

progetto ""G.G.T. – GOOD GAMER TOSCANA"				
PIANO ECONOMICO cooperativa Cat				
	VOCI DI SPESA	IMPORTO	cofinanziamento del soggetto proponente	
1.1	<b>AZIONE 1.1 - Educativa di strada ed organizzazione eventi</b>			
1.01.01	personale interno	€ 37.903,68	€ 2.232,00	
1.01.02	Materiale per eventi	€ 1.500,00		
1.01.03	trasferte	€ 700,00		
1.01.04	Comunicazione	€ 1.477,16		
	<b>TOTALE AZIONE 1</b>	<b>€ 41.580,84</b>	<b>€ 2.232,00</b>	

	<b>spese dirette</b>	<b>41.580,84 €</b>	
	<b>spese generali indirette</b>	<b>8.419,16 €</b>	8.419,16 €
	<b>COSTO TOTALE DEL PROGETTO</b>	<b>50.000,00 €</b>	
	<b>cofinanziamento</b>	<b>10.651,16 €</b>	

progetto ""G.G.T. – GOOD GAMER TOSCANA"				
PIANO ECONOMICO Associazione Dog				
	VOCI DI SPESA	IMPORTO	cofinanziamento del soggetto proponente	
2	<b>RISULTATO 2 - Informata sulla cultura del gioco la popolazione oggetto dell'intervento ed il contesto territoriale di riferimento</b>			
2.1	<b>AZIONE 2.1 - Attività gaming su strada</b>			
2.01.01	Personale interno/esterno UdS (Arezzo e Grosseto)	€ 29.400,00	€ 2.000,00	
2.01.02	Personale interno coordinamento	€ 4.000,00		
2.01.03	Spese trasferta/spostamenti	€ 820,00	€ 315,00	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.1</b>	<b>€ 34.220,00</b>	<b>€ 2.315,00</b>	
2.2	<b>AZIONE 2.2 -Interventi di educativa in occasione di eventi</b>			
2.02.01	Personale interno/esterno educativa di strada (Arezzo e Grosseto)	€ 4.800,00		
2.02.02	Materiali eventi	€ 2.147,50		
2.02.03	Materiali comunicazione	€ 500,00		
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.2</b>	<b>€ 7.447,50</b>	<b>€ 0,00</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 2</b>	<b>€ 41.667,50</b>	<b>€ 2.315,00</b>	

	<b>spese dirette</b>	<b>41.667,50 €</b>	
	<b>spese generali indirette</b>	<b>8.333,50 €</b>	8.333,50 €
	<b>COSTO TOTALE DEL PROGETTO</b>	<b>50.001,00 €</b>	
	<b>cofinanziamento</b>	<b>10.648,50 €</b>	

progetto ""G.G.T. – GOOD GAMER TOSCANA"				
PIANO ECONOMICO cooperativa San Benedetto				

	VOCI DI SPESA	IMPORTO	cofinanziamento del soggetto proponente	
<b>1</b>	<b>RISULTATO 1 -Formare e aggiornare gli operatori sui nuovi linguaggi, gli strumenti e le piattaforme utilizzate dagli adolescenti in ambito di videogiochi. Oltre ad approfondire rischi e opportunità offerti dal gaming e dai videogiochi</b>			
1.1	<b>AZIONE 1.1 - Formazione. Contatti con operatori terzo settore e pubblico per organizzazione formazione nell' area N.O.</b>			
1.01.01	personale interno	€ 3.168,00	€ 728,64	
1.01.02	trasferte	€ 1.606,67	€ 369,53	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 1.1</b>	<b>€ 4.774,67</b>	<b>€ 1.098,17</b>	
1.2	<b>AZIONE 1.2 - formare all'interno di ogni servizio partecipante a questa fase del progetto una figura professionale di esperto in gaming e videogiochi, in grado di interagire con il target di elezione di GGT (adolescenti e giovani adulti) ed aggiornare costantemente gli altri operatori del suo servizio sulle problematiche relative al web e gaming disorder.</b>			
1.02.01	personale interno	€ 6.336,00	€ 1.457,28	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 1.2</b>	<b>€ 6.336,00</b>	<b>€ 1.457,28</b>	
1.3	<b>AZIONE 1.3 - Aggiornare e supervisionare il lavoro sul territorio degli operatori che si occupano di adolescenti, per migliorarne le capacità di engagement del target. Anche attraverso l'utilizzo di piattaforme quali Discord, Twitch Instagram, TikTok, VRChat ecc</b>			
1.03.01	personale interno	€ 3.168,00	€ 728,64	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 1.3</b>	<b>€ 3.168,00</b>	<b>€ 728,64</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 1</b>	<b>€ 14.278,67</b>	<b>€ 3.284,09</b>	
<b>2</b>	<b>RISULTATO 2 - INFORMAZIONE / CONSULENZA. Coinvolgere e fare azione di sensibilizzazione sia nei confronti dei contesti scolastici (personale docente, dirigenti etc.) che nei confronti delle famiglie Attivare momenti e spazi di ascolto e consulenza rivolti a genitori di adolescenti e a docenti, sul corretto e adeguato utilizzo di strumenti quali piattaforme di gioco e smartphone, tramite l'utilizzo di uno strumento innovativo – la app Playoff – in grado di erogare consulenze online e incontri in presenza con operatori opportunamente formati alla consulenza clinica su gaming e internet disorder</b>			
2.1	<b>AZIONE 2.1 - Apertura di almeno un altro sportello Playoff (Livorno).</b>			
2.01.01	personale interno	€ 37.840,00	€ 8.703,20	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.1</b>	<b>€ 37.840,00</b>	<b>€ 8.703,20</b>	
2.1	<b>AZIONE 2.2 - Contatti con genitori e docenti per illustrare APP Playoff</b>			
2.01.01	personale interno	€ 15.136,00	€ 3.481,28	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.1</b>	<b>€ 15.136,00</b>	<b>€ 3.481,28</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 2</b>	<b>€ 52.976,00</b>	<b>€ 12.184,48</b>	

3	<b>RISULTATO 3 - PREVENZIONE A.</b> Ridurre i fattori di rischio nella popolazione studentesca oggetto dell'intervento. Stimolare una particolare attenzione allo sviluppo di una corretta percezione del gaming focalizzata sul superamento degli stereotipi attinenti al tema nonché ai rischi connessi a possibili comportamenti problematici. Fare rete con i servizi territoriali a partire dai contesti scolastici Creare attività ed interventi nelle scuole per affrontare e approfondire con i ragazzi argomenti quali videogiochi, gaming e azzardo online. Formazione e coinvolgimento di peer educator in grado di attivare e veicolare messaggi preventivi su gaming e GAP online e onsite			
3.1	<b>AZIONE 3.1 - Incontri nelle scuole con studenti, docenti e genitori in area USL N.O.</b>			
3.01.01	personale interno	€ 3.300,00	€ 759,00	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 3.1</b>	<b>€ 3.300,00</b>	<b>€ 759,00</b>	
3.2	<b>AZIONE 3.2 - Apertura di centro virtuale " youngle games" in zona N.O.</b>			
3.02.01	personale interno	€ 15.312,00	€ 3.521,76	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 3.2</b>	<b>€ 15.312,00</b>	<b>€ 3.521,76</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 3</b>	<b>€ 18.612,00</b>	<b>€ 4.280,76</b>	
4	<b>RISULTATO 4 - PREVENZIONE B.</b> Esplorare le dinamiche che si creano dentro il mondo del gioco online per promuovere un recupero del gioco come socialità e condivisione. <b>Argomenti trattati:</b> - Dipendenza da smartphone e dipendenza da videogiochi - Prevenzione gioco d'azzardo online e prevenzione GAP - Dinamiche negative dei social media e del mondo digitale			
4.1	<b>AZIONE 4.1 - Incontri nelle scuole con studenti, docenti e genitori in area USL N.O.</b>			
4.01.01	personale interno	€ 3.300,00	€ 759,00	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 4.1</b>	<b>€ 3.300,00</b>	<b>€ 759,00</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 4</b>	<b>€ 3.300,00</b>	<b>€ 759,00</b>	
	<b>spese dirette</b>	<b>89.166,67 €</b>	<b>cofinanziamento</b>	<b>20.508,33 €</b>
	<b>spese generali indirette</b>	<b>17.833,33 €</b>	<b>cofinanziamento</b>	<b>2.215,63 €</b>
	<b>COSTO TOTALE DEL PROGETTO</b>	<b>107.000,00 €</b>	<b>cofinanziamento totale</b>	<b>22.723,96 €</b>

<b>Allegato C</b>					
<b>progetto "G.G.T. – GOOD GAMER TOSCANA"</b>					
<b>PIANO ECONOMICO</b>					
<b>Soggetto proponente: Diaconia Valdese Fiorentina</b>					
<b>Soggetto attuatore: Diaconia Valdese Fiorentina</b>					
	<b>VOCI DI SPESA</b>		<b>IMPORTO</b>	<b>cofinanziamento del</b>	
<b>1</b>	<b>RISULTATO 1 - Formare e aggiornare gli operatori sui nuovi linguaggi, gli strumenti e le piattaforme utilizzate dagli adolescenti in ambito di videogiochi.</b>				
<b>1.1</b>	<b>AZIONE 1.1 - "LE REGOLE DEL GIOCO" un percorso di formazione all'interno del mondo e dei</b>				
1.01.01	Progettazione e coordinamento regionale	personale esterno	€ 9.000,00	€ 2.299,96	
1.01.03	Coordinamento interno	personale interno a tempo pieno	€ 13.500,00	€ 3.367,81	
1.01.04	Crediti ECM		€ 5.000,00	€ 1.277,75	
1.01.05	Formatori- tre percorsi formativi nelle tre ASL toscane	personale esterno	€ 22.000,00	€ 5.622,11	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 1.1</b>		<b>€ 49.500,00</b>	<b>€ 12.567,64</b>	
<b>1.2</b>	<b>AZIONE 1.2 - Laboratori con gli operatori dei servizi e del terzo settore. Aggiornare e</b>				
1.02.04	Formatori . Tre laboratori nelle tre ASL toscane	personale esterno	€ 45.000,00	€ 11.499,78	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 1.2</b>		<b>€ 45.000,00</b>	<b>€ 11.499,78</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 1</b>		<b>€ 94.500,00</b>	<b>€ 24.067,41</b>	
<b>2</b>	<b>RISULTATO 2 - Attivare momenti e spazi di ascolto e consulenza rivolti a genitori di adolescenti</b>				
<b>2.1</b>	<b>AZIONE 2.1 -</b>				
2.01.01	Progettazione e coordinamento regionale	personale esterno	€ 9.000,00	€ 2.299,96	

2.01.03	Coordinamento interno	personale interno	€ 12.000,00	€ 3.066,61	
2.01.04	Formazione e relativa apertura di sportelli PLAY-OFF	personale esterno	€ 15.000,00	€ 3.833,26	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.1</b>		<b>€ 36.000,00</b>	<b>€ 9.199,82</b>	
<b>2.2</b>	<b>AZIONE 2.2 -</b>				
2.02.01	Gaming e ritiro sociale - il percorso Jump	personale esterno	€ 7.000,00	€ 1.788,85	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.2</b>		<b>€ 7.000,00</b>	<b>€ 1.788,85</b>	
<b>2.3</b>	<b>AZIONE 2.3 -</b>				
2.03.01	Attivazione di un percorso terapeutico di Gaming Therapy PERSONALE ESTERNO	personale esterno	€ 5.000,00	€ 1.277,75	
2.03.01	Attivazione di un percorso terapeutico di Gaming Therapy SPESE PER ATTREZZATURE HARDWARE E SOFTWARE	spese per attrezzature hardware e software	€ 1.000,00	€ 255,55	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 2.3</b>		<b>€ 6.000,00</b>	<b>€ 1.533,30</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 2</b>		<b>€ 49.000,00</b>	<b>€ 12.521,98</b>	
<b>3</b>	<b>RISULTATO 3 - Ridurre i fattori di rischio nella popolazione studentesca oggetto dell'intervento.</b>				
<b>3.1</b>	<b>AZIONE 3.1 -</b>				
3.01.01	Attivazione Centro Youngle Games	personale esterno	€ 20.000,00	€ 5.111,01	
3.01.02	Implementazione software	sviluppo software	€ 20.000,00	€ 5.111,01	
3.01.03	Progettazione e coordinamento regionale	personale esterno	€ 9.000,00	€ 2.299,96	
3.01.05	Coordinamento interno	personale interno	€ 12.000,00	€ 3.066,61	
3.01.06	Laboratori nelle scuole per la creazione partecipata di videogiochi e serious game	personale esterno	€ 35.000,00	€ 8.944,27	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 3.2</b>		<b>€ 96.000,00</b>	<b>€ 24.532,86</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 3</b>		<b>€ 96.000,00</b>	<b>€ 24.532,86</b>	
<b>4</b>	<b>RISULTATO 4 - Comunicazione</b>				
<b>4.1</b>	<b>AZIONE 4.1 - Sensibilizzazione delle singole attività previste dal progetto G.G.T. sia verso un pubblico indifferenziato sia verso i pubblici target delle singole azioni progettuali:</b>				
4.01.01	Progettazione e coordinamento regionale	personale esterno	€ 9.000,00	€ 2.299,96	
4.01.03	Coordinamento interno	personale interno	€ 12.000,00	€ 3.066,61	
4.01.03	Attivazione canali social dedicati - Coinvolgimento attori chiave/Testimonial - Creazione di materiali relativi alla comunicazione - Ideazione e creazione di un marchio di qualità	personale esterno	€ 15.000,00	€ 3.833,26	
	<b>SUBTOTALE AZIONE 4</b>		<b>€ 36.000,00</b>	<b>€ 9.199,82</b>	
	<b>SUBTOTALE RISULTATO 4</b>		<b>€ 36.000,00</b>	<b>€ 9.199,82</b>	

<b>spese dirette</b>	<b>275.500,00 €</b>
<b>spese generali indirette</b>	<b>55.100,00 €</b>
<b>COSTO TOTALE DEL PROGETTO</b>	<b>330.600,00 €</b>

cofinanziamento 70.322,07 €  
finanziamento max di ANCI 423.284,98 €

% cofinanziamento  
25,56%