
Piano Giovani di Zona di COMUNITA' ALTO GARDA E LEDRO
piano operativo giovani anno 2012

Sommario

COMMUNITY GAME: I GIOVANI INTERPRETANO IL TERRITORIO (AGL_14_2012) 1



SCHEMA di presentazione progetti

1	Codice progetto 1
AGL_14_2012	
2	Titolo del progetto
"COMMUNITY GAME: I GIOVANI INTERPRETANO IL TERRITORIO"	
3	Riferimento del compilatore 2
Nome	CRISTINA
Cognome	BRONZINI
Recapito telefonico	0464583509
Recapito e-mail	valeria.gallini@comune.arco.tn.it
Funzione	REFERENTE PROGETTO
4	Soggetto proponente 3
4.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?
<input checked="" type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Gruppo informale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5	Soggetto responsabile 4
5.1	A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?
<input checked="" type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input type="radio"/> Cooperativa <input type="radio"/> Oratorio/Parrocchia <input type="radio"/> Comunità di Valle/Consorzio di Comuni <input type="radio"/> Istituto scolastico <input type="radio"/> Pro Loco <input type="radio"/> Altro (specificare) <input type="text"/>	
5.2	Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile
COMUNE DI ARCO	
5.3	Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile
COMUNE DI ARCO	

6	Collaborazioni		
6.1	Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
6.2	Se sì, con quale tipologia di soggetti		
	<input type="checkbox"/>	Comune	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text" value="culturali"/>
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
7	Durata del progetto		
7.1	Quale è la durata del progetto?		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	pluriennale	
7.2	Quando tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportare di seguito: (Indicare i tempi arrotondando o in mesi, o in settimane o in giorni)		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	30/09/2011	20/11/2011
2	organizzazione delle attività	01/04/2012	31/05/2012
3	realizzazione	01/06/2012	30/10/2012
4	valutazione	01/06/2012	10/12/2012

8	Luogo di svolgimento
8.1	Dove si svolge il progetto?

Sul territorio del Comune di Arco

9	Ambiti di attività
9.1	In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8
	<input type="checkbox"/> la formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività
	<input checked="" type="checkbox"/> la sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus
	<input type="checkbox"/> attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità
	<input type="checkbox"/> l'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
	<input checked="" type="checkbox"/> laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
	<input checked="" type="checkbox"/> progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
	<input type="checkbox"/> percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
	<input type="checkbox"/> dispositivi e interventi atti a promuovere il processo di transizione all'età adulta e l'autonomia dei giovani dal lavoro alla casa, dall'affettività alla consapevolezza della propria identità sociale

10	Area tematica
10.1	In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? 9
	<input checked="" type="radio"/> Cittadinanza attiva e volontariato <input type="radio"/> Arte, cultura e creatività <input type="radio"/> Musica e danza <input type="radio"/> Teatro, cinema e fotografia <input type="radio"/> Tecnologia e innovazione <input type="radio"/> Educazione e comunità <input type="radio"/> Sport, salute e benessere <input type="radio"/> Economia, ambiente e sostenibilità <input type="radio"/> Conoscere e confrontarsi con il mondo <input type="radio"/> Altro specificare <input type="text"/>
11	Obiettivi generali
11.1	Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10
Obiettivi legati ai giovani	
	<input type="checkbox"/> Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni <input checked="" type="checkbox"/> Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input type="checkbox"/> Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva <input type="checkbox"/> Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività <input checked="" type="checkbox"/> Sostenere la formazione e/o l'educazione <input type="checkbox"/> Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità <input type="checkbox"/> Sostenere l'orientamento scolastico o professionale <input type="checkbox"/> Sostenere la transizione all'età adulta <input type="checkbox"/> Altro specificare
Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale	
	<input type="checkbox"/> Favorire il dialogo inter-generazionale <input type="checkbox"/> Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani <input type="checkbox"/> Supportare la genitorialità <input checked="" type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.) <input type="checkbox"/> Promuovere sinergie tra gli attori non - istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.) <input type="checkbox"/> altro specificare <input type="text"/>
12	Obiettivi specifici
12.1	Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11
	1 Promuovere la conoscenza del territorio del comune di Arco e attraverso di essa la sua tutela e valorizzazione al fine di stimolare nei partecipanti azioni coerenti con comportamenti responsabili e "legali" nei confronti dell'ambiente e della comunità 2 Creare un contesto ludico all'interno del quale genitori e figli possano sperimentare una modalità nuova di relazione interattiva, tesa cioè a sviluppare interazione tra i componenti del gruppo, in grado di sostenere il cambiamento circa la consapevolezza di se 3 Sviluppare nei partecipanti atteggiamento critico, qualità dinamiche e capacità di azione competente, nonché valorizzarne gli aspetti cognitivi, affettivi, emotivi e relazionali, oltre a quelli conoscitivi 4 Sostenere un processo di avvicinamento, di partecipazione e di protagonismo dei giovani del territorio arcense nella vita sociale della comunità e in particolare rispetto al progetto del Parco Fluviale della Sarca 5 Promuovere la cultura giovanile e le forme di comunicazione (Facebook, blog, sito, ecc.) e creatività contemporanee per offrire a tutti un'occasione per esprimersi e sviluppare i propri talenti e la propria sensibilità artistica
13	Tipo di attività
13.1	Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12
	<input type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - TEORIA <input checked="" type="checkbox"/> Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline (anche artistiche o sportive) - PRATICA <input checked="" type="checkbox"/> Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su politica, attualità, cultura?) <input checked="" type="checkbox"/> Eventi <input type="checkbox"/> Visite a istituzioni / viaggi - scambio / campus <input checked="" type="checkbox"/> Animazione <input checked="" type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input checked="" type="checkbox"/> Altro - specificare: rielaborazione dell'esperienza e dei risultati raggiunti da presentare e diffusione sul territorio

14	Descrizione del progetto
14.1	Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati.

La realtà attuale evidenzia la difficoltà di intercettare e promuovere la partecipazione diretta dei giovani all'interno dei temi che attraversano il dibattito pubblico. I canali di informazione tradizionali, le modalità di partecipazione alla vita della comunità paiono deboli e poco accattivanti nel consentire una efficace presenza dei ragazzi. A titolo esemplificativo si segnala che il processo partecipativo per il Parco Fluviale della Sarca promosso nel territorio di Arco e dei comuni limitrofi ha attivato momenti d'interazione strutturata innovativi, ma si è rilevata una debole presenza di giovani. Poiché si ritiene che il loro apporto sia importante e possa contribuire efficacemente alla costruzione di uno scenario futuro, si rende necessario promuovere nuovi strumenti idonei a questo target di cittadinanza. Vi è inoltre la necessità di promuovere tra i giovani un più alto grado di conoscenza e consapevolezza delle qualità e dei valori dell'ambiente di Arco, nell'ottica di rinsaldare il legame ed il senso di appartenenza al contesto locale, favorendone un uso qualificato e responsabile, tramite comportamenti conformi alle regole comuni e di rispetto dell'ambiente stesso. Nel corso degli anni passati il comune di Arco ha promosso attività differenziate per i giovani, di sensibilizzazione alle tematiche ambientali con positivi risultati. Ora si ritiene matura e necessaria la promozione di occasione che approfondisca tramite l'ascolto preliminare dei bisogni, una partecipazione attiva e costruttiva dei giovani nella valorizzazione dell'ambiente anche attraverso il recupero di conoscenze diffuse e sedimentate nel contesto, volte a promuovere una riflessione dei giovani sul futuro. Le attività attuali proposte ai giovani si concentrano prevalentemente attorno all'ambito della musica e dello sport mentre l'analisi del contesto evidenzia l'opportunità di mettere in valore e promuovere le competenze dei giovani anche in altri ambiti espressivi. Per quanto attiene le fasce giovanili della pre-adolescenza e adolescenza, considerata la difficoltà di alcuni genitori a svolgere il loro ruolo in contesti e occasioni che promuovano una presenza contestuale e collaborativa, il progetto vuole porsi come occasione per offrire alle famiglie tale possibilità, all'interno di una dimensione ludica generale grazie alla quale rinsaldare i legami familiari in una chiave positiva e di collaborazione intergenerazionale. Nella realizzazione del progetto saranno coinvolti i ragazzi che frequentano il Centro di Aggregazione Giovanile comunale A.gio, con la supervisione dei due operatori.

14	Descrizione del progetto
14.2	Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto si struttura attorno alla realizzazione di un community game, nel quale l'uso delle tecnologie informatiche è funzionale alla scoperta e valorizzazione diretta da parte dei giovani del territorio di Arco. Il community game è uno strumento innovativo per promuovere la partecipazione attiva, che si rivolge particolarmente a quelle fasce di cittadini che difficilmente sono intercettate e coinvolte nel dibattito pubblico tramite i canali usuali. Tre sono gli aspetti che lo connotano: 1. la creazione di una piattaforma web interattiva, attraverso la quale vengono fornite le indicazioni, le consegne e le regole del gioco e che si arricchisce nel corso dello svolgimento del gioco con il contributo attivo dei partecipanti; 2. l'esecuzione delle consegne date ai partecipanti prevedono la scoperta e la fruizione diretta dei luoghi con la realizzazione di un intervento creativo da parte dei ragazzi nel luogo stesso; 3. le consegne impartite ai ragazzi sono impostate per promuovere una loro riflessione attiva sulla cura dell'ambiente, sulla responsabilità e legalità dei loro comportamenti, sulla cooperazione e collaborazione necessarie al raggiungimento degli obiettivi del gioco. E' prevista una partecipazione a squadre che coinvolge in maniera differenziata e integrata le diverse fasce di età, affinché i giovani diventino protagonisti e animatori loro stessi del territorio. In particolare per le fasce minori, è prevista l'adesione anche degli adulti di riferimento, affinché il community game possa essere occasione e strumento di valorizzazione delle relazioni genitoriali, quale supporto positivo alla famiglia (attività svolta e coordinata in tutte le sue fasi da 2 pianificatori sociali interattivi). Nei mesi preliminari all'avvio del community game, saranno coinvolti direttamente il centro di aggregazione giovanile comunale A.gio, le associazioni giovanili e le associazioni/gruppi/scuole che svolgono attività coi i giovani, al fine di raccogliere bisogni, disagi, temi e problemi attuali del vivere i luoghi e gli spazi da parte dei giovani. (attività svolta in collaborazione con associazioni locali). Tale raccolta è funzionale alla definizione delle consegne specifiche che verranno impartite alle squadre nel corso del gioco, affinché l'esecuzione da parte dei ragazzi implichi un loro intervento quale anticipazione creativa di uno scenario futuro positivo. Questa fase preliminare è inoltre finalizzata a creare interesse e curiosità verso il progetto, utile a promuoverne un'adesione ampia da parte dei ragazzi. Nell'individuazione dei luoghi del territorio da riscoprire, particolare attenzione sarà data all'ambiente del Fiume Sarca e ai luoghi connotati dal tema dell'acqua, affinché il community game possa rivelarsi occasione di sensibilizzazione e partecipazione attiva dei giovani alla progettazione del Parco Fluviale della Sarca (attività svolta in collaborazione con geografo). Un evento pubblico aperto alla cittadinanza darà il via al community game, e sarà strutturato quale occasione di incontro, ma anche di dibattito e interazione per favorire la valorizzazione del ruolo e delle potenzialità dei giovani rispetto alla comunità. L'andamento del gioco sarà coordinato tramite la costituzione di una redazione giornalistica web che si occuperà di aggiornare Facebook, Blog, sito... etc. oltre che per dare le consegne alle varie squadre sugli interventi da svolgere (ad esempio: fare fotografie e/o filmati, nei quali sarà possibile confrontare il prima e il dopo, segnalare in maniera artistica luoghi di pregio, valorizzare creativamente ambienti degradati..etc). La permanenza del "segno lasciato dai ragazzi" (laboratori creativi con l'obbligatorietà di utilizzo di materiali sostenibili senza impatto negativo sull'ambiente stesso) renderà visibile sul territorio lo svolgimento e l'andamento del gioco stesso nonché la presenza attiva dei ragazzi verso la comunità stessa. Una giornata conclusiva con buffet finale per tutti i partecipanti chiuderà il community game, nel corso della quale le diverse squadre si sfideranno "nell'ottica delle cooperazione" e verranno portati a sintesi gli esiti dell'operato. Gli esiti contenutistici del community game saranno raccolti ed elaborati tramite uno strumento utile a promuoverne la diffusione sul territorio, nonché la presentazione ai cittadini, agli Amministratori e al Laboratorio Partecipativo della Sarca. Tutto il progetto sarà realizzato con la consulenza e il supporto degli esperti dello Studio di progettazione Ambientale Elementi.

Collaboreranno alla realizzazione del Progetto:

MICAELA DERIU

Pianificatore interattivo con particolare esperienza nell'ambito delle politiche giovanile

PAOLA MARTINI

Architetto esperto in campo ambientale con particolare esperienza nell'ambito dell'Educazione ambientale

ALESSANDRO RICCADONNA

Geografo con particolare esperienza in ambito educativo, specializzato nel trattamento dei temi legati alla risorsa idrica

14	Descrizione del progetto
14.3	Descrivere brevemente i risultati attesi.

Risultati qualitativi:

- Incremento di interesse e partecipazione attiva reale da parte dei giovani nel contesto locale soprattutto nelle attività del Parco Fluviale della Sarca;
- Acquisizione da parte dei partecipanti di una maggior conoscenza del territorio, di un atteggiamento di rispetto e di cura dei luoghi individuati anche, ad esempio, attraverso "l'adozione" di particolari luoghi significativi;
- Acquisizione da parte dei partecipanti di una maggior consapevolezza: di sé, del territorio in cui si vive, del proprio ruolo nella società;
- Rafforzamento dello scambio comunicativo e relazionale tra genitori e figli;
- Rafforzamento dell'identità sociale e di comunità;
- Incremento di interesse da parte dell'intera cittadinanza in merito al mondo giovanile.

Risultati quantitativi

- In relazione agli obiettivi specifici individuati si prevede la partecipazione diretta al community game di circa 40 partecipanti giovani;
- nelle fasi di ascolto si prevede il coinvolgimento di tutte le associazioni, gruppi formali, informali e scuole (secondarie di primo e secondo grado);
- la partecipazione agli eventi di apertura e chiusura prevede circa 100 persone tra giovani e adulti;
- tutta la cittadinanza è coinvolta nella visione degli interventi creativi e nella diffusione degli esiti.

14	Descrizione del progetto
14.4	ABSTRACT.

Il progetto è innovativo e si sviluppa intorno alla realizzazione di un community game, nel quale l'uso delle tecnologie informatiche è funzionale alla scoperta e valorizzazione diretta da parte dei giovani del territorio di Arco. Il community game è uno strumento innovativo per promuovere la partecipazione attiva, aperto a tutti e che vuole coinvolgere tutti i cittadini nel dibattito pubblico tramite i canali usuali.

15	Target	
15.1	Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14 Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verranno coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N
	<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	10
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.2	Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15 Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	
	<input checked="" type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	N
	<input checked="" type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	50
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

15	Target	
15.3	Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16 Con "fruitori" si intendono tutti coloro che hanno assistito ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Tutta la cittadinanza	
	<input type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	
	<input type="checkbox"/> Adolescenti 15-19 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 20-24 anni	
	<input type="checkbox"/> Giovani 25-29 anni	N
	<input type="checkbox"/> Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni	3000
	<input type="checkbox"/> Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)	
	<input type="checkbox"/> Altro: specificare <input type="text"/>	

16	Promozione e comunicazione del progetto
16.1	Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto 17
<input type="checkbox"/>	Nessuna comunicazione prevista
<input checked="" type="checkbox"/>	Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
<input type="checkbox"/>	Bacheche pubbliche
<input checked="" type="checkbox"/>	Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
<input checked="" type="checkbox"/>	Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
<input type="checkbox"/>	Lettere cartacee
<input checked="" type="checkbox"/>	Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/>	Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input type="checkbox"/>	Telefonate / SMS
<input type="checkbox"/>	Altro: specificare <input type="text"/>

17	Valutazione
17.1	Sono previsti strumenti di valutazione?
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
17.2	Se si, Quali? 5
1	Osservazione in itinere
2	rilevanza delle presenze
3	
4	
5	

18 Piano finanziario del progetto		
18.1 Spese previste		
	Voce di spesa	Importo Euro
1	Affitto Sale, spazi, locali	500,00
2	Noleggio Attrezzatura stabile	0
3	Acquisto Materiali specifici usurabili CARTOLERIA, MATERIALE PER LABORATORIECC	1000,00
	n. ore previsto 100 Tariffa oraria 50 forfait	5000,00
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
4	Compensi n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfait	0
	n. ore previsto Tariffa oraria forfaita	0
5	Pubblicità/promozione	900,00
6	Viaggi e spostamenti	0
7	Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	0
8	Tasse / SIAE	0
9	Rimborsi spese - Specificare 0	0
10	Assicurazione	0
11	Altro 1 - Specificare buffet evento finale	600,00
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	0
Totale A		8.000,00

18.2 Entrate esterne al territorio e incassi				
Voce di entrata		Importo Euro		
1	Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)		0	
2	Finanziamenti di Enti e attori privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)		0	
3	Incassi da iscrizione		200,00	
4	Incassi di vendita		0	
Totale B			200,00	
DISAVANZO A - B			7.800,00	
18 Piano finanziario del progetto				
18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ				
Voce di spesa		Importo Euro		
1	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) comunità alto garda + i suoi 7 comuni		3250,00	
2	Finanziamenti di Enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)		0	
3	Finanziamenti di Enti e attori privati del territorio (specificare quali)		0	
4	Autofinanziamento		1300,00	
5	Altro - Specificare		0	
6	Altro - Specificare		0	
Totale			4.550,00	
Disavanzo		Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
7.800,00 Euro		3250,00 Euro	1.300,00 Euro	3.250,00 Euro
Percentuale sul disavanzo		41,67 %	16,67 %	41,67 %

