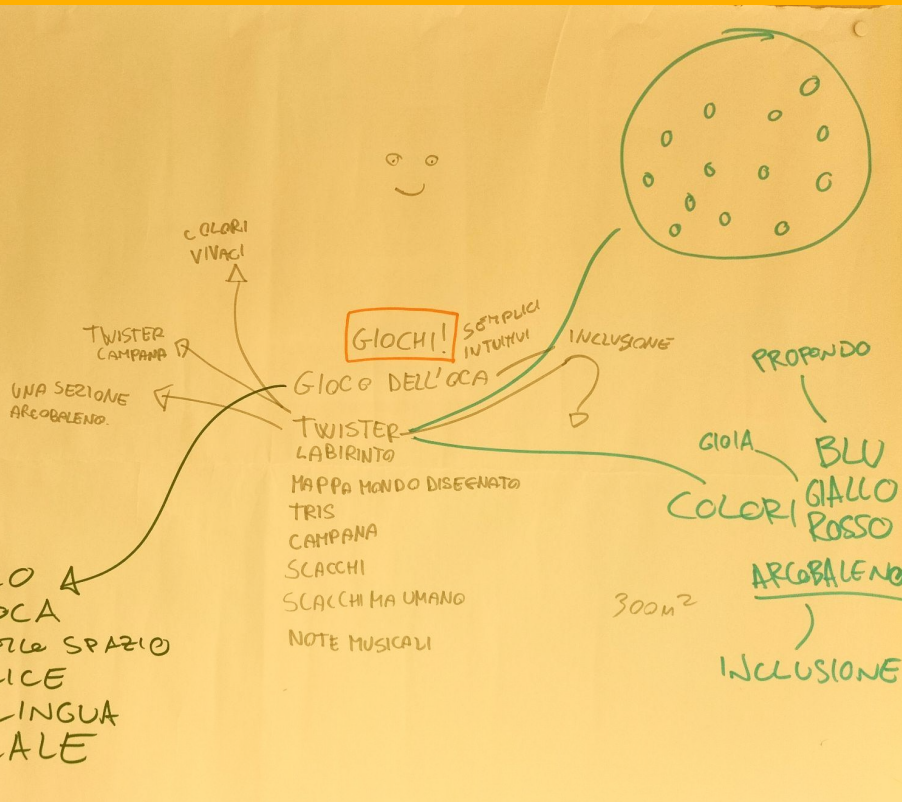
- inclusione
- libertà
- amicizia
- incontro

Questi messaggi hanno orientato le scelte progettuali su scritte, cartelli e giochi a terra.

Tavolo 2. Giochi



GIOCO DELL'OCA
 PER CORSO SPARSO NELLE SPAZIO
 SEMPLICE
 MULTI-LINGUA
 MUSICALE



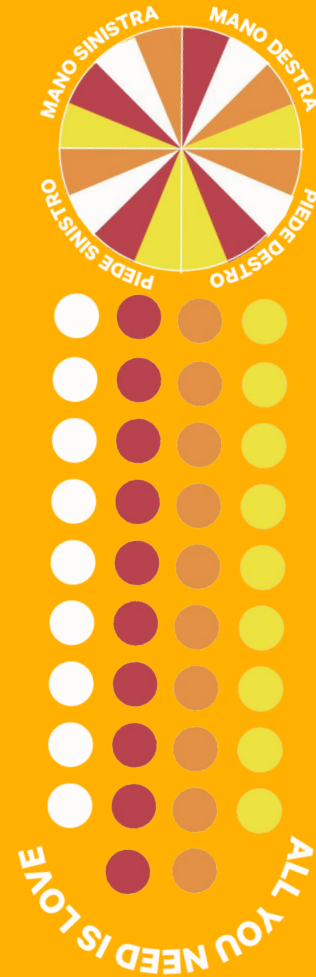
TWISTER

Durante il tavolo è stato scelto di realizzare il twister come gioco che favorisce **amicizia e incontro**.

I **colori** del gioco riprendono quelli che già connotano il pavimento della Piazza, per mantenere una coerenza visiva.

Il gioco si sviluppa in lunghezza ed è l'equivalente di quasi il doppio di un "twister classico", per permettere a quant* più ragazz* di poterci giocare.

La **scritta finale** riprende i suggerimenti de* ragazz* con lo scopo di mandare messaggi positivi, che incentivano lo stare bene insieme.



GIOCO DELL'OCA

Durante i lavori del tavolo è stato scelto di realizzare il Gioco dell'oca rivisitato.

I ragazzi e le ragazze non hanno avuto abbastanza tempo per progettare il gioco ma hanno fornito delle **linee guida**.

Si tratta pertanto di **un gioco intuitivo**, che non ha bisogno di spiegazioni, non definisce delle vere e proprie regole ma lascia l'interpretazione alla creatività dei giocatori.

È un **gioco interattivo** che fornisce uno stimolo visivo ai giocatori che devono poi capire come interagire con la casella.

Alcune caselle alludono alla **musica**, così come immaginato dai piccoli progettisti.

Il gioco **si integra con il contesto** poichè alcune caselle sono le sedute della piazza.


La **forma del gioco** dell'oca richiama le forme di un grande artista: Herve Tullèt per sviluppare immaginazione, intuito, fantasia.




Tavolo 3. Cartello

QUI POSSIAMO


AMICIZIA → CHE SUPERA LE DIFFICOLTÀ





Mami che



MANGIARE LA PIZZA



ESSERE LIBERI E NON ESSERE GIUDICATI




INCONTRARE CHI VOGLIAMO

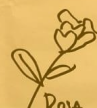
IL SOLE CHE NON TRAMONTA MAI

STARE INSIEME SENZA AVERE PAURA CHE IL SOLE TRAMONTI

ARCOBALENO



ESSERE DIVERSI NON È UN DIFETTO MA UN PREGIO
DUE COSE DIVERSE FANNO QUALCOSA ANCORA PIÙ BELLA



AMARCI TUTTI ALLO STESSO MODO

Rosa

Questo cartello è stato progettato con i ragazzi
e le ragazze della Scuola Testoni Fioravanti

☞ Due cose diverse messe insieme
possono creare qualcosa di ancora più bello
Qui possiamo stare insieme senza avere paura che il sole tramonti ☛

Attenzione!
Qui possiamo:



Contare
l'uno sull'altro

Incontrare
chi vogliamo



Rispettare le unicità
e i sentimenti
di ognuno



Essere persone libere

**Grazie mille :)
...ci vediamo all'inaugurazione
nelle prossime settimane!**

Seguiteci qui



fondazione innovazione urbana



@fondazioneinnovazioneurbana



Comune di Bologna

fondazione
innovazione urbana



Immaginare
è Bologna