



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_3_2015

2. Titolo del progetto

L'ACCADEMIA DEGLI ANIMATORI

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Gaia
Cognome	Tozzo
Recapito telefonico	346/6888023-0461/ 992177
Recapito e-mail	gaia@e-forecast.it / info@amicacoop.net
Funzione	Socia della cooperativa

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
<input checked="" type="checkbox"/> 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

Associazione (specificare tipologia)

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

AM.IC.A. SOCIETA' COOPERATIVA SOCIALE

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Pergine Valsugana

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

Associazione (specificare tipologia) sportivo dilettantistica, onlus, di volontariato

Comitato/gruppo organizzato locale

Gruppo informale

Cooperativa

Oratorio/Parrocchia

Comunità di Valle/Consorzio di Comuni

Istituto scolastico

Pro Loco

Altro (specificare)

7. Durata del progetto

7.1 Qual è la durata del progetto?

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 01/06/2014	Data di fine 18/10/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 02/01/2015	Data di fine 28/02/2015
Realizzazione	Data di inizio 02/03/2015	Data di fine 30/09/2015
Valutazione	Data di inizio 01/10/2015	Data di fine 31/10/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Pergine Valsugana



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
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
Economia, ambiente e sostenibilità
Conoscere e confrontarsi con il mondo
X Altro (specificare) avvicinamento al lavoro



11. Obiettivi generali: 11.1 Quali sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? <i>Obiettivi legati ai giovani</i>
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
X 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)

<i>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</i>
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 Favorire e sostenere il protagonismo e la partecipazione attiva - Stimolare i giovani a promuovere il proprio protagonismo attivo e a realizzare autonomamente attività di animazione al fine di offrire un servizio alla comunità ed al contempo di garantirsi un'autonomia economica - Offrire ai giovani strumenti atti ad invogliare la partecipazione attiva nella comunità e a stimolare la creazione di opportunità lavorative, attraverso la realizzazione e costruzione di attività educative, ricreative e socio-culturali che permetta loro di: 1.realizzare la loro funzione sociale di adulti responsabili al servizio della comunità in cui si inseriscono, 2.realizzare un lavoro in grado di introdurli nel mercato, di farsi conoscere, di sperimentarsi come protagonisti del loro futuro, 3.offrire servizi alla comunità, 4.contribuire all'economia locale.

2 Sostenere la trasmissione di competenze di ideazione, progettazione e organizzazione di attività - Fornire le basi e gli strumenti per analizzare il contesto di riferimento, analizzarne i bisogni e arrivare all'idea di progetto; - Fornire le basi e gli strumenti per definire l'utenza, gli obiettivi, le ricadute e tutto quanto necessario per realizzare l'idea in un progetto che si concretizzi in attività; - Concretizzare il progetto nell'attività da erogare/realizzare definendo gli elementi di gestione, logistica, responsabilità e sostenibilità dell'organizzazione - Organizzare eventi pubblici ed aperti al territorio: concerti, spettacoli teatrali, feste di quartiere, laboratori creativi e animazione di strada, ecc. - Fornire gli strumenti necessari per passare dall'idea, al progetto ed alla realizzazione del progetto di vita personale.

3 Sostegno alla transizione all'età adulta Avvicinamento al lavoro, creazione delle premesse per un'autonomia economica - Avvicinare i giovani al mondo del lavoro, crearsi un'opportunità lavorativa a partire dalle proprie competenze - Avvicinare e permettere lo scambio generazionale tra adulti maturi e giovani adulti - Fornire strumenti di analisi e riflessione per rendere i giovani protagonisti della costruzione del proprio futuro - Sostenere i giovani con attività di formazione ed orientamento, nel processo di definizione della propria identità personale - Aiutare i giovani a trasformare una passione in un'attività lavorativa e quindi a rendersi adulti autonomi e responsabili nei confronti della società e di se stessi - Crearsi un'autonomia economica e quindi le premesse per passare dallo stato di giovani adulti sostenuti economicamente dalla famiglia allo stato di nuovi adulti in grado di gestirsi in autonomia.

4
5

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

Perché un corso animatori?

A seguito delle richieste di un numeroso gruppo di giovani del Comune Pergine in cerca di lavoro e di specializzazioni per affermarsi ed inserirsi nel mercato come animatori professionisti, la Cooperativa Amica ha deciso di organizzare un corso di formazione per animatori. Il progetto viene realizzato in collaborazione con il CSI di Trento che, nonostante le diverse edizioni del corso di animatori offerte negli anni precedenti, ha preferito lasciare spazio alla cooperativa che ha conoscenza del territorio specifico e all'effervescenza dei giovani promotori del progetto, in modo da garantire una progettazione in linea con le esigenze del territorio e le richieste pervenute dai giovani e quindi offrire grazie al contributo dei piani, un percorso formativo più completo, con un monte ore formativo più sostanzioso, accompagnato da formazione on the job e con un abbattimento dei costi in grado di permettere accessibilità a tutti con una quota di iscrizione sostenibile.

Pergine Valsugana contesto ideale per l'accademia dell'animazione

Pergine Valsugana si distingue da molti anni come centro di eventi storici, di guida amministrativa ma anche di centro industriale, agricolo, minerario, commerciale e sociale. Con i suoi movimenti e la sua crescita Pergine è divenuta di fatto la terza città del Trentino. Il Comune è da sempre stato attento alle necessità del cittadino, ma mai come in questo ultimo decennio la crescita è stata esponenziale, distinguendosi tra le città come un centro multifunzionale con una vasta gamma di servizi e cura in dettagli ed iniziative. Tra le numerose offerte al cittadino, a Pergine disponiamo di spazi pubblici e privati e di realtà organizzative che con i loro eventi creano movimento costante di persone.

Tuttavia mancano dei veri esperti del settore animazione che abbiano competenze trasversali e spendibili in diverse situazioni, contesti e durante tutto l'arco dell'anno. Se a questa analisi del contesto, aggiungiamo il fatto che molti giovani sono in cerca di una prima occupazione o della sola opportunità di tenersi impegnati ed avvicinarsi al mondo del lavoro, perché non far sposare opportunità del territorio con offerta e domanda di lavoro? Da qui l'idea di promuovere a Pergine un corso per ANIMATORI ludico-ricreativi, in grado di muoversi autonomamente sul territorio per soddisfare le esigenze dei cittadini e promuovere nuove occasioni di incontro, festa, gioco...aggregazione, scambio e cultura!

Chi è e cosa fa l'Animatore?

L'Animatore è un operatore che sa facilitare e promuovere la dimensione ludica all'interno di gruppi piccoli e grandi, stimolando la relazione creativa delle persone con se stesse e con gli altri, nel rispetto della loro condizione e sensibilità.

Attraverso opportune tecniche e con adeguati strumenti, l'Animatore è in grado di agire in ambito culturale, sociale, ricreativo, turistico e formativo, sapendo tarare tecniche e modalità ai diversi ambiti: da quello sociale a quello turistico ad altri ambiti in cui siano richieste specifiche capacità di questo tipo.



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto offre la possibilità a 15 giovani dai 16 ai 29 anni di partecipare ad un percorso formativo per potenziali animatori ludico-ricreativi al fine di aumentare le proprie competenze in questo campo e ottenere un diploma di ANIMATORE (con conseguente iscrizione all'albo nazionale degli animatori) rilasciato dalla scuola nazionale di formazione del CSI NAZIONALE. Tale percorso consiste in 50 ore di formazione teorica e laboratori pratici, con possibilità di fare un'esperienza sul campo tramite un tirocinio formativo presso enti ed associazioni partner. Per ottenere il diploma ed essere inseriti nell'albo bisognerà aver frequentato almeno l'80 per cento delle lezioni e superato il test finale.

Nello specifico:

PRIMA FASE: 50 ORE DI FORMAZIONE TEORICA + LABORATORI PRATICI. Lo scopo è creare le basi necessarie alla figura di animatore e alla costruzione di una specifica "cassetta degli attrezzi" a disposizione degli animatori e da utilizzare diversamente in base al contesto in cui si inseriranno.

Docente Csi Nazionale (GIUSEPPE CAIROLI) 8 ORE: Il ruolo dell'animatore, Animazione, stili e tecniche di animazione, strategie metodologiche, Conduzione di Giochi di Relazione, Socializzazione, Gruppo, Squadra, Ruolo, Tradizionali, da Tavolo, Organizzazione dell'Attività

Docente esterno Sicurezza e Primo Soccorso secondo l'Accordo Stato-Regioni dlgs 81/08 (ING. ALESSIO BUFFA SIMONI) 8 ORE

Docente COOPERATIVA AMICA (presidente ANDALO' BEATRICE) 4 ORE: Età evolutiva, l'età adulta, la terza età

Docenti COOPERATIVA AMICA (socio fondatrici ALICE TELCH e SEMERARO TIZIANA) 4 ORE: L'organizzazione e gestione di un centro diurno e residenziale

Docenti C.S.I. COMITATO PROVINCIALE DI TRENTO 4 ORE (Sandro Scarpitti, Ezio Zappini): Organizzazione di eventi: progettare, realizzare, sponsorizzare, rendicontare

Docenti personale interno COOPERATIVA AMICA 4 ORE: Giochi espressivo-teatrali, Giochi sonoro-musicali, Attività manipolative

Docente esterno GIULIA GUIDI 2 ORE: Face painting

Docente esterno MAGO DADO (CORRADO GIANNATASIO) 2 ORE: Balloons art

Docente personale interno COOPERATIVA AMICA 4 ORE: Educazione alla interculturalità, pedagogica speciale e disabilità, Strategie di inclusione

Docente FRANCESCO APUZZO 10 ORE: Comunicazione verbale e non verbale, Gestione del gruppo, Dinamiche di gruppo

TEST FINALE con certificazione competenze sicurezza e rilascio certificato, certificazione competenze corso animatori e inserimento albo nazionale degli animatori

SECONDA FASE: AVVICINAMENTO AL LAVORO: TIROCINIO FORMATIVO (per i più meritevoli, frequenza dell'80% del corso, superamento del test), INSERIMENTO LAVORATIVO

Dott.ssa Gaia Tozzo

Lo scopo è permettere ai partecipanti di inserirsi in un contesto di lavoro e di sperimentare le competenze acquisite durante il corso.

Si intende permettere due modalità di inserimento: - TIROCINIO, con la collaborazione dell'Agenzia del Lavoro si inseriranno gli utenti nelle aziende che si occupano di eventi d'animazione. E' previsto un rimborso di massimo 70 euro a settimana, copertura INAIL, responsabilità civile; - CONTRATTO DI LAVORO, Cooperativa Amica e Partner, renderanno noti i posti di lavoro in offerta, supporteranno gli utenti nella preparazione del C.V., nella gestione del colloquio di lavoro, nell'inserimento.

TERZA FASE: EVENTO FINALE: al termine del corso si intende realizzare insieme ai partecipanti un grande evento di animazione presso il parco TRE CASTAGNI di Pergine Valsugana. Con questa iniziativa si vuole dare loro l'opportunità di sperimentarsi subito sul campo e offrire qualcosa alla comunità. L'evento coinvolgerà anche animatori e utenti di tutte le cooperative, associazioni ed enti che durante l'estate animano il territorio. L'evento intende coinvolgere tutta la cittadinanza che verrà invitata a partecipare (nessuna fascia di età sarà esclusa dall'invito).



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

1. Formare 15 giovani e dare loro:

- strumenti per diventare animatori specializzati in grado di garantire qualità e servizi idonei di animazione (sia in campo professionale che in ambito di volontariato)
 - un Diploma di ANIMATORE (con conseguente iscrizione all'albo nazionale degli animatori) rilasciato dalla scuola nazionale di formazione del CSI NAZIONALE, con sede a ROMA. Il diploma è spendibile sia come animatore ludico ricreativo, che come animatore sportivo, è spendibile all'interno di eventi come feste, colonie residenziali e diurne, centri diurni per anziani, di aggregazione giovanile, manifestazioni, villaggi turistici.
 - Certificazione formazione sicurezza generale e specifica del settore animazione, valido a livello nazionale secondo l'accordo STATO REGIONI e del decreto legislativo 81/08.
2. Avvicinare al mondo del lavoro almeno 10 persone
 3. Coniugare domanda ed offerta per almeno 5 persone
 4. Promuovere la nascita di un gruppo organizzato di persone interessate alle attività di animazione giovanile e dell'organizzazione di campus, colonie, centri diurni, centri giovani, ecc.

14.4 Abstract

Il progetto offre la possibilità a 15 giovani dai 16 ai 29 anni di partecipare ad un percorso formativo per potenziali animatori ludico-ricreativi al fine di aumentare le proprie competenze in questo campo e ottenere un diploma di ANIMATORE rilasciato dalla scuola nazionale di formazione del CSI NAZIONALE. Tale percorso consiste in 50 ore di formazione teorica e laboratori pratici, con possibilità di fare un'esperienza sul campo tramite un tirocinio formativo presso enti ed associazioni partner.

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

X **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 5



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
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 15

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
<input checked="" type="checkbox"/> Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
Bacheche pubbliche
<input checked="" type="checkbox"/> Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
<input checked="" type="checkbox"/> Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
Passaparola
<input checked="" type="checkbox"/> Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
<input checked="" type="checkbox"/> Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI
 NO

17.2 Se sì, quali?

1 Valutazione/monitoraggio del corso di formazione: -ex ante: con colloqui, comunicazioni telefoniche e mail si intende verificare il raccordo tra iniziativa e contesto organizzativo di provenienza dei partecipanti, l'adeguatezza degli obiettivi didattici e delle metodologie, delle risorse umane e tecniche che si prevede utilizzare -in itinere: con colloqui, riunioni, mail, telefonate, questionari si intende valutare l'efficacia delle azioni amministrative, finanziarie, didattiche, metodologiche, organizzative, di supporti tecnologici, materiali, location e di impatto in riferimento alla soddisfazione di partecipanti, docenti tutor, risultati di apprendimento - finale: con questionari, colloqui e riunioni si intendono verificare il grado di raggiungimento degli obiettivi formativi, il grado di soddisfazione dei partecipanti, le criticità riscontrate - ex post: a corso terminato su un orizzonte temporale di breve, medio e lungo periodo (3 mesi-6 mesi-un anno) si intendono monitorare e valutare con questionari, colloqui e riunioni il grado di applicazione concreta nel contesto lavorativo delle abilità acquisite, l'inserimento lavorativo, la variazione dei parametri sui quali si intendeva incidere con il progetto (spendibilità dei contenuti del corso, probabilità di successo nell'inserimento lavorativo, nell'avvicinamento al lavoro), gli eventuali effetti non attesi.

2
3
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) cartoleria, dvd per le interviste, cancelleria ed altro materiale consumabile per le attività ed i lavori di gruppo, e per l'organizzazione della manifestazione finale, Costi per la realizzazione di dispense per i partecipanti e materiale didattico specifico – realizzazione e stampa dei questionari per i partecipanti – attestati di partecipazione (costo materiali 20 euro cadauno)	€ 650,00
4. Compensi n.ore previsto 38 tariffa oraria 50 forfait docenti esterni	€ 1900,00
4. Compensi n.ore previsto 12 tariffa oraria 20 forfait docenti interni cooperativa	€ 240,00
4. Compensi n.ore previsto 60 tariffa oraria 15 forfait coordinamento e organizzazione	€ 900,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 18 forfait segreteria	€ 540,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 15 forfait tutoraggio	€ 450,00
5. Pubblicità/promozione	€ 500,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€ 150,00
9. Rimborsi spese (specificare) Rimborso spese docenti da Roma. 1 viaggio A/R + vitto e alloggio. Csi Nazionale	€ 200,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: €5530,00



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	€ 750,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 750,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 4780,00
--	------------------

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 Pergine	€ 2390,00
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€ 0,00
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2390,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 4780,00	€ 2390,00	€ 0,00	€ 2390,00
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %