

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

Intelligentemente artificiali

1b - Durata

18 mesi

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

2a - Obiettivi generali¹

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

[2]

[3]

[4]

2b - Aree prioritarie di intervento²

a) promozione di iniziative educative rivolte ai giovani e alle loro famiglie, capaci di sviluppare un uso etico, critico e consapevole dell'I.A. e delle nuove tecnologie;

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

[3]

[4]

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.

[5]

[6]

2c- Linee di attività³

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

La Federconsumatori – APS persegue attività di sostegno, formazione, informazione e tutela di tutti i cittadini (art. 2 dello Statuto della Associazione).

L'associazione persegue attività di interesse generale, fra le quali il contrasto alla scorrettezza nell'utilizzo di dati personali da parte delle differenti piattaforme digitali, la promozione dell'uso attento e consapevole dei motori di ricerca e di qualunque piattaforma social, il contrasto a qualunque forma di patologia avente un risvolto sociale.

Le linee di attività di interesse generale in coerenza con lo Statuto della Associazione sono:

- W, promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici, nonché dei diritti dei consumatori e degli utenti delle attività di interesse generale di cui al presente articolo, promozione delle pari opportunità e delle iniziative di aiuto reciproco incluse le banche dei tempi di cui all'articolo 27 della legge 8 marzo 2000, n. 53 e i gruppi di acquisto solidale di cui all'articolo 1, comma 266, della legge 24 dicembre 2007 n. 244;

³ Ricomprese tra quelle di cui all'articolo 5 del d.lgs. 117/2017 e s.m.i. integralmente riportate nell'allegato 1 dell'Avviso 3/2024.

3 – Descrizione del progetto (*Massimo due pagine*)

Esporre sinteticamente:

3.1. Ambito territoriale del progetto (indicare le regioni, province e comuni in cui si prevede in concreto la realizzazione delle attività)

Il progetto svolgerà la propria attività di formazione, educazione e sensibilizzazione in: Abruzzo-Pescara, Basilicata-Matera, Calabria-Crotone, Campania-Napoli, Emilia-Romagna-Modena, Friuli-Venezia Giulia-Udine, Lazio-Roma, Liguria-Genova, Lombardia-Milano, Marche-Pesaro Urbino, Molise-Isernia, Piemonte-Torino, Puglia-Bari, Sardegna-Cagliari, Sicilia-Palermo, Toscana-Firenze, Trento, Bolzano, Umbria-Perugia, Valle d'Aosta-Aosta e Veneto-Padova e/o Rovigo.

3.2. Idea a fondamento della proposta

Il progetto Intelligentemente Artificiali si fonda sulla consapevolezza che la crescente diffusione dell'intelligenza artificiale (I.A.) stia generando profonde trasformazioni economiche, sociali e culturali, con effetti rilevanti soprattutto nei contesti e nei territori più esposti al fenomeno della povertà educativa. La complessità e rapidità di tali cambiamenti richiedono risposte concrete e coordinate in termini di formazione, educazione e sensibilizzazione, che consentano a studenti, insegnanti, operatori del Terzo Settore e alle famiglie di comprendere, utilizzare e valutare criticamente le nuove tecnologie. L'intervento proposto mira a contrastare la povertà educativa e il divario digitale attraverso un programma strutturato e inclusivo di attività, che rispondano efficacemente alle esigenze individuate e che consentano un impatto duraturo, misurabile e replicabile nei diversi contesti territoriali coinvolti.

3.3. Descrizione del contesto

Negli ultimi decenni, l'I.A. ha assunto un ruolo centrale nelle trasformazioni economiche, sociali e culturali a livello globale, grazie a progressi significativi in settori come l'informatica, le neuroscienze, i big data e il machine learning. Le applicazioni principali includono l'automazione industriale, la robotica, l'elaborazione avanzata dei dati e l'uso crescente dell'I.A. in ambiti chiave come la sanità, la finanza e l'educazione. Questa rapida evoluzione comporta importanti opportunità ma anche sfide e criticità di grande rilievo: tra queste ultime spiccano in primis la povertà educativa e il divario digitale, a cui si accompagnano la ancora scarsa competenza nelle discipline STEM (Scienza, Tecnologia, Ingegneria e Matematica) tra i giovani e gli impatti dell'I.A. sul mercato del lavoro, in particolare in termini di possibile perdita di occupazione conseguente all'automazione di alcune attività nonché l'incremento della polarizzazione sociale che, in conseguenza dei bias algoritmici e della disinformazione digitale, amplifica a sua volta le disuguaglianze.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

L'Italia registra livelli di alfabetizzazione digitale tra i più bassi in Europa, con profonde disuguaglianze territoriali che limitano le opportunità educative e professionali, cui si affianca il fenomeno dell'isolamento digitale che sta emergendo come una criticità crescente tra i giovani, accentuando problematiche relazionali e psicologiche. Tali bisogni sono stati identificati nel divario digitale e nella povertà educativa, nelle disuguaglianze nel mercato del lavoro e nel disagio giovanile legato all'uso passivo della tecnologia. Il contesto descritto impone l'adozione di un piano formativo e divulgativo che non si limiti allo sviluppo delle conoscenze tecniche ma che favorisca l'acquisizione di una coscienza critica e di un adeguato livello di consapevolezza rispetto alle implicazioni etiche, sociali ed educative dell'I.A. Il progetto mira a rispondere concretamente alle necessità che stanno emergendo con crescente importanza nel tessuto sociale, in particolare in termini di divario digitale e povertà educativa.

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:

La metodologia proposta si caratterizza per l'adozione di un approccio integrato e innovativo, che risponde in modo diretto ed efficace ai bisogni rilevati nel contesto di riferimento, con particolare attenzione alla povertà educativa e al divario digitale. L'intervento proposto si basa sull'applicazione di metodologie innovative rispetto alla tipologia di intervento e in termini di innovazione sociale, mirate a coinvolgere in modo attivo e consapevole studenti, famiglie, insegnanti e operatori del terzo settore. Il partenariato adotta un approccio multidimensionale e multilivello, che integra formazione professionale, educazione digitale e attività di sensibilizzazione territoriale. La metodologia si articola nei seguenti elementi chiave:

- Approccio formativo integrato e partecipativo: gli interventi formativi prevedono l'utilizzo di metodologie interattive e laboratoriali (ad esempio, workshop, laboratori STEM, piattaforme e-learning), finalizzate a garantire il coinvolgimento attivo dei beneficiari e facilitare l'acquisizione di competenze trasversali sull'IA e sulle tecnologie emergenti.

- Modello "Train-the-trainers": formazione specifica rivolta a docenti e operatori del Terzo settore, con l'obiettivo di creare figure capaci di diffondere le competenze acquisite all'interno delle scuole e nei contesti sociali locali. Tale metodologia permette una diffusione capillare e sostenibile nel tempo dei contenuti formativi e sensibilizzativi del progetto.

- Coinvolgimento diretto delle famiglie: le attività di sensibilizzazione saranno rivolte direttamente alle famiglie per sviluppare consapevolezza critica e competenze di base sull'uso delle tecnologie digitali, con attenzione particolare ai rischi legati all'IA (privacy, disinformazione, bias algoritmici) e agli strumenti per affrontarli.

- Strutturazione di reti territoriali permanenti: attraverso la costruzione di reti locali stabili, il progetto intende promuovere nuove forme di collaborazione tra scuole, enti locali, terzo settore e altri attori territoriali. Questa metodologia favorisce una co-progettazione efficace e la creazione di modelli replicabili, assicurando sostenibilità e continuità nel tempo.

Attraverso le suindicate metodologie integrate e innovative, il partenariato intende fornire risposte concrete e sostenibili alle problematiche evidenziate, con l'obiettivo ultimo di generare un impatto significativo e duraturo sulla riduzione della povertà educativa e del divario digitale.

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>
Docenti scuole secondarie di primo e secondo grado e CPIA (60 docenti, fascia 30-60 anni). Coinvolti per aggiornamento metodologico su IA, potenziamento capacità didattiche. Attesi miglioramenti competenze metodologiche, diffusione moduli didattici digitali. Effetti moltiplicatori: replicabilità metodologica.	60	Tramite i contatti delle sedi territoriali delle AACC e partner del progetto, e tramite la collaborazione della RIDAP per le scuole dei CPIA verranno coinvolti almeno 15 istituti con almeno 2 docenti per istituto.
Studenti scuole secondarie di primo e secondo grado (450 studenti, fascia 11-19 anni). Acquisizione competenze digitali avanzate, pensiero critico su IA, riduzione rischi cyberbullismo. Attesi miglioramento consapevolezza digitale, partecipazione laboratori, contest e acquisizione competenze STEM. Effetti moltiplicatori: integrazione stabile nei programmi scolastici.	450	Tramite docenti scuole aderenti.
Studenti CPIA (60 studenti adulti, fascia 18-50 anni). Coinvolti per riduzione divario digitale e inclusione lavorativa. Attesi risultati competenze digitali professionali, capacità uso strumenti IA e incremento opportunità lavorative. Effetti moltiplicatori: diffusione pratiche educative digitali CPIA nazionali.	60	Tramite docenti CPIA.
Studenti universitari (300 studenti, fascia 19-25 anni). Coinvolti per approfondimento specialistico IA, occupabilità, sviluppo competenze digitali avanzate. Attesi acquisizione competenze avanzate IA,	300	Attraverso Università IULM, reti partner e collaborazioni con Rete Assist e Aisfor.

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).

incremento possibilità occupazionali, formazione comunità accademiche IA. Effetti moltiplicatori: diffusione competenze digitali specialistiche.		
Operatori enti terzo settore (40 operatori, fascia 25-60 anni). Coinvolti per rafforzare ruolo educativo e sensibilizzazione su IA. Attesi capacità educativa sul territorio, miglioramento competenze digitali, diffusione locale contenuti formativi. Effetti moltiplicatori: consolidamento reti locali educative.	40	Tramite contatti partner.
Cittadini sensibilizzazione – Teatro forum (300 persone). Coinvolti per riflessione impatti IA. Attesi consapevolezza, coinvolgimento e riflessione critica. Effetti moltiplicatori: sensibilizzazione pubblica e replicabilità metodologie artistiche	300	Promozione territoriale e scuole aderenti.
Cittadini sensibilizzazione – Let's talk about (480 persone). Consapevolezza critica privacy e cyberbullismo. Attesi consapevolezza digitale e partecipazione comunitaria. Effetti moltiplicatori: replicabilità su altre comunità locali	480	Promozione locale reti AACC.
Famiglie (400 genitori/caregiver, fascia 30-65 anni). Dialogo intergenerazionale IA e rischi digitali. Attesi conoscenze digitali familiari e riduzione rischi minori. Effetti moltiplicatori: modello formativo-informativo tramite reti familiari.	400	Istituti scolastici e attività informative.
Operatori informazione e media (100 giornalisti). Attesi copertura mediatica, accuratezza informativa, diffusione contenuti. Effetti moltiplicatori: diffusione mediatica ampia.	100	Ufficio stampa nazionale e locale.
Audience comunicazione e sensibilizzazione (3.000.000 cittadini). Diffusione contenuti su canali partner e attività mirate. Attesi ampia diffusione consapevolezza IA. Effetti moltiplicatori: sensibilizzazione diffusa.	3.000.000	Canali digitali/tradizionali partner e campagne informative.

5 – Attività (*Massimo quattro pagine*)

Il progetto Intelligentemente Artificiali punta a garantire un accesso diffuso alle competenze digitali di base e avanzate, a rafforzare la formazione STEM e lo sviluppo di competenze trasversali necessarie per l'adattamento all'automazione e alle trasformazioni digitali, a fornire strumenti per un uso consapevole dell'I.A. e dei media digitali e a garantire modelli educativi strutturati e replicabili, attraverso la definizione di protocolli educativi territoriali che consentano una sperimentazione coordinata dell'uso dell'I.A. nelle scuole e nei contesti educativi, con il coinvolgimento di istituzioni locali e del terzo settore.

Questi elementi definiscono le basi dell'intervento progettuale, assicurando un allineamento tra i bisogni rilevati e gli obiettivi strategici.

Il progetto poggerà su tre principali pilastri di intervento:

- 1) Formazione e accompagnamento per giovani, docenti, famiglie e operatori degli enti del Terzo settore, per rafforzarne competenze digitali e consapevolezza;
- 2) Sensibilizzazione e advocacy presso istituzioni locali e forze sociali, creando reti per la diffusione della cultura dell'uso etico dell'intelligenza artificiale;
- 3) Sperimentazione e scalabilità attraverso la creazione di protocolli educativi territoriali e di un caso-pilota nel Comune di Roma.

Al fine del raggiungimento degli obiettivi progettuali e dei risultati attesi, la presente iniziativa si dispiegherà mediante la realizzazione delle seguenti attività.

1) Formazione e accompagnamento per giovani, docenti, famiglie e operatori degli enti del Terzo settore, per rafforzarne competenze digitali e consapevolezza. Attività educative-formative

1.1) Costituzione di un Comitato Scientifico. Al fine di sovrintendere alla realizzazione delle linee guida e di alcune attività, alla raccolta e valutazione di coerenza di dati e materiali rispetto agli obiettivi progettuali sarà costituito un Comitato Scientifico di progetto, composto da rappresentanti delle associazioni del partenariato, esperti di formazione, pedagogia, comunicazione e visual art.

1.2) Coinvolgimento scuole e CPIA. La Federconsumatori in sinergia con Adusbef, Movimento Difesa del Cittadino, Unione Nazionale Consumatori, Federconsumatori Abruzzo, Federconsumatori Emilia-Romagna, Federconsumatori Lazio e Federconsumatori Sicilia, realizzerà una mappatura che consentirà loro di individuare le scuole ed i CPIA da coinvolgere nel percorso formativo.

1.3) Survey. In ragione della variegata composizione dei target di riferimento – sia sotto il profilo anagrafico che dal punto di vista socioculturale – sarà realizzata una indagine conoscitiva prodromica all'avvio delle attività rivolte agli studenti, allo scopo di testare il livello di conoscenza e di consapevolezza di questi ultimi in merito alle tematiche centrali del progetto nonché lo svolgimento del medesimo sondaggio al termine delle iniziative in questione. Fondazione Openpolis e Federconsumatori, con la collaborazione della Fondazione Di Vittorio e del CESPI (Centro Studi di Politica Internazionale), cureranno l'elaborazione e la somministrazione di due survey, per gli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado e per gli iscritti ai Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti. La medesima indagine verrà condotta anche al termine delle attività di educazione e formazione, allo scopo di verificarne l'incidenza e l'efficacia.

1.4) Piano formativo multilivello. Le linee guida definite con il contributo del Comitato Scientifico unitamente alla analisi delle risultanze delle due survey consentiranno alla Fondazione Openpolis, in sinergia con la Federconsumatori, Informatici Senza Frontiere, Unione Nazionale Consumatori, Fondazione Di Liegro e con il contributo di Obiettivo Psicosociale di definire il piano formativo multilivello rivolto agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado, agli iscritti dei Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti (CPIA), agli studenti universitari ed agli operatori del terzo settore finalizzato alla creazione di un network informale territoriale di apprendimento permanente sull'I.A. Alla definizione del piano seguirà lo sviluppo nel dettaglio dei moduli formativi, la programmazione dell'erogazione della formazione, e la produzione dei materiali di supporto all'attività formativa fruibili sia in modalità sincrona che asincrona. L'attività educativo-informativa verrà strutturata su **5 livelli**.

1.5) Formazione Primo livello. Lo sviluppo del percorso formativo integrato multilivello avrà inizio con la formazione dei formatori. La Fondazione Openpolis in sinergia con al Fondazione Di Liegro strutturerà e svolgerà il programma rivolto ai docenti delle scuole coinvolte, finalizzato a far acquisire loro metodologie innovative su alfabetizzazione digitale, uso etico e critico dell'I.A. e gestione dei rischi connessi. La formazione, erogata attraverso una piattaforma online, si

estrinsecherà nello sviluppo di un percorso modulare della durata di almeno 20 ore che includerà un modulo di approfondimento sul disagio psicologico giovanile legato all'eccessivo e indiscriminato utilizzo delle nuove tecnologie. Sarà richiesta la validazione delle ore di corso svolte dagli insegnanti ai fini del riconoscimento dei crediti formativi che i docenti devono obbligatoriamente conseguire.

1.6) Formazione Secondo livello. Il secondo livello di formazione è rivolto agli operatori degli enti del terzo settore operanti nei territori coinvolti nelle attività progettuali, e sarà specificamente finalizzato a fare in modo che gli stessi possano avere un ruolo proattivo nel proprio contesto di riferimento, sia supportando ed accompagnando i docenti degli istituti scolastici coinvolti nel lavoro che questi ultimi svolgeranno in classe con gli studenti, sia, su un piano più ampio, ponendo le basi favorire la creazione di "comunità educanti" in cui potere tra l'altro innestare l'attività di sensibilizzazione rivolta alle famiglie. Anche la formazione di secondo livello sarà fruita in modalità e-learning attraverso l'accesso alla piattaforma online dedicata. Verranno erogati moduli formativi per almeno 20 ore complessive di lezione, sull'utilizzo etico e critico della I.A., a cui si aggiungerà uno specifico modulo di approfondimento realizzato con la collaborazione di Obiettivo Psicosociale finalizzato a fornire le metodologie di approccio psico-pedagogico necessarie a gestire le relazioni con studenti, genitori e membri della comunità.

1.7) Formazione Terzo livello. La formazione di terzo livello è rivolta agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado coinvolte. Informatici Senza Frontiere elaborerà e svolgerà tramite la piattaforma e-learning due moduli di formazione (durata 4 ore per ciascun modulo) in cui verranno descritte le peculiarità dell'intelligenza artificiale nonché le applicazioni, i rischi e i vantaggi della stessa nella vita quotidiana. Nel corso delle lezioni verranno altresì affrontati argomenti quali machine learning, esempi di Large Language Model, cyberbullismo nei social media, bias d'addestramento, stereotipi, privacy e truffe. A ciò si aggiungeranno dieci ore di lavoro in classe con i docenti opportunamente formati e supportati dagli operatori delle Associazioni dei consumatori inserite nel partenariato nonché un modulo di approfondimento della durata complessiva di 4 ore sull'impiego dell'intelligenza artificiale in ambito artistico.

1.8) Formazione Quarto livello. La formazione di quarto livello è rivolta ad un segmento di popolazione sempre più spesso marginalizzato, che spesso resta escluso dalle attività di educazione e formazione promosse e realizzate a livello istituzionale rivolte agli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado. Le finalità sottese alla realizzazione del progetto Intelligentemente Artificiali, consentiranno quindi di raggiungere anche il target di popolazione degli studenti adulti, nonché di mettere in atto un'operazione di prevenzione dell'abbandono scolastico. Gli studenti dei Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti (16-29 anni), saranno coinvolti grazie alla collaborazione con la RIDAP – Rete Italiana Istruzione Degli Adulti. La Fondazione Openpolis elaborerà ed erogherà online un totale di 16 ore di formazione, focalizzate all'impatto sociale e l'utilizzo etico dell'intelligenza artificiale, sugli strumenti digitali per il reinserimento lavorativo e sull'utilizzo delle tecnologie per la ricerca di lavoro nonché per la redazione di CV assistiti da IA e per la simulazione di colloqui. In tale percorso, si inserirà anche la collaborazione di Speha Fresia per la realizzazione di un focus sull'ambito professionale e occupazionale.

1.9) Formazione Quinto livello. Unione Nazionale Consumatori, in collaborazione con l'Università IULM, realizzerà un percorso educativo e di approfondimento di altro livello dedicato ai giovani e agli studenti universitari dai 18 ai 25 anni. Il percorso, realizzato da docenti universitari ed esperti del settore, avrà l'obiettivo di approfondire le opportunità e i rischi dell'applicazione dell'IA in diversi campi e competenze. Verranno in particolare affrontati argomenti come le opportunità lavorative e applicative legate all'I.A. (in modo tale che i partecipanti ricavano dalla partecipazione all'attività competenze spendibili a livello lavorativo, in particolare per le donne), i rischi etici, legali, privacy, case history e best practices nell'impiego dell'I.A., i deepfake e le fakenews. Il percorso educativo si svolgerà tramite webinar/moduli in modalità sincrona e/o asincrona e sarà accessibile gratuitamente su una piattaforma online che resterà operativa per l'intero ciclo di vita del progetto. Il percorso prevede la condivisione di materiali di supporto e momenti di verifica e confronto con gli esperti. Inoltre il quinto livello dell'attività di educazione e formazione prevede lo svolgimento di seminari universitari di approfondimento e/o eventi di presentazione di studi e ricerche su aspetti rilevanti e/o particolarmente delicati o problematici dell'intelligenza artificiale presso l'Università di Perugia, l'Università di Padova, presso l'Università di Cagliari e presso il Dipartimento di Psicologia dei processi di sviluppo e socializzazione di Sapienza università di Roma e il Dipartimento di scienze economiche di Sapienza università di Roma.

1.10) Contest. Gli studenti coinvolti nelle attività di formazione saranno invitati a partecipare ad un contest, attraverso il quale potranno mettere in pratica quanto appreso sull'intelligenza artificiale e tradurre in "opera creativa" le nozioni acquisite grazie ai moduli di approfondimento sull'impiego dell'I.A. in ambito artistico. Agli istituti scolastici verrà fornito un software di intelligenza artificiale che consenta ai partecipanti di elaborare e realizzare i contenuti con cui prendere parte al concorso. Il Comitato scientifico del progetto definirà i contenuti del regolamento del concorso volto a definire le modalità di partecipazione, la tipologia di elaborati da produrre ed i criteri di votazione/selezione degli stessi. Il contest sarà suddiviso in 3 categorie per tener conto dei diversi gradi di istruzione coinvolti nel percorso formativo (scuole secondarie di prime e secondo grado, Centri Provinciali per l'Istruzione degli Adulti). Il contest sarà promosso attraverso la realizzazione di una campagna social, che consentirà al pubblico di votare un elaborato per ogni sezione del concorso. I 3 elaborati che riceveranno il maggior numero di voti all'interno della mediateca, per ciascuna sezione, saranno valutati dal Comitato Scientifico, i vincitori di ciascuna categoria, saranno invitati insieme ai docenti all'evento conclusivo e riceveranno come premio la partecipazione ad una esperienza laboratoriale presso l'Accademia delle Belle Arti di Roma RUFA, mentre gli istituti scolastici di riferimento vinceranno un abbonamento ad un chatbot generativo. Un pacchetto di abbonamenti annuali livello "pro" ad un chatbot generativo sarà inoltre il premio per gli studenti che si classificheranno al secondo e al terzo posto.

2) Attività informative e di sensibilizzazione. il progetto prevede la realizzazione di attività mirate alla sensibilizzazione di studenti, docenti, famiglie e operatori del Terzo settore sull'utilizzo critico e consapevole dell'intelligenza artificiale, con l'obiettivo di favorire una maggiore comprensione delle logiche di funzionamento dell'I.A., delle sue applicazioni pratiche e dei rischi connessi, fornendo strumenti per un uso consapevole delle tecnologie digitali.

Tale linea di attività si pone lo scopo di accrescere la consapevolezza critica e sociale sull'I.A. fornendo strumenti per interpretarne correttamente il ruolo artificiale nella società e di promuovere un approccio attivo e partecipativo delle comunità coinvolte, attraverso esperienze immersive che stimolino il pensiero critico e il dibattito pubblico nonché di favorire il confronto e il coinvolgimento intergenerazionale.

2.1) Definizione format. La Federconsumatori in sinergia con la Fondazione Di Liegro definirà un format di attività di sensibilizzazione al fine di assicurare la coerenza delle iniziative, e ne coordinerà l'organizzazione e lo svolgimento.

2.2) Tour "Il genio d'Italia". Al fine di incentivare la partecipazione dei cittadini, per gli incontri a livello territoriale si prevede la realizzazione del tour "Il genio d'Italia", ovvero l'organizzazione di momenti di incontro con la cittadinanza che potranno anche tradursi in performance artistiche o installazioni supportate dall'intelligenza artificiale. Il tour sarà caratterizzato da due tipologie di evento:

a) *Teatro itinerante*, utilizzando il format del "Teatro Forum" o "Teatro dell'oppresso": questa particolare forma teatrale immersiva consentirà di calare lo spettatore nel contesto narrato attraverso la messa in scena di diverse situazioni di oppressione. In questo modo sarà possibile far emergere le radici degli elementi di conflitto sociale e sperimentare, grazie al diretto coinvolgimento del pubblico, soluzioni innovative alle criticità collegate al tema. L'attività intercederà due macrogruppi di destinatari: i giovani studenti degli istituti scolastici coinvolti nel percorso formativo – in merito alla comprensione dei rischi dell'intelligenza artificiale, alla capacità critica nei confronti dei social media e alla consapevolezza sul futuro lavorativo alla luce della maggiore automazione/utilizzo I.A. – e il target degli educatori, in cui sono inclusi i docenti ed anche le famiglie, in merito agli approcci educativi e alle attività che possano sviluppare creatività e collaborazione tra gli studenti.

b) Appuntamenti "*Let's talk about*" che vedranno coinvolte le Associazioni dei consumatori in collaborazione con gli stakeholder locali e con soggetti quali enti locali e/o pro loco e/o associazioni del territorio e/o parrocchie focalizzati sulle eventuali ripercussioni degli strumenti dell'I.A. sulla sfera psicologica nonché sui possibili impieghi dell'intelligenza artificiale nelle arti visive. Nel corso di alcuni degli appuntamenti di sensibilizzazione verrà inserito un focus specifico a cura della Fondazione Di Liegro, in cui verranno affrontate questioni relative alla prevenzione del disagio giovanile e all'impiego consapevole delle tecnologie digitali. Nel corso di questi appuntamenti gli esperti della Fondazione potranno fornire a genitori e famiglie gli strumenti per riconoscere i segnali di disagio legati all'isolamento digitale. Saranno realizzate complessivamente 22 tappe del tour, 6 in modalità *teatro* e 16 in modalità *talk*.

3) Creazione di network territoriali di apprendimento permanente sull'intelligenza artificiale e sviluppo di un protocollo di intesa sperimentale con Roma Capitale. Parallelamente alle attività di educazione, informazione e formazione sopra descritte, Federconsumatori e Openpolis realizzeranno azioni di advocacy e creazione di comunità di pratiche territoriali permanenti per istituzionalizzare modelli educativi sull'I.A. e promuovere politiche di alfabetizzazione digitale sostenibili nel tempo. In alcuni contesti territoriali si costituiranno network locali dedicati all'apprendimento permanente sull'I.A., con il coinvolgimento di enti del Terzo settore, istituzioni locali e scuole. Tale linea di intervento si svolgerà attraverso la partecipazione a tavoli di policy making finalizzati all'integrazione delle competenze digitali e dell'educazione all'I.A. nelle strategie educative territoriali e con l'elaborazione di documenti di indirizzo e policy paper mirati all'elaborazione di linee guida replicabili per la governance dell'educazione digitale. A titolo di sperimentazione di modello di governance condivisa, verrà stipulato un accordo pilota con Roma Capitale: l'accordo, finalizzato alla prototipazione di un modello educativo integrato sull'intelligenza artificiale, includerà la collaborazione con le scuole locali per implementare percorsi educativi adattati alle specifiche esigenze territoriali, il coinvolgimento delle comunità locali attraverso eventi pubblici e laboratori per la cittadinanza e una successiva attività di controllo e valutazione per testare l'efficacia del modello e predisporre la scalabilità in altri contesti.

L'esplicazione delle attività dei tre pilasti di intervento progettuali, sarà rafforzata in itinere da una campagna di comunicazione e da una valutazione di impatto pre e post intervento.

4) Comunicazione. La Fondazione Openpolis svilupperà una campagna di comunicazione, strutturata su base multicanale e alla cui diffusione collaboreranno tutti i partner, con l'obiettivo di diffondere in maniera efficace e capillare le tematiche legate all'uso consapevole, etico e responsabile dell'intelligenza artificiale. In linea con gli obiettivi progettuali, la campagna avrà l'obiettivo di sensibilizzare e coinvolgere attivamente studenti, insegnanti, famiglie, operatori del Terzo settore e l'intera comunità locale. La campagna comprenderà una combinazione di strumenti digitali e tradizionali per garantire la massima diffusione dei contenuti. Si prevede la produzione di videopillole, infografiche e altri prodotti visual per facilitare la comprensione delle problematiche legate all'I.A. e ai suoi rischi, come disinformazione, privacy e cyberbullismo e la diffusione mirata sui principali canali social (ad esempio Facebook, Instagram, LinkedIn, YouTube ecc.) con contenuti adattati a diversi target, in particolare per giovani e per le famiglie. Verranno prodotti inoltre materiali di divulgazione, tra cui almeno 30 contenuti visual (ad es. videopillole), 5 guide tematiche di approfondimento, locandine dedicate agli eventi e agli appuntamenti organizzati sul territorio e lo sviluppo di un format televisivo dedicato su un network di 50 emittenti locali (10 trasmissioni) su informazioni, opportunità, utilizzi truffaldini e professioni legate all'intelligenza artificiale.

5) Valutazione di impatto. La Fondazione Openpolis, in sinergia con tutto il partenariato, implementerà un sistema strutturato basato sulla definizione di indicatori di performance per misurare l'efficacia delle attività e su specifici strumenti di raccolta dati, inclusi questionari pre e post formazione, analisi dei dati di engagement sui canali digitali e report periodici. La valutazione d'impatto sarà sviluppata secondo una metodologia basata su un'analisi pre-post intervento, su verifiche qualitative (con focus group e interviste con docenti, studenti, operatori del terzo settore e famiglie per raccogliere feedback) e degli effetti a lungo termine. Infine, verranno impiegati strumenti di reporting e disseminazione dei risultati, public report di impatto ed eventi di restituzione.

6) Evento finale. L'attività progettuale si chiuderà con la realizzazione di un evento finale a cui parteciperanno i responsabili di progetto di tutti i partner, i promotori presso gli enti che hanno attivamente collaborato allo sviluppo delle attività progettuali, i rappresentanti degli enti del terzo settore coinvolti nelle attività formative, gli studenti ed i rappresentati delle scuole vincitrici del concorso. Durante l'evento verranno presentati i risultati raggiunti dal progetto e verranno premiati gli studenti e le scuole vincitrici del concorso.

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
1.1) Costituzione di un Comitato Scientifico																		
1.2) Coinvolgimento scuole e CPIA																		
1.3) Survey																		
1.4) Piano formativo multilivello																		
1.5) Formazione Primo livello																		
1.6) Formazione Secondo livello																		
1.7) Formazione Terzo livello																		
1.8) Formazione Quarto livello																		
1.9) Formazione Quinto livello																		
1.10) Contest																		
2.1) Definizione format																		
2.2) Tour "Il genio d'Italia"																		
3) Creazione di network territoriali																		
4) Comunicazione																		
5) Valutazione di impatto																		
6) Evento finale																		

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)
--------	---	----------------------	---	---------------------------------	---

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.

1	2	A	Federconsumatori APS	A	Tempo ind.	29.000,00
2	2	B	Federconsumatori APS	A	Tempo ind.	60.250,00
3	1	C	Federconsumatori APS	B	Tempo ind.	16.375,00
4	3	D	Federconsumatori APS	A	Tempo ind.	52.250,00
5	2	B	Adusbef	B	Tempo ind.	16.500,00
6	1	C	Adusbef	A	Tempo ind.	5.906,00
7	2	D	Adusbef	C	Tempo ind.	10.000,00
8	8	D	Adusbef	A	Prest. Prof.	10.500,00
9	1	B	Federconsumatori Lazio	B	Tempo ind.	3.000,00
10	1	C	Federconsumatori Lazio	B	Tempo ind.	1.058,51
11	1	D	Federconsumatori Lazio	A	Tempo ind.	3.000,00
12	1	D	Federconsumatori Lazio	A	Prest.Prof.	2.000,00
13	1	B	Federconsumatori Em. Rom	B	Tempo ind.	3.000,00
14	1	C	Federconsumatori Em. Rom	B	Tempo ind.	1.185,00
15	1	D	Federconsumatori Em. Rom	A	Tempo ind.	3.000,00
16	1	D	Federconsumatori Em. Rom	A	Prest.Prof.	2.000,00
17	1	B	Federconsumatori Abruzzo	A	Prest.Prof.	3.000,00
18	1	C	Federconsumatori Abruzzo	A	Prest.Prof.	1.185,00
19	3	D	Federconsumatori Abruzzo	A	Prest.Prof.	5.000,00
20	1	B	Federconsumatori Sicilia	A	Prest.Prof.	3.000,00
21	1	C	Federconsumatori Sicilia	A	Prest.Prof.	1.185,00
22	3	D	Federconsumatori Sicilia	A	Prest.Prof.	5.000,00
23	1	B	UNC	A	Prest.Prof.	8.000,00
24	2	C	UNC	A	Prest.Prof.	10.200,00
25	5	D	UNC	A	Prest.Prof.	9.400,00
26	2	D	UNC	A	Tempo ind.	34.000,00
27	1	B	Movimento Consumatori	A	Tempo ind.	3.124,00
28	1	C	Movimento Consumatori	A	Tempo ind.	5.189,89
29	3	D	Movimento Consumatori	A	Tempo ind.	18.688,00
30	6	D	Movimento Consumatori	A	Prest.Prof.	4.800,00
31	1	B	MDC	A	Tempo ind.	12.000,00
32	1	C	MDC	A	Tempo ind.	10.151,00

33	1	D	MDC	A	Tempo ind.	5.000,00
34	1	B	MDC	B	Prest. Prof.	4.000,00
35	1	B	MDC	A	Prest. Prof.	6.000,00
36	6	B	MDC	A	Prest. Prof.	12.000,00
37	4	D	MDC	B	Prest. Prof.	4.000,00
38	3	D	MDC	A	Prest. Prof.	6.000,00
39	2	D	ISF	B	Prest. Prof.	2.400,00
40	3	D	ISF	C	Tempo ind.	10.342,00
41	3	C	ISF	D	Tempo ind.	1.560,46
42	2	D	Fondazione Di Liegro	B	Prest. Prof.	5.500,00
43	3	B	Fondazione Di Liegro	A	Prest. Prof.	11.000,00
44	1	C	Fondazione Di Liegro	A	Prest. Prof.	1.746,55
45	1	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	1.500,00
46	1	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	4.500,00
47	2	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	12.000,00
48	3	B	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	18.750,00
49	1	B	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	5.000,00
50	2	B	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	4.000,00
51	1	B	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	1.000,00
52	2	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	12.000,00
53	1	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	15.000,00
54	1	D	Fondazione Openpolis	A	Prest. Prof.	20.000,00
55	2	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	15.000,00
56	1	D	Fondazione Openpolis	A	Prest. Prof.	15.000,00
57	1	D	Fondazione Openpolis	A	Prest. Prof.	21.000,00
58	4	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	2.000,00
59	1	D	Fondazione Openpolis	A	Prest. Prof.	9.000,00
60	1	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	2.000,00
61	1	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	20.000,00
62	1	D	Fondazione Openpolis	A	Prest. Prof.	3.000,00
63	2	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	7.500,00
64	2	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	10.000,00
65	1	D	Fondazione Openpolis	A	Tempo ind.	2.000,00
66	1	C	Fondazione Openpolis	A	Prest. Prof.	23.314,00

7b. Volontari

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

	Numero	Tipo attività che verrà svolta ⁸	Ente di appartenenza	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	2	D	ISF	
2	1	C	ISF	
3				
4				
5				
6				
7				
8				

8 – Collaborazioni

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

	Ente collaboratore	Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione
1	CeSPI – Centro Studi di Politica Internazionale ETS	Survey conoscitiva fabbisogno formativo
2	Dipartimento di Scienze Sociali ed Economiche Sapienza Università di Roma	Seminari universitari di approfondimento
3	Dipartimento di Psicologia dei processi di sviluppo e socializzazione - Sapienza Università di Roma	Seminari universitari di approfondimento
4	RIDAP – Rete Italiana Istruzione degli Adulti	Coinvolgimento scuole CPIA
5	FONDAZIONE GIUSEPPE DI VITTORIO	Survey conoscitiva fabbisogno formativo

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".

6	SPEHA FRESIA Società Cooperativa Impresa sociale	Approfondimento applicazione I.A. in ambito professionale
7	RETE ASSIST-ETS	Diffusione del percorso educativo rivolto ai giovani 18/25 anni presso università e soggetti interessati appartenente alla rete di contatti dell'ente
8	AISFOR S.R.L.	Diffusione del percorso educativo rivolto ai giovani 18/25 anni presso università e reti presenti sul territorio interessate
9	CIANS – Coordinamento Istituzioni Afam non Statali	Comitato Scientifico
10	Istituto di Ricerche sulla Popolazione e le Politiche Sociali del Consiglio Nazionale delle Ricerche CNR-IRPPS	Comitato Scientifico

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.

Affidamento all'Università di Milano IULM: sarà affidata la realizzazione dei moduli/webinar del percorso educativo dedicato agli studenti universitari e giovani 18/25 anni, i moduli saranno realizzati con docenti IULM e AI IULM LAB, esperti sul tema delle IA. IULM e AI LAB IULM lavorano sul tema dell'AI attraverso un laboratorio di Intelligenza Artificiale con l'obiettivo di generare valore per il sistema aziendale e per il Paese, producendo cultura e idee attraverso un modello di diffusione aperta dell'innovazione legata al potenziale offerto dall'AI applicata al business.

Affidamento a MIR Academy: che fornirà la piattaforma digitale per la gestione sincrona e asincrona dei moduli realizzati in collaborazione con IULM e dedicati agli studenti universitari e giovani 18-25 anni. La piattaforma, oltre a consentire l'accesso ai moduli prevedrà la possibilità di scaricare i materiali di supporto, di gestire le prove di verifica ecc.

Affidamento a Civicamente: che, vanta esperienza pluriennale nella realizzazione di piattaforme on line, curerà la realizzazione della mediateca digitale per la pubblicazione degli elaborati prodotti dagli studenti delle scuole secondarie di primo e secondo grado e delle scuole CPIA per la partecipazione al Contest.

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
Promuovere competenze digitali critiche su IA per studenti, docenti e operatori	Programma formativo su più livelli (docenti, studenti, terzo settore, famiglie)	<ul style="list-style-type: none"> - Questionari pre e post formazione - Analisi della partecipazione ai moduli formativi - Focus group con docenti, studenti e operatori - Test di apprendimento finale per i partecipanti
Sensibilizzare famiglie e comunità locali su rischi e opportunità dell'IA	Campagne informative, eventi di sensibilizzazione, tour "Il Genio d'Italia"	<ul style="list-style-type: none"> - Monitoraggio engagement sui social media - Rilevazione numero partecipanti agli eventi - Survey post-evento per misurare il livello di consapevolezza acquisito
Garantire la qualità e la coerenza metodologica della sensibilizzazione	Coordinamento e definizione del format	<ul style="list-style-type: none"> - Valutazione metodologica periodica da parte del comitato scientifico - Analisi della coerenza tra format e obiettivi del progetto
Creare una rete di apprendimento permanente su IA con il coinvolgimento del Terzo settore	Formazione operatori del Terzo settore e sottoscrizione di protocolli di collaborazione	<ul style="list-style-type: none"> - Analisi follow-up sulle attività di rete post-progetto - Verifica del coinvolgimento attivo degli operatori nelle attività successive alla formazione
Diffondere contenuti informativi accessibili e inclusivi	Produzione di 30 video-pillole e contenuti digitali	<ul style="list-style-type: none"> - Numero di visualizzazioni e download - Analisi del grado di interazione sulle piattaforme digitali
Promuovere una maggiore comprensione delle tematiche legate all'IA	Realizzazione di 5 guide tematiche digitali e infografiche	<ul style="list-style-type: none"> - Numero di download/accessi ai materiali - Survey di valutazione della qualità e dell'utilità dei contenuti
Amplificare la diffusione della sensibilizzazione attraverso media tradizionali	Realizzazione di un format televisivo	<ul style="list-style-type: none"> - Numero di spettatori e dati di audience - Analisi della copertura mediatica attraverso rassegna stampa e dati di ascolto
Garantire una visibilità capillare delle iniziative di sensibilizzazione	Produzione, stampa e affissione di locandine informative	<ul style="list-style-type: none"> - Numero di materiali distribuiti e affissi nei territori coinvolti - Monitoraggio dell'efficacia tramite survey post-evento

Creare una rete di apprendimento permanente su IA con il coinvolgimento del Terzo settore	Formazione operatori del terzo settore	- Analisi follow-up sulle attività di rete post-progetto - Verifica del coinvolgimento attivo degli operatori nelle attività successive alla formazione
Diffondere materiali didattici e informativi accessibili a diversi target	Produzione contenuti digitali, materiali didattici, piattaforma web e repository online	- Numero di download/accessi ai materiali - Analisi interazioni sulla piattaforma - Survey di valutazione della qualità dei materiali distribuiti
Valutare impatto del progetto su policy educative e digitali	Attività di advocacy e relazioni istituzionali	- Numero di incontri istituzionali realizzati - Policy paper prodotti - Analisi recepimento proposte da parte delle istituzioni
Valutare l'efficacia e la sostenibilità della campagna di comunicazione	Ufficio stampa, relazioni media e strategia digitale	- Rassegna stampa (numero di articoli pubblicati) - Analisi dati di copertura mediatica e engagement social - Valutazione impatto delle attività di comunicazione tramite sondaggi
Coinvolgere attivamente gli studenti attraverso la creatività	Contest creativo tra studenti	- Numero di partecipanti iscritti - Analisi del numero e qualità degli elaborati prodotti - Valutazione dell'impatto attraverso le interazioni sulla mediateca digitale
Garantire la replicabilità del modello e la sostenibilità futura	Creazione di comunità di pratiche e patto educativo con Roma Capitale	- Numero di adesioni alle comunità di pratiche - Verifica dell'applicazione del patto educativo nei territori - Rilevazione della continuità delle attività post-progetto

11. Attività di comunicazione

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

Descrizione dell'attività	Mezzi di comunicazione utilizzati e coinvolti	Risultati attesi	Verifiche previste, se SI' specificare la tipologia
---------------------------	---	------------------	---

Piattaforma web dedicata – Creazione e gestione di una landing page per la diffusione dei materiali formativi, la raccolta dei contenuti e la promozione del progetto.	Sito web istituzionale, repository online per i materiali didattici, forum di discussione, newsletter tematiche.	Diffusione capillare dei contenuti formativi; coinvolgimento attivo degli utenti nello scambio di esperienze e discussioni tematiche.	Monitoraggio accessi e interazioni sulla piattaforma (analytics).
Campagne social media – Promozione di contenuti informativi e interattivi sui principali social network.	Facebook, Instagram, LinkedIn, YouTube.	Maggiore consapevolezza sui temi dell'IA e partecipazione attiva degli studenti e famiglie.	Analisi del reach e dell'engagement sulle piattaforme social.
Produzione di contenuti digitali innovativi – Creazione di video, infografiche e contenuti visual	Sito web, social media, piattaforma di e-learning, canali YouTube e Spotify.	Divulgazione chiara e accessibile dei concetti chiave del progetto.	Numero di visualizzazioni, download e interazioni.
Eventi di sensibilizzazione territoriale – Organizzazione di workshop, incontri pubblici e webinar per il coinvolgimento diretto delle comunità locali.	Media locali, mailing list di stakeholder territoriali, webinar su piattaforme dedicate (Zoom, Teams).	Rafforzamento della rete territoriale e maggiore coinvolgimento delle istituzioni locali.	Numero di partecipanti registrati, questionari di valutazione post-evento.
Ufficio stampa e media relations – Coinvolgimento della stampa nazionale e locale per garantire una copertura mediatica adeguata al progetto.	Testate giornalistiche (cartacee e online), agenzie stampa, radio e TV nazionali e locali.	Aumento della visibilità del progetto a livello istituzionale e pubblico.	Rassegna stampa e numero di articoli pubblicati.
Campagna di comunicazione per il contest creativo – Promozione del contest tra gli studenti con la creazione di una mediateca digitale dedicata.	Social media, piattaforma web, istituti scolastici, media giovanili.	Maggiore partecipazione degli studenti e valorizzazione dei contenuti prodotti.	Numero di iscritti al contest e interazioni sulla piattaforma della mediateca.