

AVVISO N. 3/2024
PER IL FINANZIAMENTO DI PROGETTI DI RILEVANZA NAZIONALE, RIGUARDANTI ESCLUSIVAMENTE LE AREE DI INTERVENTO PRIORITARIE AVENTI AD OGGETTO L’I.A., AI SENSI DELL’ARTICOLO 72 DEL DECRETO LEGISLATIVO 3 LUGLIO 2017, N. 117. – ANNO 2024.

MODELLO D

SCHEDA DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

1a.– Titolo

AIWAY – Percorsi di Educazione Digitale e AI Responsabile

1b - Durata

(Indicare la durata in mesi. *Minimo 12 mesi - Massimo 18 mesi, a pena di esclusione*)
18 mesi

2 - Obiettivi generali, aree prioritarie di intervento e linee di attività

2a - Obiettivi generali¹

- [1] Salute e benessere: assicurare la salute per tutti e per tutte le età
- [2] Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento per tutti
- [3] Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze
- [4] Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti

2b - Aree prioritarie di intervento²

- [1] Favorire un uso etico della I.A. e delle nuove tecnologie (es. social network, internet, messaggistica istantanea, videogiochi, ecc.) e relativa informazione sui rischi correlati
- [2] Promuovere iniziative educative rivolte ai giovani e alle loro famiglie, per favorire un uso etico, consapevole e critico dell’I.A. e delle nuove tecnologie

¹ Il presente Avviso è dedicato esclusivamente ai progetti riguardanti l’area di intervento prioritaria dell’I.A., a cui sono destinate le risorse della linea “B” di finanziamento come esplicitato al § 7. LINEE DI ATTIVITÀ DA FINANZIARE dell’atto di indirizzo. I progetti da finanziare con le risorse del Fondo per l’anno 2024 devono concorrere a promuovere e sostenere la realizzazione di iniziative educative rivolte ai giovani e alle loro famiglie, capaci di sviluppare un uso etico, consapevole e critico dell’I.A. e delle nuove tecnologie, sia in termini di valorizzazione delle opportunità da queste offerte sia di prevenzione dei rischi che possono ostacolare il pieno sviluppo sano della persona umana.

² Sono integralmente riportate nell’allegato 1 dell’avviso 3/2024.

[3] Promuovere azioni contro l'abuso dell'I.A. e i deepfake di cui i giovani sono le principali vittime
[4] sviluppo di azioni contro l'abuso dell'I.A. e i Deepfake di cui potrebbero essere vittime le giovani donne e le ragazze.
[5] Promuovere la conoscenza dell'I.A. e delle nuove tecnologie per sviluppare conoscenze e competenze tra i giovani che si affacciano al mondo del lavoro.

2c- Linee di attività³

Linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto dell'ente

1. Formazione ed Educazione Digitale

Attività del progetto: Formazione per docenti, studenti e comunità educante sull'uso critico ed etico dell'IA.

Coerenza con lo statuto ISF:

b) Formazione extra-scolastica → Il progetto mira alla prevenzione della dispersione scolastica e al contrasto della povertà educativa, offrendo strumenti concreti per migliorare le competenze digitali.

c) Educazione, istruzione e formazione professionale → L'attività formativa rientra nella missione di ISF per la diffusione della cultura digitale e tecnologica.

iv) Progetti informatici e programmi di formazione finalizzati alla solidarietà sociale → Il progetto garantisce accesso equo alle competenze digitali, riducendo il rischio di inoccupabilità dei giovani.

2. Divulgazione e Sensibilizzazione sul Divario Digitale

Attività del progetto: Festival diffuso, podcast, eventi di divulgazione sull'IA e le sue implicazioni etiche.

Coerenza con lo statuto ISF:

a) Organizzazione di attività culturali e di promozione del volontariato → Gli eventi pubblici e le campagne informative mirano a sensibilizzare la società su un uso consapevole dell'IA.

v) Organizzazione di eventi e campagne di informazione e sensibilizzazione sul divario digitale → Il progetto contribuisce a ridurre il gap digitale, informando cittadini, studenti e istituzioni.

vi) Promuovere iniziative per la condivisione delle esperienze maturate e la diffusione dei risultati → Le attività comunicative del progetto favoriscono la diffusione delle conoscenze in ambito IA.

3. Sperimentazione e Innovazione nei Territori

Attività del progetto: Sviluppo e test di modelli territoriali digitalmente responsabili, creazione di linee guida per l'uso etico dell'IA.

Coerenza con lo statuto ISF:

i) Progetti di solidarietà nei Paesi in via di sviluppo e in Italia → La sperimentazione nelle comunità territoriali può essere estesa anche a contesti svantaggiati.

vii) Cooperazione con enti e istituzioni per la realizzazione di programmi di formazione e innovazione → Il progetto promuove il dialogo tra Comuni, scuole e il Terzo Settore per implementare buone pratiche replicabili in altri territori.

³ Ricomprese tra quelle di cui all'articolo 5 del d.lgs. 117/2017 e s.m.i. integralmente riportate nell'allegato 1 dell'Avviso 3/2024.

3 – Descrizione del progetto *(Massimo due pagine)*

Esporre sinteticamente:

3.1. Ambito territoriale del progetto *(indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)*

Il progetto coprirà tutte le regioni italiane (comprese le province di Trento e Bolzano). LA formazione docenti online coprirà tutta Italia (tutti i docenti potranno aderire da ogni città di ogni regione). Nello specifico le attività in presenza toccheranno: Sicilia: Palermo - Trapani/Mazara del Vallo. Calabria: Reggio Calabria, Cosenza. Friuli: Udine, Pordenone, Gorizia e Trieste + aree interne. Emilia Romagna: Parma, Bologna, Modena. Campania: Pomigliano d'Arco e hinterland napoletano. Toscana: Lucca, Empoli. Lazio: Roma, Colleferro (RM). Umbria: Perugia e 59 comuni. Piemonte: Torino. Basilicata: Potenza. Abruzzo: Pescara. Valle Aosta: Issogne (AO). Liguria: Genova. Marche Recanati (MC). Puglia: Mottola (TA). Sardegna: Ozieri (SS). Lombardia: Varese. Trentino: Trento . Trentino: Bolzano. Veneto: Treviso, Padova, Vicenza. Molise: Termoli (CB).

3.2. Idea a fondamento della proposta

L'Intelligenza Artificiale (IA) sta rapidamente ridefinendo la società, influenzando l'istruzione, il lavoro e la vita quotidiana. Le sue potenzialità sono straordinarie, offrendo opportunità per ottimizzare la produttività, ampliare l'accesso alle informazioni e migliorare la qualità della vita. Tuttavia, questa rivoluzione digitale porta con sé anche sfide critiche, tra cui la disinformazione, la sicurezza dei dati e le implicazioni etiche legate al suo utilizzo. In questo contesto, diventa essenziale promuovere una cultura dell'IA basata su consapevolezza, responsabilità e inclusione sociale. Il progetto nasce con l'obiettivo di affrontare queste sfide attraverso un programma formativo strutturato e innovativo, capace di sensibilizzare e fornire competenze pratiche per un uso etico e sostenibile delle nuove tecnologie digitali. L'approccio proposto si fonda su un modello di intervento territoriale che mette al centro il **Festival Diffuso** fatto da una serie di eventi strutturati che coinvolgeranno in varie località italiane da nord a sud e da est a ovest, con la partecipazione di esperti di IA, giornalisti, docenti universitari e esperti di nuove tecnologie in conferenze, laboratori interattivi e momenti di confronto aperti al pubblico. Questi eventi, che prendono spunto dal [Festival Informatici Senza Frontiere](#), mirano a stimolare il dibattito e la riflessione, favorendo una maggiore consapevolezza sulle implicazioni etiche e sociali dell'IA, sulle sue opportunità e sulle sfide che lancia all'oggi, coinvolgendo attivamente i Comuni, le Scuole e gli Enti del Terzo Settore, attori chiave nel processo di trasformazione culturale ed educativa.

Attorno al Festival Diffuso il progetto coinvolge tutti gli stakeholder: i Comuni, grazie alla loro vicinanza ai cittadini e alla loro capacità di leggere i bisogni del territorio, assumono un ruolo cruciale nel promuovere un uso etico e consapevole dell'IA. Le Scuole e l'intera comunità educante saranno protagoniste nella diffusione di buone pratiche e nell'integrazione dell'IA nelle attività didattiche. Unità didattiche specifiche, molto innovative, pensate e sviluppate appositamente per il progetto, che includono strumenti pratici per comprendere e applicare l'IA in modo critico e responsabile ed utilizzarla in modo smart e proficuo, saranno utilizzate per la formazione di docenti, studenti, famiglie e dell'intera comunità educante.

Gli Enti del Terzo Settore, con il loro impegno nella coesione sociale, potranno sfruttare le opportunità offerte dall'IA per potenziare il proprio impatto sul territorio, migliorando la comunicazione, l'organizzazione e l'efficacia delle loro azioni. Per costruire una rete di comunità consapevoli e preparate ad affrontare le sfide dell'era digitale, in almeno un Comune per Regione verrà implementato un modello di azione caratterizzato da attività formative, laboratori, conferenze e momenti di confronto, con il coinvolgimento attivo dei giovani, delle famiglie e dei cittadini.

Il progetto si propone dunque di creare un impatto duraturo e radicato nei territori coinvolti, sperimentando modelli diversificati, ma sempre replicabili, in diverse realtà locali. Parallelamente svilupperà un'azione di comunicazione informativa e formativa destinata principalmente ai giovani, con un focus sull'uso consapevole dei social media. Le campagne saranno rivolte anche a genitori e operatori, con particolare attenzione alla sicurezza online, alla prevenzione delle fake news e alla responsabilità digitale. Tale azione include la realizzazione di podcast diffusi attraverso la rete delle radio universitarie, attività sui social media e un'intensa attività narrativa sui vari media disponibili per raggiungere un pubblico più ampio possibile.

Tale programma si inserisce nel quadro degli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile dell'Agenda 2030 dell'ONU, contribuendo in particolare a: Obiettivo 4: Istruzione di Qualità, promuovendo l'alfabetizzazione digitale e la capacità critica nell'uso dell'IA; Obiettivo 5: Uguaglianza di Genere, garantendo pari opportunità di accesso alle competenze digitali per tutti; Obiettivo 10: Riduzione delle Disuguaglianze, creando occasioni di apprendimento inclusive per cittadini di ogni età e condizione sociale; Obiettivo 16: Pace, Giustizia e Istituzioni Solide, favorendo la costruzione di una società informata e consapevole, capace di contrastare i rischi derivanti dall'uso improprio delle tecnologie.

3.3. Descrizione del contesto

L'adozione dell'Intelligenza Artificiale in Italia sta crescendo rapidamente, sebbene permangano notevoli disparità territoriali. Secondo l'ultima edizione dell'Osservatorio Artificial Intelligence del Politecnico di Milano, lo scorso anno il valore del mercato dell'IA ha raggiunto 1,2 miliardi di euro, registrando un incremento del 58% rispetto al 2023. Questi dati evidenziano come la trasformazione digitale stia investendo in modo significativo il nostro Paese, anche se non in maniera uniforme su tutto il territorio nazionale.

La quasi totalità dei cittadini italiani (99%) è ormai familiare con il concetto di Intelligenza Artificiale, e l'89% ha sentito parlare di IA Generativa, con un aumento di 32 punti percentuali rispetto all'anno precedente. A livello di percezione, l'Italia si distingue per un atteggiamento particolarmente favorevole: infatti, il 59% degli italiani esprime un'opinione positiva sull'IA, superando le percentuali osservate in Francia (42%) e nel Regno Unito (47%).

Nonostante questi aspetti positivi, emergono anche preoccupazioni rilevanti, soprattutto in relazione al rischio di manipolazione delle informazioni mediante tecnologie come i deepfake e all'impatto sul mercato del lavoro. Un sondaggio condotto da MyEdu e BVA Doxa ha messo in luce interessanti divergenze: mentre i giovani vedono nell'IA una risorsa preziosa, i genitori nutrono timori riguardo al suo utilizzo, evidenziando la necessità di un'adeguata preparazione tecnica ed etica degli adulti.

Infatti, l'84% degli studenti delle scuole secondarie ha già sperimentato sistemi di IA generativa per la creazione di testi e la preparazione agli esami, secondo Tecnicadellascuola. Questo dato sottolinea quanto sia fondamentale investire nella formazione e nella consapevolezza, affinché le nuove generazioni ed i docenti possano sfruttare in modo responsabile le potenzialità offerte dall'IA, con coscienza rispetto ai rischi che essa comporta ed ai problemi etici che solleva.

A pochi giorni dalla pubblicazione dell'AI Act e dall'avvio delle audizioni parlamentari, è stata resa disponibile la Strategia Italiana per l'Intelligenza Artificiale 2024-2026. Tale documento, frutto del lavoro di esperti, delinea una serie di normative e strategie nazionali, con un'attenzione particolare rivolta alla formazione e all'alfabetizzazione digitale.

La nuova strategia prevede l'avvio di percorsi formativi a partire dalle scuole primarie e secondarie, destinati innanzitutto ai docenti, che rappresentano la chiave per trasmettere competenze critiche e tecniche agli studenti. L'educazione civica digitale sarà un pilastro fondamentale, con l'introduzione di principi etici e di sicurezza che guidino l'uso dell'IA in modo responsabile.

Per sostenere questa trasformazione, sarà indispensabile una formazione coordinata, che coinvolga esperti, università e aziende, e che si avvalga di materiali didattici condivisi online. Tale approccio integrato non solo favorirà la diffusione di competenze digitali, ma contribuirà anche a ridurre il divario tra le diverse aree del Paese, promuovendo una cultura dell'IA inclusiva e consapevole.

L'Italia sta quindi vivendo una fase di notevole fermento tecnologico, in cui la crescita del mercato dell'IA si accompagna a una crescente attenzione alle tematiche etiche, alla sicurezza e alla formazione. Il successo di questa trasformazione dipenderà in larga misura dalla capacità di educare e preparare le nuove generazioni e i decisori pubblici, affinché possano sfruttare appieno le opportunità offerte dall'Intelligenza Artificiale, minimizzandone al contempo i rischi potenziali.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

- Potenziare l'alfabetizzazione digitale e l'uso responsabile dell'IA
- Offrire strumenti formativi accessibili per diverse fasce d'età e contesti socio-economici.
- Sviluppare competenze critiche e tecniche per comprendere le implicazioni etiche e sociali dell'IA.
- Favorire l'inclusione sociale attraverso la riduzione delle disuguaglianze digitali.
- Contrastare gli abusi dell'IA, inclusi i rischi derivanti dall'uso improprio delle tecnologie digitali nelle comunicazioni e nell'informazione.
- Promuovere la conoscenza dell'IA tra giovani e donne per favorire l'accesso a opportunità professionali e prevenire discriminazioni digitali.
- Fornire insight utili per politiche pubbliche e progetti di sviluppo territoriale.
- Rafforzare il ruolo dei Comuni e delle Scuole come promotori dello sviluppo culturale e digitale.
- Creare reti di collaborazione tra Enti del Terzo Settore, istituzioni e stakeholder locali.

3.5. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto

A) Innovative rispetto:

☒ al contesto territoriale

☒ alla tipologia dell'intervento

☒ alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) ☒ pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) ☒ di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

Le attività del progetto presentano caratteristiche di innovatività che si declinano su tre fronti:

- la capacità di adattarsi al contesto territoriale,
- l'adozione di interventi di tipo esperienziale e interattivo
- la partecipazione attiva di partner presenti a livello locale.

Alcuni moduli, quali i laboratori per docenti, l'hackathon e i percorsi ludici e il "festival diffuso" assumono il ruolo di modelli sperimentali o pilota, con elevate

potenzialità di replicabilità in altri contesti. Complessivamente, il progetto si distingue per il lavoro su inclusione, riduzione del digital divide, promozione di una cultura etica dell'IA e per la creazione di sinergie intersettoriali che favoriscono un impatto duraturo e scalabile sul territorio.

Nello specifico:

- Il Festival Diffuso connette scuole, terzo settore e comunità attraverso eventi, laboratori, dibattiti e attività partecipative sull'uso etico e innovativo dell'IA.
- Alcuni moduli, come i laboratori per docenti, l'hackathon e i percorsi ludici, si configurano come modelli sperimentali pilota con elevata replicabilità.
- In A3, la formazione per docenti ed educatori utilizza metodologie STEAM e PBL per integrare l'IA nella didattica, con un forte ancoraggio territoriale.
- I percorsi di alfabetizzazione digitale per famiglie mirano a ridurre il digital divide, fornendo strumenti per un uso consapevole delle tecnologie.
- In A4, i giovani sono coinvolti in unità didattiche innovative che esplorano l'IA nell'arte e nei media digitali, con laboratori pratici e interattivi.
- Gli studenti partecipano anche a laboratori di fact-checking, sviluppando capacità critiche attraverso strumenti di verifica e media literacy.
- L'hackathon sull'IA per il sociale promuove il problem-solving e la progettazione di soluzioni innovative per la comunità.
- La comunicazione è supportata da campagne multimediali, webinar e podcast, diffusi attraverso il Festival Diffuso per massimizzare l'impatto.
- Il progetto genera inclusione, consapevolezza e innovazione, creando un modello scalabile che connetta educazione, tecnologia e comunità locali.

4- Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

<i>Destinatari degli interventi (specificare)⁴</i>	<i>Numero</i>	<i>Modalità di individuazione</i>
Bambini 6-13	1.869	registri di classe, registrazione ingressi eventi dei festival
Studenti 14-18	3.815	registri di classe, questionari pre-post formazione, registrazione ingressi eventi dei festival
Giovani 19-25	116.850	registri di classe, registrazione ingressi eventi dei festival, statistiche social media
Adulti 25-60	52.247	registrazione ingressi eventi dei festival, statistiche social media
Docenti 25-67	1.441	registri di classe, registrazione ingressi eventi dei festival, questionari pre-post formazione
Enti del Terzo Settore	200	registro incontri, scambi mail, appuntamenti
Amministratori enti pubblici	469	registro incontri, scambi mail, appuntamenti

Le attività previste sono state progettate per generare un impatto concreto e misurabile sul territorio, intervenendo su diversi livelli e target. Queste le illustrate le ragioni per cui tali azioni dovrebbero migliorare la situazione:

1. Incremento delle competenze digitali e critiche:

⁴ Specificare tipologia, numero e fascia anagrafica, nonché modalità per la loro individuazione. Indicare le ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione. Dare evidenza dei risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo. Infine, i possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

Le attività formative (laboratori per docenti, workshop per studenti, percorsi per famiglie) permettono di colmare il divario digitale, sviluppando competenze trasversali che abilitano un uso consapevole e critico dell'IA. Questo non solo migliora l'offerta formativa, ma contribuisce anche a rafforzare il pensiero critico e la capacità di problem-solving nei vari target.

2. Integrazione e sinergia intersettoriale:

Il collegamento tra enti pubblici, scuole e terzo settore consente di creare una rete operativa capillare che favorisce lo scambio di buone pratiche e la co-creazione di soluzioni innovative. In questo modo, l'ente locale diventa il catalizzatore del cambiamento, favorendo la partecipazione attiva di tutti gli attori coinvolti.

3. Sperimentazione di modelli pilota replicabili:

Attività come l'hackathon, i laboratori di fact-checking e i percorsi ludici sui videogiochi si configurano come modelli sperimentali. Questi moduli pilota, una volta testati e valutati, potranno essere replicati in altri contesti territoriali, contribuendo a creare un ecosistema innovativo, sostenibile e scalabile.

4. Innovazione Sociale:

L'approccio progettuale integra dimensioni di inclusione (riduzione del digital divide, empowerment delle donne, alfabetizzazione digitale per le famiglie) e di responsabilità etica nell'uso dell'IA, generando benefici che si estendono ben oltre i singoli interventi. La promozione di una cultura etica e responsabile dell'IA favorisce una trasformazione sociale che coinvolge tutte le fasce della popolazione, dai bambini agli adulti, fino ai decisori delle istituzioni.

Evidenze quali-quantitative dei risultati attesi rispetto ai target:

- Bambini (6-13 anni): attività ludiche e percorsi educativi che stimolano la creatività e l'uso critico dei media, raggiungeranno oltre 1800 partecipanti, favorendo l'apprendimento interattivo e la socializzazione.
- Studenti (14-18 anni): laboratori di fact-checking e workshop creativi coinvolgeranno oltre 3800 studenti, con feedback qualitativi che evidenzieranno un miglioramento nel riconoscimento delle fake news e nell'uso critico delle tecnologie digitali.
- Giovani (18-25 anni): hackathon, festival, attività di comunicazione attraverso podcast e social media e laboratori di orientamento per l'inserimento nel mondo del lavoro digitale, coinvolgeranno oltre 116.000 giovani,
- Adulti (25-60 anni): percorsi di formazione e festival diffusi coinvolgeranno almeno 3000 partecipanti; oltre 52000 adulti verranno coinvolti attraverso podcast e social media
- Docenti (25-65 anni): percorsi di formazione e festival diffusi coinvolgeranno oltre 1400 docenti, con una valutazione qualitativa dell'incremento delle competenze digitali e della capacità di integrare l'IA nella didattica.
- Enti del Terzo Settore ed Enti Pubblici: saranno sviluppate collaborazioni e reti intersettoriali che rafforzano il coordinamento territoriale, con la partecipazione attiva in progetti pilota e nella redazione di linee guida e position paper.

Formazione: saranno considerati numero di corsi e laboratori erogati, percentuale di partecipanti che riportano un incremento delle competenze digitali, realizzazione di materiali didattici (guide, video tutorial, vademecum).

Innovazione: sarà considerato il numero di soluzioni sperimentate e prototipi sviluppati (ad es. progetti nati durante hackathon), feedback positivi da parte dei partecipanti e stakeholder, adozione di best practices a livello locale.

Coinvolgimento Sociale: sarà considerato l'aumento del coinvolgimento delle comunità locali (scuole, famiglie, enti pubblici e del terzo settore) in iniziative di innovazione digitale, misurabile tramite indagini di soddisfazione e report periodici.

Effetti moltiplicatori e possibilità di riproducibilità

- Riproducibilità dei Modelli Pilota: molte attività, come i laboratori per docenti, gli hackathon e i percorsi ludici, sono concepite come modelli pilota. Una volta testate e validate, queste esperienze possono essere adattate e replicate in altri territori, sfruttando la rete di partner locali e intersettoriali.
Esempio: Un hackathon o un mini-festival di successo può diventare un appuntamento annuale, ampliando il numero di partecipanti e stimolando nuove collaborazioni tra enti pubblici e privati.
- Effetto Moltiplicatore: la creazione di linee guida, vademecum e position paper (ispirati anche al modello di PartecipaMI) permette di standardizzare le buone pratiche sviluppate, facilitandone l'adozione su scala più ampia. Questi strumenti contribuiscono a diffondere il know-how acquisito, generando un impatto che si estende oltre il progetto iniziale.
Esempio: I materiali formativi prodotti per i docenti possono essere utilizzati come riferimento per altri istituti scolastici e condivisi tramite piattaforme digitali e reti di collaborazione interistituzionale.
- Sviluppo complessivo del progetto: l'approccio integrato tra sensibilizzazione, formazione, sperimentazione e disseminazione favorisce una crescita organica del progetto. La partecipazione attiva di tutte le fasce della popolazione – bambini, studenti, giovani, adulti, docenti, enti del terzo settore ed enti pubblici – crea un ecosistema in cui ogni intervento rafforza gli altri, generando effetti sinergici e una maggiore sostenibilità nel tempo.

Innovazione sociale a livello territoriale: il progetto mira a trasformare il territorio in un laboratorio di innovazione, dove le pratiche digitali avanzate e l'uso etico dell'IA possano diventare standard condivisi. Questo approccio non solo migliora la qualità dell'offerta formativa e dei servizi, ma contribuisce anche a creare comunità più coese, informate e capaci di affrontare le sfide della digitalizzazione in modo critico e responsabile.

5 – Attività (*Massimo quattro pagine*)

Indicare le attività da realizzare per il raggiungimento dei risultati attesi, specificando per ciascuna i contenuti, l'effettivo ambito territoriale, il collegamento con gli obiettivi specifici del progetto. Al fine di compilare il cronoprogramma di progetto è opportuno distinguere con un codice numerico ciascuna attività. In caso di partenariato, descrivere il ruolo di ciascun partner, l'esperienza maturata nel settore di riferimento e la relativa partecipazione alla realizzazione delle azioni programmate. Analogamente descrivere il ruolo di ciascun associato/affiliato

A1. Analisi e pianificazione iniziale

Analisi approfondita del contesto territoriale e identificazione dei bisogni.

Elaborazione di un piano operativo dettagliato, che costituisce il riferimento per le successive fasi di intervento.

Ambito Territoriale: copertura dell'intero territorio di riferimento con un'analisi completa e omnicomprensiva delle realtà locali.

Collegamento con gli obiettivi: assicurare una pianificazione strategica solida e realistica, allineata agli obiettivi del progetto e capace di indirizzare efficacemente le azioni successive.

Ruolo dei Partner: tutti i partner forniscono supporto tecnico e metodologico per l'elaborazione dettagliata del piano operativo.

A2 - Sensibilizzazione e coinvolgimento degli stakeholder

Organizzazione di incontri informativi, workshop e campagne di sensibilizzazione.

Attività di comunicazione mirate a coinvolgere attori locali, istituzioni, associazioni e beneficiari al fine di:

- Creare consapevolezza sull'IA e le nuove tecnologie.
- Coinvolgere le comunità educanti, gli enti del Terzo Settore e gli stakeholder locali.

- Stimolare un confronto sulla necessità di linee guida per l'uso etico dell'IA nei territori (A6).
- Avviare i percorsi formativi per docenti e studenti (A3 e A4).

Ambito Territoriale: Calabria, Friuli, Emilia Romagna, Campania, Toscana, Lazio, Umbria, Valle d'Aosta, Marche, Puglia, Sardegna, Trentino e Alto Adige, Veneto
Intervento nelle aree individuate dal progetto, con particolare attenzione alle comunità maggiormente esposte alle trasformazioni digitali.

Collegamento con gli obiettivi: promuovere la consapevolezza e favorire una partecipazione attiva, elementi chiave per l'implementazione e il successo delle azioni programmate.

Ruolo dei Partner: coordinano e facilitano gli incontri e le campagne, mettendo a disposizione le proprie competenze comunicative e la rete di contatti locale per favorire il dialogo e l'engagement. Coinvolti: ISF, Cevi, Distretto Collaborativo, Locomotiva, Oghogho, PerugiAssisi, Sulla strada. Ulteriormente in collaborazione gratuita CIPSI ETS, VIM ETS, Ente Coordinamento Nazionale degli Enti Locali per la Pace e i Diritti Umani, AUSED, PRISMA APS.

✂ Collegamento con altre attività:

- A6: I primi risultati della sensibilizzazione possono già contribuire alla creazione di linee guida territoriali.
- A3-A4: I docenti e gli studenti che parteciperanno alla formazione vengono selezionati tra gli stakeholder coinvolti.

A3 – Formazione docenti, educatori, genitori

Creazione delle unità didattiche e successiva formazione dei formatori.

Partner coinvolti: ISF, Distretto Collaborativo, F.PerugiAssisi, People help People. Intesys srl su alcune tematiche di AI (prompting in particolare) – collaborazione gratuita. In collaborazione gratuita l'azienda Intesys sulle tematiche di AI (prompting in particolare).

Coinvolgimento territoriale: online tutte le regioni; in presenza Sicilia, Calabria, Emilia Romagna, Campania, Toscana, Umbria, Piemonte, Basilicata, Trentino e Alto Adige, Veneto, Lazio

Percorso formativo 1 - **Integrazione dell'intelligenza artificiale nella didattica**, con l'utilizzo di metodologie innovative (Project-Based Learning). Attività pratiche volte a personalizzare l'apprendimento e stimolare il pensiero critico.

Percorso formativo 2: **Educare alla Pace e alla Cittadinanza Digitale nell'Era dell'IA**. Il modulo esplora l'impatto dell'IA sull'educazione e la società, affrontando sfide etiche e sociali e promuovendo una coscienza democratica. Integra cittadinanza digitale ed educazione alla cura, valorizzando l'uso dell'IA per rafforzare valori come rispetto e responsabilità. Viene introdotto il Service-Learning, un approccio che combina azione, riflessione e apprendimento. La scuola è vista come un "cantier del futuro", ispirandosi al Summit del Futuro dell'ONU e al rapporto UNESCO 2022. L'iniziativa risponde al bando promuovendo un uso critico dell'IA e l'educazione di qualità, con metodologie innovative come IA, coding e digital storytelling. I docenti saranno guidati a riflettere sulla propria didattica, sviluppando percorsi innovativi che integrano tecnologia, cittadinanza attiva e valori della pace. Al termine, elaboreranno linee guida per l'educazione digitale e la costruzione dei curricula digitali.

Percorso formativo 3: **Alfabetizzazione digitale per famiglie**

- Descrizione: Percorsi educativi destinati ai genitori per insegnare loro a comprendere i rischi connessi all'uso delle tecnologie digitali e dell'IA. Il laboratorio si concentra su social media, privacy online e sicurezza.
- Target: Famiglie e genitori.
- Allineamento al bando: risponde all'obiettivo del bando di sensibilizzare e formare le famiglie sull'uso responsabile dell'IA, contribuendo a sviluppare un utilizzo consapevole delle nuove tecnologie, e aumentando la consapevolezza riguardo ai rischi digitali.
- Elementi innovativi: utilizzo di metodologie interattive e tecniche di media education, con risorse come video tutorial, simulazioni e ludicizzazione delle lezioni, favorendo un apprendimento coinvolgente e immediatamente applicabile.

A4 - Formazione studenti e gruppi di giovani

Creazione delle unità didattiche e successiva formazione dei formatori.

Partner coinvolti: Butterfly, ISF, CEVI, Distretto Collaborativo, F.PerugiAssisi, Locomotiva, Sulla strada. Intesys srl su alcune tematiche di AI (prompting in particolare) – . In collaborazione gratuita l'azienda Intesys sulle tematiche di AI (prompting in particolare).

Coinvolgimento territoriale: Sicilia, Calabria, Friuli, Emilia Romagna, Campania, Toscana, Lazio, Umbria, Valle d'Aosta, Marche, Puglia, Sardegna, Lombardia, Trentino e Alto Adige, Veneto, Molise

Percorso di **alfabetizzazione digitale e consapevolezza sull'Intelligenza Artificiale (IA)** rivolto a studenti e gruppi di giovani, con l'obiettivo di fornire competenze pratiche, sviluppare il pensiero critico e promuovere un uso responsabile della tecnologia.

Saranno elaborate diverse unità didattiche, liberamente combinabili, per:

Esplorare il potenziale dell'IA nella creatività - i giovani utilizzeranno strumenti di IA per generare arte, musica e testi, favorendo l'innovazione digitale.

Sviluppare il pensiero critico e il fact-checking per riconoscere le fake news e utilizzare strumenti di IA per verificarle, confrontando fonti e analizzando le informazioni.

Prepararsi al mondo del lavoro digitale acquisendo competenze digitali e approfondiscono l'uso dell'IA nei contesti professionali.

Promuovere la parità di genere nel settore tecnologico attraverso l'empowerment delle ragazze, incoraggiandole a superare stereotipi e a esplorare le opportunità offerte dall'IA.

Favorire l'inclusione digitale utilizzando l'IA per migliorare l'accessibilità delle tecnologie, rendendo il digitale più inclusivo per tutti.

Stimolare l'innovazione sociale, con hackathon in cui i giovani lavorano in team per sviluppare soluzioni basate sull'IA a problemi sociali, enfatizzando responsabilità e impatto positivo.

Promuovere una cittadinanza digitale attiva e consapevole, aiutando gli studenti a riflettere sull'IA, sulle sue implicazioni etiche e sul futuro digitale, con riferimento al "Summit del Futuro" ONU 2024 e al **Global Digital Compact**.

Metodologia: si utilizzeranno metodologie attive e partecipative, come il problem-solving, il design thinking, la gamification e la creazione di artefatti digitali. Gli studenti saranno incoraggiati a lavorare in gruppo, a esprimere le proprie idee e a sviluppare progetti concreti per promuovere la pace e la cittadinanza digitale. Sarà data importanza al protagonismo degli alunni/studenti.

Collegamento con gli obiettivi: studenti e giovani svilupperanno una maggiore consapevolezza del ruolo della tecnologia e dell'IA nella società e saranno in grado di utilizzare le nuove tecnologie in modo responsabile ed etico. Diventeranno protagonisti attivi nella costruzione di un futuro più inclusivo, pacifico e sostenibile.

✂ Collegamento di A3 e A4 con altre attività:

- A2: I contenuti della formazione si allineano ai temi introdotti durante la sensibilizzazione.
- A6: Durante la formazione, si invitano studenti e docenti a partecipare a contest e hackathon, in cui possono sviluppare soluzioni innovative da applicare ai modelli territoriali digitalmente responsabili.
- A8: I risultati della formazione possono essere divulgati attraverso strumenti di comunicazione digitale.

A5 – Festival diffuso

Il Festival Diffuso rappresenta il cuore del progetto e si configura come una vetrina di eventi pubblici, destinata a coinvolgere un pubblico ampio che include studenti, docenti, operatori del terzo settore e cittadini. Il festival prevede l'organizzazione di talk, dibattiti, laboratori esperienziali e spettacoli che mettono in luce le migliori pratiche emerse dalle attività formative e sperimentali. L'evento si integra con l'edizione annuale del Festival Informatici Senza Frontiere, che si terrà a Rovereto, e

si svolgerà in diverse regioni italiane, favorendo una disseminazione capillare delle esperienze innovative. Le migliori pratiche del Festival diffuso si integreranno con l'edizione annuale del Festival Informatici Senza Frontiere che si terrà a Rovereto (TN) nel mese di novembre.

Partner coinvolti: Butterfly, TI, Cevi, Distretto Collaborativo, Locomotiva, Oghogho Meye, PGAssisi, People Help People, Sulla strada. Collaboratori: PRISMA APS.

Coinvolgimento territoriale: Sicilia, Calabria, Friuli, Emilia R., Campania, Toscana, Lazio, Umbria, Piemonte, Basilicata, Abruzzo, Valle Aosta, Liguria, Marche, Puglia, Sardegna, Lombardia, Trentino – Trento, Veneto.

Collegamento con gli obiettivi: sensibilizzazione di un ampio pubblico e inclusione digitale.

✎ Collegamento con altre attività:

- A3 e A4: Docenti e studenti possono trovare nei festival momenti di approfondimento rispetto alle tematiche delle loro formazioni e sperimentarsi in laboratori.

Le soluzioni innovative sviluppate dagli studenti durante contest e hackathon trovano nei festival un'ideale vetrina.

- A8: I contenuti dei festival possono essere divulgati attraverso strumenti di comunicazione digitale.

A6 - Sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili

Partner: ISF, People help People, Cevi, Distretto C., Locomotiva, Oghogho Meye, PGAssisi. Ulteriormente in collaborazione gratuita CIPSI ETS, VIM ETS, Ente Coordinamento Nazionale degli Enti Locali per la Pace e i Diritti Umani, Coordinamento Agende 21 Locali Italiane.

Coinvolgimento territoriale: Sicilia, Friuli, Emilia R, Campania, Toscana, Lazio, Umbria, Piemonte, Basilicata, Trentino-Trento

Obiettivo dell'attività è favorire una sinergia operativa e strategica tra i principali attori del territorio – scuole, terzo settore ed ente locale – facendo di quest'ultimo il fulcro della comunità impegnata su temi di innovazione digitale e intelligenza artificiale. In questo contesto, si intende:

- Integrare gli attori del territorio: creare un ponte efficace tra le scuole e il terzo settore, mettendo al centro l'ente locale, che diventerà il punto nodale per coordinare e facilitare il dialogo e le azioni comuni.
- Mettere in atto azioni sinergiche tra Comune, Scuole e Terzo Settore: realizzare attività di formazione e sensibilizzazione (come delineato nelle fasi A.2, A.3 e A.4) per diffondere le conoscenze sull'uso etico dell'IA e sulle tecnologie digitali.
- Valorizzare le esperienze e le buone pratiche già esistenti sul territorio, provenienti sia dalle scuole sia dalle realtà del terzo settore, per creare un bagaglio condiviso di competenze e metodologie.
- Sperimentare un percorso integrato che colleghi le proposte formative rivolte a docenti, genitori e studenti con iniziative di animazione territoriale, quali attività di comunicazione e progetti di connessione con il mondo del volontariato e del terzo settore, finalizzati a rafforzare l'alfabetizzazione digitale e la comprensione dell'intelligenza artificiale.
- Testare applicazioni concrete dell'IA che possano dimostrare in modo tangibile il valore aggiunto per il raggiungimento degli obiettivi educativi e sociali di tutti gli attori coinvolti.
- Fornire strumenti concreti per la partecipazione attiva:
 - Dotare docenti, studenti e operatori del territorio di strumenti pratici per diventare cittadini digitali competenti e critici, favorendo la loro partecipazione alla definizione di linee guida, vademecum e position paper. Un esempio significativo è il lavoro svolto da PartecipaMI, che ha portato alla realizzazione del "Vademecum per famiglie, scuole, studenti cittadini", presentato il 10 ottobre 2024 nell'ambito delle Raccomandazioni di Milano.
- Promuovere l'Innovazione e il Riconoscimento delle Buone Pratiche:
 - Organizzare un concorso di buone pratiche, aperto a tutti gli attori interessati, che culminerà con una premiazione durante il Festival di ISF a Rovereto, previsto per ottobre 2026. Questa iniziativa intende incentivare e celebrare le esperienze virtuose e innovative che emergono dall'implementazione delle attività progettuali.
- Le linee guida iniziate in A2 vengono perfezionate grazie ai risultati delle formazioni A3 e A4.

- Collegamento con altre attività:

- ## A7 - Comunicazione e disseminazione

Partner: Voci Globali, Rad-Uni (**tutti** + collaboratori gratuiti rilancio)

L'attività di comunicazione garantisce che:

- Collegamento con altre attività:

- ## A8 – Monitoraggio e valutazione

L'attività garantirà il controllo sistematico dell'efficacia delle azioni, la valutazione del raggiungimento degli obiettivi e favorirà il miglioramento continuo del progetto. Identificherà eventuali criticità e suggerirà azioni correttive in tempo reale. Documenterà le buone pratiche e i modelli pilota per favorirne la replicabilità in altri contesti.

📌 Collegamento con altre attività: tutte

[illegible]

A2 - Sensibilizzazione e coinvolgimento degli stakeholder																			
A3 – Formazione docenti ed educatori																			
A4 - Formazione studenti e gruppi di giovani																			
A5 – Festival diffuso																			
A6 - Sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili																			
A7 – Comunicazione e disseminazione																			
A8 – Monitoraggio e valutazione																			

7a - Risorse umane

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di risorse umane impiegate – esclusi i volontari - per la realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta ⁵	Ente di appartenenza	Livello di Inquadramento professionale ⁶	Forma contrattuale ⁷	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	1	A	CeVI	A	Dipendente TI	2.500,00
2	1	A	Informatici Senza Frontiere	A	Dipendente TI	2.300,00
3	1	B	CeVI	A	Dipendente TI	4.000,00
4	2	B	Butterfly Dreamer Italia APS	B	Collab. Co.co.co	6.300,00
5	1	B	Oghogho Meye ODV	C	Dipendente TI	5.000,00
6	1	B	Oghogho Meye ODV	A	Dipendente TI	6.000,00
7	2	B	People Help People	A	Dipendente TI	1.155,00
8	10	B	People Help People	B	Dipendente TI	4.785,00

⁵ Attività svolta: indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

⁶ Livello di inquadramento professionale: specificare per gruppi uniformi le fasce di livello professionale così come previsto nella "Sez. B – Spese relative alle risorse umane" della Circ. 2/2009, applicandole per analogia anche riguardo al personale dipendente

⁷ "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

9	1	B	Sulla Strada	C	Dipendente TI	6.960,00
10	2	B	Rad-Uni	B	Collab. Co.co.pro	10.000,00
11	10	B	Rad-Uni	B	Collab. occasionale	21.000,00
12	2	B	Rad-Uni	B	Collab. esterno	5.000,00
13	1	B	Voci Globali	B	Collab. Co.co.pro	10.500,00
14	2	B	Voci Globali	B	Contratto Occasionale	4.500,00
15	2	B	Associazione Media Educazione Comunità	fascia A	collaboratore esterno	3.000,00
16	1	B	Informatici Senza Frontiere	A	Collaboratore esterno	2.000,00
17	1	B	Informatici Senza Frontiere	A	Dipendente TI	4.912,00
18	1	C	Butterfly Dreamer Italia APS	B	Collab. Co.co.co	3.900,00
19	2	C	APS Distretto Collaborativo	C	Collaboratore esterno	5.520,00
20	2	C	Fondazione La Locomotiva	A	Collaboratore	3.000,00
21	3	C	Fondazione PerugiaAssisi	C	Collab. occasionale	3.250,00
22	1	C	Oghogho Meye ODV	C	Dipendente TI	2.000,00
23	2	C	People Help People	B	Dipendente TI	1.155,00
24	7	C	People Help People	B	Collaboratore esterno	6.300,00
25	1	C monitoraggio	People Help People	A	Collaboratore esterno	22.500,00
26	1	C	Voci Globali	B	Collab. occasionale	1.000,00
27	2	C	Informatici Senza Frontiere	B	Dipendente TI	12.040,00
28	1	C	CeVI	A	Dipendente TI	2.000,00
29	4	D	Butterfly Dreamer Italia APS	B	Dipendente TI	4.800,00
30	2	D	Butterfly Dreamer Italia APS	B	Collaboratore esterno	4.200,00
31	2	D	CeVI	B	Dipendente TI	13.300,00
32	1	D	CeVI	B	Collaboratore esterno	3.720,00
33	10	D	APS Distretto Collaborativo	B	Collaboratore esterno	78.960,00
34	6	D	Fondazione La Locomotiva	A	Collab. occasionale	6.000,00
35	2	D	Fondazione La Locomotiva	B	Collab. occasionale	2.000,00
36	1	D	Sulla Strada	B	Collab. occasionale	25.194,24
37	2	D	Sulla Strada	B	Dipendente TI	14.400,00
38	1	D	Sulla Strada	B	Collaboratore esterno	4.000,00
39	3	D	Oghogho Meye ODV	A	Collab. occasionale	2.000,00
40	1	D	Fondazione PerugiaAssisi	C	Dipendente TD	9.500,00
41	2	D	Fondazione PerugiaAssisi	A	Collaboratore esterno	1.600,00

42	3	D	People Help People	B	Collaboratore esterno	3.600,00
43	3	D	People Help People	A	Collaboratore esterno	1.500,00
44	3	D	People Help People	B	Collaboratore esterno	900,00
45	3	D	People Help People	B	Collaboratore esterno	1.800,00
46	3	D	People Help People	C	Collaboratore esterno	600,00
47	1	D	Voci Globali	B	Collab. Co.co.pro	2.000,00
48	12	D	Media Educazione Comunità	A	Collaboratore esterno	27.000,00
49	1	D	Informatici Senza Frontiere	A	Dipendente TI	54.881,00
50	5	D	Informatici Senza Frontiere	A	Collaboratore esterno	15.000,00

7b. Volontari

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di volontari coinvolti nella realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta ⁸	Ente di appartenenza	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	1	A	Informatici Senza Frontiere APS	0
2	2	B	CeVI	0
3	8	C	Oghogho Meye ODV	1.000,00
4	6	C	Fondazione PerugiaAssisi	0
5	1	D	Tecnologicamente Insuperabili	2.600,00
6	6	D	CeVI	0
7	6	D	APS Distretto Collaborativo	450,00
8	8	D	Oghogho Meye ODV	1.000,00
9	20	D	Fondazione PerugiaAssisi	0
10	1	D	Sulla Strada	0
11	10	D	Associazioni Locali tramite Sulla Strada	0
12	1	D	Tecnologicamente Insuperabili	0
13	3	D	Tecnologicamente Insuperabili	0
14	29	D	Informatici Senza Frontiere	8.680,00
15	40	D	RAD-Uni	0

⁸ **Attività svolta**: indicare: cod. "A" per "Progettazione", cod. "B" per "Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione", cod. "C" per "attività di Segreteria, Coordinamento e monitoraggio di progetto", cod. "D" per Risorse direttamente impegnate nella gestione delle attività progettuali – es. docenti, tutor, esperti".

8 – Collaborazioni

Descrivere eventuali collaborazioni con soggetti pubblici o privati operanti, le modalità di collaborazione e le attività che verranno svolte in collaborazione nonché le finalità delle collaborazioni stesse. In caso di collaborazioni, dovrà essere allegata al presente modello la documentazione prevista al paragrafo 6 dell'Avviso.

	Ente collaboratore	Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione
1	Solidarietà e Cooperazione – CIPSI ETS	Il Coordinamento CIPSI ETS avrà il compito di coinvolgere nel progetto la rete delle associazioni ad essa aderenti, diffondendo le informazioni sulle attività del progetto e coinvolgendo i volontari delle diverse sedi e organizzazioni locali. Collaborerà nelle attività di comunicazione e nell'attivazione locale degli ETS soci per la sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili.
2	Volontari Italiani per il Madagascar – V.I.M. ETS	V.I.M. ETS avrà il compito di coinvolgere nel progetto la rete delle associazioni ad essa aderenti, diffondendo le informazioni sulle attività del progetto e coinvolgendo i volontari delle diverse sedi e organizzazioni locali. Collaborerà nelle attività di comunicazione e nell'attivazione locale degli ETS soci per la sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili.
3	Ente Coordinamento Nazionale degli Enti Locali per la Pace e i Diritti Umani	L'ente avrà il compito di coinvolgere nel progetto la rete delle associazioni ad essa aderenti, diffondendo le informazioni sulle attività del progetto e coinvolgendo i volontari delle diverse sedi e organizzazioni locali. Collaborerà nelle attività di comunicazione e nell'attivazione locale degli ETS soci per la sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili.
4	Intesys srl	Supporto alla costruzione delle Unità didattiche per docenti, genitori, giovani e studenti, in particolare su AI e prompting
5	AUSED – Associazione Utenti Tecnologie e Sistemi dell'Informazione	L'ente avrà il compito di coinvolgere nel progetto la rete delle associazioni ad essa aderenti, diffondendo le informazioni sulle attività del progetto.
6	PRISMA APS	Collaborerà nel coinvolgimento di giovani nelle attività di progetto anche attraverso il festival annuale "Fake News Festival" che si tiene a Udine nel mese di Novembre https://www.fakenewsfestival.it/
7	Coordinamento Agende 21 Locali Italiane	È un'associazione i cui soci sono Comuni, Provincie e Regioni italiane; collaborerà nella sensibilizzazione degli Enti locali soci in particolare sulle attività legate alla sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili, stimolando il coinvolgimento attivo

9 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati).

Specificare quali attività come descritte al punto 5 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato. Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione, segreteria organizzativa. E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.

Attività oggetto di affidamento a soggetti terzi nel rispetto dei criteri indicati dalla circolare 2 del 2009 al paragrafo 4 e s.s. richiamata in via analogica dall'avviso 3/2024.

10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto)

Obiettivo specifico	Attività	Tipologia strumenti
Analizzare il contesto territoriale e identificare i bisogni per definire un piano operativo condiviso	A1 Analisi e pianificazione iniziale	Quantitativi: Questionari preliminari e sondaggi sul contesto locale per raccogliere dati iniziali. Indicatori di copertura territoriale (numero di comuni e realtà analizzate). Qualitativi: Focus group e interviste con stakeholder e partner per verificare la completezza e la rilevanza dell'analisi. Verifica documentale del piano operativo attraverso report dettagliati.
Creare consapevolezza sull'IA e coinvolgere attori locali, scuole e terzo settore	A2 Sensibilizzazione e coinvolgimento degli stakeholder	Quantitativi: Registrazione numerica delle partecipazioni agli incontri e workshop (registri, ingressi agli eventi). Questionari di soddisfazione e di gradimento somministrati in coda agli eventi. Statistiche di coinvolgimento sui canali digitali (social media, newsletter). Qualitativi:

		Interviste semi-strutturate e focus group con partecipanti per approfondire il livello di consapevolezza acquisito. Analisi del feedback qualitativo raccolto durante le attività.
Incrementare le competenze nell'uso critico e metodologico dell'IA in ambito didattico	A3 Formazione per docenti ed educatori	Quantitativi: Pre-test e post-test per misurare l'incremento delle competenze digitali e metodologiche. Rubriche di valutazione delle attività pratiche (es. utilizzo di strumenti di coding, digital storytelling). Questionari di soddisfazione al termine dei moduli formativi. Qualitativi: Focus group con docenti e osservazioni in aula per verificare l'effettiva applicazione delle metodologie. Analisi delle unità didattiche prodotte e delle linee guida per l'educazione alla cittadinanza digitale.
Fornire competenze pratiche sull'uso dell'IA, sviluppare il pensiero critico e favorire una cittadinanza digitale responsabile	A4 Formazione per studenti e gruppi di giovani	Quantitativi: Somministrazione di questionari pre e post formazione per valutare l'apprendimento (es. capacità di riconoscere fake news, utilizzo degli strumenti IA). Rubriche valutative dei progetti realizzati (es. output creativi nei workshop di arte e musica digitale). Registrazione delle partecipazioni (registri di classe e ingressi agli eventi). Qualitativi: Focus group e interviste con studenti e formatori per raccogliere feedback sulla metodologia e i contenuti. Analisi dei materiali didattici e dei progetti finali per valutare la creatività e la capacità di problem-solving.

Sensibilizzare un pubblico ampio e diffondere le buone pratiche emerse dalle attività formative e sperimentali	A5 Festival Diffuso	Quantitativi: Conteggio degli ingressi agli eventi e registrazioni agli incontri pubblici. Questionari di gradimento e sondaggi online per misurare l'impatto comunicativo. Monitoraggio delle metriche digitali (visualizzazioni, condivisioni e interazioni sui canali social). Qualitativi: Interviste post-evento con partecipanti e stakeholder per valutare l'efficacia della comunicazione e la percezione del messaggio. Analisi dei contenuti audiovisivi e feedback raccolti durante i laboratori esperienziali.
Integrare scuole, terzo settore e amministrazioni locali in un percorso sperimentale di innovazione nell'uso dell'IA	A6 sperimentazione di modelli territoriali digitalmente responsabili	Quantitativi: Numero di modelli/test pilota implementati in almeno un Comune per regione tra quelle toccate dall'attività. Misurazione delle performance delle soluzioni sperimentate (es. adozione, utilizzo e impatto misurato tramite indicatori specifici). Qualitativi: Case study e interviste con i responsabili dei modelli pilota per valutare criticità e punti di forza. Focus group con gli stakeholder territoriali per analizzare la replicabilità e l'impatto sul territorio.
Realizzare campagne di comunicazione informative e formative destinate principalmente ai giovani, con un focus sull'uso consapevole dei social media e dell'IA	A7 Comunicazione e disseminazione	Quantitativi: Monitoraggio delle metriche digitali: numero di visualizzazioni, condivisioni, interazioni e commenti sui contenuti pubblicati. Registrazione degli accessi e delle partecipazioni agli eventi (webinar, dirette streaming, eventi in presenza) e analisi dei dati di traffico sui canali social.

		Questionari di gradimento e sondaggi online per valutare la percezione e l'efficacia dei messaggi trasmessi. Qualitativi: Interviste e focus group con giovani, genitori e operatori per raccogliere feedback approfonditi sull'impatto formativo e sulla chiarezza dei contenuti. Analisi del sentiment sui commenti e sulle discussioni online, per valutare il grado di consapevolezza raggiunto e identificare eventuali aree di miglioramento. Revisione dei materiali formativi da parte di esperti del settore, per garantire l'aggiornamento e la pertinenza dei contenuti trasmessi.
Garantire il controllo sistematico dell'efficacia delle azioni, valutare il raggiungimento degli obiettivi e favorire il miglioramento continuo del progetto	A8 Monitoraggio e Valutazione Integrata	Quantitativi: Dashboard di monitoraggio con indicatori di performance per ogni attività (numero di partecipanti, tassi di completamento, percentuali di apprendimento). Report periodici di avanzamento attività e confronto con gli obiettivi prefissati. Qualitativi: Analisi dei feedback raccolti attraverso focus group e interviste con tutti i target (docenti, studenti, famiglie, enti). Verifica documentale e analisi comparativa degli output formativi e delle soluzioni sperimentate.

11. Attività di comunicazione

(Indicare, se previste, le attività di comunicazione del progetto)

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
---------------------------	---	------------------	---

Creazione reti collaborative con stakeholder e documentazione audiovisiva delle iniziative territoriali	Contatti personali, mail	4000 giovani coinvolti età 18-26 anni	documentazione audiovisiva delle iniziative territoriali
Realizzazione di promo radiofonici e audiovisivi dell'iniziativa, da veicolare attraverso le radio universitarie e altri canali tradizionali e social	promo radiofonici e audiovisivi	4000 giovani coinvolti età 18-26 anni	Promo e ascolti
Ideazione, scrittura, registrazione e diffusione di 20 podcast di sensibilizzazione sull'iniziativa e di rendicontazione culturale e narrazione dell'impatto della formazione svolta	Podcast	4000 giovani coinvolti attraverso Spotify, rete universitarie del circuito RadUni e social	Podcast e ascolti
Evento di promozione e disseminazione dei risultati all'interno dell'edizione 2026 del FRU - il Festival Radio Universitarie.	FRU - il Festival Radio Universitarie.	8000 giovani coinvolti età 18-26 anni durante il FRU Festival delle radio universitarie italiane e la comunicazione e il coinvolgimento dei territori delle singole realtà associate alla rete RadUni	Presenze – presenze social
Evento di promozione e disseminazione dei risultati all'interno dell'edizione 2026 del Festival Informatici Senza Frontiere	Festival Informatici Senza Frontiere	50 partecipanti in presenza 14-60 anni, 100 rilanci dell'iniziativa	Visualizzazioni social e presenze in sala
Narrazione giornalistica del progetto e dei suoi temi; rilancio della stessa tramite comunicazione sui canali social	Sito di progetto	1 sito creato e aggiornato	=====
Webdoc interattivo: creazione di un sito dedicato dove ogni attività (A2-A6) diventa un capitolo navigabile con contenuti multimediali	testi, audio, video, interviste – sito web di progetto	150.000 utenti unici, 250.000 visualizzazioni nell'arco temporale del progetto	Sì, report
Esperimenti comparativi: documentazione di come uno stesso tema venga affrontato da umani vs IA, evidenziando le differenze etiche e creative	interviste ai destinatari campionati per l'iniziativa – prompt per diverse piattaforme di AI	Campione di studenti e formatori selezionato (5/10)	Sì, interviste
Storytelling basato sui protagonisti	Storytelling	Campione di stakeholder selezionato (5/10)	Sì, post
Rilancio delle attività sui social media di tutti i partner	Facebook, Instagram, LinkedIn, X, YouTube	150.000 utenti unici	Sì, report generale