

## Allegato 2.2

### SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI AD ADOLESCENTI E GIOVANI-PUNTO 3.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A

**SOGGETTO RICHIEDENTE**  
COOPERATIVA SOCIALE CAMPI D'ARTE

#### TITOLO PROGETTO

DIGILAND – interventi di sensibilizzazione e formazione rivolti ad adolescenti e giovani del territorio per un uso consapevole degli strumenti digitali

#### ANALISI DI CONTESTO E OBIETTIVI

Sono in corso di realizzazione importanti progetti sul territorio, in particolare "GrownUp Digital", ed inoltre altri progetti sul tema condotti dalle associazioni proponenti, che stanno evidenziando sempre più come la cultura adolescenziale e giovanile sempre più sia connotata dalla natività digitale. Tali progetti, apprezzati e alcuni implementati da alcuni anni sul territorio, necessitano come ogni anno di innovazioni, date anche dalla tematica in costante evoluzione. Analizzando gli stili comunicativi attualmente adottati dai ragazzi e i relativi mezzi (internet, smartphone, chat, social network) si evidenziano le seguenti problematiche: competenze parziali e superficiali sull'utilizzo adeguato di tali strumenti e scarso senso critico nei confronti dell'eccessiva stimolazione proveniente dai mezzi comunicativi. Attualmente alcune problematiche riportate dai ragazzi nel corso di tali progetti riguardano per esempio l'identità e reputazione digitale, la frustrazione di chi non ha i mezzi economici per poter accedere ai mezzi (smartphone di ultima generazione), nuove dipendenze da videogiochi e giochi online, non omogeneità comunque di competenze.

Il progetto nasce pertanto con la finalità di offrire ai giovani del nostro territorio un'opportunità di sensibilizzazione e formazione sul tema dell'uso consapevole dei new media (internet, social network, cellulare, videogiochi, piattaforme, ecc.), collaborando a progetti formativi-laboratoriali, in sinergia tra le associazioni e le realtà presenti sul territorio.

#### Obiettivi:

Favorire un uso consapevole dei new media, attraverso:

- proporre le opportunità delle open-source e delle condivisioni dei beni comuni (tecnologia, cultura, idee, informazioni)
- sviluppare processi di empowerment comunitario attraverso l'apprendimento di tecnologie e la costruzione di progetti di digitalizzazione innovativi;
- colmare il divario generazionale

Favorire la consapevolezza dei rischi legati ad un uso improprio attraverso:

- proposta di percorsi informativi e di sensibilizzazione rivolti ad adolescenti e giovani

#### ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO

La Cooperativa Sociale Campi d'Arte, in collaborazione con diversi Enti e Associazioni locali del territorio, offre ai giovani un'opportunità di partecipazione a progetti formativi-laboratoriali per la gestione di attività di supporto di tipo educativo ed assistenziale e attività di comunicazione/diffusione di informazioni sul tema della digitalizzazione.

Gli adolescenti e giovani formati potranno essere inseriti in progetti e programmi di intervento previsti dalle associazioni promotrici, ma anche da altre associazioni.

Si allegano in particolare le schede delle varie sotto-azioni previste in capo a ciascuna associazione coinvolta:

**SCHEDA DI SOTTO-PROGETTO 1 - Cooperativa Sociale Campi d'Arte**  
**Titolo sotto-progetto: Consigli Comunali dei Ragazzi Digitali**  
**Durata complessiva progetto: 6 mesi (dal 01/01/2014 al 30/06/2014)**

#### Obiettivi:

- promuovere il coinvolgimento e la partecipazione attiva degli adolescenti sia in ambito scolastico che territoriale
- radicare esperienze esistenti sul territorio ed ampliarne il raggio di conoscenza

- promuovere l'uso di strumenti digitali (fotocamera, video, audio) per favorire la comunicazione a distanza e l'organizzazione dell'archiviazione della "memoria"

**Azioni:**

- realizzazione di n. 6 laboratori finalizzati alla conoscenza ed utilizzo di strumenti digitali rivolti a giovani che partecipano alle attività dei Consigli Comunali dei Ragazzi
- Creazione di un diario digitale che raccolga le esperienze e le attività realizzate dal Consiglio Comunale dei Ragazzi dei Comuni di Pieve di Cento e di Castello d'Argile
- Creazione di una presentazione digitale del CCR di Pieve di Cento da inviare al CCR spagnolo con cui si sta realizzando il gemellaggio e promuovere lo scambio e la comunicazione tra giovani a distanza e di diversa nazionalità
- Creazione di una presentazione digitale del CCR di Castello d'Argile da promuovere nelle diverse iniziative e feste del Comune e presso le scuole in cui viene presentato il CCR, per sensibilizzare i giovani alla partecipazione ed alla cittadinanza attiva

**Luoghi delle attività:** Tali Comuni metteranno a disposizione i locali in cui realizzare i laboratori e cureranno l'organizzazione degli eventi in cui promuovere le presentazioni digitali realizzate.

**Tempi:**

Attività per mese:	gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic
1° lab a Pieve e C. Argile: gli strumenti digitali		X										
2° lab a Pieve e C. Argile: il diario digitale				X								
3° laboratorio a Pieve: presentazione CCR per gemellaggio					X							
3° laboratorio a C. Argile: presentazione CCR per la Collettività						X						

**Numero utenti destinatari:** n. destinatari diretti: 50/60 ragazze/i tra i 10 e 14 anni; indiretti: tutti i cittadini che accederanno alla presentazione del diario, i gemellati.

**Risultati previsti:**

realizzazione degli interventi e dei prodotti previsti

**Eventuali soggetti pubblici e privati che concorrono alla realizzazione del progetto:** i Consigli Comunali dei ragazzi di Pieve di Cento e Castello d'Argile sono gestiti dalla Cooperativa Sociale Campi d'Arte su richiesta dei medesimi Comuni.

**Referente di sotto-progetto:**

CAMPI d'ARTE Cooperativa Sociale

**SCHEDA DI SOTTO-PROGETTO 2: Associazione culturale Ideas Factory**

**Titolo sotto-progetto: QR code per i monumenti di S. Giorgio di Piano**

**Durata complessiva progetto: 6 mesi (dal 01/12/2013 al 31/12/2014)**

**Obiettivi:**

- ✓ promuovere il coinvolgimento e la partecipazione attiva degli adolescenti sia in ambito scolastico che territoriale ;
- ✓ aiutare gli adolescenti a radicarsi sul territorio conoscendone "la storia";

- ✓ promuovere "il buon uso" di strumenti digitali (fotocamera, smartphone, siti internet) per favorire la comunicazione a distanza e l'aumento di competenze dei singoli individui;
- ✓ promuovere un utilizzo consapevole di una tecnologia emergente come quella dei QR-CODE che già da un po' di tempo si è affermata anche a livello commerciale;
- ✓ dare nuovi stimoli e informazioni agli adolescenti sulle possibilità di sviluppo culturale che il territorio offre;
- ✓ creazione di uno "spazio culturale" all'interno del sito internet del comune, attraverso il quale la cittadinanza potrà accedere a informazioni storiche riguardanti il proprio paese i suoi monumenti.

**Azioni:**

- LABORATORI DI CONOSCENZA STRUMENTI DIGITALI: realizzazione di n. 2 laboratori finalizzati alla conoscenza di strumenti digitali e alla conoscenza di alcuni rischi, ma soprattutto delle potenzialità, che possono offrire tali strumenti; tali laboratori verranno svolti all'interno delle classi della scuola media che aderiranno al progetto o al ccr del comune.
- LABORATORI DI CONOSCENZA DEL QR-CODE: realizzazione di n. 2 laboratori finalizzati alla conoscenza della tecnologia emergente dei QR-CODE e alle loro potenzialità.
- LABORATORIO DI UTILIZZO STRUMENTI DIGITALI: realizzazione di n. 4 laboratori finalizzati all'utilizzo di strumenti digitali e alla realizzazione di filmati o schede di presentazione dei monumenti da mettere sul sito del comune; tali laboratori verranno svolti con le classi della scuola media che aderiranno al progetto o al ccr del comune, attraverso uscite esterne da svolgere sul territorio.
- LABORATORIO DI REALIZZAZIONE PAGINE WEB: realizzazione di n. 2 laboratori finalizzati alla realizzazione parziale delle pagine del sito finale, e alla conoscenza dei metodi e ai rischi per inserire dati sul web. Tali laboratori verranno svolti nell'aula computer allestita presso la sede dell'associazione culturale.
- EVENTO FINALE: Realizzazione di un evento finale in cui i ragazzi delle scuole, attraverso un'uscita didattica sul territorio, potranno sperimentare il loro lavoro con l'utilizzo del loro personale smartphone. Tale evento verrà svolto nel momento in cui verranno realizzati i QR-CODE da affiggere ai monumenti. Potrebbe essere svolto a giugno per la fine dell'anno scolastico o entro la fine del 2014.

**Luoghi delle attività:**

- Scuola media;
- Sale della biblioteca comunale;
- Nuova aula di informatica presso l'ex centro giovani del comune.

**Tempi:**

Attività per mese:	dic	gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic
1° lab classe A delle medie: gli strumenti digitali	x	X											
2°lab classe B delle medie: gli strumenti digitali		X											
1° lab classe A delle medie: I QR-CODE			X										
2°lab classe B delle medie: i QR-CODE			X										
N°2 lab classe A delle medie: utilizzo strumenti digitali				X	X								
N°2 lab classe B delle medie: utilizzo strumenti digitali				X	X								
1° lab classe A delle medie: PAGINE WEB						X							

2°lab classe B delle medie: PAGINE WEB						X														
EVENTO FINALE							X													

**Numero utenti destinatari:** n. destinatari diretti: 40/50 ragazze/i tra gli 11 e 15 anni; indiretti: la scuola e la cittadinanza di S. Giorgio di Piano

**Risultati previsti:**

interventi e prodotti come da progetto

**Eventuali soggetti pubblici e privati che concorrono alla realizzazione del progetto:**

Il progetto vede coinvolti diversi enti pubblici del comune di San Giorgio di Piano, quali:

- Il comune che fornisce i locali in cui l'associazione svolge le proprie attività culturali e che aiuterà nella collaborazione con il CCRR locale.
- L'istituto comprensivo di San Giorgio di Piano, attraverso il quale l'associazione potrà avere contatti e svolgere gli incontri con i ragazzi di 1\2 classi delle scuole medie.

Inoltre l'associazione culturale Ideas Factory intrattiene costantemente rapporti di collaborazione con altre realtà associative private del comune, per la realizzazione dei suoi eventi culturali. Anche in questo caso si cercherà di coinvolgere tali associazioni, soprattutto per la realizzazione di un evento finale di presentazione dei risultati del progetto.

**Referente di sotto-progetto:**

Associazione culturale Ideas Factory

**SCHEDA DI SOTTO-PROGETTO 3: La Carovana Soc. Coop.**  
**Titolo sotto-progetto: Produzione musicale autoprodotta – audio e video**  
**Durata complessiva progetto: 4 mesi (dal 01/03/2014 al 31/12/2014)**

**Obiettivi:**

- Promuovere e valorizzare le competenze artistico-creative e tecnologiche degli adolescenti che parteciperanno al laboratorio.
- Promuovere la conoscenza dell'uso dell'informatica e di internet in modo creativo, divertente e funzionale agli interessi dei ragazzi/e.
- Realizzare prodotti artistici multimediali che possano rimanere come documentazione del percorso e permetta ai partecipanti di rendere visibile quanto appreso.

**Azioni:**

La proposta nasce in continuità con tre attività realizzate nel 2013 sul territorio distrettuale (Distretto Pianura Est):

- Un laboratorio di musica hip hop che si è svolto all'interno del Centro Giovanile ZonaX di Castel Maggiore e che ha dato la possibilità ai ragazzi di apprendere le prime conoscenze e le tecniche base di scrittura di testi rap e quelle per la creazione e la produzione di basi musicali.
- Un percorso di formazione sulla fonica e sulla registrazione audio presso il Centro Giovanile Casa della Musica di San Pietro in Casale.
- Il progetto GrownUp Digital, finanziato da fondi europei, sul tema del software libero e del Trashware gestito da alcuni soggetti del territorio distrettuale (associazioni, centri giovani, coop...).

In continuità con tali interventi e partendo dagli interessi degli adolescenti che verranno coinvolti, la proposta è di realizzare all'interno dei due Centri Giovani (ZonaX di Castel Maggiore e Casa della Musica di San Pietro in Casale), un laboratorio che permetta ai giovani partecipanti di lavorare sull'autoproduzione di musica (elettronica, hip hop...), e di video. Il percorso verrà realizzato utilizzando sia gli spazi del centro giovani ZonaX sia della Casa della Musica dove è presente una sala prove e un piccolo studio di registrazione.

Il laboratorio sarà organizzato in otto incontri di due ore ciascuno.

Il percorso sarà condotto da un esperto con competenze sia informatiche che musicali, coadiuvato dagli educatori dei centri giovanili in cui verrà realizzato il laboratorio.

Il ruolo dell'educatore sarà quello di facilitare la relazione tra esperto e ragazzi/e e tra ragazzi stessi, in uno spirito di collaborazione e di condivisione sia rispetto ai contenuti del laboratorio sia per quanto riguarda le modalità di lavoro. Esperto ed educatore porranno quindi un'attenzione particolare ai processi comunicativi e relazionali dei partecipanti e cercheranno di facilitare l'esplicitazione da parte dei ragazzi/e dei loro interessi/bisogni formativi e di accompagnare il processo di apprendimento.

Sarà possibile organizzare un momento finale, sotto forma di evento animativo, di presentazione dei prodotti multimediali realizzati dai partecipanti.

**Luoghi delle attività:**

Il laboratorio sarà realizzato presso i Centri Giovanili ZonaX di Castel Maggiore e Casa della Musica di San Pietro in Casale.

**Tempi:**

Attività per mese:	gen	feb	mar	apr	mag	giu	Lug	ago	set	ott	Nov	Dic
Laboratorio di autoprodotuzione audio-video			x	x						x	x	

**Numero utenti destinatari:**

Destinatari diretti: Al laboratorio potranno partecipare un massimo di 12 ragazzi/e. Destinatari indiretti: tutti coloro che fruiranno dei prodotti realizzati

**Risultati previsti:**

Interventi e prodotti come da progetto

**Eventuali soggetti pubblici e privati che concorrono alla realizzazione del progetto:**

La Carovana Soc. Coop., Comune di Castel Maggiore, Comune di San Pietro in Casale, Ass. Flux di Pieve di Cento, gruppo hip hop Bologna Airlainz di Castel Maggiore.

**Referente di sotto-progetto:**

per La Carovana Soc. Coop.:

**SCHEMA DI SOTTO-PROGETTO 4 : Associazione Quore**  
**Titolo sotto-progetto: Cyber S-bullo-niamoci**  
**Durata complessiva progetto: 7 mesi (dal 01/01/2014 al 31/12/2014)**

**Obiettivi specifici:**

- Uso consapevole dei new media (smartphone, social network, videogiochi, ecc.)
- Sviluppo di competenze nella lettura critica delle proposte commerciali;
- Promozione di azioni a supporto dei contesti extra-scolastici sul tema

**Azioni:**

Azione 1: attività informative sull'uso consapevole dei new media e di prevenzione e contrasto ai fenomeni del cyber-bullismo

In continuità con le azioni promosse dell'Associazione presso tutti gli IC dei comuni del Distretto Pianura Est, si intende portare avanti l'azione di sensibilizzazione sull'uso consapevole dei new media. In particolare dai dati emersi dai questionari somministrati in questi anni nell'ambito del progetto "S-bullo-niamoci" emerge che effettivamente una percentuale di ragazzi subisce forme di prepotenza di varia natura (discriminazione su base razziale, intimidazioni, prese in giro, richieste di denaro, ecc.) ed inoltre dalle discussioni in classe, che attualmente l'uso dei media (chat, you tube, ecc) si accompagna spesso a tali prepotenze. Dalla valutazione effettuata con i Dirigenti scolastici, effettivamente la proposta fatta quest'anno di intervento sull'uso consapevole di new media è stata apprezzata, pertanto si intende dare continuità a tale progetto.

Azione 2: azioni di supporto ai contesti extra-scolastici attraverso un modello laboratoriale per l'acquisizione di competenze sull'uso consapevole.

Poiché emerge fortemente tale problematica, su richiesta di associazioni e oratori del territorio si proporranno incontri di sensibilizzazione sul tema attraverso un modello laboratoriale. Sarà pertanto possibile prevedere la co-progettazione con altre realtà associative al fine di implementare azioni in sinergia.

**Luoghi delle attività:**

IC dei comuni del Distretto Pianura Est, oratori e associazioni del territorio (es. Cu cu a ti là, oratori, campi estivi, ecc.), Comuni del Distretto.

**Tempi:**

Attività per mese:	gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic
Azione 1	x	x	x	x								
Azione 2:						x	x					
Coordinamento e rendicontazione	x	x	x	x	x	x				x	x	x

**Numero utenti destinatari (diretti e indiretti):**

Destinatari diretti degli interventi presso IC: circa 10 classi (c.a. 200 ragazzi di scuola secondaria di primo grado). Destinatari dei laboratori extra-scolastici: c.a. 15 ragazzi

Destinatari indiretti: genitori, insegnanti ed educatori.

**Risultati previsti:**

realizzazione degli interventi previsti

**Eventuali soggetti pubblici e privati che concorrono alla realizzazione del progetto:** Comuni del Distretto Pianura Est, scuole secondarie di primo grado, associazioni del territorio.

**Referente di sotto-progetto:**

Associazione Quore

**SCHEDA DI SOTTO-PROGETTO 5: Associazione Cu Cu a ti là**  
**Titolo sotto-progetto: Percorsi estivi di recupero tecnologico**  
**Durata complessiva progetto: 8 mesi (dal 01/12/2013 al 31/12/2014)**

**Obiettivi:**

- Incrementare la collaborazione tra le associazioni giovanili del territorio che da diversi anni collaborano alla realizzazione di vari progetti, valorizzando e accrescendo progetti già esistenti sul territorio come "Grown up digital" e "Trashwere".
- Accrescere in particolar modo il "Progetto Giovani" esistente nel comune di Galliera da diversi anni, il progetto si svolge principalmente nel periodo estivo, e coinvolge i ragazzi dai quattordici ai diciassette anni, è gestito dalla polisportiva di Galliera e quest'anno grazie alla collaborazione con Cucù a ti là i ragazzi coinvolti hanno sviluppato un percorso sull'identità digitale che si è concluso con la produzione di due cortometraggi, finalizzati alla sensibilizzazione di altri giovani al tema dell'identità digitale.
- Per il prossimo anno vorremmo continuare la nostra collaborazione a questo progetto sviluppando un laboratorio finalizzato all'accrescimento delle conoscenze dei giovani sull'utilizzo delle open source e del software libero, aumentando le loro competenze informatiche; per sensibilizzarli anche verso l'ambiente si cercherà di utilizzare mezzi informatici dismessi

**Azioni:**

- Raccolta di mezzi informatici dismessi
- Realizzazione di due laboratori sul recupero dei mezzi informatici dismessi
- Realizzazione di due laboratori pratici sulle open source e il software libero
- Realizzazione di un evento finale per la presentazione pubblica del progetto

**Luoghi delle attività:**

sedi del centro estivo del "Progetto Giovani" del Comune di Galliera.

**Tempi:**

Attività per mese:	dic	gen	feb	mar	apr	mag	giu	lug	ago	set	ott	nov	dic
Raccolta di mezzi informatici dismessi	x	x	X	x	x	x	x						
Esecuzione dei laboratori								x					
Evento pubblico di presentazione del progetto									x				

**Numero utenti destinatari:** destinatari diretti: almeno 10 ragazzi circa dai 14 ai 17 anni. Destinatari indiretti: compagni del campo estivo

**Risultati previsti:**

realizzazione degli interventi e dei prodotti previsti.

**Eventuali soggetti pubblici e privati che concorrono alla realizzazione del progetto:**

Comune di Galliera, polisportiva di Galliera, associazione di promozione sociale Cucù a ti lè

**Referente di sotto-progetto:**

Cucù a ti lè

**LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI**

Il progetto nasce dalla volontà di un'azione di rete territoriale che vede coinvolte in azioni di rete le associazioni e cooperative operanti sul territorio del Distretto Pianura Est. In particolare i luoghi di realizzazione delle attività saranno individuati delle singole associazioni e cooperative della rete come da dettaglio di progetto: parrocchie, oratori, centri giovanili, centri culturali, sedi delle associazioni e/o cooperative, scuole del territorio. In particolare si prevede un buon coinvolgimento di più comuni appartenenti al Distretto, nel rispetto delle attività proposte al fine del raggiungimento del target prefissato.

**NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO E RISULTATI PREVISTI**

Il progetto si rivolge nello specifico ai giovani dei Comuni coinvolti del distretto della pianura Est e ai giovani attivi nelle Associazioni e cooperative messi in rete. In modo più ampio e nei suoi vari momenti di attuazione, il progetto arriverà a coinvolgere oltre 500 ragazzi nella fascia 10-25 anni. Accanto a ciò, si prevede un complessivo coinvolgimento dell'intera cittadinanza, non solo grazie alla messa in rete di vari Enti locali e Associazioni/cooperative coinvolte, ma altresì veicolando i prodotti digitali realizzati nell'ambito dei vari sotto-progetti. La verifica dei destinatari diretti e indiretti raggiunti sarà in capo ad ogni singolo sotto-progetto veicolato dalle associazioni/cooperative.

**DATA PRESUNTA PER L'AVVIO DEL PROGETTO:** 1 dicembre 2013

**DATA PRESUNTA PER LA CONCLUSIONE DEL PROGETTO:** 31 dicembre 2014

**EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE**

Al fine di un monitoraggio di progetto e di attività, si prevede l'istituzione di: incontri periodici delle associazioni e cooperative della rete istituita; resoconti fotografici e prodotti multimediali;

- riunioni del gruppo di lavoro (fogli firme)
- dove previsto dalle azioni: fogli firme, test di valutazione e di gradimento, attestati di partecipazione, foto, video, prodotti digitali realizzati

**SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO****Previsione di spesa per singola associazione, coop, ecc.:**

Tipologia di spesa:	Finanziamento richiesto (50% della spesa)	Quota cofinanziamento 50%	Totale voce di spesa
CAMPI D'ARTE			
Personale: educatore, esperto e	€ 1.380,00	€ 1.380,00	€ 2.760,00

coordinamento			
materiale	€ 220,00	€ 220,00	€ 440,00
Totale generale	€ 1.600	€ 1.600	€ 3.200

Tipologia di spesa:	Finanziamento richiesto (50% della spesa)	Quota cofinanziamento 50%	Totale voce di spesa
Ass. Ideas Factory			
Personale: educatori, esperti e coordinamento	€ 1.200,00	€ 1.200,00	€ 2.400,00
materiale	€ 400,00	€ 400,00	€ 800,00
Totale generale	€ 1.600	€ 1.600	€ 3.200

Tipologia di spesa:	Finanziamento richiesto (50% della spesa)	Quota cofinanziamento 50%	Totale voce di spesa
La Carovana soc. coop.			
Personale: educatore, esperto e coordinamento	€ 1.350,00	€ 1.350,00	€ 2.700,00
materiale	€ 250,00	€ 250,00	€ 500,00
Totale generale	€ 1.600,00	€ 1.600,00	€ 3.200,00

Tipologia di spesa:	Finanziamento richiesto (50% della spesa)	Quota cofinanziamento 50%	Totale voce di spesa
Quore			
Psicologi interventi c/o scuole		1.600 euro	1.600 euro
Psicologi interventi c/o campi estivi, oratori, ecc.	1.600 euro		1.600 euro
Totale generale	1.600 euro	1.600 euro	3.200 euro

Tipologia di spesa:	Finanziamento richiesto (50% della spesa)	Quota cofinanziamento 50%	Totale voce di spesa
Ass. Cu cu a ti lè			
Personale: educatore, esperto e coordinamento	€ 1.300,00	€ 1.300,00	€ 2.600,00
Spese rimborso benzina	€ 100,00	€ 100,00	€ 200,00
Spese organizzazione evento finale (eventuale siae, viveri e bevande)	€ 200,00	€ 200,00	€ 400,00
Totale generale	1.600 euro	1.600 euro	3.200 euro

**euro 16.000 TOTALE SPESA PROGETTO**

**CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE euro 8.000**  
(massimo il 50% del costo del progetto)

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

COOPERATIVA SOCIALE CAMPI D'ARTE :euro 1.600,00  
ASSOCIAZIONE IDEAS FACTORY: euro 1.600,00  
SOCIETA' COOPERATIVA LA CAROVANA :euro 1.600,00  
ASSOCIAZIONE QUORE : euro 1.600,00  
ASSOCIAZIONE CU CU A TI LE': euro 1.600,00