

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

“EDU CYBER GENERATIONS”
Progetto intergenerazionale sui rischi ed opportunità dell’Intelligenza Artificiale

1b - Durata

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

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

2a - Obiettivi generali ¹
[1] Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età (Ob 3)
[2] Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti (Ob 4)
[3] Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze (Ob 5)

2b - Aree prioritarie di intervento ²
[1] Favorire un uso etico delle I.A. e delle nuove tecnologie (es. social network, internet, messaggistica istantanea, videogiochi, ecc.) e relativa informazione sui rischi correlati - lett. a) Ob 3)

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.

[2] 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 - lett. a) Ob 4)

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

[4] Promuovere la conoscenza dell'I.A. per sviluppare conoscenze e competenze tra le giovani donne e ragazze che si affacciano al mondo del lavoro - lett. a) Ob 5)

2c- Linee di attività³

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

Coerentemente con quanto indicato nello Statuto e all'Art. 5 del D.Lgs 117/2027, il MOIGE opera rispettando la seguente linea di attività:

l) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa.

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 **insisterà su almeno 21 territori tra Regioni e Province Autonome italiane**: Piemonte:Verbania-Cusio-Ossola,Cuneo,Novara,Torino; Emilia Romagna: Bologna, Parma, Ravenna, Forlì-Cesena; Puglia: Barletta-Andria-Trani,Bari,Brindisi,Taranto,Lecce,Foggia;Sardegna:Sassari,Oristano,Olbia-Tempio, Carbonia-Iglesias, Ogliastra,Nuoro, Cagliari, Medio Campidano; Veneto: Verona, Vicenza, Padova, Venezia, Treviso, Belluno; Marche: Fermo,Ancona, Pesaro-Urbino,Ascoli Piceno; Valle d'Aosta: Aosta; Molise: Campobasso; Basilicata: Matera, Potenza; Campania: Caserta, Napoli, Salerno, Avellino, Benevento; Trentino Alto Adige: Bolzano, Trento; Sicilia: Agrigento, Caltanissetta, Palermo, Trapani, Ragusa, Catania,Enna, Messina ,Siracusa; Friuli Venezia Giulia: Trieste, Gorizia, Udine; Lazio: Frosinone, Rieti, Viterbo, Latina, Roma; Calabria:Cosenza,Catanzaro, Crotone, Reggio Calabria; Liguria: Genova, Imperia, Savona, La Spezia; Lombardia: Milano, Varese, Bergamo, Brescia, Como, Cremona, Lodi, Mantova, Monza-Brianza, Pavia; Toscana: Firenze, Pisa, Livorno, Arezzo, Lucca; Abruzzo: Teramo, Chieti, L'Aquila, Pescara, Teramo; Umbria: Terni, Perugia; Basilicata: Matera, Potenza.

3.2. *Idea a fondamento della proposta* - Il progetto nasce dall'esperienza pluriennale del Moige di formazione in ambito digitale volta a promuovere un uso consapevole e sicuro delle nuove tecnologie, con particolare attenzione ai rischi legati all'Intelligenza Artificiale e al contrasto del bullismo e cyberbullismo. "Edu Cyber Generations" mira a diffondere la cultura digitale e dell'Intelligenza Artificiale per sostenere la trasformazione digitale del Paese offrendo strumenti formativi a ragazzi e adulti affinché possano sviluppare competenze informatiche e trasversali, proteggendosi dai pericoli della rete e supportando chi ne è vittima. EDU CYBER intende affrontare anche il tema cruciale della riduzione del gender gap nelle materie STEM. La disparità di genere in questi settori è un problema globale che ha radici profonde, legate a stereotipi di lunga data che vedono le ragazze come meno inclini alle materie scientifiche e tecnologiche. Alla base dell'iniziativa vi è la convinzione che un approccio efficace all'educazione digitale ed al corretto uso dell'Intelligenza Artificiale debba coinvolgere l'intera comunità: non solo gli studenti ma anche genitori, docenti ed educatori, affinché possano guidare i più piccoli verso un uso responsabile delle tecnologie. Scopo del progetto è quindi diffondere un'educazione equa e di qualità, che assicuri agli studenti non solo la conoscenza, ma anche la consapevolezza delle proprie capacità e competenze di vita, necessarie a fronteggiare tutti i fattori di rischio a cui sono esposti in una società orientata sempre più al "virtuale" e all'utilizzo degli strumenti digitali.

3.3. Descrizione del contesto

Nel 2023 la Commissione Europea ha pubblicato la prima relazione sullo stato del decennio digitale in Europa, sottolineando *"la necessità di accelerare e approfondire gli sforzi collettivi, anche attraverso misure politiche e investimenti nelle tecnologie, nelle competenze e nelle infrastrutture digitali"*. Sebbene la situazione italiana migliori rispetto all'anno precedente, i progressi rimangono comunque lenti e al di sotto della media europea: il 46% della popolazione in Italia non ha competenze digitali di base con riferimento al DigComp 2.1 definito dal Joint Research Centre (JRC) della Commissione europea. Il Covid-19 ha innescato un aumento di disturbi psicologici, manifestando la relazione tra questi ultimi e l'intolleranza all'incertezza, la quale diventa intermediaria della relazione tra isolamento, ansia e benessere generale della persona. Al fine di "controllare" l'emozione negativa vi è il costante controllo dei social media, i quali basano la loro funzione su algoritmi I.A. paragonati a quelli delle slot machine: l'esposizione ai media e a determinati contenuti genera stress che porta a un ulteriore controllo del social media stesso. La scarsità di competenze, associata ad un utilizzo incontrollato della rete, espone i ragazzi a diversi rischi in diverse aree di vita. Il rapporto di Bark del 2023 evidenzia come un'elevata percentuale di adolescenti è stata esposta a contenuti online che promuovono comportamenti autolesionistici (57% degli

adolescenti), disturbi alimentari (21% degli adolescenti) e violenza (82% degli adolescenti). Il 76% degli adolescenti ha subito bullismo come bullo, vittima o testimone e il 36% degli adolescenti ha usato o è stato esposto a linguaggio sull'ansia.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

I sistemi di intelligenza artificiale sono al centro della trasformazione digitale del nostro paese, con oltre il 70% dei giovani che li utilizza con ottimismo (Deloitte, 2024 - tredicesima edizione della "GenZ e Millennial Survey", condotta su oltre 14.000 GenZ e più di 8.000 Millennial in 44 paesi). Tuttavia altri studi evidenziano l'ipotesi della 'cecità al rischio' (Università Cattolica del sacro cuore, 2024): chi ha maggiore familiarità con la tecnologia tende a sottovalutare le criticità. Sono invece singolari i giovani italiani che pur non avendo una conoscenza informatica approfondita hanno una percezione limitata dei rischi legati alle tecnologie. Le maggiori aspettative nei confronti delle nuove tecnologie riguardano l'apprendimento e l'efficacia, mentre le principali preoccupazioni riguardano la sicurezza e la privacy. Appare sempre più evidente la necessità di accelerare i processi per l'acquisizione di competenze digitali eliminando gli ostacoli che si frappongono all'accesso ai vantaggi della rete. Allo stesso tempo è urgente promuovere una cultura digitale in cui i naviganti sappiano gestire in maniera consapevole e responsabile l'universo virtuale.

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: l'intervento si basa sull'applicazione di un modello innovativo volto al rafforzamento delle competenze digitali dei giovani, focalizzando l'attenzione verso il passaggio dal mondo educativo al sistema globale lavorativo e professionale, al fine di creare una comunità di Giovani Ambasciatori della Cittadinanza digitale e dell'Intelligenza artificiale consapevoli dei rischi e delle opportunità che l'interazione con il mondo online e con i sistemi di Intelligenza Artificiale mettono a disposizione. L'intervento è innovativo: - **Rispetto al contesto:** attivazione di processi educativi innovativi in zone ad elevata povertà educativa o nei confronti di popolazioni maggiormente a rischio, volti al rafforzamento dell'empowerment femminile e alla riduzione del digital divide tra le varie regioni italiane. - **Rispetto alla tipologia intervento:** attivazione di un modello formativo innovativo basato sulla peer education intergenerazionale e intragenerazionale e sull'integrazione tra diverse realtà: pubbliche amministrazioni, enti for profit ed enti non profit che possano stimolare la comunità educante. - **Rispetto al processo:** grazie ai protocolli attivati e alla rete di collaborazione strutturata per il progetto, gli attori in gioco (Enti locali, Enti del Terzo settore, Scuole e Forze dell'Ordine) opereranno in maniera collaborativa per realizzare una comunità educante che sia realmente attiva e che abbia a cuore il benessere dei giovani.

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>
Studenti degli Istituti secondari di I e di II grado tra gli 11 e i 18 anni.	12.000	Gli studenti saranno individuati su indicazione del Corpo docente e del dirigente scolastico di n. 100 Plessi scolastici coinvolti in attività di formazione e sensibilizzazione. Si prevede una media di 120 studenti per Plesso scolastico.
Docenti degli Istituti secondari di I e di II grado	500	I docenti saranno individuati su indicazione del dirigente scolastico. I docenti referenti avranno il compito di supportare il Moige per le attività di formazione all'interno dei Plessi scolastici e seguire una formazione specifica sull'Intelligenza Artificiale: rischi ed opportunità, mediante piattaforme e-learning (Moige e Sofia). Si prevede una media di cinque docenti per Plesso scolastico coinvolto (100 Plessi).
Professionisti degli Enti Locali, Centri Sportivi, Asd, Ssd, Enti del terzo settore	100	Si prevede il coinvolgimento di professionisti quali allenatori, assistenti sociali, psicologi, educatori etc. in attività specifiche di confronto ed aggiornamento. I professionisti saranno coinvolti mediante l'Unità Mobile sul territorio cittadino e mediante l'attività mediatica del Partenariato.
Referenti comunali	25	I referenti verranno individuati dagli Enti locali che hanno aderito mediante collaborazione gratuita al progetto e su indicazione dell'ANCI, con il quale il Moige ha un protocollo stabile (vedasi allegato). Il referente avrà il compito di collaborare nelle attività di formazione e sensibilizzazione e nella realizzazione delle tappe dell'Unità Mobile. Si prevede 1 referente per Ente locale (25 comuni).
Genitori degli studenti partecipanti	2.000	I genitori saranno invitati a partecipare su indicazione degli studenti stessi, della rete di partenariato e dei docenti referenti alle attività di formazione online e alle tappe dell'Unità Mobile.
Comunità coinvolta con le tappe dell'Unità mobile	8.000	Cittadini raggiunti mediante l'attività dell'Unità di Prevenzione di Prevenzione nelle piazze cittadine.

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).

Cittadinanza generalmente intesa (online/offline)	2.000.000	Utenti raggiunti tramite la diffusione mediatica (calcolo effettuato sulla base dei dati delle ultime campagne informative) e mediante l'attivazione del protocollo MOIGE-Associazione Italiana Content & Digital Creators AICDC
Rappresentanti istituzionali	1	Si prevede almeno n. 1 rappresentante informato tramite l'invio della reportistica ufficiale.

Ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorare la situazione - Il modello adottato si fonda sull'idea che la transizione digitale sia inevitabile e necessaria per assicurare un futuro sicuro ai giovani, sia dal punto di vista psicologico che economico. In un contesto sempre più complesso, in cui online e offline si intrecciano con i percorsi di crescita delle nuove generazioni, allineare le loro competenze ai nuovi strumenti digitali (I.A.) sempre più evoluti e proteggerli dai pericoli del web significa fornire loro gli strumenti per diventare cittadini autonomi e consapevoli. EDU CYBER mette in relazione i giovani e la comunità rendendo le attività non solo efficaci ma anche replicabili. Le attività proposte, quali formazione, sensibilizzazione e iniziative laboratoriali, sono rivolte a diversi attori che ad oggi faticano a comunicare in modo sinergico rendendoli un sistema unico collaborativo. La creazione di spazi di confronto con esperti del settore tecnologico, etico ed educativo sarà essenziale per sviluppare il protagonismo dei ragazzi che saranno invitati a leggere in maniera critica ed analitica i macro-contesti di riferimento. I testimonial saranno un punto di riferimento, incoraggiando i ragazzi a mettersi in discussione, sostenersi reciprocamente creando una rete informale di supporto preventivo ai fenomeni di disagio. Il coinvolgimento delle famiglie permetterà di favorire lo sviluppo di modelli genitoriali efficaci ed apprendere valori positivi.

Risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo

Output: 1 database informativo per gli enti locali implementato; 1 cabina di regia per la gestione; 4 piattaforme di apprendimento implementate per docenti e studenti (Moige, Sofia, MiAssumo e Son.IA) n. 2 percorsi formativi per docenti; n. 1 toolkit per docenti; n. 1 percorso formativo per studenti; 5 video formativi per docenti; 5 video pillole per studenti; 16.000 booklet alunni; 4.000 docenti; 40 open day; 7 video testimonial; 1 Contest; 2 Educyber Talk; 6 incontri online per famiglie; 20 webinar per la cittadinanza; 4 incontri online e 5 video pillole per professionisti; 1 evento pubblico educativo di Articolo 26; 1 evento pubblico rivolto ai direttori di tv, web e influencer per la veicolazione di contenuti e messaggi idonei ai minori attraverso i media; 1 conferenza stampa iniziale; 1 evento finale; 1 indagine sull'impatto I.A. nelle giovani generazioni; 1 sito web di informazione, sensibilizzazione e divulgazione; 1 sezione dedicata sui siti istituzionali del Moige e partner; 1 documento linee guida su impatto etico IA.

Outcomes: rafforzate competenze digitali di base ed avanzate di studenti e docenti; aumentata consapevolezza sui rischi ed opportunità dell'intelligenza artificiale degli studenti e delle figure educative; studenti con migliorate abilità tecniche di utilizzo dei sistemi I.A. e delle nuove tecnologie; genitori con rafforzate competenze educative e strumenti di protezione dei figli dai cyber-risks; Comunità educante sensibilizzata sui rischi ed opportunità dell'intelligenza artificiale; promosse nuove reti territoriali e buone prassi volte a ridurre il digital divide; incrementata la conoscenza dell'opinione pubblica sensibilizzata sull'intelligenza artificiale; attori istituzionali coinvolti e sensibilizzati.

Possibili effetti moltiplicatori - Il progetto si caratterizza per un elevato livello di replicabilità in contesti territoriali diversi. L'istituzione di una cabina di regia ambisce, tra le altre cose, a modellare l'intervento e favorire la sua diffusione. La formazione tramite le piattaforme e-learning permette di attivare il processo di long-life learning dei docenti referenti e del personale coinvolto. Questo genera sia un trasferimento di conoscenze nei confronti dei corpi docenti dei plessi scolastici coinvolti e altre strutture sia un miglioramento delle hard e soft skills dei ragazzi.

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.

0. Attività preparatorie. La prima attività riguarda l'avvio dell'impianto progettuale. Sono previsti incontri di pianificazione, supervisione, gestione e progettazione esecutiva. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila+Partner.

La strategia di intervento intende stimolare la creazione di Patti Educativi di Comunità sulla Cittadinanza Digitale attraverso n. 2 pilastri strategici di intervento che mettono in risalto il protagonismo dei ragazzi:

1. PILASTRO - EDU CYBER ACADEMY: Programma formativo rivolto a docenti e studenti sul corretto utilizzo delle nuove tecnologie e la conoscenza dei sistemi di Intelligenza artificiale, dei rischi ed opportunità ad essa connessi.

Risultato atteso 1. Potenziate competenze digitali di base e avanzate di studenti e docenti, accrescendo la consapevolezza sui rischi del mondo online attraverso un programma formativo ispirato ai principi del lifelong learning e della peer education - Rif. Obiettivi n. 4 - lettere a)

Attività previste:

1. Programma formativo rivolto ai docenti referenti - Contenuti: Verrà organizzato un programma formativo online avente l'obiettivo di creare una community di docenti che possano integrare la tecnologia nei propri programmi didattici e promuovere una cultura digitale critica e consapevole tra gli studenti. Verranno realizzati n. 2 percorsi: uno didattico-formativo relativo ai contenuti proposti e uno metodologico per capire quale approccio utilizzare per veicolare i contenuti in classe. L'obiettivo è sensibilizzare gli insegnanti trasversalmente sui temi del digital divide e della parità di genere nelle STEM fornendo loro strumenti pedagogici e pratici per contrastare i pregiudizi di genere che possono emergere nelle dinamiche scolastiche. I contenuti saranno veicolati su n. 3 piattaforme: le piattaforme e-learning interattive Moige e Sofia saranno in grado di consentire l'interazione nonché la trasmissione dei contenuti e di tutto il materiale didattico prodotto insieme ai partner operativi APS Formiamoci, Ass. Laurento, Opes APS, Ciao Lab APS. La terza piattaforma SON.IA sarà realizzata dal partner Nati Nel Metaverso con il supporto di Italia Digitale e permetterà la trasmissione di contenuti, informazioni e procedure per garantire una massima acquisizione delle competenze degli agenti educativi, grazie al software chatbot IA integrato. Il dialogo "a tu per tu" permetterà ai docenti di porre questioni specifiche e ricevere risposte inerenti al caso. Al fine di rendere completa la formazione verranno realizzati n. 5 video formativi che saranno veicolati sulle piattaforme grazie alla collaborazione con gli esperti Moige. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

2 Programma formativo rivolto agli studenti - Contenuti: Il programma, realizzato online e rivolto a studenti delle scuole secondarie di I e di II grado si svolgerà con la collaborazione di esperti Moige, del Mondo tech e del terzo settore con l'obiettivo di creare cittadini consapevoli dei rischi e delle opportunità delle nuove tecnologie quali "Giovani Ambasciatori per la cittadinanza digitale e intelligenza artificiale". Ogni ambito affrontato prevede la consegna di un attestato con possibilità di accredito in ambito curriculare. Il programma sarà composto dagli ambiti: acquisizione di competenze digitali di base e intermedie e applicazione delle competenze in ambito STEM; conoscenza del funzionamento dei principali sistemi di I.A. e funzionamento degli algoritmi di base (es. Facebook, Instagram etc.) al fine di aumentare consapevolezza sulla distinzione tra realtà "reale" e "online" e aumentare le potenzialità di tali strumenti in ambito educativo; conoscenza dei principali rischi etici, ambientali, normativi e cyber dell'intelligenza artificiale con focus sull'impatto sociale e diffusione dei bias con conseguenze sulla salute

mentale e sulle relazioni interpersonali. Al fine di accertare la partecipazione attiva delle studentesse, verrà analizzato il loro coinvolgimento mediante le attività di monitoraggio e valutazione, con l'obiettivo di valutare la riduzione del gender gap nelle materie STEM. La formazione online avverrà sulle piattaforme Moige e MiAssumo in collaborazione con APS Formiamoci, Aladino ODV e Ass. Laurento. La prima garantirà la modalità e-learning per tutti gli studenti, la seconda sarà destinata a studenti e studentesse delle classi quarte e quinte degli istituti secondari di II grado e metterà a disposizione contenuti specifici sulle competenze digitali in ambito lavorativo, al fine di garantire un accompagnamento mirato verso la carriera universitaria o professionale e parità di accesso al mondo del lavoro. Sulle piattaforme saranno veicolate n. 5 video pillole per studenti realizzate da Articolo26. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

2. PILASTRO - EDU CYBER FACTORY - Programma di coinvolgimento della comunità, di confronto e dialogo volto alla condivisione e confronto su strategie, competenze e abilità necessarie nell'attuale realtà "onlife".

Risultato atteso 2.1. Studenti con rafforzate competenze tecniche di utilizzo dei sistemi I.A. e nuove tecnologie volte a garantire un reale inserimento nel mondo del lavoro e la creazione di "Giovani Ambasciatori per la cittadinanza digitale e intelligenza artificiale" - Obiettivi 3 lett. a), 4 lett. a),b)

Attività previste:

3. Laboratori in presenza per studenti (Open Day). Obiettivo 3, lett. a) Contenuti: al termine della formazione gli studenti verranno coinvolti in n. 40 laboratori in presenza (Open Day) sulla cittadinanza digitale grazie al coinvolgimento dell'Unità mobile di Prevenzione Moige ed Esperti di fama nazionale ed internazionale sui temi dell'Intelligenza Artificiale. I laboratori prevedono l'analisi di un case study di tipo etico, normativo, informatico avente oggetto l'intelligenza artificiale al quale seguirà un laboratorio in gruppi di risoluzione del caso. Inoltre l'Unità Mobile resterà a disposizione per docenti e studenti che avranno necessità di approfondire le tematiche in modalità one to one. Nell'ambito degli Open Day, Fondazione Italia Digitale si focalizzerà in particolare sull'uso consapevole delle tecnologie digitali e sull'intelligenza artificiale, approfondendo le opportunità e le sfide legate a questi temi e promuovendo l'accesso equo alle competenze digitali, con un'attenzione specifica all'empowerment femminile, incoraggiando la partecipazione attiva delle ragazze nei settori STEM. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

4. Laboratori online per studenti (Open Digital Day) Obiettivo 3, lett. a) Contenuti: la possibilità di accedere all'Unità Mobile MOIGE sarà infine garantita in ogni momento grazie all'Unità di Prevenzione Digitale ( Il Centro mobile digitale): uno spazio virtuale web per studenti, docenti e genitori che offre in modalità virtuale servizi e materiali formativi presenti nell'Unità di Prevenzione fisica. All'interno dell'Unità di Prevenzione digitale sarà inoltre sviluppato il quiz interattivo "Giovani Ambasciatori" che aiuterà i ragazzi nell'autovalutazione delle conoscenze e competenze in tema di sicurezza digitale, contribuendo a comprendere se si è vittime di bullismo, crimini online o truffe, o se i compagni e amici sono vittime o bulli, e indirizzandoli verso il servizio più idoneo a rispondere alla problematica. A supporto dell'Unità mobile verranno realizzati n. 7 video insieme ai principali testimonial della famiglia Moige. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

5. Contest sul digitale. Obiettivo 3, lett. a) Contenuti. Al termine dei laboratori verrà organizzato un contest nazionale in cui gli studenti delle scuole coinvolte si sfideranno sulle tematiche affrontate durante l'anno scolastico. Verrà istituita una Commissione di Valutazione che definirà le regole della contest, date di scadenza e criteri di valutazione. Superata la prima fase, una selezione di Istituti scolastici affronterà l'attività finale dove gli studenti saranno invitati a creare in gruppo dei prodotti (video, reel, podcast etc.) o progetti che affrontano i temi del cyberbullismo, la privacy online, disinformazione, impatto sociale dei social media e la creazione di contenuti positivi e inclusivi. I ragazzi dovranno mettere alla prova la loro creatività, le loro capacità di comunicazione e il loro spirito di squadra. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

6. Educyber Talk. Obiettivo 4, lett. a). Contenuti: Nell'ambito del roadshow nazionale verranno organizzati due momenti di confronto con esperti Moige e del settore i quali risponderanno alle domande poste dai ragazzi elaborate durante il percorso formativo e laboratoriale. Il focus sarà un dialogo "a tu per tu" sull'Intelligenza Artificiale, sulle conseguenze sociali e sul futuro delle giovani generazioni. Uno dei due talk verrà proposto nello spazio di BinarioF, situato nei pressi

del Centro Italiano per le Competenze Digitali di Meta e verrà data disponibilità di collegamento da remoto per tutte le altre scuole coinvolte. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

Risultato atteso 2.2. Genitori con aumentata consapevolezza dei rischi del mondo online grazie ad una maggiore conoscenza degli strumenti di protezione per la sicurezza digitale dei figli. Obiettivi 3 lett. a), 4 lett. b)

Attività previste:

7. Incontri online per famiglie. Obiettivo 3, lett. a). Contenuti: Trasversalmente alle attività formative, verrà strutturato un ciclo di 6 incontri online al fine educare i genitori a comprendere meglio la realtà online e come i figli interagiscono con la tecnologia, sviluppando competenze per guidare, specialmente i più piccoli, nell'uso delle tecnologie e nel riconoscimento di contenuti creati con intelligenza artificiale. Inoltre, si mira a promuovere un dialogo costruttivo su tematiche etiche e sull'impatto sociale del digitale e a fornire competenze su come utilizzare l'intelligenza artificiale nell'apprendimento. Tra contenuti trattati: come funziona l'I.A., i rischi connessi, come questa influisce sullo sviluppo cognitivo dei bambini e come impostare il parental control stabilendo regole chiare sull'utilizzo della tecnologia in famiglia. Gli incontri online saranno supportati da APS Formiamoci, Aladino ODV, Articolo 26, Opes APS. Inoltre, i contenuti saranno disponibili sulla piattaforma SON.IA messa a disposizione dal partner Nati nel metaverso, per dare possibilità anche ai genitori oltre ai docenti di accedere alle informazioni pratiche sulle procedure di sicurezza tra cui il parental control e suggerimenti utili per favorire una comunicazione bidirezionale con i figli. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

Risultato atteso 2.3. Comunità educante sensibilizzata sui rischi ed opportunità dell'intelligenza artificiale garantendo la promozione di reti territoriali e buone prassi al fine di ridurre il digital divide tra generazioni, regioni e ambiti di vita della popolazione giovanile.

Attività previste:

8. Incontri di sensibilizzazione per la cittadinanza: Unità mobile per le vie cittadine. Obiettivo 3, lett. a) Su richiesta dei Comuni, nell'ambito del roadshow nazionale l'Unità mobile sosterrà nei punti strategici o nelle piazze principali delle città per informare la cittadinanza rischi ed opportunità dell'intelligenza artificiale. In linea con l'operatività del Moige che lavora sui territori in rete con le istituzioni, forze dell'ordine, il terzo settore e gli stakeholder, anche in questo caso verrà promossa la creazione di reti territoriali con comuni e altri enti locali al fine di stimolare la partecipazione attiva per la tutela dei minori, ma anche per garantire la continuità del progetto nel tempo. A supporto dell'Unità mobile verranno organizzati 20 webinar online per garantire la partecipazione di un più ampio bacino di utenza. Verrà inoltre diffuso un vademecum per adulti e minori sull'utilizzo consapevole dell'Intelligenza Artificiale ed effettuato, grazie ad Articolo 26, un convegno nazionale sull'educazione digitale. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

9. Incontri informativi per educatori e professionisti di Enti pubblici, Centri sportivi, Enti del terzo settore. Obiettivo 4, lett. b) L'obiettivo è quello di aumentare le competenze digitali dei professionisti della rete in modo da agevolare il processo di transizione digitale nazionale. I n. 4 incontri online organizzati da Opes APS stimoleranno inoltre una riflessione in merito all'impatto delle nuove tecnologie nelle Politiche giovanili e di Welfare, al fine di diffondere best practices di presa in carico dei nuovi bisogni sociali. A supporto, il Moige realizzerà n. 5 video pillole formative sull'utilizzo dell'AI in ambito lavorativo. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

10. Evento "Un anno di zapping e di streaming". Obiettivo 3, lett. a) Contenuti: L'evento mira a coinvolgere dirigenti di TV, influencer e comunità per sensibilizzare sui rischi di tali metodi nel veicolare messaggi negativi o creare dipendenze, aumentando il rischio per le categorie più fragili. L'evento intende fornire un'analisi critica e costruttiva del sistema di visualizzazione di contenuti specifici e della comunicazione di massa e presentare "La guida ai programmi family friendly" che l'Osservatorio Media del Moige rende disponibile annualmente online. L'obiettivo è porre l'accento su contenuti che veicolano messaggi e valori positivi a tutta la famiglia indicando inoltre i messaggi meno adeguati a un pubblico familiare e di minori. Territori: tutti i territori coinvolti. Azione svolta da: Capofila + Partner.

Attività trasversali

11. Coordinamento e gestione. *Contenuti:* le attività saranno calendarizzate garantendo una programmazione puntuale delle azioni da compiere. Il team di project management del Moige si interfacerà costantemente con i referenti indicati dai partner e dai collaboratori al fine di verificare l'andamento delle attività ed eventuali rettifiche da attuare. Verrà istituita a tal punto una cabina di regia composta dal team PM del Moige e dai referenti dei partner operativi per la messa a terra delle azioni e momenti di confronto con i collaboratori. Per rendere più efficace ed efficiente lo scambio informativo verrà istituito un Database per garantire l'accesso alle informazioni utili per le attività ai referenti degli Enti locali: questo permetterà una comunicazione più rapida con i comuni del territorio nazionale e un monitoraggio dei rapporti costituiti. *Territori:* tutti i territori coinvolti. *Azione svolta da:* Capofila + Partner.

12. Monitoraggio e Valutazione. *Contenuti:* mediante il piano di Monitoraggio e Valutazione si intendono individuare gli aspetti di maggiore rilevanza della fase attuativa e fornire particolarità emerse e indicazioni per intervenire in itinere. Il lavoro sarà fondato sulla costruzione partecipata e sull'utilizzo di strumenti che dovranno consentire di descrivere gli stati di avanzamento, sia delle singole attività che dell'intero progetto; verificare la coerenza tra le attività realizzate e quelle progettate, rilevando e motivando gli scarti; segnalare al gruppo di lavoro le discrepanze rispetto a quanto previsto in fase di progettazione, in particolare in relazione ai risultati attesi; registrare eventuali imprevisti; attribuire senso a quanto accade durante lo svolgimento delle attività; raccogliere informazioni e dati utili alla valutazione; verificare periodicamente il raggiungimento degli obiettivi. Il responsabile del monitoraggio, in stretto raccordo con il coordinatore, interverrà periodicamente nella cabina di regia per condividere lo stato di avanzamento delle attività. L'elaborazione delle informazioni e dei dati darà luogo a report periodici di valutazione che consentiranno approfondimenti da condividere internamente al Soggetto proponente. La raccolta sistematica delle informazioni consentirà infine di rispondere tempestivamente al fabbisogno informativo dell'Ente finanziatore. Il progetto prevede anche la valutazione di impatto sociale effettuata dall'Istituto di Terapia Cognitivo Interpersonale e la realizzazione di un'indagine sull'impatto IA nelle giovani generazioni curata dall'Istituto Piepoli, al fine di verificare l'effettivo cambiamento apportato ai gruppi target. Al termine delle indagini verranno condivise le linee per un uso etico, responsabile e consapevole dell'intelligenza artificiale e delle nuove tecnologie a cui seguirà un incontro di presentazione delle stesse.

Territori: tutti i territori coinvolti. *Azione svolta da:* Capofila + Partner.

13. Help desk e supporto psicologico. Verrà messo a disposizione del progetto un help desk inbound e outbound per supportare le scuole nella corretta attivazione del progetto e per la richiesta di supporto da parte dei beneficiari. Verrà inoltre attivato un sistema di messaggistica istantanea e verrà garantito un monte ore di sportello psicologico messo a disposizione per i ragazzi che ne faranno richiesta. Nel dettaglio il MOIGE, attraverso la sua Task Force nazionale composta da esperti sulle tematiche del bullismo, cyberbullismo e cyber risk, supporterà l'help desk che risponderà alle richieste di informazioni, aiuto e sostegno nonché alle segnalazioni di episodi relativi ai fenomeni in questione. *Territori:* tutti i territori coinvolti. *Azione svolta da:* Capofila.

14. Comunicazione. *Contenuti:* il piano di comunicazione verrà svolto insieme ad ADN Kronos e le attività avverranno sui media tradizionali e sui new media (online, social) al fine di aumentare la consapevolezza pubblica. L'iniziativa sarà inaugurata attraverso una Conferenza Stampa iniziale che avrà l'obiettivo di raggiungere i principali stakeholders, rafforzando il lavoro di sinergia tra i vari attori sociali e le rispettive azioni messe in campo a livello pubblico e privato. Il tutto sarà accompagnato dal lancio di comunicati stampa a livello nazionale e locale, disseminazione attraverso sito istituzionale del Moige e dei Partner e la sezione dedicata al progetto sul sito del Moige e dei partner, newsletter mensile, profili social del capofila e del partner. Verrà parallelamente allestito un sito web appositamente creato per il progetto che potenzierà le azioni comunicative e permetterà di continuare a sensibilizzare i minori all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie. Al termine del progetto verrà realizzato un Report di progetto. Tutti i materiali di comunicazione citeranno il Ministero del Lavoro e delle Politiche sociali esplicitando che l'iniziativa è realizzata grazie alla concessione dei fondi ministeriali. *Territori:* tutti i territori coinvolti. *Azione svolta da:* Capofila + Partner.

6 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

Attività	Mesi (colorare le celle interessate)																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
0. Attività preparatorie																		
1. Programma formativo rivolto ai docenti referenti																		
2 Programma formativo rivolto agli studenti																		
3. Laboratori in presenza per studenti (Open Day)																		
4. Laboratori online per studenti (Open Digital Day)																		
5. Contest sul digitale																		
6. Educyber Talk.																		
7. Incontri online per famiglie																		
8. Incontri di sensibilizzazione per la cittadinanza: Unità mobile per le vie cittadine																		
9. Incontri informativi per educatori e professionisti di Enti pubblici, Centri sportivi, Enti del terzo settore																		
10. Evento "Un anno di zapping e di streaming"																		
11. Coordinamento e gestione																		
12. Monitoraggio e Valutazione																		
13. Help desk e supporto psicologico.																		
14. Comunicazione																		

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	MOIGE APS	A	Dipendente a tempo indeterminato	€ 4.214,40
2	2	B	FONDAZIONE LONGEVITAS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 5.550,00
3	2	B	ARTICOLO 26 APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 2.900,00
4	2	B	MOIGE APS	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 44.350,00
5	1	B	MOIGE APS	B	Dipendente a tempo indeterminato	€ 14.137,60
6	1	B	MOIGE APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 8.000,00
7	2	B	OPES APS	B	Dipendente a tempo indeterminato	€ 10.000,00
8	4	B	FONDAZIONE ITALIA DIGITALE	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 9.000,00
9	1	C	FONDAZIONE LONGEVITAS	B	Dipendente a tempo indeterminato	€ 3.840,00
10	1	C	ARTICOLO 26 APS	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 500,00
11	1	C	ARTICOLO 26 APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 450,00
12	1	C	MOIGE APS	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 38.100,00
13	1	C	MOIGE APS	B	Dipendente a tempo determinato	€ 7.968,60
14	1	C	MOIGE APS	A	Dipendente a tempo indeterminato	€ 18.933,12

⁵ Attività svolta⁵: 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

⁷Forma contrattuale⁷: specificare "Dipendente" se assunto a tempo indeterminato o determinato; "Collaboratore esterno" nel caso di contratti professionali, contratto occasionale ecc.

15	2	C	OPES APS	B	Dipendente a tempo indeterminato	€ 4.000,00
16	1	C	CIAO LAB APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 5.000,00
17	3	D	NATI NEL METAVERSO APS	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 34.320,00
18	1	D	ALADINO ODV	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 1.800,00
19	1	D	ALADINO ODV	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 1.800,00
20	10	D	APS FORMIAMOCI	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 9.840,00
21	1	D	FONDAZIONE LONGEVITAS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 1.500,00
22	1	D	ARTICOLO 26 APS	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 1.500,00
23	11	D	ARTICOLO 26 APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 6.300,00
24	1	D	MOIGE APS	A	Dipendente a tempo indeterminato	€ 17.897,60
25	2	D	MOIGE APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 37.420,00
26	4	D	MOIGE APS	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 22.400,00
27	2	D	MOIGE APS	B	Dipendente a tempo indeterminato	€ 32.913,92
28	6	D	OPES APS	B	Dipendente a tempo indeterminato	€ 15.000,00
29	1	D	CIAO LAB APS	B	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 20.000,00
30	10	D	FONDAZIONE ITALIA DIGITALE	A	Collaboratore Esterno con contratti professionali	€ 30.360,00

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	B	NATI NEL METAVERSO APS	0 €
2	1	D	NATI NEL METAVERSO APS	0 €
3	2	B	ARTICOLO 26 APS	0 €
4	1	C	ARTICOLO 26 APS	0 €
5	1	C	ALADINO ODV	0 €
6	1	D	ALADINO ODV	0 €
7	1	B	ASSOCIAZIONE FAMILIARE LAURENTO	0 €
8	1	C	ASSOCIAZIONE FAMILIARE LAURENTO	0 €
9	1	D	ASSOCIAZIONE FAMILIARE LAURENTO	0 €
10	3	B	MOIGE APS	0 €
11	17	D	MOIGE APS	0 €

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	Agenzia per la Cybersicurezza Nazionale	- Individuazione di una figura di riferimento per contribuire alla realizzazione delle attività sul territorio. La figura collaborerà attivamente alla formazione di figure locali fornendo competenze tecniche per comprendere i rischi e le opportunità legate all'uso dell'AI. -Supporto al progetto in fase di promozione, attraverso i propri canali di comunicazione con la rete sul territorio, identificando, laddove disponibili, esperti di cybersicurezza e figure istituzionali nel settore tecnologico da coinvolgere come testimonial per valorizzare il progetto.
2	A.P.I.CI. – Associazioni per gli Invalidi Civili e Cittadini Anziani – A.P.I.CI. Delegazione territoriale di Terni	- Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività sul territorio;

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".

		- Supporto al progetto in fase di promozione, attraverso i propri canali di comunicazione con la rete sul territorio, eventuale individuazione di Testimonial, laddove disponibili; - Collaborare con la rete territoriale anche al termine del progetto. - diffusione del materiale formativo e informativo attraverso la propria rete di associati, al fine di aumentare la conoscenza dei rischi online da parte di minori, famiglie e anziani.
3	Dipartimento di Scienze politiche, della comunicazione e delle relazioni internazionali dell'Università degli Studi di Macerata	- Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività sul territorio; - Supporto al progetto in fase di promozione, attraverso i propri canali di comunicazione con la rete sul territorio, eventuale individuazione di Esperti, laddove disponibili; - Sensibilizzazione della collettività sui temi della Cittadinanza digitale e sui rischi ed opportunità dell'Intelligenza Artificiale; - Collaborare con la rete territoriale anche al termine del progetto.
4	Skuola Network srl	- Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività sul territorio; - Supporto al progetto in fase di promozione, attraverso i propri canali di comunicazione con la rete sul territorio, eventuale individuazione di Testimonial, laddove disponibili; - Collaborare con la rete territoriale anche al termine del progetto.
5	Comune di Pietracatella	- Individuazione di almeno una Scuola da coinvolgere nelle attività formative di progetto; - Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto sul territorio che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività di progetto sul territorio comunale e portare avanti l'iniziativa anche al termine del progetto; - Facilitazione nell'organizzazione della tappa dell'Unità Mobile; - Partecipazione ai tavoli di condivisione e discussione sulla cittadinanza digitale; - Promozione delle attività di progetto.
6	Comune di Romana	- Individuazione di almeno una Scuola da coinvolgere nelle attività formative di progetto; - Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto sul territorio che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività di progetto sul territorio comunale e portare avanti l'iniziativa anche al termine del progetto; - Facilitazione nell'organizzazione della tappa dell'Unità Mobile; - Partecipazione ai tavoli di condivisione e discussione sulla cittadinanza digitale; - Promozione delle attività di progetto.
7	Comune di Monticelli d'Ognina	- Individuazione di almeno una Scuola da coinvolgere nelle attività formative di progetto; - Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto sul territorio che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività di progetto sul territorio comunale e portare avanti l'iniziativa anche al termine del progetto;

		- Facilitazione nell'organizzazione della tappa dell'Unità Mobile; - Partecipazione ai tavoli di condivisione e discussione sulla cittadinanza digitale; - Promozione delle attività di progetto.
8	Provincia di Campobasso	- Individuazione di almeno una Scuola da coinvolgere nelle attività formative di progetto; - Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto sul territorio che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività di progetto sul territorio comunale e portare avanti l'iniziativa anche al termine del progetto; - Facilitazione nell'organizzazione della tappa dell'Unità Mobile; - Partecipazione ai tavoli di condivisione e discussione sulla cittadinanza digitale; - Promozione delle attività di progetto.
9	Comune di Varese	- Individuazione di almeno una Scuola da coinvolgere nelle attività formative di progetto; - Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto sul territorio che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività di progetto sul territorio comunale e portare avanti l'iniziativa anche al termine del progetto; - Facilitazione nell'organizzazione della tappa dell'Unità Mobile; - Partecipazione ai tavoli di condivisione e discussione sulla cittadinanza digitale; - Promozione delle attività di progetto.
10	Polizia Postale	- supporto nelle azioni formative previste dal progetto con la presenza, ove possibile, di personale qualificato e specializzato presente sul territorio. - partecipazione ove possibile alle attività formative ed agli eventi pubblici e di sensibilizzazione - eventuale assistenza ai casi di devianza e dipendenze segnalati nel corso del progetto.
11	Comune di Pescara	- Individuazione di almeno una Scuola da coinvolgere nelle attività formative di progetto; - Individuazione di almeno una figura di riferimento per il progetto sul territorio che sarà formata dal Moige per contribuire alla realizzazione delle attività di progetto sul territorio comunale e portare avanti l'iniziativa anche al termine del progetto; - Facilitazione nell'organizzazione della tappa dell'Unità Mobile; - Partecipazione ai tavoli di condivisione e discussione sulla cittadinanza digitale; - Promozione delle attività di progetto.

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.

Sono affidate a soggetti terzi specifiche mansioni all'interno delle attività:

1. Programma formativo rivolto a docenti / 2. Programma formativo rivolto a studenti - verranno delegati a terzi la realizzazione di un toolkit sull'uso consapevole dell'AI come strumento di insegnamento e apprendimento, per la tutela e l'abilitazione ad un uso consapevole dei modelli generativi; la realizzazione dei contenuti formativi adattati alle classi IV e V degli istituti secondari di II grado integrati con strumenti di orientamento e analisi delle competenze per garantire l'accesso al mondo professionale ed universitario.

3. Laboratori in presenza (Open Day) / 8. Incontri di sensibilizzazione della cittadinanza - sarà affidata ad una società l'organizzazione delle 40 tappe dell'Unità mobile mediante il reperimento delle risorse quali Psicologi/Psicologhe e testimonial. Il motivo per cui ci affideremo ad una società deriva dall'esigenza di avere un unico interlocutore per quanto riguarda la fornitura, l'organizzazione logistica, la gestione, l'assistenza, la formalizzazione e tutti gli aspetti amministrativi. Non da meno la società ci garantisce anche la sostituzione delle risorse in casi di emergenze senza preavviso per poter in questo modo rispondere tempestivamente all'incarico che viene affidato.

7. Incontri online per famiglie / 8. Incontri di sensibilizzazione della cittadinanza - verrà affidata ad una società l'organizzazione di 4 incontri su 6 per famiglie e dei 20 webinar per la cittadinanza e la realizzazione di un documento di linee guida sull'utilizzo etico dell'AI e dell'impatto sociale delle nuove tecnologie utile alla realizzazione di protocolli locali specifici.

10. Evento "Un anno di zapping e di streaming" - verrà affidata a terzi l'organizzazione dell'evento nazionale.

12. Monitoraggio - nello specifico sarà affidata al soggetto terzo delegato che ha esperienza nell'assistenza tecnica su progetti oggetto di finanziamenti e finalizzata alla valutazione di impatto sociale dell'iniziativa. Inoltre verrà delegata la realizzazione di una piattaforma di raccolta dati per rendere più efficace l'analisi.

12. Valutazione di Impatto - verrà delegata a terzi la realizzazione della valutazione di impatto finale.

13. Help desk e supporto psicologico - verrà affidata a terzi l'attivazione dello sportello psicologico, call center e messaggistica istantanea.

10. Sistemi di valutazione

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

Obiettivo specifico - Risultato atteso	Attività	Tipologia strumenti
Ris. att. 1 - Potenziate competenze digitali di base e avanzate di studenti e docenti, accrescendo la consapevolezza sui rischi del mondo online attraverso un programma formativo ispirato ai principi del lifelong learning e della peer education - Rif. Obiettivi n. 4 - lettere a), b) / n. 5 lettera a)	1. Programma formativo rivolto ai docenti referenti 2. Programma formativo rivolto agli studenti	- Attestati di formazione per i destinatari delle attività formative; - Quiz di valutazione della formazione; - Report semestrale sulle attività svolte comprensivi dei dati quantitativi aggregati; - Questionari, interviste e focus group ai destinatari della formazione per la valutazione degli esiti.
Ris. att. 2.1 - Studenti con rafforzate competenze tecniche di utilizzo dei sistemi I.A. e nuove tecnologie volte a garantire un reale inserimento nel mondo del lavoro e la creazione di "Giovani Ambasciatori per la cittadinanza digitale e intelligenza artificiale" - Obiettivi 3 lett. a), 4 lett. a)	3. Laboratori in presenza per studenti (Open Day). 4. Laboratori online per studenti (Open Digital Day) 5. Contest sul digitale 6. Educyber Talk	- Schede per la gestione dei contatti; - Report per le attività che coinvolgono i destinatari esterni; - Report semestrale sulle attività svolte comprensivi dei dati quantitativi aggregati; - Questionari, interviste e focus group agli operatori per la valutazione degli esiti.
Risultato atteso 2.2. Genitori con aumentata consapevolezza dei rischi del mondo online grazie ad una maggiore conoscenza degli strumenti di protezione per la sicurezza digitale dei figli. Obiettivi 3 lett. a), 4 lett. b)	7. Incontri online per famiglie.	- Schede per la gestione dei contatti; - Report per le attività che coinvolgono i destinatari esterni; - Report semestrale sulle attività svolte comprensivi dei dati quantitativi aggregati; - Questionari, interviste e focus group agli operatori per la valutazione degli esiti.
Risultato atteso 2.3 Comunità educante sensibilizzata sui rischi ed opportunità dell'intelligenza artificiale garantendo la promozione di reti territoriali e buone prassi al fine di ridurre il digital divide tra generazioni, regioni e ambiti di vita della popolazione giovanile. Obiettivi 3 lett. a), 4 lett. b)	8. Incontri di sensibilizzazione per la cittadinanza: Unità mobile per le vie cittadine. 9. Incontri informativi per educatori e professionisti di Enti pubblici, Centri sportivi, Enti del terzo settore. 10. Evento "Un anno di zapping e di streaming"	- Schede per la gestione dei contatti; - Attestati di formazione per i destinatari delle attività formative; - Report semestrale sulle attività svolte comprensivi dei dati quantitativi aggregati; - Questionari, interviste e focus group agli operatori e ai partecipanti alle attività per la

		valutazione degli esiti.
--	--	--------------------------

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
Conferenza stampa e azione stampa	Emittenti tv, radio. Agenzie stampa. Social (Facebook, twitter).	Diffusione di almeno 2 articoli su quotidiani nazionali 2 agenzie stampa Post sui social (facebook e instagram)	Pubblicazione
Comunicati stampa a livello locale	Emittenti tv, radio, stampa locali.	Almeno 2 quotidiani locali. 1 agenzia stampa.	Pubblicazione Trasmissione
- Pubblicazione delle notizie sulle pagine social istituzionali - sul Sito web - sulla sezione dedicata al progetto	Profili Social (Facebook, Twitter).	Almeno 1 post per scuole e enti aderenti alla rete di progetto Almeno 2 post al mese per MOIGE	Pubblicazione
Newsletter mensile a circa 85.000 contatti	DEM e Newsletter.	Almeno 1 Newsletter e DEM.	Pubblicazione
Pubblicazione dei materiali, dei documenti e delle notizie sui portali istituzionali tramite banner dedicato	Siti Istituzionali	Almeno 1 News	Pubblicazione

ULTERIORI ALLEGATI AL MODELLO D

1. Protocollo Intesa AICDC - MOIGE per il coinvolgimento delle comunità di content e digital creators
2. Protocollo Intesa ANCI- MOIGE per il supporto al coinvolgimento dei Comuni
3. Protocollo Intesa CONI- MOIGE per il supporto alle attività rivolte agli stakeholders in ambito sportivo
4. Protocollo Intesa Arma dei Carabinieri- MOIGE
5. Protocollo Intesa Polizia Stradale, Ferroviaria, delle Comunicazioni e per i Reparti Speciali della Polizia di Stato- MOIGE