

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

Technology Education – educare all'uso dei social media e diffondere buone pratiche digitali

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

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

[3]

[4]

2b - Aree prioritarie di intervento²

[1] favorire un uso etico delle I.A. e delle nuove tecnologie (es. social network, internet, messaggisti-ca istantanea, videogiochi, ecc.) e relativa informazione sui rischi correlati;

[2] 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.

[3]

[4]

[5]

[6]

2c- Linee di attività³

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

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;

d) Organizzazione e gestione di attività culturali, artistiche o ricreative di interesse sociale, incluse attività, anche editoriali, di promozione e diffusione della cultura e della pratica del volontariato e delle attività di interesse generale di cui al presente articolo

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

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.

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)*

19 REGIONI: **Abruzzo** (prov. AQ – com. Roccaraso); **Basilicata** (prov. MT – com. Matera); **Calabria** (prov. RC – com. Reggio Calabria); **Campania** (prov. CE – com. Caserta); **Emilia-Romagna** (prov. BO – com. Bologna); **Friuli-Venezia Giulia** (prov. UD – com. Udine); **Lazio** (prov. RM – com. Roma e Formello); **Liguria** (prov. GE – com. Genova); **Lombardia** (prov. MI – com. Milano); **Marche** (prov. AN – com. Ancona); **Molise** (prov. CB – com. San Giacomo degli Schiavoni); **Piemonte** (prov. TO – com. Torino); **Puglia** (prov. BA – com. Bari); **Sardegna** (Prov. SS – com. Olbia); **Sicilia** (prov. AG – com. Agrigento); **Toscana** (prov. FI – com. Firenze); **Trentino-Alto Adige** (prov. TN – com. Trento); **Umbria** (prov. PG – com. Perugia); **Valle D’Aosta** (prov. AO – com. Aosta); **Veneto** (prov. PD – com. Padova)

3.2. Idea a fondamento della proposta

L'idea alla base di un progetto sull'uso consapevole dei social per i ragazzi parte dalla constatazione che questi strumenti sono diventati parte integrante della loro vita, presentando rischi significativi ma anche offrendo grandi opportunità. ASI intende fornire ai ragazzi gli strumenti necessari per navigare in sicurezza nel mondo digitale, utilizzando in modo consapevole e responsabile i social network e sfruttandoli per promuovere stili di vita sani. La nostra proposta progettuale vuole realizzare in 19 regioni italiane incontri formativi, laboratori educativi e contest creativi coinvolgendo circa 750 giovani e ragazzi di età compresa i 12 ed i 24 anni individuati attraverso collaborazioni con istituti scolastici, Enti del Terzo settore e del privato sociale, ed enti pubblici. Il progetto non vuole demonizzare l'uso dei social, ma promuoverne l'uso scorretto valorizzando quelle che sono le buone prassi che un giovane può condividere con i propri coetanei.

L'obiettivo principale del progetto è fornire ai ragazzi le competenze necessarie per navigare nel mondo digitale in modo sicuro e responsabile. Questo significa aiutarli sviluppare un pensiero critico al fine di distinguere informazioni attendibili da notizie false, riconoscere le manipolazioni online e valutare criticamente i contenuti che vedono sui social media; proteggere la propria privacy imparando a gestire le impostazioni di privacy, a condividere informazioni personali in modo consapevole e a tutelare la propria immagine online; gestire le relazioni online comprendendo le dinamiche del cyberbullismo, imparando a riconoscere e prevenire situazioni di rischio, e promuovendo un clima di rispetto e inclusione online attraverso la valorizzazione di buone pratiche come lo sport, il volontariato e l'interazione con gli altri; essere consapevoli dell'impatto dei social media riflettendo su come questi influenzano la percezione di sé stessi, le relazioni con gli altri e il benessere psicologico; utilizzare i social media in modo positivo scoprendo le opportunità offerte dai social media per l'apprendimento, la creatività, l'attivismo sociale e la connessione con persone e culture diverse.

Il progetto si basa su un approccio educativo attivo e partecipativo coinvolgendo i ragazzi in attività pratiche, laboratori interattivi, discussioni di gruppo e progetti creativi, per aiutarli a sviluppare le competenze in modo concreto e significativo. Per la buona riuscita del progetto sarà fondamentale anche il coinvolgimento di genitori, insegnanti ed esperti, per creare una rete di supporto che accompagni i ragazzi nel loro percorso di crescita digitale.

In sintesi, l'idea alla base del progetto è di educare dei cittadini digitali consapevoli e responsabili, in grado di utilizzare i social media in modo sicuro, positivo e costruttivo.

Il progetto prevede:

6 INCONTRI FORMATIVI CON ESPERTI che tratteranno le seguenti tematiche:

- Incontri con testimonianze di vittime di cyberbullismo o di truffe online per sensibilizzare i ragazzi sui rischi concreti che si possono incontrare sui social media.
- Incontri con esperti di comunicazione e social media per fornire consigli pratici su come comunicare in modo efficace e responsabile online utilizzando i canali social per promuovere attività educative, sportive e di volontariato al fine di promuovere una comunità giovanile educante.
- Incontri con educatori per affrontare le tematiche legate all'autostima, all'identità digitale e alle relazioni online.
- Incontri a tema sullo sviluppo di un pensiero critico e valutazione dei contenuti pensati per aiutare i giovani a sviluppare un pensiero critico per comprendere e analizzare i contenuti che incontrano online
- Etica digitale e rispetto online, con l'obiettivo di promuovere comportamenti responsabili e rispettosi nell'ambito digitale.
- Educazione alla consapevolezza della dipendenza da social con l'obiettivo di fornire strumenti per comprendere e prevenire i fenomeni di dipendenza legati ai social media.

Tra le altre attività collaterali saranno realizzati eventi di sensibilizzazione per coinvolgere tutta la comunità sui temi del progetto anche con proiezione di film o documentari che trattano le tematiche legate all'uso dei social media, seguite da un dibattito guidato.

4 LABORATORI EDUCATIVI che tratteranno le seguenti tematiche:

- "Dietro lo schermo": analisi di come i social media influenzano la percezione di sé stessi e degli altri, con discussioni guidate su autostima, confronto sociale e modelli irrealistici.
- "Fatti o fake?": laboratorio pratico per riconoscere le notizie false e le manipolazioni online, con esempi concreti e strumenti di fact-checking.
- "Cyberbullismo: non restare a guardare": role-playing e simulazioni per capire le dinamiche del cyberbullismo, le conseguenze per vittime e bulli, e come intervenire in modo sicuro ed efficace.
- "Privacy e reputazione online": attività per comprendere l'importanza di proteggere i propri dati personali e la propria immagine sui social media, con consigli pratici su impostazioni di privacy e gestione dei contenuti.

2 CONTEST CREATIVI

- "Social...mente responsabile": challenge per creare contenuti (video, immagini, meme) che promuovano un uso positivo e consapevole dei social media.
- "Mettili in pausa e rifletti": contest per realizzare brevi video o storie che invitino a riflettere sulle proprie abitudini social e sull'impatto che i social media hanno sulla vita reale

3 CHALLENGE

- "Social Media Challenge: Missione Consapevolezza", con l'obiettivo di promuovere la consapevolezza sui rischi e le opportunità dei social media saranno organizzate una serie di sfide che i partecipanti devono completare in gruppo proponendo un'analisi critica di post e profili social per identificare contenuti manipolativi o dannosi, ideando campagne di sensibilizzazione online su temi come il cyberbullismo o la disinformazione, svolgendo dei quiz interattivi su privacy, sicurezza online e netiquette con delle simulazioni di situazioni di rischio online, con scenari di cyberbullismo o adescamento.
- "Debate Social: Pro e Contro l'Era Digitale" con l'obiettivo di sviluppare il pensiero critico e la capacità di argomentazione sui temi legati ai social media sarà organizzato un torneo di dibattito in cui i partecipanti si confrontano su temi come l'impatto dei social media sulla salute mentale, la privacy online e la libertà di espressione
- "Social Media Creator: Campagna per un Web Positivo", con l'obiettivo di promuovere la creazione di contenuti online positivi e costruttivi sarà organizzata una gara di creazione di contenuti in cui i partecipanti devono realizzare video, post o grafiche per promuovere un uso responsabile dei social media.

3.3. Descrizione del contesto

L'Italia, come molti altri Paesi, sta vivendo una profonda trasformazione digitale, con i social network e le tecnologie digitali che permeano sempre più aspetti della vita quotidiana. Tuttavia, questo processo di digitalizzazione porta con sé anche sfide significative, legate all'uso improprio di questi strumenti. Il fenomeno del bullismo si è esteso al mondo online, con conseguenze spesso devastanti per le vittime. La diffusione di notizie false e manipolate attraverso i social media mina la fiducia nelle istituzioni e nei media tradizionali. L'uso eccessivo e compulsivo di internet e dei social network può portare a isolamento sociale, problemi di salute mentale e difficoltà nello studio e nel lavoro.

Molti utenti, soprattutto giovani, non possiedono le competenze necessarie per utilizzare in modo sicuro e consapevole le tecnologie digitali.

In conclusione, il contesto italiano, come quello di molti altri Paesi, presenta sfide significative legate all'uso improprio dei social network e delle tecnologie digitali. Tuttavia, attraverso un impegno congiunto e una maggiore consapevolezza, è possibile costruire un futuro digitale più sicuro e inclusivo.

3.4. Esigenze e bisogni individuati e rilevati

Le esigenze rilevate nell'ambito dell'educazione digitale in Italia variano a seconda del target di riferimento (bambini, adolescenti, adulti) e del contesto (scuola, famiglia, comunità). Tuttavia, è possibile individuare alcune esigenze comuni che emergono da studi e ricerche:

- mancanza di competenze digitali di base: molti utenti, soprattutto le generazioni più anziane, non possiedono le competenze necessarie per navigare in sicurezza e utilizzare efficacemente gli strumenti digitali;
- consapevolezza limitata dei rischi: c'è una scarsa consapevolezza dei rischi connessi all'uso dei social network, come cyberbullismo, diffusione di contenuti inappropriati e violazione della privacy;
- difficoltà nel distinguere le informazioni vere dalle fake news: la proliferazione di notizie false e manipolate rende difficile per gli utenti valutare l'affidabilità delle informazioni online;
- dipendenza da internet e social media: l'uso eccessivo e compulsivo di questi strumenti può portare a problemi di salute mentale e isolamento sociale.
- mancanza di un approccio critico ai contenuti digitali: gli utenti tendono a prendere per buone le informazioni che trovano online senza verificarne la fonte e la veridicità.

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 si basa su un approccio educativo attivo e partecipativo. Questo significa coinvolgere i ragazzi in attività pratiche, laboratori interattivi, contest creativi, discussioni di gruppo con esperti e progetti creativi, per aiutarli a sviluppare le competenze in modo concreto e significativo.

Le principali metodologie didattiche utilizzate sono:

“Apprendimento attivo”: coinvolgimento dei partecipanti attraverso attività pratiche, simulazioni e giochi di ruolo.

“Gamification”: utilizzare elementi di gioco per rendere l'apprendimento più divertente e coinvolgente. Questa metodologia può motivare i partecipanti e aumentare la loro partecipazione.

“Peer education”: promozione dello scambio di esperienze e conoscenze tra pari.

“Approccio multidisciplinare”: integrazione di contenuti legati a diverse discipline (informatica, psicologia, diritto).

“Utilizzo di strumenti digitali innovativi”: impiego di strumenti interattivi e coinvolgenti per facilitare l'apprendimento.

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>
Giovani adolescenti di età compresa tra i 12 ed i 18 anni in condizioni di marginalità sociale (provenienti da famiglie in condizioni di povertà economica/ che vivono nelle periferie delle città metropolitane oppure in aree rurali e scarsamente popolate/ immigrati di seconda generazione/ che provengono da contesti familiari difficili)	350	I giovani destinatari vengono individuati attraverso i seguenti canali: <ul style="list-style-type: none">- Istituti scolastici: coinvolgendo studenti di diverse età, dalle scuole primarie alle superiori.- Associazioni giovanili ed associazioni sportive: collaborando con organizzazioni che lavorano con i ragazzi.- Centri di aggregazione giovanile: raggiungendo i giovani che frequentano spazi pubblici e centri diurni.- Servizi sociali degli Enti locali: coinvolgendo ragazzi che vivono in situazioni di fragilità o disagio sociale.- Famiglie: organizzando incontri informativi e laboratori per genitori.
Giovani adulti di età compresa tra i 19 ed i 24 anni in condizioni di marginalità sociale (provenienti da famiglie in condizioni di povertà)	400	I giovani destinatari vengono individuati attraverso i seguenti canali: <ul style="list-style-type: none">- Associazioni giovanili ed associazioni sportive: collaborando con organizzazioni che lavorano con i ragazzi.

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).

economica/ che vivono nelle periferie delle città metropolitane oppure in aree rurali e scarsamente popolate/ immigrati di seconda generazione/ che provengono da contesti familiari difficili)		<ul style="list-style-type: none">- Centri di aggregazione giovanile: raggiungendo i giovani che frequentano spazi pubblici e centri diurni.- Servizi sociali degli Enti locali: coinvolgendo ragazzi che vivono in situazioni di fragilità o disagio sociale.- Famiglie: organizzando incontri informativi e laboratori per genitori.
---	--	--

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

Fase 1 Analisi dei bisogni

Grazie alla collaborazione dei numerosi Comitati territoriali ASI, degli ETS affiliati e degli Enti che hanno manifestato l'intenzione di collaborare con noi al progetto verranno individuate, in ciascun territorio, le principali lacune e le aree di interesse degli utenti target riguardo all'uso dei social network. Si analizzano le risorse disponibili a livello locale (biblioteche, centri giovanili, scuole) che saranno poi contattate per collaborare alle attività e per l'individuazione dei destinatari e una successiva analisi delle attività online dei giovani (con il loro consenso e nel rispetto della privacy) per capire come utilizzano i social media e quali contenuti consumano.

Ambito territoriale: tutte e 19 le regioni individuate. Le attività della fase si svolgeranno principalmente presso la sede ASI nazionale di Roma con il coinvolgimento delle sedi dei Comitati regionali e provinciali ASI oltre che dei partners di progetto.

L'obiettivo principale di questa fase è comprendere a fondo le esigenze, le sfide e le preoccupazioni dei giovani riguardo all'uso dei social network. Questo può essere fatto attraverso diversi metodi:

Fase 2: Mappatura del territorio

Questa fase si concentra sull'identificazione e l'analisi delle risorse e dei servizi disponibili sul territorio che possono supportare i giovani nell'uso consapevole dei social network. Questo include:

Servizi di supporto: Individuazione di centri di ascolto, consultori, associazioni e altri servizi che offrono supporto psicologico, legale o di altro tipo ai giovani che hanno subito esperienze negative online.

Istituzioni scolastiche: Coinvolgimento di scuole e università per capire quali iniziative sono già in atto per promuovere l'uso consapevole dei social media e come il progetto può integrarsi con esse.

Organizzazioni del terzo settore: Collaborazione con associazioni, cooperative e altre organizzazioni che lavorano con i giovani per creare sinergie e ampliare l'impatto del progetto.

Esperti: Coinvolgimento di psicologi, educatori, esperti di comunicazione e altri professionisti che possono fornire competenze e supporto scientifico al progetto.

Ambito territoriale: tutte e 19 le regioni individuate. Le attività della fase si svolgeranno principalmente presso la sede ASI nazionale di Roma con il coinvolgimento delle sedi dei Comitati regionali e provinciali ASI oltre che dei partners di progetto.

L'obiettivo principale della fase è quello di identificare e analizzare le risorse e i servizi disponibili nel contesto locale che possono supportare i giovani nell'uso consapevole e responsabile dei social media.

Fase 3: Definizione dei contenuti e delle attività

Durante questa fase saranno identificati i concetti fondamentali che si vogliono comunicare, adattandoli al linguaggio e al target di riferimento (es. importanza della privacy, gestione delle emozioni online, riconoscimento delle fake news, ecc.); sarà effettuata la scelta dei formati più adatti per veicolare i messaggi in modo efficace, tenendo conto delle preferenze e delle abitudini del pubblico (es. video brevi, infografiche, quiz interattivi, podcast, articoli di blog, post sui social media, ecc.). Inoltre saranno realizzati i contenuti delle attività laboratoriali, dei contest e degli incontri, curando la qualità, l'accuratezza e l'accessibilità delle informazioni, utilizzando un linguaggio chiaro, semplice e coinvolgente e la creazione dei materiali didattici attraverso lo sviluppo di presentazioni, video, infografiche e giochi interattivi su temi quali: cyberbullismo; fake news; privacy online; dipendenza da internet; immagine digitale.

Ambito territoriale: tutte e 19 le regioni individuate. Le attività della fase si svolgeranno principalmente presso la sede ASI nazionale di Roma con il coinvolgimento delle sedi dei Comitati regionali e provinciali ASI oltre che dei partners di progetto.

Il principale obiettivo di questa fase progettuale sarà dare forma concreta ai messaggi che si vogliono comunicare, producendo materiali informativi, educativi e di sensibilizzazione che siano efficaci, coinvolgenti e adatti al pubblico di riferimento

Fase 4: Promozione

Le attività progettuali prevedono la realizzazione di numerose e diverse metodologie promozionali:

- Promozione on line: attraverso siti internet e canali social dell'ASI nazionale e degli ETS della rete ASI;
- Promozione a mezzo stampa: saranno pubblicati numerosi articoli sulle attività progettuali su riviste specializzate di settore;
- Promozione territoriale: attraverso l'organizzazione di workshop e seminari territoriali strutturati con modalità di incontri interattivi con esperti del settore: i partecipanti potranno porre domande e confrontarsi su esperienze personali. In ciascun territorio coinvolto, inoltre, saranno realizzate "campagne di sensibilizzazione" che utilizzeranno slogan accattivanti e immagini evocative.
- Promozione attraverso materiali informativi: brochure, volantini, manifesti, video e altri strumenti di comunicazione per presentare il progetto in modo efficace.

Ambito territoriale: tutte e 19 le regioni individuate. Le attività della fase si svolgeranno principalmente presso la sede ASI nazionale di Roma con il coinvolgimento delle sedi dei Comitati regionali e provinciali ASI oltre che dei partners di progetto.

L'obiettivo principale è quello di diffondere la conoscenza e aumentare la partecipazione alle iniziative proposte, raggiungendo il maggior numero possibile di giovani, famiglie e scuole interessate. In altre parole, si tratta di "far conoscere" il progetto e le sue attività al pubblico target, con lo scopo di: informare e aumentare la consapevolezza sui rischi e le opportunità legate all'uso dei social network, sottolineando l'importanza di un approccio responsabile e consapevole, incoraggiare la partecipazione attiva di giovani, famiglie e scuole alle iniziative e stimolare la creazione di un movimento giovanile all'uso consapevole dei social network, coinvolgendo attivamente i diversi attori del territorio (istituzioni, associazioni, esperti) e promuovendo la collaborazione e lo scambio di buone pratiche.

Fase 5: Implementazione (laboratori/contest/incontri)

Le attività progettuali prevedono numerose e differenti metodologie di intervento al fine di coinvolgere i giovani in un percorso che possa coinvolgerli e non annoiarli. Per tale motivo abbiamo studiato:

6 INCONTRI FORMATIVI CON ESPERTI che tratteranno le seguenti tematiche:

- Incontri con testimonianze di vittime di cyberbullismo o di truffe online per sensibilizzare i ragazzi sui rischi concreti che si possono incontrare sui social media.

- Incontri con esperti di comunicazione e social media per fornire consigli pratici su come comunicare in modo efficace e responsabile online utilizzando i canali social per promuovere attività educative, sportive e di volontariato al fine di promuovere una comunità giovanile educante.
- Incontri con educatori per affrontare le tematiche legate all'autostima, all'identità digitale e alle relazioni online.
- Incontri a tema sullo sviluppo di un pensiero critico e valutazione dei contenuti pensati per aiutare i giovani a sviluppare un pensiero critico per comprendere e analizzare i contenuti che incontrano online
- Etica digitale e rispetto online, con l'obiettivo di promuovere comportamenti responsabili e rispettosi nell'ambito digitale.
- Educazione alla consapevolezza della dipendenza da social con l'obiettivo di fornire strumenti per comprendere e prevenire i fenomeni di dipendenza legati ai social media.

Tra le altre attività collaterali saranno realizzati eventi di sensibilizzazione per coinvolgere tutta la comunità sui temi del progetto anche con proiezione di film o documentari che trattano le tematiche legate all'uso dei social media, seguite da un dibattito guidato ED Eventi online (webinar, dirette social) che attraverso interviste, tutorial, sessioni di q&a in diretta sui temi della sicurezza dei dati, utilizzo consapevole delle app, gestione del tempo online, netiquette ci permetteranno di raggiungere un pubblico ampio, offrendo contenuti informativi in modo flessibile.

4 LABORATORI EDUCATIVI che tratteranno le seguenti tematiche:

- "Dietro lo schermo": analisi di come i social media influenzano la percezione di sé stessi e degli altri, con discussioni guidate su autostima, confronto sociale e modelli irrealistici.
- "Fatti o fake?": laboratorio pratico per riconoscere le notizie false e le manipolazioni online, con esempi concreti e strumenti di fact-checking.
- "Cyberbullismo: non restare a guardare": role-playing e simulazioni per capire le dinamiche del cyberbullismo, le conseguenze per vittime e bulli, e come intervenire in modo sicuro ed efficace.
- "Privacy e reputazione online": attività per comprendere l'importanza di proteggere i propri dati personali e la propria immagine sui social media, con consigli pratici su impostazioni di privacy e gestione dei contenuti.

2 CONTEST CREATIVI

- "Social...mente responsabile": challenge per creare contenuti (video, immagini, meme) che promuovano un uso positivo e consapevole dei social media.
- "Metti in pausa e rifletti": contest per realizzare brevi video o storie che invitino a riflettere sulle proprie abitudini social e sull'impatto che i social media hanno sulla vita reale.

Gli strumenti tecnologici che utilizzeremo per le citate attività riguarderanno l'utilizzo di piattaforme come Google Classroom, Moodle o Microsoft Teams per condividere materiali, organizzare attività e facilitare la comunicazione, di strumenti come Google Docs, Padlet o Miro per la creazione di contenuti condivisi e la collaborazione in tempo reale, software di videoconferenza come Zoom, Microsoft Teams o Google Meet per organizzare incontri online ed applicazioni e software educativi specifici per l'apprendimento di competenze digitali.

3 CHALLENGE

- "Social Media Challenge: Missione Consapevolezza", con l'obiettivo di promuovere la consapevolezza sui rischi e le opportunità dei social media saranno organizzate una serie di sfide che i partecipanti devono completare in gruppo proponendo un'analisi critica di post e profili social per identificare contenuti manipolativi o dannosi, ideando campagne di sensibilizzazione online su temi come il cyberbullismo o la disinformazione, svolgendo dei quiz interattivi su privacy, sicurezza online e netiquette con delle simulazioni di situazioni di rischio online, con scenari di cyberbullismo o adescamento.
- "Debate Social: Pro e Contro l'Era Digitale" con l'obiettivo di sviluppare il pensiero critico e la capacità di argomentazione sui temi legati ai social media sarà organizzato un torneo di dibattito in cui i partecipanti si confrontano su temi come l'impatto dei social media sulla salute mentale, la privacy online e la libertà di espressione

- "Social Media Creator: Campagna per un Web Positivo", con l'obiettivo di promuovere la creazione di contenuti online positivi e costruttivi sarà organizzata una gara di creazione di contenuti in cui i partecipanti devono realizzare video, post o grafiche per promuovere un uso responsabile dei social media.

Ambito territoriale: tutte e 19 le regioni coinvolte nel progetto.

Questa fase ha un obiettivo duplice e sinergico: 1. Offrire un apprendimento attivo e coinvolgente attraverso un'esperienza di apprendimento interattiva e pratica e stimolando la partecipazione attiva e il protagonismo dei giovani. 2. Sensibilizzazione e cambiamento culturale aumentando la consapevolezza sui rischi e le opportunità offerte dai social e promuovendo un cambiamento di comportamenti e di mentalità.

Fase 6: Valutazione e monitoraggio

Raccolta dati: Somministrazione di questionari ai partecipanti per valutare l'efficacia delle attività e l'acquisizione delle competenze.

Analisi dei dati: Elaborazione dei dati raccolti per individuare i punti di forza e di debolezza del progetto e apportare eventuali modifiche.

Monitoraggio continuo: Monitoraggio costante dell'utilizzo della piattaforma online e dei feedback degli utenti.

Ambito territoriale: tutte e 19 le regioni coinvolte nel progetto.

L'obiettivo fondamentale di questa fase sarà valutare l'efficacia e l'impatto delle attività realizzate (ex ante, in itinere ed ex post) raccogliendo dati e informazioni utili per migliorare il progetto in corso e per pianificare future iniziative.

Fase 7: Conclusione

La fase conclusiva di un progetto sull'uso consapevole dei social network tra i giovani, culminante in un evento finale, rappresenta un momento cruciale per celebrare i risultati ottenuti, condividere le esperienze maturate e tracciare le linee per il futuro. Pertanto sarà organizzato un convegno con la presentazione dei risultati del progetto, interventi di esperti, tavole rotonde e dibattiti. È fondamentale promuovere l'evento finale attraverso diversi canali di comunicazione (social media, stampa, radio, televisione, sito web del progetto) per raggiungere il pubblico più ampio possibile. È importante documentare l'evento finale attraverso foto, video e resoconti per conservare memoria delle attività svolte e per diffondere i risultati del progetto anche dopo la sua conclusione.

La fase conclusiva, con l'evento finale, rappresenta un momento di sintesi e di celebrazione, ma anche un punto di partenza per nuove sfide e iniziative nel campo dell'educazione all'uso consapevole dei social network.

Ambito territoriale: da individuare

Obiettivi della fase è quello di diffondere i risultati del progetto presentando al pubblico (giovani, famiglie, scuole, esperti, media) i risultati raggiunti dal progetto in termini di aumento della consapevolezza, sviluppo di competenze digitali, cambiamenti di comportamento e impatto sul territorio. Sarà importante anche valorizzare le esperienze dei partecipanti dando voce ai giovani che hanno partecipato al progetto, condividendo le loro testimonianze, i loro elaborati creativi (video, immagini, testi) e le loro riflessioni sull'uso consapevole dei social network e sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza dell'uso consapevole dei social network e per promuovere un dibattito costruttivo sui rischi e le opportunità del mondo digitale. Infine, un tale evento sarà l'occasione per ASI nazionale per raccogliere idee e proposte per future iniziative, per sviluppare nuove collaborazioni e per garantire la sostenibilità del progetto nel tempo.

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 Analisi dei bisogni																		
2 Mappatura del territorio																		
3 Definizione dei contenuti e delle attività																		
4 Promozione																		
5 Implementazione (laboratori/contest/incontri)																		
6 Valutazione e monitoraggio																		
7 Conclusione																		

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	B	ASI NAZIONALE	A	DIPENDENTE	€ 30.000 VOCE B.1
2	1	B	ASI NAZIONALE	B	COLL. ESTERNO	€ 5.000 VOCE B.1
3	1	C	ASI NAZIONALE	A	DIPENDENTE	€ 30.000 VOCE C.1
4	1	C	ASI NAZIONALE	B	COLL. ESTERNO	€ 5.000 VOCE C.1
5	2	D	ASI NAZIONALE	A	DIPENDENTE	€ 60.000 VOCE D.1
6	6	D	ASI NAZIONALE	A	COLL. ESTERNO	€ 50.000 VOCE D.1
7	6	D	ASI NAZIONALE	B	COLL. ESTERNO	€ 30.000 VOCE D.1
8						
9						
10						

7b. Volontari

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.

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	1	B	ASI Nazionale	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
2	1	D	ASI Nazionale	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
3	1	B	ATTIVITA' SOCIALI INTEGRATE SPORT E SOCIALE ASD APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
4	1	D	ATTIVITA' SOCIALI INTEGRATE SPORT E SOCIALE ASD APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
5	1	B	GORINKAI ASSOCIAZIONE DEI 5 ANELLI ASD APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
6	1	D	GORINKAI ASSOCIAZIONE DEI 5 ANELLI ASD APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
7	1	B	PALESTRA MASSIMO CAIAZZO	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
8	1	D	PALESTRA MASSIMO CAIAZZO	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
9	1	B	PHYSICAL DANCE ARTMEDIA APS-ASD	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
10	1	D	PHYSICAL DANCE ARTMEDIA APS-ASD	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
11	1	B	LA RUSTICA ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
12	1	D	LA RUSTICA ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
13	1	B	IDEE IN MOVIMENTO ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA - APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
14	1	D	IDEE IN MOVIMENTO ASSOCIAZIONE SPORTIVA DILETTANTISTICA - APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
15	1	B	PICCOLI PASSI DI FELICITA' ASD/APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
16	1	D	PICCOLI PASSI DI FELICITA' ASD/APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
17	1	B	ASI SPETTACOLO E PERFORMER APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
18	1	D	ASI SPETTACOLO E PERFORMER APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
19	1	B	OLTRE LA SOLUZIONE APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
20	1	D	OLTRE LA SOLUZIONE APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
21	1	B	MONDO SOCIALE APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
22	1	D	MONDO SOCIALE APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
23	1	B	GRUPPO IDEE APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"
24	1	D	GRUPPO IDEE APS	50,00 – voce D6 "Spese di viaggio, vitto e alloggio"

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

8 – Collaborazioni

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

	Ente collaboratore	Tipologia di attività che verrà svolta in collaborazione
1	COMUNE DELL'AQUILA	Collaborazione alla fase di promozione e mappatura del territorio
2	COMUNE DI FORMELLO	Collaborazione alla fase di promozione e mappatura del territorio
3	COMUNE DI ROCCARASO	Collaborazione alla fase di promozione e mappatura del territorio
4	ROMANATURA	Collaborazione alla fase di promozione
5	S.C.A.I.S. Società di Consulenza e Assistenza Impiantistica Sportiva	Collaborazione alla fase di promozione e mappatura del territorio
6	COMUNE DI SAN GIACOMO DEGLI SCHIAVONI	Collaborazione alla fase di promozione e mappatura del territorio
7		
8		
9		
10		

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.



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
Verifica della partecipazione alla fase 4 Implementazione (laboratori-contest-	Il personale ASI con i collaboratori addetti alle attività di monitoraggio effettueranno una costante valutazione di quanti incontri saranno realizzati sul tema dello sport come fonte di salute e benessere ed il numero di partecipanti agli incontri, anche al fine di valutare l'efficacia delle attività proposte e la risposta dei destinatari in ciascun territorio.	Presenza per gli incontri in presenza ed estratto conto dei contatti/partecipanti per gli incontri su piattaforma on-line
Valutazione e verifica delle attività di comunicazione e promozionali del progetto, sia a livello nazionale che nei singoli territori	Personale di ASI nazionale, in partecipazione con i collaboratori ed i volontari dei Comitati e degli Enti affiliati ASI, attraverso la fase di monitoraggio, effettueranno una costante valutazione dell'efficacia della campagna promozionale del progetto.	Valutazione e verifica delle attività di comunicazione e promozionali del progetto, sia a livello nazionale che nei singoli territori

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
Campagna di comunicazione e promozione nazionale	Agenzie di stampa ed eventualmente media nazionali. Sito web dell'ASI e siti degli Enti del Terzo Settore affiliati ASI che collaboreranno alle attività progettuali. Riviste specializzate (rivista Primato) Canali social dell'ASI nazionale e degli ETS affiliati Banner, locandine e manifesti	Sensibilizzazione del mondo politico ed istituzionale e della comunità sull'uso consapevole dei social e delle nuove tecnologie da parte dei giovani	SI – la fase di Monitoraggio verificherà gli effetti della campagna promozionale nazionale tramite un costante controllo del numero di partecipanti alle attività progettuali, nonché l'efficacia della campagna verificando il numero di contatti sulla pagina web del progetto

			e di like e followers sui canali social di ASI nazionale
Campagna di comunicazione e promozione territoriale	Promozione su organi di stampa e tv locali. Pubblicazione di news di progetto e delle attività sui siti internet ed i principali canali social di Enti affiliati ad ASI Banner, locandine e manifesti	Dare un forte impulso alla visibilità del progetto in ciascun territorio coinvolto; aumentare il numero di partecipanti; sensibilizzare le comunità locali sull'uso consapevole dei social e delle nuove tecnologie da parte dei giovani	SI – la fase di Monitoraggio verificherà gli effetti della campagna promozionale locale tramite un costante controllo del numero di partecipanti alle attività locali, nonché il numero di like e followers sui canali social degli ETS della rete.
Evento finale del progetto	Agenzie di stampa ed eventualmente media nazionali. Sito web dell'ASI e siti degli Enti del Terzo Settore affiliati ASI che collaboreranno alle attività progettuali. Riviste specializzate (rivista Primato) Canali social dell'ASI nazionale e degli ETS affiliati Banner, locandine e manifesti	Promozione delle attività progettuali e sensibilizzare sia il mondo istituzionale che gli Enti dell'intera rete ASI sull'importanza di promuovere un uso consapevole dei social e delle nuove tecnologie verso i giovani	