

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

Ma che ne sai? – apprendimento, creatività e protagonismo giovanile nell'uso delle nuove tecnologie e dell'AI

1b - Durata

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

18 mesi

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

2a - Obiettivi generali¹

[1] Ob.3: Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età

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

[3] Ob.8: 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] 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.

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

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

[2] 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.
[4] b) sviluppo di azioni contro l'abuso dell'I.A. e i deepfake di cui sono vittime i giovani

2c- Linee di attività³

<p><i>Linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto dell'ente</i></p> <p>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;</p> <p>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;</p> <p>e) radiodiffusione sonora a carattere comunitario, ai sensi dell'articolo 16, comma 5, della legge 6 agosto 1990, n. 223, e successive modificazioni;</p> <p>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;</p>

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)

Intervento a livello nazionale con l'attivazione di almeno un presidio educativo territoriale in ogni regione

Abruzzo (Vasto CH), Basilicata (Potenza PZ), Calabria (Locri RC), Campania (Napoli NA), Emilia Romagna (Forlì Cesena FO), Lazio (Roma RM), Liguria (Genova GE), Lombardia (Lecco e Sondrio LC), Marche (Ascoli Piceno AP), Molise (Campobasso CB), (Piemonte (Torino TO), Puglia (Bari BA), Sardegna (Sassari SS), Sicilia (Catania CT), Toscana (Scandicci FI), Umbria (Terni TR), Val d'Aosta (Chatillon AO), Veneto (Padova PD, Trieste TS), Friuli Venezia Giulia (Udine UD).

3.2. *Idea a fondamento della proposta* - L'esperienza derivante dalla natura storica della prevalenza dei soggetti proponenti (per i Salesiani per il sociale apsi i centri educativi, CNOS FAP i CFP, per le ACLI apsi i progetti e le iniziative di educazione extra-scolastica in rapporto con le scuole, i CFP e i luoghi di aggregazione e socializzazione dei giovani) con i destinatari della presente proposta ha contribuito a far maturare una consapevolezza condivisa sulla necessità di prevedere un intervento multidimensionale, in grado di coinvolgere attivamente i giovani attraverso l'uso di linguaggi e metodologie innovative che siano sia stimolanti sia inclusive. Obiettivo del progetto è creare una comunità informata, critica e responsabile nell'uso dell'IA. Il progetto intende promuovere il **protagonismo** dei giovani nella riduzione dei rischi e nella valorizzazione delle opportunità che l'IA e le nuove tecnologie offrono, con il coinvolgimento della comunità educante. Si prevede l'inserimento di una **figura innovativa** (derivante da una sperimentazione codificata di un modello di intervento originale e replicabile) con funzione di **mediazione e di facilitazione**: gli AI Angels. Giovani che saranno preventivamente formati e avranno il compito di fungere da ulteriore effetto moltiplicatore dell'intervento e di sostenibilità futura nei territori interessati dalla proposta. La loro formazione avrà contenuti altamente professionalizzanti al fine di renderli dei veri "ambasciatori" dell'uso consapevole e corretto dei diversi strumenti IA. I giovani AI Angels sono destinatari privilegiati del progetto in quanto acquisiranno delle competenze spendibili anche nel mondo del lavoro e nella comunità locale grazie ai percorsi di peer to peer tutoring che sperimenteranno nelle attività progettuali. **Obiettivi specifici**: 1. promuovere la socialità, l'interazione tra pari, l'inclusione, protagonismo attraverso l'uso di tecnologie digitali; 2. sviluppare competenze digitali connesse all'Intelligenza Artificiale, competenze trasversali e relazionali e formare all'uso etico delle tecnologie; 3. promuovere negli adulti strategie per l'accompagnamento formativo e socio-educativo dei giovani; 4. potenziare le comunità territoriali nella sensibilizzazione all'uso delle nuove tecnologie in ottica preventiva con la codifica di un metodo per formare i mediatori in grado di accompagnare i giovani nelle competenze relative all'IA.

Il programma delle attività è centrato sullo sviluppo di conoscenze e competenze relative a quattro dimensioni ritenute indispensabili per far maturare nei giovani un adeguato livello di comprensione del digitale e dell'intelligenza artificiale: la **consapevolezza di sé rispetto all'interazione con il mondo digitale**, i social e l'intelligenza artificiale; la **capacità di utilizzo del digitale e dei social e delle applicazioni di intelligenza artificiale** con applicazione all'ambito musicale, un linguaggio universale e inclusivo, attrattivo per i giovani; la **comprensione di come il digitale e i sistemi di intelligenza artificiale** impattano sull'ambiente in termini di sostenibilità; la **promozione del benessere digitale**, parametrato sul Digital Quality of Life Index, comprendente la regolazione dei tempi di utilizzo degli schermi digitali, l'equilibrio, la sicurezza, la qualità delle interazioni, la consapevolezza, l'impatto sul benessere psichico. Per ciascun ambito di intervento si svilupperà un insieme di iniziative di sensibilizzazione, azioni formative, interventi di animazione territoriale e laboratori didattici a valenza territoriale e nazionale rivolti ai giovani. Sono previste iniziative formative e informative anche per gli adulti di riferimento (famiglie, educatori, docenti) finalizzata a far acquisire le informazioni necessarie per aiutarli nell'educazione digitale dei propri ragazzi. **Destinatari**: giovani della fascia d'età tra gli 11 e i 18 anni seguiti da famiglie, docenti, educatori e formatori, intercettati dalle realtà locali che operano sui territori in collegamento con i Partner di progetto.

3.3. Descrizione del contesto: La diffusione dei social media, dell'IA e degli algoritmi evidenzia la necessità di un uso sicuro e consapevole delle tecnologie, con un ruolo chiave per educatori ed enti di prossimità. UNESCO e UE hanno definito linee guida etiche e normative per l'integrazione dell'IA nell'educazione (UNESCO, 2021-2024; UE, AI Act 2024). In Italia, la Strategia IA 2024-2026 e il Piano scuola 4.0 tracciano le direttive nazionali. Secondo Istat, nel 2023 l'80% degli italiani sopra i 6 anni ha usato internet, con percentuali quasi totali tra 11-24 anni. Tuttavia, il 36,1% degli adulti ha competenze digitali insufficienti e l'Italia resta sotto la media UE. Esistono divari digitali legati a disuguaglianze socio-economiche (Osservatorio Con I Bambini). Il Garante per l'Infanzia (Relazione al Parlamento, 2023) sottolinea la necessità di educare a un uso responsabile del web e coinvolgere i genitori nella prevenzione dei rischi digitali. In relazione alla scelta della musica quale veicolo di coinvolgimento e di apprendimento si ritiene utile evidenziare quanto sia diffuso tra i giovani l'accesso alla musica mediato dalle nuove tecnologie: la musica è un potente strumento di coinvolgimento: il 91% dei giovani 16-24 anni ascolta musica via smartphone (IFPI, 2017), con TikTok come piattaforma emergente (FIMI, 2024).

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati Sia l'ente capofila che i soggetti Partner possono contare su presidi territoriali garantiti da reti ed enti associati. Salesiani per il Sociale raccoglie associazioni di promozione sociale (APS), enti del Terzo Settore ed altri enti senza scopo di lucro che perseguono le medesime finalità dell'Associazione nazionale attraverso l'esercizio di attività nei confronti di minori, giovani, persone in condizione di svantaggio, disagio, esclusione. Acli aps è una rete associativa nazionale capillare che conta sedi in tutte le province italiane e migliaia di Circoli, con un'ampia parte della rete impegnata in ambito socio-educativo, con progetti e iniziative di educazione extra-scolastica in rapporto con le scuole, i CFP e i luoghi di aggregazione e socializzazione dei giovani. Inoltre, sono presenti servizi e iniziative finalizzati all'empowerment delle famiglie (es: attività dei Punto Acli Famiglia). La Fondazione CNOS-FAP ETS è presente con 16 Delegazioni regionali che concorrono, nei rispettivi ambiti territoriali, ad assicurare la promozione della proposta formativa, il coordinamento delle attività, il collegamento associativo e la rappresentanza sociale. Tali Delegazioni operano attraverso 62 sedi, denominate Centri di Formazione Professionale (CFP), e che corrispondono alle Regioni interessate. Ciò garantisce il presidio territoriale e la possibilità di intercettare i bisogni stando a stretto contatto con i destinatari di questo intervento. L'ascolto dei bisogni manifestati dai territori ha portato in evidenza le seguenti esigenze in relazione al tema oggetto dell'avviso: incrementare le competenze dei giovani nell'uso dell'IA e tecnologie digitali sia per i giovani che per gli adulti di riferimento (familiari, educatori, docenti); sviluppare competenze digitali connesse all'IA, competenze trasversali e relazionali e formare all'uso etico delle tecnologie; utilizzare le tecnologie digitali per migliorare le performance, il successo scolastico, la motivazione, la socialità, l'interazione tra pari e l'inclusione; coinvolgere i giovani in modo attivo rendendoli protagonisti; promuovere strategie per l'accompagnamento dei giovani a rischio e per l'emersione dei casi in un'ottica preventiva da parte degli adulti di riferimento; promuovere l'up-skilling dei docenti, formatori ed educatori per migliorare l'accompagnamento formativo e socio-educativo, favorendo l'utilizzo di metodologie didattiche ed educative inclusive nell'ambito digitale; - sviluppare strategie di intervento condivise e sistemiche a livello locale, regionale e nazionale al fine di prevenire e contrastare i fenomeni legati al cyberbullismo, deepfake e all'uso inappropriato delle tecnologie, attraverso la costruzione e il potenziamento delle comunità territoriali.

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:

A) L'innovatività dell'intervento consiste nell'operare in **un'ottica sistemica** che ponga al centro non tanto singole azioni ma una codifica metodologica che, soprattutto mediante l'attivazione di sperimentazioni musicali innovative supportate dall'IA ed erogate con la metodologia degli Episodi di apprendimento situato (EAS) teorizzati dal Centro di ricerca sull'educazione ai media all'Innovazione e alla tecnologia (Cremi) dell'Università Cattolica di Milano, crei le condizioni di adesione, inclusione e consapevolezza necessarie all'accoglienza, sviluppo e replicabilità del progetto e consolidi l'alleanza educativa tra i vari attori coinvolti nel progetto;

B) **definizione di un modello di intervento, originale e replicabile, che sarà patrimonio delle vaste reti dei soggetti attuatori.** Il metodo ipotizzato dovrebbe prevedere il coinvolgimento e la formazione di giovani che operano sui territori, consolidando una sperimentazione nata nel gennaio 2025 (aiangles.eu) in ambito pastorale e non ancora applicata in ambito formativo ed educativo. Con una metodologia di supervised peer to peer tutoring, integrata con il collaborative learning, giovani volontari denominati AI Angels verranno messi in grado di formare altri coetanei nell'utilizzo sicuro, consapevole e produttivo dell'Intelligenza Artificiale. Il metodo, che si articolerà in sei fasi: Apprendimento, Networking, Guida, Esercitazione, Leadership, Sviluppo (ANGELS) verrà codificato da un comitato scientifico e messo gratuitamente e liberamente a disposizione per garantirne una replicabilità anche in altri contesti. Con queste premesse gli AI Angels potranno proseguire il lavoro di disseminazione dei risultati a livello territoriale, di confronto e crescita all'interno di una comunità di pratiche internazionale. I partner daranno continuità all'azione dei giovani nei contesti associativi e nei progetti che saranno svolti anche successivamente a questo progetto (servizio civile, vari punti di intermediazione e formazione sul digitale, progetti educativi e di sensibilizzazione sul tema, volontariato, mobilità europee ecc.).

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>
<p>Tipologia destinatari: circa 30 ragazzi e ragazze per ciascun presidio territoriale attivato, studenti provenienti da scuola secondaria I grado e scuola secondaria II grado e minori che frequentano i centri giovanili. Fascia anagrafica 11-18 anni <u>Il miglioramento della situazione di partenza</u> sarà dovuto al fatto che l'acquisizione di conoscenze relative all'IA e all'uso delle nuove tecnologie rafforzerà competenze personali e relazionali; l'acquisizione di specifiche capacità, rielaborate e consolidate anche attraverso azioni di protagonismo, azioni di comunità, di supporto tra pari, favoriscono lo sviluppo di una maggiore responsabilità, consapevolezza di sé, del proprio ruolo e contributo nella società di appartenenza. <u>Risultati quantitativi:</u> partecipazione del 90% dei destinatari previsti alle attività (formazione, laboratori, eventi); almeno l'80% dei destinatari previsti ha incrementato le conoscenze relative all'IA; almeno il 70% dei destinatari previsti ha migliorato le competenze digitali. <u>Risultati qualitativi:</u> incremento delle competenze comunicative; aumento delle capacità di problem-solving; sviluppo di relazioni empatiche all'interno dei gruppi classe e dei gruppi costituiti in ambito extrascolastico; miglioramento del benessere digitale. <u>Possibili effetti moltiplicatori:</u> presenza presso i presidi territoriali di soggetti istituzionali e non profit stabili e da tempo radicati ed inseriti nel territorio; sperimentazione, verifica e modellizzazione della strategia di intervento che verrà condivisa tra i soggetti Partner e gli associati; acquisizione di specifiche conoscenze narrative e abilità comunicative nei destinatari e la loro capacità di attivarsi in una prospettiva di protagonismo sociale.</p>	<p>600 (numero complessivo di minori che beneficiranno della proposta progettuale)</p>	<p>Modalità: i destinatari saranno individuati in modo concertato dagli operatori dei presidi territoriali in raccordo con gli istituti scolastici collaboranti, con i CFP aderenti alla proposta, con i centri giovanili presenti sui territori. I partner e gli enti associati contribuiranno all'individuazione dei destinatari grazie alle reti territoriali locali individuando prioritariamente: -minori a rischio o già in povertà educativa -situazioni di fragilità familiare (famiglie monogenitoriali con condizioni di disoccupazione/sottoccupazione, bassi livelli di competenze genitoriali) -difficoltà o impossibilità di accesso alle opportunità messe in atto dal territorio e servizi educativi -scarsità di opportunità di servizi culturali e aggregativi nel territorio -minori con fragilità psico-sociali</p>
<p><u>Tipologia destinatari:</u> almeno 40 destinatari con funzione di AI Angels, almeno 2 per ogni presidio territoriale attivato, che provengono dai centri giovanili, CFP e scuole di riferimento. <u>Fascia anagrafica</u> prevalente 18-25 anni.</p>	<p>40</p>	<p>Modalità: I partner e gli enti associati contribuiranno all'individuazione dei destinatari grazie alle reti territoriali locali.</p>

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><u>Il miglioramento della situazione di partenza:</u> l'opportunità di sviluppare competenze spendibili per la riqualificazione professionale in ambito IA, digitale e comunicazione, rafforzamento delle competenze personali, relazionali, tecniche, incrementano nei destinatari la consapevolezza di sé, della propria autoefficacia, della motivazione e del progetto personale; l'acquisizione di specifiche capacità, rielaborate e consolidate anche attraverso azioni di protagonismo, azioni di comunità, di supporto tra pari, favoriscono lo sviluppo di una maggiore responsabilità, consapevolezza di sé, del proprio ruolo e contributo nella società di appartenenza.</p> <p><u>Risultati quantitativi:</u> partecipazione del 90% dei destinatari previsti alle attività (formazione, laboratori, eventi); almeno l'80% dei destinatari previsti ha incrementato le conoscenze relative all'IA; almeno il 70% dei destinatari previsti ha migliorato le competenze digitali;</p> <p><u>Risultati qualitativi:</u> incremento delle competenze comunicative; aumento delle capacità di problem-solving; miglioramento del benessere digitale.</p> <p><u>Possibili effetti moltiplicatori:</u> sperimentazione, verifica e modellizzazione della strategia di intervento che verrà condivisa tra i soggetti Partner e gli associati; introduzione di figure innovative (AI Angels), con competenze digitali, trasversali e di didattica che operano nei territori, rappresenta una dimensione stabile nel tempo e replicabile in quanto supportata da un metodo codificato.</p>		
<p><u>Tipologia destinatari:</u> almeno 200 adulti di riferimento (docenti, educatori, coordinatori di servizi educativi, famiglie, volontari). Sono previste sessioni formative finalizzate a consentire un adeguato accompagnamento delle attività rivolte ai ragazzi e a rendere maggiormente competenti sui temi dell'IA e del digitale gli adulti per affiancare i giovani nell'utilizzo delle nuove tecnologie.</p> <p><u>Il miglioramento della situazione di partenza:</u> acquisizione di informazioni e conoscenze utili ad affiancare i giovani e comprendere l'uso delle nuove tecnologie, maggiore consapevolezza circa i rischi e le opportunità del digitale.</p> <p><u>Risultati quantitativi:</u> partecipazione dell'80% dei destinatari previsti alle attività; frequenza ad almeno il 50% delle attività previste;</p> <p><u>Risultati Qualitativi:</u> incremento delle conoscenze relative ai rischi e alle opportunità del digitale; incremento delle competenze per l'uso dell'IA nella didattica e nelle attività educative;</p> <p><u>Effetti moltiplicatori:</u> sperimentazione di un modello di coinvolgimento trasversale che sensibilizza e diffonde competenze di base anche ai destinatari adulti che restano punto di riferimento dei più giovani e che li continuano ad affiancare nei loro percorsi di crescita condividendo la conoscenza degli strumenti digitali.</p>	<p>Circa 200 (almeno 3 docenti, 2 educatori- volontari 5 famiglie per territorio)</p>	<p>Modalità: i destinatari adulti di riferimento saranno individuati in modo concertato dagli operatori dei presidi territoriali in raccordo con gli istituti scolastici collaboranti, con i CFP aderenti alla proposta, con i centri giovanili presenti sui territori. I partner e gli enti associati contribuiranno all'individuazione dei destinatari grazie alle reti territoriali locali.</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. Coordinamento e Monitoraggio

Contenuti: L'azione di coordinamento e monitoraggio prevede la costituzione di una **Cabina di regia** nazionale coordinata da Salesiani per il Sociale composta da responsabile di progetto, responsabile del monitoraggio e responsabile amministrativo, dai rappresentanti dei partner. Svolge 3 funzioni: costruisce il divenire del progetto nel suo svolgersi, presidia e monitora lo sviluppo, gestisce il processo di rielaborazione. Provvede alla predisposizione degli strumenti d'intervento, del piano di monitoraggio e la sua implementazione con l'obiettivo di identificare in itinere i fattori che influenzano l'efficacia, l'efficienza e la sostenibilità dell'intervento. Per ciascuna delle azioni saranno tenuti in considerazione indicatori di processo (per valutare la gestione e l'implementazione delle attività in conformità con il cronoprogramma stabilito, oltre che la partecipazione di tutti gli attori della partnership e l'effettivo impiego delle risorse previste) e indicatori di risultato. Verranno predisposti strumenti di raccolta e gestione dei dati in riferimento agli indicatori individuati e i dati raccolti saranno condivisi dai partner su base trimestrale. Gli incontri possono essere in presenza e online.

Effettivo ambito territoriale: Nazionale **Specifica del collegamento con obiettivi specifici:** trasversale a tutti gli obiettivi (azione di coordinamento)

Ruolo del partner: ruolo di coordinamento, gestione e monitoraggio del progetto (SxS, Cnos Fap, Acli, Next, About Privacy)

Esperienza maturata nel settore di riferimento: pregressa esperienza del capofila e di partner nella gestione, monitoraggio e coordinamento di progetti sociali a favore dei minori e degli adolescenti su tematiche relative alla partecipazione, al contrasto della povertà educativa, al cyberbullismo, allo sviluppo delle competenze formali e non formali, a carattere nazionale e locale.

2. Attivazione di Presidi socio-educativi nazionale e locali

Contenuti: Verrà attivato un presidio socio-educativo nazionale composto da esperti di IA, digitale, educazione, insieme ai referenti dei partner. Il suo compito sarà definire linee guida, metodologie e strumenti per l'implementazione del progetto, garantendo un equilibrio tra uniformità e valorizzazione delle specificità locali. Il presidio opererà con un approccio top-down (diffusione di strumenti e metodologie) e bottom-up (raccolta e analisi dei dati dalle comunità), supervisionando modelli, percorsi educativi e buone pratiche per migliorare gli interventi. A livello locale, i presidi socio-educativi saranno il punto di raccordo tra territorio, minori, giovani e famiglie. All'interno di essi verranno formati giovani AI Angels, mentor tra i 18 e i 25 anni che accompagneranno i coetanei nell'uso consapevole dell'IA. Questi tutor parteciperanno all'organizzazione di attività formative per docenti, famiglie e ragazzi, garantendo la sostenibilità del progetto attraverso il peer tutoring.

L'iniziativa si basa su un'esperienza nata in ambito pastorale e punta a consolidare e diffondere la figura dell'AI Angel, favorendo un uso sicuro e responsabile dell'intelligenza artificiale. www.aiangels.eu

2.1 Eventi di onboarding 12 ore

Per la costituzione dei presidi, preliminare all'avvio delle attività formative e laboratoriali sono previsti gli **Eventi di Onboarding sulla AI Policy** momento di rilevanza strategica per l'ingaggio dei territori dove saranno poi coinvolti i destinatari diretti ovvero i giovani. Eventi incentrati sui 3 pillar dell'AI Policy, così da rendere esplicite le principali norme e best practice in materia di IA. Gli eventi saranno presieduti dagli **esperti** dei partner di progetto sui contenuti 1 Implicazioni etiche dell'IA: discussioni sui potenziali bias algoritmici, sull'impatto dell'IA sulla società e sulla necessità di un uso responsabile della tecnologia; 2 Implicazioni sociali dell'IA: approfondimenti su come l'IA può trasformare la società, il mondo del lavoro e la cultura; 3 Protezione del dato dibattiti sulla tutela della privacy, della proprietà intellettuale e del copyright nell'era dell'IA generativa. Destinatari circa 200 tra docenti, operatori, educatori, volontari, genitori. Modalità: gli eventi saranno realizzati in modalità mista presenza e distanza.

2.2. Formazione AI Angels 35 ore (2 edizioni) Successivamente si svolgerà l'individuazione e la formazione degli AI Angels con focus sull' utilizzo etico e responsabile dell'IA nei seguenti ambiti: privacy e protezione dei dati, accesso e disuguaglianze, dipendenza dalla tecnologia, trasparenza e responsabilità, BIAS e discriminazione, autonomia e creatività, responsabilità sociale nell'uso dell'IA. Si affronterà inoltre il tema dell'educazione e consapevolezza nell'utilizzo dell'IA, riconoscimento dei benefici che l'IA può apportare in ambito formativo e professionale, di apprendimento, che promuova il pensiero critico. È previsto un laboratorio su come i meccanismi di partecipazione alla vita democratica stanno cambiando attraverso l'intelligenza artificiale.

Destinatari almeno 2 giovani a regione prioritariamente nella fascia d'età 18-25 anni I destinatari di questo percorso sono giovani animatori che hanno già acquisito specifiche competenze nell'animazione e gestione di gruppi di adolescenti. Modalità: la formazione sarà realizzata a distanza dividendo il territorio in 2 macroaree.

Effettivo ambito territoriale: Nazionale e locale **Obiettivi specifici collegati**: 2 sviluppare competenze digitali connesse all'Intelligenza Artificiale, competenze trasversali e relazionali e formare all'uso etico delle tecnologie; 4 potenziare le comunità territoriali nella sensibilizzazione all'uso delle nuove tecnologie in ottica preventiva; **Ruolo dei partner**: I Partner, SxS, Cnos Fap, Acli, Next, About Privacy, Assipod, sono coinvolti nell'attivazione dei presidi, nazionale e locali, nel coordinamento del comitato scientifico di esperti che vede anche il coinvolgimento degli enti che hanno sottoscritto lettere di collaborazione AlxIA, Istituto Musicale Goitre. **Esperienza maturata nel settore di riferimento**: pregressa esperienza del capofila e di partner nella gestione, monitoraggio e coordinamento di progetti sociali a favore dei minori e degli adolescenti su tematiche relative alla partecipazione, al contrasto della povertà educativa, al cyberbullismo, allo sviluppo delle competenze formali e non formali, a carattere nazionale e locale. Le attività formative saranno portate avanti da professionisti esperti dei contenuti proposti.

3. Attività formative laboratoriali ed eventi: digitale, IA, protagonismo giovanile, cittadinanza attiva

Il programma delle attività è centrato sullo sviluppo di conoscenze e competenze che facciano maturare nei giovani un adeguato livello di comprensione del digitale e dell'intelligenza artificiale: la consapevolezza di sé rispetto all'interazione con il mondo digitale, i social e l'Intelligenza Artificiale; la capacità di utilizzo del digitale e dei social e dei software di intelligenza artificiale; la comprensione di come il digitale impatta sull'ambiente in termini di sostenibilità. Le attività mirano ad approfondire le funzionalità tecniche degli strumenti e sviluppare competenze per un utilizzo etico, ma anche creativo e di impatto comunicativo delle nuove tecnologie. Un percorso per creare nuovi soggetti consapevoli del proprio valore, ed in grado di discernere ciò che può diventare pericoloso con un semplice click. Tutto questo con la collaborazione dei docenti, educatori nonché dei genitori per i quali sono stati pensati interventi formativi e informativi che per accompagnare adeguatamente i ragazzi e le ragazze nelle attività e agevolare lo svolgimento del loro ruolo educativo e di sostegno.

3.1 Attività formative per docenti 20 ore (2 edizioni) La formazione dei docenti sarà centrata sull'innovazione didattica, tenendo conto delle tecnologie digitali come sostegno per la realizzazione dei nuovi paradigmi educativi e la progettazione operativa di attività. I contenuti verteranno su la questione etica legata all'IA , apprendimento personalizzato, analisi delle performances; automazione delle attività amministrative; supporto alla didattica con risorse smart, strumenti per il miglioramento dell'inclusività; tutoraggio virtuale e assistenza continua. Si proporranno attività laboratoriali sul rapporto con lo smartphone, le conseguenze sul benessere dei minori, i pericoli del web dipendenza da internet, isolamento sociale e perdita di competenze emotive, le sfide dei ciber sapiens per un uso responsabile delle risorse informatiche. Vista la proposta innovativa del progetto che ha uno specifico focus su IA e musica saranno affrontati contenuti relativi a **IA e Didattica Musicale** per fornire strumenti pratici, metodologie innovative e una riflessione critica su come l'IA possa supportare l'insegnamento della musica, migliorando l'apprendimento degli studenti e affrontando le sfide etiche e legali connesse all'uso della tecnologia. Destinatari circa 60 docenti - Modalità: la formazione sarà realizzata a distanza dividendo il territorio in 2 macroaree.

3.2 Attività formative per genitori: 8 ore (3 edizioni) L'attività formativa per i genitori mira a informare e coinvolgere le figure di riferimento dei giovani, affinché siano consapevoli dei pericoli, ma anche delle sfide educative che in positivo portano le nuove tecnologie e possano acquisire le informazioni necessarie per partecipare all'educazione digitale dei propri ragazzi. I contenuti proposti saranno i seguenti: Cosa è l'Intelligenza Artificiale? Settori di utilizzo dell'IA nelle

applicazioni quotidiane; consapevolezza della profilazione utenti e clienti mediante l'IA: assistenti virtuali potenziati dall'IA, come utilizzarli per semplificare attività quotidiane. Etica e sicurezza nell'utilizzo dell'IA (privacy e tutela dei dati, allucinazioni e bias nell'IA, benefici, rischi e responsabilità nell'uso dell'IA).

Destinatari circa 100 genitori - Modalità: la formazione sarà realizzata a distanza dividendo il territorio in 3 macroaree.

3.3 Attività formative per operatori: 16 ore (3 edizioni) È prevista un'attività formativa specifica rivolta agli operatori (educatori, volontari) che rafforzi le loro competenze educative in relazione a giovani e nuove tecnologie. I contenuti proposti, simili a quelli pensati per le famiglie, saranno formulati sulla base delle esigenze specifiche degli educatori. Cosa è l'Intelligenza Artificiale? Settori di utilizzo dell'IA nelle applicazioni quotidiane; consapevolezza della profilazione utenti e clienti mediante l'IA: assistenti virtuali potenziati dall'IA, come utilizzarli per semplificare attività quotidiane. Etica e sicurezza nell'utilizzo dell'IA (privacy e tutela dei dati, allucinazioni e bias nell'IA, benefici, rischi e responsabilità nell'uso dell'IA). Questa attività mira anche a potenziare il ruolo di accompagnamento e sensibilizzazione che gli operatori possono svolgere a livello territoriale. Destinatari circa 40 educatori/volontari - Modalità: la formazione sarà realizzata a distanza dividendo il territorio in 3 macroaree.

3.4 Attività formative per ragazzi 14-18: 32 ore Gli incontri mirano a formare il "cittadino digitale" attraverso interventi volti a sviluppare la conoscenza e l'uso consapevole degli strumenti digitali, comprendere diritti, doveri e comportamenti adeguati nel contesto digitale; riconoscere e prevenire i rischi della rete, offrire supporto concreto ai ragazzi per affrontare situazioni problematiche, promuovere un uso creativo e consapevole dell'IA. I contenuti trattati includono nozioni di base su schermi digitali, storia di Internet e tutela dei dati personali; introduzione all'IA: principi, etica, privacy, equità e responsabilità; sicurezza online: protezione sui social, Big Data, filter bubble, fake news e debunking; impatti psicologici e sociali: dipendenze, bias cognitivi, identità digitale, reati online e salute. Applicazioni dell'IA nella formazione: personalizzazione dell'apprendimento, sviluppo di competenze trasversali e collaborazione digitale. Destinatari circa 30 giovani a regione per la fascia d'età **14-18 anni** intercettati dai presidi territoriali locali a cura dei soggetti Partner e degli enti associati (scuole, centri diurni, centri di formazione professionale) - Modalità: la formazione sarà realizzata in presenza e a distanza

3.5 Attività formativa laboratoriale 38 ore complessive per territorio

3.5.1 Laboratorio Comunicazione, storytelling e IA: 20 ore - Contenuti: Comunicazione, storytelling, social media, podcast. Il partecipante saranno guidati nella produzione di contenuti interattivi quali podcast, narrazioni digitali e contenuti radioweb, integrando strumenti di intelligenza artificiale sia per la realizzazione tecnica (editing audio, effetti sonori, trascrizione ecc.) sia per potenziare la fase narrativa (generazione di idee, analisi dei pattern per lo storytelling, creazione di script). Il percorso permetterà lo sviluppo di competenze sia dal punto di vista tecnico, che creativo ed etico dell'IA applicata alla comunicazione. Output: podcast prodotti dai partecipanti al laboratorio attraverso l'uso dell'IA.

3.5.2 Laboratorio IA Musicale: 8 ore - Contenuti: cos'è e come funziona un sistema di intelligenza artificiale, applicazioni pratiche in ambito musicale, che utilizza un linguaggio universale e inclusivo, con la produzione di contenuti musicali. Obiettivi: educare, responsabilizzare e stimolare la creatività attraverso l'uso dell'Intelligenza Artificiale nel contesto musicale, creare un impatto significativo sulla comunità, promuovendo sia l'alfabetizzazione digitale sia l'uso etico della tecnologia. Con i laboratori di IA musicale si stimola l'interazione dei partecipanti con l'IA attraverso un medium creativo e coinvolgente come la musica, facilitando la comprensione pratica delle tecnologie, e stimolando una riflessione critica sul loro impatto. Output: brani generati dai partecipanti al laboratorio che saranno poi oggetto del contest di musica generativa.

3.5.3 Laboratorio IA e sostenibilità 8 ore - Contenuti: la comprensione di come il digitale e i sistemi di intelligenza artificiale impattano sull'ambiente in termini di sostenibilità. Si affronteranno i temi dell'economia civile, ecologia e sostenibilità, analizzando l'impatto dell'IA su di esse stimolando una riflessione che abbia impatto

sulle scelte dei giovani e sul loro protagonismo per la costruzione di un mondo più giusto, inclusivo ed equo. Output: prodotti/idee innovative e sostenibili. Inoltre 2 ragazzi avranno la possibilità di partecipare al Festival Nazionale dell'Economia Civile promosso dal partner NEXT.

Destinatari dei laboratori almeno 30 giovani a regione per circa 600 giovani della fascia d'età 11-14 anni e 14-18 anni intercettati dai presidi territoriali locali a cura dei soggetti Partner e degli enti associati (scuole, centri diurni, centri di formazione professionale). **Modalità** in presenza e a distanza.

Effettivo ambito territoriale: Nazionale

Obiettivi specifici collegati: 1. promuovere la socialità, l'interazione tra pari, l'inclusione, protagonismo attraverso l'uso di tecnologie digitali; 2 sviluppare competenze digitali connesse all'Intelligenza Artificiale, competenze trasversali e relazionali e formare all'uso etico delle tecnologie; 3. promuovere negli adulti strategie per l'accompagnamento formativo e socio-educativo dei giovani;

Ruolo del partner: I Partner, SxS, Cnos Fap, Acli, Next, About Privacy, Assipod, sono coinvolti nella gestione delle attività formative

Esperienza maturata nel settore di riferimento: pregressa esperienza del capofila e di partner nella gestione di progetti sociali a favore dei minori e degli adolescenti su tematiche relative alla partecipazione, al contrasto della povertà educativa, al cyberbullismo, allo sviluppo delle competenze formali e non formali, a carattere nazionale e locale. Le attività formative saranno portate avanti da professionisti esperti dei contenuti proposti. Per l'ambito musicale il progetto può contare sulla collaborazione sottoscritta dall'Istituto Musicale Goitre

4. Attività di Comunicazione, disseminazione e promozione

Contenuti: Per garantire la massima visibilità e sensibilizzazione sulle attività del progetto verranno attuate le seguenti azioni:

a) **Materiali digitali e cartacei** - Creazione di infografiche, brevi video promozionali e materiale cartaceo (brochure, volantini) per sensibilizzare scuole, famiglie e operatori sulle attività del progetto. I materiali saranno distribuiti nei centri giovanili, scuole e punti di incontro sul territorio, con l'obiettivo di informare e favorire la partecipazione attiva dei giovani;

b) **Social Media Campaign mirata** - Attraverso post sponsorizzati su Meta e YT verranno raggiunti direttamente i giovani, le loro famiglie e gli insegnanti per promuovere il progetto. La campagna social sarà calibrata per ingaggiare i destinatari in maniera efficace, aumentando la consapevolezza sulle attività e sperimentando i giovani, che hanno partecipato ai percorsi formativi e laboratoriali, come influencer di comunità, che grazie alle competenze acquisite trasformeranno la comunità in un laboratorio di innovazione e inclusività.

c) **Media partnership** - Collaborazione con media locali e nazionali per la produzione di video-notizie e interviste che raccontino l'impatto positivo del progetto sui giovani. I contenuti saranno veicolati tramite media e social network, affiancati da articoli redazionali e comunicati stampa mirati a promuovere le iniziative e sensibilizzare stakeholder istituzionali e comunità locali;

4.1 Festival strutturato in diverse sezioni tematiche, un'opportunità per presentare e diffondere i prodotti dei laboratori, coinvolgendo i presidi locali e valorizzando le competenze acquisite dai partecipanti. Il **Contest di Musica Generativa** permetterà di condividere i risultati dei laboratori svolti dai giovani con la comunità. Dopo una fase di selezione, i migliori brani creati dagli studenti saranno votati dai partecipanti, con i finalisti che concorreranno per il titolo di "Migliore Canzone 2026", in un evento ispirato a Sanremo, aperto anche ai non musicisti. Evento in presenza con esibizioni di artisti e coinvolgimento diretto di ragazzi, educatori e famiglie. Le sedi locali trasmetteranno in diretta sotto una regia centralizzata e a distanza con una diretta e registrazioni disponibili su YouTube o un canale dedicato.

Effettivo ambito territoriale: Nazionale

Obiettivi specifici collegati: 4 potenziare le comunità territoriali nella sensibilizzazione all'uso delle nuove tecnologie in ottica preventiva

Ruolo dei partner: Tutti i partner collaborano per la disseminazione e promozione delle attività sul territorio.

Esperienza maturata nel settore di riferimento: pregressa esperienza del capofila e degli associati nella diffusione, sponsorizzazione, disseminazione dei risultati di progetto (attraverso eventi locali, utilizzo dei canali social, diffusione territoriale).

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	6	"A"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP, NEXT nuova economia per tutti aps	A	Dipendente	€ 11.000 macrovoce A
	2	"A"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, Associazione Italian Podcasting aps	A	Collaborator e esterno	€ 2.600 macrovoce A
2	4	"B"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP, NEXT nuova economia per tutti aps	A	Dipendente	€ 40.500 macrovoce B
3	1	"B"	Associazione Italian Podcasting aps	A	Collaborator e esterno	€ 4.500 macrovoce B
4	10	"C"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP, NEXT nuova economia per tutti aps	A	Dipendente	€ 47.150 macrovoce C
5	3	"C"	Associazione Italian Podcasting aps, About privacy	A	Collaborator e esterno	€ 8.600 macrovoce C

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.

6	4	"D"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP, NEXT nuova economia per tutti aps	A	Dipendente	€ 22.700 macrovoce D
7	32	"D"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP, NEXT nuova economia per tutti aps, Associazione Italian Podcasting aps, About privacy	A	Collaborator e esterno	€ 270.500 macrovoce D
8	18	"D"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP, NEXT nuova economia per tutti aps,	B	Collaborator e esterno	€ 144.000 macrovoce D
9						
10						

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	38	"D"	Salesiani per il Sociale rete associativa aps, ACLI aps, CNOS-FAP	€ 380 macrovoce D
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

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

8 – Collaborazioni

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

	Ente collaboratore	Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione
1	Ente Nazionale ACLI Istruzione Professionale Impresa Sociale	Promozione delle attività progettuali rivolta ai giovani under 25 che frequentano i corsi di formazione professionale della propria rete di Centri di Formazione Professionale
2	Fondazione ENAIP Lombardia	Promozione delle attività progettuali rivolta a giovani o famiglie o docenti/insegnanti
3	Fondazione En.A.I.P. Forlì-Cesena ETS	Promozione delle attività progettuali rivolte ai giovani, alle loro famiglie e ai formatori dei Centri di Formazione Professionale della propria organizzazione
4	Spazio Comune - Associazione	Promozione delle attività formative rivolte ai giovani, alle famiglie o docenti e sostegno nello svolgimento delle attività formative
5	AVAL Provinciale di Sondrio	Promozione delle attività formative rivolte ai giovani, alle famiglie o docenti
6	Circolo ACLI Caspoggio (SO)	Promozione delle attività formative rivolte ai giovani, alle famiglie o docenti
7	Circolo Acli Morbegno Aps (SO)	Promozione delle attività progettuali rivolta a giovani o famiglie o docenti/ insegnanti
8	Istituto di Istruzione Superiore Balilla Pinchetti – Tirano (SO)	Partecipare ai corsi formativi sull'intelligenza artificiale con gli studenti nel proprio istituto
9	SON.I.K.A. aps (PD)	Promozione delle attività progettuali rivolta a giovani o famiglie
10	AIXIA - Associazione Italiana per l'Intelligenza Artificiale	Promozione delle attività progettuali rivolte ai giovani, alle famiglie, docenti
11	Ente Istituto Musicale "R. Goitre"	Promozione delle attività progettuali rivolte ai giovani, alle famiglie, docenti
12	Associazione Giovanile Salesiana per il territorio ETS	Promozione delle attività progettuali rivolte ai giovani, alle famiglie, docenti

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. È 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.

Affidamento attività per formazione a ISRE, Istituto Superiore Internazionale Salesiano di Ricerca Educativa. L'Istituto si occuperà di formazione rivolta ai giovani e agli adulti di riferimento. La scelta del soggetto deriva dall'esperienza specifica data anche dalla sperimentazione che l'ISRE ha avviato nel gennaio 2025 (vedi aiangles.eu) in ambito pastorale e non ancora applicata in ambito formativo che il progetto mira appunto ad estendere e consolidare.

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
1. Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere la socialità, l'interazione tra pari, l'inclusione, protagonismo;	2.2. Formazione AI Angels 3.3 Attività formative per operatori	Questionario qualitativo rivolto ai giovani in entrata e in uscita (aspetti indagati incremento competenze trasversali e competenze specifiche) Registri presenze Report attività
2. Sviluppare competenze digitali connesse all'Intelligenza Artificiale, competenze trasversali e relazionali e formare all'uso etico delle tecnologie;	3.4 Attività formative per ragazzi 14-18 3.5 Attività formativa laboratoriale 11-14 e 14-18 4 Attività di Comunicazione, disseminazione e promozione	Schede di osservazione fornite a docenti/educatori/AI Angels Questionario qualitativo rivolto ai giovani in entrata e in uscita (aspetti indagati incremento competenze trasversali e competenze specifiche) Registri presenze Report attività
3. Promuovere negli adulti strategie per l'accompagnamento formativo e socio-educativo dei giovani;	2 Attivazione di Presidi socio-educativi nazionale e locali 2.1 Eventi di onboarding 3.1 Attività formative per docenti 3.2 Attività formative per genitori 3.3 Attività formative per operatori	Rilevazioni sulla partecipazione / Report attività Registri presenze Questionario qualitativo in entrata e in uscita (aspetti indagati incremento competenze trasversali e competenze specifiche) Registri presenze Report attività Modellizzazione e Supervisione a cura del comitato scientifico
4. Potenziare le comunità territoriali nella sensibilizzazione all'uso delle nuove tecnologie in ottica preventiva;	1 Coordinamento e Monitoraggio 2 Attivazione di Presidi socio-educativi nazionale e locali 2.1 Eventi di onboarding 4 Attività di Comunicazione, disseminazione e promozione	Rilevazioni sulla partecipazione Questionario qualitativo in entrata e in uscita sull'acquisizione di competenze Report attività Modellizzazione e Supervisione a cura del comitato scientifico

11. Attività di comunicazione

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

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
Creazione di un'immagine coordinata e di infografiche, brevi video promozionali e materiale cartaceo (brochure, volantini) per sensibilizzare scuole, famiglie e operatori sulle attività del progetto.	Sito ente capofila; siti enti partner; pagine social di: ente capofila, enti partner e sedi coinvolte. - Distribuzione nei centri giovanili, scuole e punti di incontro sul territorio	Diffusione del progetto a livello territoriale e nazionale Riconoscimento e diffusione dell'iniziativa	NO
Social Media Campaign mirata. Attraverso post sponsorizzati su Meta e YT verranno raggiunti direttamente i giovani, le loro famiglie e gli insegnanti per promuovere i percorsi del progetto. La campagna social sarà calibrata per ingaggiare i destinatari in maniera efficace, aumentando la consapevolezza sulle attività	ADV dai canali Meta del partner in collaborazione con social enti partner e sedi coinvolte. - Mailing list degli enti coinvolti; sito ente capofila; siti enti partner; pagine social di ente capofila, enti partner e sedi coinvolte - Siti web: la scheda progetto, le attività e i materiali prodotti verranno pubblicati sui siti di: ente capofila ed enti partner previo controllo da parte di Salesiani per il Sociale APS	Aumento del coinvolgimento giovanile - Maggior visibilità locale: con un incremento del traffico verso il sito web o le pagine social. - Maggiore interazione online (commenti, condivisioni, richieste di informazioni) da parte dei destinatari e degli stakeholder locali interessati alle attività socio-educative. - 50 mila persone raggiunte sui canali social.	SI: verifiche mensili degli accessi, nuovi utenti, analisi degli insight (copertura, visualizzazioni, interazioni con i post)
Media partnership. Collaborazione con media locali e nazionali per la produzione di video-notizie e interviste che raccontino l'impatto positivo del progetto sui giovani. I contenuti saranno veicolati tramite media e social network, affiancati da articoli redazionali e comunicati stampa mirati a promuovere le iniziative del progetto, sensibilizzare stakeholder istituzionali e comunità locali	Pubblicazione a mezzo stampa su testate e riviste - Diffusione dei materiali video su riviste online, siti e canali social dei partner di progetto. - Pubblicazioni periodiche: SXS (tiratura 20mila copie) - Condivisione video nella rete social (ente capofila, enti partner e sedi di attuazione)	Partenariato con un'agenzia stampa tra tra AskaNews / AdnKronos / Italtpress - Realizzazione 1 video evento e 2 video interviste - Sensibilizzazione dell'opinione pubblica sugli obiettivi generali e le aree prioritarie	SI: video prodotti, visualizzazioni online, rassegna stampa, OTS/OTV (persone che potrebbero essere state esposte al messaggio tramite i vari canali utilizzati).

<p>Evento Finale: Festival con contest musicale per la restituzione del percorso di partecipazione dal basso</p>	<p>Video finale che sintetizzerà i principali risultati e l'impatto del progetto. Verrà condiviso sulle pagine social dell'ente capofila e degli enti partner oltre a quelle delle sedi coinvolte.</p>	<p>-Conoscenza e condivisione prassi e metodologie modellizzate - Trasferimento del modello, delle conoscenze sviluppate a nuove istituzioni locali e regionali, al mondo dei servizi, alla comunità scientifica, al mondo della scuola.</p>	<p>SI: -Numero partecipanti ad eventi locali e nazionali - Numero scaricamento pubblicazione da sito</p>