

PR-FESR EMILIA ROMAGNA 2021-2027

AZIONE 1.2.4. DEL PR FESR 2021/2027

“Sostegno a spazi e progetti per le comunità digitali anche con il coinvolgimento del Terzo Settore”

AVVISO PER IL SOSTEGNO AZIONI DI COINVOLGIMENTO DEI GIOVANI SULL'USO CONSAPEVOLE DEI SOCIAL MEDIA E DELL'INTELLIGENZA ARTIFICIALE

MODULO DI PRESENTAZIONE DELLA DOMANDA

Regione Emilia-Romagna
Direzione Generale Conoscenza, Ricerca, Lavoro, Imprese
Settore Innovazione sostenibile, imprese, filiere produttive
Viale Aldo Moro n. 44 - 40127 Bologna

DICHIARAZIONE SOSTITUTIVA DI ATTO DI NOTORIETA'/AUTOCERTIFICAZIONE

(tale dichiarazione viene resa in conformità agli articoli 46 e 47 del decreto del Presidente della Repubblica n. 445 del 28 dicembre 2000, nella consapevolezza delle conseguenze anche penali previste dal decreto medesimo per chi attesta il falso)

Il/La sottoscritto/a **NICOLETTA LEVI** nato/a a **Milano (MI)** in data **31/08/1963**
residente in **PIAZZA PRAMPOLINI n° 1** Località **REGGIO NELL'EMILIA** c.a.p. **42121** Comune **Reggio nell'Emilia** Prov. **RE**
Codice fiscale **LVENLT63M71F205G**

In qualità di soggetto incaricato in virtù di procura speciale allegata all'applicativo Sfinge 2020

CHIEDE

che il soggetto proponente di seguito indicato sia ammesso al contributo previsto dal bando approvato con la Delibera di Giunta n. DGR 901/2024 del 27/05/2024.

A TALE FINE DICHIARA CHE

1. DATI RELATIVI AL RICHIEDENTE

IL SOGGETTO PROPONENTE IL PROGETTO È IL SEGUENTE:

Denominazione	Reggio nell'Emilia
Indirizzo	Piazza Prampolini N. 1 Comune Reggio nell'Emilia (RE) CAP 42100
Codice fiscale / Partita IVA	00145920351
Telefono	05224561
Email	comune.reggioemilia@pec.municipio.re.it
Email PEC	comune.reggioemilia@pec.municipio.re.it

DICHIARA di essere:

Tipologia proponente

<input type="checkbox"/>	Unione di Comuni
<input type="checkbox"/>	un Comune che appartiene alla sottoindicata Unione di Comuni e che l'Unione alla quale appartiene non ha presentato né intende presentare domanda di contributo al presente bando
<input checked="" type="checkbox"/>	un Comune che non appartiene ad alcuna Unione di Comuni

Che il progetto si svolge su:

X	Un comune
	Più comuni

Al momento della domanda di contributo il proponente è:

X	è stato riconosciuto punto digitale facile in quanto beneficiari di contributo di cui alla “Deliberazione di Giunta regionale n. 857 del 29/05/2023 “Approvazione avviso per la presentazione di progetti e richieste di intervento relativi al progetto PNRR 1.7.2 "Digitale facile in Emilia-Romagna"; (opzione 1)
X	ha almeno uno spazio aggregativo in coerenza a quanto indicato dalla legge regionale 14 del 28/07/2008 “Norme in materia di politiche per le giovani generazioni”, e relative assegnazioni. (opzione 2)

DICHIARA

X	che in caso in cui ci siano progetti di comunità digitali sostenute dalle azioni Atuss e Stami del proprio territorio il progetto presentato è distinto da essi
---	---

2. DATI RELATIVI AL REFERENTE DEL PROGETTO

Referente	Nome NICOLETTA Cognome LEVI
Indirizzo	PIAZZA PRAMPOLINI, 1 Reggio nell'Emilia (RE)
Telefono	0522456194
Email Ordinaria	nicoletta.levi@comune.re.it
E-mail PEC	

2.1 DATI RELATIVI ALLO SPAZIO AGGREGATIVO

Nome	Spazio Raga
Localizzazione	Via Turri 49, Reggio Emilia
Referente	Silvia Gobetti

Nome	Fly Zone
Localizzazione	Via Adua 79, Reggio Emilia
Referente	Silvia Gobetti

Nome	SD Factory - Laboratorio Creativo
Localizzazione	Via Brigata Reggio 29, Reggio Emilia
Referente	Manila Ferrari

Nome	Spazio Giovani e Infogiovani
Localizzazione	Via Cassoli 1, Reggio Emilia
Referente	Chiara Bertozzi

3. DATI RELATIVI AL PROGETTO

X	Che ha già costituito una “comunità digitale”
	Che costituisce una “comunità digitale” in occasione del presente avviso

Che la “comunità digitale” usa come strumento di comunicazione il seguente:

La community dei Digital Freaks, alla quale saranno invitati i beneficiari delle azioni del progetto ad aderire, ad oggi è sostenuta nella comunicazione dal Laboratorio Aperto dei Chiostrì di San Pietro attraverso i suoi canali istituzionali sia online (social network e sito web) sia offline (ufficio stampa). La community ha attivo anche un suo profilo instagram @digital.freaks che utilizza per la promozione e il racconto delle sue azioni e per l’ingaggio dei pubblici.

3.1 Titolo del progetto

Generazione Digitale

3.2 Abstract

Generazione Digitale è un progetto del Comune di Reggio Emilia, proposto dai Servizi Politiche Giovanili e Policy Politiche di Partecipazione, che mira a coinvolgere i e le giovani della città in percorsi in/formativi per aumentare la loro consapevolezza sull’uso consapevole dei social network e sull’intelligenza artificiale, in collaborazione con numerose realtà del terzo settore, quali la Coop. Reggiana Educatori, il Collettivo di giovani videomaker “Frame”, il Dipartimento di Comunicazione ed Economia - Unimore, il Laboratorio Aperto dei Chiostrì di San Pietro, il Collettivo Freaks e Impact Hub - Reggio Emilia. Nello specifico sono previste tre azioni sull’uso consapevole dei social media rivolte principalmente alle scuole superiori di secondo grado della città, che includono laboratori interattivi in orario mattutino, approfondimenti pomeridiani e challenge finali. Anche rispetto all’applicazione dell’intelligenza artificiale sono previste tre azioni, una serie di momenti informativi/formativi sul tema, propedeutici alla partecipazione ad un contest per la realizzazione di una campagna informativa sull’impatto sociale dell’AI ed il DigiEduHack. Il progetto si chiuderà con un’intera giornata dedicata al digitale, che restituirà i prodotti realizzati nelle varie azioni.

Contenente, a norma del punto 3.1.2 dell’avviso, di almeno 2 iniziative informative-formative destinate ai giovani che attengono all’uso consapevole dei social media e almeno 2 iniziative informative-formative destinate ai giovani sulle opportunità offerte dall’applicazione dell’intelligenza artificiale.

3.3 Descrizione del progetto

A. DESCRIZIONE DELLA QUALITÀ PROGETTUALE QUALITÀ della proposta in termini di definizione degli obiettivi, metodologia e procedure di attuazione dell’intervento riguardo ai temi di attività inerenti i temi di attività e alle iniziative informative-formative inerenti all’uso dei social media e dell’intelligenza artificiale da parte dei giovani, e sarà declinato in base alla Intesa come chiarezza della definizione degli obiettivi, definizione delle procedure di attuazione dell’intervento e metodologia

Il progetto ha lo scopo di mettere a sistema delle azioni di promozione e sensibilizzazione su un uso consapevole di strumenti digitali, a partire dal lavoro svolto con il target giovani in progettazioni promosse dai servizi legati alle politiche giovanili, con il coinvolgimento attivo dei punti digitali del Comune di Reggio Emilia e dalla rete di partenariato attivata.

Nello specifico il progetto ha come obiettivi:

Aumentare il senso di consapevolezza delle giovani generazioni rispetto al peso che i social media hanno nella loro quotidianità e all'importanza di una comunicazione sana ed efficace online e offline

Contribuire all'incontro di giovani di diversa età finalizzata allo scambio reciproco di competenze e conoscenze rispetto agli strumenti digitali

Informare le famiglie rispetto ai comportamenti a rischio collegati ad un uso errato dei social media e alle possibili strategie di approccio finalizzato ad un loro corretto uso

Accrescere le competenze delle giovani generazioni rispetto all'uso dell'AI

Veicolare contenuti informativi-formativi su social media e AI

Ampliare, sostenere e valorizzare la rete di realtà a livello cittadino che promuovono un uso consapevole degli strumenti digitali

Coinvolgere il target giovani in azioni di sensibilizzazione della cittadinanza su AI e uso dei social attraverso campagne di informazione

Aumentare l'accesso del target giovani agli sportelli di facilitazione digitale presenti in città per accrescere le loro competenze digitali e favorirne un uso autonomo, consapevole e responsabile

Il progetto prevede l'uso di diverse metodologie mirate ad una partecipazione attiva dei giovani. Le azioni previste riguardano sia la sfera dei social media sia quella dell'AI.

Nello specifico i due campi saranno trattati tramite iniziative ed eventi differenziati, che però confluiranno in un'unica giornata di promozione e sensibilizzazione promossa dall'intero partenariato.

Uso consapevole dei social media: si prevedono 3 azioni, 1) laboratoriale rivolta alle scuole superiori nelle ore di ed. civica, 2) di approfondimento pomeridiano per la realizzazione di contenuti informativi sull'uso consapevole dei social media e 3) coinvolgimento dei e delle partecipanti in challenge.

Applicazione dell'AI: si prevedono 3 azioni, una serie di momenti informativi/formativi sul tema che saranno propedeutici alla partecipazione ad un contest per la realizzazione di una campagna informativa sull'impatto sociale dell'AI e la partecipazione a DigiEduHack.

Il progetto si concluderà con una giornata dedicata al digitale al Laboratorio Aperto dei Chiostrì di San Pietro con i/le partecipanti al progetto e la restituzione sia dei contenuti social prodotti dagli studenti, sia l'esito del contest sull'AI che darà il via alla campagna informativa vincente. La giornata prevede talk, docufilm e spazi laboratoriali per stimolare il senso di appartenenza ad una "community" dei ragazzi e ragazze partecipanti al progetto.

B. CAPACITÀ DEL PROGETTO DI CREARE SINERGIE E COLLABORAZIONI con soggetti pubblici e privati del territorio, compresi gli Enti del Terzo Settore di servizi territoriali rivolti ai giovani per la realizzazione ed integrazione delle attività ed il raggiungimento degli obiettivi di innovazione e inclusione sociale focalizzando l'attenzione sul numero di collaborazioni, Curriculum dei soggetti incaricati della realizzazione del Progetto, Numero di utenti (giovani) coinvolti

Il progetto prevede la collaborazione di reti già costituite e solide che fanno riferimento a due diversi

servizi del Comune di RE.

Il Servizio Politiche Giovanili da anni si occupa della promozione della comunicazione non ostile legata ai social media, nei laboratori gestiti dalla Coop. Reggiana Educatori. Nell'ambito dell'AI ha supportato il Collettivo di giovani videomaker "Frame" nella produzione di un docufilm sull'AI. Inoltre il Servizio supervisiona gli spazi di aggregazione giovanili della città, mettendo in rete progetti, servizi e spazi dedicati ai giovani e coordina progetti anche nelle Scuole coinvolte in questo progetto.

Il Servizio Politiche di Partecipazione cura l'ideazione e lo sviluppo di progetti per la promozione del protagonismo della comunità e della cittadinanza attiva; si occupa dello sviluppo della connessione tra infrastrutture della città e il capitale umano, sociale e relazionale della comunità, in particolare attraverso l'utilizzo e la diffusione delle nuove tecnologie digitali; promuove progetti di innovazione sociale e digitale del territorio per il miglioramento dei servizi e della qualità della vita dei cittadini.

Il Dipartimento di Comunicazione ed Economia UniMoRe ha un focus sull'impatto del digitale sulle produzioni di contenuti mediali, sulle trasformazioni del mondo del lavoro e sulla formazione, con un focus sulle industrie creative. Il Dipartimento cura poi la ricerca sull'impatto della GenAI nelle agenzie creative di comunicazione; l'impatto del digitale nelle industrie culturali dell'ER; le variazioni tecnologiche relative alla falsificazione di immagini, video e testi grazie ad applicativi di GenAI nella comunicazione e diffusione delle conoscenze.

Il Laboratorio Aperto, all'interno dei Chiostrì di San Pietro, sperimenta forme di progettazione aperte e partecipative e fonda le sue attività anche sulla cultura digitale. Sostiene la community di giovani innovatori digitali "Digital Freaks" che ha l'obiettivo di diffondere la cultura digitale e tecnologica mettendo in rete conoscenze sociali, economiche e tecnologiche e sviluppando competenze innovative. La community diffonde curiosità e competenza sul digitale tramite anche il rafforzamento dei professionisti che lavorano nel o con il settore digitale.

Impact Hub Reggio Emilia offre programmi di open innovation e attività di formazione che promuovono l'innovazione e l'imprenditorialità anche tra i giovani, in collaborazione con scuole e università, oltre all'educazione sull'uso delle nuove tecnologie e alle evoluzioni che queste generano nel mondo del lavoro. Organizza eventi che connettono imprenditori, enti, associazioni, creativi, giovani e studenti stimolando la creatività, la crescita del tessuto sociale e imprenditoriale locale.

Si prevede di coinvolgere circa 600 studenti degli istituti superiori della città nelle azioni inerenti i social media, circa 100 giovani nelle azioni sull'AI e circa 50 giovani nell'evento finale.

C. QUALITÀ ECONOMICO-FINANZIARIA del progetto in termini di economicità della proposta (rapporto tra l'importo del sostegno, le attività intraprese e il conseguimento degli obiettivi); e di sostenibilità finanziaria (disponibilità di risorse necessarie a coprire i costi di gestione e di manutenzione degli investimenti previsti); Descrivere in questo campo in maniera dettagliata il rapporto tra l'importo del sostegno, le attività intraprese e il conseguimento degli obiettivi)

La proposta progettuale presenta sette principali interventi, che vedono coinvolti tutti i partner nella gestione delle attività e di conseguenza nella ripartizione economica delle risorse richieste.

L'importo richiesto è di €49.995,75, che andrà a coprire le attività svolte dai quattro principali partner coinvolti e dalle realtà giovanili che a loro volta saranno portatrici di azioni in collaborazione con i partner.

Nello specifico della economicità delle azioni si prevede:

Intervento 1 - Laboratori nelle scuole: un investimento di € 10.800 per lo svolgimento di attività interattive in n.30 classi di alcune scuole superiori secondarie di secondo grado, tradotto in ore educatori ed educatrici sia per la progettazione che per la realizzazione delle attività, in collaborazione con la Coop. Reggiana Educatori, con l'obiettivo di sensibilizzare le giovani generazioni rispetto ad un uso corretto dei social media.

Intervento 2 - Laboratori pomeridiani: un investimento di € 3.600€ per lo svolgimento di n.10 incontri di approfondimento pomeridiano sui temi dei social media dedicati al target studentesco 14-18 anni, in collaborazione con il Laboratorio Aperto (Consorzio 45) e Digital Freaks.

Intervento 3 - Challenge social media: un investimento di € 8.640 per la realizzazione di n. 2 challenge sull'impatto dei social media, che coinvolgeranno tutti gli istituti coinvolti, con la presenza degli educatori, in collaborazione con Impact Hub e Unimore, con gli studenti universitari coinvolti come tutor, per contribuire allo scambio reciproco di competenze tra i giovani coinvolti.

Intervento 4 - Momenti formativi propedeutici al contest su IA: un investimento di € 5.500 per la formazione dei giovani e delle giovani che parteciperanno al contest sulla realizzazione di una campagna informativa legata all'intelligenza artificiale, in collaborazione con il collettivo di videomaker Frame, Impact Hub e Unimore.

Intervento 5 - DigiEduHack: un investimento di € 6.185 per la realizzazione del DigiEduHack internazionale sull'intelligenza artificiale, a cura di Impact Hub, con la collaborazione di Unimore.

Intervento 6 - Premialità contest AI: un investimento di € 2.000 per premiare i/le giovani che avranno realizzato la miglior campagna informativa.

Intervento 7 - Evento conclusivo: un investimento di € 6.000 per la realizzazione di un evento di sensibilizzazione sulle due tematiche rivolto a tutta la città, in collaborazione con il Collettivo Frame, Laboratorio Aperto e Digital Freaks.

Intervento 8 - Documentazione video del progetto: un investimento di € 4.000 per la videodocumentazione di tutto il progetto, a cura del Collettivo Frame.

Il budget di progetto è bilanciato rispetto al numero di attività previste e ai partner coinvolti.

D. INNOVATIVITÀ DELLE METODOLOGIE E CAPACITÀ DI COINVOLGIMENTO/ATTIVAZIONE dei cittadini anche nella logica della “citizen science” anche in relazione alla definizione e descrizione di attività laboratoriali, contest e concorsi che favoriscano la sperimentazione e produzione di contenuti legati alle tematiche oggetto delle attività informative-formative

Le azioni progettuali previste si caratterizzano per metodologie altamente coinvolgenti e attivanti, soprattutto per le giovani generazioni, oltre che per il ruolo attivo assunto dai docenti coinvolti, sia in fase di progettazione che di osservazione/valutazione.

Per la promozione dell'uso consapevole dei social media, il progetto prevede:

Tre incontri laboratoriali al mattino su: Manifesto della Comunicazione non ostile, informazione e fake news (information disorder, identità digitale, democrazia digitale), la comunicazione onlife e la piramide dell'odio.

Laboratori pomeridiani di approfondimento tra cui “Watch & Discuss: The Social Dilemma”. Dopo la

visione si affronterà insieme ai Digital Freaks una discussione sui 3 grandi dilemmi: la salute mentale, la democrazia e la discriminazione.

Due challenge con l'obiettivo di stimolare la creazione di nuove idee/progetti sfruttando dinamiche di lavoro di gruppo e Design thinking. Il tema della sfida sarà la creazione di campagne informative o di strumenti ad hoc, anche attraverso i social e l'eventuale utilizzo di Intelligenza Artificiale, di sensibilizzazione all'utilizzo corretto delle piattaforme comunicative e all'inclusione e valorizzazione delle diversità come elemento di ricchezza nel dialogo online e sociale. La challenge vedrà protagonisti team di studenti e studentesse sensibilizzati durante i laboratori mattutini e pomeridiani delle fasi precedenti.

Per l'applicazione dell'AI il progetto prevede 3 azioni:

Una serie di momenti informativi/formativi sul tema che saranno propedeutici alla partecipazione al contest (azione 2), che riguarderanno tematiche come: 1) l'impatto della GenAI nel settore delle industrie creative e dell'economia della conoscenza in Emilia-Romagna, attraverso la presentazione della ricerca realizzata all'interno del corso Organizzazione e Processi Creativi del Dipartimento di Comunicazione ed Economia dell'Università di Modena e Reggio Emilia; 2) l'impatto sociale dell'intelligenza artificiale, 3) l'uso della GenAI per una campagna informativa.

Contest per la realizzazione di una campagna informativa sull'impatto sociale dell'intelligenza artificiale. Il contest sarà lanciato in concomitanza della visione del docufilm "L'umanità dell'errore" del collettivo Frame durante il Reggio Film Festival;

DigiEduHack - (una iniziativa EIT all'interno del programma Digital Education Action Plan della Commissione Europea) è una serie di hackathon online e offline che si svolgono in tutto il mondo nella settimana 8-17 Novembre 2024, concentrandosi sulla co-creazione del futuro dell'istruzione nell'era digitale.

La sfida della città di Reggio Emilia sarà focalizzata sullo sviluppo di nuove soluzioni di AI (parte della categoria "Emerging Technologies for Education") a supporto del mondo dell'educazione e, oltre ai giovani partecipanti alle precedenti fasi, sarà aperta anche agli studenti di UNIMORE e a tutti i giovani dentro e fuori il territorio.

E. CAPACITÀ DI ATTIVARE PERCORSI DEDICATI ALLA RIDUZIONE DEL DIVARIO DI COMPETENZE DIGITALI all'interno della popolazione con particolare riferimento all'utenza femminile, alle persone con disabilità, agli immigrati con riferimento alla fascia giovanile della popolazione

Il progetto mette insieme diverse realtà del terzo settore in grado di attivare percorsi dedicati alla riduzione del divario di competenze digitali.

Nello specifico, tra le attività della community Digital Freaks vi sono attività di educazione ed alfabetizzazione digitale: workshop e attività laboratoriali per conoscere rischi e potenzialità dell'ecosistema digitale, imparare e sperimentare nuove competenze, specializzarsi ed aggiornarsi, con particolare attenzione alle persone fragili. La community insieme a Impact Hub e il Laboratorio Aperto è partner del Comune di Reggio Emilia nel progetto "Digitale Facile" finanziato dalla Regione Emilia Romagna e volto a promuovere attraverso punti di accesso a servizi digitali ed eventi di formazione la consapevolezza dei cittadini sulla cultura digitale e rafforzare le loro competenze.

Nell'ambito di questo progetto, la community Digital Freaks realizzerà eventi di formazione e iniziative culturali in città, dedicate soprattutto alle fasce più fragili della popolazione. La partecipazione di giovani e cittadini con background migratorio verrà favorita grazie al Consorzio Quarantacinque che, nell'ambito delle attività del Laboratorio Aperto, esprime competenze di mediazione linguistica e culturale.

La partecipazione al progetto "Digitale Facile" di enti del terzo settore quali Auser e Arci Reggio Emilia, sempre in partenariato con Comune di Reggio Emilia e Laboratorio Aperto, consentirà di raggiungere diverse fasce di età, dai più anziani ai più giovani.

4. ASSOGGETTABILITÀ A CASISTICHE DI ESCLUSIONE DNSH

(OBBLIGHI CONNESSI ALLA VERIFICA DI CONFORMITÀ AL PRINCIPIO “Do not significant harm (DNSH)”)

4.1 – Il soggetto proponente dichiara:

- di **NON essere in possesso di una certificazione di processo** tra quelle citate nel bando e pertanto allego una “relazione DNSH iniziale” in cui si illustra, per ciascun obiettivo ambientale rilevante, quali impatti si ritiene che il progetto possa generare e le motivazioni per le quali si considera significativo/non significativo il danno ambientale determinato dal progetto. **OBBLIGATORIO ALLEGARE RELAZIONE DNSH INIZIALE**

5. PIANO DEI COSTI DEL PROGETTO

Voce di spesa	Importo totale (euro)
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	10.165,00
B) Affitto sale e allestimenti temporanei	2.720,00
C) Service e noleggio attrezzature	400,00
D) Compensi a relatori, ricercatori, esecutori	18.230,00
E) Spese dei soggetti gestori dei centri giovani per personale, collaboratori e servizi finalizzati all'attuazione del progetto presentato	2.860,00
F) Spese di personale dedicato alla realizzazione del progetto	12.350,00
G) Spese generali 7% (A+B+C+D+E+F)	3.270,75
Totale	49.995,75

Vincoli piano costi

- Voce G: Pari al 7% di (A + B + C + D + E + F) Automatico
- Spesa minima totale: 20.000,00 €
- Spesa massima totale: 50.000,00 €

5.1 INTERVENTI

Voce di spesa	Descrizione	Costo stimato
F) Spese di personale dedicato alla realizzazione del progetto	Ore educatori per la realizzazione di laboratori in orario scolastico in circa 30 classi di alcune scuole superiori di secondo grado della città sull'uso corretto dei social media.	10.800,00
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	Promozione degli incontri di approfondimento pomeridiani.	750,00
B) Affitto sale e allestimenti temporanei	Allestimento per momenti di approfondimento pomeridiani.	300,00
C) Service e noleggio attrezzature	Noleggio attrezzature per momenti di approfondimento pomeridiani.	200,00
F) Spese di personale dedicato alla realizzazione del progetto	Spese personale per momenti di approfondimento pomeridiani a cura del Collettivo Digital Freaks	750,00
E) Spese dei soggetti gestori dei centri giovani per personale, collaboratori e servizi finalizzati all'attuazione del progetto presentato	Ore educatore degli spazi di aggregazione che faciliteranno i 10 momenti di approfondimento pomeridiano.	1.100,00
E) Spese dei soggetti gestori dei centri giovani per personale, collaboratori e servizi finalizzati all'attuazione del progetto presentato	Ore educatore presente durante le challenge	1.760,00
D) Compensi a relatori, ricercatori, esecutori	Compenso professionisti per la gestione di n. 2 challenge rivolte alle scuole superiori coinvolte nei laboratori mattutini e pomeridiani	6.880,00
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	Promozione contest sull'applicazione dell'intelligenza artificiale per la costruzione di una campagna informativa.	1.000,00
D) Compensi a relatori, ricercatori, esecutori	Compenso relatori per momenti formativi propedeutici al contest sull'applicazione dell'intelligenza artificiale per la costruzione di una campagna informativa.	4.500,00
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	Promozione Hackaton internazionale DigiEduHack	915,00
B) Affitto sale e allestimenti temporanei	Costo per la realizzazione del DigiEduHack	1.220,00
D) Compensi a relatori, ricercatori, esecutori	Costo professionisti per la realizzazione del DigiEduHack	4.050,00
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	Premialità contest	2.000,00
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	Promozione evento conclusivo presso il Laboratorio Aperto - Chiostri di San Pietro	1.500,00
B) Affitto sale e allestimenti temporanei	Allestimento per evento conclusivo presso il Laboratorio Aperto - Chiostri di San Pietro	1.200,00
C) Service e noleggio attrezzature	Service per evento conclusivo presso il Laboratorio Aperto - Chiostri di San Pietro	200,00
D) Compensi a relatori, ricercatori, esecutori	Compenso a relatori per evento conclusivo presso il Laboratorio Aperto - Chiostri di San Pietro	2.300,00

F) Spese di personale dedicato alla realizzazione del progetto	Ore educatori presenti all'evento finale, che accompagnano gli studenti partecipanti il progetto.	800,00
A) Pubblicità, promozione (spese di tipografia, affissione, web, ufficio stampa esterno)	Spese per la realizzazione di un video che documenti l'intero progetto.	4.000,00
D) Compensi a relatori, ricercatori, esecutori	Compenso relatori per Laboratori di approfondimento pomeridiani	500,00

6. PRESA D'ATTO DELLE PRESCRIZIONI, DEGLI OBBLIGHI E DEGLI IMPEGNI PREVISTI NEL BANDO

- **di avere preso completa visione e conoscenza di quanto contenuto nel bando e di essere consapevole, in particolare, delle prescrizioni in esso contenute relative:**
 - alla tipologia dei progetti finanziabili, degli interventi e delle spese ammissibili;
 - alla tipologia di soggetti che possono presentare la domanda di contributo;
 - ai requisiti di ammissibilità dei progetti e dei soggetti richiedenti;
 - alla dimensione minima dell'investimento, da garantire anche in fase di rendicontazione delle spese;
 - alle modalità e ai termini di presentazione della domanda e degli allegati a corredo della stessa;
 - alle cause di inammissibilità della domanda;
 - ai termini di avvio e conclusione dei progetti nonché al periodo di eleggibilità delle spese;
 - ai casi in cui è obbligatorio presentare richieste di autorizzazione alle variazioni al progetto e alle modalità e termini di presentazione della relativa richiesta;
 - ai termini di presentazione della rendicontazione delle spese e delle attività svolte;
 - ai contenuti della rendicontazione, ai requisiti generali di ammissibilità delle spese e alle modalità di pagamento e quietanza delle stesse;
 - alle cause di decadenza e revoca del contributo;
- **di impegnarsi a rispettare tutti gli obblighi previsti nel bando a carico dei beneficiari del contributo;**
- **di impegnarsi a restituire l'importo del contributo erogato, maggiorato degli interessi legali maturati, in caso di inadempimento rispetto agli obblighi previsti nel bando;**
- **di aver preso atto dell'informativa sul trattamento dei dati allegata al bando (ALLEGATO A) e di acconsentire al trattamento dei dati stessi.**

7. INDICATORI MONITORAGGIO

Codice	Indicatori di realizzazione	Valore
P05	Numero di comunità digitali sostenute	1

8. ALLEGATI ALLA DOMANDA

- Relazione DNSH iniziale