

LUDIMARINA

BANDO ADOLESCENZA 2026 SECONDA EDIZIONE

ENTE RICHIEDENTE

Pro Loco Marina di Ravenna APS

TITOLO DEL PROGETTO

LudiMarina 2: la ludoteca del mare – seconda edizione

VALENZA TERRITORIALE / REGIONALE

Distretto di Ravenna – Comune di Ravenna (Marina di Ravenna)

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Dopo la pandemia, la comunità di Marina di Ravenna ha manifestato forti segnali di isolamento sociale, soprattutto tra i giovani e gli adolescenti. In questo contesto nasce il progetto “LudiMarina”, con l’obiettivo di offrire un luogo di incontro stabile, sicuro e inclusivo. La seconda edizione intende consolidare le attività avviate, valorizzando le reti associative e coinvolgendo attivamente il territorio. La ludoteca promuove l’inclusione sociale, la parità, la prevenzione del disagio giovanile e la valorizzazione della diversità culturale. Il gioco viene riconosciuto come strumento didattico, terapeutico e sociale. Le attività si rivolgono a giovani, minoranze, persone con disabilità e a chiunque desideri socializzare in un ambiente accogliente.

Obiettivi principali:

- Contrastare l’isolamento sociale giovanile
 - Promuovere l’inclusione di persone migranti
 - Offrire un’alternativa costruttiva al tempo libero
 - Educare alle soft skills attraverso la didattica ludica
 - Creare un centro stabile di aggregazione e volontariato
-

MODALITÀ DI COINVOLGIMENTO DEI DESTINATARI

Il progetto è stato co-progettato coinvolgendo i volontari e i giovani frequentatori della prima edizione della ludoteca. Sono stati raccolti suggerimenti e proposte tramite incontri pubblici, questionari e consultazioni informali sui social.

Durante la realizzazione, i giovani saranno coinvolti come volontari facilitatori, promuovendo la gestione partecipata dello spazio. Anche le scuole e le associazioni locali contribuiranno alla co-creazione di eventi e attività. La ludoteca diventa così un luogo costruito con e per i suoi destinatari.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

LudiMarina 2 si articola in cinque fasi operative:

1. Allestimento degli spazi del Museo FaroArte (sala divisa in 3 ambienti), con arredi e contenitori adeguati per i giochi da tavolo
2. Acquisto e aggiornamento costante di giochi da tavolo e di ruolo recenti e inclusivi
3. Collaborazione strutturata con le associazioni ludiche locali per garantire aperture settimanali con facilitatori esperti
4. Realizzazione di eventi tematici e tornei con premi e attività di richiamo
5. Collaborazione con scuole e realtà educative per attività di didattica ludica

Caratteristiche di innovazione:

- Didattica ludica e inclusiva
- Approccio intersezionale e multiculturale
- Spazio intergenerazionale e senza barriere

Consolidamento:

- Rafforzamento della rete associativa
- Fidelizzazione dei volontari
- Continuità delle attività su base annuale

Integrazione territoriale:

- Collaborazione con scuole, associazioni, enti pubblici e soggetti privati
-

LUOGHI DI REALIZZAZIONE

Museo FaroArte, Marina di Ravenna (RA)

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI E RISULTATI PREVISTI

Destinatari diretti: circa 500 persone (giovani, famiglie, studenti, migranti, persone con disabilità)

Destinatari indiretti: residenti, turisti, educatori, volontari

Risultati attesi:

- Incremento della socializzazione tra i giovani
 - Riduzione dell'isolamento
 - Aumento dell'inclusione e delle soft skills
 - Promozione del volontariato giovanile
 - Attività educativa tramite il gioco
-

COLLABORAZIONI CON SOGGETTI PRIVATI

Collaborazione con associazioni ludiche, volontari, editori di giochi e imprese locali.

Partecipazione con sponsorizzazioni tecniche, donazioni di materiali o giochi, e supporto alla comunicazione.

COLLABORAZIONI CON SOGGETTI PUBBLICI

Collaborazioni attive con scuole primarie e secondarie, servizi educativi e sociali, Comune di Ravenna e Assessorato alla Cultura per l'utilizzo degli spazi museali e la promozione del progetto tramite canali ufficiali.

FORME DI MONITORAGGIO

- Registro presenze
 - Questionari di gradimento
 - Feedback da scuole e partner
 - Analisi attività social
 - Report trimestrali e valutazione finale condivisa
-

PIANO ECONOMICO E FINANZIARIO

Costi Iniziali:

Piano Economico

ITEM	Costo unitario	Quantità	Totale
Spese energetiche (Riscaldamento, condizionamento, elettricità) mensili	300	12	3600
Giochi in scatola	800	1	800
Cartellonistica, pubblicazioni, gestione web	500	1	500
Consulenze, animazioni, attività, tornei organizzati da terzi	3000	1	3000
Servizio di Pulizia locali mensile	250	12	3000
Totale			10900

Note: La progettazione e la gestione sono a carico dei volontari della Pro Loco e delle associazioni locali a titolo gratuito.