

**SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DAL TERZO SETTORE E SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI– PUNTO 2.1, LETTERA A E B DELL'ALLEGATO A)**

**BANDO ANNO 2025**

<b>ENTE RICHIEDENTE</b>	<b>PRO LOCO MARINA DI RAVENNA APS</b>
<b>TITOLO DEL PROGETTO</b>	<b>LudiMarina: la ludoteca del mare</b>
<b>VALENZA TERRITORIALE (quale distretto)/ REGIONALE (quali distretti)</b>	(indicare qui la valenza e distretto/i) TERRITORIALE – Distretto di Ravenna

**ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI (massimo 30 RIGHE, dimensioni carattere 12)**

Dopo questi ultimi anni, fatti di limitazioni alla prossimità ed al contatto fisico nella vita quotidiana, l'impatto psicologico e sociale sulla popolazione giovane ha portato a nuove difficoltà di socializzazione e comunicazione. È aumentato in modo preoccupante la tendenza a rifuggere la collettività, preferendo intrattenimenti digitali o televisivi isolandosi sempre più nelle proprie case, o, nel caso di molti giovani, nelle proprie stanze. Come evidenziato da diversi studi, il ritiro sociale è oggi una delle manifestazioni più significative del disagio giovanile.

Comprendere le cause scatenanti del fenomeno non è cosa facile, ma le conseguenze sull'isolamento sono evidenti: malessere fisico e psicologico che riduce la qualità di vita dell'adolescente, che attiva la fobia dell'altro e pensieri paranoici.

La scuola e la famiglia hanno il compito di rilevare, ognuna con i propri mezzi, le possibili situazioni potenzialmente riconducibili a ritiri e attivare percorsi in modo tempestivo.

La rete della comunità e del territorio deve invece provare a creare un contesto generale che sia inclusivo e accogliente, fatto di spazi di socialità e vicinanza. Gli ambienti cittadini e quelli decentrati necessitano di pratiche di recupero del contatto sociale che possano contribuire alla ripresa dell'ascolto, del conoscersi in presenza e del relazionarsi.

In questo contesto, si è resa necessaria la costituzione di un luogo di ritrovo che possa accogliere sia i cittadini che i visitatori di Marina di Ravenna e al contempo costituire un'attività parificante ed inclusiva che possa divenire un hobby ed occupare sia coloro che vorranno mettere a disposizione la propria competenza ludica come volontari, sia coloro che ne saranno fruitori.

Iniziative come questa si sono dimostrate strumenti fondamentali per ripristinare e preservare un clima di serenità ed equilibrio nelle dinamiche di relazione soprattutto in questo periodo in cui la comunicazione sociale viene delegata ad ambienti così fortemente polarizzati come sono i social o i luoghi di incontro virtuali.

Da qualche anno, inoltre, Marina di Ravenna è diventata porto eleggibile per lo sbarco di immigrati che oltre alle cure fondamentali, necessitano anche di un luogo di inclusione ed accettazione sociale, dove conoscere la realtà e la popolazione locale, iniziare a comunicare ed infine creare connessioni e nuove amicizie.

Il Gioco è altresì la prima forma di didattica dei mammiferi, attraverso esso è possibile veicolare conoscenze e competenze in maniera più profonda e duratura, ed è un potente strumento per imparare e testare le "soft skills", ovvero le abilità sociali di comunicazione ed empatia che sono altrimenti difficilmente acquisibili.

Questa caratteristica didattica inoltre non perde di efficacia con l'età e supera molte barriere sia culturali che linguistiche che abilistiche.

**MODALITA' DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI NELL'IDEAZIONE DEL PROGETTO  
(massimo 15 righe, dimensioni carattere 12)**

Il Gioco è di per sé un'attività parificante ed inclusiva, i partecipanti ad un gioco seguono tutti le stesse regole che sono indipendenti dal background del giocatore: questo permette una comunicazione privilegiata e sbevra da pregiudizi e bias, facilitando la conoscenza e l'instaurazione di rapporti sociali. È un'attività leggera e divertente, che solleva temporaneamente dai problemi e dalle preoccupazioni della vita quotidiana, specie dei soggetti facenti parti di minoranze con difficoltà sociali, e che permette di divertirsi a fianco di persone che non entrerebbero in contatto diversamente, portando al contempo una virtuosa condivisione delle esperienze e delle culture.

La ludoteca è un luogo flessibile, che potrà conformarsi in base ai bisogni rilevati e in questo modo tutti i fruitori della ludoteca potranno essere protagonisti attivi di quello spazio, gestendone i giochi e suggerendo modifiche o esperienze che vorrebbero poter fare.

**ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 90 RIGHE, dimensioni carattere 12)**

In particolare dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione e di continuità delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti ed aree territoriali diverse in una logica di rete anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A)

La scelta di creare una ludoteca nasce dalla volontà di organizzare un'attività che mantenga attiva la mente, sviluppi capacità di problem-solving, creatività, proprietà di linguaggio nonché le soft skills sociali, oltre a divertire in modo sano dando un'alternativa edificante ai giovani al fine di combattere l'isolamento sociale e la discriminazione.

Una ludoteca può essere il luogo per coltivare un hobby condiviso con qualunque gruppo sociale, creando un'attività virtuosa che si auto alimenta, formando i fruitori che diverranno a loro volta dimostratori per altri, creando un terreno fertile per associazioni ludiche e di volontariato, una fucina di eventi ludici e fornendo un laboratorio didattico-ludico in collaborazione con le scuole del territorio.

Il Progetto Ludi Marina nasce da varie esigenze:

- creare un luogo di ritrovo ed incontro sociale per gli abitanti, i turisti o i visitatori occasionali di Marina di Ravenna e del territorio circostante, fornendo un'alternativa per il tempo libero alla spiaggia che vada oltre il periodo estivo e copra l'interesse dell'anno solare, in particolare rivolto verso i giovani e gli adolescenti come contrasto all'isolamento sociale giovanile (hikikomori);

- realizzare un luogo il cui accesso e la cui fruizione siano accoglienti nei confronti di tutte le minoranze ma soprattutto parificanti, creando quindi un luogo di contatto sociale indipendente dal genere, dall'etnia, dalla provenienza, dalle disabilità o dall'età creando i presupposti per un confronto intersezionale;
- riqualificare gli ambienti e la struttura del museo FaroArte accogliendo un flusso maggiore di visitatori che entrino quindi in contatto con l'attività museale e la cultura artistica proveniente dalle mostre e dagli eventi d'arte in esso realizzati.

#### AZIONI:

La realizzazione della ludoteca LudiMarina avverrà in 5 fasi:

- 1) Si allestiranno gli ambienti dell'attuale spazio del museo FaroArte acquistando tavoli, sedie e armadi richiudibili in cui riporre i giochi
- 2) Si contatteranno gli editori dei giochi onde acquistare una fornita base di giochi in scatola ed avere successivamente forniture sempre aggiornate delle nuove uscite
- 3) Verranno contattate le associazioni ludiche del territorio che, assieme alla Pro Loco di Marina di Ravenna, redigeranno un programma settimanale di aperture al pubblico garantite ove i visitatori potranno giocare ai giochi da tavolo presenti con gli esperti delle associazioni che illustreranno i vari regolamenti e fungeranno da facilitatori.
- 4) Si realizzeranno eventi di richiamo come tornei di giochi con eventuali premi
- 5) Verranno contattate le scuole del territorio e le associazioni di volontariato che si occupano di didattica onde creare progetti ed eventi didattico-ludici per gli studenti.

#### PIANO DI COMUNICAZIONE E DIFFUSIONE TERRITORIALE:

La costituzione ed apertura di LudiMarina verrà comunicato attraverso:

- i canali social di Pro Loco Marina di Ravenna APS (Instagram, Facebook, sito)
- la gestione di gruppi e pagine Facebook gestite da un apposito Social Media Manager già in contratto con Pro Loco di Marina di Ravenna
- attivazione dei contatti giornalistici locali e regionali con opportuni comunicati stampa
- i canali social delle associazioni che parteciperanno e daranno il loro contributo
- i canali di comunicazione ufficiali del Comune di Ravenna

L'impatto sperato è principalmente sulla comunità di Marina di Ravenna, che possa trovare in un hobby ed in un luogo condiviso un luogo di socializzazione, confronto e conforto.

#### LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

La ludoteca LudiMarina verrà realizzata all'interno degli ambienti museali del museo FaroArte di Marina di Ravenna, già in gestione alla Pro Loco di Marina di Ravenna APS, un luogo che già presenta le certificazioni e le caratteristiche per ospitare del pubblico.

Sala unica divisa in 3 parti.

**NUMERO POTENZIALE E REALISTICO DEI DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)**

I destinatari del progetto LudiMarina sono in primo luogo i/le ragazzi/e del territorio, dalla pre-adolescenza, adolescenza e oltre, che potranno trovare un luogo di ritrovo e socialità in un contesto decentrato come quello di Marina di Ravenna. Numero potenziale destinatari diretti: 200

In generale, il luogo sarà aperto a tutti i cittadini, i visitatori ed i turisti di Marina di Ravenna, indipendentemente dall'età, dal genere, dall'etnia, dall'abilità e di qualunque gruppo sociale di appartenenza. 1.000

Ci si aspetta che LudiMarina divenga un luogo per portare benessere sociale, inclusione, accoglienza, prevenzione dall'isolamento giovanile e di ogni forma di discriminazione, oltre ad essere uno stimolo per i giovani verso il volontariato e ad occuparsi ed avere cura di un luogo, della sua attività e delle persone che lo visiteranno.

Inoltre, grazie alla collaborazione con le scuole, diverrà un laboratorio dove utilizzare gli strumenti della didattica ludica.

**DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

(con soggetti **PRIVATI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)

Saranno attivate collaborazioni con gli Enti di Terzo Settore del territorio, in particolare con le Associazioni che si occupano di attività ludiche e quelle che operano con le/gli adolescenti. Tutte le altre Pro Loco dei Lidi potranno condividere le iniziative e promuovere lo spazio. Si potranno organizzare laboratori e momenti anche dedicati all'arte, collaborando con artisti e curatori con cui la Galleria Faroarte lavora da moltissimi anni.

**DESCRIZIONE DELLE RETI, DELLE SINERGIE E DELLE MODALITÀ delle COLLABORAZIONI ATTIVATE PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (con soggetti **PUBBLICI** (massimo 15 RIGHE, dimensioni carattere 12)**

Per lo svolgimento delle attività verrà richiesto il patrocinio del Comune di Ravenna e gli Assessorati di riferimento.

Lo spazio sarà messo a disposizione degli Istituti scolastici del territorio (Istituto comprensivo statale del Mare e altri) per svolgere attività extra-scolastiche a disposizione dei/delle ragazzi/e.

**FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 10 RIGHE, dimensioni carattere 12):**

L'attività di monitoraggio avviene in diverse fasi: prima dell'avvio del progetto come verifica delle azioni necessarie e pianificazione del piano di comunicazione e progettazione degli spazi; in itinere: al completamento di ciascuna fase vi sarà un momento di monitoraggio della singola azione conclusa e consisterà nella rilevazione delle attività svolte, con lo strumento della riunione con tutti i soggetti coinvolti nel progetto e la raccolta della relativa

documentazione, nelle connessioni tra quanto fatto e quanto speso. Nella fase finale saranno verificati i risultati, prodotti report e documentazione di attestazione e verifica risultati.