



*“Lo sviluppo sostenibile, è quello sviluppo che risponde alle esigenze del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare le proprie”.
(Our Common future WCED)*



CURRICULUM

2012 - Nasce in maniera informale il progetto ad opera di 2 persone Sara Pavia Maria Cinque, oggi socie dell'associazione,

giugno 2013 - Prende forma e si sviluppa nella sua forma attuale nel 2013 all'interno dell'Associazione Matermagna appena costituita. La prima presentazione avviene il 28 giugno 2013 presso i Giardini Luzzati nell'ambito della festa di presentazione di Matermagna con il gioco Eco-bowling

<http://www.matermagna.org/eventi/lassociazione-si-presenta>

2013 Si propongono i primi laboratori rivolti alle famiglie e la prima presentazione del progetto completo (autocostruzione e riparazione) alla Settimana Europea di riduzione dei rifiuti con i laboratori Ripariamo i giocattoli e Carta-Navi

2014 (dal) Officina del giocattolo come progetto stabile negli spazi di Palazzo Verde. Partecipa al Progetto Europeo Med 3R – Reuse con il laboratorio inedito: Pupazzi di plastica “la metamorfosi del bruco”

2015 Sempre nell'ambito del progetto Europeo Med 3R – Reuse presenta il laboratorio in editto “Plastic Tales Storia di un polipetto” in occasione del 9/10/2015 Open day finale del progetto; Su incarico Amiu partecipa sia al Suq 2015 che all'evento Differenziamoci presso il Centro Commerciale Fiumara riproponendo il laboratorio Pupazzi di Plastica la metamorfosi del bruco in versione semplificata;

<http://www.fiumara.net/2016/01/07/differenziamoci/>

è partner del progetto FamiLink 6.14 di cui capofila è Il Ces.to nell'ambito del Bando Compagnia Sanpaolo *Stiamo tutti Bene* con laboratori e attività rivolti alle famiglie e realizzati nel Municipio Centro Est

<http://www.matermagna.org/familink614>

21 aprile 2016 l'azione “Il mio amico di gioco Tappo!” è finalista nazionale per la cat. Associazioni all'edizione 2015 della Settimana Europea di Riduzione dei Rifiuti. I due laboratori presentati rappresentano un'evoluzione di Pupazzi di Plastica la metamorfosi del bruco.



*“Lo sviluppo sostenibile, è quello sviluppo che risponde alle esigenze del presente senza compromettere la capacità delle generazioni future di soddisfare le proprie”.
(Our Common future WCED)*

DESCRIZIONE

Premessa: Il gioco e i giocattoli sono alla base dell'educazione e l'inizio di tutte le attività umane. Giocare è fondamentale per il bambino e i giocattoli possono essere considerati dei veri e propri “strumenti di lavoro” che i bambini usano nel loro percorso di apprendimento. Una delle differenze che marcano il gioco dei bambini di oggi rispetto a quelli del passato è la forte presenza di giocattoli di tipo industriale, tanto che essi, nella definizione comune, sono oggetti identificati tout-court come un “mercato”, il quale attraverso i media condiziona gli acquisti degli adulti e appiattisce la capacità creatività dei bambini, influenzando in maniera sempre più evidente, il rapporto bambino – adulto qualora il giocattolo e i giochi costituiscano motivo di isolamento, o di compensazione offerta dagli adulti per mancanza di attenzione o di tempo dedicato ai propri bambini.

Aspetti educativi e pratici

Da quanto in premessa, progetto pilota “Officina del giocattolo” intende coniugare la valorizzazione dell'aspetto creativo, manuale, socio- relazionale delle attività di gioco dei bambini, soprattutto in ambito familiare e scolastico, ad un'attività di sensibilizzazione di *Educ-Azione* che utilizza il gioco e il giocattolo come veicoli educativi per favorire la creazione di comunità educanti capaci di trasmettere alla cittadinanza i valori dello sviluppo sostenibile.

Il progetto ha quindi come finalità l'educazione delle famiglie e delle giovani generazioni al principio di sostenibilità inteso nella sua accezione più ampia che comprende aspetti ambientali, sociali ed economici

La partecipazione del progetto a bandi o a contributi di enti **nasce** allo scopo di permettere l'inclusione anche di bambini di quelle famiglie che si trovano in condizione di disagio economico e che non sarebbero in grado di sostenere una eventuale richiesta di contributo di partecipazione alle attività proposte.

OBIETTIVI

L'obiettivo principale è quello di creare occasioni di **forme educative alternative** per facilitare percorsi relazionali bambino-bambino e adulto-bambino all'interno delle scuole e delle famiglie tenendo conto delle proprie capacità, risorse e abilità.

- Obiettivo di **educazione ambientale** con la promozione e diffusione tra le giovani generazioni di un approccio culturale innovativo, che attraverso il gioco educa a vedere in una prospettiva differente i rifiuti. Così gli scarti comunemente denominati rifiuti grazie alla creatività e all'ingegno dei piccoli si trasformano in nuovi oggetti ludici utilizzabili per far divertire i bambini in modo del tutto originale con manufatti realizzati da sé.
- Obiettivo di **Sensibilizzazione** per educare una comunità che diventa essa stessa “educante” di altri giovani, famiglie e cittadini in generale, assumendo così la veste di gruppo propulsore della diffusione di una nuova cultura incentrata sul principio dello sviluppo sostenibile e della prevenzione e riuso
- **Obiettivo sociale:** Socializzazione, collaborazione, opportunità di occasioni per favorire la relazione adulto -bambino e capacità di prevenire possibili fenomeni di devianza e di bullismo soprattutto nei giovani.
- Obiettivo **Economico** fare in modo che le giovani generazioni capiscano che la vera capacità di incidere sull'attuale tipo di economia, imperniata sullo sfruttamento delle materie prime, sull'appiattimento ed omologazione dei gusti dei consumatori, l'eccessiva competizione per l'acquisto di prodotti “alla moda” creano le premesse per grossi danni ambientali e conflitti,