

REGIONE EMILIA-ROMAGNA - DGR 900 DEL 18/6/2018 - SCHEDA
PROGETTO "AGGREGAZIONE / INFORMAGIOVANI / PROWORKING"

Allegato 1

Data invio
07-09-2018 17:54:33
Indirizzo IP
193.43.187.2
URL di riferimento

Identificazione

1. Soggetto richiedente:
Comune di Reggio Emilia
1a. Il soggetto richiedente è:
Un comune capoluogo di provincia, non incluso in unioni [1]
1b. Selezionare il Comune capoluogo:
Reggio Emilia [RE035]
1c. Indirizzo della sede legale del soggetto richiedente:
piazza Prampolini 1, Reggio Emilia
1d. CAP:
42121
1.e Città:
Reggio Emilia
1.f Telefono:
0522 456523
1g. Fax:
0522 456548
1.h Email:
paola.cagliari@comune.re.it
Sito web:
www.comune.re.it

Legale rappresentante

1.1.a Nome e cognome del legale rappresentante:
Paola Cagliari
1.1.b Luogo di nascita del legale rappresentante:
Reggio Emilia
1.1.c Data di nascita del legale rappresentante
02/06/1957

Referente del progetto

Inserire i dati del referente dell'intero progetto.

1.2.a Nome e cognome del referente del progetto:
Pasqualino Pugliese
1.2.b Indirizzo del referente del progetto:
via Palazzolo n° 2, 42121 Reggio Emilia
1.2.c Telefono del referente del progetto:
0522-585420
1.2.d Fax del referente del progetto:
0522-456198
1.2.e Email del referente del progetto
pasqualino.pugliese@comune.re.it
1.2.f Cellulare del referente del progetto:
3346599445

Informazioni generali sul progetto

2. Titolo del progetto:
SD Factory laboratorio creativo
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 1]
Comune di Reggio Emilia
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 2]
Cooperativa sociale Papa Giovanni XXIII
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 3]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 4]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 5]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 6]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 7]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 8]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 9]
3. Soggetti attuatori: [Soggetto attuatore 10]
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 1]
Azienda Speciale Farmacie Comunali Riunite

4. Soggetti partner: [Soggetto partner 2]
Associazione teatrale MaMiMo
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 3]
Cooperativa sociale San Giovanni Bosco
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 4]
Associazione Laboratorio Breakdance
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 5]
Reggio Film Festival
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 6]
Associazione G.A.3
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 7]
UNIMORE Università di Modena e Reggio Emilia
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 8]
Associazione AGE, capofila rete delle associazioni giovanili
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 9]
4. Soggetti partner: [Soggetto partner 10]
5. Numero soggetti coinvolti: [Comune]
1
5. Numero soggetti coinvolti: [Unione di Comuni]
0
5. Numero soggetti coinvolti: [Parrocchia]
0
5. Numero soggetti coinvolti: [Associazioni]
5
5. Numero soggetti coinvolti: [Fondazioni]
0
5. Numero soggetti coinvolti: [Distretto Socio-Sanitario]
0
5. Numero soggetti coinvolti: [Scuole]
0
5. Numero soggetti coinvolti: [Altro]
4
5a. Altri soggetti coinvolti, specificare:
Azienda Speciale Farmacie Comunali Riunite , Cooperativa sociale San Giovanni Bosco, UNIMORE Università di Modena e Reggio Emilia, Cooperativa sociale Papa Giovanni XXIII
6. Selezionare per ordine di priorità le aree tematiche rilevanti per il progetto presentato. (Classificare da 1 a 5 aree tematiche prioritarie) [Classifica 1]
Altro [6]
6. Selezionare per ordine di priorità le aree tematiche rilevanti per il progetto presentato. (Classificare da 1 a 5 aree tematiche prioritarie) [Classifica 2]
Proworking [5]

6. Selezionare per ordine di priorità le aree tematiche rilevanti per il progetto presentato. (Classificare da 1 a 5 aree tematiche prioritarie) [Classifica 3]

Aggregazione [1]

6. Selezionare per ordine di priorità le aree tematiche rilevanti per il progetto presentato. (Classificare da 1 a 5 aree tematiche prioritarie) [Classifica 4]

Cittadinanza [4]

6. Selezionare per ordine di priorità le aree tematiche rilevanti per il progetto presentato. (Classificare da 1 a 5 aree tematiche prioritarie) [Classifica 5]

Comunicazione [3]

6. Selezionare per ordine di priorità le aree tematiche rilevanti per il progetto presentato. (Classificare da 1 a 5 aree tematiche prioritarie) [Classifica 6]

7. Contesto e giustificazione:

Reggio Emilia da tempo investe in creatività e cultura quali asset strategici. Alla base di questa scelta vi è la convinzione che la creatività sia l'elemento fondante dell'approccio all'innovazione di Reggio Emilia, e che pertanto occorra sviluppare non solo le forme più tradizionali di creatività, ma anche favorire la contaminazione tra forme ed esperienze diverse e più contemporanee. Reggio Emilia conta una ricchezza di giovani interessati ad esprimersi attraverso linguaggi creativi, al punto che gli stessi Spazi di aggregazione giovanile della città hanno sempre di più sviluppato, laboratori creativi di base. Nel frattempo l'Amministrazione ha commissionato ad UNIMORE una ricerca sui giovani creativi reggiani ("Fattore creativo") dalla quale sono emersi alcuni temi chiave per il passaggio ad un vero e proprio sistema della creatività: il maggiore riconoscimento da parte delle istituzioni, la costruzione di una rete di relazioni, la messa a punto di spazi condivisi, l'investimento sulla formazione. L'Amministrazione, raccogliendo queste sollecitazioni, oggi lancia un "ecosistema creativo" che aggiunge a quanto già esiste un nuovo spazio in dialogo con gli altri (i Chiostri di San Domenico e Spazio Gerra) sui linguaggi della contemporaneità: la SD Factory (presso l'ex Officina delle Arti) che si connota come spazio di formazione sui linguaggi espressivi e creativi, di promozione di collaborazioni interdisciplinari, di produzione artistica. La creatività, infatti, rimanda a una dimensione sociale che intende sviluppare un ecosistema locale in grado di promuovere i processi creativi come opportunità di inclusione, di generare innovazione attraverso le contaminazioni tra giovani, arti, linguaggi; di costruire un dialogo ed un confronto dialettico costante denso di stimoli reciproci tra SD Factory e il contesto circostante (i cittadini).

8. Sintesi del progetto:

il progetto riguarda la gestione di uno spazio di formazione e produzione creativa in grado di dialogare con le istituzioni culturali e formative, con gli spazi di aggregazione giovanile e, più in generale, con la comunità. E' un progetto che vuole investire sulla formazione ai diversi linguaggi espressivi costruendo un articolato sistema di opportunità che vanno dai livelli base a quelli avanzati e contemporaneamente vuole generare innovazione attraverso la contaminazione tra creativi di differenti ambiti. E' un progetto che promuove il protagonismo dei giovani attraverso il sostegno alla produzione artistica e creativa e la facilitazione del networking. I punti di forza del progetto sono dati 1) dal coinvolgimento diretto di giovani creativi nella gestione degli spazi anche dal punto di vista progettuale; 2) dal porre al centro del progetto la contaminazione tra saperi e la collaborazione tra i giovani che frequentano questo spazio per produrre opere in grado di valorizzare le differenti competenze e i diversi linguaggi che attraversano S.D. Factory. 3) dall'idea di uno spazio creativo non chiuso sulle proprie peculiarità, ma aperto ed in dialogo con la città ed i cittadini. Un punto di debolezza ipotizzato è nella gestione della gradualità degli investimenti di risorse che condizionano la realizzazione del progetto e quindi la costruzione dell'identità del luogo.

Budget

9a. Spese progetto: [Compensi per personale dipendente]

5000

9a. Spese progetto: [Compensi per collaboratori, consulenti]

21000

9a. Spese progetto: [Pubblicità e promozione]

4000

9a. Spese progetto: [Utenze, affitti]

0

9a. Spese progetto: [Rimborsi spese, missioni, ospitalità]

0

9a. Spese progetto: [Contributi ad Associazioni]
0
9a. Spese progetto: [Altre spese]
0
9b. Copertura finanziaria: [Regione Emilia Romagna (LR 14/08)]
21000
9b. Copertura finanziaria: [Copertura finanziaria a carico dell'ente attuatore]
9000
9b. Copertura finanziaria: [Unione Europea]
0
9b. Copertura finanziaria: [Ministero]
0
9b. Copertura finanziaria: [Fondazioni bancarie]
0
9b. Copertura finanziaria: [Privati]
0
9b. Copertura finanziaria: [Altro]
0
ATTENZIONE, SE QUI SOTTO SONO PRESENTI DELLE INDICAZIONI IN COLORE ROSSO, VERIFICARE GLI IMPORTI DEL BUDGET.
DIFFERENZA TRA COPERTURA FINANZIARIA E COSTO DEL PROGETTO = 0
ATTENZIONE, SE QUI SOTTO SONO PRESENTI DELLE INDICAZIONI IN COLORE ROSSO, VERIFICARE GLI IMPORTI DEL BUDGET. DIFFERENZA TRA COPERTURA FINANZIARIA E COSTO DEL PROGETTO = 0

Obiettivo generale

10. Obiettivo generale;
Obiettivo generale del progetto "SD Factory laboratorio creativo" è la costruzione di un ecosistema creativo vocato alla formazione alla creatività, all'inclusione attraverso i linguaggi della creatività, a generare cooperazione tra i giovani per la realizzazione di produzioni artistiche di qualità dove i diversi linguaggi e le differenti esperienze si aprono alla contaminazione reciproca.

11.1 Azione 1

Inserire l'azione che si prevede di attivare per la realizzazione degli obiettivi precedentemente inseriti.

a. Denominazione dell'azione
Coordinamento e regia della formazione e produzioni creative nei laboratori che costituiscono S.D. Factory
b. Soggetto attuatore dell'azione:
{Attuatori_2} [A2]

c. Modalità attuative dell'azione:
All'interno dello spazio SD Factory laboratorio creativo si realizzano contemporaneamente differenti percorsi creativi: - i laboratori creativi di "base" rivolti a ragazzi e giovani che vogliano sperimentare una propria passione artistico-creativa; i laboratori sono curati dal soggetto attuatore del progetto, in collaborazione con i partner di progetto e/o di artisti che frequentano i "livelli" più avanzati dello spazio; - i laboratori "avanzati" rivolti ai giovani che hanno già una competenza in uno o più linguaggi espressivi e vogliono procedere verso una competenza artistico-creativa di livello superiore, anche in un'ottica professionalizzante; - costituzione di una community che convive nello spazio di formazione e produzione creativa, dando il proprio contributo anche alla realizzazione delle azioni precedenti - gestione degli spazi dedicati ai diversi linguaggi e adeguatamente attrezzati allo scopo, da parte di artisti e creativi che s'impegnano nella realizzazione di un proprio progetto e/o sono interessati a condividere un progetto più generale da realizzarsi con la community, a beneficio dello spazio e della città, oltre che del proprio percorso professionale. L'Azione 1 di questo progetto s'incentra sul coordinamento e la regia della gestione complessiva dello spazio SD Factory laboratorio creativo.
d. Innovazione delle attività:
1.- Riconduzione ad un unico contesto spaziale dei diversi laboratori creativi promossi dal servizio Officina Educativa del Comune di Reggio Emilia – teatro, danza, fotografia, video, musica, street art - favorendo la contaminazione dei linguaggi e la collaborazione dei giovani creativi; 2. - Favorire lo sviluppo graduale delle competenze artistico-creative, attraverso il passaggio progressivo dei giovani dai laboratori del livello base a quelli del livello avanzato e di uno stile lavorativo condiviso di una comunità di persone che, pur operando in modo indipendente, condividono una serie di valori e sono interessati a contaminare le proprie idee con altri per creare una rete di scambio di informazioni e di competenze. 3. Realizzazione di produzioni creative originali, che potranno essere proposte al pubblico all'interno dello spazio stesso o all'interno di altri luoghi culturali della città, come per esempio i Chiostri di San Domenico e Spazio Gerra con i quali è attiva una relazione privilegiata volta a dare spazio e visibilità ai giovani che si formeranno presso S.D. Factory.
e. Luoghi di realizzazione dell'azione
il luogo di realizzazione di questa azione sarà lo spazio di formazione e produzione creativa SD Factory in via Brigata Reggio 29, 42124 Reggio Emilia.. Il sito web ed i social media ad esso collegati sono parte della realizzazione del progetto e saranno costruiti nell'azione che riguarda la comunicazione
Desideri inserire un'altra azione?
Sì [Y]

11.2 Azione 2

Inserire l'azione che si prevede di attivare per la realizzazione degli obiettivi precedentemente inseriti.

a. Denominazione dell'azione
Comunicare l'identità di S.D. Factory e gli eventi e laboratori ivi prodotti
b. Soggetto attuatore dell'azione:
{Attuatori_2} [A2]
c. Modalità attuative dell'azione:
All'interno dello spazio di formazione, condivisione e produzione creativa SD Factory, gli esiti dei laboratori e dalle progettualità sviluppate dalla community creativa generano eventi, performance artistiche, rassegne musicali e teatrali, mostre e seminari, che saranno rappresentati - prevalentemente - all'interno dello stesso spazio o dei Chiostri di San Domenico o di Spazio Gerra. L'utilizzo dei laboratori di SD Factory potrà essere richiesto anche da compagnie artistiche giovanili esterne, per preparare e mettere in scena le proprie produzioni ed in questo modo introdurre ulteriori stimoli nel circuito. L'insieme di queste iniziative dovrà essere adeguatamente comunicato, attraverso il sito dedicato, i video, i canali social di riferimento e gli strumenti cartacei di comunicazione. La comunicazione è parte sostanziale del progetto in quanto la circolazione delle idee è il punto chiave per i processi creativi, soprattutto in un'ottica comunitaria. Alla elaborazione degli strumenti di comunicazione ed alla produzione grafica delle comunicazioni parteciperanno anche i giovani creativi che operano all'interno di S.D. Factory, mentre la Cooperativa Papa Giovanni XXIII curerà lo stile unitario che le differenti tipologie di comunicazione dovranno avere come requisito per diffondere un'immagine unitaria e coordinata, idonea a comunicare l'identità di uno spazio che si caratterizza per la pluralità e complessità delle azioni e delle iniziative che vi si svolgono.

d. Innovazione delle attività:

1. - l'intenzionalità di creare le condizioni affinché avvenga uno scambio non occasionale ma strutturale tra i diversi linguaggi creativi in una cucina di creazioni e contaminazioni culturali, si riversa anche sul sistema delle comunicazioni che deve riflettere "l'anima interattiva" che contraddistingue S.D. Factory.
2. - la comunicazione di ciò che caratterizza l'identità di SD Factory, delle attività e degli eventi che ivi si svolgono sarà generata negli stessi laboratori e dagli stessi giovani che abitano questi spazi e li connotano con la loro energia, con le loro competenze e la loro creatività, all'interno di un sistema che è generativo di creatività anche perché costantemente in dialogo sia al proprio interno che con l'esterno.
- 3.

e. Luoghi di realizzazione dell'azione

Il luogo di realizzazione di questa azione sarà lo spazio SD Factory laboratorio creativo di via Brigata Reggio 29, 42124 Reggio Emilia. Il sito web ed i social media ad esso collegati sono parte della realizzazione del progetto e saranno costruiti nel corso di realizzazione di questa azione

Desideri inserire un'altra azione?

Sì [Y]

11.3 Azione 3

Inserire l'azione che si prevede di attivare per la realizzazione degli obiettivi precedentemente inseriti.

a. Denominazione dell'azione

Laboratorio di fotografia "PhotoLab"

b. Soggetto attuatore dell'azione:

{Attuatori_1} [A1]

c. Modalità attuative dell'azione:

Tra i diversi laboratori di livello avanzato all'interno di SD Factory laboratorio creativo, particolare rilievo riveste il laboratorio di fotografia. Si tratta di un laboratorio rivolto principalmente alla fascia più giovane del nostro target (15-20 anni) in cui attraverso differenti livelli di formazione, verrà proposto un approccio che connette in un interscambio continuo, conoscenze relative alle tecniche fotografiche ed esperienze sul campo attraverso stage fotografici a tema i cui esiti costituiranno il materiale da rileggere e analizzare criticamente poi in laboratorio. Il laboratorio propone attraverso una ricerca individuale e di piccolo gruppo un percorso di comprensione degli aspetti compositivi che influenzano la comunicazione attraverso le immagini per poi giungere a sviluppare competenze di progettazione fotografica e di elaborazione e correzione delle immagini attraverso programmi professionali. Le opere realizzate dai partecipanti nelle sessioni dell'ultima parte del laboratorio saranno esposte ogni anno in una mostra all'interno di Fotografia Europea e/o di altre importanti manifestazioni fotografiche cittadine. Il PhotoLab si svolgerà con cadenza settimanale, avrà la durata di 5 mesi, sarà condotto da un fotografo professionista e da una grafica esperta del servizio di Officina Educativa.

d. Innovazione delle attività:

1. - Il PhotoLab non solo consente ai giovanissimi fotografi di confrontarsi con un'esperienza come Fotografia Europea, consolidato festival culturale internazionale dedicato alla fotografia contemporanea, ma apre Fotografia Europea al contributo fotografico della più giovane generazione di fotografi reggiani, che si approcceranno al linguaggio della fotografia come uno strumento di comunicazione e di relazione con la comunità;
2. - l'approccio didattico e metodologico che coinvolge, responsabilizza e rende protagonisti del laboratorio i partecipanti al fianco del docente e dell'esperta di arti grafiche in una co-costruzione continua delle conoscenze che tengono costantemente in dialogo teoria e pratica.
- 3.

e. Luoghi di realizzazione dell'azione

Il luogo principale di realizzazione di questa azione sarà lo spazio SD Factory laboratorio creativo di via Brigata Reggio 29, 42124 Reggio Emilia, ma il PhotoLab si svilupperà anche in altri luoghi della città, attraverso esperienze di street photography. Il sito web ed i social media ad esso collegati sono parte della realizzazione del progetto e saranno costruiti nell'azione che riguarda la comunicazione

Desideri inserire un'altra azione?

Sì [Y]

11.4 Azione 4

Inserire l'azione che si prevede di attivare per la realizzazione degli obiettivi precedentemente inseriti.

a. Denominazione dell'azione
laboratorio teatrale denominato "Sirio"
b. Soggetto attuatore dell'azione:
{Attuatori_1} [A1]
c. Modalità attuative dell'azione:
Il laboratorio promosso dal Comune di Reggio Emilia ha lo scopo di: 1) costruire, attraverso il teatro, esperienze d'inclusione poi replicabili all'interno delle scuole superiori della città e/o all'Università di Modena e Reggio Emilia, attraverso una formazione che mira a favorire la scoperta e lo sviluppo delle potenzialità espressive del proprio corpo (inteso come fisicità e vocalità), anche in situazioni di disabilità; 2) sperimentare la manifestazione della propria espressività attraverso il gesto, la voce, le esperienze sensoriali, il rapporto con gli oggetti, la musica, la narrazione, l'ascolto, il silenzio, il movimento; 3) scoprire modalità espressive alternative rispetto a quelle già possedute; 4) valorizzare lo studio delle capacità espressive dell'altro come mezzo per estendere le proprie. I destinatari del laboratorio sono ragazze e ragazzi con disabilità medio-lieve e ragazze/i normodotati. Nel corso del laboratorio verrà proposto di utilizzare il teatro come metafora della realtà in cui viviamo, metafora nella quale è possibile sviluppare benessere e prendersi cura di sé e degli altri, con la leggerezza del gioco e la profondità della poesia, per poi riaffrontare la realtà con maggiore consapevolezza. Lungo tutto il percorso saranno incentivati i contributi creativi e le proposte dei ragazzi per arrivare alla costruzione di una performance realmente partecipata e condivisa da tutti. Il laboratorio è rivolto a giovani di età compresa tra i 15 ed i 25 anni (in linea di massima: 50% disabili e 50% normodotati), si svolgerà con cadenza settimanale, avrà la durata di 5 mesi, sarà condotto da una attrice e formatrice dell'Associazione teatrale MaMiMo e da una educatrice del servizio Officina Educativa, con la consulenza gratuita degli esperti del progetto Città Senza Barriere. Al termine del laboratorio sono previste rappresentazioni della performance sia nello spazio-spattacoli di S.D. Fscory, sia in altri luoghi dell'aggregazione giovanile della città come l'Oratorio don Bosco e si cercherà di concludere accordi con le scuole superiori e di appartenenza delle ragazze/i del gruppo teatrale e con Unimore (ci saranno anche ragazzi iscritti all'Università di Modena e Reggio Emilia) per replicare la performance anche in quei contesti.
d. Innovazione delle attività:
1. - l'inclusione sociale attraverso un'esperienza di formazione e "protagonismo creativo" che mette in relazione linguaggi espressivi diversi (il corpo, la gestualità, la voce) per comunicare, linguaggi che arricchiscono le potenzialità comunicative dei partecipanti anche fuori dal "contesto teatro"; 2. - è un contesto che permette d'integrare e far interagire tra loro teatro, musica, sceneggiatura, video, fotografia dando spazio a competenze presenti in molti dei laboratori di S.D. Factory; 3. - è una progettualità replicabile ed estendibile ad altri contesti educativi, in primis le scuole, che possono così fruire e arricchirsi delle sperimentazioni prodotte all'interno di questo laboratorio;
e. Luoghi di realizzazione dell'azione
Il luogo principale di realizzazione di questa azione sarà lo spazio SD Factory laboratorio creativo di via Brigata Reggio 29, 42124 Reggio Emilia. I luoghi in cui rappresentare questa produzione andranno concordati anche sulla base della provenienza dei partecipanti affinché possano essere protagonisti nei contesti che vivono quotidianamente (ad es. scuole, spazi di aggregazione). Il sito web ed i social media ad esso collegati sono parte della realizzazione del progetto e saranno costruiti nell'azione che riguarda la comunicazione
Desideri inserire un'altra azione?
No [N]

Risultati, impatto e destinatari

12. Risultati attesi:

Le nostre aspettative riguardano la costruzione di community di giovani tra i 15 e i 34 anni in grado di trovare presso SD Factory opportunità di formazione e di espressione graduate su diversi livelli, dal principiante al semi-professionale. Rispetto all'impatto sulla comunità, ci attendiamo che queste esperienze producano inclusione e dialogo. Sul piano quantitativo possiamo individuare i seguenti indicatori:

- numero di giovani creativi coinvolti nei laboratori dei diversi livelli, in ciascun anno di progetto;
- numero complessivo di laboratori realizzati, in ciascun anno di progetto;
- numero di collaborazioni che si realizzeranno tra giovani che si esprimono con linguaggi artistici differenti, in ciascun anno di progetto;
- numero di produzioni, performance, eventi e rassegne che si realizzeranno durante ciascun anno di attività.

13. Impatto a livello locale:

Reggio Emilia è una città che ha fatto dell'educazione, della cultura e della creatività un tratto distintivo della propria visione di cittadinanza. La realizzazione di un ecosistema della creatività, che prevede anche un luogo stabile di formazione e produzione creativa, rivolta sia ai giovani creativi che a quelli che vogliono sperimentare la propria creatività, si inserisce in questo contesto. SD Factory diventerà un punto di riferimento, oggi assente, per i giovani della città che intendono acquisire e sperimentare competenze nei linguaggi artistici e creativi, approfondire fino ad un livello di semi professionismo alcuni di questi linguaggi e le relative tecniche ed avere opportunità di visibilità. Ci proponiamo che le community che si formeranno intorno a S.D. Factory e contribuiranno a costruirne l'identità artistica ed espressiva, sappiano produrre iniziative culturali per la città, per costruire un dialogo generativo di idee creative e per arricchire il panorama di opportunità di crescita e formazione soprattutto delle giovani generazioni. I dati e i risultati esito del progetto saranno raccolti dai promotori e divulgati annualmente attraverso il sito della S. D. Factory, il portale Giovani del Comune di Reggio Emilia, la stampa locale e i social media. La documentazione ed i dati raccolti in progress saranno oggetto di riflessione per il gruppo di coordinamento e supervisione al fine di aggiornare e migliorare la progettualità complessiva e le opportunità specifiche.

Destinatari

14a. Giovani residenti:

Indicare il numero di giovani dai 15 a 34 anni residenti nel Comune capoluogo / Unione di Comuni:

29997

14b. Destinatari diretti*:

Indicare il numero stimato di possibili destinatari diretti del progetto suddivisi per fasce di età: giovani (15-18 anni), giovani (19-25 anni), giovani (26-34 anni).

[giovani (15-18 anni)]

450

14b. Destinatari diretti*:

Indicare il numero stimato di possibili destinatari diretti del progetto suddivisi per fasce di età: giovani (15-18 anni), giovani (19-25 anni), giovani (26-34 anni).

[giovani (19-25 anni)]

120

14b. Destinatari diretti*:

Indicare il numero stimato di possibili destinatari diretti del progetto suddivisi per fasce di età: giovani (15-18 anni), giovani (19-25 anni), giovani (26-34 anni).

[giovani (26-34 anni)]

50