PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Mod. A2 PGZ

Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_2_ 2017

2. Titolo del progetto

EXCAPEROVERETO

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Beatrice
Cognome	Zanvettor
Recapito telefonico	0464 452180
Recapito e-mail	zanvettorbeatrice@comune.rovereto.tn.it
Funzione	RTO Comune di Rovereto

4. Soggetto proponente
4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune
X Associazione (specificare tipologia) promozione sociale
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)

5. Soggetto responsabile **5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?**
Comune
X Associazione (specificare tipologia) promozione sociale
Comitato/gruppo organizzato locale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
Istituto scolastico
Pro Loco
Altro (specificare)

5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Associazione Energie Alternative

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Villa Lagarina

6. Collaborazioni
6.1 il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?

X SI
NO

6.2 Se si, con quale tipologia di soggetti?
Comune
Associazione (specificare tipologia)
Comitato/gruppo organizzato locale
X Gruppo informale
Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
X Istituto scolastico
Pro Loco
X Altro (specificare) Trentino Sviluppo,

7. Durata del progetto
7.1 Qual è la durata del progetto?

X Annuale
Pluriennale

7.2 Quanto tempo è stato richiesto per la progettazione e quanto si prevede sarà necessario per attuare le fasi successive? Riportate di seguito:		
Progettazione	Data di inizio 07/11/2016	Data di fine 09/01/2017
Organizzazione delle attività	Data di inizio 30/04/2017	Data di fine 15/05/2017
Realizzazione	Data di inizio 31/05/2017	Data di fine 31/12/2017
Valutazione	Data di inizio 11/12/2017	Data di fine 31/12/2017

8. Luogo di svolgimento
8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto

9 Ambiti di attività **9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?**
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
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
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
L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo
X Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione
Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali
X 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?**
Cittadinanza attiva e volontariato
Arte, cultura e creatività
Musica e danza
Teatro, cinema e fotografia
Tecnologia e innovazione
Educazione e comunità
Sport, salute e benessere
X Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
Altro (specificare)

11. Obiettivi generali: **11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere?** *Obiettivi legati ai giovani*
Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni
Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
X Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva
Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività
Sostenere la formazione e/o l'educazione
Promuovere l'interculturalità e la multiculturalità
Sostenere l'orientamento scolastico o professionale
X Sostenere la transizione all'età adulta
Altro (specificare)

Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale
Favorire il dialogo inter-generazionale
Favorire la responsabilizzazione e la sensibilizzazione degli adulti verso i problemi e le necessità dei giovani
Supportare la genitorialità
Promuovere sinergie tra gli attori istituzionali del territorio (comune, scuole, etc.)
Promuovere sinergie tra gli attori non istituzionali del territorio (famiglie, associazioni, gruppi, etc.)
Altro (specificare)

12. Obiettivi specifici **12.1 Quali sono gli obiettivi specifici (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere?**
1 costruire e dare formazione ad una realtà giovanile che possa autonomamente proseguire in futuro la propria attività
2 recuperare uno spazio pubblico che vengo poi allestito e offerto temporaneamente come punto di socializzazione e divertimento per altri giovani
3
4
5

13. Tipo di attività **13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?**
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA
X Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - PRATICA
Dibattiti/incontri di discussione e confronto (su attualità, cultura…)
Eventi (convegni, concerti, ecc)
Visite a istituzioni / confonti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro (specificare)

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

Siamo un gruppo di giovani che condividono alcune passioni: da sempre ci piace costruire con le nostre mani e immaginare progetti fuori dagli schemi.
Abbiamo avuto esperienze in comune nel campo dell'animazione e collaborato con l'associazione Energie Alternative che è stata da subito entusiasta della nostra idea progettuale e si è proposta di supportarci.
L'Associazione di promozione sociale Energie Alternative, si costituisce formalmente nel 2013 attraverso l'esperienza comune di un gruppo di giovani operatori nel mondo del privato sociale che da diversi anni lavoravano assieme attraverso collaborazioni con altre realtà. L'associazione opera nel settore dell'animazione e delle politiche giovanili con progetti a Rovereto e in Vallagarina.
La città di Rovereto è molto cambiata nel tempo ma continua a portare con se un fermento artistico culturale nella popolazione giovanile, sebbene questa si sia profondamente modificata sia nella composizione che nei 'riti' che contraddistinguevano le appartenenze passate.
Due temi sono spesso presenti nella narrazione dei giovani in città e non solo: da un lato la grande difficoltà di inserimento lavorativo e la conseguente difficoltà di immaginarsi una costruzione di un proprio futuro, dall'altra la percezione di una mancanza di possibilità legate sia al campo del divertimento che della socializzazione.
Su quest'ultimo punto la nascita e il consolidamento di una realtà come Smartlab ha sicuramente inciso positivamente, visto il costante lavoro di raccolta, elaborazione e varietà di proposte che vi trovano 'casa'.
L'appartenenza multipla dei giovani, descritta benissimo da Andrea Marchesi su Animazione Sociale, porta gli stessi giovani che frequentano i concerti o i bar cittadini a cercare anche proposte 'altre'.
Proprio da questo desiderio da parte dei giovani di ritrovarsi in luoghi e modi diversi, nasce l'idea di aprire a Rovereto una excape room.
Il progetto intende recuperare uno spazio inutilizzato in città e allestire questa location dove i giovani possano provare un'esperienza divertente con elementi significativi come il gioco di squadra e la capacità di problem solving.
Prima di questo vi è la necessità di costituire un gruppo di giovani interessati specifica sui temi gestionali e sui temi del riutilizzo e allestimento degli spazi. Questo sarà anche un modo per qualificare lavorativamente i partecipanti aggiungendo formazione ed esperienza ai curriculum.
Inoltre a regime l'idea progettuale permetterà di dare opportunità di lavoro, seppure in forma saltuaria, ad altri giovani che si occuperanno della gestione dello spazio.
L'utilizzo da parte degli utenti si concentra soprattutto nei giorni festivi e nei fine settimana, rendendo così coniugabile l'impegno lavorativo con altri (studio o altri lavori part time), facendo si che sia l'ideale per quei giovani che hanno necessità di integrare il proprio reddito.
Per i giovani che accederanno agli spazi inoltre sarà significativo anche evidenziare che si è 'costruttori del proprio futuro': nel nostro caso una nostra idea diventerà realtà e ci permetterà di affermare che se ci si impegna si può riuscire a creare quello che sentiamo mancare nei nostri territori, facendoci passare dalla 'lamentela' alla 'costruzione'.
Per maggiori informazioni su excape room si trovano su:
Repubblica (Erika Crispo –
http://video.repubblica.it/edizione/bologna/rinchiusi-in-una-stanza-per-uscire-serve-l-ingegno-e-room-escape/197445/196473);
Wired (Andrea Indiano - http://www.wired.it/play/cultura/2015/03/13/escape-room-detective-gioco);
Wikipedia (https://en.wikipedia.org/wiki/Escape_room).
Alcuni esempi di room italiane:
- The Door escape room Brescia - http://www.thedoor.it
- Enigma Room Milano - http://www.enigmaroom.it/
- FUGA escape room Trento - fuga-escaperoom.com/
Un esempio di impresa giovanile di successo legata ad escape room:
http://torino.repubblica.it/young-turin/2016/05/31/news/l_escape_room_a_cui_partecipano_anche_le_scuole-140994512/

Breve presentazione delle escape room:

Si tratta della versione 'fisica' di alcuni videogiochi che avevano come obiettivo individuare tutti gli indizi all'interno di una scenografia.
La prima Excape Room è stata aperta nel 2006 a Los Angeles per diffondersi negli Stati Uniti e subito in tutti i continenti (nel 2015 si contavano oltre 2.800 escape room nel mondo, ora siamo oltre le 4785).
Le prime esperienze in Italia sono datate 2015.
Il gioco consiste nel chiudere in una stanza un gruppo di giocatori che per uscire (in alcune ambientazioni salvare se stessi, in altre il mondo intero) devono utilizzare gli elementi presenti all'interno e occultati per risolvere una serie di puzzle, enigmi, giochi logici entro un limite di tempo.
Gli scenari sono impostati in una varietà di luoghi immaginari, collocati in diverse epoche storiche, e con trame che potrebbero essere tratte da libri gialli, thriller spionistici, racconti dell'orrore e/o basandosi su pellicole cinematografiche (es. the walking dead, mission impossible).
Oltre che per scopi ludici le escape room vengono utilizzate da importati ditte come esercizi di team building e, sempre di più, anche dalle scuole superiori.
Di fondamentale importanza è la sessione di debriefing che restituisce l'andamento della squadra e il comportamento dei singoli. Per questo è fondamentale la figura del "master", ovvero la persona che attraverso un sistema di videocamere visiona l'esperienza e annota particolari elementi da far analizzare post esperienza ai partecipanti.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

La prima fase del progetto sarà di marketing pubblicitario. Si darà risalto all'azione progettuale intercettando i giovani, per gli incontri formativi, tra i 20 e i 29 anni per un minimo di 12 e un massimo di 15. Qualora si superasse il numero massimo, la selezione dei giovani avverrà tramite lettera motivazionale. Per questo fin da subito si pubblicizzerà la formazione (e l'intero progetto) affinché i ragazzi interessati possano essere protagonisti di tutte le fasi. L'iscrizione al percorso formativo sarà di € 50,00.
Il progetto prevede in particolare un totale di 42 ore di formazione così suddivise:
- Tipologia d'impresa (4h), analisi e sviluppo dell'idea imprenditoriale EXCAPEROVERETO (4h); esperto di incubatore d'impresa presso Trentino Sviluppo
- Come redigere un Busness Plan per una nuova iniziativa imprenditoriale (4h); commercialista
- Come rapportarsi con l'utenza (2h); esperto in comunicazione
- Organizzazione di un EXCAPEROOM (10h); responsabili di excape room
- Vediamo per credere: the Door (Brescia) o Maniac Place (Milano) (2h)
- L'importanza del debriefing e letture comportamentale - psicologo/pedagogista (2h)
- Ingegniere / architetto (2h)
- Elementi tecnici per il ripristino degli spazi (12h); artigiani del territorio

Il progetto prevede un convegno, aperto a tutti con Giovanni Campagnoli, docente di economia che si occupa di ricerca come direttore e blogger della Rete Informativa Politichegiovanili.it e su questi temi opera anche come consulente e formatore per Enti Pubblici e Organizzazioni No Profit, autore di Riutilizziamo l'Italia, si vuole costruire una giornata aperta alla cittadinanza sui temi del recupero dei 'vuoti urbani'. Il convegno sarà gestito in maniera accattivante per coinvolgere i giovani e vedrà la partecipazione di altri due esperti. Parallelamente a questo si andrà ad individuare lo spazio: Si punterà infatti primariamente su spazi pubblici momentaneamente inutilizzati, costruendo un'apposita convenzione di comodato, che preveda il recupero e il mantenimento degli spazi come corrispettivo per l'utilizzo, sulla base di quanto già realizzato in altre realtà. Qualora non si riuscisse ad individuare uno spazio pubblico adeguato si procederà alla ricerca di uno spazio privato con cui stipulare un contratto agevolato, che preveda anche qui il recupero e il mantenimento degli spazi come parte. Si utilizzeranno sia le attrezzature presenti ma soprattutto le competenze dei giovani professionisti che 'abitano' lo spazio, aumentando le possibili contaminazioni. Per la realizzazione degli interni saranno attivate collaborazioni con due istituti superiori roveretani: l'istituto d'arte Depero, dove i ragazzi saranno coinvolti nella progettazione e realizzazione degli elementi grafici (ripresi poi anche nella comunicazione digitale) e con il percorso scolastico medio superiore di Tecnico Progettista Manifatturiero - Manufacturing Designer MADE++, per quanto riguarda la progettazione e la creazione degli elementi tecnico-digitali. Gli allestimenti (che non fanno parte di questo progetto da inserire nel POG) saranno realizzati utilizzando materiale di recupero, minimizzando i costi e contribuendo alla filosofia di "riutilizzo" di spazi e cose. Si chiederà una collaborazione con il CRM di Rovereto, al fine di poter disporre di alcune attrezzature altrimenti destinate allo smaltimento.
Per la realizzazione di particolari componenti si andrà a collaborare con WitLab, uno dei FabLab più grandi di Italia e ospitato negli spazi di Progetto Manifattura. Si utilizzeranno sia le attrezzature presenti ma soprattutto le competenze dei giovani professionisti che 'abitano' lo spazio, aumentando le possibili contaminazioni.
Il percorso formativo prevede anche la visita a realtà significative rispetto ai contenuti previsti. In particolare si è individuata l'associazione Krap di Schio che ha riconvertito due spazi in un Parkour Park e uno skatepark di grande successo tra i giovani e con una buona gestione imprenditoriale.
Inoltre negli ultimi giorni abbiamo saputo che una giovane roveretano è tra i soci fondatori di The Door, a detta di molti una delle migliori escape room di Italia. Si vorrebbe sviluppare una collaborazione che possa portare a creare una collegamento significativo tra le realtà in termini di conoscenze e utenti.
A seguito dell'individuazione dello spazio inizierà anche la fase di pubblicizzazione, che si comporrà di più campagne per lo più via social network, che creeranno l'attesa per l'apertura. Da questo punto in avanti i giovani impiegati nel progetto gestiranno gli spazi curando la comunicazione, le prenotazioni, le sessioni di gioco e gli aspetti logistici. In attesa della definizione del business plan con esperti, si ipotizza di mantenere l'attività per 8 mesi, tempo necessario a massimizzare gli investimenti e a sfruttare l'effetto novità, al termine dei quali procedere con una totale rivoluzione della proposta nei medesimi spazi oppure riconsegnare gli spazi ed individuare una nuova location dove ripercorrere lo schema precedente con i miglioramenti derivanti dall'esperienza matura. Per la città si tratta di un doppio risultato: si recupera un luogo, possibilmente pubblico, non utilizzato e gli si da nuova 'vita' con una funzione aggregativa diversa dai locali classici, inoltre si da l'opportunità ai giovani del territorio di poter usufruire di una forma di divertimento alternativo vivendo il proprio territorio.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Continua 14.2
Da evidenziare come il rapporto con le scuole proseguirà anche per quanto riguarda la fruizione dello spazio. Si andranno a proporre pacchetti specifici per gli istituti, dove attraverso l'esperienza ludica si riusciranno a far emergere elementi di interessante analisi per le dinamiche del gruppo classe. Questo utilizzo dello spazio è molto diffuso e sta evolvendo anche in un'ottica educativa. Secondo il professore Scott Nicholson della Wilfrid Laurier University in Ontario, le escape room, collocando direttamente la persona nel gioco a differenza di quelli che prevedono un avatar, permettono un apprendimento esperienziale più efficace in quanto ci sono meno barriere tra il giocatore e l'esperienza. Per Nicholson l'escape room crea quindi un momento di passione intorno a temi specifici che possono essere utilizzati come scintilla per accendere l'interesse nel giocatore su alcuni temi.
Gli artigiani (es. muratore, elettricista, idraulico ecc.) e gli architetti/ingegnieri sono coinvolti nella formazione dei ragazzi ma non nella costruzione fisica del luogo.

PIANO FINANZIARIO:
Voce 1: affitto sala per convegno € 150
Voce 2: noleggio attrezzature per incontri formativi, proiettore ecc.) € 200
Voce 4 compensi:
Per percorso formativo:
- incubatore d'impresa 8h € 400,00
- studio commercialista 4 h € 200,00
- esperto di comunicazione 2h € 100,00
- responsabili excape room 10h € 500,00
- psicologo 2h € 100,00
- Ass. krapp 2h € 100,00
- ingegniere/architetto 2h € 100,00
- artigiani 12h € 600,00
Per convegno:
- Giovanni Campagnoli € 500 (forfait)
- 2 relatori (non si hanno attualmente i nominativi) € 500 + € 500 (forfait)
Voce 5 promozione/pubblicità: € 1000
Voce 6 spostamenti per ragazzi partecipanti al progetto: € 200
Voce 8 tasse/siae: € 100
Voce 9 rimborsi spesa per relatori convegno: € 500
Tutti gli esperti che ricevono compensi non fanno parte del soggetto promotore, i nominativi sarnno comunicati in fase di rendicontazione del progetto.
14.3
Partecipazione ai momenti formativi di un gruppo di 8 /15 giovani;
Costituire una realtà associativa-cooperativa-societaria per la gestione dello spazio, quindi generare una piccola opportunità lavorativa per giovani del territorio, soprattutto studenti e/o occupati saltuariamente, che possono sfruttare le sere e le giornate festive (momenti di tipico utilizzo dello spazio);
Individuare uno spazio allestirlo e gestirlo per la realizzazione di quanto espresso precedentemente;
Dare l'opportunità ai giovani del territorio di godere di una novità per la città, sia come punto ludico che di aggregazione;
A lungo periodo, ma difficilmente rendicontabile, si vuole contribuire ad affermare che vi sono strumenti e possibilità per trasformarci, come giovani, in costruttori del proprio futur': nel nostro caso una nostra idea diventerà realtà e ci permetterà di affermare che se ci si impegna si può riuscire a creare quello che sentiamo mancare nei nostri territori, facendoci passare dalla 'lamentela' alla 'costruzione'.
Per quanto riguarda la gestione delle attività dell'excaperoom, non previste all'interno del progetto presentato nel POG, sarà realizzata un'ulteriore valutazione ad inizio 2018.

14.4 Abstract
Può un'idea un po' folle diventare realtà? Mettersi assieme, formarsi e rigenerare uno spazio inutilizzato della città a favore del divertimento giovanile? Questo è EXCAPEROVERETO

15. Target 15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto? Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano 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.
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero organizzatori 3

15.2 Chi e quanti sono i "partecipanti attivi" del progetto? Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che acquisiranno competenze prendendo parte al progetto
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
X Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero partecipanti attivi 12

15.3 Chi e quanti sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? Con "fruitori" si intendono tutti coloro che assisteranno ad un evento, una serata, una manifestazione, aperti al pubblico
X Tutta la cittadinanza
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 200

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
Nessuna comunicazione prevista
X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
X Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione 17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 Verifica delle competenze acquisite dai partecipanti durante gli appuntamenti formativi
2 Costituire una realtà associativa-cooperativa-societaria per la gestione dello spazio
3 Individuare uno spazio allestirlo e gestirlo per la realizzazione dell'excape room
4
5

18. Piano finanziario del progetto
18.1 Spese previste

Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 150,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) proiettore, materiali vari per incontri	€ 200,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare)	€
4. Compensi n.ore previsto 8 tariffa oraria 50 forfait	€ 400,00
4. Compensi n.ore previsto 4 tariffa oraria 50 forfait	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto 2 tariffa oraria 50 forfait	€ 100,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 50 forfait	€ 500,00
4. Compensi n.ore previsto 2 tariffa oraria 50 forfait	€ 100,00
5. Pubblicità/promozione	€ 1000,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 200,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 100,00
9. Rimborsi spese (specificare) per relatori	€ 500,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) compensi (2h)	€ 100,00
12. Altro 2 (specificare) compensi (2h)	€ 100,00
13. Altro 3 (specificare) compensi (12h)	€ 600,00
14. Altro 4 (specificare) compensi per convegno	€ 1500,00
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 5750,00

18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 600,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 600,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5150,00

18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) Comune di Rovereto	€ 2570,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2570,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5150,00	€ 2570,00	€ 0,00	€ 2580,00
percentuale sul disavanzo	49.9029 %	0 %	50.0971 %