



Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

ROV_6_ 2015

2. Titolo del progetto

OFFICINA DI CO-WORKING PER LE NUOVE CULTURE GIOVANILI

3. Riferimenti del compilatore

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

4. Soggetto proponente

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

Comune

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

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 Ubalda Bettini Girella

5.3 Specificare in quale Comune ha sede il soggetto responsabile

Rovereto

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) promozione sociale, associazioni ed enti che si occupano di giovani

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 01/09/2014	Data di fine 10/11/2014
Organizzazione delle attività	Data di inizio 28/02/2015	Data di fine 31/03/2015
Realizzazione	Data di inizio 01/04/2015	Data di fine 30/11/2015
Valutazione	Data di inizio 30/11/2015	Data di fine 31/12/2015

8. Luogo di svolgimento

8.1 Dove si svolge il progetto?

Rovereto



<p>9 Ambiti di attività 9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?</p>
<p>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</p>
<p>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</p>
<p>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</p>
<p>L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche</p>
<p>X Laboratori che vedano protagonisti i giovani nel campo dell'arte, della creatività, della manualità e della riflessione sulle grandi questioni del nostro tempo</p>
<p>Progetti che vedano il mondo giovanile protagonista nelle fasi di ideazione, gestione e realizzazione</p>
<p>X Percorsi formativi finalizzati all'apprendimento di competenze di cittadinanza attiva, con particolare attenzione all'ambito delle tecnologie digitali</p>
<p>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</p>

<p>10. Area tematica 10.1 In quale area tematica o macro settore di intervento si inserisce il progetto?</p>
<p>Cittadinanza attiva e volontariato</p>
<p>X Arte, cultura e creatività</p>
<p>Musica e danza</p>
<p>Teatro, cinema e fotografia</p>
<p>Tecnologia e innovazione</p>
<p>Educazione e comunità</p>
<p>Sport, salute e benessere</p>
<p>Economia, ambiente e sostenibilità</p>
<p>Conoscere e confrontarsi con il mondo</p>
<p>Altro (specificare)</p>



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
X 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

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 attrezzare una "officina di co-working" dove vi è la condivisione di spazi e di attrezzature utili alla realizzazione di oggetti artistico/espressivi/culturali legati a nuove culture giovanili; - attivare percorsi di produzione di beni artigianali che siano individuati, progettati, realizzati e promossi dai giovani; - mostrare alla cittadinanza le arti ed i prodotti della nuova cultura giovanile; - mostrare i prodotti realizzati alla cittadinanza in occasione di un evento pubblico rinomato (Manifestagiovane 2015), affinché diventi vetrina delle produzioni
2 organizzare un luogo (officina di co-working) dove è possibile l'uso di attrezzature e strumentazioni per realizzare prodotti concreti con le proprie mani, grazie a seminari e workshop formativi ad hoc, su contenuti digitali e creativi; - attivare il trasferimento di competenze creative, artigianali e digitali, con corsi brevi di stampa digitale, di design digitale e fotoincisione e workshop di serigrafia, pins e stickers; - attivare gruppi di formatori peer to peer, sulla base dei nuovi paradigmi di trasmissione della conoscenza; - utilizzare gli strumenti contemporanei della formazione (video tutorial su macchinari ed attrezzature). - attivare workshop di presentazione e valorizzazione dei prodotti; - permettere ad artigiani di trasmettere le proprie competenze ai giovani; - apprendere competenze creative, del "fare" e del cooperare.
3 - sperimentare occasioni di mettersi in gioco rispetto a dimensioni del fare, dell'intelligenza manuale, dell'attitudine al lavoro, per permettere un'auto sperimentazione di se stessi rispetto a attitudini, talento e passione.
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...)
X Eventi (convegni, concerti, ecc)
Visite a istituzioni / confronti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
X Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro (specificare)

14. Descrizione del progetto
14.1 Descrivere brevemente il contesto e i bisogni affrontati
<p>L'Associazione Ubalda Bettini Girella o.n.l.u.s. lavora da oltre vent'anni con i giovani del territorio di Rovereto a diversi livelli: dall'assistenza educativa nelle scuole, all'affiancamento per i compiti scolastici a domicilio; dall'organizzazione di eventi sul territorio, alle attività laboratoriali negli spazi di aggregazione/educazione. In particolare per gli adolescenti, dai 14 ai 20 anni, nascono nel 2003 i Laboratori del Fare, per riempire di senso e significato i loro pomeriggi, attraverso proposte ed attività utili per sé e per gli altri. Sono ambienti attrezzati, luoghi dove si lavora per ottenere un prodotto. L'esperienza educativa non è solo di relazione ma, prima di tutto, un'esperienza di espressione di sé attraverso la messa in gioco, l'acquisizione di competenze e lo sviluppo di saperi utili e spendibili nella quotidianità.</p> <p>Negli ultimi anni sempre più ragazzi si avvicinano alle attività laboratoriali creative, in particolare legate alla cultura del digitale, facendo emergere con forza il bisogno di competenze tecniche e digitali. Oggi, ogni pratica d'azione sociale, non può non fare i conti con l'innovazione, in particolare quando si parla di culture e tendenze giovanili, anche alla luce di quanto richiesto dalla U.E., ovvero puntare su azioni che permettano l'acquisizione di competenze, in contesti di "educazione non formale", luoghi al di fuori della scuola, ma dove avvengono gli apprendimenti del 70% di quelle competenze chiave che contribuiscono all'uscita dalla crisi. E' un vantaggio per le istituzioni, alla ricerca di interventi sociali sempre più efficaci, leggere queste nuove spinte dal basso, che le organizzazioni devono cogliere per aggiornare le loro attività, mantenendo la rotta della loro vision e mission e attualizzando sempre più il proprio senso e significato dell'agire sociale. Per questo l'Officina è stata progettata per essere avviata a SMARTLab, un luogo di grandi dimensioni, molto frequentato, soprattutto da giovani, denso di progetti e di target giovanili e comunitari. La sfida è mantenere la specificità dell'Associazione ricercando l'innovazione in un ambiente più dinamico, intraprendente.</p> <p>In questo nuovo contesto, co-progettato con gli enti partner, ci si occupa del bisogno/esigenza di innovazione, a partire da una tradizione ed un know how a cui non si rinuncia, ma semplicemente si attualizza. Come? A partire dalle richieste dei ragazzi del territorio disponibili ad essere coinvolti in un progetto di "officina di co-working", cioè uno spazio di condivisione delle attrezzature, conoscenze, opportunità e risultati.</p> <p>L'innovazione di questo progetto è che il linguaggio/disciplina scelto riguarda l'artigianato digitale, design, fotoincisione, serigrafia, dressing, cutter, merchandising, pins, stickers, ... Queste oggi sono nuove forme espressive molto legate alle culture giovanili emergenti che questo progetto vuole cogliere. L'argomento messaggio che questo progetto vuole mandare è che a Rovereto è possibile attivare una forma creativa di cooperazione che porta alla realizzazione di prodotti legati a nuove culture giovanili, orientate su dimensioni più contemporanee in grado di fondere tradizione (es. artigianato) ed innovazione (web 2.0). Questa officina di co-working sarà un luogo fisico che esprime un nuovo approccio al lavoro, In questo spazio, si fondono progettazione, produzione e condivisione di idee, macchinari, organizzazioni e persone, dando vita a percorsi di formazione di nuove competenze tecniche, creative, artigianali e digitali.</p>



14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto avrà inizio con l'organizzazione di un aperitivo/evento aperto a tutti di visione e descrizione delle attrezzature e di promozione del progetto "OFFICINA DI CO-WORKING PER LE NUOVECULTURE GIOVANILI". In quest'occasione e nelle settimane precedenti sarà svolto il volantinaggio con il flyer del progetto, sul sito dello Smart delle Associazioni partner. Altre locandine in A3 verranno affisse in luoghi frequentati dai giovani (biblioteche, bar, negozi digitali).

Potranno partecipare alle attività progettuali i giovani dai 14 ai 29 anni. Il target è sia il giovane capace di utilizzare gli strumenti proposti, sia il giovane neofita che attraverso il fare vuole apprendere concetti nuovi. L'iscrizione al progetto è di 3,00 euro.

Il progetto prevede nr. 6 workshop (max 15 partecipanti) la cui componente principale sarà la dimensione del fare e nr. 6 seminari (max 10 partecipanti per il percorso 1 o 2) approfondimenti culturali legati ai temi affrontati ad ingresso libero ed un evento finale di restituzione alla cittadinanza dei prodotti dei partecipanti. I ragazzi e le ragazze potranno iscriversi a tutti gli appuntamenti previsti oppure ad ogni singolo appuntamento. Nel caso in cui ci fossero più iscritti i criteri di selezioni saranno la data di arrivo della domanda di iscrizione e la residenza nel Comune di Rovereto.

La sede del progetto è lo SmartLab di Rovereto.

Gli argomenti trattati durante gli workshop, della durata di 5 h ciascuno, la cui formatrice è Assia Hassanein, saranno i seguenti:

- applicazioni creative 2.0 : viene applicata la tecnologia 2.0 (digitale) a dei processi produttivi tradizionali. Usi principali delle attrezzature presenti nell'Officina di co-working.
- la stampante 3D: l'uso della stampa 3D, la condivisione di progetti, la realizzazione di oggetti di design, gadgets, prototipi in plastica.
- la fotoincisione: forme di nuovo artigianato digitale ed i nuovi mestieri creativi. Il passaggio dal disegno al risultato. Stampa di immagini su cover di tablet, smart phone.
- la serigrafia: creatività in azione. L'idea e la realizzazione. L'uso dei colori, i telai e la scelta delle grandezze. Stampa di immagini e scritte su felpe e T shirt.
- pins: tendenza anglossassoni ed elementi di merchandising: realizzazione di spilette personalizzate.
- stickers: i nuovi usi non convenzionali della promozione: la riproduzione di loghi e disegni e la personalizzazione degli oggetti. Realizzazione di adesivi.

Per quanto riguarda i seminari si propongono tre tematiche ciascuna delle quali prevede due appuntamenti ad orari diversi, della durata di 5h ciascuno per un totale di 30 ore il formatore è Giovanni Campagnoli e gli argomenti trattati saranno:

- la creatività digitale: nuove forme di comunicazione sociale: tendenze e strumenti.
- dall'idea all'impresa: come trasformare un'idea creativa (sviluppata nell'Officina di coworking) facendone un lavoro.
- nuovi mestieri dei giovani creativi: panorama nazionale ed internazionale.

Le collaborazioni previste per la realizzazione del progetto partono dalla fase di progettazione in quanto l'obiettivo generale del progetto è costruire una filiera creativa per i giovani; questo progetto ne traduce l'operatività, dando vita ad un luogo dove i giovani possano sperimentare attraverso l'uso di nuove tecnologie.

Il progetto si prefigge di costituire un gruppo di giovani che nel tempo siano in grado di formare altri giovani e possano, in un'ottica di autoimprenditorialità, organizzare autonomamente corsi ed attività con le attrezzature disponibili, anche a pagamento, con il fine di acquisire una sostenibilità economica.

Tutto il materiale proposto dagli esperti sarà rilegato e consegnato agli iscritti, per lasciare a loro una traccia del percorso fatto e le istruzioni/indicazioni per l'uso degli strumenti.

A conclusione del progetto è previsto un momento di festa e di restituzione alla comunità dei prodotti realizzati all'interno di "Manifestagiovane 2015". L'evento sarà l'occasione per i giovani partecipanti per promuovere i prodotti realizzati nell'Officina. L'Officina sarà aperta almeno 3 volte a settimana, e sarà uno spazio "open", aperto all'innovazione ed alle idee: fabbricare/costruire e laboratorio/bottega, dove accanto agli utensili della tradizione (pialla, martello, cacciavite, sega circolare, smerigliatrice, macchine da cucire, ecc.), affianca gli utensili del futuro (laser cut, plotter vinilici, stampanti 3D, software e componenti arduino). E' un luogo del fare tecnologico e dell'artigianato digitale, rivolto anche a Scuola, Università, designer, imprese creative, giovani, aziende, cittadini che vogliono trasformare le loro idee creative ed innovative. avvalersi della "consulenza" dei nuovi esperti giovani formati, per realizzare prodotti digitali.



14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

CONTINUAZIONE 14.2

Le spese previste per la realizzazione del progetto sono:

- Noleggio materiali e attrezzature per 5.000,00 - € Acquisto materiali specifici usurabili per 1.700,00 €
- Compensi ai relatori: Assia Hassanein, fondatrice del centro We do Fab Lab e della Rete nazionale di Fab Lab, membro di Ninja Marketing e esperta in innovazione, strategie web/social media e culture digitali. Giovanni Campagnoli, direttore e ricercatore della Rete Politiche Giovanili.it, formatore per Vedogiovane, Responsabile dell'Area Start Up in Enne3 - Incubatore Universitario di Novara. 1.200,00
- Pubblicità e promozione per 400,00 € -
- Spese di assicurazione 600,00 €. Il progetto prevede l'uso di strumentazioni particolari, l'assicurazione è limitata ai partecipanti del progetto e per la sua durata.

A conclusione del progetto si valuterà se acquistare le attrezzature per creare un' Officina co-working presso lo SmartLab, nella quale i giovani che hanno partecipato al progetto possano riproporre i corsi ad altri giovani.

L' Associazione si aspetta di:

- contribuire all'acquisizione di competenze artistiche, alla sperimentazione di pratiche di produzione creativa e alla riappropriazione di saperi da parte dei giovani partecipanti, che potranno spendere in progetti futuri personali e addirittura professionali.
- dar vita ad uno spazio di innovazione per adolescenti e giovani, dai 14 ai 29 anni, dove nuove culture giovanili e nuovi modelli di artigianato si fondono, vedendo come protagonista da una parte la cultura digitale e dall'altra una tradizione che ritorna alla ribalta in un tempo di crisi: la capacità di usare le mani per dar vita alle proprie idee. Viene quindi coniugata la parte espositiva con quella di officina, dove le idee si possono mettere in pratica e gli oggetti in mostra, soprattutto in città, realizzando un grande street market della creatività all'interno di un evento consolidato nel panorama Roveretano, quale quello di Manifestagiovane;
- contribuire anche all'avvio di nuove start up della conoscenza, oltre ad essere uno spazio di formazione ed un luogo in cui avviene il recupero di materiali, assegnando loro una nuova funzione d'uso e promuovendo una cultura del recupero;
- formare giovani che saranno anche formatori di altri giovani, rispetto all'uso delle attrezzature tecnologiche;
- coinvolgere attivamente i giovani partecipanti in occasione dei workshop e dei seminari in un clima inclusivo, facilitato dai laboratori manuali proposti. La socializzazione e l'apprendimento attraverso il "fare" stimoleranno una collaborazione fra tutti i partecipanti.
- incentivare una buona e "generativa" relazione fra i giovani partecipanti che favorisca la loro partecipazione al progetto e agli eventi organizzati sul territorio, con l'obiettivo di valorizzare la loro creatività e generare competenze tecniche digitali.
- coinvolgere almeno tre ragazzi partecipanti nel futuro per riproporre corsi all'interno dei Laboratori del Fare sulle tecniche affrontate per altri giovani;
- creare almeno un prodotto di qualità per ogni partecipante, da esporre in occasione dell'evento finale;
- avviare un'Officina creativa che si estenda oltre il termine del progetto, con il successivo acquisto delle attrezzature, per capitalizzare l'investimento sociale realizzato nel primo anno di attività;
- realizzare un corner espositivo a Smart lab dei prodotti della creatività realizzati nell'Officina;
- formare una nuova comunità di progetto su queste tematiche;

14.4 Abstract

Il progetto si propone di creare un' officina co-working aperta a giovani dai 14 ai 29 anni. Saranno organizzati 6 workshop e 6 seminari ed un evento finale nel quale i partecipanti possano promuovere i prodotti costruiti nell'officina.



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

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 15

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

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 150



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 2000

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)

17. Valutazione

17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

SI

NO



17.2 Se sì, quali?
1 Monitoraggio in itinere dell'equipe di lavoro (con verbali ed indicatori di obiettivi di progetto)
2 Questionario ai partecipanti sulle nuove competenze acquisite.
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) fotoincisoro, serigrafica, plotter, macchina per spille	€ 5000,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) materiale vario per uso delle attrezzature noleggiate	€ 1700,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 40 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto 30 tariffa oraria 40 forfait	€ 1200,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 400,00
6. Viaggi e spostamenti	€
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare)	€
10. Assicurazione	€ 600,00
11. Altro 1 (specificare)	€
12. Altro 2 (specificare)	€
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€

Totale A: € 10100,00



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	€ 450,00
4. Incassi di vendita	€

Totale B: € 450,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 9650,00
--	------------------

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	€ 4500,00
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	€ 100,00
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 4600,00

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 9650,00	€ 4500,00	€ 100,00	€ 5050,00
percentuale sul disavanzo	46.6321 %	1.0363 %	52.3316 %