

FAC SIMILE DI SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A **VALENZA TERRITORIALE** PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI E ADOLESCENTI – PUNTO 2.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A) . ANNO 2015

SOGGETTO RICHIEDENTE

KOINÉ SOC. COOP. SOC. ONLUS

AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (**indicare un solo ambito**)

PROVINCIA DI FORLÌ-CESENA (comuni di Savignano sul Rubicone e Cesena)

TITOLO PROGETTO

DIRE, FARE, CRESCERE

ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Il progetto parte dalla volontà di creare un'alternativa di coinvolgimento per pre-adolescenti e adolescenti che possa stimolarli allo stare insieme, alla condivisione di un obiettivo comune e che riesca ad attirare la loro attenzione attraverso l'insegnamento di nuovi "linguaggi" e attività costruttive che stimolino fantasia e creatività. Fondamentale sarà l'utilizzo di proposte adeguate non solo al target dell'età ma anche alla modernità, attraverso tematiche, strumenti e linguaggi che usano i giovani quotidianamente.

La proposta scaturisce dalle richieste raccolte in questi anni durante le diverse attività di Koiné: richieste emerse dalla necessità di avere sul territorio un punto di riferimento e di aggregazione per gli adolescenti.

Per questo motivo si individua come centro stabile di queste attività la città di Savignano sul Rubicone e i relativi locali che ne consentono la realizzazione: in particolare il progetto prevede soprattutto l'utilizzo degli spazi della Biblioteca comunale di Palazzo Vendemini e della Biblioteca dei Ragazzi, in modo che diventino uno dei centri culturali e ricreativi di riferimento non solo per i piccoli ma anche per gli adolescenti. Utilizzare questi ambienti, renderli fruibili e frequentati, significa creare una forte sinergia tra contenuto e contenitore per far così conoscere ai giovani le risorse culturali del loro territorio.

Nella comunità odierna in cui si sgretolano le relazioni dirette tra coetanei per l'uso della tecnologia che ci allontana fisicamente sempre di più, i giovani hanno bisogno di re-imparare a mettersi in gioco relazionandosi direttamente con i loro pari ma anche di usare la tecnologia nei modi adeguati, conoscendone le reali potenzialità creative.

Gli strumenti di comunicazione moderni non sono un limite se si imparano a conoscere i reali vantaggi del progresso informatizzato mettendoli al proprio servizio.

Per questo si è pensato ad un progetto che preveda diversi metodi e linguaggi:

- quello teatrale: per mettersi in gioco, conoscersi, relazionarsi, togliersi la maschera, fare gruppo e condividere un obiettivo comune;
- quello del disegno: per esprimere la propria creatività manuale e la propria fantasia dando libero sfogo alla matita e alla propria espressione;
- quello della fotografia, intesa nell'accezione più "giovanile", attraverso l'utilizzo improprio dello smartphone.

Riteniamo che tutte queste siano forme di espressione accattivanti per i giovani e che possano creare per loro non solo momenti di condivisione importanti ed eventuali hobby da coltivare ma anche spunti per la loro realizzazione futura. L'obiettivo ultimo è infatti quello di usare parole e mani (dire, fare) e crescere

intellettualmente un po' di più nella consapevolezza che gli strumenti possono diventare risorse, non solo svago, che la manualità è un dono che sa dare grandi soddisfazioni e che le parole hanno più potere di quello che può sembrare.

Il progetto quindi è trasversale a più ambiti: educativo e formativo, ricreativo e aggregativo, culturale e sociale.

Obiettivi generali:

- favorire l'integrazione sociale;
- offrire l'opportunità di esprimere le proprie emozioni;
- mettersi in gioco;
- sviluppare le proprie competenze;
- favorire l'accettazione di sé;
- superare situazioni di disagio e insicurezza;
- aumentare la capacità di ascolto e concentrazione;
- imparare a rapportarsi con gli altri;
- sviluppare il giudizio critico e l'atteggiamento autocritico.

Obiettivi cognitivi:

- promuovere e divulgare l'educazione al teatro e al suo linguaggio;
- avvicinare bambini, ragazzi e adolescenti allo spettacolo dal vivo;
- favorire la comprensione dei messaggi della narrazione;
- responsabilizzare i giovani;
- divulgare le potenzialità utili e creative degli strumenti tecnologici;
- migliorare la comunicazione stimolando l'ascolto reciproco;
- rafforzare il desiderio di conoscere l'altro;
- educare al rispetto dell'altro, alla collaborazione e alla cooperazione;
- combattere l'emarginazione e il disagio sociale;
- contrastare le diverse forme di discriminazione;
- rafforzare l'autodisciplina;
- rafforzare le capacità espressive;
- stimolare l'immaginazione.

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 3 pagine).

In particolare dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti in una logica di rete, anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A).

Il progetto presentato prevede diverse fasi di sviluppo con modalità differenti che cercano di ampliare l'offerta ludico/formativa tra cui gli adolescenti possono scegliere, permettendo così di seguire le proprie attitudini personali, qualora fossero già chiare, oppure di sperimentarsi nei diversi ambiti per scegliere la propria strada.

Le varie fasi sono accomunate dall'utilizzo di personale altamente qualificato, selezionato tra gli operatori e le realtà presenti sul territorio comunale e limitrofo. Tale scelta implica una triplice valenza: la qualità del servizio offerto; il potenziamento e il rafforzamento delle collaborazioni con le varie realtà e la creazione di un nuovo indotto lavorativo.

Le stesse sedi che verranno scelte come luoghi per la realizzazione dei vari percorsi, potranno beneficiare di un incremento della frequentazione e di una trasformazione della loro identità, da luogo deputato ad un'attività (es. biblioteca) a punto di riferimento per le attività culturali destinate alla fascia adolescenziale. L'individuazione di luoghi cittadini per la realizzazione dei corsi ha il vantaggio di promuovere l'attività e la presenza degli stessi sul territorio e di incentivare il proseguimento della loro frequentazione anche dopo la fine dei percorsi, protraendosi ed evolvendosi nel tempo.

1) PERCORSO DI FUMETTO in collaborazione con l'Associazione Barbablù di Cesena

L'associazione Barbablù, nata nel 2005, si occupa di libri per ragazzi e realizza un progetto associato rivolto interamente a quanti vogliono partire alla scoperta di arte, teatro e scrittura per ragazzi. Con una filiale presente a Modena crea un'asse di collaborazione tra Emilia e Romagna.

Il percorso comprende una serie di laboratori che permettono ai ragazzi di giocare con parole e segno. Un viaggio attraverso il linguaggio del fumetto che permette a ciascuno di capire il legame stretto e fondamentale tra testo e disegno.

Obiettivo del progetto è incentivare il lavoro e l'espressione artistica dei ragazzi, attraverso la realizzazione di attività di scrittura, disegno e di conoscenza dell'Arte Sequenziale.

Dopo aver esplorato le modalità in cui nasce un'idea e si sviluppa una storia a fumetti, il progetto vuole andare alla scoperta delle interazioni e commistioni della parola con il segno grafico, in particolare: in quale modo il lettering interviene sulla storia; come possono le parole essere utilizzate come segni; qual è il rapporto tra parole e disegni; chi prevale tra i due in una storia a fumetti ecc...

Questo specifico corso nasce proprio per analizzare gli aspetti più complicati della Nona Arte, quelli per cui occorre attenzione e studio del linguaggio. Fra gli obiettivi del percorso c'è quello di fornire maggiori competenze e capacità tecnico-grafiche, in modo da rendere i ragazzi il più possibile autonomi nella realizzazione di una storia a fumetti. Nel contempo i ragazzi si ritroveranno allo stesso tavolo e nel confrontarsi, scambiarsi idee e consigli, raggiungeranno insieme il comune intento della realizzazione della storia a fumetti.

Il percorso, della durata di 12 ore, si concentrerà sulle specificità del linguaggio del fumetto e punterà a lavorare sulle singole unità (narrative o grafiche) del fumetto.

- Disegno: le onomatopее, il lettering, il segno grafico nella strutturazione della pagina, gli stili di disegno
- Scrittura: rapporto tra parole e disegno, la scrittura come arte creativa, le parole che inventano (personaggi e scenari), ideare il protagonista delle nostre storie

Al termine del percorso verrà realizzato un momento espositivo aperto ad amici, famigliari e cittadini in cui condividere insieme i risultati ottenuti.

Destinatari: ragazzi/e di età compresa tra 11 e 17 anni

Luogo di svolgimento: locali della Biblioteca comunale di Savignano sul Rubicone

2) PERCORSO DI FOTOGRAFIA in collaborazione con il Circolo Fotografica Cultura e Immagine di Savignano sul Rubicone

A Savignano la tradizione fotografica è di lontana data, così sulle tracce dell'ormai disciolto, vecchio circolo fotografico "Amici dell'Arte" nel 1989, dall'impegno di un gruppo d'amici, nasce l'Associazione Cultura e Immagine. Sin dagli inizi si distingue per le idee che guidano il gruppo nel mantenere una certa distanza verso quella parte del mondo fotoamatoriale chiuso e conservatore, dedito solo ai concorsi ed alle onorificenze. Pur aderendo, come associazione, alla FIAF (Federazione Italiana Associazioni Fotografiche) si è sempre battuto, per voce dei suoi membri, per un cambiamento di visione e di metodo di valutazione verso chi produce immagini; seppure poco ascoltati con molta caparbia nel cercare un cambiamento nel 1992 nasce, unitamente all'impegno dell'Amministrazione Comunale di Savignano sul Rubicone, PORTFOLIO IN PIAZZA (ora SiFest): scopo principale della manifestazione è quello di offrire ai partecipanti l'opportunità di sottoporre le proprie immagini alla valutazione di esperti, inoltre vuole essere anche occasione d'incontro di fotografi per conoscersi o ritrovarsi, mostrare e scambiare i propri portfolio al fine di concordare e organizzare eventuali mostre nell'ambito di Circoli, Gallerie e Centri Culturali pubblici e privati. Numerose le mostre ed i convegni organizzati dall'Associazione in collaborazione con il Centro Culturale di Palazzo Vendemini, elenco lunghissimo che conta circa 40 mostre esposte d'autori di livello artistico notevole. Attualmente l'Associazione conta numerosi iscritti, alcuni di questi di altri comuni e regioni; le attività svolte sono la collaborazione permanente con il Centro Culturale di Palazzo Vendemini nell'organizzazione di eventi fotografici, mostre, seminari ecc. Annualmente propone corsi fotografici di base e con notevole successo le serie di Incontri con l'Autore, proiezioni ed altre iniziative di interesse collettivo.

In collaborazione con Associazione di tale esperienza si propone il percorso fotografico totalmente dedicato ai giovani che siano in possesso di uno smartphone dal titolo ***Il selfie...con la testa***

Probabilmente non esiste adolescente che non sappia cos'è un selfie e come viene fatto: sono registrati su Instagram più di 10 milioni di utenti, giovani e meno giovani, che utilizzano continuamente l'hashtag selfie (#selfie), tanto che si comincia a parlare di una vera e propria dipendenza e di "sindrome del selfie".

Come spesso accade, quello che i giovani non conoscono sono la storia fotografica che sta dietro al selfie, la stretta relazione che esiste con la storia dell'arte dell'autoritratto, i trucchi fotografici per realizzarlo ad arte e le sue potenzialità comunicative.

Il corso affronterà così il selfie e la sua storia a 360 gradi, al fine di rendere i ragazzi più coscienti dello strumento che quotidianamente usano, spesso abusandone.

Si partirà dall'Ottocento, periodo in cui nacque il selfie con il nome di autoscatto/autoritratto. Durante quel periodo, sono tanti i contributi fotografici che testimoniano come la moda dell'autoscatto sia stata un fenomeno assolutamente storico anche se le macchine fotografiche dell'epoca non erano particolarmente pratiche all'uso. Nel tempo gli utilizzatori di apparecchi fotografici hanno sempre adoperato tutte le tecniche a loro disposizione per autoritrarsi, l'unica differenza tra autoritratto e selfie è nelle modalità e nel risultato: nel primo caso si va dall'auto-rappresentazione attraverso l'utilizzo della fotografia, un processo delicato costituito, inevitabilmente, dalla visione e dalla percezione che ognuno ha di sé, in poche parole l'autoritratto come terapia di conoscenza di se stessi; nel secondo caso si risponde sempre di più ad una auto rappresentazione narcisistica ed autoreferenziale dove contano soprattutto i "like" che saranno apposti sui social media. Quindi in fotografia un autoscatto è molto simile a un odierno selfie, mentre l'autoritratto è qualcosa di più pensato, annoverabile a qualcosa molto vicino all'arte fotografica.

Passando quindi in rassegna le epoche storiche, le relative mode e gli strumenti fotografici, si arriverà ai giorni nostri: epoca in cui non esistono più album fotografici cartacei ma file caricati su Instagram, Pinterest ecc... Viviamo in un momento storico in cui l'autoscatto è un gesto semplice e veloce, consentito soprattutto dal vantaggio delle fotocamere degli smartphone implementate con la front-facing camera.

Affrontando la tematica tecnica di questa innovazione si passeranno in esame i trucchi fotografici per la riuscita estetica di un buon selfie.

Ma il selfie nella nostra epoca può essere ancora di più: può avere un potere comunicativo enorme soprattutto se fatto con un appropriato sfondo e gli elementi più carichi di significato. A questo punto viene lanciata la sfida ai ragazzi: quella di valorizzare il proprio paese e i suoi beni culturali, artistici, gastronomici attraverso una carrellata di selfie che dovranno essere pensati, programmati, elaborati, realizzati in sostanza "con la testa" perchè non c'è modo migliore di padroneggiare uno strumento quando di esso si conoscono la storia e le potenzialità e soprattutto quando, nell'utilizzarlo, si ha uno scopo mirato che non sia solo svago quotidiano.

Il percorso avrà una durata di 16 ore e prevederà un incontro settimanale. Come momento conclusivo e di condivisione comune dell'obiettivo raggiunto si realizzerà la mostra espositiva dei selfie realizzati dai partecipanti.

Destinatari: ragazzi/e di età compresa tra 11 e 16 anni

Luogo di svolgimento: locali della Biblioteca comunale di Savignano sul Rubicone

3) IL GIGANTE BUONO. Rassegna di teatro ragazzi - 3ª edizione

La rassegna, giunta alla sua terza edizione, prevede la realizzazione di un progetto integrato a livello intercomunale che coinvolga realtà territoriali che non hanno una programmazione stabile di teatro ragazzi.

Il teatro è un potente mezzo con il quale si veicolano le più disparate emozioni, sia dalla parte degli attori che dalla parte degli spettatori. Ecco dunque perché lo spettacolo teatrale, con la messa in scena delle emozioni, attraverso un linguaggio diverso da qualunque altro, costituisce un'alternativa accattivante e coinvolgente a forme di intrattenimento come la televisione o il mondo multimediale a cui i ragazzi sono già abituati e de quali sono spesso saturi. Esso permette ai ragazzi di condividere un'esperienza che fa crescere, un'esperienza che, attraverso il divertente gioco della finzione teatrale, insegna a comprendere diversi aspetti della vita reale, aiutando a conoscere meglio se stessi e gli altri.

L'esperienza degli anni passati, confermata anche dagli studi dell'osservatorio dello spettacolo della regione Emilia-Romagna, ha messo in evidenza come gli stessi insegnanti ritengano che il teatro ragazzi consenta ai bambini, ragazzi e adolescenti di provare un'esperienza diretta, interattiva, *'senza filtri'*, che rimane nella memoria: il teatro crea un forte coinvolgimento, molto difficile da trovare in altre attività culturali, evidenziandone così il forte valore formativo e didattico.

Il coinvolgimento dei ragazzi e il loro crescente interesse nei confronti dell'ambiente teatrale è stato dimostrato dai risultati della prima rassegna teatrale del Gigante Buono che ha debuttato a febbraio 2014, per continuare nel 2015 con un numero sempre crescente di spettatori dai 10 ai 16 anni.

Anche quest'anno, in sede di programmazione, verrà fatta un'attenta scelta degli spettacoli da inserire nella Rassegna che si baserà su diversi elementi fra cui i temi trattati dallo spettacolo, la compatibilità e il nesso con i diversi programmi didattici e la qualità e il valore di compagnie, registi e attori. Il cartellone così definito sarà poi ben pubblicizzato attraverso vari canali di informazione (locandine, depliant, comunicati stampa, newsletter, social network ecc....) e prevederà spettacoli domenicali aperti ai ragazzi e alle famiglie.

Il progetto, se pur con grandi difficoltà economiche, continua ad essere portato avanti da Koiné e riproposto ogni anno per costruire un contesto di svago e divertimento domenicale che sia per i giovani un appuntamento fisso e continuativo della stagione invernale, con il tentativo di ridurre la dispersione dei ragazzi in strada: proprio per questo motivo si scelgono spettacoli di alta qualità, con relativi costi elevati, ma mantenendo un biglietto di ingresso esiguo per non gravare sul bilancio familiare.

Nell'anno 2015-2016 si coinvolgeranno i comuni di Savignano, Gatteo, Borghi e San Mauro Pascoli, ampliando così l'offerta rispetto alle scorse edizioni e attivando collaborazioni con un territorio sempre più ampio, coinvolgendo, in maniera progressiva, sempre più comuni della Provincia di Forlì-Cesena.

Il progetto inoltre risponde alla pressante necessità di risorse, mezzi e strategie che opprime anche il mondo scolastico e teatrale. È necessario da questo punto di vista un rinnovamento che punti a una cooperazione tra le persone, gli istituti, le compagnie teatrali, le amministrazioni pubbliche e private: aumentare la capacità di agire in rete e promuovere sistemi territoriali al fine di una razionalizzazione delle risorse e delle energie. Questa iniziativa che mette insieme più comuni, scuole e soggetti privati, tenta di inserirsi in questo percorso di gestione affinché non si assista ad un ridimensionamento e depauperamento delle attività culturali e formative bensì ad una loro riorganizzazione e razionalizzazione.

Comuni coinvolti: 4

Numero di spettacoli previsti: 6/8

Destinatari: giovani (bambini e ragazzi fino a 16 anni) e famiglie

4) LABORATORI TEATRALI CON BAMBINI AFFETTI DA SINDROME DI DOWN - 3° anno

in collaborazione con Associazione Genitori Ragazzi Down (G.R.D.) di Cesena e con Compagnia Teatrale Fuori Scena di Cesena

Il laboratorio teatrale è realizzato in collaborazione con l'Associazione Genitori Ragazzi Down Onlus di Cesena. L'Associazione, nata a Cesena nel 2007, si pone quale punto di riferimento per le famiglie e gli operatori sociali, sanitari e scolastici su tutte le problematiche riguardanti la sindrome di Down. Il suo scopo è tutelare i diritti delle persone con sindrome di Down, favorirne il pieno sviluppo fisico e mentale, contribuire al loro inserimento scolastico e sociale a tutti i livelli, sensibilizzare sulle loro reali capacità. Il laboratorio nasce con lo scopo di perseguire le medesime finalità dell'Associazione, in particolare:

- dare molta attenzione allo sviluppo dell'autonomia dove le persone con sindrome di Down hanno la possibilità di raggiungere ottimi livelli grazie all'offerta di stimoli adeguati;
- promuovere la solidarietà verso ogni situazione di diversità e al tempo stesso permettere a tutti di crescere nella reciprocità;
- imparare a lavorare insieme, scegliendo servizi e attività che promuovano il protagonismo e l'autonomia delle persone con sindrome di Down per avere un ruolo attivo e non di semplici fruitori.

In questo contesto il laboratorio teatrale può essere un efficace mezzo di espressione e condivisione di momenti di gioco e di crescita personale. Il teatro è il luogo naturale in cui le diversità possono incontrarsi, interagire e riconoscersi come valore. Mettere al centro di questo percorso la persona con sindrome di Down,

significa esaltare l'essere umano che in ogni sua condizione può sperimentare sulla scena la massima espressione di sé.

Il laboratorio è rivolto principalmente agli associati del G.R.D. Cesena Onlus, ovvero di n. 25 tra bambini e ragazzi (4-20 anni) affetti da sindrome di Down, provenienti da un territorio vasto: in particolare Valle del Rubicone, Vallata del Savio, Cesena e Cesenatico. Dopo il primo anno di realizzazione del progetto (2013) si è notata l'importanza del coinvolgimento dei genitori e soprattutto di fratelli e sorelle dei bambini affetti da sindrome di Down: il laboratorio infatti è un percorso che coinvolge fratelli e sorelle alla pari nella stessa attività dando una forte possibilità di interazione e di condivisione.

Il secondo anno di progetto (2014) è stato fortemente voluto dalle famiglie e dall'Associazione G.R.D. proprio in merito al grande giovamento che aveva portato la prima edizione del progetto: è stato quindi economicamente sostenuto dall'Associazione, che ha privato però di risorse altri progetti.

Nel secondo anno inoltre sono stati inseriti nel laboratorio non solo fratelli e sorelle ma anche altri bambini, amici dei partecipanti affetti da sindrome di Down, consolidando ancor di più il valore interattivo del percorso teatrale.

Il progetto verrà realizzato a Cesena nelle strutture della Compagnia teatrale Fuori Scena che gestirà la parte pratica del laboratorio con gli strumenti necessari e idonei al progetto (costumi di scena, attrezzi ginnici, scenografie ecc..).

Si prevede 1 incontro settimanale per la durata di almeno 4 mesi, durante i quali si coinvolgeranno in particolar modo gli adolescenti con lo scopo di promuovere il loro protagonismo e la loro autonomia. Al termine del percorso, durante la stagione primaverile/estiva, si svolgerà uno spettacolo, come momento di realizzazione e di soddisfazione di un "lavoro" creato in gruppo. Questo momento conclusivo aperto a genitori, amici e parenti e alla collettività in genere sarà esclusivamente a valorizzazione dei ragazzi e delle loro capacità espressive coltivate durante il laboratorio.

Destinatari: ragazzi e adolescenti affetti da sindrome di Down, loro genitori, fratelli, sorelle e amici.

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Savignano sul Rubicone, San Mauro Pascoli, Borghi, Gatteo, Cesena

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

Destinatari diretti:

- adolescenti del territorio coinvolto: circa 250
- docenti ed educatori: circa 50
- ragazzi affetti da sindrome di Down, fratelli, sorelle e amici: circa 30

Destinatari indiretti:

- bambini e ragazzi che assisteranno ai diversi spettacoli: circa 500
- genitori dei ragazzi coinvolti 200

I risultati previsti:

- il coinvolgimento di molti ragazzi e adolescenti attraverso un lavoro creativo di collaborazione reciproca;
- la raccolta di soddisfazioni personali nel lavorare in gruppo mettendosi in gioco, aprendosi agli altri e accettando la diversità di ognuno;
- un benessere derivato dal divertimento genuino di un'esperienza condivisa all'interno del "gioco" del teatro;
- l'educazione al teatro, al suo ambiente e al suo valore emozionale che sa "lasciare il segno" soprattutto nei giovani;
- la responsabilizzazione dei giovani, per migliorare lo sviluppo della loro persona, la loro autostima, il rispetto nei confronti degli altri;
- una maggior consapevolezza nell'utilizzo delle nuove tecnologie e relativo rispetto per i beni strumentali.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO

ottobre 2015

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (**entro il 31/12/2016 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA**) maggio 2016

CRONOPROGRAMMA

	2015						2016											
	Lug	Ago	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago	Set	Ott	Nov	dic
AZIONI																		
1				x	x													
2							x	x	x									
3					x	x	x	x										
4							x	x	x	x	x							
5																		

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE:

Si prevede la formazione di un gruppo tecnico costituito da almeno un referente di ogni realtà associativa collaborante al progetto, un responsabile di riferimento del progetto e una psicologa, che avrà il compito di monitorare l'andamento delle varie iniziative anche attraverso interviste e somministrazioni di questionari ai soggetti coinvolti. I dati raccolti potranno poi essere elaborati statisticamente per indagini approfondite sui risultati del progetto.

(A+B) SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 5200 (educatori e docenti per progetti 1,2 e 4)

Euro 5600 (cachet compagnie teatrali per progetto 3)

Euro 800 (siae)

Euro 300 (materiali per laboratori)

Euro 1500 (service audio-luci)

Euro 1000 (promozione: grafica, stampa, distribuzione)

Euro 200 (cancelleria e utenze)

Euro 14600 (TOTALE SPESA PROGETTO) (minimo 6.219,94 euro; massimo 18.000,00 euro, punto 2.5 allegato A)

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 7300

(massimo il 50% del costo del progetto)

B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):

Soggetto proponente: Euro 2500

Altri cofinanziatori del progetto (indicare quali e
il concorso finanziario di ciascuno di essi):

Comune di Savignano sul Rubicone Euro 1600

Comuni coinvolti nel progetto 3 Euro 1900

Sponsorizzazioni private Euro 1300

TOTALE Euro 7300

Luogo e data

Savignano, 28/07/2015

Il Legale Rappresentante

(FIRMA LEGGIBILE PER ESTESO)