# Descrizione: C:\Users\r.reggente\AppData\Local\Microsoft\Windows\Temporary Internet Files\Content.Word\LOGO_simple_CMYK.JPG



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**](http://www.beactivegiovani.it/pagina/report) sui principali risultati emersi, presto disponibile e scaricabile online sul sito dell’iniziativa [www.beactivegiovani.it](http://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**](http://www.beactivegiovani.it/pagina/database-delle-buone-pratiche)**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.