



BE@CTIVE è un'iniziativa promossa dall'Unione delle Province d'Italia (UPI) e finanziata dall'Agenzia Nazionale Giovani per favorire lo sviluppo, il trasferimento e la diffusione di pratiche di cittadinanza attiva tra i giovani, in particolare studenti, attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e del web 2.0.

Il progetto nasce con lo scopo di promuovere la cittadinanza attiva dei giovani, contribuendo alla diffusione della società della conoscenza attraverso approcci formativi e didattici innovativi, come indicato dalla Strategia Europa 2020 per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva.

BE@CTIVE prevede la diffusione dell'innovazione tra i giovani in 3 ambiti tematici di intervento:

- apprendimento scolastico
- fruizione e valorizzazione del territorio
- relazioni con la Pubblica Amministrazione.

L'iniziativa prevede in primo luogo

il finanziamento di progetti locali promossi dalle province.

I progetti finanziati, selezionati sulla base di un Avviso pubblico, sono complessivamente 26, 24 dei quali con una provincia nel ruolo di capofila e i restanti 2 con un UPI regionale nel medesimo ruolo. I capofila provinciali si sono divisi geograficamente nel seguente modo: 12 province del Nord, 7 province del Centro e 7 province del Sud. Ogni progetto prevede un budget massimo di 60.000 euro, nel caso in cui sia capofila una provincia, e un budget di spesa di 120.000 euro, nel caso in cui il ruolo di capofila sia rivestito da un UPI regionale. Il finanziamento complessivo dei progetti approvati è pari a 1.160.995,35 euro.

I progetti vengono implementati con il coinvolgimento di un partenariato composto da vari attori territoriali. Oltre alle 33 Province e alle 2 UPI regionali coinvolte, i progetti prevedono complessivamente il coinvolgimento di 14 comuni, numerosi enti no profit, università ed istituti scolastici per un totale di 116 partner di progetto.

BE@CTIVE prevede altre attività, attualmente in corso di svolgimento, parallele alla implementazione dei progetti locali:

- ✓ **Ricerca delle buone pratiche** e delle esperienze più rilevanti realizzate, sia a livello territoriale che nazionale ed europeo in materia di promozione della cittadinanza attiva dei giovani attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie nei tre ambiti prioritari di riferimento di Be@ctive.

L'analisi condotta ha consentito di sviluppare un **Report** sui principali risultati emersi, presto disponibile e scaricabile online sul sito dell'iniziativa www.beactivegiovani.it

L'indagine conoscitiva realizzata sulle buone pratiche promosse ha inoltre permesso di catalogare, secondo criteri uniformi, più di 100 buone pratiche nazionali ed europee che hanno alimentato il **database BE@CTIVE sulle buone pratiche**.

- ✓ Raccolta delle buone pratiche sviluppate, adottate e utilizzate dalle scuole secondarie per promuovere la cittadinanza attiva e approcci innovativi di apprendimento e partecipazione attraverso l'utilizzo delle nuove tecnologie e **assegnazione del premio "The Best School"**. In questi mesi BE@CTIVE ha contattato, sia attraverso le Province e le Direzioni scolastiche, che direttamente, tramite una ricerca desk, le scuole secondarie al fine di realizzare una ricerca sulle esperienze realizzate e le buone pratiche da loro sviluppate e/o utilizzate. Le esperienze segnalate sono in fase di valutazione per l'assegnazione del premio a 6 scuole nei tre ambiti individuati dal progetto. Il premio che verrà riconosciuto alle 6 scuole vincitrici consiste in una somma pari a 1.500 euro che ciascuna scuola dovrà utilizzare per l'acquisto di dotazioni tecnologiche.
- ✓ Realizzazione di un **concorso video**, riservato ai giovani di età compresa tra 14-28 anni sui temi scuola/tecnologie e territorio-comunità/tecnologie con scadenza al 31 maggio 2015. L'obiettivo del concorso è di promuovere il dibattito e la partecipazione attiva dei giovani rispetto all'utilizzo consapevole delle nuove tecnologie e delle loro potenzialità quale strumento di apprendimento scolastico e di fruizione e tutela del proprio territorio e della comunità. I partecipanti al concorso potranno lavorare individualmente o in gruppo, fino ad un massimo di 5 ragazzi per gruppo.

I risultati delle varie azioni verranno diffusi in 3 incontri da realizzare in tutto il territorio nazionale tra settembre e ottobre.