

1774 - Bando per il finanziamento progetti di rilevanza locale promossi da odv, aps e fondazioni del Terzo settore - annualità 2024-2026

Opportunità in gioco

Capofila

Codice Fiscale	92002030390
Denominazione	Comitato Territoriale C.S.I. di Ravenna - APS
Tipologia	Associazione di promozione sociale (APS)

Partner

Codice fiscale	Denominazione	Tipologia
92015300392	ASSOCIAZIONE CAPANNISTI BALNEARI APS	Associazione di promozione sociale (APS)
92081470392	LUCERTOLA LUDENS APS	Associazione di promozione sociale (APS)
90007800346	SULLEALIDELEMENTI - ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)
92048630393	AMICI DI ENZO ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)
92042790391	A.G.E.B.O. ASSISTENZA GENITORI E BAMBINI OSPEDALIZZATI ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)
92093480397	SPAZIO104 INSIEME ODV	Organizzazione di volontariato (ODV)

Scheda Progetto

Titolo Progetto	Opportunità in gioco
Data inizio	01/11/2024
Data fine	30/06/2026

Aree prioritarie di intervento

- 1

DESCRIZIONE	Sostegno all'inclusione sociale, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti;
-------------	---
- 2

DESCRIZIONE	Contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale;
-------------	---
- 3

DESCRIZIONE	Promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento;
-------------	---
- 4

DESCRIZIONE	Sostegno scolastico al di fuori dell'orario scolastico ed extra-scolastico (attività sportive, musicali, studio, ecc.);
-------------	---
- 5

DESCRIZIONE	Sviluppo e rafforzamento della cittadinanza attiva, della legalità e della corresponsabilità, anche attraverso la tutela e la valorizzazione dei beni comuni e dei beni confiscati alla criminalità organizzata;
-------------	--

Destinatari

Destinatario	Numero
Giovani (entro i 34 anni)	20
Disabili	100
Soggetti della comunità territoriale	30
Nuclei familiari	50
Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	60

Scheda Progetto Descrizione

Analisi del contesto	<p>Il nostro territorio presenta un bisogno crescente di iniziative che promuovano l'inclusione sociale e il benessere di tutte le persone, in particolare di quelle a rischio di esclusione sociale, come gli adolescenti, compresi quelli che soffrono di disturbi alimentari e patologie psichiatriche, e le persone con disabilità. Spesso, questi gruppi incontrano difficoltà nell'accesso a opportunità di svago, socializzazione e crescita personale. Il progetto "Opportunità in gioco" nasce con l'obiettivo di colmare questo gap, offrendo un ventaglio di attività che valorizzino le potenzialità di tutti e promuovano una società più coesa e inclusiva.</p>
Obiettivi specifici	<p>Integrazione sociale: Favorire l'interazione tra persone di tutte le età, provenienze e abilità, promuovendo un senso di comunità e appartenenza.</p> <p>Benessere psico-fisico: Migliorare la qualità della vita di tutti i partecipanti, con particolare attenzione al benessere psico-fisico.</p> <p>Sviluppo di competenze: Favorire l'acquisizione di nuove competenze e abilità, come la collaborazione, la creatività e la risoluzione dei problemi, al fine di migliorare l'autostima e l'autonomia.</p> <p>Prevenzione del disagio giovanile: Offrire opportunità di svago sano e costruttivo, favorendo la prevenzione di comportamenti a rischio e promuovendo il benessere psicologico.</p> <p>Sensibilizzazione: Aumentare la consapevolezza dell'importanza dell'inclusione e della valorizzazione delle diversità nella comunità.</p>
Descrizione generale del progetto	<p>Il progetto nasce con l'obiettivo di creare un ambiente inclusivo e stimolante, dove persone di tutte le età e con diverse abilità possano interagire, apprendere e divertirsi insieme.</p> <p>Un luogo dove lo sport diventa un'esperienza alla portata di tutti, dove il gioco è un ponte che unisce generazioni e dove la creatività trova spazio per esprimersi liberamente.</p> <p>Attraverso attività motorie e sportive adattate, offriremo a tutti la possibilità di praticare sport e mantenersi attivi, indipendentemente dalle proprie capacità. Dai giochi di squadra più semplici agli esercizi, ogni attività sarà personalizzata per garantire il massimo divertimento e benessere.</p> <p>Parallelamente, creeremo spazi dedicati al gioco, dove grandi e piccoli potranno sfidarsi e socializzare in un ambiente rilassato e accogliente. Organizzeremo momenti di gioco libero, promuovendo lo sviluppo delle capacità cognitive e sociali.</p> <p>La creatività sarà al centro dei nostri laboratori di costruzione di giochi, dove i partecipanti potranno dare vita alle proprie idee e creare oggetti unici. Attraverso queste attività, stimuleremo la manualità, la creatività e la capacità di collaborare. Per diffondere il messaggio di inclusione e promuovere la partecipazione attiva,</p>

	organizzeremo momenti incontro e di gioco che valorizzeranno i talenti dei partecipanti e coinvolgeranno la comunità. Inoltre, porteremo le nostre attività nei capanni balneari, creando un'atmosfera di festa e di conoscenza della natura.
Eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio	I partner collaborano già attivamente con l'Amministrazione Comunale per alcune delle attività da cui è stato preso spunto e tutte le attività in pediatria sono svolte in collaborazione con il reparto stesso.
Luoghi e/o sedi di realizzazione delle attività	Luoghi messi a disposizione dei partner; Parchi pubblici; Ospedale di Ravenna
Eventuale presenza del tema della tecnologia e/o del suo utilizzo	Non è prevista come tematica: anzi, vogliamo spostare il focus sulle tradizioni e sulla manualità
Descrizione del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne	<p>AGEBO e Sulle ali della mente si occuperanno di coinvolgere principalmente gli utenti della Pediatria di Ravenna, sia adolescenti ricoverati ma anche adolescenti dimessi ma che continuano ad avere un rapporto (diretto o tramite i propri genitori) con la Pediatria o le Associazioni.</p> <p>Spazio 104 e CSI si occuperanno di coinvolgere le persone con disabilità da loro raggiunte con le attività istituzionali che vengono già svolte indipendentemente da questo progetto, per offrire loro nuove opportunità di incontro e di crescita.</p> <p>Lucertola Ludens e CSI si occuperanno della parte legata al gioco (la prima per quanto riguarda i giochi in legno, la seconda per quanto riguarda il gioco da tavolo).</p> <p>Amici di Enzo si occuperà di coinvolgere nelle attività i ragazzi e gli adolescenti che sono già raggiunti dalle proprie attività istituzionali, anche in questo caso per offrire nuove opportunità di incontro e di crescita.</p> <p>L'Associazione Capannisti metterà a disposizione i capanni dei propri soci e si occuperà di supportare le attività svolte presso il Parco Marittimo.</p> <p>I partner si sono già riuniti sia in presenza che online per la presentazione del progetto, ed essendo tutti attivamente coinvolti nelle attività abbiamo previsto incontri periodici di avanzamento lavori per valutare le attività in corso, programmare le nuove ed eventualmente adattarle a seconda delle esiti delle valutazioni intermedie.</p>
Risultati sul medio periodo e impatti attesi	<ul style="list-style-type: none"> - Aumento dell'autonomia e dell'autostima: Attraverso le attività sportive adattate e i laboratori creativi, i partecipanti svilupperanno una maggiore consapevolezza delle proprie capacità e acquisiranno nuove competenze, incrementando così la loro autonomia e autostima. - Miglioramento della qualità della vita: Le attività proposte contribuiranno a migliorare la qualità della vita dei partecipanti, favorendo il benessere fisico, psicologico e sociale. L'attività fisica regolare, unita a momenti di socializzazione e svago, avrà un impatto positivo sulla salute generale e sulla riduzione dello stress. - Integrazione sociale: Il progetto promuoverà l'integrazione sociale, favorendo la creazione di relazioni interpersonali significative e la costruzione di una comunità inclusiva. - Sensibilizzazione della comunità: Attraverso gli eventi informativi e le iniziative di divulgazione, il progetto contribuirà a sensibilizzare la comunità sui temi dell'inclusione, della disabilità e dell'importanza dell'attività fisica, promuovendo una cultura della diversità e dell'accettazione. - Sviluppo di competenze trasversali: Le attività proposte, come i laboratori di costruzione di giocattoli in legno e i giochi da tavolo, favoriranno lo sviluppo di

	<p>competenze trasversali come la creatività, la problem solving, la collaborazione e il lavoro di squadra.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Impatto positivo sulla salute: L'approfondimento del legame tra DNA e attività fisica permetterà di personalizzare gli allenamenti e di ottenere risultati ottimali in termini di salute e benessere. <p>In sintesi, il progetto si prefigge di creare un ambiente inclusivo e stimolante, dove ogni partecipante possa esprimere le proprie potenzialità e migliorare la propria qualità di vita. Gli impatti attesi vanno oltre il mero svolgimento delle attività, coinvolgendo un cambiamento culturale più ampio e una maggiore consapevolezza dell'importanza dell'inclusione.</p>
Capacità del progetto di attivare nuove risorse	<p>Il progetto "opportunità in gioco" va oltre l'offerta di semplici attività. Esso crea un ciclo virtuoso di crescita e sviluppo, generando risorse che si autoalimentano nel tempo.</p> <p>I laboratori di falegnameria e la produzione di podcast, ad esempio, producono oggetti e contenuti duraturi che possono essere riutilizzati e condivisi.</p> <p>La partecipazione attiva dei beneficiari, che acquisiscono nuove competenze, li trasforma in risorse per gli altri. Questo crea una rete di relazioni e conoscenze che va oltre la durata del progetto.</p> <p>I partecipanti, diventando tutor o facilitatori, mettono in pratica ciò che hanno imparato e contribuiscono alla crescita della comunità.</p> <p>In questo modo, si crea un capitale sociale duraturo, dove le competenze acquisite diventano un investimento per il futuro. Il progetto non si limita a offrire attività, ma costruisce un ecosistema di risorse e competenze che hanno un impatto duraturo sulla comunità.</p>
Livello di coinvolgimento e strumenti di attivazione dei beneficiari e della comunità	<p>Il progetto mira a coinvolgere attivamente i beneficiari e la comunità, valorizzandone le esperienze e le prospettive. Attraverso diverse strategie, si intende creare un senso di appartenenza e stimolare la partecipazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Involgimento personalizzato: Verranno adottate diverse modalità di coinvolgimento, adattate alle caratteristiche e alle preferenze di ciascun partecipante. - Eventi partecipativi: Saranno organizzati eventi partecipativi, come feste, tornei e presentazioni, dove i beneficiari potranno mostrare i risultati del loro lavoro e condividere le proprie passioni con la comunità. - Comunicazione efficace: Verrà utilizzata una comunicazione chiara e trasparente per informare i partecipanti sullo sviluppo del progetto attraverso i canali di comunicazione di ogni partner. - Valutazione continua: Verrà effettuata una valutazione continua del livello di coinvolgimento dei partecipanti e della loro soddisfazione rispetto alle attività proposte, al fine di apportare eventuali modifiche e miglioramenti. <p>In questo modo, il progetto "opportunità in gioco" si propone di creare un ambiente inclusivo e stimolante, dove i partecipanti si sentano valorizzati e motivati a partecipare attivamente.</p>
Número volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività	33

Entrate e Costi

Finanziamento regionale richiesto	20553,43
Quota a carico dei soggetti della	0

partnership progettuale (comprensiva del capofila)	
Quota a carico di enti pubblici	0
Quota a carico di altri soggetti	0
Totale costo progetto	20553,43

Azioni**1**

TITOLO	Podcast
DESCRIZIONE	<p>Immaginiamo un'iniziativa che offra ai ragazzi ricoverati in pediatria, spesso alle prese con sfide legate a disturbi del comportamento alimentare o patologie psichiatriche, un'opportunità per esprimere se stessi, condividere le proprie esperienze e scoprire nuove passioni. Un progetto che li renda protagonisti attivi, allontanandoli dallo schermo dello smartphone e avvicinandoli al microfono.</p> <p>L'idea è quella di creare un podcast, un programma radiofonico digitale, interamente ideato e realizzato da loro. Un podcast che parli ai loro coetanei, affrontando temi che li interessano, come la musica, lo sport o l'arte, e condividendo storie personali, ovviamente nel rispetto della privacy. Non solo, ma il podcast potrebbe anche diventare uno strumento utile per informare i ragazzi sulle attività e i servizi disponibili nel territorio una volta dimessi dall'ospedale.</p> <p>Per rendere questo progetto una realtà, è fondamentale offrire ai ragazzi gli strumenti e le competenze necessarie. Organizzeremo incontri formativi dove impareranno le basi della produzione audio, dalla scrittura di uno script alla registrazione e al montaggio. Inoltre, collaboreremo con realtà già esperte nel settore, come Radioimmaginaria, che metterà a disposizione la sua esperienza e il suo supporto.</p> <p>I podcast prodotti dai ragazzi saranno condivisi attraverso una piattaforma dedicata e i canali social delle associazioni coinvolte, creando così una rete di ascoltatori sempre più ampia. Questo progetto non solo offrirà ai ragazzi un'esperienza gratificante e creativa, ma contribuirà anche a creare una comunità che si sostiene a vicenda, favorendo l'integrazione sociale e il benessere psicologico di tutti i partecipanti.</p>
PERIODO DI REALIZZAZIONE	FEB25-GIU25;SET25-NOV25;FEB26-MAG26;

2

TITOLO	Eventi presso i capanni balneari
DESCRIZIONE	<p>Organizzazione di eventi rivolti agli utenti della rete progettuale (e anche di altre realtà) sui temi della salvaguardia ambientale, dei benefici per la salute collettiva, dell'importanza della pulizia e della raccolta differenziata, per la valorizzazione del patrimonio rappresentato dalle nostre zone costiere. In occasione di questi eventi sono previste attività di gioco all'aperto, in base a quanto realizzato in occasione delle altre attività, e di una merenda affinché si trasformino in giornate conviviali per la collettività. Sono inoltre previsti eventi di pulizia delle spiagge e delle aree marine con la partecipazione di cittadini, turisti e scuole locali, promuovendo al contempo l'importanza della conservazione dell'ecosistema marino.</p>
PERIODO DI REALIZZAZIONE	APR25;MAG25;SET25;OTT25;MAR26-MAG26;

3

TITOLO	Attività motoria e sportiva per persone con disabilità
DESCRIZIONE	<p>Obiettivo dell'intervento è promuovere nelle persone con disabilità il valore della proposta sportiva, l'integrazione delle attività motorie strutturate nell'ambito della quotidianità e fornire le competenze tecniche necessarie alla loro realizzazione. Fornire luoghi e strumenti di svago, tempo libero e laboratori che permettano loro di costruirsi una rete sociale e amicale all'interno della quale ampliare conoscenze e legami affettivi stabili nel tempo.</p> <p>La "palestra polisportiva" è il nucleo specializzato nella promozione delle autonomie personali e delle competenze motorie, cognitive e relazionali funzionali alla pratica sportiva. Consiste in attività motorie in palestra strutturate in base a training specifici di ambito cognitivo-comportamentale e finalizzate alla pratica di uno "sport mediatore".</p> <p>Il progetto prevede la continuità con l'attività effettuata grazie alla passata co-progettazione (ed eventualmente di altre attività parallele) comprendente la disponibilità di una palestra (o un impianto sportivo in generale) con la presenza di Operatori Sportivi per la Disabilità ed educatori in base al numero di partecipanti</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

4

TITOLO	Laboratorio Giocattoli in legno
DESCRIZIONE	<p>Costruzione di giocattoli in legno da utilizzare in contesti di festa e pubbliche manifestazioni, utili a coinvolgere persone eterogenee per età, sesso, cultura di provenienza, con attenzione all'accessibilità.</p> <p>L'attività si divide quindi in due parti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - preparazione del materiale e conduzione dei laboratori di costruzione del giocattolo in legno (sia con i ragazzi che con persone con disabilità); - organizzazione delle attività di gioco all'interno di feste ed eventi già in programma e/o organizzazione di eventi specifici all'interno di spazi pubblici (e.g. parchi). <p>Queste attività hanno lo scopo di creare climi di relazione positivi e gioiosi, di pieno coinvolgimento e disponibilità all'interazione attraverso il gioco. Inoltre, i partecipanti assimileranno minime competenze individuali di manualità operativa nell'utilizzo di semplici strumenti di trasformazione dei materiali (senza l'uso di strumenti elettrici)</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

5

TITOLO	Attività presso il reparto di pediatria
DESCRIZIONE	<p>Gli interventi si rivolgono sia direttamente ai bambini, proponendo loro giochi, lettura di libri e attività di disegno, laboratori didattici e creativi, sia nel dare collaborazione e sostegno morale ai genitori.</p> <p>La presenza è soprattutto nella fascia oraria della mattina, integrandosi nel pomeriggio con l'attività svolte da professioniste in animazione, musicoterapia e il sabato mattina con la pet-therapy.</p> <p>L'attività può svolgersi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - nelle stanze dei piccoli degenzi con la distribuzione di giochi, libri, proposte di letture e varie attività ludiche;

	<ul style="list-style-type: none"> - nella sala giochi allestita presso il reparto, con giochi di società, attività di pittura e bricolage - nelle stanze del Day Hospital e nella sala d'attesa del Pronto Soccorso Pediatrico.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

6

TITOLO	Andiamo a fare un giro
DESCRIZIONE	<p>Il progetto prevede la collaborazione per l'offerta di una serie di uscite e di attività dedicate al tempo libero delle persone con disabilità, al fine di sviluppare la massima autonomia possibile, attraverso un sistema integrato di momenti di socializzazione e attività di tempo libero strutturati per facilitare lo sviluppo delle competenze.</p> <p>Lo scopo delle uscite proposte è quello di creare un gruppo di persone differente dai propri ambienti vissuti e, con l'aiuto degli educatori, guidare le persone alla condivisione in un contesto protetto ma di integrazione interdipendenti dal contesto familiare.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	FEB25-GIU25;SET25-NOV25;

7

TITOLO	Informazione, formazione, divulgazione
DESCRIZIONE	<p>Queste sono le aree di intervento, rivolte principalmente agli operatori dei partner di progetto e di tutti gli stakeholder, ma aperte a tutti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conferenze divulgative e workshop sul concetto di "L'Operatore Ludico: utilizzare il gioco strutturato come strumento educativo", per offrire un percorso informativo e formativo specifico pensato per quelle figure che vogliono utilizzare all'interno dei propri contesti, anche educativi, un approccio ludico che utilizza forme strutturate di gioco tipiche dei giochi da tavolo e dei giochi di ruolo. - Formazione sulla costruzione del giocattolo tramite l'utilizzo alternativo di materiali facilmente accessibili, come quelli che finiscono il loro ciclo nella differenziata nonché con il ricorso agli scarti del legno di lavorazione finalizzato alla riscoperta della manualità creativa con materiali di riutilizzo e di facile accesso. - Interventi specifici legati all'organizzazione delle attività (ludiche e sportive) rivolte a persone con disabilità, rivolti agli operatori che lavorano nel mondo della disabilità. <p>Le proposte formative per operatori educativi del contesto scuola, di vario ordine e grado, ed aperte ad operatori del terzo settore, sono già state oggetto di laboratori e progetti, tanto nell'ambito scuola che in famiglia e per questo si può affermare che "funzionano".</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU25;

8

TITOLO	DNA e Attività fisica
DESCRIZIONE	<p>Rieducazione al movimento e consapevolezza corporea in pazienti con Disturbi della nutrizione e dell'alimentazione (DE, AN, BN, BED): è fondamentale per questi pazienti ristabilire un rapporto sano con l'esercizio fisico attraverso un programma supervisionato da professionisti.</p> <p>L'attività sarà divisa in due gruppi divisi per tipologia:</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - Gruppo pazienti con diagnosi di anoressia nervosa (AN) e bulimia nervosa (BN); - Gruppo pazienti obesi e/o con binge eating disorder (BED).
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU25;SET25-GIU26;

9

TITOLO	Azioni rivolte all'integrazione e alla lotta alla dispersione scolastica
DESCRIZIONE	<p>I ragazzi (dalle elementari alle superiori) vengono raggiunti attraverso un progetto di aiuto allo studio che si muove secondo una concezione didattica ripensata sul learning by doing, raggiungendo modalità innovative ed esperienziali. La presenza sempre maggiore di difficoltà e di disturbi dell'apprendimento ha evidenziato la necessità di un percorso di formazione degli educatori per rispondere in modo più adeguato alle problematiche emergenti. Il nostro lavoro ha come scopo che ogni ragazzo, a prescindere dalle proprie difficoltà, diventi consapevole dei propri limiti e competenze e sviluppi un'appropriata capacità nell'utilizzo di strumenti significativi, tesi a renderlo protagonista unico della realtà.</p> <p>All'interno di questi spazi vengono organizzate diverse attività extrascolastiche, come laboratori teatrali, manuali, di scrittura creativa, metodo di studio, mostre fotografiche, orientamento scolastico, .</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-MAG25;SET25-MAG26;

10

TITOLO	Laboratorio gioco da tavolo
DESCRIZIONE	<p>Si prevede l'organizzazione di laboratori incentrati sulla promozione della piena partecipazione e del protagonismo dei ragazzi attraverso l'educazione tra pari per il sostegno del dialogo intergenerazionale. Il tema sarà presentato con la mescolanza della struttura del gioco da tavolo. La categoria del Gioco, infatti, è ormai riconosciuta come un tratto innato e pre-esistente alla cultura stessa. Nel gioco l'essere umano compie un atto volontario al cui flusso si abbandona. Il gioco si fa all'interno di regole; sviluppa la strategia, la tattica, il problem solving, il pensiero veloce e la creatività; il gioco obbliga a una riflessione fra le relazioni al tavolo e fuori dal tavolo.</p> <p>Si proporranno dei tavoli da gioco in cui i volontari e gli Educatori Ludici insegnano a giocare ai giochi proposti. Lo scopo sarà quello di far apprendere come lo "stare insieme", nel rispetto delle norme civiche, sia uno strumento per stare meglio quotidianamente. Il progetto si propone di creare delle buone prassi di vita quotidiana con l'approccio educativo dei giochi in scatola, insegnando ai partecipanti a "giocare" con essi, utilizzarli, modificarli, progettarne di nuovi. I laboratori saranno proposti con una attenzione alle fasce di età in modo da creare dei tavoli omogenei.</p>
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	NOV24-GIU26;

11

TITOLO	Eventi legati al gioco
DESCRIZIONE	Organizzazione di momenti legati al gioco all'interno di eventi già esistenti o, ad esempio, all'interno della Festa del diritto al gioco, finalizzati alla partecipazione degli utenti dei vari partner e degli stakeholder, ma comunque aperti a tutta la cittadinanza. Sono inclusi anche gli eventi legati al gioco e all'attività ludica svolti

	sulla spiaggia alla riscoperta dei giochi tradizionali.
PERIODO_DI_REALIZZAZIONE	APR25-GIU25;APR26-GIU26;