



## Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

### 1. Codice Progetto

AGL\_2\_2015

### 2. Titolo del progetto

Giovani E2.0

### 3. Riferimenti del compilatore

Nome	Giuditta
Cognome	Mosna
Recapito telefonico	0464576222
Recapito e-mail	serviziterritoriali@casamiariva.it
Funzione	Coordinatrice

### 4. Soggetto proponente

#### 4.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare) Azienda Pubblica di Servizi alla Persona



## 5. Soggetto responsabile

### 5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?

Comune

Associazione (specificare tipologia)

Comitato/gruppo organizzato locale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

**Altro (specificare) Azienda Pubblica di Servizi alla Persona**

### 5.2 Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile

Casa Mia Azienda Pubblica di Servizi alla Persona

### 5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Comune di Riva del Garda (TN)

## 6. Collaborazioni

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

**SI**

**NO**



## 6.2 Se sì, con quale tipologia di soggetti?

Comune

**X Associazione (specificare tipologia) Associazioni di tipo culturale-ludico: ANPI Alto Garda e Ledro; Associazione Argo; Associazione Mercurio;**

**X Comitato/gruppo organizzato locale**

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

**X Altro (specificare) MUSE Museo delle Scienze di Trento – Sede territoriale Museo delle Palafitte di Ledro; (per il comitato: Comitato Manifestazioni Rivane)**

## 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 31 ottobre 2014	Data di fine 30/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 30/04/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/05/2015	Data di fine 30/11/2015
Valutazione	Data di inizio 01/12/2015	Data di fine 31/12/2015

## 8. Luogo di svolgimento

### 8.1 Dove si svolge il progetto?

Il progetto interesserà il territorio della Comunità Alto Garda e Ledro: in particolare le attività verranno realizzate sul territorio del Comune di Riva del Garda, del Comune di Arco e del Comune di Ledro.

**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

**X 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****X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali**

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

Economia, ambiente e sostenibilità

Conoscere e confrontarsi con il mondo

**X Altro (specificare) imprenditività e creatività**

**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****X 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

Sostenere la transizione all'età adulta

Altro (specificare)

*Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale***X 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 Implementare e consolidare la formazione di un gruppo di giovani appartenenti alla nostra Comunità affinché apprendano nuove competenze e possano spenderle nella realizzazione di iniziative.

2 Aumentare nei ragazzi le possibilità di partecipazione e di cittadinanza attiva, fornendo le occasioni per poterla sperimentare concretamente attraverso l'ideazione di eventi pensati dai giovani per i giovani.

3 Offrire la possibilità ai giovani di perfezionare le proprie competenze di event management attraverso la proposta di incontri formativi teorico-pratici (comunicazione efficace, pubblicizzazione di un evento e altri aspetti logistico-organizzativi).

4 Permettere ai giovani di mettersi alla prova rispetto a quanto appreso nell'organizzazione di eventi sul territorio attraverso una progettazione partecipata ed una suddivisione di responsabilità e di incarichi sulla base delle inclinazioni personali.

5 Creare le basi per permettere ai giovani di organizzare/promuovere/realizzare in modo autonomo differenti eventi che abbiano una reale ricaduta in termini di partecipazione sul territorio.



### 13. Tipo di attività

#### 13.1 Quali sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto?

Corsi/interventi di formazione/laboratori/insegnamento di discipline - TEORIA

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 / confronti - 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



Il progetto Giovani E2.0 si evolve in soluzione di continuità a partire dal progetto Giovani E20, allo scopo di perfezionare quanto proposto nel precedente progetto, implementandone le potenzialità e le ricadute sul territorio.

L'idea originaria da cui ha preso il via la presente proposta nasce dalla voglia di Alessandro Riccadonna e Marco Rosa', educatori esperti che si sono occupati a vario titolo negli ultimi anni di progetti rivolti ai giovani ed hanno ideato nel 2014 il progetto pilota "Giovani E20", di coinvolgere attivamente il mondo giovanile, fornendo iniziative e stimoli ad hoc, e dalla voglia manifestata dai partecipanti al progetto Giovani E20 di poter proseguire nel percorso e finalizzare quanto appreso.

Come suggerito nella Raccomandazione del Parlamento europeo e del Consiglio (2006), attraverso tale progetto si intende sostenere i giovani nel percorso di raggiungimento delle cosiddette competenze chiave, attraverso l'ampliamento delle conoscenze ed il riconoscimento di abilità ed attitudini personali. In particolare l'accento viene posto sullo sviluppo dell'imprenditorialità, della creatività, sulla capacità di proporre e realizzare progetti personali, promuovendo l'iniziativa dei giovani, la pianificazione e l'attuazione delle loro idee e proposte.

Inoltre attraverso la creazione e la relazione all'interno dei gruppi di pari, si sostengono i giovani nel processo di crescita ed ampliamento del bagaglio sociale e relazionale, incoraggiando lo sviluppo di valori quali il rispetto per l'altro, la capacità di collaborare e dialogare con punti di vista differenti.

Ai giovani d'oggi è richiesta sempre più competenza, flessibilità e capacità di adattamento. L'idea del progetto è quella di promuovere in particolare le abilità specifiche legate alla capacità progettuale dei giovani (che comprende la capacità di pianificazione, di gestione, di comunicazione, di rendicontazione e di valutazione), la capacità di lavorare sia individualmente sia in collaborazione all'interno di gruppi, oltreché la capacità di identificare i propri punti di forza e di debolezza, soppesando e assumendosi rischi all'occorrenza.

Nelle precedenti osservazioni ed esperienze è stato possibile notare come i giovani hanno difficilmente spazi di azione in cui esprimere le proprie individualità, ed una volta che viene loro fornita tale opportunità la sanno cogliere e perseguire in modo energico e motivato.

E2.0 è pensato come un collettore di idee attraverso il quale un team di giovani possa individuare spazi di protagonismo giovanile, valorizzare le realtà locali che fanno parte del nostro territorio, mostrare il loro potenziale nel gestire un evento dall'inizio alla fine, dalla progettualità all'operatività, dall'idea all'azione.

Le proposte dei primi mesi del progetto si concretizzeranno sulla costituzione di un sistema di competenze, avvalendosi di formatori esterni e mediante il coinvolgimento diretto dei giovani che hanno partecipato al percorso formativo precedente. Poste le basi teoriche dell'event management, obiettivo secondario ma non meno importante sarà quello di consolidare il gruppo, rinforzarne le relazioni e le dinamiche in un'ottica di team building.

Avrà quindi inizio la fase di partecipazione attiva, in cui avverrà la progettazione e la realizzazione di sei progetti-eventi che permettano di aumentare la collaborazione e la sinergia con enti e associazioni del territorio dell'Alto Garda e Ledro, per rinforzare la rete delle realtà giovanili. La rete di associazioni coinvolte verrà allargata per permettere di poter raggiungere un numero sempre maggiore di partecipanti e rispondere alle diverse esigenze emerse.

Il progetto si rivolge a tutti i giovani dai 15 ai 24 anni del nostro territorio che siano interessati ad apprendere nuove competenze ed abbiano una motivazione alla partecipazione attiva. Riteniamo che fornire opportunità educative e formative, nonché strumenti di aggregazione in questa fascia d'età sia importante poiché sono frequenti gli abbandoni dei canali istituzionali. La proposta di un progetto pensato dai giovani in cui ciascuno possa esprimere le proprie potenzialità può supportare sia chi ha accesso a numerose opportunità, sia a chi a causa di circostanze personali abbia bisogno di un sostegno particolare per realizzarle.

Si prevede la presenza di due educatori, in base alla seguente ipotesi di suddivisione del monte ore e di incarichi:

Fase 1: Promozione e diffusione del progetto; gli educatori si occuperanno di programmare la ripresa delle attività, predisponendo con il gruppo di ragazzi del progetto Giovani E20 del precedente PGZ la pubblicità, nonché la calendarizzazione dei momenti di incontro e di formazione. Questa prima parte del progetto ha lo scopo di porre le basi per lo sviluppo delle fasi successive, ed è caratterizzata da un lavoro di back-office e di progettazione.

Inoltre sarà compito loro la predisposizione e la diffusione del materiale pubblicitario mediante gli strumenti indicati nel progetto.

Il monte ore previsto nella prima fase è di 15 ore per ciascun educatore.

Fase 2: form-AZIONE e team building; gli educatori si occuperanno della gestione e dell'organizzazione degli incontri, coordinando il gruppo dei ragazzi affinché possa essere attuato un passaggio di competenze. Si proporrà ai partecipanti di gestire direttamente i momenti formativi per i coetanei che non hanno partecipato alle formazioni dell'anno precedente, approfittando dell'expertise di uno degli educatori che già in passato si è occupato di formazione per gruppi di peer education sui nuovi media. Ruolo degli educatori sarà quello di preparare con loro gli interventi, aiutandoli ad individuare i contenuti principali da trasmettere e le modalità più adatte per farlo, in modo che possano essere utilizzate modalità concrete ed interattive. Inoltre organizzeranno le formazioni previste da progetto, contattando i formatori ed individuando con loro le migliori modalità per la realizzazione. Si occuperanno inoltre di tutti gli aspetti logistici relativi all'organizzazione del weekend di team building, coordinando i ragazzi del gruppo in una progressiva presa di responsabilità. Saranno inoltre presenti per tutta la durata dell'evento nel weekend, garantendo la qualità della proposta offerta. Ai ragazzi verrà richiesto di iscriversi agli eventi formativi, mediante il canale che verrà individuato dagli educatori, in modo da renderli maggiormente responsabili degli impegni presi.

Il monte ore previsto nella seconda fase è di 45 ore per ciascun educatore.



Fase 3: Realizzazione degli eventi sul territorio; gli educatori si occuperanno di coordinare il gruppo dei ragazzi nell'organizzazione degli eventi (sei eventi previsti da progetto), mantenendone la regia, e cercando progressivamente di coinvolgerli e renderli autonomi nell'organizzazione e nella realizzazione. La loro presenza è prevista per tutti gli eventi.

Il monte ore previsto nella terza fase è di 60 ore per ciascun educatore.

Il monte orario complessivo sarà quindi di 120 ore per ciascun educatore, per un costo di 20,50 €/ora.

Si prevede per un evento di avere 200 euro di entrate da vendita biglietto di ingresso.

Rispetto alla quota di iscrizione per i ragazzi partecipanti si è valutato di chiedere ai giovani che frequenteranno i corsi di formazione ed il weekend di team building una quota di iscrizione pari a 5 € ciascuno, che andrà poi direttamente a far parte del budget assegnato ai ragazzi per la realizzazione dell'evento libero o da utilizzare per l'acquisto di materiale quale ad esempio le magliette del gruppo E20 per i nuovi componenti.





## 14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

### Prima Fase – Promozione e diffusione

Attraverso il contributo attivo dei giovani che nel 2014 hanno iniziato a lavorare sull'Event Management verranno messe in campo delle azioni per stimolare l'interesse dei giovani, coinvolgerli ed ampliare il gruppo preesistente. Indicativamente l'obiettivo è quello di coinvolgere circa 25 giovani. Attraverso le competenze apprese nei precedenti percorsi formativi verrà dato risalto all'avvio del Piano Giovani mediante l'uso dei mezzi di comunicazione tradizionali (giornali, passaparola, ecc.) e mediatici (Facebook, WhatsApp, ecc...). Gli educatori si occuperanno di programmare la ripresa delle attività, predisponendo con il gruppo di ragazzi del progetto Giovani E20 del precedente PGZ la pubblicità, nonché la calendarizzazione dei momenti di incontro e di formazione. Inoltre sarà compito loro la diffusione del materiale pubblicitario mediante gli strumenti indicati nel progetto.

### Seconda Fase – form-AZIONE e team building

In questa seconda fase si vuole dare vita alla vera e propria evoluzione da Giovani E20 a Giovani E2.0. Verranno infatti organizzati due momenti di incontro e formazione attraverso cui, mediante la trasmissione orizzontale del sapere e la mediazione degli educatori, verranno condivise le conoscenze e le competenze acquisite nel precedente percorso formativo, in modo da equilibrare il gruppo ed accogliere i nuovi componenti (Event management; promozione e social network; grafica e volantini).

Seguirà un incontro formativo relativo alla comunicazione efficace in termini di promozione di eventi ed alla scrittura creativa. Durante questa seconda fase è previsto anche un momento formativo pratico per imparare come organizzare un vero aperitivo, dal cocktail analcolico allo stuzzichino. Per tale formazione ci si avvarrà della collaborazione di un barman professionista.

Ulteriore elemento della seconda fase è l'organizzazione di un week-end di team building da realizzarsi nell'ultimo fine settimana di maggio (30-31 maggio). Attraverso questa esperienza forte di condivisione e relazione ci si propone di permettere ai ragazzi di sperimentarsi in un contesto di autonomia, in cui convogliare idee, energia e creatività, ed attraverso il quale rinforzare il gruppo, consolidare il senso di appartenenza, cooperare ed aumentare la motivazione alla partecipazione attiva. Verranno proposte varie attività di tipo educativo e ludico-ricreativo (Giochi cooperativi, giochi di ruolo, organizzazione e gestione dei momenti conviviali).

I momenti di formazione verranno realizzati presso le sedi di Casa Mia APSP a Riva del Garda, presso la Baita Cargoni (SAT di Arco) e presso la sede del Cantiere26 ad Arco. Gli educatori si occuperanno della gestione e dell'organizzazione degli incontri, coordinando il gruppo dei ragazzi affinché possa essere attuato un passaggio di competenze. Inoltre organizzeranno le formazioni previste da progetto, contattando i formatori ed individuando con loro le migliori modalità per la realizzazione. Si occuperanno inoltre di tutti gli aspetti logistici relativi all'organizzazione del weekend di team building, coordinando i ragazzi ad una progressiva presa di responsabilità. Saranno inoltre presenti per tutta la durata dell'evento nel weekend.

### Terza fase – Realizzazione

In quest'ultima fase del progetto il gruppo formatosi si occuperà, con la consulenza degli educatori, della progettazione e realizzazione degli eventi, mediante suddivisione di ruoli e compiti sulla base delle attitudini personali. Si valuterà per ciascun evento la possibilità di vendere i biglietti di ingresso. Gli eventi proposti dai giovani che hanno partecipato al progetto del 2014 sono:

- Evento libero: verrà messo a disposizione del gruppo di lavoro un budget e la sede di Casa Mia APSP in Via Brione 68. I ragazzi dovranno gestire questa somma di denaro ed organizzare un evento aperto a tutti i giovani del territorio (luglio 2015)
- Evento sportivo: collaborazione nell'organizzazione e nella promozione del torneo Calcio senza frontiere, giunto alla IVa edizione, assieme all'associazione ANPI. Questa iniziativa negli anni ha perseguito l'obiettivo di sensibilizzare giovani e meno giovani al problema del razzismo, cercando di favorire l'integrazione con giocatori di diverse nazionalità. (luglio-agosto)
- Evento culturale: collaborazione nella realizzazione del raduno Capriolo e Scoiattolo. L'evento è inserito all'interno della fitta programmazione estiva del Museo delle Palafitte di Ledro "Palafittando & Co". I ragazzi dovranno occuparsi della pubblicizzazione e della logistica in loco. (agosto)
- Evento ludico: Caccia al tesoro itinerante a Riva del Garda da realizzarsi in collaborazione con il Comitato Manifestazioni Rivane, durante la Notte di Fiaba. (fine agosto)
- Start up, Start now 2016: collaborazione all'evento di presentazione del nuovo Piano Giovani di zona, gestione della logistica, coordinamento tra il Piano Giovani e le varie realtà partecipanti (altre associazioni, comitati, ecc...). (ottobre)
- Comics and games: organizzazione di un evento per appassionati di manga, fumetti e telefilm. (ottobre)

Verranno valutate durante la progettazione degli eventi altre collaborazioni con associazioni della zona. Gli educatori si occuperanno di coordinare il gruppo nell'organizzazione dei sei eventi mantenendone la regia, cercando progressivamente di coinvolgerli e renderli autonomi nell'organizzazione e nella realizzazione.



### 14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Attraverso questo progetto ci si propone di contribuire ad aumentare l'offerta di iniziative formative e delle opportunità per i giovani di mettersi in gioco, aiutandoli a finalizzare la loro energie ed il loro entusiasmo.

Attraverso il raggiungimento del primo obiettivo, ovvero di consolidare la formazione di un gruppo di giovani ci si attende di riuscire a favorire la partecipazione alle proposte creando un team stabile di giovani appartenenti ai vari Comuni e con età differenti, che possano cogliere l'opportunità di vivere in modo concreto il concetto di partecipazione attiva.

Inoltre attraverso la formazione teorico-pratica offerta sul tema dell'event management ed attraverso l'acquisizione di una modalità organizzativa che va dall'ideazione alla realizzazione i giovani potranno apprendere competenze utili e spendibili in futuro.

Attraverso la partecipazione del team quale supporto ad eventi sul nostro territorio ci si propone di sensibilizzare gli adulti in genere rispetto al mondo giovanile, cercando di dare prova di come i giovani possano costituire un elemento di valorizzazione, novità e creatività in ambiti differenti.

La creazione di un team con competenze e capacità nell'event management e la collaborazione con le realtà associative del territorio potrebbe portare ad un'intensificazione della proposta di eventi con il diretto coinvolgimento dei giovani e la possibilità di veicolare contenuti e valori.

Per un più attento monitoraggio dell'andamento del progetto verranno misurati i seguenti indicatori:

- Numero medio di partecipanti alla formazione;
- Numero di partecipanti al week-end di team building;
- Numero di partecipanti del team agli eventi;
- Numero medio indicativo di persone presenti agli eventi;
- Eventi realizzati e valutazione delle associazioni;

### 14.4 Abstract

Obiettivo principale quello di fornire ai partecipanti le occasioni per sperimentare in prima persona il concetto di imprenditorialità, partendo dall'idea di creare eventi per i giovani, per poi acquisire le competenze e le conoscenze necessarie per concretizzare quanto progettato.

Attraverso un lavoro di formazione teorico-pratica e di team building ci si propone di formare un gruppo di giovani i giovani dai 15 ai 24 che possa diventare protagonista e regista degli eventi sul territorio.



**15. Target**

**15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto?**

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.

Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)

Adolescenti 15-19 anni

Giovani 20-24 anni

**X Giovani 25-29 anni**

Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni

**X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)**

Altro (specificare)

**Numero organizzatori 10**

**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)

**X Adolescenti 15-19 anni**

**X 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 partecipanti attivi 25**



**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

**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 400**

**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

**Articoli su quotidiani, riviste, bollettini**

Bacheche pubbliche

**Cartelloni/manifesti/locandine/volantini**

**Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)**

**Lettere cartacee**

**Passaparola**

**Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)**

Telefonate / SMS

**Altro (specificare) sito internet Casa Mia APSP (www.casamiariva.it)**

**17. Valutazione**

**17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?**

**SI**

**NO**



17.2 Se sì, quali?
1 Focus di rilevazione della soddisfazione con la partecipazione dei ragazzi protagonisti del progetto
2 Momento di valutazione di ciascun evento e verifica finale dell'intero percorso assieme ai ragazzi sottoforma di confronto-dibattito aperto
3 Questionario finale a domande chiuse di valutazione della soddisfazione rispetto al percorso fatto
4
5

18. Piano finanziario del progetto	
18.1 Spese previste	
Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare)	€
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) (materiale di cartoleria, cartucce stampante, beni alimentari per eventi, materiali utili per l'organizzazione degli eventi,...)	€ 1300,00
4. Compensi n.ore previsto 120 ore tariffa oraria 20,50 €/h forfait	€ 2460,00
4. Compensi n.ore previsto 120 ore tariffa oraria 20,5 €/h forfait	€ 2460,00
4. Compensi n.ore previsto esperti formatori in event management tariffa oraria forfait 600,00	€ 600,00
4. Compensi n.ore previsto esperto Barman Stefano Marchi tariffa oraria forfait 200,00	€ 200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 800,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€ 700,00
8. Tasse / SIAE	€ 300,00
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare) contributo utilizzo sale per evento di team building	€ 200,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

**Totale A: € 9020,00**



<b>18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€ 0,00
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 125,00
4. Incassi di vendita	€ 200,00

**Totale B: € 325,00**

<b>DISAVANZO (Totale A – Totale B)</b>	<b>€ 8695,00</b>
--	------------------

<b>18.3 Entrate previste provenienti dal contesto del PGZ</b>	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ membri del Tavolo (specificare quali) tutti	€ 4400,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali) Museo delle Palafitte (Ledro)	€ 200,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€ 550,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

**Totale: € 5150,00**

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 8695,00	€ 4400,00	€ 750,00	€ 3545,00
percentuale sul disavanzo	50.6038 %	8.6256 %	40.7706 %