

---

**Piano Giovani di Zona di TRENTO**  
**piano operativo giovani anno 2012**  
**Sommario**

Life Reporter 3 | Tavolo 4 (TN\_1\_2012) ..... 1



## SCHEMA di presentazione progetti

<b>1</b>	<b>Codice progetto 1</b>
TN_1_2012	
<b>2</b>	<b>Titolo del progetto</b>
"Life Reporter 3   Tavolo 4"	
<b>3</b>	<b>Riferimento del compilatore 2</b>
Nome	Federica
Cognome	Graffer
Recapito telefonico	0461884836
Recapito e-mail	federica_graffer@comune.trento.it
Funzione	rto
<b>4</b>	<b>Soggetto proponente 3</b>
<b>4.1</b>	<b>A quale tipologia di ente appartiene il soggetto proponente il progetto?</b>
<input 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 checked="" type="radio"/> Altro (specificare) Gruppo di lavoro tra organizzazioni	
<b>5</b>	<b>Soggetto responsabile 4</b>
<b>5.1</b>	<b>A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?</b>
<input type="radio"/> Comune <input type="radio"/> Associazione (specifica tipologia) <input type="text"/> <input type="radio"/> Comitato/gruppo organizzato locale <input checked="" 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"/>	
<b>5.2</b>	<b>Specificare la denominazione o la ragione sociale del soggetto responsabile</b>
Cooperativa Sociale Kaleidoscopio	
<b>5.3</b>	<b>Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile</b>
Trento	

<b>6</b>	<b>Collaborazioni</b>		
<b>6.1</b>	<b>Il soggetto responsabile prevede di collaborare attivamente con altri enti per questo progetto, anche in modo informale?</b>		
	<input checked="" type="radio"/>	SI	
	<input type="radio"/>	NO	
<b>6.2</b>	<b>Se sì, con quale tipologia di soggetti</b>		
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comune	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Associazione (specifica tipologia)	<input type="text" value="sportiva e aps"/>
	<input type="checkbox"/>	Comitato/gruppo organizzato locale	
	<input type="checkbox"/>	Gruppo informale	
	<input type="checkbox"/>	Cooperativa	
	<input type="checkbox"/>	Oratorio/Parrocchia	
	<input type="checkbox"/>	Comunità di Valle/Consorzio di Comuni	
	<input checked="" type="checkbox"/>	Istituto scolastico	
	<input type="checkbox"/>	Pro Loco	
	<input type="checkbox"/>	Altro (specificare)	<input type="text"/>
<b>7</b>	<b>Durata del progetto</b>		
<b>7.1</b>	<b>Quale è la durata del progetto?</b>		
	<input checked="" type="radio"/>	Annuale	
	<input type="radio"/>	pluriennale	
<b>7.2</b>	<b>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)</b>		
		Data di inizio	Data di fine
1	progettazione	01/09/2011	31/10/2011
2	organizzazione delle attività	01/08/2012	30/09/2012
3	realizzazione	01/10/2012	01/12/2012
4	valutazione	01/12/2012	31/12/2012

<b>8</b>	<b>Luogo di svolgimento</b>
<b>8.1</b>	<b>Dove si svolge il progetto?</b>

Trento - Argentario, Povo e Villazzano

<b>9</b>	<b>Ambiti di attività</b>
<b>9.1</b>	<b>In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto? 8</b>
	<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 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

<b>10</b>	<b>Area tematica</b>
<b>10.1</b>	<b>In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto? 9</b>
	<input 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 checked="" 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"/>
<b>11</b>	<b>Obiettivi generali</b>
<b>11.1</b>	<b>Quale sono gli obiettivi generali che il progetto si propone di raggiungere? 10</b>
<b>Obiettivi legati ai giovani</b>	
	<input checked="" type="checkbox"/> Promuovere l'ascolto come strumento di analisi dei bisogni <input type="checkbox"/> Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio <input checked="" 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 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 <input type="text"/>
<b>Obiettivi legati agli adulti e alla comunità in generale</b>	
	<input checked="" 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 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"/>
<b>12</b>	<b>Obiettivi specifici</b>
<b>12.1</b>	<b>Quale sono gli obiettivi secondari (rispetto a quelli generali definiti nel punto 11) che il progetto si propone di raggiungere? 11</b>
	1 Facilitare, attraverso l'utilizzo di modalità espressive vicine e facilmente accessibili, l'espressione della cultura "affettiva-relazionale" e del "sentirsi parte" di una comunità dei ragazzi preadolescenti. 2 Aumentare la consapevolezza sui temi trattati e le competenze nell'utilizzo del materiale per la realizzazione del lavoro. 3 Personalizzare il sistema di premiazione per dare valore all'impegno e ai messaggi che i diversi prodotti comunicano. 4 Promuovere, oltre alla serata di premiazione, nuove esperienze e opportunità che valorizzino i prodotti e che comunichino agli adulti di riferimento le istanze e le suggestioni dei ragazzi. 5 Potenziare le risorse e le competenze dei diversi soggetti territoriali (istituzionali e non) nello sviluppo e implementazione del progetto sul territorio.
<b>13</b>	<b>Tipo di attività</b>
<b>13.1</b>	<b>Quale sono le attività principali che si prevede di realizzare con il progetto? 12</b>
	<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 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 type="checkbox"/> Redazione giornalistica/Rivista <input type="checkbox"/> Diffusione, promozione <input type="checkbox"/> Altro - specificare: <input type="text"/>

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.1</b>	<b>Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati.</b>

I soggetti territoriali istituzionali e non istituzionali che compongono il gruppo guida dal 2009 sostengono il progetto Life Reporter in quanto propone una formula coinvolgente e attiva per rendere protagonisti i ragazzi delle scuole medie ed è uno strumento non invasivo che permette agli adulti di esplorare il mondo della pre-adolescenza.

Il progetto prevede la realizzazione di un concorso video per i ragazzi della scuola media che valorizzi l'utilizzo delle immagini e degli strumenti tecnologici che quotidianamente utilizzano (telefonino, fotocamera, videocamera) come opportunità di esprimere se stessi, di rappresentare la realtà che li circonda, di raccontare l'essere ragazzi oggi.

L'esperienza maturata e gli sviluppi avutisi nel corso degli anni, hanno incoraggiato un'evoluzione del progetto. Anche grazie all'esperienza apportata dalle due nuove realtà che collaborano al progetto, la Uisp e l'Associazione Amaranta, che da anni lavorano sul territorio nell'ambito di concorsi dedicati ai giovani e affrontando le tematiche sull'uso delle nuove tecnologie, il gruppo guida ha ragionato intorno alle possibili modalità di valorizzazione ulteriore dei prodotti realizzati.

A partire da queste riflessioni è maturata la volontà di fare in modo che il progetto crei un "indotto" che permetta di uscire dal concorso tout court e di:

- costruire e promuovere nuove esperienze e opportunità per i ragazzi,
- dare valore all'impegno e al messaggio che i diversi lavori comunicano,
- dare maggiore visibilità ai ragazzi e ai loro prodotti all'interno della comunità.

Il progetto prevede dunque di costituire due livelli.

Il primo livello ricalca le modalità degli anni precedenti e propone un concorso in cui i ragazzi delle scuole medie, presentando un prodotto artistico-espressivo, verranno valutati non più secondo una classifica, ma per ambiti tematici. Ogni ambito è promosso da un soggetto territoriale che definirà la tematica specifica e si muoverà per la ricerca di un benefit da assegnare. Utilizzando questa formula di valutazione, verranno costituite due giurie, quella degli esperti (rappresentanti del gruppo guida e tecnici di montaggio) e quella dei pari a cui verranno assegnati i diversi ambiti di valutazione. Non solo i prodotti realizzati, ma anche la giuria dei pari, possono facilitare e ampliare la lettura dei significati attribuiti ai lavori presentati da parte del mondo adulto.

Il secondo livello prevede il coinvolgimento di ragazzi più grandi o che hanno partecipato alle edizioni precedenti e che hanno capitalizzato delle competenze spendibili in un laboratorio di videomaking e nella costruzione di un cortometraggio avanzato. L'intento è quello di valorizzare i prodotti realizzati in altri contesti (concorsi cinematografici, web).

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.2</b>	<b>Descrivere brevemente le attività da realizzare.</b>

Il progetto si inserisce all'interno del processo socio-animativo avviato in questi ultimi tre anni con l'intento di valorizzare i canali comunicativi propri dei ragazzi per costruire e promuovere modalità di scambio tra giovani e adulti. Quest'anno la volontà del gruppo guida è quella di focalizzare maggiormente l'attenzione sui possibili canali di valorizzazione dei prodotti presentati attraverso due azioni principali:

- a) costituzione di ambiti tematici per la valutazione dei lavori proposti da diversi soggetti territoriali che si faranno carico anche della tipologia di premio (ricerca di sponsor per benefit materiale o per valorizzazione sul territorio di riferimento)
- b) lancio di un secondo livello per quei ragazzi che da anni partecipano al concorso con l'intento di ampliare le loro competenze tecniche, sia di promuovere lo sviluppo di una riflessione condivisa con gli adulti intorno a una tematica specifica.

Tutte le attività sono decise collegialmente dal gruppo guida e i suoi compiti nella fase di implementazione (maggio-settembre) saranno divisi sui due livelli di attuazione:

- concorso(primo livello). Dovrà definire modalità di promozione e realizzazione del concorso standard con la stesura del regolamento, gli ambiti e i criteri di valutazione, i premi.
- cortometraggio(secondo livello). Avvierà il coinvolgimento dei ragazzi interessati a partecipare alla realizzazione di un cortometraggio, organizzerà il laboratorio di videomaking a supporto dei gruppi interessati e valuterà in quali altri contesti (concorsi cinematografici) possono essere spendibili i lavori realizzati.

Nello specifico, per quanto riguarda il concorso, le fasi di attuazione saranno:

1. Promozione del concorso. All'interno delle due scuole verrà promosso attraverso i volantini distribuiti nelle classi e tramite almeno 2 riunioni informative presso le rispettive sedi. (settembre-ottobre)
2. Accompagnamento dei gruppi. I gruppi che vogliono partecipare avranno l'opportunità, se desiderano, di essere accompagnati nell'elaborazione dell'idea progettuale da degli educatori. Verrà messa a disposizione anche la competenza tecnica di un esperto in montaggio. (ottobre-novembre)
3. Consegna dei prodotti foto-video. A dicembre verranno organizzati degli appuntamenti nelle scuole (almeno 4) per incontrare i ragazzi per farsi consegnare ciò che hanno realizzato e per raccogliere eventuali problematiche o bisogni emersi.
4. Valutazione e premiazione. Verrà selezionata la giuria tecnica che valuterà i prodotti rispetto agli ambiti tematici scelti dal gruppo guida. Nella serata di premiazione i giovani presenti (e non iscritti al concorso) saranno coinvolti per formare la giuria dei pari e assegnare i premi riguardanti le tematiche che toccano maggiormente la sfera affettiva.

Per la realizzazione del cortometraggio sarà realizzato:

1. Laboratorio di videomaking. Individuati i ragazzi interessati che hanno partecipato alle edizioni precedenti, verrà strutturato un percorso supportato da esperti (5 incontri da 2 ore circa in ottobre).
  2. Realizzazione del cortometraggio. Una volta approfondite le tecniche per la realizzazione del video, il/i gruppo/i si sperimenterà nella realizzazione del cortometraggio (10 incontri da 2 ore circa in novembre-dicembre), partendo da ipotesi di partecipazione a concorsi cinematografici presenti sia sul territorio provinciale che nazionale.
  3. Proiezione cortometraggio. Il lavoro sarà comunque presentato all'interno della serata di premiazione del concorso standard.
- Percepiranno compenso: un videomaker professionista per l'accompagnamento tecnico (50hx40€), un educatore professionale dipendente di Kaleidoscopio per il supporto educativo ai partecipanti (40hx20€).

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.3</b>	<b>Descrivere brevemente i risultati attesi.</b>

I risultati che ci attendiamo sono:

**IN TERMINI QUANTITATIVI**

- numero significativo di ragazzi e gruppi coinvolti (almeno 60 ragazzi) ;
- numero significativo di video presentati (almeno 15 elaborati);
- partecipazione di almeno 10 ragazzi alla giuria dei pari;
- partecipazione di almeno 60 adulti alla serata di presentazione finale dei prodotti;
- realizzazione di un cortometraggio.

**IN TERMINI QUALITATIVI**

- impegno da parte dei ragazzi partecipanti ,valutabile attraverso la qualità del lavoro presentato e attraverso l'osservazione partecipata del percorso di accompagnamento;
- confronto con l'adulto da parte dei ragazzi, valutabile dal tipo di contatto con educatori ed esperti che i gruppi avranno durante la realizzazione del materiale video o in fase di ideazione e misurabile attraverso l'osservazione partecipata e i colloqui individuali con i partecipanti;
- aumento dell'autostima da parte di alcuni ragazzi, valutabile nei colloqui informali con le scuole di riferimento e nei colloqui individuali con i partecipanti;
- maggior conoscenza e riflessività degli adulti rispetto al mondo della preadolescenza, misurabile attraverso la partecipazione alla serata di presentazione dei lavori e valutabile negli incontri del gruppo guida;
- valorizzazione dei prodotti realizzati al di fuori del concorso, quantificabile in numero di iniziative "altre" (concorsi, manifestazioni...) a cui i lavori prodotti avranno accesso e realizzate dopo la data di scadenza del progetto (almeno due).

---

<b>14</b>	<b>Descrizione del progetto</b>
<b>14.4</b>	<b>ABSTRACT.</b>

Concorso di lavori foto-video prodotti da ragazzi delle scuole medie della collina est che saranno premiati per ambiti tematici da giurie composte di adulti e ragazzi. Introduzione di un percorso formativo di realizzazione di un cortometraggio per alcuni ragazzi partecipanti alle precedenti edizioni del concorso e presentazione del lavoro in altri contesti a seconda del tema affrontato.



15	Target	
15.1	<b>Chi sono gli "organizzatori" del progetto? 14</b> 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)	N 12
	<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	
	<input checked="" 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"/>	

15	Target	
15.2	<b>Chi sono i "partecipanti attivi" del progetto? 15</b> Con "partecipanti attivi" si intendono tutti quelli che hanno acquisito competenze prendendo parte al progetto.	
	<input checked="" type="checkbox"/> Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)	N 70
	<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	
	<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"/>	

15	Target	
15.3	<b>Chi sono i "fruitori" (pubblico / spettatori) del progetto? 16</b> 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	N 100
	<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	
	<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"/>	

<b>16</b>	<b>Promozione e comunicazione del progetto</b>
<b>16.1</b>	<b>Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto 17</b>
<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 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"/>

<b>17</b>	<b>Valutazione</b>
<b>17.1</b>	<b>Sono previsti strumenti di valutazione?</b>
<input checked="" type="radio"/>	SI
<input type="radio"/>	NO
<b>17.2</b>	<b>Se si, Quali? 5</b>
1	Rilevazione presenze agli incontri / numero iscrizioni / numero di prodotti presentati
2	Colloqui individuali con i giovani partecipanti
3	Osservazione partecipata
4	Incontri con le due scuole di riferimento
5	Incontri di autovalutazione del gruppo guida

18 Piano finanziario del progetto		
18.1 Spese previste		
	Voce di spesa	Importo Euro
1	Affitto Sale, spazi, locali	0
2	Noleggio Attrezzatura stabile	0
3	Acquisto Materiali specifici usurabili chiavette usb per ragazzi partecipanti contenenti i filmati prodotti e premi	1000
	n. ore previsto 50 Tariffa oraria 40 forfait	2000
	n. ore previsto 40 Tariffa oraria 20 forfait	800
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	0
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 iva al 4%	152,00
12	Altro 2 - Specificare	0
13	Altro 3 - Specificare	0
14	Altro 4 - Specificare	0
15	Valorizzazione attività di volontariato	0
<b>Totale A</b>		<b>3.952,00</b>

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		0	
4	Incassi di vendita		0	
<b>Totale B</b>			<b>0,00</b>	
<b>DISAVANZO A - B</b>			<b>3.952,00</b>	
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) Comune di Trento		1976,00	
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		0	
5	Altro - Specificare		0	
6	Altro - Specificare		0	
<b>Totale</b>			<b>1.976,00</b>	
Disavanzo		Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
3.952,00 Euro		1976,00 Euro	0,00 Euro	1.976,00 Euro
<b>Percentuale sul disavanzo</b>		50,00 %	0,00 %	50,00 %

