

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

S.F.id.E AI: Sensibilizzare e Formare nell'Era dell'AI
Spazi di incontro tra reale e artificiale

1b - Durata

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

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

2a - Obiettivi generali ¹
[1] SDG3. Salute e benessere: assicurare la salute e il benessere per tutti e per tutte le età
[2] SDG4. Fornire un'educazione di qualità, equa ed inclusiva, e opportunità di apprendimento permanente per tutti
[3] SDG5. Raggiungere l'uguaglianza di genere e l'empowerment (maggiore forza, autostima e consapevolezza) di tutte le donne e le ragazze
[4] SDG8. Incentivare una crescita economica duratura, inclusiva e sostenibile, un'occupazione piena e produttiva ed un lavoro dignitoso per tutti

2b - Aree prioritarie di intervento ²
[1] a) favorire un uso etico delle I.A. e delle nuove tecnologie (es. social network, internet, messaggistica istantanea, videogiochi, ecc.) e relativa informazione sui rischi correlati.
[2] a) promozione di iniziative educative rivolte ai giovani e alle loro famiglie, capaci di sviluppare un uso etico, consapevole e critico dell’I.A. e delle nuove tecnologie;

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.

b) sviluppo di azioni contro l'abuso dell'I.A. e i deepfake di cui sono vittime i giovani.
[3] a) promuovere la conoscenza dell'I.A. per sviluppare conoscenze e competenze tra le giovani donne e ragazze che si affacciano al mondo del lavoro; b) sviluppo di azioni contro l'abuso dell'I.A. e i Deepfake di cui potrebbero essere vittime le giovani donne e le ragazze.
[4] a) promuovere la conoscenza dell'I.A. e delle nuove tecnologie per sviluppare conoscenze e competenze tra i giovani che si affacciano al mondo del lavoro.

2c- Linee di attività³

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

Nel rispetto dello Statuto del capofila e degli enti Partner:

ARCI APS

- a) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328, e successive modificazioni, e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni;
- b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- d) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui all'art. 5 CTS;
- e) radiodiffusione sonora a carattere comunitario, ai sensi dell'articolo 16, comma 5, della legge 6 agosto 1990, n. 223, e successive modificazioni;
- f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa;
- g) servizi finalizzati all'inserimento o al reinserimento nel mercato del lavoro dei lavoratori e delle persone di cui all'articolo 2, comma 4, del decreto legislativo recante revisione della disciplina in materia di impresa sociale, di cui all'articolo 1, comma 2, lettera c), della legge 6 giugno 2016, n. 106;
- h) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale a norma dell'art. 5 del CTS;
- i) 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.

APS Les Petites Madeleines

- a) interventi e servizi sociali ai sensi dell'articolo 1, commi 1 e 2, della legge 8 novembre 2000, n. 328, e successive modificazioni, e interventi, servizi e prestazioni di cui alla legge 5 febbraio 1992, n. 104, e alla legge 22 giugno 2016, n. 112, e successive modificazioni;
- b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- d) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui all'art. 5 CTS;
- f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa.

Libera. Associazioni, nomi e numeri contro le mafie APS

- b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;

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.

- c) formazione universitaria e post-universitaria;
- d) organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui all'art. 5 CTS;
- f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa;
- g) servizi finalizzati all'inserimento o al reinserimento nel mercato del lavoro dei lavoratori e delle persone di cui all'articolo 2, comma 4, del decreto legislativo recante revisione della disciplina in materia di impresa sociale, di cui all'articolo 1, comma 2, lettera c), della legge 6 giugno 2016, n. 106;
- h) beneficenza, sostegno a distanza, cessione gratuita di alimenti o prodotti di cui alla legge 19 agosto 2016, n. 166, e successive modificazioni, o erogazione di denaro, beni o servizi a sostegno di persone svantaggiate o di attività di interesse generale a norma dell'art. 5 del CTS;
- i) promozione e tutela dei diritti umani, civili, sociali e politici.

NEXT - NUOVA ECONOMIA E PER TUTTI APS ETS

- b) educazione, istruzione e formazione professionale, ai sensi della legge 28 marzo 2003, n. 53, e successive modificazioni, nonché le attività culturali di interesse sociale con finalità educativa;
- c) formazione universitaria e post-universitaria;
- f) formazione extra-scolastica, finalizzata alla prevenzione della dispersione scolastica e al successo scolastico e formativo, alla prevenzione del bullismo e al contrasto della povertà educativa;

In particolare dallo Statuto [...] " a) promuovere ed elaborare strategie e programmi per sensibilizzare i cittadini e le organizzazioni per un'economia più equa ed utile all'uomo; b) promuovere e sviluppare, anche in collaborazione con Università e Centri studi, e con gli associati, programmi e progetti di ricerca scientifica nei campi relativi all'oggetto sociale; c) patrocinare, promuovere e organizzare studi, convegni, seminari e altre manifestazioni di carattere culturale e scientifico su temi inerenti all'oggetto sociale; f) progettare ed organizzare attività didattiche, formative e di sensibilizzazione volte a promuovere la cultura della sostenibilità; g) realizzare eventi seminariali e convegnistici per la diffusione della cultura della sostenibilità.

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)

Al fine di garantire un **impatto diffuso e inclusivo** le attività proposte dal progetto S.F.id.E AI saranno realizzate – **almeno una - in ciascuno dei 19 territori** coinvolti tra regioni e province autonome: Abruzzo (L'Aquila), Basilicata (Potenza), Calabria (Cosenza), Campania (Napoli), Emilia Romagna (Bologna), FVG (Trieste), Lazio (Roma e Rieti), Liguria (Genova), Lombardia (Bergamo), Marche (Macerata), Piemonte (Torino), Puglia (Brindisi), Sardegna (Sud Sardegna), Sicilia (Caltanissetta), Prov. Auton. Trento e Bolzano, Toscana (Firenze), Umbria (Perugia), Veneto (Padova). Sarà possibile raggiungere un'ampia rete territoriale nazionale grazie alla compagine partenariale strategica costituita da enti come **Arci APS** (capofila), **rete associativa** presente in **tutte le regioni** con i suoi comitati e rete circolistica, **NEXT - NUOVA ECONOMIA PER TUTTI**, quale **rete di associazioni, imprese, amministrazioni pubbliche, scuole, università, Libera rete di associazioni, gruppi, scuole** e realtà di base e **Les Petites Madeleines** che, sebbene sia una realtà piemontese, ha consolidato nel tempo **collaborazioni** con alcuni degli 11 soggetti che supporteranno il progetto in qualità di **collaboratori e/o delegati**: società scientifiche nazionali che si occupano di etica e I.A. (**SIpEIA, AI*IA e Consulta di Bioetica**), **università** con dipartimenti di Informatica e Filosofia (**Torino, Calabria, Roma la Sapienza**), fondazioni filantropiche (**Compagnia di San Paolo**, associazioni **contro la violenza contro le donne (Telefono Rosa)** e per la disseminazione dell'I.A. (**POP AI**). Infine, data la sua valenza, hanno aderito al progetto anche organizzazioni del terzo settore (**Forum Terzo Settore, ImpactSkills**), il museo della fantascienza (**MUFANT**), e **UCCA**, l'Unione dei Circoli Cinematografici Arci. In un'ottica inclusiva il progetto mira a raggiungere aree caratterizzate da un forte **divario digitale**. Particolare attenzione verrà dedicata alle **periferie urbane** e alle zone con **alta concentrazione giovanile e ai minori stranieri non accompagnati**.

3.2. Idea a fondamento della proposta

L'Intelligenza Artificiale (I.A.) sta **trasformando il mercato del lavoro e la società**, rappresentando una **rivoluzione** che porta con sé sia **opportunità** che **rischi**. Se da un lato gli adulti non riescono più ad essere punti di riferimento funzionali sul tema per le nuove generazioni, dall'altro i c.d. **"nativi digitali"** non sono in grado di riconoscere e **fronteggiare** gli eventuali **rischi** derivanti dalla iperconnessione e **utilizzo erraneo dell'I.A.** e delle diverse **tecnologie in rete**. Pertanto, il progetto vuole rispondere alla **crescente necessità di un'educazione** mirata sulle **sfide tecnologiche moderne**, con particolare attenzione all'I.A. e all'**uso responsabile** delle tecnologie digitali, andando a colmare il divario tra innovazione tecnologica e preparazione sociale, fornendo **strumenti per un utilizzo consapevole e sicuro dell'I.A. e competenze per il mercato del lavoro** in trasformazione **specialmente per le ragazze** Per fronteggiare tutto questo intendiamo attivare un **sistema nazionale integrato di prevenzione e formazione** a sostegno sia della comunità educante che dei giovani under 25 con gli obiettivi specifici di:

- fornire ai giovani e alle giovani e alla comunità educante (genitori, educatori, insegnanti etc.) le **competenze e gli strumenti necessari** - anche ai **più piccoli** - per costruire un **rapporto sano** con le nuove tecnologie e l'I.A. attraverso un **utilizzo critico e consapevole** delle innovazioni digitali, prevenendo finanche i **rischi di esclusione sociale (prevenzione)** e rischi specifici diretti contro **le ragazze** come i deepfake pornografici e la discriminazione algoritmica;

- fornire ai giovani e ai giovani adulti, **soprattutto donne**, le **competenze e gli strumenti necessari** per utilizzare l'I.A. come risorsa nel **mondo del lavoro (formazione)**. Infatti, secondo l'Osservatorio sulle Competenze Digitali, si prevede una domanda di circa 1,5 milioni di professionisti con competenze digitali in Italia in un futuro prossimo. Per questo, il progetto include **percorsi formativi**, con particolare riguardo ad **un'ottica di genere**, su I.A. generativa e agenti I.A. che rendono **meno tecnica** la materia e permettono di andare **oltre gli stereotipi** che vedono le ragazze meno interessate.

Le **principali azioni** del progetto privilegiano tutte i **linguaggi e metodologie accessibili ai ragazzi** e includono:

a. alfabetizzazione ai concetti base dell'I.A. per giovani 10-14 anni come **l'apprendimento automatico** senza necessità di coding, tramite **serious games** e sensibilizzazione all'utilizzo corretto dei **social network**.

b. Sensibilizzazione a rischi e opportunità dell'I.A. per giovani 14-25 anni, famiglie e formatori per fornire **strumenti critici** e punti di attenzione per comprendere rischi e opportunità dell'I.A., con focus su **uguaglianza di genere e deepfake** con **laboratori esperienziali** su abusi dell'I.A. generativa, **cineforum** su I.A. e fantascienza, **web-doc** creati utilizzando l'I.A. **seminari su etica e rischi dei social network** con approfondimenti su **bias e violenze digitali contro le donne ed eventi tematici**.

c. Crescita professionale per giovani (e soprattutto le giovani) 18-25 anni e formatori: formazione su pensiero computazionale, I.A., strumenti low-code/no-code, agenti I.A. con laboratori in presenza. **Training for Mentors** per formatori. Una **Summer School (Hackathon)** per sviluppare idee progettuali con I.A. e **contest nazionale** finale per premiare le migliori soluzioni I.A. a **impatto sociale positivo**.

d. Campagna di sensibilizzazione su web e social media tramite **Magazine Intelligenza Artificiale**, **podcast** tematici, **campagne social** con video e **influencer**, **eventi** live e **webinar** con esperti, destinate a giovani, genitori e formatori su uso I.A. e social media (sicurezza, fake news, responsabilità, linguaggio). Attraverso un approccio capillare, con **l'attivazione di interventi in persona sul territorio** il progetto non solo sensibilizzerà sull'uso etico dell'I.A., ma costruirà anche una **cultura condivisa di cittadinanza digitale consapevole** per mitigare i rischi qui associati.

3.3. Descrizione del contesto

Le **nuove generazioni** interagiscono con il digitale e ormai anche con l'I.A. quotidianamente, spesso **senza essere consapevoli** dei **rischi di un utilizzo improprio**. I **principali rischi** includono: - **Disinformazione e deepfake**: contenuti falsificati generati dall'I.A. che possono manipolare la realtà e influenzare l'opinione pubblica. - **Abuso dell'I.A. nei social media**: dipendenza digitale, esposizione a contenuti dannosi, cyberbullismo e profilazione comportamentale degli utenti. - **Disuguaglianze lavorative**: l'I.A. sta trasformando il mercato del lavoro, creando **opportunità** ma anche nuove **esclusioni** per chi non possiede le competenze adeguate soprattutto le **donne** che costituiscono **solo il 15% degli studenti in lauree informatiche**. - **Bias dei sistemi di I.A. e discriminazione algoritmica**. Molti sistemi di I.A., basandosi su dati storici spesso influenzati da pregiudizi sociali, tendono a riprodurre e amplificare le disuguaglianze di genere, razziali, legate all'orientamento sessuale - **Uso improprio dell'I.A. nello studio**: la facilitazione dello svolgimento di **compiti** tramite I.A. può **compromettere il pensiero critico** e la capacità di ricerca autonoma.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Il progetto risponde al bisogno di **maggiore consapevolezza e formazione sull'I.A.**, soprattutto tra i giovani, le loro famiglie e la comunità educante in generale al fine di saper gestire il cambiamento sociale epocale che l'I.A. sta generando che si scontra con una società che non può modificarsi o evolvere alla stessa velocità. È fondamentale **comprendere i principi alla base dell'I.A.** fin da giovanissimi e **sviluppare un pensiero critico** per affrontare tali rischi.

Per il target 18-25 anni inoltre risulta cruciale:

- garantire un **accesso equo alle competenze digitali** per ridurre il **divario occupazionale** e preparare i giovani alle nuove sfide del mercato del lavoro anche per chi **non ha competenze tecniche** sfruttando la **maggiore accessibilità fornita dall'I.A. al digitale**;
- sostenere **l'inclusione digitale e l'uguaglianza di genere**, con un'attenzione particolare alla **partecipazione femminile nel settore tecnologico** e alla protezione dalle **minacce digitali**.

Per la comunità educante (inclusa la stessa genitorialità) invece diventa preminente acquisire nuove **competenze trasversali e specifiche**, al fine di incentivare anche un **cambiamento nell'approccio metodologico educativo** e accompagnare studenti e figli ad un uso consapevole delle nuove tecnologie.

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: "S.F.id.E AI" si caratterizza per un **approccio innovativo** sotto diversi aspetti:

- data sia la **capillarità** che l'eterogeneità del partenariato (3.1), "S.F.id.E AI" garantirà **ampia portata territoriale**, nonché un **approccio strategico innovativo**, dove ciascun partner con il suo **know-how specialistico**, contribuirà a creare un **nuovo modello interdisciplinare** efficace, combinando **formazione tecnica** e

sensibilizzazione critica. È **innovativa** riguardo alla loro **operatività** in quanto estende le attività proposte a **diversi target e fasce di età verso la nuova tecnologia dell'I.A.** pur in **complementarità** con altre iniziative (**contrasto povertà educativa** di ARCI, le **tecnologie civiche** per LPM, **sostenibilità** dell'I.A. per Next).

b) questo ecosistema di attori contribuisce alla creazione di **percorsi formativi, replicabili e adattabili** a **contesti differenti** nonché l'utilizzo di **modalità didattiche innovative** che rendono la formazione più accessibile e interattiva, quali: **laboratori esperienziali** (app. hands on) e laboratori tramite approccio **low-code/no-code** su agenti I.A. per provare con mano i rischi dell'I.A. generativa, **hackathon come metodologia di didattica challenge-based**, **contest di idee progettuali di innovazione sociale** su I.A. e impatto sociale basati sull' **Empowered Peer Education**. **Percorsi pilota come la Web-Doc** (a cura di Libera) basata su **I'IA generativa e il data journalism**.

c) rappresenta inoltre un esempio concreto di **innovazione sociale** poiché affronta le sfide dell'IA in una **prospettiva inclusiva** (ad es. verso i **minori stranieri non accompagnati**), **educativa e partecipativa**. L'innovazione sociale si manifesta nella capacità di rispondere a bisogni collettivi emergenti attraverso nuove soluzioni che creano **valore per la comunità**. Il progetto si propone di **colmare il divario digitale** e di promuovere un **utilizzo consapevole dell'I.A.**, non solo tra i giovani, ma anche sensibilizzando **l'intera società** sugli impatti etici, culturali ed economici dell'I.A.. L'accesso equo alla conoscenza tecnologica è un elemento chiave per garantire pari **opportunità di crescita personale e professionale**. Inoltre, l'iniziativa affronta questioni di **equità di genere** nel settore tecnologico, offrendo opportunità concrete per ridurre il **gender gap nelle discipline STEM**. Il progetto rappresenta per i soggetti partner, un terreno di studio ed analisi che favorirà la creazione di una **buona prassi nazionale**.

4- Risultati attesi (*Massimo due pagine*)

L'intera architettura progettuale si basa sulla capacità di raggiungere, attraverso un **insieme coerente di attività** svolte su **più livelli**, dei risultati che siano **immediatamente apprezzabili** da parte dei target coinvolti e dei partner di progetto e relative reti, potenzialmente parti interessate da quanto qui proposto. Sebbene **l'obiettivo generale** di progetto sia quello di diffondere **conoscenza e consapevolezza** sui temi dell'I.A., evidenziandone le opportunità e i rischi, coinvolgendo un **pubblico ampio**, inclusi giovani, famiglie, educatori e professionisti, per favorire un **utilizzo etico**, responsabile e critico delle nuove tecnologie, alle attività di seguito descritte (§5) corrispondono altrettanti obiettivi specifici che si traducono in specifici risultati attesi.

OS1 -Introdurre i **più giovani** al concetto di **apprendimento automatico** alla base dell'I.A.

- **Ra1.1:** **Creato 1 format di serious game** (applicativo dedicato), facilmente replicabile in altre scuole e contesti educativi, per avvicinare **almeno 150 studenti (10-14 anni)** ai concetti di **apprendimento automatico** e sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti dell'I.A. come strumento di apprendimento e creatività.

- **Ra1.2:** Incremento della capacità di riconoscere pattern e processi di classificazione nei dati per almeno il 70% dei partecipanti.

OS2 - Formare per il mondo del lavoro i giovani 18-25 anni all'I.A. utilizzando strumenti che richiedono meno competenze tecniche e **favorire l'inserimento delle donne** nel mondo del lavoro

- **Ra2.1:** Creato un **modello formativo replicabile**, utilizzabile per futuri programmi di sviluppo professionale;

- **Ra2.2:** formati almeno **280 giovani** in Italia, aumentando le loro opportunità di impiego e autoimprenditorialità;

- **Ra2.3:** ridotto il **gender gap** nelle professioni legate all'I.A. incentivando la partecipazione femminile, attraverso moduli dedicati, di **almeno il 50% di ragazze**, ai percorsi proposti;

- **Ra2.4:** Consolidata maggiormente la **sicurezza per le donne nel mercato del lavoro**;

- **Ra2.5:** Ridotto il **divario di competenze digitali** e maggiore **inclusione** nel settore tecnologico, grazie all'acquisizione di competenze specifiche avanzate da parte di almeno il 70% dei partecipanti.

OS3 – Coinvolgere giovani, genitori e comunità educante in azioni mirate in tutti i territori per aumentare la **consapevolezza** pubblica sui temi dell'I.A. e dei suoi impatti sociali, creare un **ecosistema di apprendimento digitale** e contribuire a rafforzare una **cultura digitale consapevole** favorendo un accesso equo e inclusivo all'informazione sull'Intelligenza Artificiale e i suoi sviluppi.

- **Ra3.1:** Creati **nuovi format innovativi** e replicabili quale kit di inquadramento film per Rassegna su cinema fantascienza e I.A., set per laboratori esperienziali, e Training of Mentors, per una diffusione su larga scala

Ra3.2: almeno **360 giovani** (14-25 anni), **inclusi i MSNA**, avranno ricevuto strumenti su come riconoscere e proteggersi da contenuti di **deepfake/fakenews** per sviluppare un pensiero critico su I.A generativa e agenti I.A.

- Ra3.3: sensibilizzate almeno l'80% di ragazze partecipanti circa le modalità di **protezione contro i deepfake a sfondo sessuale, il cyberstalking** e la **discriminazione algoritmica** nei processi di selezione lavorativa

- Ra3.4: **almeno 300 tra insegnanti ed educatori** avranno, attraverso adeguata formazione-informazione, rafforzato il loro ruolo nel supportare i giovani nell'uso dell'I.A.

Con riferimento agli obiettivi descritti, indicare:

Destinatari degli interventi (specificare) ⁴	Numero	Modalità di individuazione
Giovani (fascia anagrafica: 10-14)	almeno 150	<u>Modalità di individuazione</u>: grazie a relazioni consolidate nel tempo con istituti scolastici locali, nonché l'appartenenza dei singoli partner a molteplici reti territoriali che animano il mondo dell'extra scuola, il partenariato sarà in grado di proporre il corso di introduzione al machine learning senza coding a diverse scuole italiane e centri di doposcuola. Si prediligeranno scuole inserite in contesti periferici/aree interne per garantire equo accesso e opportunità anche a studenti che vivono un disagio di tipo geografico e sociale. <u>Connessione tra attività e risultati attesi</u>: l'azione, come dettagliata maggiormente di seguito, introduce i più giovani ai concetti base dell'I.A. come l'apprendimento automatico senza utilizzare coding o altri strumenti che richiederebbero competenze non appropriate all'età, ingaggiandoli tramite <i>serious games</i>, giochi che non hanno come scopo principale l'intrattenimento, ma sono progettati soprattutto a fini educativi. Questo permetterebbe agli studenti di: - Comprendere concetti base sull'apprendimento automatico per almeno il 70% dei partecipanti; - sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti dell'IA come strumento di apprendimento e creatività; - incrementare la capacità di riconoscere pattern e processi di classificazione nei dati <u>Effetto moltiplicatore</u>: Il progetto creerà un format replicabile e tramite apposite registrazioni sul loro utilizzo in aula, saranno istruiti potenziali educatori/formatori di modo da apprendere la metodologia e replicarla in diversi contesti durante e dopo la fine del progetto. Almeno 10 classi saranno coinvolte in questa attività
Giovani (fascia anagrafica: 18 - 25)	<u>almeno 280</u>	<u>Modalità di individuazione</u>: relazioni consolidate con istituti scolastici, reti territoriali a supporto delle attività extrascolastiche e sociali di cui i partner/affiliati fanno parte, sarà possibile individuare e proporre le nostre attività a scuole e università (supportati da quelle presenti in qualità di collaboratori grazie ai loro canali per reclutare studenti nelle lauree non informatiche); campagne di sensibilizzazione e engagement sui social. Si prediligeranno scuole inserite in contesti periferici/aree interne per garantire equo accesso e opportunità anche a studenti che vivono un disagio di tipo geografico nonché il coinvolgimento di giovani in condizioni di svantaggio economico e sociale che sono fuori da percorsi formativi o lavorativi. Per la Summer school e il Contest finale, i partecipanti saranno scelti attraverso un'attenta procedura di selezione condotta dai partner del progetto, in sinergia con scuole, centri giovanili e associazioni locali. La scelta avverrà tenendo conto di criteri quali la motivazione a prendere parte a programmi formativi sull'Intelligenza Artificiale,

[1] Si veda "L'EMPOWERED PEER EDUCATION COME MODELLO DI EDUCAZIONE TRA PARI - Un'evoluzione originale dei percorsi di peer tutoring e counselling tra pari a scuola Alberto Pellai, Valentina Rinaldin, Barbara Tamborini. Cit. "Da adolescenti destinatari dell'intervento o addestrati a condurlo ad adolescenti ideatori e realizzatori autonomi delle proprie iniziative; da adulti esperti ad adulti counselor e facilitatori di processi

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).

		l'interesse per l'innovazione tecnologica e il contesto socio-culturale di riferimento <u>Connessione tra attività e risultati attesi:</u> gli interventi proposti nelle attività 4 (Corsi + Laboratori pratici Esperienziali e Summer School e contest finale) sono rivolti prevalentemente ai giovani di età compresa tra i 18-25 anni in quanto trattano temi per formare ai fondamenti del pensiero computazionale e dell'I.A. e all'utilizzo di strumenti low-code e no-code basati su I.A. come gli agenti I.A. per facilitare la scelta degli studi universitari orientandosi verso tematiche I.A. e l'inserimento nel mondo del lavoro ora che l'I.A. ha abbassato la frontiera di ingresso per lavori che prima richiedevano competenze informatiche più complesse (2a3, 2a4, 2b3a, 2b4a). Al termine del percorso: - almeno il 70% dei discenti avrà acquisito competenze digitali avanzate; - aumentate le loro opportunità di impiego e autoimprenditorialità per i giovani formati; - ridotto il divario di competenze digitali e il gender gap nelle professioni legate all'IA per una maggiore inclusione nel settore tecnologico. <u>Effetto moltiplicatore:</u> la formazione e i contenuti didattici saranno fruibili in modalità e-learning in licenza libera <i>creative commons</i> per futuri accessi, previa registrazione, anche oltre il termine del progetto. Il modello formativo proposto è facilmente replicabile in contesti scolastici e universitari, previa registrazione in videolezioni.
Giovani (fascia anagrafica: 15 - 25)	almeno 360 di cui 60 MSNA	<u>Modalità di individuazione:</u> le stesse rappresentate sopra. In un'ottica di inclusività ed eque opportunità di apprendimento per tutti, alcuni laboratori esperienziali saranno dedicati ad almeno 60 minori stranieri non accompagnati della rete ARCI. <u>Connessione tra attività e risultati attesi:</u> le attività previste in forma laboratoriale (senza corso), eventi tematici live, rassegna Cinema Fantascienza e dibattito, la Web-doc, approfondiranno i temi dell' I.A. generativa e agenti I.A. per sviluppare il pensiero critico e su come utilizzarli eticamente comprendendo come vengono prodotti contenuti di deep fake/fake news; saranno forniti strumenti su come riconoscerli e proteggersi. Grazie a sessioni e discussioni su casi studio reali, sfide etiche e come affrontarle nel mondo reale. Inoltre, grazie al progetto pilota proposto (Web-doc) sarà possibile guidare under 25 all'utilizzo dell'I.A su temi di impatto sociale, conoscere e difendersi dai rischi del cybercrime. Queste azioni mirano a: - incrementare la consapevolezza sui rischi e le opportunità dell'IA tra i partecipanti; - sviluppare maggiore capacità critica nell'uso della tecnologia e nella valutazione delle informazioni online. <u>Effetto moltiplicatore:</u> creazione di format replicabili (cineforum, seminari, laboratori) per una diffusione su larga scala aprendo anche alle comunità locali.
Comunità educante	almeno 300 tra <i>Docenti, educatori del Terzo Settore, genitori</i>	<u>Modalità di individuazione:</u> le stesse rappresentate sopra. <u>Connessione tra attività e risultati attesi:</u> per il target sono state pensate azioni formative (Training of Mentors) e informative (tra quelle previste in attività 4 e 5) al fine di rafforzare il ruolo di famiglie ed educatori nel supportare i giovani nell'uso dell'IA. <u>Effetto moltiplicatore:</u> anche il ToM (4.3) sarà in parte registrato in videolezioni e pertanto accessibile da nuovi potenziali destinatari anche alla fine del progetto, previa registrazione, per valutazione follow up. Il numero tiene conto anche dei partecipanti alle iniziative proposte nell'attività 5

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

Le attività previste dal progetto sono concepite in modo che si **concatenino in un processo consequenziale** che permette di esaltarne la coerenza e **moltiplicarne l'impatto a livello territoriale e nazionale** nonché **garantire il raggiungimento dei risultati attesi** e degli output di progetto. Le prime tre di seguito rappresentate sono **trasversali** e funzionali alla realizzazione delle **attività formative-informative** (4) e degli **strumenti innovativi** capaci di **coinvolgere le comunità** (5) proposti. La **gestione e l'implementazione** del progetto saranno impostate in modo da raggiungere tutti i risultati previsti in modo **efficiente ed efficace**, tenendo conto dei punti di forza e delle competenze della compagine partenariale ma anche di considerazioni di natura finanziaria improntate al **miglior rapporto costi/benefici**. Nel seguito ne diamo una descrizione generale utile a comprendere **l'architettura progettuale** e a determinare la **coerenza fra obiettivi dichiarati** (cfr.§10), **azioni intraprese e risultati attesi** (cfr.§ 4). Al fine di creare una struttura di lavoro efficace e sostenibile, le attività sono state suddivise in 5 WPs.

1. Attività coordinamento e gestione amministrativa. Il progetto sarà gestito e amministrato da ARCI APS, che oltre ad assicurare il management complessivo del progetto, avrà anche il ruolo di supervisore nel coordinare a più livelli: - l'organizzazione e struttura del progetto; - la realizzazione delle singole attività; - la valorizzazione dei risultati; - il corretto espletamento delle attività finanziarie ed amministrative. Si prevede in ogni caso a progetto avviato di elaborare una **progettazione esecutiva comprensiva di descrizione di dettaglio delle azioni e manuale di gestione del progetto** ad uso dei project manager e di tutti i soggetti che compongono il partenariato. Questi elementi saranno presentati, discussi e approvati in occasione del kick-off meeting al quale **parteciperanno le figure di coordinamento nazionale dei partner e dai/dalle diversi referenti territoriali** per l'implementazione, il coordinamento e il monitoraggio del programma progettuale (Cabina di Regia nazionale). Arci APS, esercitando con responsabilità le proprie funzioni di coordinamento complessivo dell'intervento, offrirà ai partner strumenti e supporto per assicurare tanto la corretta gestione delle risorse - una gestione che sia trasparente, efficiente e corretta - quanto il rispetto della tempistica prevista, monitorando regolarmente il rispetto di tali criteri, attraverso software di project management e avvalendosi delle più efficaci piattaforme di cloud-storage. La comunicazione tra i partner sarà assicurata dall'organizzazione di incontri periodici on-line, la cui frequenza sarà dettata dalle esigenze progettuali, ma comunque con cadenza almeno mensile. **(OS)** Ciò garantirà la costante verifica dell'andamento delle attività e la possibilità di confrontarsi, di allineare gli interventi che vengono realizzati in parallelo nei diversi territori, di allineare le attività di disseminazione ai risultati via via raggiunti; garantire l'omogeneità di obiettivi, metodologie e strumenti adottati da tutti i partner su **tutti i territori** coinvolti; intervenire tempestivamente per la risoluzione di eventuali conflitti tra partner e l'adozione di eventuali misure correttive; garantire una **gestione efficiente delle risorse** economiche. **Partners:** partecipazione con proprio referente alla Cabina di regia nazionale ognuno per la propria competenza ed expertise. Gli affiliati della rete Arci garantiranno il coordinamento territorialmente competente e la corretta implementazione delle attività previste.

2. Attività di monitoraggio e valutazione

Nei primi mesi di progetto sarà attivato un comitato tecnico-scientifico che avrà il compito di definire un **piano di monitoraggio nazionale** delle attività proposte (2.1)., sia in termini quantitativi che qualitativi. Infatti, a seguito dell'avvio delle attività, periodicamente saranno svolte raccolte dati e analisi (2.2) per monitorare il **livello di partecipazione e coinvolgimento** dei destinatari, **valutare la qualità e la fruibilità** dei materiali didattici e delle attività formative. Questa task sarà realizzata grazie a strumenti di valutazione quali **questionari online** somministrati ai partecipanti ex ante, in itinere ed ex post per misurare l'incremento delle competenze, **Focus group e interviste:** con partecipanti, docenti e stakeholder per raccogliere feedback qualitativi. Dato il tema oggetto del bando, si vogliono sperimentare anche per l'azione di monitoraggio, alcuni **strumenti basati sull'utilizzo dell'I.A. generativa**, sia per un'analisi predittiva rispetto al progresso delle attività, sia rispetto alla raccolta e analisi di dati (**chatbot** per raccogliere feedback real time, Google Cloud AutoML). Al termine del progetto così sarà possibile **analizzare gli effetti del progetto sull'inclusione** digitale, l'uso etico dell'IA e il **gender gap tecnologico** (2.3) e redigere un report finale puntuali ed esaustivo.

OS1 - Misurare l'avanzamento delle attività rispetto agli obiettivi stabiliti, determinando l'impatto del progetto sui destinatari finali e identificando aree di miglioramento e criticità. **Partners:** il comitato tecnico-scientifico sarà costituito dal Responsabile del Monitoraggio e Valutazione (Arci) e almeno un referente per i 3 Partner di progetto. Tra i collaboratori interverranno, soprattutto per la **valutazione qualitativa dei materiali didattici** proposti nei nostri corsi, tecnici e docenti delle università collaboranti di ImpactSkills.

3. Attività di comunicazione e disseminazione

La compagine partenariale definirà gli elementi per un **engagement plan** (3.1) e una campagna di sensibilizzazione sui temi del progetto che si avvierà con un evento di lancio ed un evento finale (3.2). Saranno creati **contenuti educativi e informativi coinvolgenti per web e social media** (3.3) per promuovere tutte le attività progettuali, anche grazie all'**utilizzo dell'I.A. generativa**, che riguarderanno: a) il lancio e promozione dei corsi proposti per incentivare l'iscrizione ad essi; b) la promozione di eventi tematici territoriali Live, Webinars e programmazione sul cinema fantascienza e I.A. anche grazie al **coinvolgimento di influencer, esperti e testimonial** per amplificare il messaggio della campagna. L'organizzazione di questi eventi garantirà **dirette streaming e sessioni di Q&A interattive** per rispondere ai dubbi e alle domande del pubblico; c) la realizzazione di una serie di (video)podcast tematici (3.4) condotti da **giovani ricercatrici e ricercatori**. Gli episodi saranno dedicati a temi come I.A. e lavoro, impatti sociali, I.A. generativa e opportunità per il futuro. Verrà diffusione sulle piattaforme Spotify, YouTube, Apple Podcast e canali social del progetto; d) la **produzione di contenuti per MagIA (Magazine Intelligenza Artificiale)** attraverso la pubblicazione di **articoli** su temi chiave dell'I.A., tra cui rischi etici, deepfake, bias algoritmici e inclusione digitale; grazie anche ad **interviste** con esperti, divulgatori e ricercatori per approfondire il dibattito sull'I.A. e la creazione di **infografiche** e materiali visivi per rendere accessibili concetti complessi a un pubblico più ampio (3.5); e) la promozione del Contest (3.6) che rappresenterà anche l'evento finale di progetto con la premiazione dei progetti finalisti.

Per la promozione sui social media (Instagram, TikTok, Facebook e YouTube) saranno prodotti **Reels e Shorts** con contenuti informativi su I.A. e sicurezza digitale e utilizzati **#hashtag** dedicati per coinvolgere il target, nonché saranno attivati **sondaggi e quiz interattivi** per stimolare il **dibattito** tra i giovani e promuovere la **riflessione critica**. La campagna sarà attuata a **livello nazionale**, sfruttando le piattaforme digitali per raggiungere **target diversificati** in tutto il territorio italiano. Le attività formative e informative (corsi, Training of Mentors, webinars) saranno sempre registrate così una volta terminate, saranno rese fruibili in **open source per nuovi potenziali destinatari** garantendo una diffusione capillare e inclusiva, nonché l'accessibilità anche dopo il termine del progetto.

OS - La campagna di sensibilizzazione mira a diffondere **conoscenza e consapevolezza** sui temi dell'I.A., evidenziandone le opportunità e i rischi. L'obiettivo è coinvolgere un **pubblico ampio**, inclusi **giovani, famiglie, educatori** e professionisti, per favorire un **utilizzo etico**, responsabile e critico delle nuove tecnologie (2a1, 2a2, 2b1a, 2b1b, 2b2b). Inoltre, l'attività si occupa di fare conoscere il progetto per **ingaggiare studenti e la comunità educante** nel suo complesso.

Partners: ARCI (con i suoi affiliati territoriali), Next, Libera saranno attivamente coinvolte nella **promozione** attraverso le proprie reti territoriali e sociali. LPM coordinerà la creazione di contenuti interattivi e campagne educative digitali. Università di Torino e SIPEIA interverranno per la **supervisione scientifica** e la **creazione di contenuti** divulgativi con il loro Magazine Intelligenza Artificiale (magia.news) per la produzione di articoli, **analisi** e **approfondimenti** sui temi del progetto, così come l'ingaggio di ospiti per il video(podcast).

4. Attività di iniziative formative - informative (C.1)

Questa attività presuppone la costituzione di una **Cabina di co-design (4.1.1)** per la definizione e analisi dei bisogni formativi del target di riferimento (**4.1.2**), la progettazione dei corsi di formazione e relativa produzione di materiali didattici (4.1.3). All'attivazione e conclusione di tutte le iniziative proposte seguirà la **valutazione e follow up (4.1.9)**. Le attività formative e informative si possono raggruppare in: **3** corsi, da erogare su **portali di e-learning**, laboratori esperienziali, **3 Webinars**, **1 Summer School con Hackathon** e la realizzazione di una **Web-Doc**. Per quanto concerne i corsi **2** sono rivolti a discenti under 25 e **1** a insegnanti, educatori e comunità educante nel suo complesso:

1. **(4.1.4) Erogazione corsi di introduzione al machine learning senza coding (giovani 10-14):** introduzione dei concetti base di **apprendimento automatico** dell'A.I. moderna senza necessità di avere conoscenze di coding ai **più giovani** con **metodologie innovative** che favoriscono l'**engagement**. La metodologia proposta infatti è quella sviluppata nel **progetto pilota AI Leap "Learning personalization with AI and of AI"** dell'Università di Torino finanziato da Compagnia di San Paolo attraverso l'utilizzo di **serious game e strumenti robotici** che stimolano la curiosità dei discenti, **con insiemi di immagini (2a1, 2a2, 2b1a, 2b2a, 2b2b)** Es.

fotografie per cogliere feature in comune e poi classificare nuove fotografie non ancora viste sul modello del **processo di apprendimento dal training set e di verifica sul test set di dati**.

Dopo la creazione di un format di *serious game* (applicativo dedicato) sarà possibile **replicare il corso** in almeno altre **10 scuole e contesti educativi** sul territorio nazionale.

Gli incontri avranno una durata di 2 ore.

2. **(4.1.5) Erogazione corsi e laboratori su uso I.A. generativa e agenti I.A. (giovani 18-25 e formatori)**: sarà possibile formare ai **fondamenti del pensiero computazionale** e dell'I.A. e all'**utilizzo di strumenti low-code e no-code basati su I.A.** come gli **agenti I.A.** per facilitare la **scelta degli studi universitari** orientandosi verso tematiche I.A. e l'inserimento nel **mondo del lavoro** ora che l'I.A. ha **abbassato la frontiera di ingresso** per lavori che prima richiedevano competenze informatiche più complesse (2a3, 2a4, 2b3a, 2b4a). Il corso sarà strutturato in modalità ibrida:

a) 20 ore in 5 moduli formativi (online) erogati da LPM in collaborazione con l'Università di Torino (4h pensiero computazionale; 4h introduzione all'I.A.; 2h introduzione al machine learning; 6h cosa sono i LLM e come utilizzarli; 4h cosa sono gli agenti I.A. e come utilizzarli) b) laboratori in presenza di 8 ore in 4 città nord-centro-sud Italia su I.A. generativa e agenti I.A. (**itinerario esperienziale**). Anche questo corso presuppone la creazione di un **modello formativo replicabile**, e rilasciato in licenza libera creative commons al fine di potervi accedere anche dopo il termine del progetto, sia per l'utilizzo per futuri programmi di sviluppo professionale sia per raggiungere un impatto maggiore raggiungendo nuovi beneficiari. La qualità dei contenuti formativi proposti sarà garantita dai componenti della Cabina di co-design (4.1.1) costituita da docenti delle università collaboranti.

3. **(4.3) Training of Mentors: sessioni informative- interattive rivolte alla comunità educante** che prevede:

a) **Laboratori su consapevolezza sui rischi dell'IA generativa: laboratori esperienziali di AI generativa e agenti AI** per sviluppare il **pensiero critico** comprendendo come vengono prodotti contenuti di deep fake/fake news; saranno forniti strumenti su come riconoscerli e proteggersi. b) **Sessioni pratiche su come utilizzare eticamente strumenti di AI**, discussioni su casi studio reali, sfide etiche e come affrontarle nel mondo reale. c) **Seminari su etica ed IA e sui rischi dei social network** in collaborazione con **esperti** del tema di **SIPEIA** e delle Università che collaborano di Torino. Particolare attenzione sarà data all'obiettivo di raggiungere **l'uguaglianza di genere e l'empowerment di tutte le donne e le ragazze** sia per promuovere la conoscenza dell'I.A. per sviluppare conoscenze e **competenze tra le giovani donne e ragazze** che si affacciano al **mondo del lavoro** sia per **contrastare l'abuso dell'I.A.** e i deepfake di cui potrebbero essere **vittime le giovani donne e le ragazze**.

Contestualmente alla erogazione di queste 3 attività formative saranno organizzati: **(4.1.6): Webinar** con almeno 3 **dirette streaming** con esperti di settore e divulgatori per affrontare temi legati all'I.A. e all'inclusione digitale per una **maggiore diffusione** delle tematiche tramite strumenti online. **(4.1.7): Laboratori esperienziali di I.A. generativa e agenti I.A. per sviluppare il pensiero critico (giovani 14-18)** inclusi **minori soli non accompagnati** MSNA e **comunità educante**. Si comprenderà come vengono prodotti contenuti di deep fake/fake news; saranno forniti strumenti su come riconoscerli e proteggersi. Sessioni pratiche su **come utilizzare strumenti di I.A. eticamente**, discutere su casi studio reali, sfide etiche e come affrontarle nel mondo reale. Essi verranno realizzati in almeno 3 città (Potenza, Rieti e Perugia)Essi. I laboratori saranno replicati per altri giovani e i loro giovani in altri territori per un'azione di sensibilizzazione rivolta alle comunità locali (5.3). Per i giovani che parteciperanno ai moduli formativi, maggiormente interessati ad approfondire le tematiche, sarà proposta la partecipazione ad una **(4.2) Summer School con Hackathon**. Si tratterà di un corso intensivo residenziale di una settimana in cui 50 giovani under 25 lavoreranno in team e proveranno a sviluppare una proposta progettuale tramite strumenti I.A su temi sociali da presentare per la partecipazione al **contest** finale, avranno la possibilità di confrontarsi con esperti di settore e divulgatori con approfondimenti tematici. Durante l'iniziativa, infatti, si presenteranno le **tecnologie I.A. più di avanguardia: I.A. generativa e agenti I.A.** che, tramite **strumenti low-code e no-code**, permettono a chi ha poche conoscenze informatiche di creare **applicazioni** complesse. Attraverso le sessioni di **laboratorio esperienziale** si sperimenteranno tali tecnologie innovative in versioni **open source accessibili a tutti** per costruire **applicazioni pratiche con agenti I.A. e proporre la propria idea progettuale**. In un'ottica inclusiva e partecipativa per garantire maggiori possibilità a giovani che vivono in contesti di svantaggio geografico si propone di realizzare 2 edizioni della Summer School, una nel Centro Nord e una nel Centro Sud Italia, in luoghi facilmente raggiungibili da mezzi di trasporto pubblico. **(4.4) Creazione di web-doc con utilizzo dell'I.A.** con i giovani su temi di impatto sociale, come la lotta alla Mafia e i possibili utilizzi criminali e come il **cybercrime** oggi rappresenti una sfida per vivere in sicurezza gli ambienti digitali. L'obiettivo è valorizzare la memoria delle vittime innocenti delle mafie, ricostruendo le loro storie e biografie che ad oggi non sono riconosciute all'interno di una narrazione pubblica e sensibilizzando le nuove generazioni sull'importanza della memoria storica. La web doc, attraverso I.A. generativa e il *data journalism*, permetterà ai giovani partecipanti di raccogliere e analizzare enormi quantità di dati storici e archivi documentali, come

articoli di giornale, report ufficiali, libri e registrazioni video per la ricostruzione delle storie delle vittime innocenti delle mafie, le circostanze in cui è maturata la morte e l'eventuale impatto che queste storie hanno avuto sulla comunità. Nel caso in cui non ci siano abbastanza testimonianze dirette o documenti, l'I.A. verrà impiegata per **creare simulazioni o ricostruzioni virtuali** basate su dati storici. Questo approccio, di "azione generativa della memoria", potrebbe essere utile per visualizzare il contesto in cui si sono verificati determinati crimini, come i luoghi degli omicidi e le azioni delle vittime. Il **percorso pilota**, da realizzare nel Lazio, include: - **Formazione di operatori di Libera e insegnanti (4.4.1)** sulle potenzialità educative della memoria e sull'uso dell'I.A. nella ricostruzione storica. - **Visite degli studenti** al centro multimediale ExtraLibera a Roma (4.4.2), situato in un bene confiscato alla criminalità organizzata. - **Laboratori pratici nelle scuole (4.4.3)** per individuare e ricostruire storie di vittime tramite l'I.A. Le storie ricostruite implementeranno il sito www.vivi.libera.it. Parteciperanno almeno 8 classi di Istituti superiori.

OS -Introdurre i **più giovani** al concetto di **apprendimento automatico** alla base dell'I.A. - **Formare per il mondo del lavoro** i giovani 18-25 anni all'I.A. utilizzando strumenti che richiedono meno competenze tecniche e **favorire l'inserimento delle donne** nel mondo del lavoro - Diffondere **conoscenza e consapevolezza** sui temi dell'I.A., evidenziandone le **opportunità e i rischi**. L'obiettivo è coinvolgere un **pubblico ampio, inclusi giovani, famiglie, educatori e professionisti**, per favorire un utilizzo **etico, responsabile e critico** delle nuove tecnologie. – Valorizzare l'utilizzo dell'I.A. generativa per scopi e temi a forte impatto sociale.

Partners: Arci: partecipazione a cabina di co-design (4.1.1), definizione e analisi dei bisogni formativi del target di riferimento (4.1.2), supporto per organizzazione, gestione e supporto tecnico per l'erogazione corsi e logistica attività previste (4.1–4.2–4.3). LPM (in collaborazione le iUniversità collaboranti di Torino): partecipazione a cabina di co-design (4.1.1), definizione e analisi dei bisogni formativi del target di riferimento (4.1.2), progettazione dei corsi di formazione e relativa produzione di materiali didattici (4.1.3); erogazione dei corsi (4.1.4, 4.1.5 e 4.3) su piattaforma e-learning messa a disposizione da Dipartimento di Informatica – UniTo); coinvolgimento di voci autorevoli in tutte le attività proposte. Libera: partecipazione a cabina di co-design (4.1), presenza formatori per moduli dedicati a temi legati ad I.A. e Cybercrime in seminari, webinar (4.1); realizzazione percorso pilota (4.4). Next- Nuova economia per tutti: partecipazione a cabina di co-design (4.1.1); presenza formatori per moduli dedicati a I.A. e sostenibilità in corsi, seminari, webinar (4.1). Affiliati Arci: supporto, raccordo con i contesti scolastici e comunità locali, gestione, erogazione delle attività formative-informative proposte in ottica di scalabilità e replicabilità a livello territoriale. Collaboratori: presenza con almeno un loro divulgatore e/o esperto di settore per animare dibattiti nei webinar e/o seminari/sessioni interattive e/o Summer school; ImpactSkills supporto alla costruzione dei contenuti dei moduli formativi (4.1.3); valutazione e follow-up (4.1.9).

5. Strumenti innovativi capaci di coinvolgere le comunità (C.2)

Si propongono: **(5.1) Rassegna di cinema su fantascienza ed I.A. Creazione** di un **format** per una rassegna di cinema sull'IA di tipo divulgativo e inclusivo, destinata ad un **pubblico eterogeneo** con riferimento a **target giovani, famiglie e formatori** (non esperti). Saranno **proiettati film e forniti kit di inquadramento del film** rispetto ai focus dell'IA. **(5.2) Eventi territoriali tematici.** Dopo la pianificazione strategica (5.2.1), la progettazione e promozione degli eventi (5.2.2), la preparazione logistica (5.2.3) si svolgeranno in diverse città italiane eventi e live seminar (5.2.4). **Eventi Live e Webinar: Organizzazione di dirette streaming con esperti e divulgatori** per affrontare temi legati all'IA e all'inclusione digitale. **Sessioni di Q&A interattive** per rispondere ai dubbi e alle domande del pubblico. **Collaborazione con scuole, università e centri giovanili** per la co-creazione di eventi digitali educativi. Si ricorrerà al coinvolgimento di speakers del settore e voci autorevoli per sviluppare scenari pratici e approfondimenti sui temi etici legati all'uso dell'I.A. per dimostrare nella pratica i rischi più ricorrenti e facilitare discussioni di gruppo per riflessioni critiche. A questi eventi territoriali, in taluni casi, al fine di raggiungere un pubblico più ampio, aperto alla cittadinanza si ipotizza di replicare i soli **laboratori esperienziali** (4.1.5) in almeno altre 4 città con focus su awareness sui rischi dell'IA generativa e utilizzo agenti AI per sviluppare il pensiero critico in un dialogo costruttivo e aperto confronto tra figli-genitori. **(5.4) Contest finale.** I progetti realizzati dagli under 25 che hanno avuto modo di approfondire le tematiche a seguito della formazione (4.1) o partecipazione alla Summer School potranno provare a concorrere e presentare le loro idee progettuali per il Contest Finale che coinciderà con l'evento finale e sarà l'occasione per premiare i progetti più meritevoli.

OS: Coinvolgere giovani, genitori e formatori con azioni sui territori per **aumentare la consapevolezza pubblica** sui temi dell'IA e dei suoi impatti sociali, **creare un ecosistema di apprendimento digitale** e costruzione di una **cultura digitale consapevole**.

Partners: Arci: (in collaborazione con UCCA) supporto per organizzazione, logistica e supporto tecnico per la realizzazione della Rassegna (5.1) in almeno 4 città; gestione e raccordo con gli affiliati per l'organizzazione e supporto di realizzazione di eventi tematici (5.2) in almeno 5 città. LPM: (in collaborazione con MuFant) coordinamento rassegna (5.1); coinvolgimento di voci autorevoli in eventi (5.2); partecipazione con esperti alla giuria del contest finale (5.4) Next- Nuova economia per tutti:

coinvolgimento di voci autorevoli in eventi (5.2); coordinamento contest finale (5.4). Collaboratori: coinvolgimento di voci autorevoli di settore su tematiche specifiche in eventi (5.2).

6 - Cronogramma delle attività, redatto conformemente al modello seguente:

Attività	Mesi (colorare le celle interessate)																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
1. Coordinamento e gestione amministrativa																		
2. Monitoraggio e valutazione																		
2.1 Attivazione di un comitato tecnico-scientifico e definizione degli strumenti di monitoraggio anche basati su I.A. generativa, raccolta dati di base (questionari iniziali) e avvio delle attività.																		
2.2 Raccolta periodica di dati, analisi preliminare dell'impatto e adattamenti operativi; focus group partecipanti.																		
2.3 Valutazione finale e report																		
3. Comunicazione e Disseminazione																		
3.1 Preparazione engagement plan e sua attivazione																		
3.2 Campagna di lancio ed evento finale (coincide con la premiazione del contest)																		
3.3 Creazione di contenuti educativi e informativi coinvolgenti per web e social media per promuovere tutte le attività progettuali proposte utilizzando anche I.A. generativa.																		
3.4 Realizzazione di (video)podcast sul tema dell'etica nell'I.A.																		
3.5 Produzione di contenuti per MagIA																		
3.6 Promozione e comunicazione per Contest Finale																		
4. Iniziative formative - informative: (C.1)																		

4.1 Corsi- webinar - laboratori esperienziali																	
4.1.1 Costituzione Cabina di co-design dei contenuti da proporre nei corsi - webinar (4.1.6) - laboratori (4.1.5) - Hackathon (4.2), ToM (4.3) e web-doc (4.4)																	
4.1.2 Analisi dei bisogni e progettazione dei corsi																	
4.1.3 Preparazione materiale didattico																	
4.1.4 Erogazione corsi di introduzione al machine learning senza coding (giovani 10-14)																	
4.1.5 Erogazione dei corsi e laboratori su uso I.A. generativa e agenti ai (giovani 18-24 anni)																	
4.1.6 Webinar																	
4.1.7 Attivazione laboratori esperienziali																	
4.1.8 Valutazione e follow up																	
4.2 SummerSchool con Hackathon																	
4.2.1 Pianificazione organizzativa e preparazione temi della challenge																	
4.2.2 Coinvolgimento partner e collaboratori e promozione evento per registrazioni e iscrizioni																	
4.2.3 Svolgimento Summer School e mentorship																	
4.2.4 Pitch finale e valutazione proposte da parte di una Giuria																	
4.3 Training for Mentors: sessioni informative - interattive rivolte alla comunità educante																	
4.3.1 Analisi dei bisogni e progettazione dei moduli del Training																	
4.3.2 Preparazione materiale didattico																	

4.3.3 Erogazione del training																		
4.3.4 Organizzazione focus e dibattiti aperti alla comunità educante (coincidono con gli eventi territoriali rif n. C.2 - 5.2)																		
4.4 Web-doc (Libera)																		
4.4.1 - Formazione di operatori di Libera e insegnanti sulle potenzialità educative della memoria e sull'uso dell'I.A. nella ricostruzione storica.																		
4.4.2 Visite degli studenti al centro multimediale ExtraLibera a Roma																		
4.4.3 Laboratori pratici nelle scuole per individuare e ricostruire storie di vittime tramite l'I.A.																		
5. Strumenti innovativi capaci di coinvolgere le comunità (C.2)																		
5.1 Rassegna di cinema su fantascienza ed I.A.																		
5.1.1 - Selezione dei film, stesura dei kit; coinvolgimento esperti per panel																		
5.1.2 Programmazione (programma proiezioni e organizzazione contestuale di panel per approfondire i temi trattati dai film).																		
5.1.3 Preparazione logistica (location, materiale di supporto, spese diritti di distribuzione, registrazioni partecipanti ecc.)																		
5.1.4. Svolgimento della rassegna																		
5.2 Eventi territoriali tematici																		
5.2.1 Pianificazione strategica (definizione dei temi; individuazione città/regioni per lo svolgimento; coinvolgimento delle rete locale e potenziali stakeholders ed esperti di settore																		
5.2.2 Progettazione e promozione degli eventi (definizione format, creazione programmi dettagliati, selezione relatori e facilitatori coinvolgendo figure locali quando possibile.																		
5.2.3 Preparazione logistica (location, materiale di supporto,registrazioni partecipanti ecc.)																		

5.2.4 Svolgimento eventi in diverse città italiane																			
5.3 Laboratori Esperienziali con focus su awareness sui rischi dell'I.A. generativa e utilizzo agenti I.A. per sviluppare il pensiero critico																			
5.3.1 Pianificazione strategica (definizione dei focus; individuazione città/regioni per lo svolgimento; individuazione strumenti I.A. per coinvolgimento target)																			
5.3.2 Progettazione e promozione degli eventi (definizione format, creazione programmi dettagliati, individuazione formatori e/o esperti di settore)																			
5.3.3 Preparazione logistica (location, materiale di supporto, registrazioni partecipanti ecc.)																			
5.3.4 Svolgimento eventi in diverse città italiane																			
5.4 Contest finale																			
5.4.1 Predisposizione regolamento e documentazione a corredo) (definizione obiettivi e temi del contest finale, metodologie di valutazione, regolamento per le squadre.																			
5.4.2 Gestione e raccolta candidature																			
5.4.3 Supporto alle candidature																			
5.4.4 Individuazione componenti giuria (<i>composta da esperti del settore, relatori dell' Hackathon e rappresentanti delle organizzazioni partner</i>) e Valutazione proposte																			
5.4.5 Comunicazione vincitori e Premiazione																			

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 - Progettazione	Arci APS	Fascia A	Collaboratore esterno	10.131,00
2	1	A - Progettazione	Arci APS	Fascia A	Dipendente	8.000,00
3	2	B - Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione	Arci APS	Fascia A	Dipendente	35.000,00
4	1	B - Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione	Arci APS	Fascia A	Collaboratore esterno	13.653,50
5	4	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Arci APS	Fascia A	Dipendente	55.000,00
6	1	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Arci APS	Fascia A	Collaboratore esterno	10.000,00
7	1	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Arci APS	Fascia C	Collaboratore esterno	14.396,00
8	4	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci APS	Fascia A	Dipendenti	45.000,00
9	3	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci APS	Fascia A	Collaboratori esterni	38.336,73
10	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ARCI BASILICATA APS	Fascia A	Dipendenti	10.000,00
11	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ARCI BASILICATA APS	Fascia C	Dipendente	3.500,00
12	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI MOVIE APS	Fascia A	Dipendenti	5.000,00
13	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI MOVIE APS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.800,00
14	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI – Comitato territoriale di Bologna APS	Fascia A	Dipendenti	10.000,00
15	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI – Comitato territoriale di Bologna APS	Fascia B	Collaboratore esterno	3.500,00
16	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	COMITATO TERRITORIALE ARCI TRIESTE APS	Fascia A	Dipendente	5.800,00

⁵ Attività svolta⁵: 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.

17	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	COMITATO TERRITORIALE ARCI TRIESTE APS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.000,00
18	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci Rieti Aps	Fascia A	Dipendenti	6.000,00
19	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci Rieti Aps	Fascia B	Collaboratori esterni	7.500,00
20	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI GENOVA APS	Fascia A	Dipendenti	10.000,00
21	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI GENOVA APS	Fascia B	Collaboratori esterni	3.500,00
22	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI BERGAMO APS	Fascia A	Dipendenti	6.000,00
23	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI BERGAMO APS	Fascia B	Collaboratori esterni	7.500,00
24	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI TORINO APS	Fascia A	Dipendenti	6.000,00
25	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI TORINO APS	Fascia B	Collaboratori esterni	7.500,00
26	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	Strauss Aps	Fascia A	Dipendente	5.000,00
27	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Strauss Aps	Fascia B	Collaboratori esterni	5.800,00
28	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci del Trentino Aps	Fascia A	Dipendente	5.000,00
29	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci del Trentino Aps	Fascia B	Collaboratori esterni	5.800,00
30	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci Bolzano Bozen APS	Fascia A	Dipendente	5.000,00
31	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci Bolzano Bozen APS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.800,00
32	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI COMITATO TERRITORIALE VALDARNO APS	Fascia A	Dipendente	6.000,00
33	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI COMITATO TERRITORIALE VALDARNO APS	Fascia B	Collaboratori esterni	7.500,00
34	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arcisolidarietà ora d'Aria ODV ETS	Fascia A	Dipendenti	5.800,00
35	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arcisolidarietà ora d'Aria ODV ETS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.000,00
36	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI PADOVA APS	Fascia A	Dipendenti	5.800,00
37	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI PADOVA APS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.000,00
38	4	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Arci APS	Fascia A	Dipendente	55.000,00
39	1	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Arci APS	Fascia A	Collaboratore esterno	10.000,00
40	1	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Arci APS	Fascia C	Collaboratore esterno	14.396,00
41	4	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci APS	Fascia A	Dipendente	45.000,00
42	3	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci APS	Fascia A	Collaboratore esterno	38.336,73
43	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ARCI BASILICATA APS	Fascia A	Dipendente	10.000,00
44	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ARCI	Fascia C	Dipendente	3.500,00

			BASILICATA APS			
45	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI MOVIE APS	Fascia A	Dipendente	5.000,00
46	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI MOVIE APS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.800,00
47	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI – Comitato territoriale di Bologna APS	Fascia A	Dipendenti	10.000,00
48	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI – Comitato territoriale di Bologna APS	Fascia B	Collaboratore esterno	3.500,00
49	1	D - Funzionamento e gestione del progetto	COMITATO TERRITORIALE ARCI TRIESTE APS	Fascia A	Dipendente	5.800,00
50	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	COMITATO TERRITORIALE ARCI TRIESTE APS	Fascia B	Collaboratori esterni	5.000,00
51	1	A - Progettazione	APS Les Petites Madeleines	Fascia A	collaboratore esterno	6.369,00
52	2	B- Attività di promozione, informazione e sensibilizzazione	APS Les Petites Madeleines	Fascia A	Collaboratori esterni	28.250,00
53	5	D - Funzionamento e gestione del progetto	APS Les Petites Madeleines	Fascia A	Collaboratori esterni	85.000,00
54	3	D - Funzionamento e gestione del progetto	APS Les Petites Madeleines	Fascia A	Collaboratori esterni	45.481,00
56	4	D - Funzionamento e gestione del progetto	Libera.Associazioni, nomi e numeri contro le mafie	FASCIA A	Dipendenti	27.000,00
57	2	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	Libera.Associazioni, nomi e numeri contro le mafie	FASCIA A	Dipendenti	12.000,00
58	2	C - Segreteria, coordinamento e monitoraggio	NEXT - Nuova Economia per tutti APS ETS	FASCIA A	Dipendenti	6.804,00
59	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	NEXT - Nuova Economia per tutti APS ETS	FASCIA A	Dipendenti	21.564,00

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	3	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI APS	(D.8 assicurazione volontari)
2	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE ARCI BASILICATA APS	(D.8 assicurazione volontari)
3	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI MOVIE APS	(D.8 assicurazione volontari)
4	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI – Comitato territoriale di Bologna APS	(D.8 assicurazione volontari)
5	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	COMITATO TERRITORIALE ARCI TRIESTE APS	(D.8 assicurazione volontari)
6	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci Rieti Aps	(D.8 assicurazione volontari)
7	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI GENOVA APS	(D.8 assicurazione volontari)
8	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI BERGAMO APS	(D.8 assicurazione volontari)
9	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI TORINO APS	(D.8 assicurazione volontari)
10	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Strauss Aps	(D.8 assicurazione volontari)
11	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci del Trentino Aps	(D.8 assicurazione volontari)

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”.

12	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arci Bolzano Bozen APS	(D.8 assicurazione volontari)
13	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI COMITATO TERRITORIALE VALDARNO APS	(D.8 assicurazione volontari)
14	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	Arcisolidarietà ora d'Aria ODV ETS	(D.8 assicurazione volontari)
15	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI PADOVA APS	(D.8 assicurazione volontari)
16	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI COMITATO TERRITORIALE BRINDISI APS	(D.8 assicurazione volontari)
17	2	D - Funzionamento e gestione del progetto	ARCI MACERATA APS	(D.8 assicurazione volontari)

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	Università degli Studi di Torino, Dipartimento di Informatica	2. Partecipazione al Comitato tecnico - scientifico per valutazione qualitativa materiali didattici dei corsi (2.1); 3. supervisione scientifica e la creazione di contenuti divulgativi per articoli sul magazine MagIA (3.5); partecipazione a cabina di co-design (4.1.1), definizione e analisi dei bisogni formativi del target di riferimento (4.1.2), progettazione dei corsi di formazione e relativa produzione di materiali didattici (4.1.3); erogazione dei corsi (4.1.4, 4.1.5 e 4.3) su piattaforma e-learning messa a disposizione dal suo Dipartimento di Informatica
2	Associazione Italiana per l'Intelligenza Artificiale AIXIA	coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5); partecipazione alla valutazione e follow up (4.1.6)
3	Associazione volontarie del telefono rosa Piemonte di Torino	coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5) con focus su contrasto ai contenuti I.A. e violenza di genere contro le donne
4	Impactskills SRL	2. Partecipazione al Comitato tecnico - scientifico per valutazione qualitativa materiali didattici dei corsi (2.1); erogazione dei corsi (4.1.4, 4.1.5 e 4.3); coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5)
5	Ucca APS	Supporto agli affiliati e coordinamento con Arci e LPM per organizzazione, logistica e supporto tecnico per la Rassegna su Cinema Fantascienza (5.1) su almeno 5 territori;
6	Consulta di bioetica onlus	coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5); partecipazione alla valutazione e follow up (4.1.6)
7	Fondazione compagnia di san paolo	coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5)
8	Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Filosofia	coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5)
9	Fondazione casolari monopoli per MUFANT E.T.S.	supporto e coordinamento a LPM per la programmazione della Rassegna su Cinema Fantascienza (5.1)
10	Università della Calabria, Dipartimento di Matematica e Informatica	coinvolgimento di relatori, divulgatori negli eventi proposti (4 e 5)
11	Forum nazionale del terzo settore	supporto nella promozione delle attività proposte e coinvolgimento potenziali stakeholders del mondo del Terzo Settore (3), coinvolgimento di potenziali partecipanti al ToM (4.3)

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.

SIpEIA è la nuova **Società Italiana per l'Etica dell'I.A.** è non solo una **società scientifica** che adotta una prospettiva pluralista per promuovere lo studio dell'impatto dell'I.A. ma anche **un'associazione di advocacy** impegnata nella **promozione di un utilizzo responsabile, equo e trasparente dell'I.A.**, con l'obiettivo di garantire che lo sviluppo tecnologico **rispetti i diritti umani** e contribuisca a una **società più inclusiva e sostenibile**. Attraverso attività di ricerca, **sensibilizzazione** e policy-making, SIpEIA lavora per influenzare le decisioni istituzionali e aziendali, proponendo regolamenti, linee guida e standard etici per **prevenire discriminazioni algoritmiche e garantire la trasparenza** dei sistemi basati su I.A.. L'associazione si occupa di monitorare e denunciare le problematiche legate all'uso improprio dell'I.A., come bias nei modelli algoritmici, violazioni della privacy, disinformazione e sorveglianza di massa, promuovendo soluzioni che pongano la tecnologia al servizio del bene comune. Inoltre, SIpEIA organizza eventi, conferenze, corsi di formazione e campagne di sensibilizzazione per informare cittadini, imprese e decisori politici sui rischi e sulle opportunità dell'I.A., fornendo strumenti per un utilizzo consapevole e critico di queste tecnologie. Grazie alla collaborazione con università, istituzioni pubbliche e private, aziende e organizzazioni della società civile, l'associazione punta a costruire un ecosistema di sviluppo dell'I.A. basato su principi di equità, sicurezza e inclusione, contribuendo attivamente al dibattito nazionale e internazionale sull'etica dell'I.A.

Sul progetto **S.F.id.E AI** contribuirà con la sua expertise, unica in Italia, alla **definizione del programma** per quel che riguarda gli aspetti **etici** del progetto e porterà la sua esperienza e **know-how nella cabina di Co-Design** (4.1.1) per supportare la **definizione dei contenuti** da proporre nei corsi programmati, interverrà con alcuni dei suoi referenti nei **Webinar** (4.1.6) e/o **Eventi tematici** (5.2) per azioni di sensibilizzazione.

Infine, mettendo a disposizione del progetto il loro **Magazine Intelligenza Artificiale** (<https://magia.news/>) contribuiranno alla **creazione di contenuti divulgativi**, quali approfondimenti culturali su opportunità e rischi dell'I.A., (3.5) garantendone la **supervisione scientifica**.

10. Sistemi di valutazione

(Indicare, se previsti, gli strumenti di valutazione eventualmente applicati con riferimento a ciascuna attività/risultato/obiettivo del progetto)

Obiettivo specifico	Attività	Tipologia strumenti
OS1 - Sviluppare un piano operativo dettagliato che definisca le attività, le tempistiche e le risorse necessarie per il progetto. OS2 - Facilitare una comunicazione chiara e tempestiva tra i membri del team, del partenariato (partner e affiliati) e parti interessate (collaboratori/delegati), garantendo la trasparenza e la disseminazione delle informazioni, nonché l'omogeneità di obiettivi, metodologie e strumenti adottati da tutti i partner su tutti i territori coinvolti OS3 - Assicurare una gestione efficiente del budget, monitorando le spese e garantendo la conformità alle normative finanziarie e ai requisiti di rendicontazione.	1. Coordinamento e gestione amministrativa	Utilizzo di software di project management per monitorare le attività, assegnare compiti e visualizzare il progresso in tempo reale Dashboard di monitoraggio per definire KPI (Key Performance Indicators) e per misurare l'efficacia e l'efficienza delle attività, come il rispetto delle scadenze, l'uso del budget e la qualità dei risultati. Riunioni di revisione per discutere i progressi, affrontare possibili problematiche emerse e intervenire per tempo finalizzate al fine-tuning del piano di lavoro operativo e garantire eventuali riallineamenti Monitoraggio semestrale dell'avanzamento della spesa coerentemente con le attività realizzate

OS1 - Misurare l'avanzamento delle attività rispetto agli obiettivi stabiliti, determinando l'impatto del progetto sui beneficiari e identificando aree di miglioramento e criticità, grazie all'attivazione di un comitato tecnico -scientifico e all'implementazione di un sistema di monitoraggio efficace. OS2 - Garantire la trasparenza attraverso la condivisione di report dettagliati, che sintetizzino i risultati del monitoraggio e della valutazione, promuovendo la partecipazione attiva delle parti interessate.	2. Monitoraggio e valutazione	Rispetto al monitoraggio <u>della gestione del progetto</u>: a. Definizione di un piano di monitoraggio a cura del comitato tecnico -scientifico b. Utilizzo di strumenti di analisi predittiva per monitorare il progresso delle attività e prevedere possibili ostacoli, consentendo interventi tempestivi Rispetto al monitoraggio <u>quantitativo-qualitativo delle attività progettuali</u> (C1 e C2): c. Questionari online di valutazione somministrati ai partecipanti ex ante, in itinere ed ex post per misurare l'incremento delle competenze attraverso utilizzo di piattaforme come Google Forms o SurveyMonkey d. Focus group e interviste: con partecipanti, docenti e stakeholder per raccogliere feedback qualitativi e. Impiego di strumenti di analisi dei dati basati su IA, come Google Cloud AutoML o IBM Watson, per analizzare i risultati dei questionari e identificare trend, esigenze specifiche e opportunità di miglioramento f. Implementazione di chatbot basati su IA per raccogliere feedback real time dai partecipanti durante le attività, facilitando l'interazione e la raccolta di dati qualitativi
OS1 - coinvolgere un pubblico ampio, inclusi giovani, famiglie, educatori e professionisti, per favorire un utilizzo etico, responsabile e critico delle nuove tecnologie e diffondere conoscenza e consapevolezza sui temi dell'I.A., evidenziandone le opportunità e i rischi. OS2 – promuovere per ingaggiare studenti e comunità educante nel suo complesso, inclusi i genitori.	3. Comunicazione e disseminazione	Analisi dei dati di engagement digitale: monitoraggio del traffico sui siti web e delle interazioni sui social media per raccogliere dati sui sentimenti e le opinioni dei partecipanti riguardo al progetto, utilizzando strumenti di sentiment analysis basati su IA. Analisi dei dati riguardanti la comunicazione: visite a siti e social, visualizzazioni registrazioni. Maggiori dettagli nel §11.

OS1 - Introdurre gli under 25 ai concetti di apprendimento automatico e intelligenza artificiale senza la necessità di competenze di coding, fornendo formazione accessibile per il mondo del lavoro, promuovendo l'inserimento delle donne nel settore tecnologico e diffondendo consapevolezza sui rischi e le opportunità legate all'IA OS - Coinvolgere giovani, genitori e formatori attraverso azioni dirette nei territori per aumentare la consapevolezza pubblica sui temi dell'IA e dei suoi impatti sociali, creando un ecosistema di apprendimento digitale e promuovendo una cultura digitale consapevole e responsabile.	4. Iniziative formative - informative (C.1)	Attraverso gli strumenti di monitoraggio e valutazione sopra rappresentati sarà possibile definire un set di indicatori oggettivamente verificabili utilizzati per valutare i risultati delle attività e dei processi sviluppati. Essi saranno tanto quantitativi quanto qualitativi, come di seguito specificato. Quantitativi: - n. richieste di iscrizione alle attività formative-informative (4); - n. registrazioni per la partecipazione alle attività proposte quali strumenti innovativi capaci di coinvolgere le comunità di sensibilizzazione e coinvolgimento (5); Qualitativi: - valutazione del processo di collaborazione tra partner, affiliati, collaboratori e delegati; - valutazione delle competenze emerse in fase di valutazione ex-post; - analisi del contenuto delle risposte ai questionari online sottoposti ai partecipanti dopo la partecipazione delle attività; - analisi del livello di interesse espresso del target group partecipante agli eventi.
	5. Strumenti innovativi capaci di coinvolgere le comunità (C.2)	

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
Comunicazione interna del progetto (1. Coordinamento e gestione amministrativa)	La comunicazione interna del progetto sarà gestita attraverso email, e strumenti di collaborazione online come Google Drive, software gestionali come Asana e/o Slack , facilitando il coordinamento tra i partner e i collaboratori.	▪ Garantito un flusso informativo continuo, permettendo una condivisione efficace di documenti, aggiornamenti e decisioni operative in tempo reale. ▪ Monitorato il corretto espletamento delle attività per impedire eventuali ritardi e/o adottare misure correttive	Coinvolgimento di tutti i partner alla comunicazione e verifica delle metriche di utilizzo degli strumenti di collaborazione previsti
Report periodici di progetto (2. Monitoraggio e valutazione) verranno resi pubblici per garantire la trasparenza, il dettaglio delle attività in essere e la disseminazione dei risultati raggiunti	Pubblicazione sui siti istituzionali dei partner e affiliati del progetto	▪ Restituzione capillare dei risultati di progetto ▪ Aumento della consapevolezza pubblica sui temi dell'I.A. e dei suoi impatti sociali	n. download e/o visite alle pagine dedicate al progetto
Promozione delle attività di progetto e coinvolgimento target di progetto (3. Comunicazione e disseminazione)	▪ portale e-learning per accesso ai corsi formativi e al Training of Mentors ▪ social media (FB, Instagram, Tiktok)	▪ Aumento della consapevolezza pubblica sui temi dell'I.A. e dei suoi impatti sociali. ▪ Coinvolgimento attivo di giovani e famiglie nella discussione sull'uso responsabile delle tecnologie.	▪ numero di registrazioni ai corsi formativi proposti

La compagine partenariale definirà gli elementi per un engagement plan e una campagna di sensibilizzazione sui temi del progetto e la promozione delle iniziative proposte. La campagna sarà attuata a livello nazionale, sfruttando le piattaforme digitali per raggiungere target diversificati in tutto il territorio italiano. Le attività formative e informative (corsi, training of Mentors, webinars) saranno registrate così una volta terminate, saranno rese fruibili in licenza libera creative commons per nuovi potenziali destinatari garantendo una diffusione capillare e inclusiva. Saranno creati contenuti educativi e informativi coinvolgenti per web e social media per promuovere tutte le attività progettuali, anche grazie all'utilizzo dell'I.A. generativa, e riguarderanno: • il lancio e la promozione dei corsi proposti; • la promozione di eventi tematici territoriali Live, Webinars e la programmazione sul cinema fantascienza e I.A.; • la realizzazione di (video)podcast sul tema dell'etica nell'I.A.; • la Webdoc realizzato con strumenti I.A. su temi storico-sociali; • gli approfondimenti culturali su opportunità e rischi dell'I.A. su Magazine Intelligenza Artificiale grazie ad interviste ad esperti di settore e/o contenuti infografici • la promozione del Contest; • l'evento finale con la premiazione dei progetti partecipanti al Contest.	▪ dirette streaming e Q&A interattive ▪ account YouTube di progetto ▪ Spotify per la condivisione dei video podcast ▪ magazine online (magia.news) ▪ siti web dei partner e affiliati	▪ Creazione di un ecosistema di apprendimento digitale, con risorse accessibili e contenuti formativi di qualità. ▪ Diffusione capillare delle informazioni tramite social media, piattaforme di streaming e collaborazioni con enti educativi. ▪ Contribuire a costruire una cultura digitale consapevole, favorendo un accesso equo e inclusivo all'informazione sull'I.A. e i suoi sviluppi.	▪ Insights per Social media ▪ n.iscrizioni/pre-registrazioni ▪ ai webinars ed eventi ▪ visualizzazioni sul canale ▪ YouTube ▪ streams su Spotify ▪ analisi del traffico sulle pagine dedicate dei siti istituzionali dei partner ▪ Numero di contributi editoriali dalla comunità del progetto
---	---	---	---