

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

DIGIT.NOW.FUTURE - Cittadini Digitali del Futuro: sperimentare e promuovere l'alfabetizzazione digitale creativa per un futuro etico e inclusivo

1b - Durata

18 mesi

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

2a - Obiettivi generali¹

[1] Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età

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

[3] Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze

[4] Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti

2b - Aree prioritarie di intervento²

[1] favorire un uso etico delle I.A. e delle nuove tecnologie (es. social network, internet, messaggistica istantanea, videogiochi, ecc.) e relativa informazione sui rischi correlati

[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

[3] promuovere la conoscenza dell'I.A. per sviluppare conoscenze e competenze tra le giovani donne e ragazze che si affacciano al mondo del lavoro

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 e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- interventi e servizi finalizzati alla salvaguardia e al miglioramento delle condizioni dell'ambiente e all'utilizzazione accorta e razionale delle risorse naturali, con esclusione dell'attività, esercitata abitualmente, di raccolta e riciclaggio dei rifiuti urbani, speciali e pericolosi, nonché alla tutela degli animali e prevenzione del randagismo, ai sensi della legge 14 agosto 1991, n. 281;
- interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale e del paesaggio, ai sensi del decreto legislativo 22 gennaio 2004, n. 42, e successive modificazioni;
- organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui al presente articolo;
- organizzazione e gestione di attività turistiche di interesse sociale, culturale o religioso;
- 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;
- organizzazione e gestione di attività sportive dilettantistiche;
- promozione della cultura della legalità, della pace tra i popoli, della nonviolenza e della difesa non armata.

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)

Abruzzo (Pescara) - Basilicata (Potenza) - Calabria (Reggio Calabria) - Campania (Napoli, Salerno, Avellino) - Emilia-Romagna (Bologna, Rimini, Forlì) - Friuli Venezia Giulia (Pordenone) - Lazio (Frosinone, Roma) - Liguria (Genova, Savona) - Lombardia (Milano, Mantova, Cremona) - Marche (Ascoli Piceno, Macerata) - Molise (Isernia) - Piemonte (Torino, Asti) - Puglia (Bari, Lecce, Foggia) - Sardegna (Cagliari, Sassari) - Sicilia (Palermo, Enna, Siracusa) - Toscana (Firenze, Pisa) - Provincia autonoma di Trento (Trento) - Umbria (Terni, Perugia) - Veneto (Rovigo, Vicenza, Verona, Padova, Venezia).

3.2. Idea a fondamento della proposta

Il progetto DIGIT.NOW.FUTURE - Cittadini Digitali del Futuro rappresenta un'iniziativa innovativa e sperimentale finalizzata a promuovere l'alfabetizzazione digitale creativa e un uso etico e consapevole delle tecnologie digitali. L'intervento è rivolto a giovani tra i 12 e i 17 anni, ai loro genitori, insegnanti ed educatori, offrendo strumenti per comprendere il potenziale dell'intelligenza artificiale e dei social media, prevenire fenomeni di disinformazione, cyberbullismo e hate speech, e sviluppare competenze digitali avanzate. L'iniziativa mira a costruire un modello educativo replicabile su scala nazionale, basato su un approccio esperienziale e interattivo che integra gamification, storytelling digitale, simulazioni e machine learning. La sperimentazione avverrà in 40 territori italiani, coinvolgendo scuole, amministrazioni comunali, associazioni culturali e sportive, creando una rete territoriale attiva per analizzare l'impatto formativo e il cambiamento dei comportamenti digitali. L'infrastruttura organizzativa prevede in ogni territorio un team di esperti in ambito digitale ed educativo e un gruppo di giovani referenti under 30, che affiancheranno lo staff locale nella realizzazione delle attività. Il coordinamento delle iniziative sarà supportato dalla Digital Exchange Control Room, supervisionata da un ricercatore universitario e un team di esperti digitali, che fungerà da spazio di confronto per facilitare la raccolta di dati, lo scambio di buone pratiche e l'adattamento delle metodologie in base ai risultati ottenuti. Il progetto integra strumenti di machine learning per misurare l'impatto delle attività e sviluppare conoscenze sul divario digitale tra giovani e adulti. L'adozione di software avanzati per la valutazione delle condotte a rischio in Internet (CRI-R) e della percezione delle condotte a rischio da parte degli adulti (p-CRI-A) permetterà di analizzare il comportamento digitale dei ragazzi e supportare famiglie ed educatori nel promuovere strategie di navigazione sicura. Le attività formative includono laboratori educativi, giochi di ruolo, contest scolastici e workshop interattivi per stimolare pensiero critico, partecipazione attiva e autonomia digitale. Saranno realizzati eventi territoriali e nazionali, tra cui il Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale, che coinvolgerà anche partner europei già impegnati in sperimentazioni di programmi educativi digitali. Il festival sarà un'opportunità di scambio interculturale, dove i giovani potranno confrontarsi, condividere esperienze e diffondere best practices sull'uso responsabile della tecnologia. I temi chiave trattati nel programma includono fake news e manipolazione dell'informazione, cyberbullismo e hate speech, etica dell'intelligenza artificiale e i social "a misura di famiglia". Particolare attenzione sarà dedicata alle donne e alle ragazze, promuovendo inclusione e pari opportunità nell'accesso alle competenze digitali. La comunicazione del progetto sarà sviluppata attraverso un ecosistema digitale multicanale, combinando strumenti online e offline, con campagne di storytelling digitale, iniziative sui social media e partnership con testate giornalistiche locali e nazionali. Il progetto prevede la produzione di mini-documentari, podcast tematici e video-reportage, con il coinvolgimento di giovani ed esperti in talk show interattivi e live Q&A in streaming. Attraverso un monitoraggio costante e una valutazione d'impatto basata sulla metodologia M.A.D.I.T., il progetto garantirà dati scientifici sull'efficacia delle azioni formative, permettendo di modellizzare e replicare su larga scala strategie educative innovative. DIGIT.NOW.FUTURE non si limita a fornire strumenti di alfabetizzazione digitale, ma si propone come modello trasformativo per l'educazione digitale inclusiva, etica e replicabile.

3.3. Descrizione del contesto

Il progetto affronta le sfide dell'alfabetizzazione digitale, rivolgendosi a giovani tra i 12 e i 17 anni, genitori ed educatori. In un'epoca di social media e intelligenza artificiale, fornisce strumenti per un uso responsabile della tecnologia. Si sviluppa in 40 territori italiani, con focus sulle periferie urbane, dove digital divide e povertà educativa limitano l'accesso alle competenze digitali. In queste aree, il progetto rafforza il tessuto associativo locale, creando una comunità educante tra scuole, istituzioni e associazioni. Mira a promuovere la coesione sociale, la cittadinanza digitale attiva e a creare un modello educativo replicabile. Evoluzione di Youth ACADEMY (Erasmus + 2018-2024), sperimenta modelli basati su dati, garantendo accesso equo alla formazione digitale e favorendo inclusione e consapevolezza.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Il progetto risponde alla crescente necessità di alfabetizzazione digitale e pensiero critico, con un focus su fake news, cyberbullismo e sicurezza online (il 32% degli studenti hanno ammesso atti di cyberbullismo - CNR 2024; il 30% fatica a distinguere fake news - Skuola.net). Inoltre, solo il 45,7% degli italiani tra 16-74 anni possiede competenze digitali di base (Istat 2021) e solo il 35,6% dei docenti si sente preparato all'uso delle TIC (OCSE 2019). L'intervento si concentra su aree con scarsità di risorse educative, garantendo pari opportunità e riducendo il divario generazionale digitale. Mira a rafforzare il tessuto associativo locale, creando sinergie tra scuole, istituzioni e associazioni per sviluppare una rete educativa che promuova l'interazione tra generazioni. Il progetto sperimenta un approccio basato su dati, monitorato dalla Digital Exchange Control Room, con machine learning per valutare l'impatto formativo. L'obiettivo è creare un modello nazionale replicabile, collegando le competenze digitali al mercato del lavoro e promuovendo l'empowerment femminile nelle professioni tecnologiche.

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: Il progetto DIGIT.NOW.FUTURE - Cittadini Digitali del Futuro è altamente innovativo per il contesto territoriale, la metodologia, il partenariato e la replicabilità. Coinvolge 40 territori italiani, scuole, amministrazioni e associazioni, creando una rete scalabile che favorisce un dialogo intergenerazionale su IA, social media e sicurezza digitale. L'approccio è basato su gamification, storytelling digitale e analisi predittiva, con giochi di ruolo, campagne social studentesche e software avanzati per la valutazione dei comportamenti digitali. Il partenariato strategico vede AiCS nel coordinamento, AiCS e CTG nella formazione, digitalizzazione e nel coinvolgimento territoriale. Il partenariato strategico vede AiCS nel coordinamento, AiCS e CTG nella formazione, digitalizzazione e nel coinvolgimento territoriale, SED nell'analisi dati e supervisione tecnico-scientifica ai territori nonché all'utilizzo di dati predittivi sui comportamenti e condotte a rischio online, con l'Università di Padova che utilizza la metodologia M.A.D.I.T. e il machine learning per monitorare l'impatto. L'iniziativa è pilota e sperimentale, con l'obiettivo di modellizzare strategie educative replicabili grazie all'uso di big data e AI. L'innovazione sociale si manifesta nella Digital Exchange Control Room, nel Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale e nelle campagne di storytelling, che diffondono best practices e

rendono la cittadinanza digitale inclusiva e sostenibile.

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>
I giovani 12-17 anni, con particolare attenzione a quelli in povertà educativa, e con un'attenzione speciale alle ragazze (almeno il 55% e con 1 iniziativa dedicata al 60% alle ragazze), saranno i principali beneficiari di "DIGIT.NOW.FUTURE", sviluppando competenze digitali, critiche e civiche. Il progetto coinvolgerà oltre 2.440 giovani in 40 territori italiani, grazie alla collaborazione con 160 stakeholder locali, tra scuole, associazioni ed enti del terzo settore, garantendo opportunità inclusive. I partecipanti acquisiranno consapevolezza sull'IA e i social media, imparando a riconoscerne i rischi e le potenzialità, identificare fake news e disinformazione, proteggere privacy e sicurezza online. Attraverso laboratori e contest nazionali, svilupperanno soft skills come pensiero critico, problem solving e comunicazione responsabile, prevenendo fenomeni come cyberbullismo e hate speech. Il Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale favorirà il confronto con giovani europei, promuovendo un approccio etico e interculturale. La Digital Exchange Control Room monitorerà l'impatto dei progetti, migliorando strategie educative e analizzando il cambiamento nei comportamenti digitali. Effetti moltiplicatori e replicabilità: i giovani diventeranno ambasciatori della cittadinanza digitale, diffondendo le competenze acquisite tra coetanei e comunità. Attraverso laboratori, contest e attività interattive, creeranno contenuti educativi, favorendo la replicabilità del modello. La Digital Exchange Control Room faciliterà lo scambio tra territori, mentre il Festival Internazionale consoliderà una rete europea di studenti. "DIGIT.NOW.FUTURE" si afferma come modello educativo sostenibile, promuovendo competenze digitali per le nuove generazioni.	2.440	L'individuazione dei giovani 12-17 anni coinvolti in "DIGIT.NOW.FUTURE" avverrà tramite scuole, associazioni, enti del terzo settore con riferimento alle reti attivate dai partner associati e affiliati con il coordinamento dei partner di progetto. Le realtà territoriali (Comitati regionali e provinciali AiCS e CTG – partner associati e affiliati) hanno maturato nel tempo collaborazioni con le scuole di ogni ordine e grado a livello territoriale, con amministrazioni comunali e enti del terzo settore (centri giovanili, associazioni culturali, associazioni e società sportive). In particolare, con le scuole secondarie di primo grado AiCS Direzione Nazionale ha promosso negli ultimi anni molti programmi nazionali di promozione dello sport e della cultura, attivando le scuole dei territori. Con ogni scuola ed ente del terzo settore è stata o sarà redatta una convenzione/lettera di collaborazione in modo che l'attività progettuale sia realizzata nel perseguimento degli obiettivi del progetto.
Il progetto coinvolgerà oltre 692 insegnanti ed educatori/operatori culturali e sportivi in 40 territori italiani, con particolare attenzione alle aree svantaggiate, fornendo formazione in alfabetizzazione digitale e cittadinanza digitale. Speciale attenzione verrà	692	L'individuazione degli insegnanti ed educatori coinvolti nel progetto avverrà attraverso diverse modalità di selezione e coinvolgimento, garantendo una partecipazione ampia e

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).

<p>assicurata alle donne (almeno il 55%). I partecipanti acquisiranno strumenti per guidare i giovani nell'uso consapevole di IA e social media, sviluppando competenze per analizzare contenuti online, individuare fake news e comprendere gli algoritmi social. Grazie alla Digital Exchange Control Room, potranno confrontarsi con esperti e scambiare buone pratiche educative. Laboratori pratici e il Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale arricchiranno le loro metodologie didattiche, migliorando la capacità di coinvolgere gli studenti. L'approccio sperimentale del progetto garantirà la replicabilità del modello educativo su scala nazionale. In termini di replicabilità, Gli insegnanti ed educatori coinvolti nel progetto "DIGIT.NOW.FUTURE" avranno un ruolo strategico nella riproducibilità e nello sviluppo delle attività, generando effetti moltiplicatori sia nella didattica che nelle reti educative. Le competenze acquisite permetteranno loro di integrare l'educazione digitale nei programmi scolastici, diffondendo pratiche innovative tra colleghi e studenti. Grazie alla Digital Exchange Control Room, gli insegnanti potranno aggiornarsi e scambiare metodologie con esperti e scuole di altri territori, favorendo un modello replicabile a livello nazionale. La collaborazione con reti educative e istituzioni faciliterà l'adozione di strategie permanenti, come corsi di formazione e laboratori digitali.</p>		<p>rappresentativa nei 40 territori coinvolti. Le realtà territoriali (Comitati regionali e provinciali AiCS e CTG – partner associati e affiliati) hanno maturato nel tempo collaborazioni con le scuole di ogni ordine e grado a livello territoriale, con amministrazioni comunali e enti del terzo settore (centri giovanili, associazioni culturali, associazioni e società sportive). In particolare, con le scuole secondarie di primo grado AiCS Direzione Nazionale ha promosso negli ultimi anni molti programmi nazionali di promozione dello sport e della cultura, attivando le scuole dei territori. Con ogni scuola ed ente del terzo settore è stata o sarà redatta una convenzione/lettera di collaborazione in modo che l'attività progettuale sia realizzata nel perseguimento degli obiettivi del progetto.</p>
<p>Il progetto coinvolgerà oltre 1.280 genitori in 40 territori italiani, con particolare attenzione alle aree svantaggiate, offrendo strumenti per guidare i figli nell'uso sicuro delle tecnologie digitali. I genitori acquisiranno competenze su sicurezza online, protezione della privacy e benessere digitale, migliorando la capacità di riconoscere e prevenire fenomeni come cyberbullismo, hate speech e dipendenza digitale. Attraverso incontri formativi e il percorso Parental Control, approfondiranno le dinamiche delle piattaforme social, sviluppando un pensiero critico sul divario generazionale nel digitale, algoritmi, fake news e filtri bolle. Il Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale offrirà opportunità di scambio interculturale, mentre il monitoraggio costante garantirà la replicabilità del modello formativo per una cittadinanza digitale più consapevole. In termini di replicabilità i genitori coinvolti avranno un ruolo chiave nella diffusione e nello sviluppo delle attività, generando effetti moltiplicatori in famiglia e nella comunità. Diventeranno facilitatori di consapevolezza digitale, interagendo i figli nell'uso responsabile di tecnologie e social media, riducendo rischi come cyberbullismo e disinformazione. Diffonderanno le competenze acquisite in scuole e comunità, favorendo la formazione digitale. La Digital Exchange Control Room e il Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale amplieranno l'impatto, promuovendo buone pratiche a livello europeo.</p>	<p>1.280</p>	<p>L'individuazione dei genitori coinvolti nel progetto avverrà tramite scuole, associazioni, call pubbliche e coinvolgimento diretto dei figli. Le scuole selezioneranno genitori attraverso insegnanti e comitati scolastici, mentre le reti territoriali di 160 stakeholder (associazioni, centri giovanili, enti locali) li intercetteranno nei contesti educativi. Campagne informative online e call pubbliche permetteranno l'adesione volontaria, mentre il coinvolgimento indiretto attraverso i figli stimolerà la partecipazione attiva. Gli eventi di partecipazione congiunta genitori-figli favoriranno il dialogo intergenerazionale, garantendo un impatto duraturo e la diffusione delle competenze digitali in famiglia.</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

1. **DIGIT.Coordinamento e monitoraggio** del progetto gestito come cabina di regia, composta da 1 rdp di ciascun partner (AiCS, CTG e SED) e 1 esperto di rendicontazione del capofila (N.4), utilizzando strumenti digitali per la pianificazione operativa del progetto, archiviazione dei documenti, monitoraggio degli indicatori di efficacia ed efficienza gestionale, analisi dei rischi, problem solving e gestione amministrativo contabile oltre che di rendicontazione. 2. **Costituzione del team territoriale** con giovani referenti per ciascuno dei comitati provinciali AiCS e CTG; saranno coinvolti 40 giovani under 30 che con lo staff territoriale realizzeranno le attività. 3. **Costituzione della rete territoriale** destinataria degli interventi educativi e informativi: ognuno dei 40 comitati AiCS e CTG (partner associati e affiliati) attiverà una rete di almeno 1 istituto scolastico e 3 tra amministrazioni comunali, enti del terzo settore, associazioni e circoli culturali, associazioni e società sportive (tot. 160 stakeholders territoriali); Ogni territorio (40) avrà la possibilità di avere a disposizione 3 esperti, 2 sul fronte delle competenze digitali e uno sui programmi educativi. Tali esperti coadiuveranno le competenze del team di giovani nell'attuazione dei programmi digitali-educativi territoriali, supportando i referenti a livello sia consulenziale che di interfaccia diretta con i destinatari del progetto per l'applicazione dei programmi educativi locali. 4. **Costituzione e gestione della Digital Exchange Control Room** in cui gli esperti digitali e gli operatori dei programmi educativi possano durante tutto l'arco del progetto scambiare le esperienze e le buone prassi attuate nel territorio al fine della crescita e del potenziamento delle competenze di ciascuno. Tale Cabina sarà gestita online con la supervisione di un ricercatore universitario per favorire il dialogo e lo scambio di buone prassi. Inoltre, l'Hub rappresenta una cabina di regia tecnico-scientifica a supporto dei territori in termini formativi e consulenziali degli operatori territoriali per: la costruzione della rete territoriale con gli istituti scolastici, le amministrazioni comunali e le associazioni territoriali; la co-costruzione e pianificazione degli interventi territoriali; la supervisione e il monitoraggio della realizzazione degli interventi territoriali; la gestione di aspetti critici e il rafforzamento delle competenze territoriali. Tale cabina di regia è composta dagli rdp dei partner di progetto (3), 1 ricercatore universitario, 2 esperti digitali e nelle occasioni di supporto tecnico-scientifico dai 40 referenti di comitato (tot. 46). 5.

Realizzazione attività in 40 territori.

5.1 **Civitas 3.0 Internet a wonderful story - Iniziativa informativa e formativa rivolta a minori** – che mira a fornire un'esperienza di apprendimento dinamica e coinvolgente per 400 studenti, su 5 territori italiani, con un totale di 160 ore di formazione. Il progetto intende non solo trasmettere conoscenze, ma anche sviluppare competenze digitali, pensiero critico e cittadinanza attiva attraverso un approccio innovativo e multidimensionale. Utilizzo della didattica capovolta (flipped classroom) per stimolare la partecipazione attiva e il pensiero critico. L'iniziativa utilizza intelligenza artificiale e social media per sviluppare nei giovani una conoscenza critica e consapevole delle tecnologie e adotta uno strumento software avanzato per la valutazione dei comportamenti a rischio online (CRI-R), che raccoglie dati in forma anonima e li restituisce in chiave educativa. Attraverso analisi personalizzate, i partecipanti comprenderanno l'impatto delle proprie abitudini digitali, discutendo i risultati in gruppo per promuovere consapevolezza, pensiero critico e strategie di navigazione sicura. Saranno formati 40 docenti, trasformandoli in facilitatori digitali per garantire un impatto duraturo. L'obiettivo è rendere i giovani autonomi e responsabili, affinché la tecnologia sia un'opportunità di crescita e non una minaccia.

5.2. **Violento: ci sono o ci divento? Il Cyberbullismo – Iniziativa formativa rivolta a minori in 5 territori** - Violento: ci sono o ci divento? Il Cyberbullismo è un laboratorio esperienziale innovativo che promuove parità di genere ed empowerment femminile (almeno il 60% delle partecipanti), favorendo una comunicazione digitale più consapevole e inclusiva. Attraverso simulazioni di chat guidate, i giovani esploreranno le dinamiche del cyberbullismo, il ruolo degli algoritmi e dell'IA, analizzando il legame tra linguaggio aggressivo e conseguenze emotive. L'iniziativa coinvolgerà 400 giovani in 5 territori, con 120 ore di

formazione basate su analisi di casi reali, discussioni guidate e attività pratiche. Un software di valutazione monitorerà i comportamenti online e le condotte di cyberbullismo (CRI-R), raccogliendo dati anonimi per discussioni di gruppo volte a sviluppare pensiero critico e consapevolezza digitale. 40 educatori e insegnanti guideranno il percorso, supportando un cambiamento positivo nelle interazioni online.

5.3. Parental & Adult Control – Iniziativa formativa rivolta a genitori ed educatori in 5 territori. Parental Control è un’iniziativa formativa per genitori, docenti ed educatori, volta a ridurre il divario generazionale digitale e promuovere una cittadinanza digitale consapevole. Il progetto fornisce strumenti pratici per comprendere rischi e opportunità di IA e social media, favorendo il ruolo educativo delle famiglie. Coinvolgerà 500 adulti in 5 territori, con 8 ore di formazione focalizzate su etica digitale, algoritmi, parental control e strategie educative. Ogni territorio ospiterà 4 gruppi da 25 partecipanti (80 genitori e 20 docenti), con sessioni interattive da 2 ore per analizzare e discutere le abitudini digitali dei giovani. Un software innovativo raccoglierà dati sulla percezione dei genitori sui rischi online (p-CRI-A), restituendo un’analisi condivisa per rafforzare il dialogo educativo. L’obiettivo è fornire competenze digitali e strumenti concreti per accompagnare i giovani in un uso responsabile e sicuro della tecnologia.

5.4. Il lato positivo: giusto uso di social e IA – Contest nazionale per studenti nelle scuole in 9 territori - un contest nazionale innovativo che trasforma gli studenti in ambasciatori della cittadinanza digitale, promuovendo l’uso consapevole di intelligenza artificiale e social media. I partecipanti, guidati da educatori, svilupperanno campagne digitali interattive, utilizzando strumenti avanzati di AI generativa, video storytelling e gamification per sensibilizzare i coetanei sui rischi e le opportunità del digitale. Il contest si svolgerà in scuole secondarie di primo e secondo grado, con particolare attenzione alle aree a rischio di povertà educativa. Ogni territorio coinvolgerà 4 classi, con 6 ore di formazione per classe, per un totale di 48 ore per territorio. Gli studenti lavoreranno in team, sperimentando il learning by doing, migliorando il pensiero critico e la capacità di valutare contenuti online. Le migliori campagne digitali verranno valutate da esperti di educazione digitale e comunicazione (Digital Exchange Control Room ed opinion leaders), con una premiazione nazionale al Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale. Sul podio saliranno tre scuole vincitrici, che riceveranno assegni premio da investire in materiali didattici digitali, incentivando l’innovazione tecnologica in classe e la diffusione di un modello educativo replicabile.

5.5. Educazione Cittadinanza Digitale – evento territoriale rivolto a tutta la comunità in 21 territori. Educazione Digitale è un evento territoriale, culturale e sportivo che trasforma la comunità in un laboratorio interattivo di cittadinanza digitale, promuovendo competenze concrete per un uso etico e consapevole della tecnologia. Coinvolgerà 2.500 partecipanti in 21 territori, con 126 ore di attività basate su esperienze immersive, consulenza personalizzata e formazione interattiva. Attraverso simulazioni con IA, gamification e dibattiti digitali, i partecipanti esploreranno i rischi e le opportunità della rete, imparando a navigare in modo sicuro ed efficace. Un sportello innovativo di consulenza offrirà risposte personalizzate su social media, sicurezza online e intelligenza artificiale, creando un hub di competenza digitale accessibile a giovani, insegnanti e famiglie. L’evento adotterà un approccio multidisciplinare, favorendo il dialogo tra generazioni e il coinvolgimento attivo della comunità. Le testimonianze di esperti e l’uso di strumenti digitali avanzati permetteranno ai partecipanti di sviluppare pensiero critico, autonomia e responsabilità online, costruendo una cultura digitale inclusiva e sostenibile.

5.6. Festival Internazionale Digital Citizenship – evento nazionale con partecipazione di partner Eu rivolto a tutta la comunità. Il Festival Internazionale Digital Citizenship è un’esperienza immersiva che trasforma la cittadinanza digitale in un laboratorio di innovazione sociale e partecipativa, coinvolgendo famiglie, giovani, educatori ed esperti del digitale. Attraverso giochi di ruolo strutturati in scenari realistici, i partecipanti interpreteranno ruoli come studenti, influencer, giornalisti o esperti di cybersecurity, affrontando temi come fake news, cyberbullismo ed etica dell’IA, imparando a prendere decisioni in contesti digitali complessi. Un’area informativa interattiva offrirà stands e e-FAQs digitali, con materiali divulgativi, QR code per approfondimenti e sportelli di consulenza digitale per piccoli gruppi. Ogni quattro ore saranno affrontati temi specifici con quiz, giochi per la cittadinanza digitale e percorsi guidati sull’uso dei social per genitori. 40 giovani da 4 paesi europei si confronteranno con coetanei italiani in attività ludico-educative per favorire il peer-to-peer learning. Il festival culminerà con la premiazione delle migliori campagne digitali scolastiche, promuovendo una cultura digitale inclusiva e replicabile a livello internazionale.

6. La valutazione dell'impatto del progetto, sostenibilità e replicabilità: La valutazione d'impatto del progetto DIGIT.NOW.FUTURE - Cittadini Digitali del Futuro ha l'obiettivo di modellizzare e rendere replicabili le buone prassi educative emerse, favorendo un approccio scientifico e adattabile all'educazione digitale. Per raggiungere questo scopo, si utilizzeranno strumenti di machine learning e la metodologia M.A.D.I.T. (Metodologia per l'Analisi dei Dati Informatizzati Testuali) sviluppata dal Prof. Gian Piero Turchi dell'Università di Padova, basata sulla Scienza Dialogica. Attraverso la Digital Exchange Control Room, supervisionata da esperti e ricercatori, verranno raccolti e analizzati dati testuali informatizzati provenienti dalle interazioni dei partecipanti. L'integrazione della M.A.D.I.T. con il machine learning consentirà di individuare schemi ricorrenti nel linguaggio, variazioni semantiche e trasformazioni nelle rappresentazioni cognitive e comportamentali di giovani, famiglie ed educatori. L'uso dei software CRI-R e p-CRI-A permetterà inoltre di valutare le condotte digitali a rischio e la percezione degli adulti, fornendo dati utili per adattare e ottimizzare le metodologie formative. I risultati verranno presentati al Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale, dove le evidenze scientifiche guideranno la definizione di un modello replicabile, capace di rispondere in modo efficace e sostenibile alle sfide dell'educazione digitale.

7. DIGIT.Comunicazione e diffusione dei risultati del progetto: La strategia di comunicazione del progetto DIGIT.NOW.FUTURE sarà fortemente innovativa, puntando su un coinvolgimento attivo dei partecipanti e una diffusione digitale dinamica, grazie a strumenti interattivi, eventi moltiplicatori e format immersivi. Il coordinamento sarà gestito da un comitato centrale di esperti digitali e uffici stampa dei tre partner, in sinergia con 40 referenti territoriali, garantendo un flusso informativo efficace tra livello locale e nazionale. Saranno attivate partnership media strategiche con radio, TV e testate digitali per amplificare il messaggio e raggiungere un pubblico trasversale. La strategia multicanale si baserà su un ecosistema digitale che integra contenuti interattivi, engagement attivo della community e narrazione immersiva. Il progetto avrà un'identità visiva univoca, con una grafica coordinata e materiali digitali innovativi. Il live storytelling digitale documenterà le attività in tempo reale attraverso dirette social e interviste ai partecipanti, mentre i contest digitali incentiveranno il coinvolgimento degli studenti con premi e badge virtuali. La narrazione sarà dinamica e coinvolgente grazie a docu-series immersive, con mini-documentari pubblicati su YouTube, TikTok e Instagram Reels, e podcast tematici, in cui esperti e giovani approfondiranno i temi della cittadinanza digitale. Il blog del progetto e una piattaforma di knowledge-sharing raccoglieranno articoli, report di ricerca e buone pratiche, garantendo la replicabilità del modello. Gli eventi moltiplicatori avranno un ruolo chiave nella diffusione dei risultati. Oltre alle conferenze stampa iniziali e finali, saranno organizzati eventi ibridi e hackathon digitali, in cui i partecipanti sperimenteranno in modo pratico le competenze acquisite. Il Festival Internazionale della Cittadinanza Digitale sarà il culmine del progetto, offrendo un palcoscenico ai giovani ambasciatori della cittadinanza digitale, che presenteranno le loro esperienze e le migliori campagne informative sviluppate. Questa strategia di comunicazione innovativa, basata sulla partecipazione attiva e sulla creazione di contenuti digitali immersivi, renderà DIGIT.NOW.FUTURE un modello di riferimento per l'educazione digitale, ispirando e formando una nuova generazione di cittadini digitali consapevoli.

Partenariato:

Coinvolgimento di AiCS nelle attività: 1; 2.; 3.; 4.; 5; 6; 7. L'esperienza maturata da AiCS è relativa in primis al coordinamento di progetti di rilevanza nazionale ed europea, disponendo di uno staff di esperti sul coordinamento, monitoraggio, rendicontazione. Inoltre, AiCS ha realizzato come capofila e partner progetti nazionale ed europei sulla formazione, servizi di assistenza e programmi educativi per giovani e adulti nell'ambito dell'innovazione digitale applicata ai settori della cultura, sport, politiche sociali. AiCS dispone di un ufficio ICT che negli anni ha sviluppato software, programmi e siti adottati in progetti nazionali ed europei per promuovere la digitalizzazione e il pensiero critico ed etico su IA e social. In particolare, il programma europeo "YouACA" (finanziato dal Programma Erasmus + dal 2018 al 2024) ha formato 100+ giovani leaders dello sport e della cultura in 10 organizzazioni non profit europee del terzo settore, in cui la cultura dell'etica dell'IA e della digitalizzazione hanno rappresentato un fattore chiave contribuendo al passaggio generazionale nelle organizzazioni. I progetti nazionali "Together – day after day" e "Comunità inclusive" (finanziati dal Ministero del lavoro e politiche sociali) si sono rivolti ai giovani durante e successivamente la pandemia Covid-19 per realizzare iniziative di promozione di una cultura etica del digitale, adottando un metodo intergenerazionale per contrastare il divario generazionale del digitale. Il settore ITC AiCS ha, inoltre, avuto un ruolo fondamentale nel processo di digitalizzazione dell'organizzazione dal 2017, fornendo servizi e assistenza alla

realizzazione dei programmi nazionali ed europei gestiti dall'organizzazione. La piattaforma digitale per la formazione continua degli operatori, il tesseramento interamente digitale, la vetrina online interattiva del Dipartimento Cultura, la App2.0 per i soci e gli affiliati, la piattaforma digitale di registrazione agli eventi sportivi del Dipartimento Sport AiCS sono tra i tanti servizi che rendono conto della crescita dell'Associazione in termini di competenze digitali e di comprensione delle opportunità e rischi delle stesse nei programmi educativi. AiCS dispone, inoltre, un ufficio stampa e uno staff dedicato alla comunicazione pubblica, utilizzando la newsletter settimanale, TgAiCS "Sportivamente" settimanale, la rivista semestrale "Presenza Nuova", multicanali social, raggiungendo complessivamente 700.000 destinatari.

Coinvolgimento di CTG nelle attività: 1; 2;3;4;5;7. CTG ha maturato esperienza e competenza nella progettazione e realizzazione di progetti di rilevanza nazionale sul turismo giovanile e il partenariato nel progetto vede l'organizzazione degli eventi territoriali attraverso i propri comitati regionali e provinciali e con la costituzione delle reti di stakeholders territoriali, oltre a concorrere alle attività di coordinamento, monitoraggio e comunicazione del progetto. I suoi esperti, in particolare, offriranno strumenti utili, sia online che in una sessione in presenza, a rivolgersi agli operatori del progetto in modo che questi siano assistiti e accompagnati nello svolgere il loro ruolo nel perseguimento degli obiettivi generali e specifici del progetto.

I partner associati/affiliati del progetto sono i comitati regionali e provinciali AiCS e CTG, che partecipano alle attività: 2; 3;5;7. Ogni comitato regionale o provinciale mette a disposizione un pool di operatori anche con il contributo della rete territoriale attivata e realizza le iniziative educative sul territorio. Ogni comitato regionale e provinciale attivato vanta un'esperienza decennale nella partecipazione a progetti nazionali coordinati dalle rispettive Direzioni Nazionali e di numerose attività in ambito di politiche sociali sul territorio con reti di enti pubblici, enti del terzo settore, circoli culturali e associazioni7società sportive. La partecipazione con il proprio team di progetto alla Digital Exchange Control Room offre ai comitati l'opportunità di potenziare le competenze nell'ambito di riferimento del progetto in virtù dello scambio delle buone prassi. Sul territorio ogni comitato sarà indirizzato dagli esperti comunicatori e divulgatori digitali, che offriranno le competenze necessarie a sviluppare le iniziative territoriali nel perseguimento dell'obiettivo di promuovere la cittadinanza digitale. Ogni partner associato all'interno del proprio team metterà a disposizione un referente per le attività di comunicazione e diffusione dei risultati del progetto per tutte le sinergie necessarie tra livello nazionale e locale sul fronte di canali offline e online/digitali.

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
1 Coordinamento e monitoraggio																		
2 Costituzione team territoriale																		
3 Costituzione rete territoriale																		
4 Costituzione e gestione del Digital Exchange Control Room																		
5.1 Realizzazione attività territoriali: Civitas 3.0. Internet a wonderful story;																		
5.2 Realizzazione attività territoriali: Parental Control;																		

5.3 Realizzazione attività territoriali: Lab Violento: ci sono o ci divento? Il Cyberbullismo;																		
5.4 Realizzazione attività territoriali: Contest Il lato positivo: giusto uso di social e IA;																		
5.5 Realizzazione attività territoriali: Eventi Educazione Cittadinanza Digitale.																		
5.6 Realizzazione attività territoriali: Evento Festival Internazionale Digital Citizenship																		
6. Valutazione dell'impatto modellizzazione e replicabilità																		
7 Comunicazione pubblica e diffusione risultati																		

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	3	A	AICS	Fascia A	Collaboratori esterni	29.000,00
2	4	B	AICS/CTG	Fascia A	Dipendenti/collaboratori esterni	66.000,00
3	5	C	AiCS/CTG	Fascia B	Dipendenti/Collaboratori esterni	58.892,00
4	3	C	AiCS/CTG	Fascia A	Dipendenti/Collaboratori esterni	29.108,00
5	70	D	AICS/CTG	Fascia B	Dipendenti/Collaboratori esterni	150.520,00
6	4	D	AICS/CTG	Fascia A	Dipendenti/Collaboratori esterni	34.480,00

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				

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

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

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

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".

2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

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	Comune di Casamassima	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
2	Circolo di Cultura APS	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
3	Gruppo Spettacolo Arcobaleno APS ETS	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
4	Istituto Comprensivo San Giovanni Bosco - Europa	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
5	Comune di Roncoferraro	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.

6	Istituto Omnicomprensivo Mazzini - Magione	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
7	AiCS Solidarietà Veneto	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
8	Arcobaleno PAS	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
9	Comune di Lendinara	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
10	A.S.D. Privilege Sport Club	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
11	COMUNE DI PAGO DEL VALLO DI LAURO	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
12	ISTITUTO COMPrensivo CIVITELLA DI ROMAGNA	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
13	ASD Avantgarde Sport APS	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
14	ISTITUTO COMPrensivo N.7 FORLI' "CARMEN SILVESTRONI	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.

15	Istituto Tecnico Tecnologico Statale Guglielmo Marconi	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
16	A.S.D.C.R. SPORTLAB A.P.S	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
17	IIS PERTINI FALCONE	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.
18	COMUNE DI VILLANOVA DEL GHEBBO	Partecipazione alla selezione dei partecipanti e beneficiari del progetto (minori, insegnanti, operatori sportivi, educatori e genitori) e Promozione delle azioni del progetto offrendone visibilità istituzionale e divulgazione.

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.

Per le attività di ricerca e in particolare la valutazione dell'impatto delle iniziative del progetto sarà affidato l'incarico all'Università degli studi di Padova, Dipartimento FISSPA (referente scientifico: prof. Gian Piero Turchi), considerando di attivare una borsa di ricerca sul progetto DIGIT.NOW.FUTURE adottando la metodologia di analisi computerizzati M.A.D.I.T secondo il modello di machine learning. Le attività affidate:

Attività n. 4 (in parte) con la partecipazione di un ricercatore alla Digital Exchange Control Room, delegato per facilitare la comunicazione tra gli esperti e i referenti territoriali al fine di individuare in itinere le best practices utili a scambiare le esperienze e potenziare le competenze; lo strumento principe sarà la valutazione dell'impatto che sarà realizzata a T0,T1,T2,T3 utile a selezionare in corso d'opera le iniziative ad alto impatto che possano essere usate come best practices; la collaborazione con SED sarà un aspetto chiave per utilizzare i dati che emergeranno dall'applicazione del software CRI-R e pCR-A sui comportamenti e condotte a rischio in internet dei ragazzi e sulla percezione degli adulti su tali condotte e comportamenti.

Attività n. 6: pianificazione, realizzazione e gestione della valutazione dell'impatto delle iniziative territoriali del progetto a T0,T1,T2,T3 adottando la metodologia

di analisi computerizzati M.A.D.I.T secondo il modello di machine learning. Sulla base di strumenti di indagine online sarà possibile testare le iniziative sperimentali e misurarne l'impatto per valutare il grado di best practices da sottoporre in itinere alla Digital Exchange Control Room. Inoltre, l'Università predispone il Report finale di valutazione dell'impatto del progetto per consentire tutte le attività utili alla modellizzazione e replicabilità del progetto e per realizzare le iniziative moltiplicatori.

Inoltre, sarà affidato un incarico a SED – Servizi per l'Educazione Digitale, Cooperativa sociale iscritta al Registro del RUNTS, per supportare il progetto con le attività tecnico scientifiche: supporto della pianificazione operativa delle iniziative territoriali, partecipazione di 1 esperto alla Digital Exchange Control Room, supporto all'assistenza e monitoraggio delle iniziative territoriali, 2 esperti a livello territoriale per supportare le iniziative del progetto. Inoltre, SED sarà ingaggiata per supportare il progetto per la valutazione delle condotte e comportamenti a rischio online (giovani e adulti), con l'adozione dei questionari di indagine (CRI-R e pCRI-A). Dal 2017 S.E.D si pone l'obiettivo di educare all'uso di Internet, contrastando fenomeni come Cyberbullismo ed Adescamento Online, con focus su social, messaggistica e online gaming. Converge gli sforzi nel mondo dell'infanzia e dell'adolescenza con progetti basati sul metodo esperienziale (role playing, role talking, tecniche di immedesimazione) e su un approccio formativo per genitori, insegnanti e professionisti del settore, mirato alla consapevolezza dei mezzi tecno-sociali: software dotati di algoritmi ed IA il cui scopo è quello di anticipare la scelta dell'utente per poter proporre ciò che il software stesso decide sia meglio per noi. Specializzata nei dati statistici aggiornati con questionari mirati al fine di monitorare ed evidenziare le criticità della navigazione inconsapevole in età di sviluppo e nel sondare la rete, esplorando applicazioni e ambienti digitali al fine di comprenderne funzioni e le derivanti implicazioni per i comportamenti umani. Il mondo della scuola e dell'educazione è il principale terreno di sfida.

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
Costruzione della comunità educante	Set di indicatori quali-quantitativi da registrare in itinere e post hoc: 1. Numero di partenariati/territorio; 2. Numero e tipo di istituzioni pubbliche/territorio; 3. Numero e tipo di enti terzo settore/territorio; 4. Numero e tipo di convenzioni locali/territorio; 5. Tipologia di aspetti critici emersi durante le attività/territorio; 6. Tipologia di correttivi/azioni adottate per la gestione delle attività; 7. Tipologia di buone pratiche della comunità educante/territorio. Produzione del Report finale	Software appositamente costruito per la rilevazione degli indicatori – T0;T1;T2
Sviluppo di conoscenze e competenze sulla comunità locale da parte dei destinatari diretti (giovani, genitori, educatori e operatori)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Costruzione e somministrazione del questionario ai destinatari delle attività; analisi dei dati e produzione del Report finale 2. Produzione e raccolta del Diario di Bordo redatto dagli studenti partecipanti al progetto 	<ul style="list-style-type: none"> - Questionario online appositamente costruito con domande quali-quantitative e adattato al software di rilevazione degli indicatori - Diario di Bordo

Sviluppo di conoscenze e competenze dei referenti di comitato e operatori territoriali in termini di potenziamento per la loro partecipazione alla Digital Exchange Control Room	Set di indicatori quali-quantitativi da registrare in fase iniziale, in itinere e post-hoc in relazione alle conoscenze e competenze di programmi educativi di promozione della cittadinanza digitale	<ul style="list-style-type: none"> - Questionario online quali-quantitativo appositamente costruito e ripetuto a T0, T1, T2 - Report finale di valutazione delle conoscenze e competenze sviluppate dagli operatori
Valutazione delle condotte e comportamenti a rischio in internet	Adozione dei questionari di indagine (CRI-R e pCRI-A) con l'obiettivo di raccogliere dati comportamentali quantitativi e qualitativi sulle condotte online dei partecipanti alle iniziative informative e formative del progetto (giovani, genitori, insegnanti ed educatori). I questionari sono congegnati per sottoporre le medesime domande ai giovani e agli adulti per avere un raffronto tra comportamenti diretti e la percezione di questi da parte degli adulti. Con tale software di analisi (di proprietà di SED) è possibile, inoltre, essere in grado di incrociare i dati tra loro per creare profili a rischio durante la navigazione online.	Questionari di indagine CRI-R (Condotte a Rischio in Internet per Ragazzi) e – pCRI-A (percezione delle Condotte a Rischio in Internet da parte degli Adulti) applicati a tutte le iniziative informative e formative del progetto
Impatto delle iniziative territoriali e del progetto	Adozione di questionari online appositamente congegnati per essere utilizzati a T0,T1,T2,T3 adottando la metodologia di analisi computerizzati M.A.D.I.T (Uni.Pd) secondo il modello di machine learning. Sulla base di strumenti di indagine online sarà possibile testare le iniziative sperimentali e misurarne l'impatto per valutare il grado di best practices da sottoporre in itinere alla Digital Exchange Control Room. Inoltre, l'Università predispose il Report finale di valutazione dell'impatto del progetto per consentire tutte le attività utili alla modellizzazione e replicabilità del progetto e per realizzare le iniziative moltiplicatori.	<ul style="list-style-type: none"> - Questionari online M.A.D.I.T applicati a T0,T1,T2,T3 - Report finale di valutazione dell'impatto del progetto

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
Attività di comunicazione pubblica a livello locale e nazionale (in interazione tra loro): Media tradizionali e Social media & Live streaming	Collaborazioni con radio, TV e testate digitali per amplificare la diffusione del progetto, con focus su cittadinanza digitale e innovazione educativa. Social Media & Live Streaming: Campagne interattive su YouTube, TikTok, Instagram Reels, Facebook e X, con dirette social, interviste ai partecipanti e storytelling in tempo reale. Comunicati stampa; Newsletter settimanale AiCSOnline; TgAiCS settimanale "Sportivamente" Su Canale Donna Tv; Sito web partners; Rivista semestrale "Presenza Nuova"	N. 10+ media partnership con radio, TV e testate digitali per amplificare la diffusione del progetto a livello locale e nazionale. N. 45 Comunicati stampa; N. 42 Conferenze stampa (territoriali e nazionali); N. 15 articoli su newsletter settimanale AiCSOnline (8.500 destinatari); N. 20 puntate su TgAiCS settimanale "Sportivamente" Su Canale Donna Tv; N. 120 posts su facebook; Instagram; Tik Tok, X; N. 20 lanci su AiCS network (700.000 visitatori-followers complessivamente); N. 10 lanci su siti web AiCS/CTG (100.000 visitatori al mese); N. 3 articoli su Rivista semestrale "Presenza Nuova"	- Copertura mediatica, engagement social (5M impressions, 100K visualizzazioni streaming), - interazioni (like, commenti, condivisioni) - l'efficacia di newsletter, conferenze stampa e siti web (100K visitatori/mese).

		N. 40 scuole/associazioni coinvolte nella produzione e diffusione di campagne informative sui social media.	
Blog & Knowledge-sharing	Creazione di una piattaforma dedicata al progetto per raccogliere buone pratiche, report di ricerca e articoli divulgativi, favorendo la replicabilità del modello educativo.	Piattaforma dedicata collegata ai siti web del partenariato e ai mezzi di comunicazione utilizzati. N. 40+ articoli e report pubblicati sul blog del progetto e sulla piattaforma di knowledge-sharing.	- Monitoraggio del numero di articoli e report pubblicati (40+), traffico web (visitatori unici e tempo di permanenza sulla piattaforma), download di materiali e interazioni (commenti, condivisioni).
Storytelling Digitale & Produzione di Contenuti	Creazione di video-reportage, mini-documentari e interviste tematiche, in cui giovani ed esperti si confronteranno su questioni digitali chiave. Il format includerà talk show interattivi, esperimenti sociali e live Q&A, trasmessi in streaming su YouTube e Facebook Live, con il coinvolgimento diretto della community attraverso domande e sondaggi in tempo reale.	N. 50+ dirette streaming su YouTube, Facebook, coinvolgendo esperti, giovani e docenti in talk interattivi. N. 100+ contenuti digitali prodotti, tra mini-documentari, interviste, podcast, video social e storytelling digitale.	- Monitoraggio del numero di dirette streaming (50+), contenuti prodotti (100+), visualizzazioni totali, durata media di visione, interazioni social (like, commenti, condivisioni) e engagement nei live Q&A.