

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

I.A. per abitare il futuro

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] OSS 3 - Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età

[2] OSS 4 - Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti

[3]

[4]

2b - Aree prioritarie di intervento²

[1] OSS 3 - a) favorire un uso etico delle I.A. e delle nuove tecnologie (social network, internet, messaggistica istantanea, videogiochi, etc) e relativa informazione su rischi correlati

[2] OSS 4 - a) promozione 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

[3] OSS 4 - b) sviluppo di azioni contro l'abuso dell'I.A. e i deepfake di cui sono vittime i giovani.

[4]

[5]

[6]

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.

2c - Linee di attività³

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

- educazione, istruzione, formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché attività culturali di interesse sociale con finalità educativa, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. d), del D.Lgs. n. 117 del 2017;
- formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo formativo, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. l) del D.Lgs. n. 117 del 2017;
- servizi finalizzati all'inserimento o al reinserimento nel mercato del lavoro dei lavoratori e delle persone di cui all'articolo 2, comma 4, del D.Lgs. n. 112 del 2017, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. p) del D.Lgs. n. 117 del 2017;
- promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali, promozione delle pari opportunità, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. w) del D.Lgs. n. 117 del 2017;
- beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla L. n. 166 del 2016, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. u) del D.Lgs. n. 117 del 2017;

Inoltre, come da Statuto dell'Ente, è possibile svolgere anche le seguenti ulteriori attività:

- formazione universitaria e post-universitaria ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. g) del D.Lgs. n. 117 del 2017;
- organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali (queste ultime da esercitarsi nei limiti della L. 416/1981. come modificata dalla L. 62/2001), di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale, ai sensi dell'art. 5, comma 1, lett. i) del D.Lgs. n. 117 del 2017.

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)

Regione Abruzzo, provincia di Teramo, comune di Teramo; **Regione Basilicata**, provincia di Potenza, comune di Potenza; **Regione Calabria**, provincia di Cosenza, comune di Cosenza; **Regione Campania**, provincia di Napoli, comune di Castellammare di Stabia; **Regione Friuli Venezia Giulia**, provincia di Trieste, comune di Trieste; **Regione Emilia Romagna**, Provincia di Bologna, comune di Bologna; **Regione Lazio**, provincia di Roma, comune di Roma; **Regione Liguria**, provincia di Genova, comune di Genova; **Regione Lombardia**, provincia di Milano, comune di Milano; **Regione Marche**, provincia di Pesaro-Urbino, comune di Fano; **Regione Molise**, provincia di Campobasso, comune di Campobasso; **Regione Piemonte**, provincia di Torino, città metropolitana di Torino; **Regione Puglia**, provincia di Foggia, comune di Foggia; **Regione Sicilia**, provincia di Catania, comune di Catania; **Regione Sardegna**, provincia di Oristano, comune di Oristano; **Regione Toscana**, provincia di Pisa, comune di San Miniato; **Regione Umbria**, provincia di Terni, comune di Terni; **Regione Veneto**, provincia di Verona, comune di Verona; **Provincia Autonoma di Bolzano**, comune di Bolzano.

3.2. Idea a fondamento della proposta

Il progetto "**I.A. per abitare il futuro**" promuove tra giovani, educatori e comunità la conoscenza di rischi e opportunità legate all'intelligenza artificiale (I.A.), promuovendo un approccio critico e consapevole. L'I.A. sta trasformando il panorama educativo e sociale ma il suo impatto può essere negativo, specie per le nuove generazioni, causando problemi come manipolazione dell'informazione, cyberbullismo e dipendenza emotiva da chatbot e piattaforme digitali. Il progetto mira, quindi, a colmare il gap informativo ed educativo sull'uso dell'I.A., sviluppando competenze etiche, sociali e comportamentali nei giovani e nelle figure educative di riferimento. Saranno organizzati laboratori e workshop per giovani, incontri informativi per genitori e insegnanti, eventi di riflessione collettiva su come vivere in modo responsabile nell'era dell'I.A., che non solo forniranno competenze tecniche, ma aiuteranno a sviluppare il pensiero critico, affrontando le problematiche legate ai contenuti manipolati e ai rischi psicologici derivanti dall'uso distorto dell'I.A. E' prevista la creazione di una rete di giovani *Trainers*, che saranno preparati attraverso un percorso di "*Training of Trainers*", per sensibilizzare e coinvolgere coetanei, ragazzi più giovani e adulti. Un elemento centrale sarà l'organizzazione di eventi, contest e una campagna di comunicazione, per stimolare la riflessione critica sull'uso delle tecnologie, promuovendo la cittadinanza attiva e l'inclusione sociale. L'iniziativa culminerà in un evento finale, momento di condivisione delle esperienze, dei risultati e delle visioni future su come "abitare" l'I.A. in modo etico e consapevole.

3.3. Descrizione del contesto

La scuola, collegamento tra famiglia e società, ha un ruolo fondamentale nel guidare i giovani verso la cittadinanza. Secondo teorici come Dewey, Freire, Biesta e Giroux, la scuola forma anche competenze culturali, sociali e democratiche. L'introduzione dell'**I.A. sta cambiando radicalmente le modalità di apprendimento e costruzione dell'identità**, specialmente per le nuove generazioni che interagiscono con chatbot, piattaforme e applicazioni. Come evidenziato dal Consiglio d'Europa (2024), ad oggi "*non esistono prove indipendenti su larga scala circa l'efficacia, la sicurezza o l'impatto positivo dei sistemi di I.A. utilizzati nell'educazione*". Dall'altra parte, le piattaforme basate sull'I.A., come gli assistenti virtuali e i chatbot, stanno ridefinendo il concetto stesso di educazione e accesso all'informazione. Strumenti come ChatGPT, Character.AI e i sistemi di raccomandazione di TikTok e Instagram stanno modificando le dinamiche educative. Tuttavia, **l'uso di questi strumenti non è privo di rischi**, potendo prevedere di **manipolare la percezione della realtà**, amplificando contenuti sensazionalistici o polarizzanti. Il *Wall Street Journal* ha rivelato, attraverso i Facebook Files⁵ che gli algoritmi di Instagram hanno un **impatto negativo sulla salute mentale di adolescenti, esacerbando insicurezze e promuovendo confronti tossici**. Questa logica di personalizzazione estrema espone i giovani a contenuti sempre più mirati, spesso senza una reale consapevolezza dell'impatto psicologico. Una delle evoluzioni più controverse dell'I.A. è la creazione

⁴ Council of Europe, (2024). Preparatory Study for the development of a legal instrument on regulating the use of Artificial Intelligence Systems in Education. <https://rm.coe.int/preparatory-study-for-the-development-of-a-legal-instrument-on-regulat/1680af118c>

⁵ Wall Street Journal. Facebook Files. https://www.wsj.com/articles/the-facebook-files-11631713039?mod=bigtop-breadcrumb&mod=article_inline; <https://s.wsj.net/public/resources/documents/teen-girls-body-image-and-social-comparison-on-instagram.pdf>; <https://s.wsj.net/public/resources/documents/teen-mental-health-deep-dive.pdf>

di chatbot di conversazione capaci di simulare interazioni umane sempre più sofisticate, attraverso avatar digitali basati su figure reali⁶, mostrando come l'I.A. possa essere utilizzata in modi moralmente discutibili, generando interazioni digitali morbose. **Questi strumenti possono favorire una dipendenza psicologica e, in alcuni casi, gli utenti sviluppano un attaccamento tale da sostituire le interazioni reali con quelle virtuali**, alimentando un senso di isolamento sociale. La **mancanza di regolamentazione** in questo settore ha portato a conseguenze drammatiche: nel caso denunciato dal *New York Times*⁷, un adolescente si è tolto la vita dopo aver ricevuto messaggi dannosi da un chatbot. Questi eventi sollevano una **domanda urgente: quali limiti devono essere imposti all'I.A. per evitare che diventi uno strumento di alienazione e pericolo per i giovani?** L'uso di *deepfakes* e *deepnudes* tra giovani sta emergendo come una minaccia preoccupante, con gravi conseguenze sul piano etico, sociale e legale. Le app di *deepnude*, stanno diventando un fenomeno allarmante, portando a casi di cyberbullismo, estorsione e danni psicologici irreparabili. Di fronte a questi scenari, **è evidente che l'alfabetizzazione all'I.A. non è più un'opzione, ma una necessità urgente.**

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Dall'analisi del contesto emerge con forza la necessità di un **intervento informativo ed educativo ampio e trasversale**, per offrire alle giovani generazioni e alle figure educative di riferimento strumenti di comprensione critica e di tutela, per evitare che l'I.A. diventi un fattore di rischio anziché una risorsa. I bisogni individuati sono: - **Alfabetizzazione all'IA e pensiero critico:** Giovani, insegnanti e famiglie necessitano di percorsi che non si limitino alla dimensione tecnica, ma sviluppino capacità di analisi, riflessione etica. - **Prevenzione di rischi psicologici e violenze digitali:** L'uso inappropriato di chatbot conversazionali, la creazione di contenuti manipolati e la condivisione di immagini false richiedono formazione specifica per riconoscere e contrastare fenomeni di cyberbullismo, estorsione e dipendenza emotiva. - **Regolamentazione e consapevolezza:** Gli episodi di manipolazione e disinformazione mostrano quanto sia urgente dotare la scuola e la società di regole chiare e strumenti di verifica e protezione, affinché l'I.A. non diventi un fattore di ulteriore vulnerabilità per i giovani. - **Inclusione e responsabilità democratica:** L'eccessiva personalizzazione dei contenuti rischia di rinforzare stereotipi e disuguaglianze e l'educazione di qualità deve mirare a salvaguardare la diversità di prospettive, favorendo la costruzione di comunità coese. - **Valutazione dell'efficacia e della sicurezza degli strumenti I.A.:** Visto che non esistono prove su larga scala dell'impatto positivo di tali tecnologie, le istituzioni scolastiche e gli enti formativi hanno bisogno di competenze, risorse e metodologie per selezionare (o eventualmente rifiutare) gli strumenti più appropriati.

3.5. Metodologie

⁶ Su Character.AI scoperto l'avatar di Giulia Cecchetti, ci sono anche quelli di Yara Gambirasio e Massimo Bossetti.

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2024/10/25/su-character-ai-scoperto-l-avatar-di-giulia-cecchetti-ci-sono-anche-quelli-di-yara-gambirasio-e-massimo-bossetti/7743552/>

⁷ Can AI Be Blamed for Teen Suicide. <https://www.nytimes.com/2024/10/23/technology/characterai-lawsuit-teen-suicide.html>

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto

A) Innovative rispetto:

[X] al contesto territoriale

[X] alla tipologia dell'intervento

[X] alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) [X] 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) [X] 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 metodologie del progetto ne rendono innovativa l'implementazione per diverse ragioni: 1) **Approccio interdisciplinare integrato**: combinando diverse dimensioni (tecnica, etica, sociale e comportamentale) per stimolare il pensiero critico e permettere di costruire una visione completa e interconnessa sul tema. 2) **Coinvolgimento attivo e responsabilizzazione dei giovani come figure trainers**: i giovani under 35 non saranno solo destinatari di un percorso sull'I.A., ma saranno anche formati per diventare a loro volta facilitatori e promotori di azioni con altri giovani e adulti sui propri territori (metodo *peer to peer*), aumentando responsabilizzazione, efficacia e impatto nel lungo termine. 3) **Metodo partecipativo, co-creazione di contenuti, educazione non formale**: promuovendo la partecipazione attraverso laboratori, eventi, incontri, workshop e contest, i giovani potranno essere protagonisti attivi di cambiamento creando prodotti, come campagne informative ed eventi, che stimoleranno la creatività. L'impiego di strumenti non formali di educazione (role play, learning collaborativo) renderanno l'apprendimento e l'esperienza più dinamici, coinvolgenti, rilevanti. 4) **Focus sulle competenze e la cittadinanza attiva**: l'idea di "abitare il futuro" in modo consapevole implica una forte componente di educazione civica digitale, con l'obiettivo di formare giovani che possano esercitare protagonismo attivo nella società e contribuire alla costruzione di una cultura democratica nell'era dell'I.A. 5) **Sensibilizzazione e diffusione multi-level e multi-stakeholders**: il progetto include tra i destinatari anche le figure educative, spesso lasciate fuori dal dibattito sulle I.A. Gli incontri previsti garantiranno la sensibilizzazione dell'intera comunità. 6) **Replicabilità delle pratiche**: Un manuale/toolbox sull'I.A., un contest finale e un evento di restituzione delle buone pratiche promuoveranno la replicabilità delle esperienze.

4- Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

Destinatari degli interventi (specificare) ⁸	Numero	Modalità di individuazione
Giovani under 35 , Training of Trainers delle Organizzazioni del Terzo Settore che, al termine del progetto: <ul style="list-style-type: none">- hanno acquisito una conoscenza sui concetti e strumenti legati all'I.A.;- sono in grado di organizzare e condurre iniziative informative, formative, sessioni laboratoriali, workshop e attività educative per giovani ed adulti, promuovendo una cultura dell'IA sul territorio;- sono sensibilizzati riguardo alle implicazioni etiche dell'I.A., come la privacy, la sicurezza dei dati e l'inclusività, e sono in grado di trasmettere tali concetti ad altri;- continuano a utilizzare le competenze acquisite e le trasmettono anche a futuri gruppi di giovani, creando un effetto di moltiplicazione delle conoscenze legate all'I.A. nelle realtà del Terzo Settore.	50 giovani, circa 2 per ogni regione coinvolta	I giovani saranno identificati dal capofila in collaborazione con gli enti partner del progetto, con gli enti collaboratori a titolo gratuito e con le realtà del Terzo Settore presenti e diffuse su tutto il territorio nazionale.

⁸ 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).

<p>Giovani 18-28 anni, Volontari del Servizio Civile Universale, che al termine del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hanno acquisito una visione più informata e critica sui rischi, le opportunità e l'utilizzo dell'I.A. nella vita quotidiana e nel futuro e sanno identificare principali sfide e opportunità; - hanno elaborato un pensiero critico riguardo all'influenza crescente delle tecnologie digitali e dell'I.A., mostrando una comprensione delle implicazioni etiche e pratiche; - sono in grado di attivarsi e partecipare a soluzioni creative che utilizzano l'I.A. in modo consapevole, affrontando temi di inclusività e rispetto della diversità. 	<p>1.000 giovani, di cui 400 under 25</p>	<p>Si tratta di giovani che aderiscono a progetti di Servizio Civile Universale. Saranno individuati e raggiunti grazie alla collaborazione tra il capofila, i partner, i collaboratori a titolo gratuito e le reti di adesione ai programmi di Servizio Civile Universale di ciascun ente.</p>
<p>Ragazzi/giovani nella fascia di età 11-25 anni, afferenti ad ambiti educativi formali e informali (alunni/e delle scuole secondarie di primo e secondo grado, universitari, giovani afferenti a gruppi giovanili, scout, etc). Al termine del progetto, essi:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hanno acquisito una visione più informata e critica sui rischi, le opportunità e l'utilizzo dell'I.A. nella vita quotidiana e nel futuro e sanno identificarne principali sfide e opportunità; - hanno elaborato un pensiero critico riguardo all'influenza crescente delle tecnologie digitali e dell'I.A., mostrando una comprensione delle implicazioni etiche e pratiche; - sono in grado di attivarsi e partecipare a soluzioni creative che utilizzano l'I.A. in modo consapevole, affrontando temi di inclusività e rispetto della diversità. 	<p>4.000 ragazzi giovani, nella misura di circa 200 per ogni regione coinvolta</p>	<p>I ragazzi/giovani saranno identificati grazie al radicamento territoriale del capofila, dei partner e dei collaboratori a titolo gratuito sul territorio nazionale. Questi enti, infatti, hanno relazioni continuative con le scuole, con altri enti del terzo settore radicati territorialmente, con i gruppi giovanili. Saranno selezionate quelle realtà che dimostreranno maggiore interesse e motivazione alla partecipazione ai percorsi laboratoriali e ai temi trattati.</p>
<p>Figure educative di riferimento (genitori, tutori, affidatari dei minori, insegnanti, formatori, educatori, animatori) che al termine del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> - hanno acquisito una visione più informata e critica sui rischi, le opportunità e l'utilizzo dell'IA nella vita quotidiana e nel futuro e sanno identificarne principali sfide e opportunità; - hanno elaborato un pensiero critico riguardo all'influenza crescente delle tecnologie digitali e dell'IA, mostrando una comprensione delle implicazioni etiche e pratiche. 	<p>1.000 su tutto il territorio nazionale</p>	<p>Attraverso il coinvolgimento dei giovani e giovanissimi, saranno identificati a cascata anche i genitori/tutori/affidatari dei minori. Le figure educative come formatori, animatori ed educatori saranno identificate invece grazie al coinvolgimento degli enti del terzo settore sui territori regionali.</p>
<p>Indirettamente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le comunità territoriali di riferimento dove saranno realizzate e promosse le attività progettuali e di sensibilizzazione; - i/le cittadini/e che saranno raggiunti/e dai contenuti delle azioni di promozione, diffusione e sensibilizzazione; - le Organizzazioni del Terzo Settore coinvolte nel progetto che, grazie alle maggiori conoscenze in materia di I.A. di alcune proprie figure giovani, potranno beneficiare di maggiori conoscenze sul tema delle I.A. 	<p>Persone: 60.000 comunità 800.000 cittadini 80 Organizzazioni</p>	

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

Obiettivo Generale: il progetto "I.A. per abitare il futuro" intende promuovere consapevolezza e comprensione critica in merito all'Intelligenza Artificiale (I.A.) tra i giovani, le figure adulte educative e le comunità target, attraverso lo sviluppo di competenze etiche, comportamentali e analitiche che permettano ai giovani di 'abitare' il futuro in modo responsabile, consapevole e attivo, contribuendo a rafforzare la cittadinanza attiva e la partecipazione sociale.

Obiettivo Specifico 0 – È attivata una rete di partenariato forte, solida e collaborativa per la promozione di azioni territoriali.

A0.1 - Costituzione del comitato di coordinamento del progetto e avvio progetto

I primi mesi di progetto saranno dedicati alla costituzione di un forte comitato di coordinamento composto da partner ed ente capofila e coordinato e presieduto da quest'ultimo. Il comitato di coordinamento sarà composto da 2 referenti per gli enti partner e il capofila (1 referente territoriale di progetto e 1 referente amministrativo).

A0.2 - Monitoraggio, valutazione e coordinamento del progetto

Il comitato avrà il compito di garantire il coordinamento metodologico e strategico dell'iniziativa, la supervisione della realizzazione delle attività, nel rispetto dei tempi e delle risorse a disposizione, di strutturare il monitoraggio e la valutazione (ivi compresi gli strumenti di verifica), di supervisionare la gestione finanziaria, di individuare eventuali rischi o problematiche affinché siano apportati correttivi e/o strumenti di mitigazione per tempo. Il comitato di coordinamento si riunirà almeno ogni due mesi, intensificando gli incontri in funzione di specifiche necessità e organizzando momenti di coordinamento in sotto-gruppi tematici (ad es: aspetti amministrativi).

Al comitato di coordinamento sarà demandata inoltre la raccolta dei dati utili alla redazione della valutazione del progetto, con la quale si potranno identificare obiettivi e risultati raggiunti. La raccolta avverrà sulla base degli strumenti di verifica indicati nel documento progettuale.

L'attività di monitoraggio e valutazione sarà supervisionata e coordinata dal capofila, in raccordo con gli enti partner dell'iniziativa.

Obiettivo Specifico 1 – I giovani, afferenti ai partner del Terzo Settore sui territori regionali, hanno ampliato le proprie conoscenze e acquisito nuove competenze (valoriali, comportamentali, soft skills, analitiche) sui temi dell'I.A. e sono in grado di trasmetterle sia ai propri coetanei, che ai minori giovani e giovanissimi e a cittadini di ogni età.

A1.1 - Ideazione del percorso di Training of Trainers

In una prima fase, il comitato di coordinamento identificherà un team ad hoc supportato da un servizio esterno, composto da figure tecniche/educative/pedagogiche incaricate di costruire il percorso di *Training of Trainers*. Il lavoro del team si concentrerà a sviluppare un quadro educativo interdisciplinare integrante prospettive storiche, sociali, etiche e tecniche, che incoraggia i giovani ad esplorare non soltanto le varie aree, ma altresì le interconnessioni tra queste ultime, stimolando pensiero critico e risoluzione interdisciplinare dei problemi.

Il percorso, chiamato anche "connected curriculum" esplorerà l'I.A. attraverso tre dimensioni:

- i) *Dimensione Tecnica:* si concentra sulla storia dell'I.A. e sulle tecnologie fondamentali, includendo inoltre le tecniche utilizzate per la creazione dei deepfake, analizzando le implicazioni di queste tecnologie nella generazione di contenuti sintetici.
- ii) *Dimensione Umana e Sociale:* esplora i dilemmi etici, le dinamiche di potere e le trasformazioni sociali generate dall'I.A., fornendo strumenti critici per comprendere il ruolo dell'I.A. nella democrazia, nei diritti umani, nell'educazione.
- iii) *Dimensione Pratica:* relativa all'alfabetizzazione dell'I.A. come competenza quotidiana, preparando gli individui a navigare criticamente gli strumenti di I.A. prendendo decisioni e applicando le I.A. in maniera critica e responsabile in vari contesti.

La costruzione del percorso si baserà sul Reference Framework Competences for Democratic Culture (RFCDC) del Consiglio d'Europa, volto a dotare gli individui di competenze, conoscenze, atteggiamenti e valori necessari per interagire con le tecnologie I.A. in maniera etica. Saranno ricompresi aree valoriali, comportamentali, skills e comprensione critica.

Ogni dimensione sarà analizzata e sviluppata in moduli di approfondimento tematico, corredati da metodologie di educazione non-formale ed esperienziale, come: simulazioni e role play, project-based learning, esercitazioni collaborative, laboratori residenziali e momenti di riflessione collettiva. Tutti questi contenuti saranno sistematizzati in un manuale/toolbox sull'I.A., messo a disposizione dei *Trainers* nelle successive fasi quale strumento di riferimento di contenuti, attività e temi a cui attingere nei percorsi laboratoriali e workshop.

A1.2 - Realizzazione di un percorso Training of Trainers

Il comitato di coordinamento del progetto selezionerà 40 giovani under 35 sul territorio nazionale, circa due per ogni regione coinvolta, i quali parteciperanno a un *Training of Trainers* (ToT) organizzato dal team descritto nel quadro dell'A1.1. Questo ToT verrà erogato nella prima parte del progetto in modalità mista, con moduli residenziali e incontri a distanza tramite piattaforme digitali. Questo *training* permetterà ai giovani partecipanti di acquisire competenze utili per essere capaci a loro volta di proporre sui territori regionali attività di informazione, formazione, sensibilizzazione, workshop, laboratori, attività giovanili, eventi in grado di coniugare la comprensione dell'I.A. in un'ottica educativa e in una dimensione etica con un target sia giovane/giovanissimo che adulto. Il percorso sarà realizzato grazie al coinvolgimento di professionisti esperti.

Nella seconda parte del progetto, ai giovani under 35 (che attiveranno laboratori e attività con i ragazzi delle realtà educative) saranno garantiti alcuni momenti di accompagnamento ulteriore da parte del team di cui all'A1.1, affinché possano essere ulteriormente accompagnati nella realizzazione di informazione, formazione, sensibilizzazione, workshop, laboratori e attività giovanili.

Obiettivo Specifico 2 – È promosso il pensiero critico dei giovani e dei ragazzi/e, delle figure adulte di riferimento e insegnanti/educatori relativamente alle I.A. grazie alla realizzazione di laboratori e contest territoriali volti a sviluppare consapevolezza su rischi, opportunità e utilizzo futuro degli strumenti di I.A.

A2.1 - Realizzazione di laboratori rivolti a giovani e giovanissimi di scuole e gruppi giovanili

I giovani *trainers* che avranno acquisito competenze grazie al ToT dell'A1.2, co-progetteranno e implementeranno workshop, laboratori, eventi e iniziative informative online e in presenza con le scuole del proprio territorio regionale o con gruppi e associazioni giovanili. Queste attività incentiveranno nei ragazzi che ne prenderanno parte non soltanto l'acquisizione di consapevolezza e conoscenza sul tema dell'I.A. e, più ampiamente, dell'utilizzo degli strumenti social, ma favoriranno e stimoleranno la loro attivazione grazie alla creazione e realizzazione di prodotti sul tema.

Tutte le attività implementate, nella loro varietà e molteplicità di metodologie e strategie, saranno caratterizzate da un approccio educativo comune, basandosi sui seguenti principi cardine: approccio partecipativo e centrato sul discente; enfasi sulle competenze di *life-long learning* e sulla cittadinanza attiva, combinazione di apprendimento individuale e collettivo volto allo sviluppo del senso di collaborazione, apprendimento orientato all'esperienza e all'azione.

Ciascun percorso regionale si concluderà con un'attività "action-oriented" ideata e realizzata dai giovani/giovanissimi coinvolti, supportati dai Trainers e dalle figure educative di riferimento: potrà trattarsi di una piccola ricerca locale, una campagna informativa, un manifesto di buone pratiche o un evento aperto alla cittadinanza.

A2.2 - Realizzazione di incontri workshop rivolti ai giovani del Servizio Civile Universale

Nell'ambito del percorso di Servizio Civile Universale in Italia, il programma di formazione specifica già previsto per i giovani volontari coinvolti sarà integrato con incontri workshop ad hoc sul tema dell'I.A. e delle sue implicazioni educative. Gli incontri workshop saranno tenuti da esperti, coadiuvati dai *Trainers* regionali formati.

A2.3 - Realizzazione di iniziative informative rivolte alle figure adulte educative di riferimento

Su ogni territorio regionale saranno promosse iniziative informative rivolte alle figure adulte educative di riferimento (genitori, insegnanti, educatori, formatori). Le iniziative avranno l'obiettivo di affrontare rischi e opportunità delle I.A. in ottica di educazione dei giovani e dei minori. È fondamentale infatti che genitori, educatori e adulti in genere siano coinvolti nell'alfabetizzazione all'I.A. poiché le loro vite, esperienze di apprendimento e interazioni digitali sono profondamente interconnesse con quelle dei giovani. Ad esempio, i genitori interagiscono con tecnologie basate sull'I.A. nella vita quotidiana, utilizzando Alexa, Google Assistant e sistemi di raccomandazione basati sull'I.A. per gestire le attività domestiche, controllare dispositivi smart e selezionare contenuti multimediali.

Gli insegnanti utilizzano strumenti basati sull'I.A., come valutazione automatizzata, piattaforme di apprendimento adattivo e software di rilevamento del plagio, spesso senza comprendere appieno il funzionamento di questi sistemi o il loro impatto sugli studenti. Verranno pertanto istituiti spazi di apprendimento e momenti di confronto in cui gli adulti potranno ottenere informazioni e dialogare sulle ricadute sociali e personali dell'I.A.

Le iniziative saranno coordinate e implementate dai giovani under 35 formati nell'ambito dell'A1.2.

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 ⁹	Ente di appartenenza	Livello di Inquadramento professionale ¹⁰	Forma contrattuale ¹¹	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	1	A	NADIA ONLUS ODV	A	Dipendente	1.000,00
2	1	A	Movimento Shalom ODV	A	Dipendente	1.000,00
3	1	A	Amici dei Popoli Padova ODV	A	Dipendente	1.000,00
4	1	A	MoCI Cosenza APS	A	Dipendente	1.000,00
5	1	A	L'Africa Chiama ODV	A	Dipendente	1.000,00
6	1	A	CENTRO MONDIALITÀ SVILUPPO RECIPROCO ODV ONG ETS	A	Dipendente	1.000,00
7	1	A	ASSOCIAZIONE DI COOPERAZIONE CRISTIANA INTERNAZIONALE PER UNA CULTURA DI SOLIDARIETA' TRA I POPOLI ACCRI ODV	A	Dipendente	1.000,00
8	1	A	SOLIDAUNIA LA DAUNIA PER IL MONDO - ODV	A	Collaboratore Esterno	1.000,00
9	1	A	VOLONTARIATO INTERNAZIONALE DONNA EDUCAZIONE SVILUPPO - ODV	A	Dipendente	1.000,00
10	1	A	Fondazione Apostolicam Actuositatem	A	Dipendente	1.000,00
11	1	A	ENGIM Piemonte ETS	A	Dipendente	1.000,00
12	4	A	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	A	Dipendente/Collaboratore Esterno	12.000,00
13	2	B	NADIA ONLUS ODV	A	Dipendente	10.000,00
14	1	B	Movimento Shalom ODV	A	Dipendente	5.000,00
15	1	B	Amici dei Popoli Padova ODV	A	Dipendente	5.000,00
16	1	B	MoCI Cosenza APS	B	Collaboratore Esterno	5.000,00
17	1	B	L'Africa Chiama ODV	A	Dipendente	5.000,00
18	1	B	CENTRO MONDIALITÀ SVILUPPO RECIPROCO ODV ONG ETS	A	Dipendente	5.000,00
19	2	B	ASSOCIAZIONE DI COOPERAZIONE CRISTIANA INTERNAZIONALE PER UNA CULTURA DI SOLIDARIETA' TRA I POPOLI ACCRI ODV	A	Dipendente	10.000,00
20	1	B	SOLIDAUNIA LA DAUNIA PER IL MONDO - ODV	B	Dipendente	5.000,00
21	3	B	VOLONTARIATO INTERNAZIONALE DONNA EDUCAZIONE SVILUPPO - ODV	B	Dipendente/Collaboratore Esterno	15.000,00

⁹ 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".

¹⁰ 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

¹¹ "Forma contrattuale": specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

22	1	B	Fondazione Apostolicam Actuositatem	A	Dipendente	5.000,00
23	1	B	ENGIM Piemonte ETS	A	Dipendente	5.000,00
24	8	B	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	A e B	Dipendente/Collaboratore Esterno	85.000,00
25	3	C	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	A	Dipendente	77.000,00
26	4	D	NADIA ONLUS ODV	A	Dipendente/Collaboratore Esterno	30.000,00
27	2	D	Movimento Shalom ODV	A	Dipendente	15.000,00
28	2	D	Amici dei Popoli Padova ODV	A	Dipendente	15.000,00
29	2	D	MoCI Cosenza APS	A	Dipendente	15.000,00
30	2	D	L'Africa Chiama ODV	A	Dipendente	15.000,00
31	2	D	CENTRO MONDIALITÀ SVILUPPO RECIPROCO ODV ONG ETS	A	Dipendente	15.000,00
32	4	D	ASSOCIAZIONE DI COOPERAZIONE CRISTIANA INTERNAZIONALE PER UNA CULTURA DI SOLIDARIETA' TRA I POPOLI ACCRI ODV	A e B	Dipendente/Collaboratore Esterno	30.000,00
33	2	D	SOLIDAUNIA LA DAUNIA PER IL MONDO - ODV	A	Dipendente	15.000,00
34	6	D	VOLONTARIATO INTERNAZIONALE DONNA EDUCAZIONE SVILUPPO - ODV	A e B	Dipendente/Collaboratore Esterno	45.000,00
35	2	D	Fondazione Apostolicam Actuositatem	A	Dipendente	15.000,00
36	2	D	ENGIM Piemonte ETS	A	Dipendente	15.000,00
37	12	D	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	A e B	Dipendente/Collaboratore Esterno	105.000,00

7b. Volontari

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

	Numero	Tipo attività che verrà svolta ¹²	Ente di appartenenza	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	1	A	NADIA ONLUS ODV	0,00
2	1	A	Movimento Shalom ODV	0,00
3	1	A	Amici dei Popoli Padova ODV	0,00
4	1	A	MoCI Cosenza APS	0,00
5	1	A	L'Africa Chiama ODV	0,00
6	1	A	CENTRO MONDIALITÀ SVILUPPO RECIPROCO ODV ONG ETS	0,00
7	2	A	ASSOCIAZIONE DI COOPERAZIONE CRISTIANA INTERNAZIONALE PER UNA CULTURA DI SOLIDARIETA' TRA I POPOLI ACCRI ODV	0,00
8	1	A	SOLIDAUNIA LA DAUNIA PER IL MONDO - ODV	0,00

¹² **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".

9	2	A	VOLONTARIATO INTERNAZIONALE DONNA EDUCAZIONE SVILUPPO - ODV	0,00
10	1	A	Fondazione Apostolicam Actuositatem	0,00
11	1	A	ENGIM Piemonte ETS	0,00
12	2	A	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	0,00
13	1	B	NADIA ONLUS ODV	0,00
14	1	B	Movimento Shalom ODV	0,00
15	1	B	Amici dei Popoli Padova ODV	0,00
16	1	B	MoCI Cosenza APS	0,00
17	1	B	L'Africa Chiama ODV	0,00
18	1	B	CENTRO MONDIALITÀ SVILUPPO RECIPROCO ODV ONG ETS	0,00
19	1	B	ASSOCIAZIONE DI COOPERAZIONE CRISTIANA INTERNAZIONALE PER UNA CULTURA DI SOLIDARIETA' TRA I POPOLI ACCRI ODV	0,00
20	1	B	SOLIDAUNIA LA DAUNIA PER IL MONDO - ODV	0,00
21	1	B	VOLONTARIATO INTERNAZIONALE DONNA EDUCAZIONE SVILUPPO - ODV	0,00
22	1	B	Fondazione Apostolicam Actuositatem	0,00
23	1	B	ENGIM Piemonte ETS	0,00
24	1	B	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	0,00
25	1	C	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	0,00
26	2	D	NADIA ONLUS ODV	0,00
27	1	D	Movimento Shalom ODV	0,00
28	1	D	Amici dei Popoli Padova ODV	0,00
29	1	D	MoCI Cosenza APS	0,00
30	1	D	L'Africa Chiama ODV	0,00
31	1	D	CENTRO MONDIALITÀ SVILUPPO RECIPROCO ODV ONG ETS	0,00
32	2	D	ASSOCIAZIONE DI COOPERAZIONE CRISTIANA INTERNAZIONALE PER UNA CULTURA DI SOLIDARIETA' TRA I POPOLI ACCRI ODV	0,00
33	1	D	SOLIDAUNIA LA DAUNIA PER IL MONDO - ODV	0,00
34	1	D	VOLONTARIATO INTERNAZIONALE DONNA EDUCAZIONE SVILUPPO - ODV	0,00
35	2	D	Fondazione Apostolicam Actuositatem	0,00
36	1	D	ENGIM Piemonte ETS	0,00
37	4	D	ENTE NAZIONALE GIUSEPPINI DEL MURIALDO ETS	0,00

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	FONDAZIONE ISTITUTO DI DIRITTO INTERNAZIONALE DELLA PACE GIUSEPPE TONIOLO	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale

2	MAISONS DES ENFANTS ETS (MA.D.E.),	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale
3	MOVIMENTO PER LA LOTTA CONTRO LA FAME NEL MONDO – MLFM - ODV	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale
4	PROGETTOMONDO ETS	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale
5	CELIM BERGAMO ODV ETS	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale
6	COMUNITA' SOLIDALI NEL MONDO ETS	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale
7	ASPEm – Associazione Solidarietà Paesi Emergenti	Il collaboratore coadiuverà il Proponente/Capofila nella realizzazione a titolo gratuito di attività sui territori regionali. Inoltre, favorirà la diffusione dei contenuti nell'ambito della campagna social e web realizzata, così da aumentare la diffusione sul territorio nazionale

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.

A progetto avviato, sarà identificato un soggetto esterno al capofila e alla rete partenariale, cui sarà affidato l'incarico per l'espletamento delle seguenti mansioni:

- ideazione e creazione del percorso *Training of Trainers* destinato ai 50 giovani che poi realizzeranno le attività informative, formative, sessioni laboratoriali, workshop e attività educative per giovani ed adulti, promuovendo una cultura dell'IA sul territorio (Attività di riferimento A1.1);
- realizzazione di un *Training of Trainers* in modalità blended (presenza + online) rivolto a 50 giovani delle diverse regioni d'Italia (Attività di riferimento A1.2);
- realizzazione di momenti/incontri di mentorship e monitoraggio per offrire supporto ai giovani *Trainers* fornendo loro feedback sulle attività in corso e proporre miglioramenti (Attività di riferimento A2.1);
- ideazione e produzione di un manuale/toolbox dove i giovani formati potranno trovare materiale utile per la realizzazione delle attività di informazione, laboratori, iniziative ed eventi con giovani e coetanei e adulti dei propri territori regionali (Attività di riferimento A1.1);
- sviluppo e implementazione aspetti tecnici del Contest (Attività di riferimento A3.2);
- preparazione e identificazione speakers all'evento finale transregionale (Attività di riferimento A3.3).

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
<p>OS 0 – E' attivata una rete di partenariato forte, solida e collaborativa per la promozione di azioni territoriali.</p>	<p><i>A0.1 - Costituzione del comitato di coordinamento del progetto e avvio progetto</i></p> <p><i>A0.2 - Monitoraggio, valutazione e coordinamento del progetto</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>ATS sottoscritta tra capofila ed enti partner;</i> - <i>Accordi operativi di coordinamento;</i> - <i>Materiale reportistica degli incontri di coordinamento e monitoraggio;</i> - <i>Strumenti e modulistica di valutazione redatta dal comitato.</i>
<p>OS 1 – I giovani, afferenti ai partner della Società Civile sui territori regionali, hanno ampliato le proprie conoscenze e acquisito nuove competenze (valoriali, comportamentali, soft skills, analitiche) sui temi dell'I.A. e sono in grado di trasmetterle ai propri coetanei, ai minori giovani e giovanissimi e a cittadini di ogni età.</p>	<p><i>A1.1 - Ideazione del percorso di Training of Trainers</i></p> <p><i>A1.2 - Realizzazione di un percorso Training of Trainers</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Percorso ToT redatto, curriculum connesso elaborato</i> - <i>Manuale/Toolbox predisposto</i> - <i>Questionario di valutazione pre e post percorso, somministrato ai giovani partecipanti al Training of Trainers per valutare: miglioramento nelle conoscenze grazie all'intervento progettuale; grado di soddisfazione del percorso realizzato;</i> - <i>Moduli presenze agli incontri ToT</i>
<p>OS 2 – È promosso il pensiero critico dei giovani e dei ragazzi/e, delle figure adulte di riferimento e insegnanti/educatori relativamente alle I.A. grazie alla realizzazione di laboratori e contest territoriali volti a sviluppare consapevolezza su rischi, opportunità e utilizzo futuro degli strumenti di I.A.</p>	<p><i>A2.1 - Realizzazione di laboratori rivolti a giovani e giovanissimi di scuole e gruppi giovanili</i></p> <p><i>A2.2 - Realizzazione di incontri workshop rivolti ai giovani del Servizio Civile Universale</i></p> <p><i>A2.3 - Realizzazione di iniziative informative rivolte alle figure adulte educative di riferimento</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Schede di co-progettazione dei percorsi laboratoriali con i giovani 11-25 anni redatti per ciascun gruppo regionale;</i> - <i>Questionari di valutazione pre e post laboratori, somministrato ai beneficiari delle attività, per valutare il cambiamento qualitativo intercorso nelle conoscenze su I.A. grazie ai percorsi laboratoriali e per indagare il grado di soddisfazione e gradimento del percorso realizzato;</i> - <i>Fotografie, materiali prodotti grazie ai laboratori e workshop realizzati.</i> - <i>N. di incontri informativi rivolti alle figure educative adulte di riferimento;</i> - <i>Registri presenze agli incontri, laboratori e workshop.</i>
<p>OS 3 – La comunità è incoraggiata e stimolata ad una riflessione critica ed etica sul tema delle I.A. grazie alle attività, eventi e prodotti di sensibilizzazione, promozione e comunicazione realizzati sul territorio.</p>	<p><i>A3.1 - Promozione di una campagna di comunicazione su I.A., social ed educazione</i></p> <p><i>A3.2 - Promozione di un Contest di scala nazionale "Dall'Apprendimento all'Azione"</i></p> <p><i>A3.3 Realizzazione di un evento finale transregionale</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>N. di post sui social network pubblicati da ente capofila, partner e collaboratori;</i> - <i>N. di visualizzazioni dei post social network;</i> - <i>N. di persone iscritte all'evento finale transregionale;</i> - <i>Materiale di promozione del contest;</i> - <i>Dati di accesso alle singole pagine web contenenti informazioni sul progetto;</i> - <i>N. di articoli pubblicati online o su rivista relativi al progetto e le sue tematiche.</i>

11. Attività di comunicazione

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

Il progetto "I.A. per abitare il futuro" prevede nella A3.1 la realizzazione di una campagna di comunicazione di portata regionale e nazionale. Si prevede l'impiego di un piano di comunicazione crossmediale, attraverso l'uso di un vasto ventaglio di strumenti comunicativi, per far sì che l'informazione raggiunga un pubblico più ampio e si valorizzi il potenziale comunicativo di tutti i partner, delle collaborazioni coinvolte e di tutti gli stakeholder, in particolare quelli del mondo dei media e della comunicazione.

Il progetto prevede la diffusione dei contenuti attraverso i principali canali social, con azioni organiche e sponsorizzate, e tramite DEM (Direct Email Marketing – mail promozionali) e azioni di comunicazione tradizionale.

Grazie all'utilizzo di canali e linguaggi diversi si potranno raggiungere vari target:

- La fascia più ampia, Millennials (nati tra il 1981 e il 1999) e Generazione X (nati tra il 1970 e il 1980), è raggiunta attraverso Facebook, usato più volte al giorno come un cosiddetto social di cittadinanza.
- Gli under 30 sono raggiunti anche tramite Instagram, che viene da loro usato anche per reperire informazioni.
- Anche giovani e giovanissimi (14–25) che rappresentano il 40% degli utenti del social, saranno raggiunti sul social Instagram.
- Alla campagna web e digitale sarà affiancata la diffusione attraverso mezzi più tradizionali (condivisione di iniziative tramite locandine, volantini, affissioni, articoli su riviste).

La diffusione delle informazioni è sottoposta a un continuo monitoraggio per permettere al Comitato di Coordinamento, presieduto dal Proponente/Capofila e in particolare dal suo Responsabile Area Comunicazione, di monitorare l'efficacia dell'attività. Il piano di comunicazione integrata prevede la creazione di un logo di progetto (al quale sarà sempre affiancato quello dell'ente finanziatore) e di una linea grafica coordinata che renda immediatamente riconoscibile l'iniziativa e tutti gli output.

Si prevede di garantire libero accesso al materiale multimediale ed editoriale prodotto da parte di tutti gli utenti e destinatari possibili, per la promozione di modelli di diffusione della cultura open e per la massima condivisione di materiali e strumenti.

Di seguito si riportano, in maniera sintetica ed esemplificativa, le azioni di comunicazione, gli obiettivi che si vogliono raggiungere, i target a cui ci si rivolge e gli strumenti da usare.

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
Promozione del progetto e dei suoi temi sui siti web	<ul style="list-style-type: none">• Siti web dell'Ente Capofila e dei partner;• Piattaforme web dal carattere educativo dell'ente capofila e/o partner;• Siti web delle collaborazioni gratuite	<ul style="list-style-type: none">• 100.000 visitatori unici dei siti web	Analytics dei dati di accesso al sito web (n. di utenti)

<p>Campagna di comunicazione sui Social Network</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Account Instagram di ente capofila, partner e collaboratori; • Account Facebook di ente capofila, partner e collaboratori. 	<ul style="list-style-type: none"> • Almeno 5 post/reels per ciascun ente coinvolto (capofila, partner, collaboratore) per un totale di 90 caratterizzanti una campagna social instagram/facebook • Almeno 360 stories Instagram e Facebook, 20 per ognuno tra capofila, partner e collaboratori a titolo gratuito, caratterizzanti modalità interattive di sensibilizzazione del pubblico. 	<p>Meta Business Suite per l'analisi di visualizzazioni social.</p>
<p>Ufficio Stampa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Testate tradizionali web e cartacee 	<ul style="list-style-type: none"> • Almeno 1 articolo per ognuna delle regioni coinvolte; • Diffusione verso un pubblico di almeno 3.000 persone (tra giovani e figure educative di riferimento) del manuale/toolbox con materiali laboratoriali e informativi su I.A. 	<p>Rassegna stampa e materiale di condivisione del manuale</p>

Firma _____

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.

Finanziato con Fondo per il finanziamento di progetti e attività di interesse generale nel terzo settore

Progetto:	I.A. per abitare il futuro
Ente Proponente :	Ente Nazionale Giuseppini del Murialdo ETS (sigla: ENGIM ETS)
In partenariato con:	NADIA Onlus ODV, Movimento Shalom ODV, Amici dei Popoli Padova ODV, MoCI Cosenza APS, L'Africa Chiama ODV, Centro Mondialità Sviluppo Reciproco ODV, ACCRI ODV, Solidaunia - La Luna di Daunia, VIDES ODV, Fondazione Apostolicam Actuositatem, ENGIM Piemonte ETS

Allegato E - PIANO FINANZIARIO - Sezione 1 - Macrovoce di Spesa

Codice di Spesa	Descrizione Voce di Spesa	Importi	% su totale
A	Progettazione	€ 23.000,00	2,96%
B	Promozione, informazione, sensibilizzazione	€ 160.000,00	20,61%
C	Segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto (max 10% del totale progetto)	€ 77.000,00	9,92%
D	Funzionamento e gestione del progetto	€ 416.150,00	53,62%
E	Affidamento attività a soggetti esterni delegati (max 30% del totale progetto)	€ 55.000,00	7,09%
F	Altre voci di costo	€ 5.000,00	0,64%
TOTALE SPESE DIRETTE DI PROGETTO (A+B+C+D+E+F)		€ 736.150,00	
G	Spese generali di funzionamento (max 10% totale progetto)	€ 40.000,00	5,15%
TOTALE PROGETTO (A+B+C+D+E+F+G)		€ 776.150,00	
<i>di cui progettazione totale (A.1+ E.1) max 3% del totale progetto *</i>		<i>€ 23.000,00</i>	<i>2,96%</i>
% di cofinanziamento a carico Ente/i		23,01%	
TOTALE IMPORTO DEL COFINANZIAMENTO DELL'ENTE PROPONENTE		€ 178.592,12	
TOTALE IMPORTO DEL FINANZIAMENTO CONCESSO		€ 597.557,885	76,99%

NB: INSERIRE I DATI DI BUDGET SOLO NEL FOGLIO "Sez_2"

* Per le spese di progettazione, ai fini del calcolo del limite del 5% sono sommate le voci A.1 ed E.1 della sez_2

Firma _____

AVVISO N. 3/2024

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

Finanziato con Fondo per il finanziamento di progetti e attività di interesse generale nel terzo settore		Tra i soggetti attuatori sono previste fondazioni? Inserire nella casella a fianco SI/NO	si
Progetto:	I.A. per abitare il futuro		
Ente Proponente :	Ente Nazionale Giuseppini del Murialdo ETS (sigla: ENGIM ETS)		
In partenariato con:	NADIA Onlus ODV, Movimento Shalom ODV, Amici dei Popoli Padova ODV, MoCI Cosenza APS, L'Africa Chiama ODV, Centro Mondialità Sviluppo Reciproco ODV, ACCRI ODV, Solidautnia - La Luna di Daunia, VIDES ODV, Fondazione Apostolicam Actuositatem, ENGIM Piemonte ETS		

Allegato E - SEZIONE 2 - PIANO FINANZIARIO: Dettaglio delle Macrovoce di Spesa

Cod Macrovoce	Cod Dettaglio Spesa	Descrizione Voce di Costo	Importi	% su totale
A		Progettazione		
	A.1	Risorse Umane (N.B.: A.1+E.1 max 3% del totale progetto)	€ 23.000,00	
		Totale spese Progettazione	23.000,00 €	2,96%
B		Promozione, informazione, sensibilizzazione		
	B.1	Risorse Umane	€ 160.000,00	
	B.2	Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	€ -00	
		Totale spese Promozione, informazione, sensibilizzazione	€ 160.000,00	20,61%
C		Segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto (max 10% del totale progetto)		
	C.1	Risorse Umane	€ 77.000,00	
	C.2	Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	€ -00	
		Totale spese Segreteria, coordinamento e monitoraggio di progetto	€ 77.000,00	9,92%
D		Funzionamento e gestione del progetto		
	D.1	Risorse Umane	€ 330.000,00	
	D.2	Acquisto beni e servizi strumentali ed accessori	€ 26.500,00	
	D.3	Attrezzature (acquisto, noleggio, ammortamenti)	€ 12.000,00	
	D.4	Materiale didattico	€ 17.600,00	
	D.5	Fideiussione	€ 13.200,00	
	D.6	Spese di viaggio, vitto e alloggio risorse umane	€ 14.600,00	
	D.7	Spese di viaggio, vitto e alloggio destinatari	€ 2.250,00	
	D.8	Assicurazione volontari per responsabilità civile verso terzi ,contro infortuni e malattie connesse all'attività svolta nel progetto/iniziativa	€ -00	
	D.9	Assicurazione destinatari	€ -00	
		Totale spese Funzionamento e gestione del progetto	€ 416.150,00	53,62%
E		Affidamento attività a soggetti esterni delegati (max 30% del totale progetto)		
	E.1	Progettazione (N.B.: A.1+E.1 max 3% del totale progetto)	€ -00	0,00%
	E.2	Formazione	€ 55.000,00	
	E.3	Ricerca	€ -00	
	E.4	Altro (Monitoraggio e Mentorship)	€ -00	
		Totale spese affidamento attività a soggetti esterni delegati	€ 55.000,00	7,09%
F		Altre voci di costo (solo per voci non già elencate nel piano e da dettagliare ANALITICAMENTE)		
	F.1	Contest - concorso a premi nazionale	€ 5.000,00	
	F.2	€ -00	
	F.3	€ -00	
		Totale spese per altre voci di costo	€ 5.000,00	0,64%
		TOTALE SPESE DIRETTE DI PROGETTO (A+B+C+D+E+F)	€ 736.150,00	
G		Spese generali di funzionamento (max 10% del totale di progetto)	€ 40.000,00	5,15%
		TOTALE SPESE DI PROGETTO (A+B+C+D+E+F+G)	€ 776.150,00	100,0%
		<i>di cui Progettazione totale (A.1+E.1) max 3% del totale progetto)</i>	<i>€ 23.000,00</i>	<i>2,96%</i>
		% di cofinanziamento a carico Ente/i	23,01%	
		TOTALE IMPORTO DEL COFINANZIAMENTO DELL'ENTE PROPONENTE	€ 178.592,12	
		TOTALE IMPORTO DEL FINANZIAMENTO MINISTERIALE RICHIESTO	€ 597.557,885	76,99%