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

FuturoPresente

1b - Durata

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

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

2a - Obiettivi generali[1]
[1] N. 3 Salute e benessere assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età: sensibilizzazione sui rischi digitali e fake news
[2] N. 4 Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti
[3] N. 8 Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti

2b - Aree prioritarie di intervento[2]
[1] a) 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] a) promozione di iniziative educative rivolte ai giovani e alle loro famiglie, capaci di sviluppare un uso etico, consapevole e critico dell'I.A. e delle nuove tecnologie
[3] a) promuovere la conoscenza dell'I.A. e delle nuove tecnologie per sviluppare conoscenze e competenze tra i giovani che si affacciano al mondo del lavoro.

2c- Linee di attività[3]

Linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto dell'ente Il progetto, individua direttamente quali linee di attività di interesse generale:

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

[2] Sono integralmente riportate nell'allegato 1 dell'avviso 3/2024.

[3] 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.

b) 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; ciò è coerente con l'art 3 dello Statuto dell'ente, punti u) promozione di attività di formazione e aggiornamento, nell'ambito della scuola, delle professioni, delle arti e dei mestieri; v) organizzazione e gestione di attività di orientamento dirette a studenti, lavoratori, lavoratori in mobilità e/o che intendono cambiare lavoro e disoccupati; w) di organizzazione e gestione di corsi di formazione, qualificazione e istruzione professionale, specializzazione e aggiornamento professionale, sia a livello nazionale che internazionale, richiedendo i prescritti riconoscimenti legali alle competenti autorità, ove necessario; E' coerente inoltre con l'art. 3.2 punto 6) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche e/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, ai sensi dell'art. 5 del decreto legislativo 3 luglio 2017 n. 117, lett. i);
d) 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; in virtù dell'iscrizione dell'associazione Opes, con decreto del 03/02/2014 n. 28/2014, all'Albo nazionale degli Enti di Servizio Civile della Presidenza del Consiglio dei ministri e così come previsto dall'art.3, lettera d) dello Statuto dell'Ente, che consente a Opes di perseguire "il coordinamento e l'agevolazione, costituzione e sviluppo di Associazioni e Società Sportive Dilettantistiche, Cooperative, Circoli Sportivi e Ricreativi, associazioni culturali, di volontariato e di promozione sociale, costituiti anche per la pratica, la diffusione e la conoscenza di ogni attività di carattere sportivo e del tempo libero, svolta senza scopo di lucro e con finalità sociali, ricreative, educative, di volontariato, di formazione professionale"; nonchè dalla lettera n) e dal comma 2 punto 6) dello stesso articolo;
f) 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; in coerenza con i punti sopra richiamati nell'ambito del punto b) e in coerenza del'art. 3.2 punto 8) dello Statuto: 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, ai sensi dell'art. 5 del decreto legislativo 3 luglio 2017 n. 117, lett. l);

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)
L'iniziativa si articolerà su tutto il territorio nazionale coinvolgendo Enti e organizzazioni dello Sport e del Terzo Settore di 19 Regioni del Paese: Valle d'Aosta (Aosta), Piemonte (Torino), Lombardia (Milano), Friuli-Venezia Giulia (Gorizia), Veneto (Padova), Emilia Romagna (Bologna), Liguria (Genova), Toscana (Firenze), Umbria (Terni), Marche (Ancona), Lazio (Roma), Abruzzo (Chieti), Molise (Isernia), Campania (Salerno), Calabria (Cosenza), Basilicata (Potenza), Puglia (Bari), Sicilia (Catania), Sardegna (Cagliari). In questi territori si svilupperanno le attività, saranno coinvolti i beneficiari diretti e indiretti, saranno prodotti gli impatti attesi. Il centro di coordinamento del progetto sarà posizionato nel Lazio, nella città di Roma.

3.2. Idea a fondamento della proposta - La diffusione degli strumenti di Intelligenza Artificiale (AI), rende necessario un approccio integrato e responsabile per controllarne gli impatti distorsivi e discriminanti nei diversi ambiti della società. Il Terzo Settore è chiamato a prendere consapevolezza dei rischi e delle opportunità correlate all'uso dell'AI e a svolgere un ruolo essenziale di guida e supporto nei luoghi e negli spazi della sua azione sociale. Un ruolo che necessita di un recupero di competenze e strumenti, per attivare nuovi modelli di intervento in grado di incidere significativamente sui diversi livelli: 1) Sul piano dei comportamenti sociali: affinchè attraverso il recupero del divario digitale si generino inclusione e opportunità per tutti, mediante un utilizzo etico, rispettoso della privacy e sicuro dell'AI. 2) In ambito educativo: affinchè l'integrazione in atto dell'AI nei modelli insegnamento e di apprendimento sia accompagnata da una alfabetizzazione digitale ed etica, che prepari gli studenti a un futuro sempre più interconnesso e automatizzato. 3) Sul piano dell'accesso al lavoro: affinchè si attuino nuove strategie di formazione e riqualificazione, in modo da evitare disoccupazione e polarizzazione delle aree di non impiego. Il progetto **FuturoPresente** si propone di promuovere un intervento di sviluppo della conoscenza e della capacità critica nell'utilizzo dell'AI presso giovani e adulti, proponendo una collaborazione tra quegli ambiti scientifici e tecnologici che oggi stanno guidando la trasformazione tecnologica e le principali componenti sociali e di terzo settore del Paese, al fine di amplificare la conoscenza delle opportunità offerte dalla trasformazione in atto, mitigandone allo stesso tempo gli effetti disfunzionali. Intende concorrere all'**obiettivo generale di promuovere presso i giovani (11-25 anni) un uso etico, responsabile, critico dell'AI e di sostenere gli adulti nel loro ruolo educativo e di orientamento**. A tal fine individua quali obiettivi specifici (OS): **OS1** - Formare e informare 600 giovani di età 11-25 anni nell'avvicinarsi a un uso responsabile dell'AI, sensibilizzadoli sui rischi di un uso improprio. **OS2** - Sostenere 300 adulti (genitori, insegnanti, operatori dell'educazione) informandoli su rischi e opportunità dell'AI. **OS3** - Coinvolgere 60 giovani associati, volontari e collaboratori quali leve per sostenere altri giovani, diffondere un uso etico e responsabile dell'AI presso organizzazioni e componenti sociali del Paese, formandoli allo stesso tempo per un più facile accesso al mondo del lavoro. **OS4** - Diffondere uno strumento innovativo prodotto e revisionato da un Comitato Scientifico composto da esperti e accademici, finalizzato a una sensibilizzazione e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI.

3.3. Descrizione del contesto - La rapida evoluzione delle tecnologie digitali, spinta dall'enorme incremento della potenza di calcolo, dalla disponibilità di dati e dalla diffusione dei dispositivi connessi, ci sta ponendo di fronte a una delle più grandi trasformazioni tecnologiche della nostra epoca. Sempre più giovani in Italia utilizzano applicazioni e servizi AI, come assistenti vocali (Google Assistant, Siri), app di traduzione automatica, strumenti di riconoscimento immagini e piattaforme che impiegano tecnologie machine learning. L'interesse verso la programmazione e lo sviluppo di applicazioni AI è in crescita, sostenuto da corsi universitari, iniziative scolastiche e dalla formazione extracurriculare, supportati anche dal Piano Coordinato sull'AI della Commissione Europea (2021), che spinge verso la formazione di competenze digitali avanzate. Tuttavia, l'uso non consapevole dell'AI può generare rischi legati alla disinformazione, alla sicurezza informatica, ai bias algoritmici e alla sostituzione di competenze umane: a) Etica e responsabilità: l'uso non regolamentato dell'AI può compromettere il senso di equità e giustizia, creando un divario tra chi ha accesso alle tecnologie e chi ne resta escluso, aumentando il divario sociale. Gli algoritmi AI possono presentare BIAS, con una conseguente discriminazione di minoranze e gruppi vulnerabili. Alcuni report indicano che i bias possono influenzare le decisioni in modo errato in oltre il 30% dei casi in settori come l'istruzione e il recruiting (Fonte: Commissione Europea "Shaping Europe's Digital Future"). b) Occupazione futura e sostituzione uomo-macchina: secondo l'OECD l'adozione dell'AI potrebbe automatizzare alcune mansioni tradizionali, riducendo il bisogno di forza lavoro in specifici settori fino al 20% nel medio termine, ma creerà anche nuove opportunità occupazionali in ambito tecnologico. La mancata formazione in ambito digitale rischia di escludere una parte della forza lavoro, accentuando il divario tra chi possiede competenze avanzate e chi no. c) Digital gap di genere e intergenerazionale. Di genere: l'accesso a Internet è ormai quasi paritario (55% dei maschi e 45% delle femmine), tuttavia i maschi sono maggiormente orientati verso attività tecnologiche avanzate, mentre le femmine, mostrano minore interesse per le competenze tecniche e per la programmazione, con ovvie ripercussioni sull'acquisizione di competenze STEM. Secondo il DESI, mentre il 90% dei giovani mostra competenze digitali avanzate, solo il 30-40% degli adulti (25-64 anni) possiede capacità tecniche simili (Fonte: EUROSTAT). Rispetto ai giovani "nativi digitali", i familiari adulti – specialmente in fasce socioeconomiche più basse – presentano difficoltà nell'utilizzo delle nuove tecnologie, con minori capacità di sfruttare le

potenzialità del digitale e di gestire i rischi associati (fake news, sicurezza online), soprattutto laddove le AI generative producano informazioni errate o fuorvianti (secondo studi, circa il 25% delle notizie online può essere classificato come fuorviante).

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati - I giovani, essendo nativi digitali, hanno ampia familiarità con gli strumenti tecnologici, ma spesso mancano delle competenze critiche per distinguere tra informazioni verificate e fake news, o per comprendere le conseguenze di un utilizzo non responsabile delle tecnologie AI. La conoscenza delle potenzialità di questi nuovi strumenti, correlata a una cultura digitale consapevole, in cui le decisioni e le interazioni online sono informate da principi etici e responsabili, può tradursi nello sviluppo di capacità di analisi critica, problem solving e di gestione dei dati, competenze essenziali anche per un futuro ingresso nel mondo del lavoro. Parimenti, in un contesto in rapida evoluzione, gli adulti chiamati a una funzione educativa e di orientamento (genitori, insegnanti, operatori dell'educazione), non appaiono in grado di comprendere appieno le implicazioni delle tecnologie AI e quindi di gestire consapevolmente il rischio digitale. Il sistema della stessa comunità sociale ed educante non ha ancora acquisito metodologie e competenze utili a seguire i processi di cambiamento in atto. In termini di coerenza bisogni-obiettivi, il progetto correla il bisogno di educazione e formazione dei giovani a un uso corretto dell'AI con l'**OS1**; il bisogno di supporto adulti nel loro ruolo educativo e di orientamento con l'**OS2**; il bisogno di diffondere su larga scala principi guida e nuovi strumenti sull'uso responsabile e consapevole delle nuove tecnologie generando competenze per coloro che si affacciano nel mondo del lavoro con l'**OS3** e **OS4**.

3.5. Metodologie - Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto

A) Innovative rispetto: [**X**] al contesto territoriale: Il progetto prevede di sviluppare le sue attività sul territorio di 19 regioni italiane, e realizzerà 12 eventi di portata significativa in altrettanti luoghi del Paese (Nord, Centro, Sud e Isole) caratterizzati da diverse condizioni di digitalizzazione e alfabetizzazione digitale; le attività avranno contenuti innovativi rispetto ai target coinvolti: i workshop, i talks interattivi, l'IA agent saranno progettati per essere adattabili alle peculiarità di ciascun contesto e a tutte le età, in modo da risultare appropriati a colmare lo specifico divario digitale presente in ogni territorio. [**X**] alla tipologia dell'intervento: Ogni evento sarà strutturato con attività differenti per le diverse tipologie di destinatari seguendo modelli di interazione e coinvolgimento differenti: SCOPRI (ragazzi 11-13 anni); INTERAGISCI (14-18 anni); AGISCI: (19-25 anni); ORIENTA: (insegnanti ed educatori, 25+ anni). Il progetto adatta in tal modo metodologie educative e divulgative alle caratteristiche specifiche e all'età del target, utilizzando gamificazione e interattività a seconda dei casi.

[**X**] alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste): Il progetto è pensato per coinvolgere e motivare i giovani, le loro famiglie e gli educatori e si basa su eventi caratterizzati da elevato livello di interattività e immersività. Il ricorso a uno specifico agente AI acquisito con fini educativi, la modalità dei TED talks ispirazionali, con la partecipazione di speaker di alto profilo e di giovani innovatori che condividono esperienze e stimolano una riflessione critica sull'AI, la modalità dello Storytelling Immersivo con uso di video, immagini e dati per mostrare l'impatto dell'AI su società, lavoro, arte ed educazione, costituiscono metodologie di trasferimento di esperienze e conoscenze che l'ente proponente attiverà per la prima volta. B) [**X**] pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali: Il progetto intende promuovere e diffondere Linee Guida per l'educazione dei giovani a un uso etico e responsabile dell'AI che costituiscano un toolkit e una guida per educatori e genitori. Prevede l'impiego di un sistema web che - attraverso la gamificazione e l'interazione - garantisca la massima efficacia della divulgazione. Utilizzerà a tal scopo un agente AI per educare i giovani e informare gli adulti al corretto utilizzo dell'AI. C) [**X**] di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento: il progetto coinvolge, forma e mobilita sul tema dell'AI le energie di 60 giovani associati, volontari e collaboratori (di associazioni e organizzazioni sociali e sportive) che divengono, di fatto, ambasciatori e mentori sul territorio. Questi saranno in grado di attuare non solo un modello di peer to peer education coinvolgendo altri giovani, ma anche di sostenere il cambiamento di sistema, in quanto diffonderanno consapevolezza e competenze anche all'interno delle proprie comunità (scuole, famiglie, organizzazioni sociali). Le competenze acquisite consentiranno loro un più efficace ingresso nel mondo del lavoro. <u>Specificare le caratteristiche</u>: Linee guida e strumenti interattivi di divulgazione realizzati in collaborazione con tecnologi, accademici, esperti di algoretica, pedagoghi, educatori. Coinvolgimento dei destinatari direttamente sui territori attraverso 12 eventi dimostrativi immersivi e interattivi; diffusione su larga scala con il diretto coinvolgimento di 60 giovani associati, volontari e collaboratori, impiegati quali mentors peer to peer di altri giovani e allo stesso tempo come ambasciatori (verso organizzazioni sociali, scuole, associazioni del paese), sull'uso etico, critico e responsabile dell'AI.

4- Risultati attesi *(Massimo due pagine) Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:*

Destinatari degli interventi (specificare)[4]	*Numero*	*Modalità di individuazione*
Giovani associati, volontari e collaboratori "mentori" di giovani in età scolastica e post-scolastica e ambasciatori dell'uso etico dell'AI nei propri contesti sociali e/o sportivi delle 19 regioni italiane.	60	Selezione dei giovani associati, volontari e collaboratori con competenze affini in tema di digitale, selezionati dalle organizzazioni del terzo settore sociale e sportivo afferenti al partenariato
Organizzazioni di Terzo settore e di volontariato	300	Associazioni, imprese sociali afferenti alle organizzazioni partner
Organizzazioni dell'associazionismo sportivo	1.000	Associazioni sportive afferenti alle organizzazioni partner
Soggetti dell'istruzione e della formazione scolastica e post scolastica (scuole secondarie di I e II grado, istituti professionali, università).	10	3 scuole/università per ciascuna delle aree del territorio nazionale Nord e Centro; 4 nel Sud e Isole
Insegnanti degli istituti coinvolti	20	2 insegnanti per ciascuna scuola/università coinvolta
Giovani in età scolastica di primo e secondo grado (11-18 anni) e post scolastica (19-25 anni) coinvolti direttamente nelle attività educative, formative, esperienziali.	600	enti di istruzione coinvolti
Famiglie coinvolte nelle attività di orientamento e di riduzione del divario digitale	300	genitori coinvolti nell'azione di informazione (Linee guida e AI Agent)
destinatari (giovani e adulti) coinvolti indirettamente a vario titolo dalla comunicazione trasversale online e offline (cartacea, social, istituzionale, web)	100.000	Campagna informativa analogica e digitale; contatti; partecipanti agli eventi di disseminazione condotte a livello nazionale. Comunicazione trasversale online e offline (cartacea, social, istituzionale, web)

Ragioni per le quali le attività previste dovrebbero migliorarne la situazione.

Il progetto si incentra sulla necessità di promuovere, presso i giovani tra gli 11 e i 25 anni, un utilizzo etico e responsabile dell'AI, attraverso una campagna formativa/informativa realizzata secondo modalità di scoperta, coinvolgimento, interazione, azione. Allo stesso tempo agisce nel rafforzamento delle conoscenze e competenze degli adulti (genitori, insegnanti, operatori di organizzazioni sociali), coinvolti a vario titolo nel ruolo educativo e di orientamento degli stessi giovani. Le attività previste andranno a sostenere il miglioramento della situazione in quanto: **1) Rilasceranno strumenti adatti a colmare i gap conoscitivi e competenziali**. Le **Linee Guida** per l'educazione dei giovani a un uso etico e responsabile dell'AI, elaborate da un panel di esperti di AI, di algoretica, pedagoghi riuniti in un **Comitato Scientifico**, saranno divulgate sul web in forma gamificata e interattiva per garantire ampia diffusione e maggiore facilità di fruizione. Le linee guida, per quanto rappresentino un contributo di valore scientifico, costituiranno allo stesso tempo un toolkit pratico finalizzato a sostenere giovani e adulti nella costruzione di una propria cultura digitale consapevole, ispirata da principi etici e responsabili. Sarà acquisito un **Agente AI** con funzioni di **mentoring digitale**, accessibile via web e mobile, con un'interfaccia intuitiva, per rispondere a domande su AI, etica e sicurezza online; fornire contenuti formativi personalizzati per diverse fasce d'età; supportare volontari e formatori nella gestione di attività educative; offrire simulazioni e quiz per interagire in modo dinamico con l'AI. **2) Sensibilizzeranno, formeranno, orienteranno**. Una **campagna social** supporterà, per tutta la durata del progetto, la diffusione di contenuti educativi sui temi della sicurezza online, della responsabilità digitale, in modo da aumentare la portata e l'efficacia dell'intervento, anche con il contributo di influencer e testimonial. Un'azione formativa pervasiva nelle 19 Regioni italiane andrà a coinvolgere **60 giovani** associati, volontari e collaboratori di enti e organismi sociali. I giovani svolgeranno il ruolo di mentori verso altri giovani nel corso dei 12 eventi che saranno realizzati nel Paese e allo stesso tempo saranno ambasciatori dell'uso

[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).*

consapevole, critico e responsabile delle tecnologie AI presso le **organizzazioni Terzo Settore** di appartenenza e altri enti sociali. Se da un lato ciò costituirà una leva importante per il trasferimento delle competenze, al contempo i 60 giovani acquisiranno anche competenze STEM utili e spendibili per un più efficace ingresso nel mondo del lavoro. Saranno realizzati 12 eventi di alta divulgazione (al Nord, al Centro e al Sud/Isole del Paese) con modalità innovative: TED Talks ispirazionali con esperti in AI, filosofi della tecnologia e giovani innovatori, laboratori pratici su machine learning e utilizzo etico dell'AI, escape room digitali con scenari basati su dilemmi etici dell'AI, contest per sviluppare progetti di AI a impatto sociale. Gli eventi saranno organizzati e gestiti per coinvolgere i destinatari con attività distinte per fasce d'età: **1. SCOPRI** - Ragazzi 11-13 anni. 3 eventi per scoprire l'AI in modo ludico attraverso un'Agente AI. Laboratori interattivi: esperimenti con strumenti AI semplici. Utilizzo dell'AI Agent a **scopo esperienziale**; **2. INTERAGISCI** - Ragazzi 14-18 anni. 3 eventi per usare l'AI in modo responsabile e critico. Laboratori tematici su: etica, bias negli algoritmi, privacy e sicurezza; uso di strumenti AI open source; simulazioni di scenari reali. Uso dell'AI Agent a **scopo educativo**. **3. AGISCI** - Ragazzi 19-25 anni. 3 eventi per usare l'AI per lo studio e per il mondo del lavoro. Laboratori pratici e mini-hackathon con strumenti AI; TED Talks ispirazionali con esperti in IA, filosofi della tecnologia, ricercatori, sviluppatori e giovani innovatori; Uso dell'AI Agent a **scopo di sviluppo**. **4. ORIENTA** - Educatori. 3 eventi per supportare la comunità educante nell'uso consapevole, responsabile ed etico dell'AI, attività informative e interattive con esperti di psicologia digitale e educazione. Uso dell'AI Agent a **scopo orientativo**. Attenzione al **gender digital gap**, con il coinvolgimento di ragazzi e ragazze in pari quota. **3) DIVULGANO CONOSCENZA**. Una piattaforma web promuoverà consapevolezza digitale in ambito educativo e formativo. Sarà rivolta ai giovani - attraverso contenuti gamificati - ma anche agli adulti - attraverso contenuti interattivi - per garantire massima efficacia nella divulgazione. Oltre alle linee guida, la piattaforma conterrà un **Agente AI** per un utilizzo su larga scala e una diffusione in tutto il territorio nazionale.

Evidenza dei risultati concreti da un punto di vista quali-quantitativo

La correlazione tra attività e risultati concreti si sostanzia sotto il profilo quali-quantitativo negli elementi di seguito riportati: a) Gli eventi di alta divulgazione previsti nelle **Attività 3.3.; 3.4; 3.5.** produrranno una maggiore consapevolezza nei giovani sulle implicazioni etiche e sociali dell'impiego dell'AI. Le attività di progetto andranno a coinvolgere sul territorio nazionale **600 giovani** in età scolastica di primo e secondo grado (11-18 anni) e post scolastica (19-25 anni) che parteciperanno direttamente alle attività educative, formative, esperienziali. b) L'**Attività 2.4** di coinvolgimento e di formazione di 60 giovani associati, volontari e collaboratori quali mentor e ambasciatori dell'AI produrrà un incremento di competenze STEM concretamente spendibili in ambito lavorativo. L'**Attività 2.4** produrrà anche un incremento di conoscenze e competenze nei soggetti del terzo settore sociale e sportivo: Enti di Terzo settore e organizzazioni sportive beneficeranno di un trasferimento indiretto di competenze da parte dei giovani associati, volontari e collaboratori mentors. c) La campagna di sensibilizzazione su larga scala, l'utilizzo dell'AI Agent, la diffusione delle Linee Guida, gli eventi di divulgazione e di disseminazione, previsti dalle **Attività 3.1., 4.1. e 4.2.**, impatteranno su oltre 100.000 destinatari (giovani e adulti) coinvolti a vario titolo dalla comunicazione trasversale online e offline (cartacea, social, istituzionale, web). Ciò produrrà una maggiore diffusione di consapevolezza e una **riduzione stimata del 10%** dei comportamenti di uso disfunzionale dell'AI e delle nuove tecnologie. La Valutazione di Impatto Sociale a 1 anno dalla fine del progetto, convaliderà i risultati. d) Il coinvolgimento diretto e concreto delle istituzioni formative e delle famiglie sarà garantito dalle **Attività 3.3, 3.4, 3.5 e 3.6.: 10 soggetti** della formazione scolastica e post scolastica (scuole secondarie di I e II grado, istituti professionali, università); **20 docenti** dei 10 istituti coinvolti; **300 famiglie** coinvolte direttamente e indirettamente (campagna informativa e diffusione delle Linee Guida).

Possibili effetti moltiplicatori (descrivere le possibilità di riproducibilità e di sviluppo dell'attività di riferimento e/o nel suo complesso).

La principale leva risiede nel processo circolare coinvolgimento-formazione-divulgazione di 60 giovani associati, volontari e collaboratori (di organismi sportivi ed ETS in generale). Questi saranno formati per supportare altri giovani nei 12 eventi di alta divulgazione che avranno luogo nel corso del progetto. Saranno coinvolti come ambasciatori dell'utilizzo responsabile dell'AI presso le organizzazioni di provenienza, generando per le stesse ulteriori benefici in termini di sviluppo indotto e indiretto. Inoltre i giovani volontari acquisiranno conoscenze avanzate sull'uso dell'AI, avvantaggiandosene in proprio nell'accesso al mondo del lavoro.

Un secondo importante effetto moltiplicatore sarà dato dalla diffusione di un Agente AI, appositamente acquisito per il progetto, che avrà la funzione di orientare, sostenere e formare sia i giovani che gli adulti nell'uso consapevole e sicuro dell'AI. L'Agente sarà rilasciato su piattaforma web, pertanto accessibile a tutti, in modo da produrre i propri effetti oltre la conclusione delle attività di progetto. Le Linee Guida, anch'esse rilasciate dal progetto sulla piattaforma, conferiranno fondamento scientifico ai principi di uso etico e consapevole dell'AI e rappresenteranno un valido supporto di guida e orientamento oltre il termine del progetto.

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

Il progetto sarà suddiviso in attività consequenziali e integrate. Data la dimensione nazionale e la necessità di governo delle attività nelle diverse regioni e province del paese, il management di progetto sarà centralizzato nella sede centrale di OPES aps di Roma. Sono previste collaborazioni con istituzioni pubbliche e private. E' previsto l'affidamento di specifiche attività a soggetti terzi.

Descrizione del partenariato di progetto: **1. OPES APS:** Ente Capofila. Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI, nonché Associazione di Promozione Sociale iscritta al RUNTS ed Ente di Servizio Civile Universale. Unisce nel proprio know-how l'organizzazione di eventi sportivi ad alto impatto sociale e formativo, al fine di contrastare le devianze giovanili attraverso lo sport e attraverso progetti sociali dall'ampio respiro educativo con il fine di sviluppare una società più sicura ed inclusiva. Ruolo svolto nel progetto: coordinamento; gestione della comunicazione; monitoraggio delle attività progettuali; gestione della rendicontazione amministrativa; gestione delle attività nei territori delle 19 regioni; facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; animazione territoriale tramite i propri volontari. **2. ASI:** Associazioni Sportive e Sociali Italiane è un ente di promozione sportiva riconosciuto dal CONI. È anche una Rete Associativa Nazionale, nonché Associazione di Promozione Sociale riconosciuta dal Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali. Riunisce le associazioni sportive dilettantistiche, le società sportive, le associazioni di promozione sociale e gli altri enti del terzo settore affiliati, contribuendo alle loro attività sportive, ludico-ricreative sociali, culturali ed educative. Ruolo svolto nel progetto: comunicazione di progetto; rendicontazione amministrativa; facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; animazione territoriale tramite i propri volontari. **3. ENDAS:** Ente di Promozione Sportiva svolge, senza alcuno scopo di lucro, attività culturali, sociali, educative, assistenziali, sportive, turistiche, ricreative. Ruolo svolto nel progetto: comunicazione di progetto; rendicontazione amministrativa; facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; animazione territoriale tramite i propri volontari. **4. CiaoLab:** Ha in particolar modo sviluppato un know-how legato all'eventistica collegata ad un impatto sociale e culturale con particolare attenzione ai giovani e al contrasto delle devianze giovanili. La natura dell'ente lega gli aspetti educativi con gli aspetti artistici del mondo della promozione culturale, utilizzando elementi quali il cinema, la fotografia, il teatro come strumenti per il contrasto alle devianze e alle dipendenze. Ruolo svolto nel progetto: supporto al coordinamento delle attività progettuali; coordinamento della promozione, informazione e sensibilizzazione sulle attività di progetto; gestione delle attività formative e degli eventi; animazione territoriale tramite i propri volontari; **5.MODAVI:** L'associazione opera nel campo della lotta all'uso di droga e all'abuso di alcol; nella promozione di stili di vita sani e sostenibili; nel contrasto alle forme di violenza, in modo particolare quella contro donne e bambini, al bullismo e al cyber-bullismo e alla diffusione della cultura di Protezione Civile sia attraverso attività di informazione e sensibilizzazione sia di formazione. Ruolo svolto nel progetto: gestione delle attività territoriali; facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; animazione territoriale tramite i propri volontari. **6. CPD:** Dalla sua fondazione promuove iniziative di supporto a quanti sono in condizioni di disagio psicofisico e svantaggio sociale, verso l'autodeterminazione di ognuno con particolare attenzione al preoccuparsi dei diritti e doveri dei cittadini con disabilità. Ruolo svolto nel progetto: facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; gestione delle attività territoriali; animazione territoriale tramite i propri volontari. **7. MOIGE:** Il MOIGE è un'associazione di promozione sociale italiana impegnata in ambito sociale ed educativo per la protezione dei minori, in particolar modo è impegnata nel settore educativo per la protezione dei minori anche dal rischio informatico sia via Web sia in relazione ai recenti sviluppi in relazione alla IA. Ruolo svolto nel progetto: gestione delle attività territoriali; facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto. **8. Associazione Piergiorgio Frassati:** L'associazione Pier Giorgio Frassati opera per un rilancio della formazione e informazione sulla dottrina sociale della Chiesa e sulle proposte concrete per tradurla sul terreno della vita sociale, economica e politica. Ruolo svolto nel progetto: facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; gestione delle attività territoriali. **9. Eurosport:** opera in ambito sociale e sportivo tenendo saldo il principio educativo che lo sport è in grado di offrire e salvaguardare sia aspetti sociali che umani della persona. Ruolo svolto nel progetto: facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; gestione delle attività territoriali. **10. Digital Transformation Institute ETS:** è la prima Fondazione di ricerca in Italia dedicata ad approfondire i temi della sostenibilità digitale. È costituita da esperti indipendenti, istituzioni, imprese e università i cui esponenti fanno parte dei comitati di indirizzo e scientifico. Ruolo svolto nel progetto: facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; supporto territoriale per lo svolgimento delle attività progettuali. **11. Fondazione Educatorio della Provvidenza:** L'Educatorio è impegnato nella progettazione su più aree, con l'obiettivo di offrire, stimoli culturali, opportunità aggregative per il tempo libero e iniziative di sostegno e supporto alle fragilità tipiche dei tempi moderni, attraverso l'impiego di linguaggi capaci di comunicare a tutte le generazioni. Ruolo svolto nel progetto: facilitazione

e supporto alle attività di funzionamento del progetto; gestione delle attività territoriali. **12. Fondazione OMI:** La fondazione OMI è attiva nell'ambito dell'educazione e della pedagogia sia attraverso attività educative dirette sia per ciò che riguarda gli approcci pedagogici all'arte, in particolar modo in ambito musicale, con un target specifico composto da bambini e adolescenti. Ruolo svolto nel progetto: facilitazione e supporto alle attività di funzionamento del progetto; gestione delle attività territoriali.

AZIONE 1. Attivazione degli organi di progetto. Attività preparatorie di nomina e insediamento del personale di progetto. Preparazione e allestimento degli strumenti necessari alla realizzazione delle attività. Allineamento delle risorse sugli obiettivi da conseguire, sulla struttura operativa, sulle azioni e i risultati da conseguire. Insediamento del Comitato Scientifico (CS) - centralizzato nella sede della Capitale - con funzioni di controllo di coerenza del progetto rispetto ai principi e ai valori che lo ispirano e di coordinamento e verifica delle attività di ricerca scientifica.
Attività 1.1. Attivazione del gruppo di lavoro. Insediamento del coordinamento di progetto (project manager e gruppo di coordinamento). Predisposizione della baseline di progetto, con il dettaglio e la tempistica di tutti gli interventi, il personale da impiegare, i tempi di lavoro, gli strumenti, il budget e le collaborazioni interne ed esterne. *Output dell'attività*: definizione della baseline di progetto. Acquisizione del personale per la realizzazione delle attività. Costruzione degli strumenti e dei sistemi di gestione e monitoraggio. Soggetti coinvolti: tutti. Enti collaboratori coinvolti: tutti. Durata attività: 2 mesi.
Attività 1.2. Costituzione del Comitato Scientifico sull'utilizzo dell'IA. Nomina e insediamento del CS. *Output dell'attività*: insediamento del CS. Soggetti coinvolti: tutti. Enti collaboratori coinvolti: tutti, Cross Media Europe, partecipazione al CS di soggetti esterni (accademici, esperti). Durata attività: 2 mesi.
AZIONE 2. Costruzione degli strumenti educativi e di supporto. Costruzione degli strumenti operativi previsti dal progetto. In questa azione saranno definiti i principi e redatte le Linee Guida per l'educazione dei giovani a un uso etico e responsabile dell'AI. Sarà acquisito un Agente AI che sarà impiegato nelle attività con funzioni di mentor digitale. Agente AI e Linee Guida saranno resi disponibili a tutti su una piattaforma web. Saranno individuati e formati 60 giovani associati, volontari e collaboratori con funzione di mentori digitali verso altri giovani destinatari e di ambasciatori verso le le organizzazioni per le quali prestano servizio;
Attività 2.1. Sviluppo della piattaforma web di supporto alla divulgazione e alla comunicazione. Analisi dei requisiti del sistema, definizione del template, progettazione e sviluppo. *Output dell'attività*: pubblicazione online della piattaforma web. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'attività è collegata all'OS4 - Diffondere uno strumento innovativo di rilevanza scientifica finalizzato a una sensibilizzazione e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI. Soggetti coinvolti: consulenti per lo sviluppo tecnologico del sistema. Durata attività: 6 mesi.
Attività 2.2. Linee guida sull'utilizzo etico, responsabile e critico dell'AI. Coinvolgimento, in seno al Comitato Scientifico, di 5 accademici ed esperti in materia di AI. Ricerca e confronto tra esperti sui temi dell'algoretica; elaborazione dei principi guida per un utilizzo consapevole e responsabile dell'AI. Redazione e pubblicazione sulla piattaforma delle linee guida sull'uso etico dell'AI. *Output dell'attività*: pubblicazione delle Linee Guida per l'educazione dei giovani a un uso etico e responsabile dell'AI. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'attività è collegata all'OS4 - Diffondere uno strumento innovativo di rilevanza scientifica finalizzato a una sensibilizzazione e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI. Soggetti coinvolti: Cross Media Europe, accademici, tecnologi e tutti i partner di progetto. Ambito territoriale effettivo: 19 Regioni del territorio nazionale. Durata attività: 7 mesi.
Attività 2.3. Acquisizione strumenti AI per il mentoring digitale. Acquisizione e addestramento di un AI Agent, test del sistema. *Output dell'attività*: Agente AI. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'attività è collegata all'OS4 - Diffondere uno strumento innovativo di rilevanza scientifica finalizzato a una sensibilizzazione e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI. Soggetti coinvolti: Società terza per gestione del sistema AI Agent, S2E. Durata attività: 11 mesi.
Attività 2.4. Individuazione e formazione dei giovani. Call to action rivolta a 60 giovani associati, volontari e collaboratori (19-25 anni) delle strutture partner o loro associate. Formazione tecnica e scientifica dei volontari per 40 ore complessive. Nomina a mentori e ambasciatori dell'AI. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'attività è collegata all'OS3 - Coinvolgere giovani quale leva per sostenere altri giovani, diffondere un uso etico e responsabile dell'AI presso organizzazioni e componenti sociali del Paese, facilitandoli allo stesso tempo nell'accesso al mondo del lavoro; Soggetti coinvolti: Cross Media Europe; OPES aps; ASI; ENDAS; MODAVI; Ciao Lab aps; CPD odv; Ambito territoriale effettivo: 19 Regioni del territorio nazionale. Durata attività: 7 mesi.
AZIONE 3 - Sensibilizzazione, animazione, formazione e digital mentoring. Il progetto individua i diversi destinatari e agisce in modo integrato e circolare con azioni mirate e funzionali rispetto alle distinte fasce d'età e bisogni. Per tutti i destinatari: sarà realizzata una campagna social a fini educativi, attraverso la diffusione di contenuti multimediali (video, infografiche, post interattivi, storie) che trattino in maniera chiara e coinvolgente temi la come sicurezza online,

l'identificazione e il contrasto alle fake news, la responsabilità digitale e l'uso corretto del linguaggio nei social media, con un focus sull'uso delle tecnologie AI. La campagna si avvarrà del supporto di influencer e content creator del settore tech, educativo e della sicurezza digitale per aumentare l'efficacia del messaggio. Obiettivo della campagna è raggiungere un pubblico di 100.000 giovani (11-25 anni). L'animazione territoriale sosterrà l'ingaggio di organizzazioni, scuole, associazioni, giovani e famiglie. L'azione formativa sarà realizzata in 12 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica, con attività distinte per fasce d'età e tipologie di destinatari e coinvolgerà 600 giovani 11-25 anni. Gli eventi saranno realizzati con il supporto dell'Agente AI acquisito con funzioni di mentoring digitale.

Attività 3.1. Campagna social di sensibilizzazione. Costruzione del programma di sensibilizzazione verso famiglie ed educatori. Progettazione e sviluppo della campagna social educativa sui principali canali social, con la partecipazione di testimonial e influencer. Gamification e digital contest finalizzati all'ingaggio di giovani sui social. *Output dell'attività*: Pubblicazione di contenuti (almeno n. 40 contenuti) sulle piattaforme social Instagram, TikTok, Facebook e YouTube, su AI ed etica digitale. Ambito territoriale effettivo: 19 Regioni del territorio nazionale. Partner coinvolti: tutti; Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS1 - Formare e informare giovani di età 11-25 anni nell'avvicinarsi a un uso responsabile dell'AI e all'OS2 - Sostenere gli adulti (genitori, insegnanti, operatori dell'educazione) informandoli su rischi e opportunità dell'AI. Durata attività: 14 mesi.

Attività 3.2. Animazione territoriale. Attività di promozione del progetto nelle 19 regioni del territorio nazionale con il supporto di strumenti comunicativi. Realizzazione del piano di comunicazione e animazione di progetto. Costruzione degli strumenti comunicativi per la promozione del progetto. Progettazione e realizzazione dei materiali comunicativi, cartacei funzionali alla promozione. Campagna di comunicazione e animazione territoriale finalizzata a promuovere il progetto, ad animare i territori sollevando interesse di giovani, famiglie, scuole, università, ETS sociali e sportivi. *Output dell'attività*: prodotti comunicativi analogici e digitali. Piano di comunicazione di progetto. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS1, OS2, OS3, OS4 in quanto mira a formare e informare giovani di età 11-25 anni, famiglie ed educatori; a coinvolgere i giovani volontari mentors supportandoli nell'accesso al lavoro; a diffondere uno strumento innovativo di supporto all'utilizzo consapevole dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 19 Regioni del territorio nazionale. Durata attività: 15 mesi.

Attività 3.3. Progettazione e preparazione di 12 eventi da svolgersi nel Nord, nel Centro e nel Sud/Isole. Acquisizione spazi, attrezzature, strumenti, allestimenti. *Output dell'attività*: progetto operativo di 12 eventi. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS1, OS2, OS3, OS4 in quanto mira a formare e informare giovani di età 11-25 anni, famiglie ed educatori; a coinvolgere i giovani volontari mentors supportandoli nell'accesso al lavoro; a diffondere uno strumento innovativo di supporto all'utilizzo consapevole dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 3 città del Paese da individuare in aree del Nord, Centro e Sud/Isole. Durata attività: 7 mesi.

Attività 3.4. SCOPRI: Realizzazione di 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica rivolte a ragazzi 11-13 anni. Laboratori gamificati interattivi con: esperimenti con strumenti AI semplici (chatbot, riconoscimento immagini); quiz e giochi di ruolo per esplorare il funzionamento dell'AI in modo divertente; mini-talk con esperti per stimolare curiosità e consapevolezza. Coinvolgimento di ragazze e contrasto del digital gender gap. *Output dell'attività*: realizzazione di 3 eventi ludico-didattici con sull'uso dell'AI a scopo esperienziale. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS1, OS3, OS4 in quanto mira a formare e informare giovani di età 11-25 anni; a coinvolgere i giovani volontari mentors supportandoli nell'accesso al lavoro; a diffondere uno strumento innovativo di supporto all'utilizzo consapevole dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 3 città del Paese da individuare in aree del Nord, Centro e Sud/Isole. Durata attività: 10 mesi.

Attività 3.5. INTERAGISCI: Realizzazione di 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica rivolte a ragazzi 14-18 anni. Laboratori tematici e gamificati su: etica, bias negli algoritmi, privacy e sicurezza; uso di strumenti AI open source; simulazioni di scenari reali, in cui gli studenti devono prendere decisioni su come usare l'AI in modo responsabile. Dibattiti e incontri con esperti di AI e diritti digitali. Coinvolgimento di ragazze e contrasto del digital gender gap. *Output dell'attività*: realizzazione di 3 eventi didattici con sull'uso dell'AI a scopo educativo. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS1, OS3, OS4 in quanto mira a formare e informare giovani di età 11-25 anni; a coinvolgere i giovani volontari mentors supportandoli nell'accesso al lavoro; a diffondere uno strumento innovativo di supporto all'utilizzo consapevole dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 3 città del Paese da individuare in aree del Nord, Centro e Sud/Isole. Durata attività: 10 mesi.

Attività 3.6. AGISCI: Realizzazione di 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica rivolte a ragazzi 19-25 anni. Usare l'AI per lo studio e per il mondo del lavoro. Laboratori pratici e mini-hackathon con strumenti AI; TED Talks ispirazionali con esperti in IA, filosofi della tecnologia, giovani imprenditori, ricercatori, sviluppatori. *Output dell'attività*: realizzazione di 3 eventi formativi con sull'uso dell'AI a scopo di studio, lavoro, sviluppo. Coinvolgimento di ragazze e

contrasto del digital gender gap. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS1, OS3, OS4 in quanto mira a formare e informare giovani di età 11-25 anni; a coinvolgere i giovani volontari mentors supportandoli nell'accesso al lavoro; a diffondere uno strumento innovativo di supporto all'utilizzo consapevole dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 3 città del Paese da individuare in aree del Nord, Centro e Sud/Isole. Durata attività: 10 mesi.

Attività 3.7. ORIENTA: Realizzazione di 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica rivolte a educatori. Webinar e corsi di formazione per docenti su come integrare l'AI nella didattica. Toolkit con linee guida per gestire l'AI. Eventi informativi con esperti di psicologia digitale e educazione. Piattaforma di supporto con risorse su AI per l'educazione. *Output dell'attività*: realizzazione di 3 eventi formativi con sull'uso dell'AI a scopo di orientamento. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS2, OS3, OS4 in quanto mira a formare e informare gli educatori; a coinvolgere i giovani volontari mentors supportandoli nell'accesso al lavoro; a diffondere uno strumento innovativo di supporto all'utilizzo consapevole dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 3 città del Paese da individuare in aree del Nord, Centro e Sud/Isole. Durata attività: 10 mesi.

AZIONE 4 - Disseminazione. Azione di diffusione dei prodotti e dei risultati conseguiti dall'intervento per conferire massima efficacia e pervasività. Rendicontazione sociale, diffusione delle Linee Guida, dei risultati dei percorsi formativi e dei risultati di progetto, tramite Convegno di disseminazione, supportati da una campagna social. Diffusione online della piattaforma web contenente materiali, strumento Agente AI, Linee Guida, interventi e tutti gli output del progetto.

Attività 4.1. Campagna di disseminazione dei risultati di progetto attraverso un convegno nazionale finale. *Output dell'attività*: evento di restituzione pubblica. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata a OS1; OS2; OS3; OS4 - In quanto orientata a sostenere giovani e adulti, avvalendosi di giovani volontari e di uno strumento innovativo di rilevanza scientifica e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 19 Regioni del territorio nazionale. Durata attività: 16 mesi.

Attività 4.2. Diffusione delle linee guida sull'uso etico dell'AI, dell'Agente AI, dei materiali e degli strumenti formativi utilizzati. *Output dell'attività*: pubblicazione cartacea e online delle Linee Guida. Diffusione online dell'Agente AI per utilizzo pubblico e diffuso. Partner coinvolti: tutti. Collegamento con gli obiettivi specifici del progetto/iniziativa: L'azione è collegata all'OS4 - Diffondere uno strumento innovativo di rilevanza scientifica finalizzato a una sensibilizzazione e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI. Ambito territoriale effettivo: 19 Regioni e 20 città del territorio nazionale. Durata attività: 11 mesi.

AZIONE 5. Coordinamento, monitoraggio e valutazione di impatto sociale del progetto. Gli aspetti gestionali del progetto saranno curati da un sistema di coordinamento in grado di conferire coerenza alla conduzione delle attività e partecipazione dei partner coinvolti. Il monitoraggio, inteso come sistema di controllo delle performance progettuali, è inteso come azione trasversale lungo tutta la durata dell'intervento. A conclusione del progetto, attraverso la Valutazione di Impatto Sociale, saranno misurati gli impatti e i cambiamenti generati (Outcomes).

Attività 5.1 Coordinamento. Gruppo di lavoro guidato da un Project Manager e da 3 figure di supporto al coordinamento. Il gruppo di coordinamento si interfaccerà con altri organi di progetto (CS, costituito dai partners). Il CS sarà anche chiamato a gestire il coordinamento degli aspetti etici, tecnologici e scientifici del progetto, coinvolgendo tecnologi, esperti di algoretica, pedagoghi ed educatori. *Output dell'attività*: efficacia delle attività realizzate e dei prodotti/risultati conseguiti. Partner coinvolti: tutti. Durata attività: tutta la durata del progetto.

Attività 5.2 Monitoraggio. Il CS sarà anche organo deputato a monitorare il corretto andamento del progetto con una valutazione costante delle attività. Con report periodici, tutte le risorse impiegate saranno chiamate a fornire indicazioni, dati, informazioni utili a definire la performance del progetto e il conseguimento dei risultati attesi. *Output dell'attività*: Report e valutazione interna di monitoraggio. Partner coinvolti: tutti. Durata attività: tutta la durata del progetto.

Attività 5.3. Valutazione di impatto sociale. Sarà scelto un soggetto esterno - da ricercare tra enti specializzati - al fine di realizzare una valutazione ex post dei risultati e degli impatti generati nel tempo dal progetto. La valutazione di impatto andrà a misurare - a distanza di 1 anno - gli effetti prodotti su: competenze promosse e diffuse; giovani volontari coinvolti, efficacia della divulgazione delle Linee Guida e dell'Agente AI presso giovani, famiglie, educatori e organizzazioni coinvolte ad ampio spettro. Output dell'attività: documento di valutazione di impatto sociale generato dal progetto. Partner coinvolti: tutti. Durata attività: 2 mesi.

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. Attivazione degli organi di progetto.																		
1.1. Attivazione del gruppo di lavoro.																		
1.2. Costituzione del Comitato Scientifico																		
2. Costruzione degli strumenti educativi e di supporto																		
2.1. Sviluppo della piattaforma web																		
2.2. Linee guida sull'utilizzo etico, responsabile e critico dell'AI																		
2.3. Acquisizione strumenti AI per il mentoring digitale																		
2.4. Individuazione e formazione dei giovani																		
3 - Sensibilizzazione, animazione, formazione e digital mentoring																		
3.1. Campagna social di sensibilizzazione																		
3.2. Animazione territoriale																		
3.3. Progettazione e preparazione di 12 eventi																		
3.4. SCOPRI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica ragazzi 11-13 anni																		
3.5. INTERAGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica ragazzi 14-18 anni																		
3.6. AGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica ragazzi 19-25 anni																		
3.7. ORIENTA: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per educatori																		
4. Disseminazione																		
4.1. Campagna di disseminazione																		
4.2. Diffusione delle linee guida																		
5. Coordinamento, monitoraggio e valutazione di impatto sociale																		
5.1 Coordinamento																		
5.2 Monitoraggio																		
5.3. Valutazione di impatto sociale																		

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 – Progettazione	OPES	Personale Esterno e Interno Inquadramento A	Collaboratore Esterno / Dipendente	A: Progettazione € 5.000
2	1	B,D - Project manager	OPES	Personale Esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	B: Promozione € 10.000 C: Coordinamento € 10.000 D: Funzionamento € 10.000
3	1	B - Responsabile comunicazione	OPES	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	B: Promozione € 10.000
4	1	B - Assistente comunicazione	OPES	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	B: Promozione € 10.000
5	1	B - Assistente comunicazione	ENDAS	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	B: Promozione € 15.000
6	1	B - Assistente comunicazione	ASI	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	B: Promozione € 15.000
7		B – Responsabile per la Promozione, informazione, sensibilizzazione progettuale	CIAO LAB	Personale Esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	B: Promozione € 15.000
8	5	B – Operatori per la Promozione, informazione, sensibilizzazione progettuale	CIAO LAB	Personale Esterno – Inquadramento A	Collaboratori esterni	B: Promozione € 15.000
9	1	C – Coordinatore Attività Progettuali	Ciao Lab	Personale Esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	C: Coordinamento € 20.000
10	1	C – Monitoraggio Attività Progettuali	OPES	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	C: Monitoraggio € 12.500
11	1	C – Responsabile Rendicontazione Spese Progettuali	OPES	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	C: Segreteria € 12.500

[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.*

12	1	C – Responsabile Rendicontazione Spese Progettuali	OPES	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	C: Segreteria € 10.000
13	1	C – Responsabile Rendicontazione Spese Progettuali	ASI	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	C: Segreteria € 15.000
14		C – Responsabile Rendicontazione Spese Progettuali	ENDAS	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	C: Segreteria € 15.000
15	1	D - Responsabile attività Territoriali per regolare funzionamento delle attività	MOIGE	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	D: Funzionamento € 15.000
16	1	D - Responsabile attività Territoriali per regolare funzionamento delle attività	MODAVI	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	D: Funzionamento € 15.000
17	1	D - Responsabile attività Territoriali per regolare funzionamento delle attivitài	EUROSPORT	Personale Esterno – Inquadramento A	Collaboratore Esterno	D: Funzionamento € 15.000
18	1	D - Responsabile attività Territoriali per regolare funzionamento delle attività	CPD	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	D: Funzionamento € 15.000
19	1	D - Responsabile attività Territoriali per regolare funzionamento delle attività	OPES	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	D: Funzionamento € 10.000
20	3	D - Formatori	MODAVI APS	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 10.000
21	5	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	ASI	Personale esterno – Inquadramento B	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 30.000
22	1	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	ENDAS	Personale esterno – Inquadramento B	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 10.000
23	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	MOIGE	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000

24	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	MODAVI	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
25	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	EUROSPORT	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 25.000
26	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	CPD	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
27	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	OPES	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 10.000
28	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	FONDAZIONE EDUCATORIO DELLA PROVVIDENZA	Personale interno – Inquadramento A	Dipendente	D: Funzionamento € 15.000
29	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	FONDAZIONE OMI	Personale interno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
30	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	DIGITAL TRANSFORMATI ON INSTITUTE	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
31	2	D - Facilitatori per il supporto alle attività di funzionamento	FED. EU. FASSATI APS	Personale esterno – Inquadramento A	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
32	3	D - Operatori Territoriali per regolare funzionamento attività territoriali	FONDAZIONE EDUCATORIO DELLA PROVVIDENZA	Personale esterno – Inquadramento B	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
33	3	D - Operatori Territoriali per regolare funzionamento attività territoriali	FONDAZIONE OMI	Personale esterno – Inquadramento B	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000
34	3	D - Facilitatori Territoriali per regolare funzionamento attività territoriali	DIGITAL TRANSFORMATIO N INSTITUTE	Personale esterno – Inquadramento B	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000

35	3	D - Facilitatori Territoriali per regolare funzionamento attività territoriali	FED. EU. FASSATI APS	Personale esterno – Inquadramento B	Collaboratore esterno	D: Funzionamento € 15.000

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	10	D - animazione territoriale	OPES APS	D: Funzionamento € 0
2	10	D - animazione territoriale	CIAO LAB APS	D: Funzionamento € 0
3	10	D - animazione territoriale	CPD ODV	D: Funzionamento € 0
4	10	D - animazione territoriale	ASI	D: Funzionamento € 0
5	10	D - animazione territoriale	ENDAS	D: Funzionamento € 0
6	10	D - animazione territoriale	MODAVI	D: Funzionamento € 0
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	Asilo Savoia	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto
2	CNG - Consiglio Nazionale dei Giovani	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto
3	ANCI Lazio	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto
4	Confcooperative Lazio	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto

[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".

5	INMP - Istituto Nazionale salute, Migrazioni e Povertà	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto
6	CATTEDRA UNESCO FEDERICO II "EDUCAZIONE ALLA SALUTE E ALLO SVILUPPO SOSTENIBILE"	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto
7	Accademia Achille Togliani	Supporto alle attività di progetto e di veicolazione degli obiettivi e dei risultati di progetto
8		
9		

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.

Il progetto si avvale di alcune competenze di soggetti terzi per lo sviluppo delle attività a maggiore valenza tecnologica e scientifica. L'attività progettuale prevede uno studio sui principi relativi alle implicazioni etiche, educative, formative e sull'impatto che un utilizzo non responsabile dell'AI possa generare in ambito sociale. Tale studio confluirà nelle Linee Guida per l'educazione dei giovani a un uso etico e responsabile dell'AI. Parimenti, il progetto prevede l'acquisizione strumenti AI per il mentoring digitale che offriranno un concreto supporto (appunto come mentor digitale) per l'utilizzo consapevole e responsabile da parte di giovani e adulti. Tali attività richiedono il coinvolgimento di soggetti terzi che abbiano competenze tecnico scientifico di alto livello (competenze accademiche, expertise imprenditoriali, di ricerca e sviluppo).

- **Le Attività di Progettazione** dell'avviso 3/2024 è stata affidata ad un'organizzazione con forte esperienza nel terzo settore , **l' OPES ROMA APS (C.F./P.IVA 16833141001)** si è occupata di redigere le attività del progetto, identificare strategie ed azioni adeguate al raggiungimento degli obiettivi, pianificando i costi per il raggiungimento degli obiettivi ed analizzando il contesto di riferimento al fine di produrre un cambiamento sui destinatari coinvolti. L'organizzazione stessa seguirà le attività dando supporto qualora venisse richiesto dall'ATS
- La stesura della **Relazione finale di Coerenza** previste per fine progetto sarà affidata ad un soggetto terzo ed indipendente, da individuare secondo le linee guida della circolare 2/2009.
- L'Azione 2: Costruzione degli strumenti educativi di formazione e di supporto, vedrà l'**Attività 2.2. Linee guida sull'utilizzo etico, responsabile e critico dell'AI** realizzata dalla società Cross Media Europe con il contributo di accademici, esperti in algoretica, tecnologi ed educatori di alto profilo, reputazione ed esperienza nel campo della ricerca sociale e della formazione. **Crossmedia Europe S.R.L.** (https://crossmedia-eu.com/) è una società specializzata nella realizzazione di progetti globali che coinvolgono il design, la produzione, l'istallazione e la gestione di applicazioni tecnologiche con un focus su realtà virtuale, realtà aumentata, robotica e intelligenza artificiale.
- L'**Attività 2.3. Acquisizione di strumenti AI per il mentoring digitale** sarà affidata alla S2E società di consulenza in ambito business technology costituita nel 2008 e fondatrice della rete Rethic.AI, prima rete d'imprese in Italia per l'adozione etica dell'Intelligenza Artificiale. La società **S2E SPRINT S.R.L.** (https://solutions2enterprises.com/) avrà il compito di gestire e aggiornare il sistema Agente AI. S2E è una società di consulenza in ambito business technology, fondata nel 2008 in Italia. Progetta, personalizza e sviluppa servizi e soluzioni professionali nel campo del data analytics, dell'intelligenza artificiale, dell'hyperautomation e robotic process automation, del cloud computing e sicurezza.

- L'attività dell'Azione 5: **Valutazione di impatto sociale (Attività 5.3)** sarà svolta da un Ente, terzo e indipendente, che garantisca obiettività e validità nella misurazione degli impatti prodotti. Il soggetto terzo sarà scelto tramite ricerca di mercato e una procedura comparativa delle offerte proposte. Dovrà avere esperienza pregressa in valutazione di impatto di progetti a finalità sociale e utilizzare strumenti diversificati (SROI, approccio statistico, analisi costi benefici, valutazione partecipativa). La valutazione di impatto dovrà essere svolta a partire dalla conclusione delle attività e fino a un termine di 1 anno dalla fine dell'intervento.

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
OS1 - Formare e informare giovani di età 11-25 anni nell'avvicinarsi a un uso responsabile dell'AI sensibilizzadoli sui rischi di un uso improprio	Attività 3.1. Campagna social di sensibilizzazione	Report sugli Analytics della campagna; n. post; n. visualizzazioni; n. contatti e visualizzazioni
	Attività 3.3. SCOPRI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 11-13 anni.	Lista partecipanti; eventuali elaborati realizzati; interviste e/o questionari di gradimento
	Attività 3.4. INTERAGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 14-18 anni	Lista partecipanti; eventuali elaborati realizzati; interviste e/o questionari di gradimento
	Attività 3.5. AGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 19-25 anni	Lista partecipanti; eventuali elaborati realizzati; interviste e/o questionari di gradimento
OS2 - Sostenere gli adulti (genitori, insegnanti, operatori dell'educazione) informandoli su rischi e opportunità dell'AI	Attività 3.1. Campagna social di sensibilizzazione	Report sugli Analytics della campagna; n. post; n. visualizzazioni; n. contatti e visualizzazioni;
	Attività 3.6. ORIENTA: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per educatori	Lista partecipanti; eventuali elaborati realizzati; interviste e/o questionari di gradimento
	Attività 4.1. Campagna di disseminazione	Strumenti valutativi dell'efficacia dell'azione di disseminazione dei risultati (n. incontri, contatti digitali, n. partecipanti al convegno)
OS3 - Coinvolgere giovani quale leva per sostenere altri giovani, diffondere un uso etico e responsabile dell'AI presso organizzazioni e componenti sociali del Paese, facilitandoli allo stesso tempo nell'accesso al mondo del lavoro	Attività 2.4. Individuazione e formazione dei giovani volontari	Lista e numero partecipanti; valutazione finale a fine percorso formativo; valutazione delle competenze STEM acquisite; interviste e/o questionari di gradimento;
	Attività 3.3. SCOPRI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 11-13 anni.	N. giovani mentors coinvolti; eventi supportati; interviste e/o questionari di gradimento
	Attività 3.4. INTERAGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 14-18 anni	N. giovani mentors coinvolti nelle attività laboratoriali; eventuali elaborati supportati; interviste e/o questionari di gradimento
	Attività 3.5. AGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 19-25 anni	N. giovani mentors coinvolti; eventi supportati; interviste e/o questionari di gradimento

	Attività 3.6. ORIENTA: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per educatori Attività 4.1. Campagna di disseminazione	N. giovani volontari mentors coinvolti nelle attività laboratoriali; eventuali elaborati supportati; interviste e/o questionari di gradimento Strumenti valutativi dell'efficacia dell'azione di disseminazione dei risultati (n. incontri, contatti digitali, n. partecipanti al convegno)
OS4 - Diffondere uno strumento innovativo di rilevanza scientifica finalizzato a una sensibilizzazione e divulgazione sociale su larga scala sui temi dell'etica dell'AI.	Attività 2.1. Sviluppo della piattaforma web di supporto alla divulgazione e alla comunicazione. Attività 2.2. Linee guida sull'utilizzo etico, responsabile e critico dell'AI. Attività 2.3. Acquisizione di strumenti AI per il mentoring digitale Attività 3.3. SCOPRI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 11-13 anni. Attività 3.4. INTERAGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 14-18 anni Attività 3.5. AGISCI: 3 eventi di alta divulgazione educativa e scientifica per ragazzi 19-25 anni Attività 4.1. Campagna di disseminazione Attività 4.2. Diffusione delle linee guida	Documento di analisi dei requisiti di sistema, Report di test e rilascio. Working papers sull'analisi dei principi a fondamento delle Linee Guida; rapporto conclusivo del Comitato Scientifico; Documento di Linee Guida Documento di analisi dei requisiti di sistema, Report di test e rilascio. Log di impiego dell'Agente AI durante le sessioni divulgative; n. interazioni realizzate Log di impiego dell'Agente AI durante le sessioni divulgative; n. interazioni realizzate Log di impiego dell'Agente AI durante le sessioni divulgative; n. interazioni realizzate Strumenti valutativi dell'efficacia dell'azione di disseminazione dei risultati (n. incontri, contatti digitali, n. partecipanti al convegno) Strumenti valutativi dell'efficacia dell'azione di diffusione delle linee guida (n. di pubblicazioni distribuite, contatti digitali e download)

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 2.1. Sviluppo della piattaforma web	piattaforma web di supporto alla divulgazione e alla comunicazione.	Aumento della conoscenza degli obiettivi del progetto, delle attività previste, del calendario degli eventi in programma.	Documento di analisi dei requisiti del sistema, definizione del template, progettazione e sviluppo. Traffico in ingresso alla piattaforma web per effetto del reindirizzamento proveniente da post sui social, articoli web, mailing list, promozione digitale. Strumenti di valutazione del coinvolgimento digitale (like, followers, condivisioni, accessi al sito, traffico contenuti condivisi e scaricati);
Attività 3.1. Campagna social di sensibilizzazione	Pubblicazione di contenuti (almeno n. 40 contenuti in totale) sulle piattaforme social Instagram, TikTok, Facebook e YouTube, su AI ed etica digitale	100.000 contatti, interazioni	Analytics Campagna informativa digitale (contatti, impression ecc.); Comunicazione trasversale online e/o offline (cartacea, social, istituzionale, web ecc.) Strumenti di valutazione del coinvolgimento digitale (like, followers, condivisioni, accessi al sito, traffico contenuti condivisi e scaricati ecc.);
Attività 3.2. Animazione territoriale.	piano di comunicazione e animazione di progetto; strumenti comunicativi per la promozione: materiali comunicativi, cartacei funzionali alla promozione; Incontri, riunioni, tavoli di confronto istituzionali, condotti nei territori delle 19 regioni.	Sensibilizzazione dei territori e ingaggio dell'interesse degli ETS sociali e sportivi e delle Amministrazioni locali; Ingaggio di 60 giovani (19-25 anni) associati, volontari e collaboratori; coinvolgimento di 10 tra istututi scolastici (di I e II grado) università; 300 associazioni di Terzo Settore 1.000 associazioni sportive	Contatti fisici e digitali con stakeholders e destinatari; Comunicati stampa e/o passaggi radio e/o articoli pubblicati su magazine e siti web.
Attività 4.1. Campagna di disseminazione	Campagna analogica e digitale orientata a creare consapevolezza e a promuovere la replicabilità delle buone pratiche emerse nel progetto in altre organizzazioni e territori. Materiali prodotti durante il progetto: Diffusione delle Linee Guida e dell'Agente AI; Rapporti dei risultati conseguiti dalle attività di progetto	Diffusione dei risultati del progetto a livello nazionale, aumento della sensibilità da parte del pubblico di giovani, adulti, delle istituzioni formative, degli ETS, degli organismi sportivi e dell'opinione pubblica in generale rispetto all'utilizzo responsabile, etico e consapevole degli strumenti AI.	Contatti fisici e digitali con stakeholders e destinatari; numero di partecipanti al convegno finale di disseminazione.

Firmato digitalmente da

Juri Morico

C = IT