



## **PIU' CON MENO - SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO**

### **Informazioni del proponente**

AM.IC.A è una cooperativa sociale aderente alla Federazione Trentina delle Cooperative e al Consorzio Con.Solida.

AM.IC.A è acronimo di Attività Motorie, Itinerari Corporei, Animazione, i contesti principali attorno a cui ruotano i nostri servizi. AM.IC.A è stata fondata nel 2007 da un gruppo di persone accomunate dalla convinzione che il corpo vissuto e il movimento costituiscano la base essenziale delle buone pratiche di vita quotidiane. In quest'ottica progettiamo laboratori e percorsi di attività motoria, psicomotoria, fisica sportiva, eventi e iniziative ricreative che mettono al centro delle proposte educative la persona che con il proprio corpo si muove e vive. AM.IC.A è organizzata in 4 aree di attività:

- 1) N.e.mo, Nido Eco-Motorio, una proposta di asilo nido per i bambini in fascia 0-3 anni (l'ente gestisce 5 strutture tutte collocate in Valsugana: 3 in Alta Valsugana e Bernstol (Canezza, Bosentino e Bedollo) e 2 in Valsugana e Tesino (Telve e Cinte Tesino)
- 2) Area CRE.A, CREscere Attivi, che si rivolge alla fascia 3-18 anni con proposte rivolte a bambini, ragazzi e alle loro famiglie
- 3) 3° E.T.A', Essere Tutti Attivi, che promuove uno stile di vita attivo rivolgendosi alle persone anziane
- 4) PER.CO.R.SI è il settore di consulenza psicomotoria e psicologica per i soggetti in età evolutiva, le loro famiglie e i servizi che di loro hanno cura.

### **Nome e qualifica del referente.**

Beatrice Andalò, responsabile area formazione e progettazione; coordinatrice pedagogica.

### **Persone e soggetti collettivi coinvolti nella progettazione**

Nella fase di progettazione sono stati coinvolti:

- alcune delle figure educative operanti all'interno delle strutture 0-3 gestite dall'ente;
- alcune insegnanti della scuola dell'infanzia (con cui l'ente collabora da anni per la realizzazione di percorsi rivolti a bambini e famiglie);
- Publistampa Arti Grafiche;
- una "consulente creativa per la realizzazione di un prototipo di giocattolo e guida;
- il consulente del bando (dott. Antonio Castagna) e la referente di AMNU (Alessia Ruffini).



## IL PROGETTO

### TITOLO: GIOC...ARTONIAMO!

#### DESCRIZIONE

Il progetto intende dar vita a una filiera (in una logica di *welfare generativo* di comunità) per il recupero dei grossi imballaggi in cartone e la loro trasformazione in giochi/materiali per gli asili nido e le scuole dell'infanzia. La filiera dovrebbe essere così costituita:

- ditte del territorio della Valsugana che nel loro processo di produzione hanno cartone da imballaggio (di buon spessore); è già stata intercettata, in fase di progettazione, Publistampa Arti Grafiche. Le ditte avranno il compito di selezionare il cartone (con determinate caratteristiche di integrità) e conservarlo;
- AMNU per il recupero del cartone e la conservazione temporanea presso le proprie isole ecologiche e/o Cooperativa CS4 (iniziativa Pergine CREA che coinvolge anche il mondo del volontariato in azioni di recupero/valorizzazione di materiale usato);
- Cooperativa AM.IC.A per la promozione sul territorio, la realizzazione delle guide per la trasformazione del cartone in giochi e la diffusione della proposta nelle strutture educative del territorio;
- strutture educative, a cui il cartone verrà donato (previa adesione all'iniziativa e sottoscrizione di un codice etico) per la realizzazione dei giochi;
- insegnanti/educatrici delle strutture che potranno dar vita a laboratori creativi assieme ai propri bambini;
- genitori dei bambini che potranno partecipare ai laboratori creativi per la realizzazione dei giochi/giocattoli.

#### OBIETTIVI

Gli obiettivi che il progetto intende perseguire riguardano più livelli e più destinatari:

##### A) aziende:

- stimolare responsabilità sociale di impresa
- sensibilizzare le aziende ad una cultura del riciclo
- ripensare alcuni processi di produzione al fine di recuperare materiale nella fase terminale del processo produttivo e non immetterli direttamente nel ciclo di smaltimento dei rifiuti

##### B) scuole/asili nido:

- ripensare la proposta ludico-didattica rivolta ai bambini soprattutto in termini di materiali e attività proposte
- sensibilizzare enti gestori e insegnanti ad una cultura del riciclo
- ridimensionare gli acquisti relativi ai giochi per i bambini

##### C) famiglie:

- sensibilizzare i genitori ad una cultura del riciclo



- sostenere/sviluppare il senso di responsabilità nei confronti dell'ambiente
- offrire il proprio contributo attivo alla diffusione della cultura del riciclo e al riutilizzo del materiale
- ridimensionare gli acquisti relativi ai giochi per i propri figli

**B) bambini:**

- interiorizzare la logica del riciclo attraverso il gioco fin da piccoli
- imparare a rispettare l'ambiente divertendosi

**ATTIVITÀ, FASI, TEMPI, ATTORI COINVOLTI**

ATTIVITA'	FASI	TEMPI	ATTORI COINVOLTI
Individuazione delle aziende operanti sul territorio della Valsugana da coinvolgere e creazione della rete di fornitori di cartone	a) Analisi delle potenziali aziende da coinvolgere b) contatto con le ditte e raccolta della disponibilità c) impostazione di un codice etico da far controfirmare alla ditta aderente all'iniziativa d) ufficializzazione della rete di ditte fornitrici del cartone	Gennaio/Febrero	Ente proponente/Coordinatore del progetto (tutte le fasi) Ditte del territorio (fasi b e c)
Ideazione/progettazione del processo di recupero del cartone, della conservazione e della distribuzione nelle scuole/asili nido	a) creazione di un gruppo di riflessione per l'impostazione del processo b) identificazione dei possibili soggetti con cui condividere il processo c) identificazione dei possibili luoghi/attrezzature necessari alla corretta attuazione/gestione del processo	Febbraio-marzo	Ente proponente/Coordinatore del progetto (tutte le fasi) Alcune ditte del territorio (fasi b e c) AMNU (fasi b e c) CS4 - Pergine Crea (fasi b e c)
Creazione di alcuni format di giochi di cartone e relative guide di realizzazione (in una logica a livelli, dal più facile al più difficile)*	a) stesura di un elenco di possibili giochi/giocattoli da realizzare b) selezione delle proposte attraverso il coinvolgimento di gruppi di educatori/insegnanti e bambini c) realizzazione delle guide dei giochi selezionati e di alcuni prototipi	Febbraio-marzo	Ente proponente/Coordinatore del progetto (fasi a e b) Progettista/consulente esterno (fase c) Educatori/insegnanti (fasi a e b) Bambini della scuola dell'infanzia (fasi a e b)



Realizzazione grafica del materiale da diffondere nelle strutture educative (volantino e guide)	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Identificazione di uno specifico stile grafico per connotare il materiale divulgativo del progetto</li><li>b) impostazione di un volantino descrittivo dell'iniziativa (definizione dei testi, selezione immagini, etc)</li><li>c) stampa del materiale</li><li>d) distribuzione dei volantini</li><li>e) distruzione delle guide (solo alle scuole che aderiranno al progetto)</li></ul>	Marzo-aprile	Ente proponente/Coordinatore del progetto (fasi a, b, d, e) Publistampa (fasi a, b, c)
Contatto con le scuole/asili nido del territorio per la presentazione della proposta	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Contatto preliminare con gli enti a cui le scuole/asili nido aderiscono (Provincia, Federazione Provinciale Scuole Materne, ASIF Chimelli, Cooperative, etc.)</li><li>b) successivo contatto diretto con le scuole per raccogliere le manifestazioni di interesse</li></ul>	Marzo-aprile	Ente proponente/Coordinatore del progetto (tutte le fasi) Scuole e strutture educative del territorio e relativi enti/consorzi di riferimento (tutte le fasi)
Realizzazione di alcuni laboratori "sperimentali" con i bambini e con i genitori	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Proposta alle scuole per la realizzazione dei laboratori;</li><li>b) selezione di almeno due asili nido (uno interno all'ente e uno esterno) e due scuole dell'infanzia per la realizzazione dei laboratori con le famiglie e con i bambini</li></ul>	Aprile-maggio	Ente proponente/Coordinatore del progetto (tutte le fasi) Scuole del territorio, bambini frequentanti e famiglie (tutte le fasi)
Chiusura e rendicontazione del progetto	<ul style="list-style-type: none"><li>a) Realizzazione di una piccola mostra (anche a carattere virtuale) con i prodotti realizzati</li><li>b) rendicontazione di quanto realizzato ai soggetti coinvolti</li><li>c) promozione dell'iniziativa a livello mediatico</li><li>d) stesura della rendicontazione finale all'ente finanziatore</li></ul>	Giugno - settembre	Ente proponente/Coordinatore del progetto (tutte le fasi) Tutti i soggetti coinvolti nel progetto (fase a) Testate giornalistiche e radiofoniche (fase c)

\* di seguito un esempio di oggetto da realizzare con relative descrizioni







## **RISULTATI ATTESI**

Il primo risultato che ci si attende è l'attivazione della filiera per il riciclo del cartone e la sua trasformazione in giochi/giocattoli. Come conseguenze:

- la riduzione della produzione di rifiuto-cartone da parte delle ditte coinvolte
- la riduzione delle spese da parte di scuole/asili nido per l'acquisto di giochi/attrezzature

Questi risultati potranno essere monitorati nel tempo attraverso 2 indicatori di risultato:

- la spesa sostenuta per la gestione del rifiuto-cartone (da parte delle ditte) tramite confronto tra le spese sostenute prima dell'attivazione del progetto e dopo
- la riduzione delle spese di acquisto giochi (da parte delle strutture) tramite confronto tra le spese sostenute prima dell'attivazione del progetto e dopo

## **IMPATTO AMBIENTALE**

Rispetto all'impatto ambientale, il progetto opera sulla riduzione nella produzione di materia attraverso due canali:

- ritardare l'inserimento nel ciclo dei rifiuti del cartone riutilizzabile
- limitare l'acquisto di giochi/attrezzature per bambini destinati a diventare "rifiuto futuro" (nella maggior parte dei casi non riciclabile)

## **IMPATTO CULTURALE**

L'impatto culturale riguarda tutti i destinatari coinvolti nel progetto. Le ditte verranno stimolate a ragionare sui propri processi in maniera tale da renderne alcuni maggiormente sostenibili e "socialmente responsabili"; questo intervento potrà agire da volano per il ragionamento su altri processi produttivi (in una logica di economia circolare). Rispetto alle scuole, si opererà sulle figure educative al fine di stimolare una riflessione sulla sostenibilità a 360°: non solo in riferimento all'ambiente (attraverso il riciclo del materiale) ma anche al bambino offrendogli esperienze che lo aiuteranno a diventare un adulto più responsabile. Rispetto alle famiglie, si intende operare culturalmente sia stimolando una riflessione riguardante le spese di giochi per i propri figli e le alternative (educative) che possono essere offerte sia cercando di recuperare un ruolo attivo come genitori "che giocano per e con i loro bambini".

## **REPLICABILITÀ**

Il modello di filiera che verrà creato sarà facilmente replicabile anche in altri territori, nel momento in cui saranno presenti attori "attivi" disponibili a farsi carico delle attività sopra ipotizzate. La replicabilità sarà facilitata dal fatto di avere a disposizione le guide per la realizzazione dei giochi/giocattoli (che verranno messe a disposizione di tutti i territori interessati).

## **SOSTENIBILITÀ NEL TEMPO DEI RISULTATI OTTENUTI**

Il progetto è stato pensato per diventare azione stabile nel tempo. Nella tabella sopra riportata alla voce "Creazione di alcuni modelli di giochi di cartone e relative guide di realizzazione" si è ipotizzato di ragionare per livelli; significa proporre la realizzazione di giochi/attività più facili e più



difficili. L'obiettivo - ragionando sulla fascia 12 mesi-6 anni - è di avere a disposizione almeno 8/10 format. In questo modo per ogni annualità è possibile prevedere la realizzazione di uno o due elementi di gioco; questo consentirebbe una progettualità di medio-lungo periodo, più efficace per lavorare sulla dimensione culturale e consentire di monitorare l'impatto ambientale sui soggetti coinvolti.

### Budget

<b>COSTI</b>		
<b>Voce di spesa</b>	<b>Costo</b>	<b>Note</b>
Coordinamento dell'iniziativa e impostazione/creazione della filiera	1500,00	Calcolati 200 €/mese per il periodo gennaio-giugno e il rimanente per la rendicontazione
Ideazione dei giochi e realizzazione delle guide	1750,00	
Impostazione grafica e stampa del materiale	1200,00	
Realizzazione dei laboratori "sperimentali" in alcune scuole	1200,00	
Totale costi	5.650,00	
<b>RICAVI</b>		
Mezzi propri	650,00	
<b>DISAVANZO</b>		
	5000,00	