



Oggetto: verbale riunione della Commissione tecnica di valutazione della documentazione prodotta ai fini del soccorso istruttorio delle domande di partecipazione pervenute in risposta all'istruttoria pubblica per l'individuazione di Enti del Terzo settore come partner per la co-progettazione di un percorso innovativo e sperimentale finalizzato alla realizzazione di interventi di prevenzione sui rischi correlati al gaming disorder nella fascia 6-19 e opere di sensibilizzazione e formazione nella popolazione 6-74 e all'istruttoria pubblica finalizzata all'individuazione di enti del terzo settore disponibili alla co-progettazione di interventi di sensibilizzazione e prevenzione sui rischi correlati al gioco d'azzardo e di disincentivo all'utilizzo degli apparecchi con vincita in denaro nei circoli aggregativi e nei luoghi ricreativi.

La Commissione tecnica per la valutazione della documentazione prodotta in relazione al soccorso istruttorio delle domande di partecipazione di cui in oggetto si è riunita, in modalità mista – in presenza e Videoconferenza - il giorno 21 dicembre 2021 alle ore 17.

Presenti i seguenti soggetti:

- Andrea De Conno (Presidente di commissione)
- Eleonora Valeri
- Marzio Mori (VDC)
- Alessio Arces (VDC)
- Gennaro Evangelista (VDC)
- Carlo Paolini
- Elisa Marcelli (verbalizzante)

La Commissione procede all'analisi della documentazione prodotta dall'APS ARCI Toscana a completamento della documentazione precedentemente presentata dalla quale risulta l'impegno a costituire un'Associazione Temporanea di Scopo avente come futura capofila ARCI Comitato Toscano APS Onlus con ACLI Regionale Toscana APS di cui si allega il Curriculum delle attività svolte con particolare riguardo alle attività relative a progetti di prevenzione di Disturbo da Gioco d'Azzardo attivate nell'ultimo quinquennio, provvedendo in attesa di tale costituzione, a trasmettere la proposta progettuale sottoscritta per accettazione, oltre che dal legale rappresentante di ARCI Regionale Toscano, anche dal legale rappresentante di ACLI regionale Toscana.

Sulla scorta della documentazione presentata, la Commissione dichiara ammissibile alla fase di co-progettazione attuativa la costituenda ATS tra ARCI Regionale Toscana APS e ACLI Regionale Toscana APS.

La Commissione nella stessa seduta procede all'analisi della documentazione prodotta dall'ente CSD-Diaconia Valdese Fiorentina, unità operativa della Commissione Sinodale per la Diaconia. Il presidente e legale rappresentante dell'ente Francesco Sciotto dichiara che l'ente suddetto recepisce le norme del Terzo Settore adottando apposito regolamento come previsto al comma 3 art. 4 del dlgs 117/2017; che CSD Diaconia Valdese Fiorentina è ramo del Terzo Settore della commissione sinodale della diaconia in attesa del riconoscimento formale dal RUNTS; che CSD Diaconia Valdese Fiorentina svolge le attività previste dall'art 5 del dlgs 117/2017.

Sulla scorta della documentazione presentata, la Commissione dichiara ammissibili gli enti facenti parte dell'ATS capofilata da CSD – Diaconia Valdese Fiorentina e procede alla valutazione della proposta progettuale presentata.



Progetto G.G.T.- Good Gamer Toscana

Nella premessa progettuale vengono riportati dati nazionali in merito al mercato del gaming, alla diffusione nella popolazione ed il trend dell'ultimo anno collegato, ovviamente, alla pandemia. Questi dati sono supportati da un richiamo a IDEA.

Vengono inoltre riportati alcuni dati nazionali relativi al gioco d'azzardo, con particolare attenzione al gioco on-line e il rapporto che sviluppano con questo tema i giovani. Viene inoltre approfondito il parallelismo tra alcune forme di *reward* dei videogiochi e il gioco d'azzardo. Tuttavia non vengono specificate le fonti di questo secondo aspetto (di particolare interesse sarebbe l'affermazione che la chat di un casinò on-line vede la lingua italiana come la più diffusa).

Si fa infine riferimento alla situazione vissuta dai ragazzi, in special modo in termini di impatto psicologico, a causa della pandemia nonché al conseguente ricorso a nuove piattaforme social.

Il cardine metodologico dell'intervento viene ripreso dalle precedenti azioni messe in campo dai soggetti componenti dell'ATI, innestando su pratiche consolidate elementi nuovi sia in termini di aggiornamento di competenze e conoscenze degli operatori sia nelle pratiche di engagement dei giovani.

L'intervento prevede una serie di azioni divisibili in tre macro aree:

1) Formazione rivolta agli operatori del 3° settore:

- Il tema riguarderà i nuovi linguaggi, le nuove piattaforme social, i rischi ed opportunità del mondo dei videogiochi e come trattare situazioni di dipendenza di questo tipo. Si prevede la formazione di 300 operatori e almeno una figura professionale esperta per ogni servizio.
- Supervisione del lavoro sul territorio per aumentare l'*engagement* degli operatori verso i ragazzi. Si prevede, in questo caso, anche l'utilizzo della *peer education*

2) Consulenza a docenti e familiari (con l'obiettivo di aprire uno sportello Playoff a Livorno e rafforzare quello fiorentino)

- Azioni di sensibilizzazione e creazione di spazio ascolto sul tema dei nuovi linguaggi, delle nuove piattaforme social e sui rischi e opportunità del mondo dei videogiochi.
- Sperimentazione di nuove metodologie di contrasto al ritiro sociale. Si fa riferimento al progetto Jump (non viene tuttavia specificata in questa sede la metodologia e le azioni effettive che si intende sperimentare)

3) Prevenzione per gli studenti delle scuole superiori e media:

- Apertura di 2 centri virtuali Youngle: Attenzione alla percezione del gaming, abbattimento degli stereotipi (si prevede *peer education*)
- Laboratori (presumibilmente in classe): Esplorazione dei contesti di gioco on line e approfondimento sul tema delle dipendenze da smartphone, prevenzione al gioco d'azzardo e dinamiche negative dei social. Si prevede una somministrazione di un apposito strumenti di rilevazione all'inizio e alla conclusione dei laboratori.
- *Engagement & Operatori di strada*: Tramite gli operatori di strada, il loro know-how e il metodo d'intervento nei luoghi ricreativi si intende avvicinare i giovani al tema. Oltre a ciò si intende sperimentare strumenti di contatto specifici e affini (twitch etc.) cercando di passare concetti informativi nella forma di attività ludica. A questo intervento viene affiancata la *peer education* e gli stessi partecipanti al progetto "reclutati" come attivatori.

Sulla base di quanto sinteticamente individuato la commissione attribuisce i seguenti punteggi:

CRITERIO:	PUNTEGGIO
<p>Qualità della proposta e coerenza con il piano economico</p> <p>Il piano economico fa riferimento alle azioni che ogni partner dell'ATI dovrà compiere. Oltre ad un elevato ricorso al fondo indistinto che è pari a 115.000€, ovvero superiore anche ai 107.000€ previsti dal co-finanziamento (co-finanziamento pari al 25% del finanziamento originale di 423.284,98€).</p> <p>Si sottolinea inoltre che il piano economico presenta evidenti richiami a un'esternalizzazione di alcune attività a soggetti non facenti parte dell'ATI proposta. Sarà inoltre necessario specificare, in sede di co-progettazione l'utilizzo di alcuni fondi diretti, ad esempio, all'implementazione dei software.</p> <p>Osservando la divisione delle risorse si reputa utile approfondire la parte relativa alla formazione (30.000€ per le tre zone).</p>	6/10
<p>Qualità della proposta in termini di inquadramento metodologico dell'intervento</p> <p>L'inquadramento è molto chiarito a livello di azioni e al richiamo empirico ed esperienziale dei vari membri dell'ATI. Le azioni sono esplicitate in modo chiaro e sufficiente per la fase attuale di progettazione, richiedendo una fase di coordinamento e attuazione durante la co-progettazione attuativa. Manca tuttavia un inquadramento più "teorico e scientifico" degli interventi. È possibile che questo tipo di conoscenza fosse già stata esplicitata nella strutturazione delle "vecchie" pratiche e, di conseguenza, tramite passaggio intermedio può trovare applicazione anche in questi progetti.</p> <p>Sul tema DGA è stata sottolineata la poca efficacia del metodo della <i>peer education</i>, di conseguenza si reputa utile approfondire le argomentazioni a favore dell'utilizzo di questo strumento sia in termini teorico-scientifico sia pratici (a questo secondo punto sopperisce in buona parte il richiamo alle azioni messe in atto nei precedenti anni).</p>	7/10
<p>Qualità della proposta in termini di offerta del servizio sul territorio</p> <p>L'offerta copre tutto il territorio Toscano nei limiti delle risorse a disposizione con particolare attenzione ad un'essenziale copertura on-line e, per sua natura, delocalizzata.</p>	9/10
<p>Elementi di integrazione e raccordo con il territorio</p> <p>Da quanto riportato nella realizzazione delle azioni di progetto viene sottolineata la trasversalità della maggior parte delle azioni a livello territoriale. Tuttavia è solo nel prospetto economico che viene maggiormente dato un maggior spazio alla differenziazione di azioni su cui i diversi soggetti dell'ATI si raffrontano con il territorio. Nello specifico risulta da sviluppare il raccordo con la programmazione zonale e con gli uffici di piano zonali oltre che le modalità di supervisione e</p>	10/15

<p>coordinamento interne al progetto.</p> <p>Sebbene previste risultano inoltre da esplicitare le modalità di raccordo con le Istituzioni scolastiche soprattutto in merito all'attivazione del servizio di consulenza previsto.</p>	
<p>Caratteristiche del percorso proposto in termini di integrazioni con il sistema dei servizi e delle Azioni previste del Piano</p> <p>Il progetto corrisponde all'impianto programmatico del piano di contrasto regionale, con particolare attenzione oltre al contrasto al DGA ad un'azione sulle nuove dipendenze comportamentali (gaming disorder).</p>	8/10
<p>Esperienza maturata dal proponente sulla tematica dell'addiction</p> <p>I soggetti proponenti risultano aver già preso parte a progetti relativi al DGA sia come enti sia a livello di individui. La lettura dei CV mostra una forte esperienza presente in alcuni soggetti dell'ATI (cooperative) sul tema delle dipendenze.</p>	4/5
<p>Esperienza maturata dal proponente sulla tematica del gaming</p> <p>Dall'esperienza dei soggetti coinvolti nella realizzazione del progetto, sia a titolo personale che di ente, risulta eccellente. Si sottolinea in particolare la necessità di un continuo e rapido aggiornamento su linguaggi, piattaforme etc. che un contesto come quello digitale richiede e che i soggetti proponenti riescono a mettere in campo</p>	5/5
<p>Esperienza maturata dal proponente nella realizzazione di interventi oggetto del presente avviso</p> <p>I proponenti hanno attuato nel recente passato specifici interventi nello specifico ambito del progetto</p>	10/10
<p>Innovatività degli interventi</p> <p>L'impianto quindi, pur presentando elementi di innovatività risulta particolarmente incardinato nelle azioni precedenti e le azioni innovative proposte necessitano di un livello di dettaglio che merita un approfondimento.</p>	3/5
<p>Modello organizzativo per la gestione delle attività ATI</p> <p>L'ATI risulta organizzata per livelli di intervento che si evincono solo dal prospetto economico mentre sono poco chiari a livello di descrizione progettuale. Si reputa quindi utile, in fase di progettazione attuativa, dedicare una maggior attenzione a questo aspetto.</p>	3/5
<p>Qualità delle risorse umane (curricula operatori) La qualità degli operatori è adeguata.</p>	4/5
<p>Totale</p>	69/90
<p>Punteggio in merito alla percentuale di co-finanziamento:</p>	
<p>Percentuale di co-finanziamento del partner tra il 20% e il 30% del costo totale del progetto</p> <p>La percentuale di co-finanziamento è pari al 20,07%</p>	5/5



Percentuale di co-finanziamento del partner oltre il 30% del costo totale del progetto	0/10
--	------

Totale Punti 74/100. **AMMESSO ALLA FASE DI COPROGETTAZIONE ATTUATIVA.**

La Commissione

Presidente di Commissione: Andrea De Conno _____

Membro di Commissione: Eleonora Valeri _____

Membro di Commissione: Marzio Mori _____

Membro di Commissione: Alessio Arces _____

Membro di Commissione: Gennaro Evangelista _____

Membro di Commissione: Carlo Paolini _____

Membro di Commissione: Elisa Marcelli _____