Allegato C: Scheda progetto

SEZIONE 1: DATI ENTE PROPONENTE E DATI PROGETTO

1	**Titolo progetto**	**ALTA LANGA: COMUNITA' CHE CRESCE**
2	**Anagrafica dell'organizzazione capofila**	
2.1	Denominazione dell'ente	CIRCOLO ARCI CINEMA VEKKIO APS
2.2	Codice fiscale	90030300041
2.3	Sede legale	CORSO RIDDONE, 3 – 12040 CORNELIANO D'ALBA (CN)
2.4	Sede operativa	CORSO RIDDONE, 3 – 12040 CORNELIANO D'ALBA (CN)
2.5	Nome e Cognome legale rappresentante	GIORGIO CRANA
2.6	Nome e cognome del referente del progetto	GIORGIO CRANA
2.7	Indirizzo mail referente di progetto	
2.8	N telefono referente di progetto	
2.9	Pec	cinemavekkio@pec.it
2.10	Anno inizio attività dell'ente	03/04/1998
2.11	Indicare data iscrizione al RUNTS Per le Fondazioni: - indicare data iscrizione al RUNTS; -per le Fondazione già iscritte all'elenco delle Onlus presso l'Agenzia delle Entrate, indicare data di presentazione di istanza di iscrizione al RUNTS	N° ATTO DD 2505/A1419A/2022 del 19/12/2022

3	**Territorio di svolgimento delle attività**		
3.1	Tipologia di territorio coinvolto[1] (barrare il tipo di territorio in cui saranno presenti le azioni).	Pianura, collina ( )	Territorio montano (X)
3.2	Elencare i comuni coinvolti dalle azioni progettuali.	Arguello Borgomale Bossolasco Cerretto Langhe Cravanzana Feisoglio Murazzano Serravalle	

4	**Partner**	
4.1	Numero di partner coinvolti	0
4.2	Elenco partner. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	

[1]Comuni montani di cui alla legge 12 settembre 2025, n. 131 e al relativo elenco approvato con deliberazione dei Consiglio dei Ministri in data 18 febbraio 2026 .

Non sono previsti partner all'interno della proposta progettuale

5	**Collaborazioni**	
5.1	N di collaboratori coinvolti	11
5.2	Elenco collaboratori. Specificare per ogni soggetto: Denominazione ente, forma giuridica, sede legale, codice fiscale	
Enti non profit	Denominazione: Associazione Culturale Nuove Rotte Forma giuridica: associazione Sede legale: Frazione San Rocco Seno d'Elvio, 105 – 12051 – Alba (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 02898440041	
Enti pubblici	Denominazione: Comune di Arguello Forma giuridica: Comune Sede legale: Via Principale, 17 – 12050 – Arguello (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00564900041 Denominazione: Comune di Borgomale Forma giuridica: Comune Sede legale: Piazza Castello, 1 – 12050 – Borgomale (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00468950043 Denominazione: Comune di Bossolasco Forma giuridica: Comune Sede legale: Piazza Oberto, 1 – 12060 – Bossolasco (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00452590045 Denominazione: Comune di Cerretto Forma giuridica: Comune Sede legale: Piazza Dr. G. Sorbrero, 1 – 12050 – Cerretto Langhe (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00499500049 Denominazione: Comune di Cravanzana Forma giuridica: Comune Sede legale: via Ferrera, 2 – 12050 – Cravanzana (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00553920042 Denominazione: Comune di Feisoglio Forma giuridica: Comune Sede legale: Via Roma, 6 – 12050 – Feisoglio (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00553940040 Denominazione: Comune di Murazzano Forma giuridica: Comune Sede legale: Via Roma, 34 – 12060 – Murazzano (CN) Codice Fiscale: 84003470048 P.Iva: 00649090040 Denominazione: Comune di Serravalle Langhe Forma giuridica: Comune Sede legale: Piazza Municipio, 1 – 12050 – Serravalle Langhe (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 00477170047	

	Denominazione: Unione Montana Alta Langa Forma giuridica: Unione Montana Sede legale: Piazza Oberto, 1 – 12060 – Bossolasco (CN) Codice Fiscale: 90049820047 P.Iva: 03564510042 Denominazione: Istituto Comprensivo Bossolasco – Murazzano Forma giuridica: Istituto Scolastico Statale Sede legale: Piazza Caduti per la Patria, 1 – 12060 – Bossolasco (CN) Codice Fiscale/P.Iva: 90033090045 Denominazione: Azienda Sanitaria Local Cn2 – Alba e Bra Forma Giuridica: Ente pubblico della Pubblica Amministrazione Sede legale: Via Vida, 10 – 12051 – Alba (CN)
Enti profit	Denominazione: MyOrango Srl Forma Giuridica: Srl Sede Legale: Via Raimundo Montecuccoli, 6 – 10121 – Torino (TO) P.Iva. 12511160017
Centri servizio per il volontariato (inserire la denominazione e la provincia)	//

SEZIONE 2: PROPOSTA PROGETTUALE

6	**Obiettivi generali (riportare una scelta)**
	Obiettivo 4. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti
7	**Aree di intervento (riportare in ordine di priorità, massimo due scelte).**
- **1° scelta:** Intervento b) promozione della partecipazione e del protagonismo dei minori e dei giovani, perché diventino agenti del cambiamento;	
2° scelta:	
8	**Linee di attività prioritarie (come individuate con specifiche lettere nell'elenco di cui al'art 5 del D.Lgs 117/2017) nelle quali si iscrivono le azioni proposte al finanziamento)**
- d) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa. - l) formazione extra-scolastica finalizzata alla prevenzione della dispersione, al successo scolastico e al contrasto della povertà educativa.	

9	**Descrivere l'esperienza dell'ente e il legame con il territorio oggetto delle azioni progettuali. Specificare il <u>numero</u> di anni da cui si svolge l'attività oggetto della presente richiesta. (Massimo 3500 caratteri)**
Il **Circolo ARCI Cinema Vekkio APS (CVK)** rappresenta da 28 anni uno dei principali presìdi educativi, culturali e aggregativi del territorio di **Corneliano d'Alba e Piobesi d'Alba**. Nato nel 1998 come **Spazio di Aggregazione Giovanile**, nel corso della propria storia ha saputo evolversi fino a diventare un punto di riferimento stabile per bambini/e, adolescenti, giovani e famiglie, offrendo servizi continuativi durante tutto l'anno e costruendo una rete consolidata di collaborazioni con istituzioni, scuole, servizi sociali, associazioni e realtà del Terzo Settore. L'esperienza maturata ha consentito di sviluppare un **modello educativo fondato sulla partecipazione attiva, sul protagonismo giovanile e sulla costruzione di comunità**, capace di intercettare i bisogni	

emergenti delle nuove generazioni e di tradurli in interventi concreti, inclusivi e innovativi.
CVK garantisce un **presidio educativo permanente** attraverso servizi e progettualità rivolti alle diverse fasce d'età (dai 0 ai 18 anni), promuovendo percorsi di crescita personale, inclusione sociale e cittadinanza attiva. Tra le principali iniziative realizzate figurano: **Spazio Giovani**, il **Progetto Rete CEET**, **Cultura in Movimento**, **Estate Ragazzi**, i **Centri di Attività Minori (CAM)**, **Spazio Aperto**, oltre a numerose iniziative culturali, artistiche e musicali che coinvolgono ogni anno centinaia di cittadini/e e rafforzano il senso di appartenenza alla comunità.
La missione si fonda sulla convinzione che i giovani debbano essere protagonisti dei processi di crescita del territorio e per questo motivo tutte le attività proposte privilegiano metodologie partecipative, educazione non formale, apprendimento esperienziale e collaborazione tra pari, valorizzando le capacità individuali e collettive e favorendo lo sviluppo di competenze personali, relazionali e civiche.

Nel tempo CVK ha costruito un rapporto di fiducia con la comunità educante:

- **famiglie:** in quanto luogo sicuro in cui i/le figli/e possono sperimentare relazioni positive, sviluppare autonomie e partecipare ad attività continuative, con il supporto educativo di professionisti qualificati
- **scuole:** partner stabile nella progettazione/realizzazione di interventi integrativi ai percorsi didattici, nella messa a terra di attività extrascolastiche, doposcuola, centri estivi e iniziative dedicate all'educazione alla cittadinanza e alla socializzazione
- **servizi sociali**: per i servizi territoriali rappresenta un contesto educativo privilegiato per l'inserimento, l'accompagnamento e il sostegno di minori e adolescenti in situazioni di vulnerabilità, contribuendo alla costruzione di percorsi personalizzati di inclusione sociale e prevenzione del disagio.

La storicità di CVK (28 anni) si traduce nella capacità di attivare reti di collaborazione permanenti e radicate con enti locali, istituti scolastici, associazioni culturali, cooperative sociali, servizi educativi e realtà del territorio, favorendo un approccio integrato educativo – formativo di risposta ai bisogni della comunità.

Il Progetto nasce da un'esperienza specifica e radicata sul territorio e sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, sulla partecipazione civica e sulla possibilità di rendere visibile la voce dei minori. Le attività (avviate dal 2020) non rappresentano interventi episodici, ma si inseriscono in un sistema di servizi già riconosciuto dalla comunità locale, capace di garantire continuità educativa, ampia partecipazione dei destinatari e sostenibilità delle azioni anche oltre la conclusione del finanziamento. CVK mette a disposizione un'ampia competenza organizzativa, educativa e relazionale maturata negli anni, assicurando una gestione efficace delle attività e delle risorse, una forte capacità di coinvolgimento della comunità locale e una consolidata esperienza nella realizzazione di interventi/azioni a favore dei/delle giovani.

10	**Descrivere le professionalità presenti all'interno dell'associazione/fondazione (volontario o dipendente) adatte allo svolgimento dell'attività del progetto (esempio: assistenti sociali, medico, infermiere, docente, educatore, formatore). È possibile anche fare riferimento alle risorse esterne che si intende coinvolgere per la progettualità oggetto della presente richiesta. (Massimo 2000 caratteri)**

Le competenze interne di CVK e il contributo di risorse esterne garantiscono un'équipe multidisciplinare esperta in educativa territoriale, progettazione partecipata, eventi e lavoro di rete con scuole, enti locali e servizi.
Risorse interne:

- **Giorgio Crana** (coordinatore): Attivo nell'ambito dei progetti per i Giovani dal 1990 e dal 1999 è presidente del CVK. Coordina le progettualità per le attività educative e culturali. Dal 2015 è attivo con il progetto **Cultura in Movimento**, che porta la filosofia di fare cultura ed educativa fuori dalle mura del circolo, interessando il territorio locale ad ampio raggio. Da anni collabora con l'ARCI a livello nazionale su temi quali infanzia, adolescenza e cultura.
- **Alberto Contu**: educatore professionale, progettista sociale e culturale, formatore e ricercatore in ambito pedagogico. Da oltre 20 anni opera nel campo dell'educazione sociale e di comunità,

sviluppando percorsi che intrecciano scuola, territorio, cultura, partecipazione e politiche giovanili. Dal 2005 svolge attività educativa e di coordinamento presso il CVK. È ideatore del metodo **Cultura in Movimento**, nato nel 2016 come progetto di *audience development* ed *engagement culturale* e successivamente evolutosi in un vero e proprio modello pedagogico di educazione sociale e territoriale. La sua ricerca pedagogica costruisce metodologie capaci di mettere in relazione educazione, cultura, partecipazione democratica e sviluppo delle comunità.

- **Claudio Gorlier**: professionista del settore socioeducativo e formativo con oltre 15 anni di esperienza nell'ideazione, gestione e implementazione di interventi pedagogici territoriali e di politiche giovanili. Educatore presso il CVK dal 2015 è uno degli ideatori e promotori di **Cultura in Movimento**; ha sviluppato solide competenze nel *PCM.* Ampia esperienza *Media Education*. Ha formalizzato l'uso del podcasting partecipato come *dispositivo pedagogico* e strumento di espressione intergenerazionale.

Risorse esterne:

- Marco Sugliano: professionista esterno dipendente del Ser.D esperto di ludopatie, cyberbullismo e dinamiche problematiche legate al gioco
- Asl Cn2 (Ser.D): struttura ambulatoriale pubblica del SSN dedicata alla cura, prevenzione e riabilitazione delle dipendenze patologiche non solo da sostanze ma anche comportamentali
- Ass. Culturale Nuove Rotte: équipe specializzata e competente in teatro di strada per ragazzi, teatro fisico, giocoleria, didattica artistica, spettacoli per famiglie
- MyOrango srl: Agenzia specializzata su strumenti di governance, processi interni, valutazione e monitoraggio sia di Enti del terzo settore che di progettualità

11	**Analisi di contesto: descrivere il contesto in cui è inserita l'attività progettuale e le problematiche a cui si intende rispondere. Se possibili fornire dati oggettivi e analisi sulla problematica in oggetto. (massimo 3000 caratteri).**

Il progetto interviene nell'**area montana dell'Alta Langa**; piccoli centri, con frazioni e nuclei abitativi molto lontani tra di loro, nei quali la distanza tra casa, scuola, servizi, spazi culturali e luoghi di aggregazione riduce le occasioni di incontro tra pari.

Negli 8 comuni risiedono 3.863 abitanti al 2024, con una diminuzione dell'8,6% rispetto al 2004 e un progressivo aumento dell'età media (4%) e dell'indice di vecchiaia (13,6%). In un contesto demograficamente fragile, bambini/e e ragazzi/e rischiano di avere **meno spazi di espressione** e che i bisogni educativi restino secondari rispetto alle urgenze territoriali. La criticità non si focalizza sull'assenza/presenza di servizi ma sulla ***"povertà di occasioni";*** minori opportunità di incontro, scambio e partecipazione.

Il rapporto *UNICEF Innocenti* sulle aree interne evidenzia come spopolamento, riduzione dei servizi e mancanza di opportunità incidano sul benessere di bambini e adolescenti, richiedendo strategie territoriali che mettano al centro il loro punto di vista e il loro diritto a vivere il territorio.
Il bisogno educativo è confermato anche dai dati scolastici; il Rapporto IRES Piemonte 2025 segnala che l'abbandono scolastico precoce in Piemonte si colloca all'8,7% nel 2024: al termine del primo ciclo il 38% degli studenti piemontesi non raggiunge i livelli di base in italiano e il 40% in matematica; in presenza di svantaggio socioeconomico le quote salgono al 43% e 41%. Per la provincia di Cuneo il Rapporto 2025 su Obiettivo Orientamento registra 26.219 partecipazioni alle attività di orientamento nell'a.s. 2024/25 e segnala che i trasporti sono uno dei principali ostacoli all'adesione delle scuole alle esperienze sul territorio. **Ciò conferma, per le aree montane, la necessità di portare le attività nei luoghi di vita dei minori.**

I dati sul disagio giovanile indicano la necessità di prevenzione educativa: SINPIA segnala che in Italia circa 1 minore su 5, pari a circa 2 milioni, presenta un disturbo neuropsichiatrico e che il 50% delle patologie psichiatriche esordisce prima dei 14 anni; in Piemonte il Consiglio regionale richiama l'aumento nei servizi NPI di ansia, depressione, fobie, ritiro sociale, disturbi alimentari e autolesionismo. Lo studio ESPADItalia,

rileva che quasi il 70% dei giovani italiani tra i 15 e i 19 anni gioca ai videogiochi; tra di loro, un terzo spende soldi per giocare online e un quinto riferisce modalità di gioco considerate a rischio di dipendenza. In questa fascia d'età 1 adolescente su 2 gioca d'azzardo, mentre 1 su 10 presenta un coinvolgimento potenzialmente problematico nel gioco d'azzardo.

I dati del Benessere Equo e Sostenibile rafforzano la pertinenza dell'intervento. ISTAT rileva che nel 2024 il 28,9% della popolazione di 14 anni ha svolto almeno un'attività di partecipazione sociale, ma tra i 14-19enni il valore sale al 44,7%. Nello stesso rapporto, i ragazzi tra 14 e 19 anni risultano i più soddisfatti delle proprie relazioni: il 40,1% è molto soddisfatto delle relazioni familiari e il 40,3% di quelle amicali. Il dato, positivo, va letto insieme a OCSE-PISA 2022: in Italia il 76% degli studenti dichiara di fare facilmente amicizia a scuola, mentre il 14% si sente solo e il 13% escluso. **Le relazioni sono quindi una risorsa decisiva, ma non automatica: vanno sostenute con contesti accessibili, continui e riconosciuti.**

In questo quadro il progetto risponde a tre criticità:

- isolamento territoriale,
- povertà educativa di opportunità
- debole partecipazione giovanile.

Le attività promuovono fattori come relazioni positive, ascolto, cooperazione, appartenenza al territorio e protagonismo dei minori, trasformando scuole e spazi pubblici montani in luoghi di partecipazione, benessere e apprendimento informale.

12	**Obiettivo del progetto: descrivere l'obiettivo progettuale, ovvero il cambiamento che si intende produrre con le azioni progettuali. Descrivere i soggetti beneficiari delle attività (Destinatari delle attività). (massimo 3500 caratteri)**

L'obiettivo generale (OG) del progetto è favorire la **partecipazione ed il protagonismo dei giovani** e dei minori in quanto agenti del cambiamento attraverso il rafforzamento del diritto al gioco, all'ascolto e alla partecipazione dei minori dell'Alta Langa, trasformando scuola, piazze, cortili, campetti e luoghi pubblici in spazi educativi accessibili, inclusivi e riconosciuti dalla comunità.
L'OG si articola in due **obiettivi specifici** (OS):

- OS1: **favorire e sostenere la partecipazione ed il protagonismo dei giovani attraverso il diritto al gioco**, inteso come strumento capace di rimuovere barriere economiche, sociali, educative e territoriali, garantendo pari opportunità di partecipazione anche a chi vive in frazioni isolate, ha minori occasioni aggregative o presenta fragilità relazionali
- OS2: promuovere la sensibilizzazione sui diritti e, attraverso il gioco, sostenere e rafforzare il contesto educativo locale per ancorarlo ad una cultura pratica di partecipazione e di attivismo favorendo il **connubio tra gioco-scuola, territorio - scuola, territorio in gioco.**

Le azioni progettuali trasformano gli obiettivi in esperienze concrete e partecipative. Attraverso inchiesta ludica e mappe sociali, i minori esplorano la comunità, individuando luoghi accessibili, barriere, percezioni di sicurezza, spazi da riattivare e criticità legate al gioco. La socioanalisi narrativa e l'invenzione di giochi valorizzano memoria locale, immaginazione e bisogni emersi, traducendoli in strumenti replicabili. Giocoleria e teatro di strada introducono corpo, movimento, gestione dell'errore, tradizione e dialogo intergenerazionale. I partecipanti diventano così ricercatori dei luoghi che abitano, ideatori di giochi inclusivi e promotori del diritto al gioco.

Il progetto intende aumentare la consapevolezza dei minori rispetto ai propri diritti, contrastare isolamento e povertà educativa di opportunità, sviluppare competenze sociali, cooperative, creative e civiche, favorire l'uso positivo degli spazi pubblici e **consolidare il rapporto tra apprendimento formale, educazione non formale e partecipazione territoriale**.
Il risultato atteso è una comunità educante più capace di ascoltare i minori, riconoscere il valore del gioco e sostenere spazi di relazione nei piccoli comuni montani.
Il **cambiamento atteso** riguarda il passaggio da una condizione in cui bambini/e e ragazzi/e vivono spesso le opportunità aggregative come frammentate, distanti o occasionali, a una situazione in cui possono

leggere il proprio territorio, nominarne bisogni e potenzialità, progettare esperienze di gioco e attivare relazioni significative tra pari, adulti, scuola e comunità locale.

I **beneficiari diretti** saranno circa 140/150 bambini/e e ragazzi/e, coinvolti nelle attività (Fase 1 e Fase 4) afferenti ai territori di progetto, con attenzione al raccordo tra scuola primaria e scuola secondaria di primo grado. La scelta dei gruppi avverrà con Istituti Comprensivi ed enti locali, valorizzando la continuità con percorsi già avviati e l'inclusione di nuovi partecipanti. **Sarà data particolare attenzione a minori con minori opportunità educative e ricreative, ragazzi/e che vivono in frazioni o contesti isolati, alunni/e con BES, fragilità relazionali o difficoltà di partecipazione.** È complesso individuare il numero esatto di beneficiari diretti in quanto le attività progettuali sono trasversali su tutta la scuola e non sui singoli beneficiari della Fase 1. La Fase 4 sarà aperta e fruibile da parte di tutti i/le cittadini/e dei 3 comuni coinvolti con risultati ampiamente sopra il numero indicato.

I **beneficiari indiretti** saranno famiglie, docenti, volontari, giovani, associazioni, amministrazioni locali e cittadinanza. Il progetto offrirà occasioni educative gratuite, strumenti per integrare apprendimento formale e non formale, mappe degli spazi pubblici viste dai minori, kit e giochi riutilizzabili.

13	**Strategia d'intervento: descrivere le modalità di realizzazione dell'intervento e le fasi in cui è articolato. Descrivere come le attività proposte si integrano con i servizi e le istituzioni presenti sul territorio. Descrivere gli aspetti di innovazione presenti nel progetto. (massimo 3500 caratteri)**

La strategia usa il **gioco come strumento educativo di ascolto, partecipazione**, inclusione e prevenzione, integrando scuola, territorio e comunità. In continuità con **Cultura in Movimento** e *Nessuno resti indietro*, promuove il protagonismo dei minori, il dialogo con gli adulti, il benessere relazionale e la riappropriazione degli spazi.

Fase 1 – Cabina di regia: composta da 3 referenti CVK, 1 referente scolastico, 1 dei Comuni coinvolti e 1 del Ser.D., coordinerà calendario, raccordo tra attività scolastiche ed extrascolastiche, strumenti di osservazione, monitoraggio, comunicazione e materiali finali. È previsto 1 incontro di avvio e 3 incontri trimestrali.

Fase 2 – Inchiesta ludica e mappe sociali: nei 4 gruppi/plessi di Feisoglio, Cravanzana, Murazzano e Borgomale saranno realizzati 3 incontri per classe: 2 condotti dagli educatori CVK e 1 con accompagnamento specialistico di Marco Sugliano con intervento su ludopatia. Bambini/e e ragazzi/e analizzeranno il diritto al gioco, gli spazi vissuti, le barriere, i rischi e le opportunità del territorio. Il percorso porterà alla costruzione di 4 mappe sociali e ludiche, utili a far emergere bisogni, desideri e potenzialità dal punto di vista dei minori e a orientare le attività successive

Fase 3 – Socioanalisi narrativa e invenzione dei giochi: i contenuti emersi dalla Fase 2 saranno trasformati in esperienze concrete per spronare i/le giovani ad esercitare, attraverso il gioco, il proprio protagonismo civico e civile. La socioanalisi narrativa permetterà di trasformare memoria locale, emozioni e desideri in proposte concrete. Verranno progettati dai ragazzi nei 3 mesi di laboratorio, n. 4 giochi accessibili, inclusivi, replicabili e adatti agli spazi individuati.

Fasel 4 – Attivazione degli spazi e Giocol – Art: per favorire la partecipazione attiva e il protagonismo dei/delle giovani, saranno realizzati 3 momenti pubblici e comunitari nei Comuni di Arguello, Serravalle Langhe e Cerretto Langhe. Le attività, svolte in collaborazione con l'Ass. Nuove Rotte, proporranno esperienze di giocoleria, teatro di comunità e giochi di strada.

Fase 5 – Formazione e sensibilizzazione comunità educante: Sarà realizzato a Bossolasco 1 incontro formativo rivolto a studenti, genitori, insegnanti, educatori e amministratori, con il coinvolgimento dell'esperto Marco Sugliano, su ludopatie, cyberbullismo e dinamiche problematiche legate al gioco. L'incontro aiuterà a distinguere il gioco come esperienza relazionale, corporea e cooperativa dalle forme individualizzate o rischiose, rafforzando negli adulti competenze educative e pratiche sane di partecipazione.

Fase 6 – Fungoncino e momenti informali: In contemporanea, il furgoncino di Cultura in Movimento porterà sport e giochi di piazza all'uscita delle 4 scuole coinvolte (Fase 1). Con l'Ass. Nuove Rotte saranno realizzati 4 momenti pubblici di giocoleria, teatro di comunità e giochi di strada, per riattivare piazze, cortili e campetti come luoghi educativi di incontro e partecipazione. I/le minori potranno promuovere il

progetto e diffondere i 4 giochi realizzati, coinvolgendo coetanei, famiglie e comunità locale.
Fase 7 – Kit e vademecum: al termine è prevista la costruzione partecipata e la restituzione di un kit/vademecum per la comunità educante, contenente giochi cooperativi, attenzioni educative per l'uso degli spazi pubblici e indicazioni di prevenzione rispetto alle forme problematiche del gioco.
Sarà uno strumento semplice e riutilizzabile da scuole, Comuni, associazioni e volontari anche dopo la fine del progetto.
Attività trasversale – valutazione, comunicazione e replicabilità: CVK curerà documentazione, comunicazione, restituzione del kit e valorizzazione dei risultati tramite social, newsletter, sito Cultura in Movimento e canali di Comuni e Unione Montana. Queste attività saranno prevalentemente svolte dai volontari di CVK con la collaborazione della CdR sulla base dell'avanzamento del progetto.
Fase 8 – Valutazione e Monitoraggio: l'attività progettuale ed il materiale prodotto verranno sottoposti alla valutazione di un ente/soggetto terzo con comprovata esperienza ed adeguato CV atto ad indagare nel dettaglio l'impatto delle attività svolte (MyOrango srl).

L'**integrazione territoriale** coinvolgerà IC, Comuni, Unione Montana e famiglie: le scuole cureranno il raccordo didattico e i gruppi classe, gli enti locali faciliteranno l'uso degli spazi pubblici e la diffusione delle iniziative, le famiglie parteciperanno a momenti formativi ed eventi.
L'**innovazione** consiste nel rendere il gioco un'infrastruttura educativa territoriale: strumento di relazione a scuola, metodo di riattivazione degli spazi nei paesi e linguaggio condiviso tra minori, famiglie, insegnanti, amministratori e associazioni, contrastando isolamento, povertà educativa e bassa partecipazione

13.1	**Descrivere il ruolo dei partner e delle collaborazioni nello svolgimento dei progetti (massimo 2000 caratteri)**

Il Progetto Alta Langhe: Comunità che Cresce prevede una forte correlazione nello sviluppo progettuale.

CVK (capofila): cura il coordinamento generale, la Cabina di Regia (CdR) il raccordo con IC e Comuni, inchiesta ludica, mappe sociali, socioanalisi narrativa, progettazione del kit, pomeriggi di gioco, comunicazione e rendicontazione garantendo continuità, competenza pedagogica e gestione integrata delle risorse a disposizione (Presenza in tutte le fasi progettuali)

IC Bossolasco-Murazzano: facilita l'accesso ai gruppi classe, il raccordo con la programmazione didattica, il coinvolgimento dei docenti, l'osservazione dei bisogni educativi e la connessione tra apprendimento formale e non formale (Fase 2 e 3)

I **Comuni e l'Unione Montana Alta Langa** sostengono il progetto mettendo a disposizione spazi pubblici, autorizzazioni, canali di comunicazione, raccordo con famiglie comunità locali e valorizzazione degli esiti (Fase 4, 5 ed attività trasversale)

Ser.D: Attiva nella Fase 1 per intercettare eventuali casi di fragilità evidenziate con le Fasi 2 e 5

Associazione culturale Nuove Rotte: realizza laboratori di arti di strada, giocoleria circense e spettacoli teatrali per famiglie. Contribuisce alla progettazione del kit come pratica educativa (Fase 4 e 6)

Marco Sugliano: supporta il percorso con interventi educativi nelle classi e un incontro pubblico sulla prevenzione delle ludopatie e delle forme problematiche del gioco, rafforzando la distinzione tra gioco relazionale, cooperativo e gioco a rischio (Fase 2 e 5)

Marco Sugliano: contribuirà agli interventi educativi connessi alle problematiche legate al gioco (Fase 2 e Fase 5)

Ass. Culturale Nuove Rotte: attiverà le azioni di teatro di strada, teatro fisico, giocoleria, didattica artistica, spettacoli per famiglie (Fase 3 e 6)

MyOrango srl: Avvierà i processi di valutazione e monitoraggio della progettualità (Fase 8)

Volontari sostengono accoglienza, logistica, presidio degli spazi, preparazione materiali, documentazione e coinvolgimento della comunità educante, sempre in raccordo con équipe educativa, docenti e collaboratori

13.2 Tabella riassuntiva della strategia di intervento: suddividere nella seguente tabella le principali azioni progettuali, indicando a chi sono rivolte, i soggetti coinvolti.

N	Tipologia di azione	Descrizione dell'azione	Beneficiari	Soggetti attuatori (capofila, partner, collaboratori)
1	Prima Fase – Avvio e Cabina di Regia	Pianificazione operativa, accordi con scuole e partner, calendario, strumenti di monitoraggio	Tutti i soggetti coinvolti	CVK (capofila) IC Bossolasco Murazzano 8 Comuni 1 Unione Montana
2	Seconda Fase – Inchiesta ludica e mappe sociali	Realizzazione di 3 incontri per ciascuna delle 4 classi coinvolte dei plessi di Feisoglio, Lequio Berria, Murazzano e Borgomale Esplorazione del diritto al gioco e rilevazione di abitudini, luoghi, barriere e opportunità. Costrizione di 4 mappe sociali dei luoghi del gioco	4 gruppi/classi (da 60 a 80 bambini/e), Insegnanti	CVK (capofila) **Collaboratori:** IC Bossolasco – Murazzano Comune di Feisoglio Comune di Lequio Berria Comune di Murazzano Comune di Borgomale
3	Terza Fase – Socioanalisi narrativa e invenzione del gioco	Rielaborazione di racconti, desideri e memoria locale in 4 schede gioco, regole inclusive e proposte replicabili negli spazi pubblici.	4 gruppi/classi Da 60 a 80 bambini/e	CVK (capofila) **Collaboratori:** IC Bossolasco – Murazzano
4	Quarta Fase – Attivazione degli spazi e Giocol – Arte	Realizzazione di 3 momenti di giocoleria/spettacoli di teatro nei comuni di Arguello, Serravalle Langhe e Cerretto Langhe. Sperimentazione del gioco come pratica comunitaria e intergenerazionale.	Bambini/e e ragazzi/e Comunità educante	CVK (Capofila) **Collaboratori** Comune di Arguello Comune di Serravalle Langhe Comune di Cerretto Langhe Ass. Nuove Rotte
5	Quinta Fase – Formazione e sensibilizzazione comunità educante	Incontro pubblico a Bossolasco docenti, studenti e comunità educante sulla prevenzione delle dipendenze comportamentali.	Bambini/e, Ragazzi/e Comunità educante	CVK (Capofila) **Collaboratori:** Unione Montana Alta Langa
6	Sesta Fase – Furgoncino e momenti informali	Realizzazione di momenti di giocoleria e teatro di strada informale nei 4 paesi coinvolti nella seconda fase	Bambini/e Ragazzi/e	CVK (Capofila) **Collaboratori:** Comune di Feisoglio

		Prove dei giochi negli spazi mappati con la seconda fase		Comune di Lequio Berria Comune di Murazzano Comune di Borgomale Ass. Nuove Rotte
7	Settima Fase – Kit/Vademecum	Co-costruzione del kit con mappe, giochi, regole, indicazioni d'uso e materiali replicabili.	Bambini/e Scuole, Comunità educante	CVK (Capofila) **Collaboratori:** Ass. Nuove Rotte
8	Ottava Fase – Valutazione e Monitoraggio:	Monitoraggio e valutazione progettuale	CVK, territori coinvolti, IC e comunità educante	CVK (Capofila) **Collaboratori**: MyOrango srl
9	Attività trasversale – Valutazione, comunicazione e replicabilità	Questionari, report, rassegna stampa, diffusione e valorizzazione dei risultati	Comuni, IC, Comunità educante	CVK (Capofila) Tutti i collaboratori per diffusione progetto e risultato

14	**Volontari**	
14.1	**Numero di volontari coinvolti**	**7**
14.2	**Descrivere in che modo i volontari saranno coinvolti nelle attività di progetto. Specificare, se previste, le attività di formazione ad essi rivolte. (massimo 2.000 caratteri)**	

Il progetto prevede il coinvolgimento indicativo di 7 volontari/e CVK.
Il volontariato non avrà una funzione sostitutiva delle figure educative e professionali, ma **integrerà l'intervento rafforzandone la dimensione comunitaria, la cura dell'accoglienza e la capacità di presidiare gli spazi pubblici durante le attività.**

I volontari saranno coinvolti nel **supporto all'accoglienza dei gruppi**, preparazione e riordino dei materiali, accompagnamento logistico negli spazi mappati, supporto durante i laboratori di gioco, giocoleria e pallapugno, documentazione fotografica, comunicazione locale, raccolta di osservazioni non sensibili e collaborazione nell'organizzazione dei due eventi finali. La loro **presenza** sarà particolarmente importante **nelle fasi di attivazione degli spazi pubblici**, perché contribuirà a rendere cortili, piazze e campetti luoghi presidiati, accessibili e riconoscibili dalla comunità.

Prima dell'avvio delle attività sarà realizzato un **incontro formativo della durata di 2ore** dedicato ai volontari, centrato su obiettivi del progetto, tutela dei minori, ruolo educativo del volontario, gestione inclusiva dei gruppi, attenzione a fragilità relazionali o bisogni educativi speciali, sicurezza organizzativa e corretto uso degli strumenti di monitoraggio.
I volontari saranno coordinati dall'équipe CVK e agiranno sempre in raccordo con educatori, docenti e referenti dei partner, garantendo continuità, responsabilità e coerenza con le indicazioni del progetto.

Le attività di formazione per volontari riguardano principalmente la quinta fase di sviluppo progettuale con la realizzazione dell'attività presso Bossolasco di Formazione e sensibilizzazione sulla prevenzione delle dipendenze comportamentali dal gioco. La scelta di focalizzarsi su tali beneficiari è frutto di un lavoro pregresso che ha visto nella comunità educante una buona base per lo sviluppo e la crescita di volontari consapevoli ed informati.

15	**Risultati attesi, impatto previsto. (massimo 2000 caratteri).**

Alta Langa: Comunità che Cresce mira a **generare un cambiamento riconoscibile** nelle modalità con cui bambini/e, ragazzi/e, scuola e comunità partecipano attraverso il diritto al gioco, all'ascolto e alla partecipazione. I risultati attesi riguardano:

. **Coinvolgimento diretto di circa 60-80 minori** in 4 gruppi/classe: i partecipanti saranno accompagnati a leggere il proprio territorio, riconoscere bisogni e barriere, esprimere desideri, sperimentare cooperazione e assumere un ruolo attivo nella costruzione di proposte con il gioco quale strumento di partecipazione e condivisione

. **4 letture territoriali/giochi inclusivi** attraverso l'inchiesta ludica.

Il risultato non sarà soltanto un prodotto grafico, ma uno strumento utile a scuole, enti locali e associazioni per comprendere dove i ragazzi si sentono accolti, quali spazi risultano poco accessibili o poco sicuri e quali luoghi possono essere riattivati come ambienti educativi. In questo modo il **punto di vista dei minori entrerà nella lettura pubblica dei comuni e verranno sviluppate competenze** sociali, creative e civiche: saper cooperare, negoziare regole, gestire conflitti ed errori, includere compagni con abilità e vissuti diversi, trasformare un'idea in un'esperienza condivisibile.

. **3 momenti di gioco e teatro di strada** rafforzeranno coordinazione, fiducia, concentrazione e collaborazione con **coinvolgimento di almeno 60 minori nei 3 comuni di azione**.

. **Produzione di 1 kit/vademecum di comunità** pensati per essere riutilizzati da scuole, volontari, associazioni e amministrazioni anche dopo la conclusione del finanziamento. I kit, insieme alle schede dei giochi ideati, costituiranno un risultato concreto e replicabile: permetteranno di trasformare cortili, piazze e campetti in luoghi di relazione, favorendo continuità tra scuola, extrascuola e iniziative comunitarie.

L'impatto atteso è una comunità educante capace di ascoltare i ragazzi, riconoscere il valore degli spazi pubblici, sostenere occasioni di partecipazione accessibili nei piccoli comuni montani ed incentivare la partecipazione ed il protagonismo dei giovani in quanto agenti del cambiamento.

La valutazione sarà parte integrante dei risultati; accompagnerà il progetto attraverso registri presenze, osservazioni educative, questionari pre/post, raccolta di mappe e giochi, documentazione degli eventi e report finale, per misurare attività realizzate e cambiamenti percepiti in partecipazione, appartenenza, relazioni, fiducia e uso positivo degli spazi.

16	**Strategia di sostenibilità futura dell'azione progettuale: evidenziare la creazione di azioni, servizi e saperi che rimangano attivi nel tempo anche al termine del finanziamento specifico. Elencare elementi concreti e verificabili a supporto di quanto dichiarato. (massimo 2.500 caratteri)**

Lo sviluppo progettuale opera in un'ottica sistemica ed organica sul tema dell'educazione e della partecipazione attiva dei/delle giovani. La storicità di CVK sul territorio, unitamente alla metodologia Cultura in Movimento e l'ampia rete sviluppatasi negli anni, ne favorisce la sostenibilità futura.

La realizzazione di incontri cadenzati (CdR) incentiva la concertazione tra le parti sul tema della partecipazione dei giovani allo sviluppo del territorio e dei luoghi che vivono. La presenza degli IC, degli/le insegnanti e del Ser.d, unitamente all'attività di formazione della comunità educante da un lato stimola l'accoglimento delle richieste e delle domande degli abitanti sulle questioni giovanili e, dall'altro, rappresenta una garanzia di stabilità, di presidio e di continuità nel tempo in particolare per i giovani a maggior rischio di dispersione.

CVK, in qualità di capofila, favorirà il raccordo attraverso incontri a cadenza regolare, utili sia a intervenire sui punti di debolezza sia a valorizzare i punti di forza del progetto. Il capofila avrà inoltre cura di accogliere nella rete eventuali nuovi soggetti e nuove persone degli enti partner, anche in caso di cambiamenti amministrativi, mobilità scolastiche o avvicendamenti organizzativi, garantendo memoria progettuale e continuità relazionale.

La **sostenibilità futura** si fonda anche su strumenti semplici, replicabili e radicati nei luoghi di vita dei minori. Le **mappe sociali** resteranno a disposizione di scuole, enti locali, CVK e associazioni come base per future attività di progettazione partecipata e per orientare scelte educative sugli spazi pubblici.

I giochi inventati saranno documentati in schede operative con regole, materiali, adattamenti inclusivi e luoghi in cui possono essere riproposti. I**l kit di comunità** per il gioco negli spazi pubblici rappresenta il principale **dispositivo di continuità**: potrà essere utilizzato in eventi territoriali, Estate Ragazzi, doposcuola, educativa di strada, giornate scolastiche aperte e iniziative associative.

La **trasferibilità dei risultati** sarà favorita dalle macroreti dei partner e dalla comunicazione. Durante il progetto sarà curata una **presenza continuativa sui principali social network.** Saranno predisposti strumenti digitali condivisi, quali spazio web per la mappa, cloud di lavoro e archivio dei materiali. Una parte degli output potrà così restare fruibile anche dopo la conclusione del progetto.

CVK potrà inoltre sostenere la continuità dell'iniziativa attraverso altri canali di finanziamento pubblico e privato, valorizzando la progettualità come base per successive candidature e collaborazioni territoriali.

17	**Descrivere i sistemi di valutazione e di monitoraggio dei risultati (massimo 2000 caratteri)**

Il progetto prevede un sistema di monitoraggio e valutazione continuativo ed integrato finalizzato ad accertare il corretto sviluppo del progetto, individuare eventuali scostamenti e introdurre tempestivamente cambiamenti o miglioramenti.

Il monitoraggio tecnico sarà realizzato lungo tutto l'iter progettuale e riguarderà tre dimensioni:

- **avanzamento fisico** verificherà, con raccolta dati periodica trimestrale, lo stato di realizzazione delle attività, il numero di partecipanti, la produzione di mappe, giochi, kit ed eventi.
- **avanzamento finanziario** controllerà l'effettivo utilizzo delle risorse messe a disposizione e la coerenza tra spese sostenute, budget e attività
- **avanzamento procedurale** verificherà la correttezza dei passaggi formali necessari, quali autorizzazioni, permessi, calendari condivisi, accordi con scuole, enti locali e partner.

Oltre agli indicatori individuati (17.1), la raccolta dei dati quantitativi e qualitativi sarà connessa alle singole attività realizzate e avverrà attraverso strumenti messi a disposizione dal coordinatore:

- report attività, registri presenza, schede partecipanti, diari degli operatori, questionari di gradimento e strumenti pre/post adattati all'età dei partecipanti (anche con QR Code).

Le informazioni raccolte consentiranno di osservare continuità della partecipazione, qualità del coinvolgimento, inclusione, collaborazione, gestione dell'errore, appartenenza, accessibilità percepita degli spazi e desiderio di partecipare alla vita del territorio.

La metodologia di monitoraggio prevede la raccolta in itinere dei dati e la verifica ex post degli esiti raggiunti per la redazione di report trimestrali di monitoraggio e di un report finale. La CdR analizzerà periodicamente i dati, valuterà criticità organizzative o educative e garantirà coerenza con gli obiettivi del bando. La valutazione del progetto, affidata a un partner esterno/ente terzo selezionato sulla base del CV e dell'esperienza pregresse nelle attività di valutazione (MyOrango srl) verificherà non solo le attività realizzate, ma il cambiamento prodotto: maggiore partecipazione dei/delle minori, uso degli spazi pubblici, crescita della consapevolezza sul diritto al gioco e maggiore capacità della comunità educante di ascoltare bambini/e e ragazzi/e.

17.1 specificare gli indicatori che si intende monitorare durante il progetto. (massimo 5 indicatori) (eventualmente aggiungere le righe necessarie)

N	Indicatore	Obiettivo previsto	Modalità di rilevazione
1	N. minori coinvolti direttamente nelle attività progettuali	n. 140/150 minori coinvolti direttamente nelle attività progettuali (circa 60-80 nelle attività di inchiesta ludica e mappe sociali – Fase 2, 60/80 nei momenti di gioco/teatro e attivazione degli spazi – Fase 4) *N.B. il numero di beneficiari*	Registri presenze, schede attività e report educatori

		coinvolti è indicativo in quanto le attività sono rivolte in modo trasversale a tutta la comunità di cittadini e gli IC dei comuni coinvolti. Con molta probabilità il numero di beneficiari sarà largamente maggiore	
2	N. percorsi di inchiesta ludica e mappatura	n. 4 percorsi di inchiesta ludica n. 4 mappe sociali dei luoghi del gioco	Raccolta elaborati, mappe prodotte, report attività degli educatori, documentazione fotografica
3	N. giochi inclusivi e strumenti replicabili prodotti	n. 4 giochi n. 1 kit/vademecum territoriali	Schede gioco, foto, materiali prodotti
4	N. momenti pubblici di gioco, giocoleria, teatro di strada e attivazione degli spazi	n. 3 momenti territoriali di gioco n. circa 60-80 ragazzi coinvolti *N.B. il numero di beneficiari coinvolti è indicativo in quanto le attività sono rivolte in modo trasversale a tutta la comunità di cittadini. Con molta probabilità il numero di beneficiari sarà largamente maggiore*	Registri presenza, calendario attività, documentazione fotografica, materiale di comunicazione
5	N. Partecipanti della comunità educante	n. 100 persone coinvolte tra famiglia, docenti, volontari e cittadini alle attività di formazione	Questionario di valutazione e gradimento, report finale

18	**Data prevista di inizio progetto: 01/11/2026**
	Data prevista i fine progetto: 01/08/2027

19	**Cronoprogramma**

(Tipologia di attività e mese di realizzazione)

Attività	Mese 1	Mese 2	Mese 3	Mese 4	Mese 5	Mese 6	Mese 7	Mese 8	Mese 9	Mese 10
Fase 1 Avvio e Cabina di Regia	X			X			X			X
Fase 2 Inchiesta ludica e mappe sociali		X	X	X						
Fase 3 Socioanalisi narrativa e invenzione del gioco				X	X	X				
Fase 4 Attivazione spazi e Giocal - Art							X	X		
Fase 5 Formazione e sensibilizzazione comunità educante							X			

Fase 6 Furgoncino e momenti informali								X		
Fase 7 kit/vademecum				X					X	X
Fase 8 Valutazione e Monitoraggio:		X	X	X	X	X	X	X	X	X
Attività di comunicazione, disseminazione e valutazione	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Stesura relazione finale										X
Rendicontazione finanziaria										X
Trasmissione alla regione dei materiali finali										X

20. PIANO FINANZIARIO DEL PROGETTO

1. Evidenziare la coerenza tra le attività descritte nell'iniziativa e il piano finanziario

(max 2000 caratteri)

Il piano finanziario è stato elaborato in modo da garantire una stretta corrispondenza tra le attività previste e le risorse economiche necessarie alla loro realizzazione, assicurando criteri di efficacia, economicità, trasparenza e sostenibilità economica.
La quota prevalente delle risorse è destinata al personale educativo e di coordinamento, in quanto il progetto si fonda principalmente su attività laboratoriali e percorsi partecipativi, accompagnamento educativo, progettazione condivisa e monitoraggio. Le ore lavoro sono state quantificate sulla base dell'effettivo impegno richiesto per ciascuna fase progettuale, comprendendo sia le attività dirette con i beneficiari sia la preparazione, il coordinamento, la documentazione e la restituzione finale.

Le spese per materiali sono strettamente connesse alla realizzazione della attività di inchiesta ludica, costruzione partecipata dei giochi, allestimento degli spazi di gioco e alla produzione dei kit/vademecum destinati a scuole, enti locali e comunità educante garantendo la disponibilità di strumenti permanenti e riutilizzabili anche oltre la conclusione del progetto.

Le spese per servizi riguardano esclusivamente professionalità specialistiche esterne, il supporto performativo, le attività di monitoraggio e il piano di comunicazione e disseminazione.

Sono inoltre previste spese di trasferta del personale educativo motivate dalla realizzazione della attività nei comuni coinvolti che rende necessari gli spostamenti per garantire continuità operativa e presenza costante sui territori.
Il cofinanziamento del proponente contribuisce a sostenere il costo delle attività rafforzando la sostenibilità economica dell'intervento e dimostrando il concreto impegno dell'Ente nella realizzazione delle azioni previste.

Complessivamente il piano finanziario risulta coerente con gli obiettivi, le attività, il cronoprogramma e gli output di progetto assicurando un utilizzo equilibrato delle risorse ed una corrispondenza tra corsi sostenuti e risultati attesi.

2. Costi previsti:

Dettaglio voci di spesa (specificare anche la tipologia rispetto al prospetto sotto riportato, seguendo l'ordine delle spese ammissibili)	Contributo richiesto alla Regione A	Quota di cofinanziamento (specificare l'origine) B	Totale costo singola voce di spesa C (A+B)
Spese generali (Attività di progettazione e rendicontazione)	2.500,00 €	0,00 €	2.500 €
Spese di personale (n. 1 coordinatore Giorgio Crana) – Tutte le fasi progettuali (18 ore/mese*10mesi*25€/ora)	3.150,00 €	1.350,00 €	4.500,00 €
Spese di personale (n. 2 educatori Alberto Contu e Claudio Gorlier) – Fase 1 Avvio e Cabina di Regia (a pax: 38ore*19€/ora – 30 ore di coordinamento generale progetto + 8 ore incontri di CdR)	1.444,00 €	0,00 €	1.444,00 €
Spese di personale (n. 2 educatori Alberto Contu e Claudio Gorlier) – Fase 2 Inchiesta ludica (a pax: 4ore/settimana*19€/ora*4 laboratori +8pre preparatorie*19€/h)	5.320,00 €	2.280,00 €	7.600,00 €
Spese di personale (n. 2 educatori Alberto Contu e Claudio Gorlier) – Fase 3 Socioanalisi narrativa (a pax: 4ore/settimana*12settimane*19€/ora*4classi) + 8 ore preparatorie * 19€/h)	5.320,00 €	2.280,00 €	7.600,00 €
Spese di personale (n. 2 educatori Alberto Contu e Claudio Gorlier) – Fase 4 Attivazione Spazi e Giocol - Art (a pax: 4ore per incontro formativo*3 momenti *19€/h + 15 ore attività preparatorie e post*19€/h)	718,20 €	307,80 €	1.026,00 €
Spese di personale (n. 2 educatori Alberto Contu e Claudio Gorlier) – Fase 5 Formazione e sensibilizzazione (a pax: 5 ore/settimana*4 settimane*19€/ora) + 6 ore preparatorie * 19 €/h)	755,80 €	232,20 €	988,00 €
Spese di personale (n. 2 educatori Alberto Contu e Claudio Gorlier) – Fase 6 elaborazione del Kit/vademecum (a pax: 4h/settimana*12settimane*19€/h)*4 territori +8 ore attività preparatorie e post*19€/h)	5.320,00 €	2.280,00 €	7.600,00 €
Spese di personale (Spese trasferta per attività CdR – pedaggio, parcheggi e carburante)	560,00 €	240,00 €	800,00 €

Spese per acquisto di materiale di consumo (Fase 4 e 6 - Attivazione spazi Giocol-Art – Porta Calcetto + Rete Pallavolo + Canestri + Materiale per giocoleria)	1.000,00 €	2.500,00 €	3.500,00 €
Spese per acquisto di materiale di consumo (Fase 2 e 3 e 7 - Cartolibreria e materiale per inchiesta)	560,00 €	240,00 €	800,00 €
Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi) (spese per professionista Marco Sugliano – Fase 2 e inchiesta ludica + Fase 5 formazione e sensibilizzazione)	560,00 €	440,00 €	1.000,00 €
Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi) (spese per Ass. Nuove Rotte – Fase 4 e Fase 6)	2.100,00 €	900,00 €	3.000,00 €
Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi) (Spese per MyOrango Srl– Fase 8 Valutazione e Monitoraggio)	3.000,00 €	0,00 €	3.000,00 €
Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi) (Piano di comunicazione – piano stampa, grafica progetto e fotografie professionali per attività di monitoraggio e reportistica)	800,00 €	0,00 €	800,00 €
Spese per attività di formazione per gli operatori e i volontari, **promozionali e divulgative** (Aggiornamento Sito web e creazione QR Code 300 € Grafica editoriale Kit e Vademecum 500 € materiale promozionale - locandine, flayer, pannelli per divulgazione 400 €)	200,00 €	1.000,00 €	1.200,00 €
Spese per attività di formazione per gli operatori e i volontari, **promozionali e divulgative** (Spese per attività di disseminazione finale KIT (stampa Kit/vademecum e materiali divulgativi)	0,00 €	350,00 €q	350,00 €
Spese gestione furgoncino – Fase 6 (gasolio, benzina)	1.692,00 €	600,00 €	2.292,00 €
TOTALI	**35.000, 00€**	**15.000,00€**	**50.000 €**
	Contributo totale richiesto alla Regione	Percentuale di cofinanziamento sul totale del progetto (30%)	Costo totale del Progetto

Spese ammissibili:

I finanziamenti regionali sono destinati alla copertura delle seguenti spese:

1. Spese generali (progettazione, coordinamento, amministrazione, rendicontazione, ecc.)
Massimo 5% del costo totale del progetto (somma del contributo richiesto + il cofinanziamento)

2. Spese di personale (coinvolto direttamente nelle attività destinate ai beneficiari finali)

3. Spese per acquisto di piccole attrezzature (max 500€ cad.), materiale di consumo, beni strumentali, piccoli arredi, ecc. (sono ammessi i noleggi, anche a lungo termine)

4. Spese per acquisto servizi (comprensivo di personale se fornito da terzi)

5. Spese per attività di formazione per gli operatori ed i volontari; spese promozionali e divulgative

6. Rimborsi spese volontari

7. Spese per prodotti assicurativi

8. Spese di gestione immobili (ad es. piccole manutenzioni ordinarie strettamente necessarie allo svolgimento delle attività progettuali, utenze, affitti, ecc. purché espressamente riconducibili al progetto, anche in quota parte).

Spese non ammissibili:

- tutte le spese in conto capitale (rientrano tra queste spese anche gli acquisti in leasing);
- spese per l'acquisto di automezzi;
- spese per l'acquisto di divise, vestiario ed altre attrezzature personali ad esclusivo beneficio dei soci dell'organizzazione capofila e delle organizzazioni partner e aderenti;
- spese di catering esclusivamente riferite ad eventi ed iniziative pubbliche.