

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

IC – INTELLIGENZA COLLETTIVA

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

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

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

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

2b - Aree prioritarie di intervento²

[1] 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

[2] 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

[3] 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.

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

[5]

[6]

2c- Linee di attività³

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

Da quasi 25 anni la Fondazione Mondo Digitale ETS (FMD) è impegnata nella diffusione della cultura dell'innovazione per una nuova economia della conoscenza come motore di sviluppo del paese. Le tecnologie digitali sono usate come acceleratore sociale, per alimentare la crescita, il benessere, la produttività e la competitività, in modo che diventino un valore per tutti, dal cittadino alle imprese, alle città. FMD Lavora per una società democratica della conoscenza coniugando innovazione, istruzione, inclusione e valori fondamentali, in modo che i benefici siano a vantaggio di tutte le persone senza escludere o lasciare indietro nessuno. Opera a livello locale, nazionale e internazionale, elaborando modelli di intervento replicabili ovunque. Sono oltre 200 i progetti di inclusione e innovazione sociale realizzati finora, finanziati anche con fondi europei. Interviene anche sulle emergenze con soluzioni innovative e sistemiche in settori strategici per lo sviluppo del paese, proprio in termini di Pil (abbandoni scolastici, disoccupazione giovanile, parità di genere, invecchiamento attivo ecc.). La FMD non ha scopo di lucro e persegue esclusivamente finalità civiche, solidaristiche e di utilità generale.

In linea con le principali attività di interesse generale, così come definite dal Codice del terzo settore (articolo 5), dallo Statuto dell'organizzazione all'articolo 5 e richiamate nell'allegato 1 dell'Avviso, il progetto prevede di declinare istruzione, educazione formazione, in modalità formale e informale, con alleanze ibride (processi di innovazione sociale) tra diversi soggetti pubblici e privati (atenei, scuole, aziende ecc.). Le attività, esperienziali e coinvolgenti, sviluppano conoscenze, competenze, aspetti caratteriali e valori fondamentali secondo il modello di Educazione per la vita, in ambito scolastico, extrascolastico, universitario, post universitario e lungo tutto l'arco della vita. Prevedono attività di animazione territoriale per coinvolgere le comunità educanti e, dove possibile, anche la cittadinanza (eventi territoriali). In linea con le caratteristiche peculiari dell'organizzazione, organizzazione non profit orientata alla conoscenza, le attività sono parte di un programma integrato di ricerca-azione, sviluppo e implementazione (ARD&I). Un ciclo completo e continuo che affianca al lavoro accademico lo sviluppo di strumenti e di progetti nell'ambito dell'istruzione, dell'inclusione digitale e dello sviluppo territoriale e di comunità.

Educazione, istruzione e formazione professionale (Art. 5, Codice del Terzo Settore)

✓ RomeCup – Acceleratore dell'intelligenza collettiva

Hackathon, sfide e laboratori pratici per studenti e docenti sulle applicazioni dell'IA

Panel tematici e role modeling per avvicinare i giovani alle carriere digitali

Borse di studio e premi per incentivare soluzioni innovative con IA

✓ Scuola del Noi – Formazione per docenti

Community di docenti innovatori con repository di buone pratiche e strumenti IA per la didattica

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.

- Formazione peer-to-peer con il modello "Teacher-to-Teacher Labs"
- Sessioni immersive su chatbot educativi, personalizzazione dell'apprendimento con IA
- Gamification per rendere l'insegnamento più coinvolgente
- ✓ Formazione digitale e apprendimento lungo tutto l'arco della vita
 - Personal Ecosystem Canvas (PEC) per guidare lo sviluppo professionale
 - Laboratori tematici su cybersecurity, etica dell'IA, intelligenza artificiale applicata
 - Digital storytelling per raccontare esperienze educative e favorire la condivisione delle best practice
- ✓ Sperimentazione di modelli di apprendimento ibrido
 - Simulazioni interattive con realtà aumentata e virtuale
 - Classi virtuali e apprendimento a distanza con modelli collaborativi
 - Creazione di ambienti di apprendimento immersivo con serious gaming e chatbot educativi
 - Formazione per docenti su metodologie didattiche innovative
- Formazione extra-scolastica per prevenzione dispersione scolastica e povertà educativa**
- ✓ Microlearning e contenuti social per l'apprendimento rapido
 - Produzione di video brevi su TikTok, Instagram e YouTube su concetti chiave dell'IA
 - Challenge educative e format interattivi per stimolare la partecipazione
 - Collaborazione con scuole e docenti per integrare contenuti social nella didattica
- ✓ AI Ethics Lab per studenti, docenti e genitori
 - Workshop interdisciplinari su etica e IA con esperti di filosofia della tecnologia, giurisprudenza e data science
 - Simulazioni pratiche per comprendere bias, rischi e opportunità dell'IA
 - Toolkit e incontri formativi per genitori sul supporto ai figli nell'uso sicuro dell'IA
 - Creazione di un Manifesto Etico per le scuole con linee guida educative
- Promozione della cultura digitale, diritti civili e responsabilità sociale**
- ✓ Comunicazione e campagne di sensibilizzazione
 - Ufficio stampa & media relations per dare visibilità al progetto su TV, radio, giornali e web
 - Newsletter e comunicazione istituzionale per coinvolgere stakeholder e partner
 - Campagne social con storytelling collaborativo per diffondere best practice
 - Eventi e networking con policy maker e aziende tecnologiche per amplificare l'impatto
 - Community engagement & advocacy per sensibilizzare famiglie, scuole e imprese sull'etica dell'IA
 - Campagna #Dipendedame per diffondere la cultura dell'uso responsabile dell'IA
- Servizi per l'occupabilità e la crescita economica sostenibile**
- ✓ Connessione tra scuola e mondo del lavoro
 - Creazione di alleanze ibride tra scuole, università, centri di ricerca e aziende
 - Formazione per docenti e studenti su competenze richieste nel mercato del lavoro digitale
 - Accesso a mentorship e programmi di specializzazione per talenti emergenti in IA

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 IC - Intelligenza Collettiva ha un'ampia copertura nazionale con testbed territoriali in aree pilota per sperimentare e validare soluzioni innovative basate sull'IA nella didattica. L'iniziativa trasforma la scuola attraverso l'innovazione incrementale, sfruttando l'intelligenza collettiva degli insegnanti e della comunità educante come motore di cambiamento. Il progetto non si limita a fornire strumenti, ma crea un ecosistema di apprendimento partecipato, basato sulla collaborazione e sulla condivisione di buone pratiche. La RomeCup funge da piattaforma di accelerazione, creando sinergie tra scuola, università, centri di ricerca, imprese e istituzioni.

3.2. Idea a fondamento della proposta

IC significa Intelligenza Collettiva, ma richiama anche "I see", enfatizzando l'idea di comprensione condivisa attraverso l'uso consapevole dei social come strumento di apprendimento. Il progetto promuove l'uso etico dell'IA e dei social media, favorendo un'intelligenza relazionale orientata al benessere olistico. Si sviluppano percorsi di apprendimento continuo in contesti formali e informali, con traguardi misurabili e un approccio di innovazione incrementale. L'iniziativa valorizza l'intelligenza collettiva di una rete nazionale di docenti e stakeholder, supportando l'integrazione dell'IA nella didattica in modo sicuro e inclusivo.

Obiettivi principali

- Sicurezza digitale e social media: sviluppare nei giovani un approccio critico all'uso delle tecnologie, contrastando abusi come il deepfake
- Uguaglianza di genere: aumentare la partecipazione delle ragazze nelle discipline Stem attraverso percorsi di formazione personalizzati sull'IA
- Occupabilità e futuro digitale: fornire competenze avanzate ai giovani per prepararli al mondo del lavoro
- RomeCup come piattaforma di sviluppo: rendere RomeCup il punto di riferimento per l'innovazione educativa, la sperimentazione e il confronto su IA, robotica e nuove tecnologie
- Empowerment degli insegnanti: formare una comunità educante che usa l'IA in modo etico e consapevole per la didattica.

3.3. Descrizione del contesto

L'apprendimento si evolve oltre i confini della scuola, diventando un processo continuo e multidimensionale. Le competenze richieste dal mercato del lavoro stanno cambiando rapidamente, con un aumento della domanda di pensiero critico, problem solving e collaborazione. Tuttavia, la preparazione degli studenti e dei docenti non è ancora adeguata: solo il 40% degli insegnanti europei si sente pronto a integrare la tecnologia nella didattica e meno del 15% delle scuole italiane utilizza strumenti di IA. Il progetto risponde a queste sfide creando una rete di insegnanti innovatori, coinvolgendo le famiglie e integrando metodologie attive per migliorare la qualità dell'apprendimento.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Il progetto affronta il divario tra le trasformazioni tecnologiche e il sistema educativo, promuovendo un passaggio da un'educazione trasmissiva a un modello basato sulle competenze. Le principali esigenze individuate includono:

- Sviluppare percorsi educativi su AI Ethics per prevenire discriminazioni algoritmiche
- Creare ambienti di apprendimento innovativi e ibridi
- Formare docenti all'uso dell'IA nella didattica con strumenti concreti e metodologie attive

- Coinvolgere attivamente le famiglie per supportare i percorsi educativi digitali dei figli
- Costruire partnership tra scuola, università e imprese per allineare l'istruzione alle esigenze del mercato del lavoro.

3.5. Metodologie

Indicare con una X la metodologia dell'intervento proposto

A) Innovative rispetto:

- ☒ al contesto territoriale
- ☒ alla tipologia dell'intervento
- ☒ alle attività dell'ente proponente (o partners o collaborazioni, se previste).

B) ☒ pilota e sperimentali, finalizzate alla messa a punto di modelli di intervento tali da poter essere trasferiti e/o utilizzati in altri contesti territoriali.

C) ☒ di innovazione sociale, ovvero attività, servizi e modelli che soddisfano bisogni sociali (in modo più efficace delle alternative esistenti) e che allo stesso tempo creano nuove relazioni e nuove collaborazioni accrescendo le possibilità di azione per le stesse comunità di riferimento.

Specificare le caratteristiche:

Il progetto adotta un approccio sperimentale e replicabile basato su:

- Apprendimento esperienziale con hackathon, simulazioni interattive e laboratori pratici
- Metodologie attive e partecipative come formazione alla pari e gamification
- Innovazione digitale con realtà aumentata e virtuale, microlearning e contenuti social
- Storytelling partecipato e toolkit educativi replicabili
- RomeCup rappresenta il catalizzatore di queste metodologie, accelerando il dialogo tra scuole, università e aziende tecnologiche. L'uso della Real Time Evaluation for Social Innovation permette di trasformare i dati di monitoraggio in storie di impatto, favorendo un miglioramento continuo del progetto.

La rete di partner arricchisce il progetto con competenze complementari, rafforzando l'intelligenza collettiva e l'impatto educativo. Fondazione L'Albero della Vita supporta la formazione alla cittadinanza digitale fin dalla scuola primaria, coinvolgendo docenti e famiglie in percorsi inclusivi e innovativi. Cittadinanzattiva promuove la cittadinanza digitale e l'uso critico dell'IA, combinando formazione in presenza e online. Intercultura ODV rafforza il focus su IA, media e responsabilità sociale, adottando un approccio esperienziale e di peer education. FOQUS sperimenta modelli innovativi di apprendimento, favorendo il coinvolgimento della comunità educante. Codici Lazio rafforza la sensibilizzazione sui diritti digitali, AiCS introduce metodologie ludiche per l'apprendimento dell'IA, AECI Lazio e AECI Nazionale si concentrano sulla protezione dei consumatori digitali. Observe promuove l'educazione civica digitale nei contesti locali, sensibilizzando studenti e cittadini sui rischi legati all'IA e facilitando l'accesso consapevole alle tecnologie attraverso workshop nei CSAQ. Lisca Bianca valorizza l'artigianato come spazio educativo e creativo, proponendo laboratori in cui l'IA sostiene la progettazione e la produzione digitale, favorendo l'inclusione sociale di giovani fragili. L'Associazione Genitori Appio Claudio favorisce la partecipazione delle famiglie e rafforza il radicamento territoriale delle attività educative. Questa sinergia garantisce un ecosistema educativo innovativo, accessibile e sostenibile.

4- Risultati attesi (Massimo due pagine)

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

<i>Destinatari degli interventi (specificare)⁴</i>	<i>Numero</i>	<i>Modalità di individuazione</i>
Alunni (6-10 anni) della scuola primaria	600	Collaborazione con le scuole primarie, contatti diretti con dirigenti scolastici, coinvolgimento nelle attività ludico-educative come laboratori tematici e challenge.
Studenti (11-19 anni) delle scuole secondarie di I e II grado)	6.500	Contatti diretti con dirigenti e docenti. Presentazione del programma con percorsi di apprendimento innovativi per acquisire competenze digitali e critiche, come arricchimento dell'offerta formativa delle scuole. Coinvolgimento attraverso hackathon, laboratori tematici, challenge educative e percorsi di role modeling.
Docenti	1.500	Contatti diretti con scuole, dirigenti e docenti. Presentazione del programma come sviluppo professionale sull'uso dell'IA nella didattica. Formazione attraverso Teacher-to-Teacher Labs, sessioni immersive e piattaforme di condivisione delle best practice.
Educatori e formatori	100	Rete di formatori attraverso associazioni professionali, università, istituti di formazione continua e associazioni educative della società civile (Scout adulti, oratori ecc.). Incontri e workshop per sviluppare competenze nell'integrazione dell'IA nella formazione.
Famiglie	600	Coinvolgimento tramite scuole, associazioni e gruppi informali sui social per sensibilizzare sull'uso etico dell'IA e delle nuove tecnologie. Partecipazione a workshop, toolkit educativi e incontri formativi intergenerazionali con esperti.
Persone delle comunità educanti (educatori, formatori, genitori ecc.)	Oltre 20.000	Coinvolgimento, sensibilizzazione e informazione attraverso attività di microlearning - condivisione di guide, toolkit pratici e video educativi (persone raggiunte e coinvolte attraverso eventi territoriali fisici e online, reti, campagne ecc.)
Scuole e istituti educativi	150	Contatti diretti con i dirigenti scolastici. Implementazione di modelli innovativi di apprendimento basati sull'IA, sperimentazione di nuove metodologie e strumenti digitali nelle scuole pilota. Collaborazione con università e istituti di formazione superiore.
Imprese e startup	50	Coinvolgimento di imprese innovative, startup e associazioni di categoria per creare connessioni tra scuola e lavoro. Partecipazione a hackathon, mentorship, role modeling e sviluppo di competenze digitali avanzate attraverso la collaborazione con il settore produttivo.
<i>Destinatari indiretti degli interventi</i>	<i>Numero</i>	<i>Modalità di individuazione</i>
Studenti e docenti non coinvolti direttamente nel progetto	>10.000	Diffusione delle risorse educative online, condivisione delle buone pratiche nelle reti scolastiche. Effetto moltiplicatore attraverso la formazione peer to peer. La formazione dei docenti e la creazione di risorse aperte permettono di ampliare l'impatto oltre

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).

		i destinatari diretti.
Comunità educante (dirigenti scolastici, tutor, educatori, mentor aziendali, associazioni di genitori)	>500	Partecipazione a eventi, incontri istituzionali, tavoli di confronto per l'adozione di modelli educativi innovativi.
Policy maker e istituzioni educative	50	Condivisione dei risultati del progetto, report su impatto e replicabilità, eventi di disseminazione per favorire l'adozione di politiche di innovazione educativa. Il modello sviluppato può essere adottato da altre scuole e istituzioni in modo da garantire continuità e sviluppo sostenibile delle attività.
Pubblico generale e utenti digitali	>100.000	Sensibilizzazione attraverso campagne di comunicazione e social media (#IA Collettiva consapevole, digital storytelling, webinar), diffusione delle conoscenze sull'IA e l'educazione digitale.

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 GESTIONE [FMD con il coinvolgimento partecipato dei partner]

[1.1] Progettazione esecutiva e start up: costituzione della cabina di regia e coordinamento. Selezione e incarico risorse umane. Organizzazione, gestione e supporto alle attività progettuali. Regia del progetto mediante la definizione delle strategie progettuali e delle sfide formative.

[1.2] Costruzione e gestione della rete: coinvolgimento di partner, enti collaboratori, scuole, università, aziende, stakeholder territoriali; animazione continua.

[1.3] Segreteria organizzativa: supporto dell'intero progetto, programmazione ordinaria delle riunioni dei gruppi di coordinamento e dei responsabili, organizzazione e pianificazione di dettaglio delle attività.

[1.4] Amministrazione e rendicontazione del progetto secondo le procedure richieste dall'ente finanziatore e nel rispetto delle normative vigenti in materia (segreteria amministrativa).

[2] DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI [FMD, AICS, CITTADINANZATTIVA, ASSOCIAZIONE GENITORI APPIO CLAUDIO]

Contributo ai risultati attesi: creazione di una rete di docenti innovatori che condividono metodologie didattiche basate sull'IA, sviluppando una formazione continua e diffondendo modelli di apprendimento più efficaci.

Ambito territoriale: rete nazionale di scuole con sperimentazioni locali.

Contenuti: repository di buone pratiche, materiali didattici e strumenti IA per la didattica; sessioni pratiche su IA e metodologie didattiche; chatbot educativi, strumenti IA per la personalizzazione dell'apprendimento, quiz, missioni, escape room educative.

Metodologia: piattaforma online, forum di discussione, webinar interattivi, formazione alla pari, esperienze interattive

Obiettivi specifici: potenziare le competenze digitali dei docenti, favorire l'adozione di metodologie innovative nella didattica, creare un modello scalabile per la formazione docente.

Output atteso: accesso libero a risorse educative aggiornate. Possibile pubblicazione di contenuti. Effetto moltiplicatore nella formazione. Maggiore uso dell'IA nella didattica apprendimento più coinvolgente

Attività

[2.1] Community di docenti innovatori

[2.2] Formazione alla pari (Teacher to Teacher Labs)

[2.3] Gamification e sessioni immersive

[2.4] Formazione residenziale in tre territori

[3] ROMECUP COME ACCELERATORE DELL'INTELLIGENZA COLLETTIVA [FMD]

Contributo ai risultati attesi: RomeCup rappresenta un ambiente di sperimentazione e networking che accelera l'adozione dell'IA nella scuola e nella società, offrendo agli studenti esperienze formative di alto livello, ai docenti opportunità di aggiornamento e alle aziende un contatto diretto con la formazione.

Ambito territoriale: evento nazionale con coinvolgimento di scuole e stakeholder da tutta Italia.

Contenuti: sviluppo di soluzioni IA su cybersecurity, deepfake detection, IA per l'educazione, IA per il sociale; esperienze di professionisti e ricercatori su IA e lavoro, impatto dell'IA nei vari settori, etica e creatività.

Obiettivi specifici collegati: Promuovere l'innovazione educativa e la collaborazione tra scuola, università e imprese; creare connessioni tra giovani e mondo del lavoro, favorendo l'occupabilità; Sensibilizzare all'uso etico dell'IA.

Output atteso: prototipi funzionanti, algoritmi e strumenti IA con applicazione concreta; maggiore consapevolezza delle opportunità offerte dall'IA.

Attività

[3.1] Hackathon, contest & sfide su IA e robotica

[3.2] Panel tematici & role modeling

[4] FORMAZIONE DIGITALE E APPRENDIMENTO LIFELONG [FMD, CITTADINANZATTIVA, FADV, LISCA BIANCA]

Contributo ai risultati attesi: acquisizione di competenze digitali e critiche, con formazione accessibile a tutti gli attori coinvolti.

Ambito territoriale: scuole e comunità educanti in tutta Italia.

Metodologia: workshop interattivi, strumenti digitali di monitoraggio, simulazioni.

Obiettivi specifici: creare un sistema di apprendimento continuo e aumentare la consapevolezza su rischi e opportunità dell'IA.

Output atteso: maggiore consapevolezza della crescita personale, maggiore consapevolezza digitale tra i bambini, con capacità di valutare criticamente le informazioni online.

Attività

[4.1] Personal Ecosystem Canvas (PEC)

[4.2] Laboratori tematici e webinar

[4.3] Laboratori per la scuola primaria

[5] SPERIMENTAZIONE DI MODELLI DI APPRENDIMENTO IBRIDO [FMD, FOQUS, FADV]

Contributo ai risultati attesi: innovare la didattica attraverso ambienti digitali avanzati; rendere l'apprendimento più coinvolgente e multisensoriale per studenti e docenti; facilitare l'accesso alle competenze digitali avanzate, riducendo il digital divide; creare un modello replicabile e scalabile, applicabile in diverse scuole.

Ambito territoriale nazionale, con testbed in scuole selezionate per sperimentare metodologie e tecnologie. Ambienti virtuali accessibili a distanza, per garantire un apprendimento flessibile e inclusivo.

Contenuti: simulazioni con realtà aumentata o mista, classi virtuali.

Metodologia: ambienti immersivi, collaborazioni a distanza.

Output atteso: apprendimento multisensoriale e interattivo; definizione di best practice per l'apprendimento ibrido; ottimizzazione continua dei modelli educativi adottati; creazione di un report finale con indicatori di impatto.

Attività

[5.1] Simulazioni interattive con realtà aumentata e virtuale (AR/VR)

[5.2] Classi virtuali e apprendimento a distanza con modelli interattivi

[5.3] Creazione di ambienti di apprendimento immersivo su IA e nuove tecnologie

[5.4] Formazione per docenti su metodologie didattiche immersive

[5.5] Esperienze immersive per i più piccoli

[6] MICROLEARNING E CONTENUTI SOCIAL [FMD, AECI LAZIO, AECI NAZ, CODICI]

L'uso del microlearning e dei contenuti social per raggiungere un pubblico ampio e diversificato, diffondendo concetti chiave sull'IA in modo rapido, accessibile e coinvolgente. Il formato breve e dinamico facilita l'apprendimento continuo, stimolando la curiosità e la partecipazione attiva, soprattutto tra le nuove generazioni.

Ambito territoriale: nazionale, con possibilità di diffusione capillare sui social media

Obiettivi specifici collegati: rendere l'educazione sull'IA accessibile a tutti, grazie a contenuti brevi e coinvolgenti; aumentare la consapevolezza sulle opportunità e sui rischi dell'IA, con focus su etica, bias e cybersecurity; favorire l'apprendimento informale e continuo, sfruttando le abitudini digitali dei giovani; stimolare il pensiero critico e l'interesse per le discipline Stem, in particolare tra le ragazze; tutelare i consumatori.

Contenuti: formati efficaci per i social; storie e interviste coinvolgenti.

Metodologia: pillole formative, challenge educative, guide pratiche, infografiche ecc.

Output atteso: diffusione rapida di concetti chiave sull'IA; sviluppo del pensiero critico e capacità di riconoscere la disinformazione; integrazione dei contenuti digitali nella didattica scolastica, aumento dell'engagement degli studenti nelle lezioni, maggiore consapevolezza sull'uso dei social per scopi educativi.

Attività

[6.1] Creazione di video brevi per i social

[6.2] Challenge Social

[6.3] Realizzazione di podcast educativi

[6.4] Collaborazione con scuole e docenti per integrare i contenuti social nella didattica

[7] COMUNICAZIONE E CAMPAGNE DI SENSIBILIZZAZIONE [FMD, AECI LAZIO, AECI NAZ, AICS, FOQUS]

La strategia di comunicazione amplifica l'impatto del progetto, sensibilizzando studenti, famiglie, docenti, imprese e decisori politici sull'uso etico dell'IA. Favorisce la scalabilità dell'iniziativa e il coinvolgimento di nuovi stakeholder.

Ambito territoriale: nazionale, con azioni mirate a livello locale per rafforzare la copertura mediatica.

Obiettivi: aumentare la consapevolezza pubblica sui rischi e opportunità dell'IA, rafforzare il ruolo della rete scolastica nell'innovazione didattica e favorire il dialogo tra scuole, imprese e istituzioni.

Output attesi: maggiore visibilità del progetto su media tradizionali e digitali, incremento dell'engagement della comunità educante, diffusione delle best practice, rafforzamento del dialogo tra istituzioni e maggiore impatto sulle politiche educative legate all'IA.

Attività

[7.1] Ufficio stampa & media relations

[7.2] Newsletter & comunicazione istituzionale

[7.3] Digital storytelling (anche collaborativo) e strategie online

[7.4] Eventi, community engagement, networking e advocacy

[7.5] Campagna #IA Collettiva consapevole

[8] AI ETHICS LAB PER STUDENTI, DOCENTI E GENITORI [FMD, AECI LAZIO, AICS, INTERCULTURA, FADV, OBSERVO]

Ambiente di riflessione critica sulle implicazioni etiche dell'intelligenza artificiale, che coinvolge studenti, docenti e genitori per un dialogo intergenerazionale su IA, società e diritti. L'attività promuove un uso responsabile dell'IA, rafforzando il pensiero critico su bias, privacy e discriminazione algoritmica, fornendo strumenti educativi replicabili e linee guida per affrontare i rischi digitali.

Ambito territoriale: nazionale, con laboratori pilota in testbed territoriali e sessioni digitali su piattaforme aperte. Attivazione di un help desk.

Metodologia: format esperienziali con discussioni guidate, role playing su decisioni etiche, panel interattivi e tavoli di lavoro per la definizione di principi etici.

Workshop pratici e case study interattivi permettono agli studenti di testare algoritmi e valutare scenari reali, con debriefing finale per riflessioni collettive.

Obiettivi: educare a un uso etico dell'IA, proteggere giovani e famiglie da rischi digitali come deepfake e manipolazione algoritmica, favorire il dialogo scuola-famiglia sulle tecnologie emergenti e integrare l'etica digitale nei programmi scolastici.

Output attesi: maggiore consapevolezza critica su IA ed etica, sviluppo della capacità di analisi dei rischi, creazione di una rete di esperti per la scuola, migliore comprensione del funzionamento dell'IA, coinvolgimento attivo degli studenti attraverso metodi immersivi, creazione di casi studio replicabili e supporto ai genitori nell'educazione digitale. Adozione di politiche scolastiche più consapevoli e coinvolgimento di stakeholder istituzionali nel dibattito sull'etica dell'IA.

Attività principali

[8.1] Workshop interdisciplinari su etica e IA

[8.2] Simulazioni di scenari etici e bias nei sistemi IA

[8.3] Coinvolgimento attivo dei genitori: toolkit, incontri formativi e laboratorio di ascolto

[8.4] Creazione di un Manifesto etico sull'IA per le scuole

[8.5] Servizio di helpdesk online con assistente virtuale

[9] MONITORAGGIO E VALUTAZIONE [FMD con il coinvolgimento partecipato dei partner]

Messa a punto degli strumenti di raccolta dei dati qualitativi e quantitativi [test, questionari, interviste, focus group ecc.], iniziali, intermedi e finali, adattati ai diversi destinatari. Digitalizzazione di alcuni processi con l'uso di piattaforme online. Coinvolgimento dei beneficiari e degli stakeholder per una valutazione partecipata e inclusiva. Definizione di indicatori chiave di performance (KPI) in base alla Metodologia di valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale [RTE4SI], per valutare l'efficacia delle attività e misurare outcome e impatto finale. Uso dei dati per la narrazione trasformativa e per la costruzione di piani di miglioramento per le edizioni future del progetto.

Attività

[9.1] Definizione del framework di valutazione e raccolta dati

[9.2] Monitoraggio continuo e valutazione partecipata

[9.3] Analisi e reporting

[9.4] Narrazione trasformativa e miglioramento continuo

Impatto e sostenibilità

Il progetto punta a generare un cambiamento duraturo, contaminando la scuola con processi di innovazione sociale e formando una nuova generazione di docenti e studenti consapevoli e competenti nell'uso delle nuove tecnologie. Stabilendo una nuova collaborazione, più costruttiva, con le famiglie.

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
WP 1 – COORDINAMENTO E GESTIONE																		
1.1 Progettazione esecutiva e startup																		
1.2 Costruzione e gestione della rete																		
1.3 Segreteria organizzativa																		
1.4 Amministrazione e rendicontazione																		
WP 2 – DOCENTI DELLA SCUOLA DEL NOI																		
[2.1] Community di docenti innovatori																		
[2.2] Formazione alla pari (Teacher to Teacher Labs)																		
[2.3] Gamification e sessioni immersive																		
[2.4] Formazione residenziale in tre territori																		
WP 3 - ROMECUP																		
[3.1] Hackathon, contest & sfide su IA e robotica																		
[3.2] Panel tematici & role modeling																		
WP 4 - FORMAZIONE DIGITALE E APPRENDIMENTO LIFELONG																		
[4.1] Personal Ecosystem Canvas (PEC)																		
[4.2] Laboratori tematici e webinar																		
[4.3] Laboratori per la scuola primaria																		
WP 5 – MODELLI DI APPRENDIMENTO IBRIDO																		
[5.1] Simulazioni interattive con realtà aumentata e virtuale (AR/VR)																		

[5.2] Classi virtuali e apprendimento a distanza con modelli interattivi																			
[5.3] Creazione di ambienti di apprendimento immersivo su IA e nuove tecnologie																			
[5.4] Formazione per docenti su metodologie didattiche immersive																			
[5.5] Esperienze immersive per i più piccoli																			
WP 6 – MICROLEARNING CON CONTENUTI SOCIAL																			
[6.1] Creazione di video brevi per i social																			
[6.2] Challenge Social																			
[6.3] Realizzazione di podcast educativi																			
[6.4] Collaborazione con scuole e docenti per integrare i contenuti social nella didattica																			
WP 7 – COMUNICAZIONE E CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE																			
[7.1] Ufficio stampa & media relations																			
[7.2] Newsletter & comunicazione istituzionale																			
[7.3] Digital storytelling (anche collaborativo) e strategie online																			
[7.4] Eventi, community engagement, networking e advocacy																			
[7.5] Campagna #IA Collettiva consapevole																			
WP 8 - AI ETHICS LAB PER STUDENTI, DOCENTI E GENITORI																			
[8.1] Workshop interdisciplinari su etica e IA																			
[8.2] Simulazioni di scenari etici e bias nei sistemi IA																			

[8.3] Coinvolgimento attivo dei genitori: toolkit, incontri formativi e laboratorio di ascolto																		
[8.4] Creazione di un Manifesto etico sull'IA per le scuole																		
[8.5] Servizio di helpdesk online con assistente virtuale																		
WP 9 - MONITORAGGIO E VALUTAZIONE																		
[9.1] Definizione del framework di valutazione e strumenti																		
[9.2] Monitoraggio continuo e valutazione partecipata																		
[9.3] Analisi e reporting																		
[9.4] Narrazione trasformativa e miglioramento continuo																		

7a - Risorse umane

Indicare per gruppi omogenei il numero e la tipologia di risorse umane impiegate – esclusi i volontari - per la realizzazione del progetto

	Numero	Tipo attività che verrà svolta ⁵	Ente di appartenenza	Livello di Inquadramento professionale ⁶	Forma contrattuale ⁷	Spese previste e la macrovoce di riferimento, come da piano finanziario (Modello D)
1	1	A	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	A1 - 12.919,00
2	1	B	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Dipendente	B1 - 23.465,00
3	1	B	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	B1 - 13.880,00
4	2	C	Fondazione Mondo Digitale	A	Dipendenti	C1 - 11.709,00

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.

			ETS			
5	1	C	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratore esterno	C1 - 31.172,00
6	4	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Dipendenti	D1 - 45.664,00
7	4	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	A	Collaboratori esterni	D1 - 102.735,00
8	1	D	Fondazione Mondo Digitale ETS	B	Collaboratore esterno	D1 - 6.683,00
9	1	B-C	Fondazione L'Albero della Vita ETS	A	Dipendente	B.1, C.1. - 12.960,00
10	1	C	Fondazione L'Albero della Vita ETS	A	Dipendente	C1 - 2.000,00
11	2	D	Fondazione L'Albero della Vita ETS	B	Dipendenti	D1 - 47.136,60
12	2	B	Cittadinanzattiva APS	A	Dipendenti	B1 - 5.800,00
13	2	C	Cittadinanzattiva APS	A	Dipendenti	C1 - 3.000,00
14	6	D	Cittadinanzattiva APS	A	Dipendenti	D1 - 44.080,00
15	18	D	Cittadinanzattiva APS	A	Collaboratori esterni	D1 - 5.955,00
16	1	C	Associazione Intercultura ODV	A	Dipendente	C1 - 3.950,00
17	1	C	Associazione Intercultura ODV	B	Dipendente	C1 - 1.480,00
18	4	D	Associazione Intercultura ODV	A	Dipendenti	D1 - 22.120,00
19	3	D	Associazione Intercultura ODV	B	Dipendenti	D1 - 13.680,00
20	16	D	Associazione Intercultura ODV	C	Dipendenti	D1 - 15.200,00
21	1	D	Associazione Intercultura ODV	A	Collaboratore esterno	D1 - 5.000,00
22	1	B	AiCS Associazione Italiana Cultura Sport	A	Dipendente	B1 - 2.880,00
23	1	C	AiCS Associazione Italiana	A	Dipendente	C1 - 2.070,00

			Cultura Sport			
24	3	D	AiCS Associazione Italiana Cultura Sport	B	Collaboratori esterni	D1 – 1.350,00
25	3	D	AiCS Associazione Italiana Cultura Sport	B	Collaboratori esterni	D1 – 12.150,00
26	6	D	AiCS Associazione Italiana Cultura Sport	C	Collaboratori esterni	D1 – 14.040,00
27	1	B	A.E.C.I. APS LAZIO	B	Dipendente	B1 – 4.000,00
28	1	C	A.E.C.I. APS LAZIO	B	Dipendente	C1 – 1.000,00
29	2	D	A.E.C.I. APS LAZIO	B	Dipendenti	D1 – 9.000,00
30	3	B	A.E.C.I. APS	A	Collaboratori esterni	B1 - 14.000,00
31	1	C	A.E.C.I. APS	A	Collaboratore esterno	C1 - 2.500,00
32	2	D	A.E.C.I. APS	A	Collaboratori esterni	D1 - 7.400,00
33	1	B	CODICI LAZIO	B	Dipendente	B1 - 6.760,00
34	1	C	CODICI LAZIO	A	Collaboratore esterno	C1 - 4.000,00
35	2	D	CODICI LAZIO	B	Dipendenti	D1 - 12.000,00
36	3	D	CODICI LAZIO	A	Collaboratori esterni	D1 - 12.000,00
37	2	B	FOQUS FONDAZIONE QUARTIERI SPAGNOLI ETS	B	Dipendenti	B1 - 10.000,00
38	1	C	FOQUS FONDAZIONE QUARTIERI SPAGNOLI ETS	B	Dipendente	C1 - 3.000,00
39	1	D	FOQUS FONDAZIONE QUARTIERI SPAGNOLI ETS	A	Dipendente	D1 - 9.000,00
40	2	D	Observe APS	A	Collaboratori esterni	D1 – 13.000,00
41	2	B	ASSOCIAZIONE LISCA BIANCA APS ETS	A	Collaboratori esterni	B1 – 5.800,00
42	1	C	ASSOCIAZIONE LISCA BIANCA APS ETS	B	Dipendente	C1 - 840,00
43	2	D	ASSOCIAZIONE LISCA	A	Collaboratori	D1 – 6.400,00

			BIANCA APS ETS		esterni	
44	1	D	Associazione Genitori Appio Claudio	B	Collaboratore esterno	D1 – 500,00

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	50	D (Volontariato di competenza)*	Aziende della rete FMD	Non previste
2	100	D (Facilitatori di aula)	Intercultura ODV	D8 – 800,00
3				
4				
5				
6				
7				
8				

* **Nota su volontariato di competenza e innovazione sociale**

Il progetto valorizza il volontariato di competenza, coinvolgendo esperti di IA, professionisti del settore tecnologico e mentor aziendali in attività di formazione, coaching e role modeling. Questa forma di volontariato consente di mettere a disposizione competenze altamente specializzate per supportare docenti, studenti e comunità educanti nel percorso di acquisizione di nuove competenze digitali e critiche. Attraverso la rete della Fondazione Mondo Digitale e dei suoi partner, il progetto attiva un ecosistema collaborativo che unisce imprese, università e professionisti per fornire supporto concreto all'innovazione didattica e alla crescita delle competenze digitali. Le attività includono mentorship per studenti e docenti, laboratori di co-progettazione, challenge educative e contributi diretti allo sviluppo delle risorse educative. Per il modello usato vedi "Volontariato 4.0: le competenze digitali incontrano l'impegno sociale" <https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/competenze-digitali/volontariato-4-0-le-competenze-digitali-incontrano-limpegno-sociale/>

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.

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".

	Ente collaboratore	Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione
1	Istituto comprensivo "Mattei Di Vittorio"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
2	Istituto comprensivo 2° "Vincenzo Russo"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
3	Istituto di Istruzione Superiore "G. Marconi"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
4	ITIS "Galileo Galilei"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
5	Liceo Scientifico "G. Banzi Bazoli"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
6	Liceo classico e linguistico "Immanuel Kant"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
7	Liceo "Ettore Majorana"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
8	Omnicomprendivo "A. Giordano"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
9	ITT "G. Giorgi"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
10	CFP "Ticino Malpensa"	Coinvolgimento di docenti, studenti e comunità educante (genitori, nonni ecc.); partecipazione ad attività formative, informative e di sensibilizzazione e ad eventi e format innovativi realizzati nell'ambito del progetto.
11	Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Salerno	Supervisione per la progettazione di contenuti e strumenti innovativi; contributo alle attività formative, informative e di sensibilizzazione del progetto attraverso la partecipazione di studenti

		(peer education); partecipazione ad eventi e format innovativi anche con opportunità di trasferimento tecnologico.
12	Altra Napoli – Ente filantropico	Diffusione delle opportunità formative, informative offerte dal progetto presso i propri pubblici di riferimento; contributo alla diffusione delle campagne di sensibilizzazione.
13	ASD Avantgarde Sport APS	Diffusione delle opportunità formative, informative offerte dal progetto presso i propri pubblici di riferimento; contributo alla diffusione delle campagne di sensibilizzazione.
14	ASDCR Sportlab APS	Diffusione delle opportunità formative, informative offerte dal progetto presso i propri pubblici di riferimento; contributo alla diffusione delle campagne di sensibilizzazione.
15	Cittadinanzattiva Campania APS	Diffusione delle opportunità formative, informative offerte dal progetto presso i propri pubblici di riferimento; contributo alla diffusione delle campagne di sensibilizzazione.
16	Cittadinanzattiva Molise APS	Diffusione delle opportunità formative, informative offerte dal progetto presso i propri pubblici di riferimento; contributo alla diffusione delle campagne di sensibilizzazione.
17	IT LOGIX srl	Partecipazione a eventi formativi e opportunità di networking. Coinvolgimento di dipendenti per attività di volontariato di competenza nell'ambito del progetto.
18	Sys-Tek società benefit srl	Partecipazione a eventi formativi e opportunità di networking. Coinvolgimento di dipendenti per attività di volontariato di competenza nell'ambito del progetto.
19	BeBoost srl SB	Partecipazione a eventi formativi e opportunità di networking. Coinvolgimento di dipendenti per attività di volontariato di competenza nell'ambito del progetto.

9 - Affidamento di specifiche attività a soggetti terzi (delegati).

Specificare quali attività come descritte al punto 5 devono essere affidate in tutto o in parte a soggetti terzi delegati (definiti come al punto 4.2 della citata Circ. 2/2009), evidenziando le caratteristiche del delegato. Non sono affidabili a delegati le attività di direzione, coordinamento e gestione, segreteria organizzativa. E' necessario esplicitare adeguatamente i contenuti delle deleghe con riferimento alle specifiche attività o fasi.

Attività oggetto di affidamento a soggetti terzi nel rispetto dei criteri indicati dalla circolare 2 del 2009 al paragrafo 4 e s.s. richiamata in via analogica dall'avviso 3/2024.

Nell'ambito del progetto si fa ricorso a soggetti terzi per contributi specialistici e tecnici, a supporto di attività chiave. Nello specifico:

- Servizi di assistenza tecnica e accompagnamento per le procedure contabili, amministrative e di rendicontazione [attività 1.4]. Collaborazione con Ente di comprovata esperienza nelle attività di assistenza tecnica e accompagnamento per le procedure di rendicontazione in progetti nazionali ed europei.
- Servizi tecnici per il rilascio delle micro-certificazioni (open badge) acquisite nell'ambito delle attività formative e supporto tecnico e manutenzione della piattaforma e-learning open source Moodle per l'erogazione di attività formative [WP 2 e WP 4]. Collaborazione con Ente specializzato nello sviluppo di soluzioni informatiche avanzate per aziende e pubbliche amministrazioni, con esperienza pluriennale nella gestione e progettazione di infrastrutture di reti, piattaforme, sicurezza informatica e virtualizzazione di sistemi.
- Servizi di gestione e assistenza tecnica per l'utilizzo e la manutenzione della piattaforma PEC – Personal Ecosystem Canvas [attività 3.1]. Collaborazione con

Ente con comprovata esperienza nella progettazione e sviluppo di software full-stack.

- Servizi tecnici di manutenzione e supporto per il CRM e la gestione della segreteria organizzativa e didattica delle attività [attività 1.3]. Collaborazione con Ente con pluriennale esperienza nel supporto tecnologico e formazione digitale alle organizzazioni del Terzo Settore.
- Supporto specialistico nei laboratori innovativi, negli hackathon, nelle attività formative e negli eventi territoriali. Collaborazione con enti scientifici e aziende con competenze nel campo dell'intelligenza artificiale.

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
Monitoraggio e valutazione	Segue tutte per l'intero periodo di attuazione e coinvolgendo le varie tipologie di soggetti	Valutazione in tempo reale applicata ai processi di innovazione sociale (RTE-SI). Metriche di engagement e apprendimento (questionari, pre test/post test, feedback qualitativi).
Valutazione di impatto qualitativa	Segue le diverse attività per raccogliere storie e testimonianze	Metodologia delle storie di cambiamento.
Coinvolgimento e partecipazione	Hackathon, workshop, laboratori, formazione docenti, challenge online	Numero di studenti, docenti e genitori coinvolti nelle attività; tasso di partecipazione a hackathon, workshop e challenge online; interazioni sui social media (like, commenti, condivisioni) sui contenuti educativi.
Impatto sull'apprendimento	Percorsi di formazione su IA ed etica digitale, role modeling, esperienze immersive	Pre-test e post-test per misurare l'aumento delle competenze su IA e etica digitale, valutazione delle soluzioni sviluppate negli hackathon (qualità e applicabilità), feedback qualitativo raccolto tramite interviste e focus group.
Effetto moltiplicatore e scalabilità	Formazione docenti, creazione di toolkit e materiali replicabili, disseminazione di best practice	Numero di docenti formati e attivati nel peer-to-peer training, diffusione delle buone pratiche, numero di scuole che adottano il Manifesto etico, replicabilità dei modelli (uso di toolkit, piattaforme e materiali educativi).
Visibilità e impatto comunicativo	Campagne social, eventi istituzionali, media engagement	Copertura mediatica (articoli, servizi TV, podcast, blog); numero di visualizzazioni e interazioni sui contenuti social e digitali; partecipazione agli eventi istituzionali (RomeCup, conferenze, workshop).

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
Ufficio stampa	Agenzie, stampa, emittenti locali e nazionali	1.000.000 di persone	Lettori, ascoltatori, telespettatori ecc.
Digital storytelling	Canali social		Metriche piattaforme
Diario di bordo, storie, interviste e approfondimenti	Sito mondodigitale.org		Google analytics
Campagna #IA Collettiva consapevole	Canali social		Metriche piattaforme