PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

Mod. A2 PGZ

Scheda di presentazione progetto del Piano Operativo Giovani (POG)

1. Codice Progetto

PVF_4_ 2017

2. Titolo del progetto

TYPOGRAPHY ON BOARD

3. Riferimenti del compilatore

Nome	Lorenzo
Cognome	Pupi
Recapito telefonico	3471041730
Recapito e-mail	lorenzopupi@yahoo.it
Funzione	Responsabile del progetto

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

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

PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

POLITICHE GIOVANILI
PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

5. Soggetto responsabile **5.1 A quale tipologia di ente appartiene il soggetto responsabile del progetto?**
Comune
X Associazione (specificare tipologia) Associazione di Promozione Sociale Sportivo Dilettantistica
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 di Promozione Sociale Sportivo Dilettantistica Nuove Rotte

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?

X SI
NO

6.2 Se si, con quale tipologia di soggetti?
X Comune
X Associazione (specificare tipologia) Asd Ekon
Comitato/gruppo organizzato locale
Gruppo informale
X Cooperativa
Oratorio/Parrocchia
Comunità di Valle/Consorzio di Comuni
X Istituto scolastico
Pro Loco
X Altro (specificare) Centro #kairos (Asif Chimelli), Azienda privata 100-one S.r.l.

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 15/08/2016	Data di fine 15/10/2016
Organizzazione delle attività	Data di inizio 15/01/2017	Data di fine 15/02/2017
Realizzazione	Data di inizio 15/02/2017	Data di fine 12/09/2017
Valutazione	Data di inizio 15/09/2017	Data di fine 15/10/2017

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

Pergine, Centro giovani #Kairos, Centro Nautico Ekon-San Cristoforo al Lago (sede operativa Cooperativa Sociale Arché); Levico Valsugana Istituto Don Ziglio

9 Ambiti di attività **9.1 In quale dei seguenti ambiti di attività ricade il progetto?**
La formazione e la sensibilizzazione verso amministratori, genitori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri, al fine di accrescere i livelli di responsabilizzazione delle categorie di cui sopra verso i giovani cittadini, in qualità di figli ed utenti di servizi culturali, ricreativi o di altre attività
La sensibilizzazione alla partecipazione/appartenenza al proprio territorio ed all'assunzione di responsabilità sociale da parte dei giovani, anche prevedendo momenti formativi residenziali strutturati sul modello dei campus
Attività di informazione, di indirizzo e di orientamento finalizzata a facilitare l'accesso alle opportunità offerte ai giovani ed a fornire prime risposte a richieste che i giovani o le loro famiglie manifestano anche in maniera individuale nei vari ambiti esistenziali: scuola, lavoro, socialità
L'apertura ed il confronto con realtà giovanili nazionali ed europee attraverso scambi o iniziative, basati su progettualità reciproche
X 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
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) Creatività, comunità, educazione, sport e sostenibilità

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
X Promuovere la conoscenza e/o la valorizzazione dell'identità locale e del territorio
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
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.)
X 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 S'intende promuovere il patrimonio sociale, culturale e naturale del territorio creando un collegamento concreto tra la terra e l'acqua in particolare tra il Centro Kairos a Pergine Valsugana e il Centro Nautico sul Lago di Caldonazzo, incoraggiando i giovani alla scoperta di saperi artigianali, sociali e artistici presenti nell'area di riferimento e calati in un percorso di trasmissione trasversale di competenze ludico-creative
2 Favorire il protagonismo dei giovani attraverso la condivisione e apprendimento di tecniche costruttive, creative ed educative che implichino il riuso, riutilizzo e manutenzione di strumenti sportivi come lo skateboard e il sup surf, già diffusi sul territorio; nonché la valorizzazione artistica degli stessi attraverso l'impiego di particolari tecniche tipografiche che rileggono in chiave contemporanea tecniche locali antiche.
3 Favorire processi ludico-formativi ed educativi che si traducano, nella collaborazione tra diverse realtà sociali del territorio, attraverso la trasmissione trasversale ai giovani di tecniche legate al riuso creativo, educazione alla diversità e approccio sostenibile all'ambiente naturale.
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 / confonti - gemellaggi - scambi / campus
Animazione
Redazione giornalistica/Rivista
Diffusione / promozione informazioni sui giovani
Altro (specificare)

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

Il contesto di riferimento è quello del Comune di Pergine, del lago di Caldonazzo ed Alta Valsugana. Il progetto nasce dalla co-progettazione di diverse realtà e persone già presenti e attive sul territorio in diversi settori del pubblico, privato e terzo settore sociale: Associazione Nuove Rotte, Centro Giovani #Kairos, Centro Nautico Ekon, Cooperativa Sociale Arché, Istituto Don Ziglio, Istituto Artigianelli e 100-One, con l'obiettivo di creare una rete tra i diversi attori coinvolti nell'organizzazione e realizzazione del progetto, nonché di coinvolgere i destinatari (giovani del territorio dai 16-30 anni) in un processo conoscitivo, formativo, creativo e inclusivo.
Si reputa conveniente avvicinare i giovani interessati alle diverse attività creative e pratiche proposte all'interno del progetto, in un percorso conoscitivo e pratico che mira a creare collegamenti tra soggetti e attività proposte sul territorio, coinvolgendo altresì i destinatari attraverso una trasmissione di competenze di cui possono divenire futuri portatori.
Desideriamo come mission dell'Ass. Nuove Rotte, avvicinare i giovani destinatari alle potenzialità legate al lavoro di squadra in un contesto di valorizzazione della disabilità e con un approccio inclusivo alla stessa. Azioni che possono indirettamente andare a contrastare fenomeni sociali pericolosi caratterizzati da devianze.
Al contempo si vuole favorire la pratica di sport non convenzionali come il longboard e il Sup Surf che si prestano a positive sinergie con l'ambiente naturale circostante del Lago di Caldonazzo, volendo ricavare una semplice equazione: il longboard sta all'asfalto come il Supsurf sta all'acqua; entrambi elementi già presenti e inseriti nel contesto territoriale di riferimento.
Il processo di avvicinamento dei giovani potrà essere veicolato attraverso una tradizione artistica (targhe e insegne storiche) del territorio tutta da riscoprire in chiave contemporanea applicando tecniche tipografiche antiche in contesti (Centro giovani #Kairos) e supporti non convenzionali (longboard e Sup Surf).
Nel territorio di Pergine, esiste già un movimento di giovani legato alla pratica dello skateboard e delle arti affini, e non a caso esiste anche uno skatepark comunale da diversi anni. Allo stesso modo sul lago di Caldonazzo vi è un altro luogo di aggregazione pubblico, Il centro Nautico Ekon di San Cristoforo al lago. Qui come allo skatepark è nato negli ultimi anni un movimento spontaneo legato ad una disciplina acquatica: il Sup Surf. Infatti già da almeno tre anni vi è un movimento di appassionati, di volontari, di ragazzi con disabilità cognitive, che praticano la disciplina del Sup Surfing anche in eventi e manifestazioni organizzate da Nuove rotte. Grazie all'intuizione di Arché oggi pagaiare sull'acqua stando sopra una tavola diventa una nuova offerta sul territorio che si rivolge con attenzione particolare anche a soggetti autistici e a progetti di aggregazione promossi lo scorso anno da Nuove Rotte, come ad esempio “SupAmici”.
Si crede che far conoscere ai ragazzi del territorio i collegamenti possibili o esistenti rispetto a queste due discipline relativamente nuove e accattivanti gioverebbe oltre che a loro, anche rispetto a future azioni ludico-educative che queste pratiche portano con se.
Ci immaginiamo un collegamento ideale e pragmatico tra terra e acqua, tra pratica e cultura del Longboard e del Sup Surf, in un territorio che è pure servito da un'importante ciclabile adiacente al lago, premiato con Bandiere Blu e dove si potrebbe in futuro riproporre azioni mirate per coinvolgere i giovani al rispetto delle occasioni, sportive, naturalistiche e sociali locali.

14.2 Descrivere brevemente le attività da realizzare.

Il progetto sarà suddiviso in 3 fasi che corrisponderanno a tre laboratori pratico-teorici. Durante il percorso saranno previsti 2 eventi pubblici di restituzione alla comunità uno presso il centro Nautico Ekon e l'altro presso il Centro Giovani #Kairos. Sarà prevista la modalità della doppia iscrizione per i partecipanti al progetto, che permetterà a seconda degli interessi personali di ognuno di iscriversi o ai primi due laboratori di stampo più tecnico-creativo-artistico, e/o alla terza fase ludico-educativa che risulta in ogni caso parte integrante del progetto e dell'offerta formativa completa, auspicando nella partecipazione dei giovani destinatari a tutte le fasi del progetto.
Prima dell'inizio dei laboratori ci sarà un periodo di pianificazione volta ad organizzare al meglio il percorso e che sarà gestito da due giovani del territorio: Lorenzo Pupi (Nuoverotte) e Stefano Borgogno (Grafico) supportati da altri volontari dell'associazione.
FASE 1- 15 febbraio- 15 aprile - Laboratorio di costruzione 12 tavole da riuso c/o Istituto Don Ziglio- Levico TN
Operatore esperto in lavorazione del legno e materiali ipossidici.
Parte di realizzazione/ludica/educativa
-n.1 incontro di programmazione presso il laboratorio del legno del Centro Don Ziglio, con educatori qualificati ed esperti del Centro Don Ziglio e della Coop. Arché che introdurrà il lavoro da svolgere nei successivi 5 incontri, con la presenza ulteriore di un educatore esperto e dipendente della Cooperativa Sociale Arché che avrà un ruolo di mediazione durante questa specifica fase.
-n.5 Laboratori del legno e del riuso presso l'Istituto Don Ziglio a Levico Terme, in collaborazione con gli utenti disabili della struttura e i giovani destinatari/ partecipanti al progetto. Essi saranno seguiti da: un operatore esperto di tecniche di lavorazione del legno e del vetro resina della Cooperativa Sociale Arché, un giovane professionista del territorio esperto in tecniche tipografiche e di littografia, due educatori esperti nella lavorazione del legno in compresenza di persone con disabilità intellettiva per un totale di 8 persone dedicate durante questi incontri di riuso.
Delle 12 tavole realizzate 6 saranno complete per utilizzo a disposizione del Centro Giovani #Kairos e 6 tavole artistiche da esposizione sempre all'interno del centro.
FASE 2 dal 15 marzo- 15 maggio. Laboratorio di disegno grafico c/o Centro Giovani #Kairos- Pergine Valsugana
Formatore esperto: Stefano Borgogno, Grafic Designer professionista
- n.16 incontri- laboratorio di Lettering e tecniche Tipografiche (8 teorici e 8 pratici)
Visita alla Tipoteca Italiana Cornuda (TV) con possibilità per i partecipanti di svolgere Workshop di tipografia e calligrafia, (costo a carico degli interessati) con trasferta di gruppo con bus, già previsto nei costi a progetto.
Questa fase rappresenta la parte artistica/ludico/educativa tesa alla trasmissione di tecniche grafiche ed alla creazione di caratteri tipografici; Attraverso l'utilizzo della tipografia e delle lettere come segni grafici ed elementi per illustrare un messaggio su svariati supporti, in particolare su 6 delle 12 tavole realizzate nella prima fase. I giovani partecipanti saranno coinvolti in un processo ideativo e creativo di cui saranno protagonisti, personalizzando in gruppi le 6 tavole da esposizione. Si sperimenteranno in tecniche artistiche particolari e facendo una digressione nei linguaggi delle insegne tradizionali presenti sul territorio, riscopriranno in chiave contemporanea temi a loro vicini, magari cercando di rappresentare sulle stesse tavole da Longboard dei messaggi legati ai valori dell'inclusione e della responsabilità.
FASE 3 dal 15 giugno- 12 settembre -Laboratorio ludico/educativo al Centro Ekon
-Operatori/educatori esperti: 3 educatori coinvolti dalla Coopertiva Sociale Archè: Lorenzo Pupi (e alternativamente Stefano Dagnoli e Michele Bertolotti)
- n.12 incontri/uscite dedicate alla pratica del Supsurf e contestuale applicazione delle tecniche di riparazione e costruzione acquisite nei laboratori Don Ziglio e qui funzionali alla manutenzione dell'attrezzatura usata dai giovani partecipanti. La mattina sarà dedicata per 2 ore alla scoperta del lago attraverso la pratica dello sport in oggetto sup.
Il pomeriggio prevederà 2 ore di attività dedicate a laboratori pratici di manutenzione attrezzatura nel quale si impara a lavorare con la supervisione di un esperto si andranno ad aggiustare le tavole da Sup Surf precedentemente utilizzate.In questa fase i ragazzi vedranno concretizzarsi subito le loro competenze, in parte già acquisite nel percorso del primo ciclo di laboratori del legno presso il Centro Don Ziglio, e le sperimenteranno in attività mattina/pomeriggio all'insegna di una disciplina molto affine allo skateboard, ma che si pratica in acqua: il SupSurf (pagaiare sull'acqua stando in piedi su una tavola). Si svolgerà in un contesto dove riscoprire, attraverso la guida e competenza di istruttori messi a disposizione da Arché, il significato di collaborazione e inclusione in compagnia dei volontari di Nuove Rotte, semplici appassionati e persone autistiche.

La proposta mira a coinvolgere vari destinatari per tutta la durata: il costo per i partecipanti che seguiranno tutti i laboratori sarà di €30,00, ma per altri interessati si prevede la possibilità di seguire le singole fasi al costo di €16,00 cadauna.

14.3 Descrivere brevemente i risultati attesi

Desideriamo come Associazione Nuove Rotte, avvicinare sia giovani interessati all'arte tipografica, che i giovani praticanti o semplici interessati al mondo dello skateboard e discipline affini come il sup surf, esaltando le loro potenzialità legate al lavoro di squadra, alla trasmissione di competenze pratiche, in un contesto creativo ed educativo in cui sia presente la valorizzazione della diversità, nonché delle capacità manuali e organizzative. Riteniamo che tali azioni di coinvolgimento possano indirettamente andare a contrastare fenomeni sociali pericolosi caratterizzati da devianze, sviluppando invece valori collaborativi e partecipativi tesi ad un un obiettivo raggiungibile e condivisibile sul territorio.

(Ricadute nel medio periodo)
- migliorare la conoscenza del territorio e delle opportunità legate al Centro Nautico Ekon e alle offerte del Centro Giovani #Kairos;
- avvicinare sempre più giovani alla pratica e alla cultura del longboard e del sup surf, innescando processi creativi e artistici che invoglino i giovani a vivere il territorio da prospettive diverse;
- educare al riuso e riciclo creativo in processi ludico-educativi;
- coadiuvare le azioni di una rete di attori competenti e già esistenti sul territorio dell'Alta Valsugana, creando sinergie durature tra i partecipanti, gli attori pubblici e gli enti partner;
- rendere edotta la comunità dei meccanismi e strumenti con cui si possono trasmettere ai giovani valori e competenze fondamentali quali: lavoro di gruppo anche in contesti educativi non convenzionali e in presenza di persone con disabilità. Sviluppando: capacità ideative e creative in processi di riuso e riciclo, sviluppo di un' identità territoriale, conoscenza degli ambienti e delle opportunità presenti sul territorio, il valore del volontariato come ricchezza della comunità, conoscenza ed espressione di linguaggi comunicativi inclusivi, responsabilità e rispetto circa gli impegni presi, coinvolgimento della cittadinanza in processi educativi e formativi.

(Ricadute nel breve periodo)
- realizzare almeno 12 tavole da longboard riciclate;
- Coinvolgere almeno venti giovani del territorio interessati a mettersi in gioco;
- coinvolgere nuovi volontari nei progetti dell'Associazione Nuove Rotte sul lago di Caldonazzo;
- avvicinare i giovani a luoghi di aggregazione pubblica e territoriale, come il Centro Giovani #Kairos e il Centro Nautico Ekon.
- coinvolgere nuovi giovani del territorio in esperienze educative, ludico-creative con l'obbiettivo di trasmettere loro un bagaglio di competenze trasversali che vanno dalla conoscenza all'apprendimento di determinati processi di ideazione e creazione coniugati a quelle che saranno le loro passioni e interessi specifici;
- responsabilizzare gli attori coinvolti e testimoniare alla collettività la positiva ricaduta del progetto, lasciando qualcosa di duraturo a ricordo dell'esperienza svolta;
- far riscoprire ai giovani il parallelo tra arte grafica e sport non convenzionali come il longboard e il sup surf, riscoprendo tradizioni antiche ed elaborandole con temi attuali e argomenti su cui i giovani possono riflettere e sperimentarsi;
- trasmettere tecniche tipografiche di lettering e imparare nuovi strumenti artistici e creativi;
- coinvolgere i giovani ad una maggior livello di consapevolezza rispetto a processi collaborativi e inclusivi anche di persone con disabilità cognitiva che frequentano già alcuni luoghi proposti dal progetto e che praticano supsurf secondo la metodologia Arché;
- avvicinare i giovani al progetto SupAmici, un'offerta strutturata dell'Associazione NuoveRotte con la finalità di aggregare per persone interessate sul territorio per praticare insieme questo nuova e coinvolgente disciplina. I giovani partecipanti a TYPOGRAPHY ON BOARD potranno entrare in contatto con questa rete di amatori del sup surf e condividere con loro le belle esperienze offerte dal Lago di Caldonazzo, dall'Associazione NuoveRotte;
- insegnare ai giovani del territorio una nuova disciplina sportiva similare allo skateboard, il Sup Surf ed essere protagonisti nel creare un parallelo tra esperienze di terra e di acqua, navigando in un contesto inclusivo e in presenza di persone disabili che già praticano il sup surf sul Lago di Caldonazzo.

14.4 Abstract
Il progetto vuole coinvolgere i giovani in un processo di avvicinamento attivo e propositivo tra discipline affini e attività correlate di senso come lo skateboard, il Sup Surfing, l'arte del riuso e la grafica creativa. Il percorso coinvolge diverse organizzazioni del territorio e vuole giungere alla realizzazione manuale e artistica di almeno dodici tavole da Longboard, partendo anche dal riuso di vecchie tavole da snowboard e stimolando la trasmissione attiva dei saperi locali

15. Target 15.1 Chi e quanti sono gli "organizzatori" del progetto? Con "organizzatori" si intendono tutti coloro che verrano coinvolti nelle fasi di organizzazione: sono quindi coloro che partecipano a ideazione, progettazione e realizzazione del progetto e che quindi acquisiranno competenze organizzative e svolgono un ruolo da protagonisti.
Pre-adolescenti 11-14 anni (scuola secondaria di primo grado/ex scuola media)
Adolescenti 15-19 anni
Giovani 20-24 anni
X Giovani 25-29 anni
Genitori con figli di età compresa tra gli 11 e i 29 anni
Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero organizzatori 2

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 20

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)
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
X Altri adulti significativi (amministratori, animatori di realtà che interessano il mondo giovanile, operatori economici ed altri)
Altro (specificare)
Numero fruitori 100

16. Promozione e comunicazione del progetto 16.1 Indicare le modalità tramite cui si prevede di diffondere le informazioni e le comunicazioni inerenti al progetto
Nessuna comunicazione prevista
X Articoli su quotidiani, riviste, bollettini
Bacheche pubbliche
X Cartelloni/manifesti/locandine/volantini
X Eventi pubblici (conferenza stampa, serate ecc..)
Lettere cartacee
Passaparola
X Strumenti informatici (E-mail, newsletter, Social Network, Blog..)
Telefonate / SMS
Altro (specificare)

17. Valutazione 17.1 Sono previsti strumenti di valutazione?

X SI
NO

17.2 Se sì, quali?
1 Registro presenze
2 Materiale fotografico e video di restituzione
3 Incontro pubblico di confronto fra partecipanti ed enti coinvolti
4
5

18. Piano finanziario del progetto
18.1 Spese previste

Voce di spesa	importo
1. Affitto sale, spazi, locali	€ 0,00
2. Noleggio materiali e attrezzature (specificare) 10 tavole da Sup surf (€58,00 locazione giornaliera 10 tavole x12 uscite)	€ 696,00
3. Acquisto materiali specifici usurabili (specificare) pannelli di ripristino in legno, materiale per la grafica - acquisto resine e jellcoat, Componentistica per 12 tavole skateboard: - 06 coppie truck (37,90 cad uno) € 454,80 - 06 trenti ruote (59,90 a trento) € 359,80 - 06 conf cuscinetti (27,90 a conf) € 167,90	€ 1482,50
4. Compensi n.ore previsto 32 tariffa oraria 22,50 forfait esperto in arti grafiche	€ 720,00
4. Compensi n.ore previsto 10 tariffa oraria 26,00 forfait per educatore-esperto in lavorazione legno e vetroresina	€ 260,00
4. Compensi n.ore previsto 24 tariffa oraria 26,00 forfait istruttore sup surfing	€ 624,00
4. Compensi n.ore previsto 24 tariffa oraria 26,00 forfait esperto in riparazione con vetroresina e legno	€ 624,00
4. Compensi n.ore previsto tariffa oraria forfait	€
5. Pubblicità/promozione	€ 400,00
6. Viaggi e spostamenti	€ 500,00
7. Vitto e alloggio per i partecipanti ai progetti	€
8. Tasse / SIAE	€
9. Rimborsi spese (specificare) rimborso spese viaggi e spostamenti volontari + operatori - trasferte km per 2 persone fase costruzione tavole (2x€0,36x 400 km totali stimati= €288,00)	€ 288,00
10. Assicurazione	€
11. Altro 1 (specificare)	€ 0,00
12. Altro 2 (specificare)	€ 0,00
13. Altro 3 (specificare)	€
14. Altro 4 (specificare)	€
15. Valorizzazione attività di volontariato	€ 350,00

Totale A: € 5944,50

18.2 Incassi ed Entrate esterne al territorio previste	
Voce di entrata	importo
1. Finanziamenti di Enti pubblici esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
2. Finanziamenti di soggetti privati esterni al territorio di riferimento del PGZ (specificare quali)	€
3. Incassi da iscrizione	€ 600,00
4. Incassi di vendita	€ 0,00

Totale B: € 600,00

DISAVANZO (Totale A – Totale B)	€ 5344,50

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	€ 2672,25
2. Finanziamenti di enti pubblici del territorio di riferimento del PGZ non membri del Tavolo (specificare quali)	€
3. Finanziamenti di soggetti privati del territorio (specificare quali)	€
4. Autofinanziamento	€
5. Altro (specificare)	€
6. Altro (specificare)	€

Totale: € 2672,25

Disavanzo	Finanziamenti di Enti pubblici membri del Tavolo	Entrate diverse	Contributo PAT
€ 5344,50	€ 2672,25	€ 0,00	€ 2672,25
percentuale sul disavanzo	50 %	0 %	50 %