

FORMULARIO DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

FINANZIAMENTO PROGETTI DI RILEVANZA LOCALE - DGR 1826/2020

1. Titolo del progetto

Giovani in Rel-Azione

2. Anagrafica dell'Ente proponente/capofila

Tipologia **ODV**
Numero di iscrizione **2173**
Codice fiscale **90046320405**
Denominazione **HOMO VIATOR. PER L' UMANITA' IN CRESCITA ODV**

SEDE LEGALE

Indirizzo **VIA DECIO RAGGI 2**
C.A.P. **47020** Comune **Longiano** Provincia **FC**
Telefono
Email **homoviator.segreteria@gmail.com**

3. Ambito distrettuale di realizzazione del progetto

RUBICONE

4. Area prioritaria di intervento

1. **contrasto delle solitudini involontarie** specie nella popolazione anziana attraverso iniziative e percorsi di coinvolgimento attivo e partecipato; (OB. 1, lett. h; 10, lett. g)
2. **sostegno all'inclusione sociale**, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti; (OB. 3, lett. b)
3. **contrasto delle condizioni di fragilità e di svantaggio della persona al fine di intervenire sui fenomeni di marginalità e di esclusione sociale**; (OB. 3, lett. d)
4. **promozione e sviluppo della cultura della salute, della prevenzione e degli stili di vita sani** (OB. 3, lett. g)
5. **promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani**, perché diventino agenti del cambiamento; (OB. 4, lett. b)
6. **sostegno scolastico** al di fuori dell'orario scolastico ed **extra-scolastico** (attività sportive, musicali, studio, ecc.); (OB. 10, lett. e)
7. **sviluppo e rafforzamento dei legami sociali**, da promuovere all'interno di aree urbane o extraurbane disgregate o disagiate, con particolare riferimento allo sviluppo di azioni comunitarie, di coesione, che abbiano l'obiettivo di creare legami e relazioni significative e che favoriscano la partecipazione delle famiglie alla vita di quartieri; (OB. 10, lett. h e 11, lett. H)
8. **sviluppo di forme di welfare generativo di comunità** anche attraverso il coinvolgimento attivo e partecipato in attività di utilità sociale dei soggetti che beneficiano di prestazioni di integrazione e sostegno al reddito; (OB. 10, lett. i)
9. **sviluppo e rafforzamento della cittadinanza attiva, della legalità e della corresponsabilità**, anche attraverso la tutela e la valorizzazione dei **beni comuni** e dei beni confiscati alla criminalità organizzata; (OB. 11, lett. i)
10. **sensibilizzazione delle persone sulla necessità di adottare comportamenti responsabili per contribuire a minimizzare gli effetti negativi dei cambiamenti climatici** sulle comunità naturali e umane; **promozione di azioni e buone pratiche di economia circolare volte a ridurre l'impatto sull'ambiente delle attività umane e incentivare modelli di consumo e produzione sostenibili** (OB. 13, lett. e)

5. Analisi del contesto e obiettivi specifici

Il Distretto del Rubicone è composto da nove Comuni di dimensioni e caratteristiche eterogenee, il suo territorio comprende zone collinari, pianeggianti e costiere; la popolazione complessiva è di 92.642 abitanti, i cittadini di origine straniera residenti sono l'11,4% del totale. Le famiglie sono molte e in media più numerose rispetto ai Distretti limitrofi, questo dato è soprattutto dovuto alle famiglie straniere, che sono quelle con la percentuale più alta di componenti: il 40% delle famiglie ha più di 6 componenti.

Il Distretto Rubicone Costa, rispetto ai Distretti della medesima Provincia, ha una più alta percentuale di popolazione con i più alti indici di deprivazione: il 62,42% della popolazione versus i 40% della media regionale. In particolare, livelli più alti di bassa istruzione e di disoccupazione e un alto numero di persone per 100 mq di superficie abitativa sono quelli che hanno inciso maggiormente nel valore finale dell'indice.

Questa condizione di deprivazione si è accentuata durante la pandemia, andando ad aumentare le fragilità e le problematiche in tutte le fasce della popolazione.

Il seguente progetto vuole però concentrarsi sulle nuove generazioni, l'emergenza sanitaria ha reso necessari provvedimenti di protezione che hanno limitato fortemente la possibilità di svolgere esperienze al di fuori del contesto familiare, influenzando le loro scelte di vita. La sospensione delle lezioni scolastiche e la chiusura delle attività ludiche, educative, di inclusione e supporto organizzate dagli enti del Terzo Settore, ha colpito duramente i minori, soprattutto coloro che vivono in condizioni di marginalità. Gli effetti, di medio-lungo periodo della pandemia sulle nuove generazioni sono riscontrabili a diversi livelli del benessere psico-fisico, degli apprendimenti e dello sviluppo.

Lo scopo principale del progetto è restituire ai più giovani spazi, luoghi e tempi a loro dedicati, non semplicemente riempiendo di tutti gli stimoli persi in questi mesi, ma proponendo loro esperienze che possano favorire l'incontro con l'altro, l'esperienza del volontariato, la conoscenza del territorio, la cura dell'ambiente, le relazioni con le altre generazioni.

Obiettivi specifici:

- Creare occasioni di socializzazione e interazione tra i giovani del territorio;
- Favorire lo scambio intergenerazionale;
- Aumentare la conoscenza del territorio e del Terzo Settore locale;
- Favorire il protagonismo giovanile e implementare i processi di coinvolgimento diretto alla gestione e cura dell'ambiente e dei beni comuni;
- Favorire nei destinatari un senso di fiducia verso il futuro, di solidarietà, amicizia, autonomia;
- Potenziare la rete dei partner perché sia promotrice di alleanze educative nei territori per stimolare le comunità a rimettere al centro del discorso sociale, civile e politico le nuove generazioni.

6. Articolazione del progetto

In particolare, dovranno essere messe in evidenza: 1) le modalità e le diverse fasi di attuazione del progetto, 2) le eventuali sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio per la realizzazione ed integrazione delle attività ed il raggiungimento degli obiettivi, 3) i luoghi/le sedi di realizzazione delle attività e 4) l'eventuale presenza del tema della tecnologia o del suo utilizzo nelle attività progettuali.

AZIONE 1: ATTIVAZIONE DELLA RETE

Verranno proposti incontri periodici di rete (almeno 4 in un anno, anche con strumenti digitali) e verranno attivati nei diversi territori sinergie e collaborazioni necessarie per la realizzazione delle azioni.

AZIONE 2: ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO CON... IL LIBRO GAME (Savignano s/r e Longiano)

Il libro "Le Cronache di Campo Collina e di quel tale che non ne sapeva nulla" farà da sceneggiatura per un libro game online che alcuni gruppi giovanili del territorio creeranno a partire dalla natura e dalla civitas del territorio.

Il libro-game è un'opera narrativa in cui la trama e il finale sono lasciati alla fantasia del lettore, che può scegliere tra diverse soluzioni. Attraverso questo strumento i ragazzi avranno la possibilità di partecipare attivamente alla storia, potranno compiere scelte diverse e ciò condizionerà lo svolgimento e la fine della trama: diverranno loro stessi i coautori di nuove scenografie e racconti.

L'azione si sviluppa nelle seguenti fasi: incontri di formazione con l'autrice del libro; organizzazione delle tappe con i ragazzi, l'insieme delle tappe andrà a creare il libro-game amatoriale del Rubicone. I ragazzi verranno coinvolti in tutte le fasi di realizzazione, dall'ideazione al prodotto finale con l'utilizzo di strumenti informatici, quest'ultimo verrà promosso attraverso i canali web delle Associazioni partner. Infine, verrà organizzata una giornata estiva nella natura.

AZIONE 3: RIPRENDIAMOCI I NOSTRI SPAZI (Savignano s/r, Longiano)

Verranno proposti momenti conviviali, attività ludiche, momenti condivisi di formazione e vita comune, allo scopo di tornare a socializzare e creare legami sinceri e duraturi, ricontattando anche i tanti giovani e adolescenti che frequentavano gli spazi delle Associazioni prima delle interruzioni causate dalla pandemia.

Attraverso la convivialità, si toccheranno alcune tematiche in grado di suscitare curiosità e passione, come: la cura delle relazioni in tempo di emergenza, i legami affettivi nell'era dei social network, le attenzioni verso i più bisognosi e uno sguardo sul futuro. I momenti organizzati verranno promossi con tutti i gruppi del territorio che sono in contatto con gli Enti partner.

AZIONE 4: INCONTRO INTERGENERAZIONALE (Gatteo, Savignano s/r, Cesenatico)

Si desidera proseguire e implementare le azioni attivate nella scorsa progettazione.

In particolare, verrà riattivato il laboratorio di teatro che coinvolgerà questa volta sia i minori che gli anziani in un intreccio fra testi classici e dialettali, si prevedono 55 ore di laboratorio, suddivise fra incontri settimanali e una rappresentazione finale.

Continuerà anche l'Orto Amico che ha coinvolto e coinvolgerà gli studenti, di cui alcuni con disabilità, dell'Istituto Superiore Marie Curie di Savignano s/r e gli anziani che curano gli orti comunali.

Si procederà con la semina e la costruzione di un semenzaio, nonché con piccoli momenti teorico/pratici, da parte di un agronomo, sulla crescita e la stagionalità degli ortaggi. Verrà inoltre organizzato un piccolo laboratorio di costruzione di cesti in vimini a cura di un anziano conosciuto durante la costruzione dell'orto. I cesti verranno poi utilizzati per raccogliere gli ortaggi maturi.

AZIONE 5: CONOSCO IL TERRITORIO E ME NE PRENDO CURA (Savignano s/r, Longiano, Gatteo, Cesenatico)

Alcuni giovani intercettati dai partner andranno a scoprire le realtà del Terzo Settore che collaborano nella rete, realizzando interviste, materiale fotografico e video per raccontare ai giovani, sui social, cosa e chi è presente sul territorio; questo consentirà anche agli enti del Terzo Settore di arrivare ai giovani e farsi conoscere, utilizzando i loro canali e le loro modalità di comunicazione.

Inoltre, si vogliono realizzare attività di volontariato promuovendo il protagonismo dei ragazzi e sostenendoli nei processi di cittadinanza attiva.

7. Descrizione di massima

- **del ruolo svolto dai singoli Enti partner e delle modalità di collaborazione e cooperazione interne** (numero e descrizione momenti di incontro/confronto, figure e azioni di coordinamento, numero e descrizione di azioni progettuali co-realizzate, ecc.)
- **delle sinergie e collaborazioni con soggetti pubblici e privati del territorio per la realizzazione ed integrazione delle attività ed il raggiungimento degli obiettivi** (indicare i soggetti coinvolti e con quali modalità e finalità, comprese eventuali associazioni/organizzazioni non iscritte ai registri con particolare riferimento a quelle composte prevalentemente da under 35)

Ogni Ente parteciperà agli incontri di rete per la programmazione, monitoraggio e valutazione delle azioni. L'Azione 2 (10 incontri da 2 ore) verrà co-realizzata da 2 Enti. L'Azione 3 verrà realizzata da 2 Enti, coinvolgendo tutti i partner. L'Azione 4 verrà portata avanti in autonomia, l'Azione 5 vedrà coinvolti tutti gli Enti.

Homo Viator

- coordinamento, monitoraggio e rendicontazione
- affiancherà i ragazzi nella realizzazione del libro-game (Az. 2)
- coinvolgerà i giovani in attività di volontariato (Az. 5)
- organizzerà momenti conviviali, ludici e formativi (Az. 3).

VAR Associazione Ragazzi

- organizzerà incontri di formazione con l'agronomo e realizzerà con gli studenti il semenzaio (4 incontri)
- i volontari coordineranno l'attività dell'Orto Amico (8 incontri), affiancando gli studenti e i cittadini nei momenti di lavoro (Az. 4)
- organizzerà il laboratorio per la costruzione del cesto di vimini (8 incontri).

Between

- affiancherà i ragazzi nella realizzazione del libro-game
- coinvolgerà i giovani in attività conviviali, ludiche e di volontariato.

L'Albero della Vita

- organizzerà il corso di teatro coinvolgendo i ragazzi e gli anziani che frequentano l'Associazione (Az. 4)
- promuoverà attività di volontariato per la cura della casa "Al Gelso".

Amici di don Baronio

- coinvolgerà i giovani in attività di volontariato
- organizzerà momenti conviviali, ludici e formativi
- sosterrà i giovani nella realizzazione di interviste e materiale multimediale alle Associazione della rete (Az. 5).

Gli Enti coinvolgeranno le scuole per la promozione e realizzazione di alcune azioni, inoltre si confronteranno e lavoreranno in concertazione con gli Enti Locali (es. Centro Interculturale "Limes Rubicone"). Per promuovere l'attività saranno coinvolte le parrocchie di Longiano e Savignano, l'Oratorio ANSPI di Longiano (composto prevalentemente da Under 35) e di Savignano, i gruppi scout, Radio Icaro Rubicone e la Consulta del Volontariato di Cesenatico.

8. Numero potenziale e tipologia dei destinatari delle attività

Categoria	Numero beneficiari attesi
1. Nuclei familiari	40
2. Bambini e ragazzi (entro le scuole superiori)	120
3. Giovani (entro i 34 anni)	75
4. Anziani (over 65)	24
5. Disabili	11
6. Migranti, rom e sinti	15
7. Soggetti in condizione di povertà e/o disagio sociale	
8. Senza fissa dimora	
9. Soggetti con dipendenze	
10. Multiutenza	
11. Soggetti della comunità territoriale	100
12. Altro (specificare) <input style="width: 300px;" type="text"/>	
9. N. volontari che si prevede di impiegare per la realizzazione delle attività previste dal progetto	32

10. Risultati sul medio periodo e impatti attesi (dove con impatto si intende il cambiamento sostenibile di lungo periodo sulla comunità di riferimento) generati dalle attività progettuali

L'Azione 1 vuol creare una rete stabile di Associazioni che operano in campo educativo, che sia aperta all'accoglienza di altri Enti e che abbia a cuore di rimettere al centro dell'attenzione pubblica le esigenze dei minori e dei giovani. Parallelamente, si desidera rendere i ragazzi co-autori di questo processo perché facciano sentire le loro esigenze e i loro desideri.

L'Azione 2 vuol far entrare in contatto gruppi giovanili del territorio che di solito tendono ad essere piuttosto chiusi nei propri confini comunali. Si vuole inoltre attivare la conoscenza verso il proprio territorio, la sua storia e i suoi costumi, si investirà soprattutto su attività da svolgere all'aperto, contrapponendosi alla chiusura forzata vissuta in questi mesi. Si prevede inoltre che i giovani sviluppino capacità di partecipare attivamente, prendere decisioni in gruppo, mediare i conflitti, perseguire efficacemente i propri desideri, sviluppare un pensiero critico.

Con l'Azione 3 si prevede di contrastare il senso di solitudine e di isolamento che stiamo vivendo e che ha visto i giovani particolarmente colpiti. Si prevede di poter creare reti stabili di relazioni tra i ragazzi, aiutandoli a elaborare i propri vissuti rispetto alla pandemia, si vuole anche aiutare i giovani ad allargare la propria rete di amicizie.

L'Azione 4 vuol creare occasioni di co-costruzione e di condivisione di esperienze tra i ragazzi e i cittadini, in particolare anziani, che sono stati anch'essi colpiti fortemente dal senso di solitudine vissuto in questi mesi. L'orto che verrà creato sarà poi consegnato alla scuola che negli anni, attraverso le relazioni costruite con i cittadini, potrà prendersene cura. L'incontro tra generazioni può avviare un circolo virtuoso dove ognuno trasmette all'altro il proprio sapere accrescendo il senso di coesione.

Con l'Azione 5 vuol favorire l'incontro tra le Associazioni e i giovani, sostenendo le prime nell'essere aperte alle nuove proposte e i secondi nel trovare un terreno fertile dove poter mettere a disposizione i propri talenti per la crescita della comunità.

Le esperienze di volontariato che verranno svolte potranno avere una continuità nel futuro, apportando al territorio intero la freschezza e l'innovatività di proposte giovani, dall'altro lato anni di ricerche dimostrano che la partecipazione sociale aumenta il senso di autonomia, efficacia, benessere e senso di comunità.

In questi mesi si è vissuto l'incontro con l'altro come potenzialmente pericoloso: col progetto si vuole pian piano ritornare a mettere al centro l'incontro come occasione di crescita, arricchimento e condivisione.

Le azioni si propongono anche di mettere al centro ragazzi che talvolta vivono ai margini della società, non sempre integrati; la speranza è che questo coinvolgimento attivo all'interno della società li porti ad un cambiamento di approccio rispetto al vivere, non solo all'interno di una comunità, ma con la comunità stessa.

11. Descrizione della capacità del progetto di attivare sul territorio nuove risorse di varia natura

- **risorse economiche** (Es. Qual è l'effetto leva atteso del progetto relativamente all'attrazione di ulteriori risorse economiche? Qual è la provenienza di queste risorse?)
- **competenze** (Es. Quali competenze, professionali e non, il progetto si aspetta di portare sul territorio? Si tratta di competenze assenti e/o di cui il territorio necessitava?)
- **volontari** (Indicare il numero di nuovi volontari che si stima di attivare con la realizzazione del progetto e se si prevedono momenti formativi per i volontari)
- **asset** (Es. Si prevede nelle attività progettuali l'uso di spazi sotto-utilizzati? Se sì, quali (spazi verdi, immobili, ecc.) e con quali modalità? Si prevede un processo di rigenerazione o riqualificazione? Se sì, specificare l'oggetto e le modalità di rigenerazione/riqualificazione)
- **rete** (Es. Si prevede di continuare/consolidare l'azione di rete anche oltre il finanziamento?)
- **altro** (specificare)

Il Distretto del Rubicone appare frammentato per l'eterogeneità che connota il suo territorio, i Comuni che ne fanno parte sono molto differenti per popolosità, posizione, caratteristiche socio-demografiche. Gli interventi educativi che si realizzano possono spesso avere la medesima frammentarietà e le Associazioni possono vivere un senso di solitudine, soprattutto se situate in posizioni collinari e più isolate.

La prima competenza che sarà attivata col progetto sarà, appunto, la capacità di far rete, non solo tra le Associazioni partner, che ormai da qualche anno progettano insieme, ma anche con le altre agenzie educative del territorio. Saper far rete implica apprendere e misurarsi col punto di vista altrui, ad allargare lo sguardo su fenomeni complessi, a non agire solo con proprio gruppo di riferimento, a coordinarsi, a progettare insieme interventi multidisciplinari.

Saranno, inoltre, attivate competenze di tipo relazionale per poter ricostruire il tessuto sociale del territorio e per attivare nuovi legami tra i giovani, la cui rete sociale spesso è connotata da poche relazioni o da tante relazioni superficiali, ma anche tra persone di età differenti.

Si attiveranno anche competenze digitali, dove saranno i giovani ad insegnare alle Associazioni come poter farsi conoscere dai loro coetanei utilizzando i social e le modalità di comunicazioni giovanili.

Si prevede che le esperienze di volontariato proposte siano l'occasione per avvicinare nuovi volontari alle Associazioni partner, non si prevede un periodo di formazione iniziale, ma un imparare facendo. Affiancandosi ai volontari, che sono attivi sul territorio da molti anni, i ragazzi potranno acquisire le competenze necessarie per poter comprendere non solo le procedure, ma lo spirito stesso che connota il volontariato. Potranno, inoltre, potenziare tutte quelle competenze trasversali utili per un futuro inserimento nel mondo del lavoro (es. imparare a comunicare in maniera efficace, lavorare in gruppo, gestire il conflitto).

Il progetto potrà ottenere nuove risorse economiche grazie anche all'elaborazione di progetti di rete presentati a Fondazioni o Istituti di Credito, che potranno finanziare un territorio più ampio del singolo Comune. Ulteriori risorse potranno essere richieste anche ad altri Enti Pubblici, in particolare con fondi specifici per le attività a favore delle nuove generazioni; non si esclude che la rete possa essere anche il punto di partenza per partecipare a bandi di fondazioni che richiedono una rete molto ampia e strutturata e un territorio di riferimento che varchi i singoli territori.

La maggior parte degli enti partner coinvolti ha già collaborato in passato, sicuramente vi sarà una prosecuzione in tal senso di questa attività. La natura educativa e ricreativa degli enti è il punto di partenza per una visione d'insieme sulle nuove generazioni simile, ma dove ogni ente, con le sue specificità, apporta al progetto competenze diverse.

12. Livello di coinvolgimento (informazione, consultazione, co-progettazione/co-gestione ecc.) e strumenti per il coinvolgimento/attivazione dei beneficiari finali e della comunità

I giovani e i ragazzi coinvolti saranno, in primis, coloro che frequentano le attività delle Associazioni, essi stessi se ne faranno promotori con i loro coetanei: nessuno meglio di loro sa come coinvolgere, attirare, motivare un ragazzo a partecipare alle attività. I canali di comunicazione saranno soprattutto luoghi digitali come Instagram e WhatsApp (Facebook sarà utilizzato soprattutto per raggiungere le famiglie).

Per promuovere le iniziative verranno utilizzati, in particolare, strumenti digitali, sarà chiesto ai destinatari stessi di occuparsi della comunicazione attraverso i canali social delle Associazioni.

Alcuni giovani saranno coinvolti nel visitare le sedi dei singoli partner, produrranno poi del materiale che sarà utilizzato anche per creare un mosaico narrativo che racconti l'esperienza all'interno del progetto.

I ragazzi non saranno destinatari passivi delle azioni, ma co-costruttori delle attività, che avranno l'intento finale di promuovere il protagonismo e la partecipazione giovanile. L'adulto fungerà da facilitatore del processo senza però decidere a priori l'intervento: nella creazione del libro-game si partirà dalle idee e dalle proposte dei ragazzi e saranno loro ad inventare nuove trame, anche i momenti conviviali saranno decisi insieme, si chiederà ad ogni gruppo di occuparsi dell'organizzazione di una parte di questi eventi. Nella scelta delle attività di volontariato si partirà dalla proposta dei giovani, che aumenteranno così la loro capacità di osservare i bisogni della comunità, nonché di mettersi in gioco in attività che possano far emergere le loro risorse.

Si chiederà anche agli Enti Pubblici di poter promuovere e far conoscere il progetto attraverso i loro canali web.

13. CRONOPROGRAMMA

Azione

N. Denominazione

Collocazione temporale (Mese/Anno)

5/2021 6/2021 7/2021 8/2021 9/2021 10/2021 11/2021 12/2021 1/2022 2/2022 3/2022 4/2022 5/2022 6/2022 7/2022 8/2022 9/2022

	5/2021	6/2021	7/2021	8/2021	9/2021	10/2021	11/2021	12/2021	1/2022	2/2022	3/2022	4/2022	5/2022	6/2022	7/2022	8/2022	9/2022	
01 ATTIVAZIONE DELLA RETE	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	
02 ALLA SCOPERTA DEL TERRITORIO CON... IL LIBRO GAME	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
03 RIPRENDIAMOCI I NOSTRI SPAZI	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
04 INCONTRO INTERGENERAZIONALE	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
05 CONOSCO IL TERRITORIO E ME NE PRENDO CURA	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

14. PIANO ECONOMICO

COSTI PREVISTI

Denominazione	Importo
1. Spese generali (progettazione, amministrazione, rendicontazione, ecc.) Max 7%	
1.01 Progettazione, amministrazione e rendicontazione (35 h X 20,00 €)	700,00
2. Spese di personale coinvolto <u>direttamente</u> nelle attività del progetto <i>(le eventuali voci di dettaglio aggiuntive devono riguardare attività specifiche di progetto)</i>	
2.01 Coordinamento delle attività di rete	800,00
2.02 Educatore per attività a Longiano per Azione 2, 3 e 5 (200 h X 19,00 €)	3.800,00
2.03 Educatore per attività a Savignano per Azione 2 (20 h X 20,66 €)	413,20
2.04 Agronomo per formazione, supervisione lavoro dell'Orto Amico per Azione 4 (22 h X 50 €)	1.100,00
3. Spese per acquisto attrezzature, materiale di consumo, beni strumentali, piccoli arredi, ecc. <i>(per le spese che comportino aumento di patrimonio, si ricorda che sono ammesse quelle per acquisto beni, materiali, arredi ed attrezzature entro il valore unitario massimo di euro 516,46, a condizioni che risultino indispensabili per la realizzazione delle attività del progetto e con limite di incidenza massima del 30% del finanziamento massimo assegnabile; i beni che superano il valore massimo unitario non possono essere presentati a rendicontazione, nemmeno per la quota parte di 516,46 euro)</i>	
3.01 Sementi e piante per orto (Azione 4)	400,00
3.02 Opuscoli didattici (Azione 4)	300,00
3.03 Alimenti e bevande per momenti di convivialità (Azione 3)	1.300,00
3.04 Strumentazioni per ripresa video e per interviste (Azione 5)	500,00
3.05 Materiale di cancelleria	440,00
3.06 Materiale di pulizia per ambienti (Azione 3)	199,20
4. Spese per acquisto servizi	
4.01 Videomaker per produzione video divulgativo (Azione 4)	500,00
4.02 Trasporto per uscita in natura (Azione 2)	200,00
5. Spese per attività di formazione, promozionali e divulgative	
5.01 Formatore per laboratorio di teatro per Azione 4 (55 h X 30,50 €)	1.677,50
5.02 Stampa volantino promozionale (Azione 3 e 4)	336,50
5.03 Formatrice per libro-game (Azione 2)	1.500,00
6. Rimborsi spese volontari	
7. Spese per prodotti assicurativi	
7.01 Assicurazione volontari	150,00
8. Spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc.)	
8.01 Utenze (Azione 3 e 4)	2.850,00
9. Altre voci di costo	
9.01 DPI e gel igienizzante	100,00
Totale costi	17.266,40

ENTRATE PREVISTE

Denominazione	Importo
1. Finanziamento regionale richiesto	14.976,40
2. Quota a carico Enti proponenti	2.290,00
3. Quota a carico di Enti pubblici	
4. Altro	
Totale entrate	17.266,40

Data stampa 24/02/2021