



Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione

***** Dati Istituto Scolastico *****

- Denominazione: ISTITUTO COMPRENSIVO "ROSMINI"
- Codice Meccanografico: MIIC8ED00Q
- Indirizzo: Vis Diaz, 44
- CAP: 20021)
- Provincia: Milano
- Regione: Lombardia
- Email: MIIC8ED00Q@istruzione.it
- Telefono: 0233300712

***** Dati Bancari *****

- Codice Tesoreria: 139
- Conto Tesoreria: 313204



Responsabile del progetto

1. Nome

JACOPO

2. Cognome

VERONESE

3. Telefono

3384426734

4. Email

jacopo.veronese81@gmail.com

5. Ruolo

RESPONDABILE SCIENTIFICO

6. Indirizzo PEC

MIIC8ED00Q@PEC.ISTRUZIONE.IT

Anagrafica progetto

1. Titolo progetto

DIVE: tuffarsi nella ricchezza della diversità

2. Denominazione della Scuola attrice del progetto



ISTITUTO COMPRENSIVO ROSMINI

3. Codice Meccanografico della Scuola attuatrice del progetto

MIIC8ED00Q

4. Codice fiscale della Scuola attuatrice del progetto

97632260150

5. Comune della Scuola attuatrice del progetto

BOLLATE

6. Regione della Scuola attuatrice del progetto

Lombardia

7. Protocollo

1739/E

8. Data Protocollo

2022-05-13

9. La Scuola proponente è singola o è capofila di una rete di partner?

singolo

10. Codice meccanografico delle scuole beneficiarie

MIIC8ED00Q

Scheda progetto

1. La Scuola proponente a quale azione si candida?

CinemaScuola LAB - Infanzia e Primaria



2. Abstract del progetto (max. 500 caratteri)

Il progetto vuole trasformare la scuola in un vero e proprio laboratorio interculturale che, attraverso il linguaggio cinematografico, affronti il tema della diversità. Le attività saranno rivolte agli studenti e alle studentesse che frequentano le classi dell'IC Rosmini e verranno diversificate in base alla classe frequentata affinché vengano realizzati degli output che potranno poi confluire in un lungometraggio che racchiuda quindi il lavoro delle singole classi.

3. Descrizione del progetto (max. 3000 caratteri)

Il progetto "DIVE" vuole promuovere valori di integrazione e coesione sociale utilizzando strumenti artistici ed espressivi, quali la scrittura, il teatro e la produzione cinematografica. Attraverso una suddivisione in fasi di progetto, è previsto un percorso a step che coinvolga le varie classi dell'Istituto Rosmini che si sperimenteranno nei vari linguaggi artistici e che acquisiranno competenze e conoscenze idonee alla propria età. Solo in un secondo momento, si proporrà un lavoro inter-classe multidisciplinare che permetterà di far confluire le singole esperienze in un unico prodotto finale. Il progetto prevede tre fasi: - Fase 1: Laboratori in tutte le classi (mesi: ottobre a dicembre) 1) Laboratori di educazione civica Le classi prime realizzeranno dei laboratori di sensibilizzazione su tematiche di cittadinanza attiva con focus sulla diversità e sull'interculturalità. Attraverso giochi ed esercizi relativi ai contenuti digitali (film animati e non, cortometraggi, videogiochi) e i prodotti cinematografici analizzati in classe, i bambini e le bambine acquisiranno gli strumenti base per sviluppare un senso critico. 2) Laboratori di recitazione Alle classi seconde e terze verranno proposti dei laboratori di teatro. I bambini e le bambine impareranno le nozioni base della recitazione e si prepareranno alla realizzazione del lungometraggio nel quale saranno protagonisti. 3) Laboratori di sceneggiatura Le quarte elementari parteciperanno ai laboratori di sceneggiatura attraverso i quali impareranno a scrivere un testo adatto alla realizzazione di un prodotto video. 4) Laboratori di videomaking Le quinte elementari frequenteranno laboratori di video-making durante i quali impareranno a utilizzare la telecamera e a produrre un lungometraggio. - Fase 2 Realizzazione di elaborati, contest e scelta classi che parteciperanno alla fase 3 (gennaio- febbraio) Durante la seconda fase di progetto, verranno realizzati degli elaborati finali afferenti ai singoli laboratori. Essi saranno da una parte l'esito dei percorsi precedentemente realizzati dalle singole classi e dall'altra uno strumento di selezione delle classi che si impegneranno nella realizzazione del lungometraggio finale. Il contest vedrà dunque la realizzazione delle performance di fine laboratorio in presenza di una giuria di docenti per ordine di classe. Al seguito del contest, verranno scelti: - La classe che reciterà all'interno del lungometraggio - L'idea di sceneggiatura che sarà alla base del lungometraggio - La classe che girerà il lungometraggio finale - Fase 3 Realizzazione del lungometraggio (marzo-maggio) Nell'ultima fase di progetto verrà realizzato un lungometraggio finale che racchiuderà il lavoro delle classi dell'Istituto scolastico valorizzando l'esperienza didattica vissuta nei primi mesi di progetto. Il lungometraggio verrà realizzato sotto la direzione del Responsabile scientifico, videomaker e documentarista.

4. Descrizione del contesto in cui si inserisce il progetto (esempio programma, progettualità, manifestazione, evento, etc.), le Istituzioni coinvolte e che contribuiscono finanziariamente alla realizzazione del progetto oppure in termini di servizi (max. 2000 caratteri)

L'Istituto Comprensivo "Antonio Rosmini" di Bollate ha sviluppato una particolare esperienza nel



campo dell'educazione musicale e teatrale CON IMPLEMENTAZIONE DI VIDEO TECNOLOGIE grazie alla presenza nella medesima istituzione scolastica di docenti di ruolo dotati di competenze specialistiche in materia. Ciò ha consentito di offrire a un gran numero di alunni la possibilità di vivere un'esperienza di educazione musico-teatrale significativa che nel tempo si è declinata in progetti particolari che hanno riscosso numerosi apprezzamenti da parte dell'utenza scolastica e che hanno lasciato un segno profondo nel percorso formativo degli alunni coinvolti.

5. Ambito territoriale del progetto, tipologia e numero di Istituti Scolastici, docenti e studenti coinvolti in relazione agli obiettivi e ai risultati del progetto (max. 2000 caratteri)

L'Istituto Comprensivo "Rosmini" di Bollate ha sviluppato una particolare esperienza nel campo dell'educazione musicale e teatrale con implementazione di video tecnologie grazie alla presenza nell'istituzione scolastica di docenti dotati di competenze specialistiche. Ciò ha consentito di offrire a un gran numero di alunni la possibilità di vivere un'esperienza di educazione musico-teatrale significativa che nel tempo si è declinata in progetti particolari che hanno riscosso numerosi apprezzamenti da parte dell'utenza scolastica e che hanno lasciato un segno profondo nel percorso formativo degli alunni coinvolti. Il territorio in cui la scuola è inserita, confinante con la città metropolitana di Milano, si caratterizza per una particolare vivacità culturale: mostre, incontri, convegni, concerti e in particolare l'iniziativa "I Martedì della Biblioteca" che prevede lo svolgimento, durante tutto l'arco dell'anno, di manifestazioni culturali ogni martedì sera nella Sala Polivalente della Biblioteca Centrale. L'amministrazione locale Organizza il Festival di Villa Arconati, manifestazione musicale di rilievo nazionale che si svolge da oltre 30 anni tra giugno e luglio presso Villa Arconati a Castellazzo di Bollate. Inoltre organizza in collaborazione con la Parrocchia, la rassegna musicale La Musica dei Cieli, suoni e musiche nelle religioni del mondo, che si svolge a dicembre nelle chiese del territorio e iniziative di promozione dei beni culturali del territorio, con visite guidate con l'aiuto di volontari, di valorizzazione della memoria storica locale. Organizza la rassegna "Posto Giusto – Bollate Città per la Pace" che prevede incontri con autori, personaggi e presentazioni di libri; Cura la redazione dell'Archivio Fotografico Digitale che raccoglie le immagini più significative della storia di Bollate e dei suoi abitanti. Collabora con le associazioni del territorio per lo sviluppo delle attività teatrali e la diffusione della cultura dei linguaggi multimediali

6. Indicare la qualità ed il valore sociale, culturale ed educativo del progetto in relazione a gli obiettivi del bando (max. 2000 caratteri)

Secondo alcuni recenti studi, l'Italia si inserisce, con le sue 4 ore in media per persona passate davanti a uno schermo televisivo, nella media europea di 7 ore passate davanti a uno schermo. La differenza, rispetto ad altri paesi europei, è che non esiste una educazione all'utilizzo del mezzo: non soltanto in relazione al suo utilizzo pratico, ma anche all'interpretazione dei simboli e dei messaggi che il medium propone. Questo porta l'utente (il genitore, e di conseguenza il bambino) a credere che i messaggi veicolati siano più semplici rispetto a quelli proposti da altri media (libri, giornali) e non necessitano di traduzione o di apprendimenti specifici. Soprattutto, il pensiero comune porta a ricadere nell'errore di non essere influenzati dai messaggi apparentemente semplici trasmessi dal medium e, di conseguenza, di essere in grado di gestire le conseguenze positive e negative del suo impiego senza aver bisogno di una guida che aiuti lo spettatore a districarsi fra i suoi messaggi. Obiettivo del progetto è quello di fornire gli strumenti necessari al bambino per iniziare a riconoscere i messaggi che il medium trasmette, a partire da quelli che si trovano costantemente davanti ai loro occhi e che possono non riconoscere come tali. Saper vedere oltre al



semplice simbolo, per capire quale sia il messaggio veicolato dalla metafora visiva, è elemento essenziale per muoversi all'interno di una società che sempre più nasconde, sotto immagini semplici o addirittura semplicistiche, messaggi dei quali il bambino (e di conseguenza anche l'adulto che il bambino un giorno diventerà) fatica ad accorgersi.

7. Indicare gli elementi di sperimentazione del modello metodologico e del format didattico adottato ed elementi di innovazione del progetto e del processo di coinvolgimento dei partecipanti (max. 2000 caratteri)

L'elemento innovativo del progetto consiste nella sperimentazione della creazione di un prodotto "di comunità", partendo dal primo contesto comunitario nel quale i bambini e le bambine si imbattono durante la crescita. Se è vero che la Scuola è il primo luogo nel quale i più piccoli scoprono le dinamiche di vita sociale e imparano a rispettare le norme che la regolano, con questo progetto si offre la possibilità di sperimentare un lavoro di produzione collettiva che ricalca un processo partecipativo tipico dei contesti territoriali di quartiere. Un secondo elemento metodologico consiste nel coinvolgere classi di ordine diverso affinché tutti possano mettersi alla prova e dare un contributo che sia congruo alla propria età e alle proprie competenze. Se da una parte verrà valorizzato il lavoro del gruppo classe, imparando dunque a condividere e collaborare, dall'altro ogni elaborato finale sarà anche un punto di inizio per un processo collettivo più grande divenendo dunque un tassello di un unico racconto. Questo permette di coinvolgere tutti i bambini e le bambine con le proprie competenze, valorizzando il lavoro del singolo e dimostrandone l'importanza. Il terzo elemento metodologico innovativo consiste nel portare avanti percorsi che utilizzano linguaggi espressivi (laboratori di teatro, laboratori di video-making, laboratori di cittadinanza attiva), imparando dunque anche l'importanza della complementarietà e permettendo agli studenti e alle studentesse di conoscere e sperimentare attività diverse.

8. Descrivere la cassetta degli strumenti di cui il progetto intende dotarsi in relazione agli obiettivi del Bando ed i risultati del progetto (max. 2000 caratteri)

All'interno del progetto saranno presenti diversi strumenti a quali gli esperti coinvolti potranno fare riferimento durante il lavoro con gli utenti. La letteratura divulgativa relativa al cinema, specie quella rivolta ai bambini, permetterà agli esperti di approcciarsi all'argomento con l'utilizzo di attività diversificate per fascia di età. Saranno utilizzati spezzoni di film e interazioni dirette (nel caso dei videogiochi), a partire da quelli più conosciuti e diffusi, che saranno analizzati nel contesto del laboratorio. Tutti i media saranno presentati attraverso spezzoni e montaggi realizzati dagli esperti coinvolti, e presentati in classe durante le lezioni frontali. Per le classi coinvolte, saranno utilizzati software di editing video che permettano il lavoro di montaggio e realizzazione del prodotto multimediale.

Caratteristiche del progetto



1. Indicare il numero dei plessi scolastici coinvolti nel progetto

2

2. Elencare i plessi scolastici coinvolti

MIEE8ED01T MIEE8ED02V

3. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle scuole coinvolti nel progetto

20

4. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle scuole dell'infanzia coinvolti nel progetto

0

5. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle scuole primarie coinvolti nel progetto

20

6. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle scuole secondarie di I grado coinvolti nel progetto

0

7. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle scuole secondarie di II grado coinvolti nel progetto

0

8. Indicare il numero complessivo dei studenti destinatari del progetto

616

9. Indicare il numero complessivo degli studenti che partecipano alle proiezioni

0

10. Indicare il numero complessivo dei studenti di scuole dell'infanzia destinatari del progetto

0



11. Indicare il numero complessivo dei studenti di scuole primarie destinatari del progetto

616

12. Indicare il numero complessivo dei studenti di scuole secondarie di I grado destinatari del progetto

0

13. Indicare il numero complessivo dei studenti di scuole secondarie di II grado destinatari del progetto

0

14. Indicare quali comuni sono coinvolti (compreso quello in cui ha sede il proponente)

BOLLATE

15. Indicare quali regioni sono coinvolte (compresa quella in cui ha sede il proponente)

- Lombardia

16. Indicare il numero di ore di didattica frontale, escluse le ore di proiezioni e di laboratorio

300

17. Indicare il numero di ore di attività laboratoriali

600

18. Indicare il numero di ore di proiezione di opere

0

19. Indicare il numero di ore dedicate ad altre attività di formazione (riprese, montaggio, partecipazione a giuria, etc.)

600

20. Eventuali note alle dichiarazioni relative alle ore di didattica, proiezioni, formazione in generale

Il numero delle ore è indicativo e potrà essere meglio precisato nel corso dello sviluppo del progetto



21. Indicare il numero di opere audiovisive che sono oggetto di educazione all'immagine

0

22. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI ANIMAZIONE che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

23. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI CORTOMETRAGGI che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

24. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI TRASMISSIONI TV LEGATE ALL'EDUCAZIONE che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

25. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI FICTION TV che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

26. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI FILM che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

27. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI DOCUMENTARI che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

28. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI VIDEOGIOCHI che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

29. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI WEB SERIES che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

30. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI VIDEOCLIP che



saranno oggetto di educazione all'immagine

0

31. Indicare il numero previsto nel progetto di opere audiovisive DI ALTRO che saranno oggetto di educazione all'immagine

0

32. Indicare per ogni opera: titolo;anno;regista;società di produzione.

Al momento non è possibile effettuare alcuna indicazione; ci si riserva nel corso dello sviluppo del progetto di inserire attività di educazione all'immagine individuando produzioni specifiche da proporre agli alunni.

33. Indicare il numero delle sale cinematografiche coinvolte nel progetto

0

34. Indicare quali sale cinematografiche coinvolge il progetto per la proiezione di opere

possibili partner: Cinema Teatro SPLENDOR Piazza San Martino, 5, 20021 Bollate Teatro LaBolla Piazza della Resistenza, 32, 20021 Bollate MI

35. Quale delle seguenti attività è prevista (possibili più risposte)

- Attività di alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo
- Attività di analisi critica del film
- Proiezione di opere audiovisive a scuola
- Concorsi di opere audiovisive realizzate dagli studenti
- Laboratori di scrittura di sceneggiature e/o analisi di opere
- Laboratori di produzione e/o post-produzione audiovisiva
- Utilizzo di strumenti audiovisivi (film, documentari, videogame, etc) per l'insegnamento di materie scolastiche curriculari

36. Il progetto avrà come esito la produzione di uno o più audiovisivi?

si

37. I prodotti audiovisivi saranno realizzati da:

Studenti e professionisti

38. Descrizione del programma educativo e dei contenuti didattici in relazione alle ricadute socio-culturali ed effetti educativi nel mondo della scuola (max. 2000 caratteri)

La produzione di un audiovisivo è un'operazione collettiva, nella quale non esiste un elemento



superfluo o inutile, in cui tutti i passaggi sono egualmente importanti, dalla preparazione degli attori che reciteranno al suo interno, alla registrazione delle scene e al successivo montaggio e finalizzazione del prodotto. L'esperienza collettiva mette allo stesso livello tutte le parti in causa: gli attori non sono più importanti dei montatori, i montatori non sono più importanti dei macchinisti e il regista, per quanto tenga le fila del lavoro che viene svolto, non può lavorare senza la collaborazione paritaria degli altri elementi della "macchina" che crea il prodotto finale. Questa situazione, in cui tutti gli elementi sono parte di un unicum creativo, favorisce la comunicazione e coesione interna del gruppo coinvolto, anche e soprattutto nel momento in cui i ruoli vengono scambiati e le dinamiche interne al gruppo si modificano. Prendere i linguaggi visivi e sonori e assorbirli all'interno di un lavoro che sia somma delle parti favorisce il dialogo e l'interazione fra mondi che, altrimenti, rischierebbero di non parlarsi nemmeno all'interno del mondo multiculturale della scuola.

39. Indicare la strategia di comunicazione, divulgazione e diffusione per promuovere l'azione e i suoi risultati e gli strumenti di comunicazione utilizzati (max. 2000 caratteri)

Le attività del progetto verranno comunicate attraverso un piano di comunicazione realizzato dall'ente capofila in collaborazione con i partner di progetto. Sui siti internet dei partner segnaleremo attraverso brevi articoli l'avanzamento dei laboratori; saranno presenti sezioni apposite che raccolgano scritti da parte dei pazienti stessi. L'ufficio stampa dell'ente capofila redigerà e invierà comunicati stampa relativi al progetto alle testate regionali e locali con cui è già frequentemente in contatto per condividere le iniziative e i progetti dell'ente capofila. Il progetto verrà promosso e raccontato all'interno delle newsletter e dei social dei partner. La realizzazione di materiale divulgativo è prevista per poter fare conoscere l'attività all'esterno degli enti partner. Si prevede la realizzazione di un evento finale, in un luogo dove possano convergere le persone coinvolte ma anche soggetti esterni che verranno invitati dagli enti partner e dalla rete di sostegno, a cui verranno descritti i dettagli del progetto e i risultati raggiunti.

40. Descrivere il processo di monitoraggio dei risultati e gli strumenti che saranno utilizzati (questionari, interviste, test dell'apprendimento delle conoscenze acquisite, etc.) (max. 2000 caratteri)

Il progetto prevede un'attività trasversale di monitoraggio che, così come per il coordinamento, si estenderà per tutta la sua durata. Il monitoraggio ha l'obiettivo di garantire la corretta attuazione del programma progettuale, di verificarne l'andamento e offre la possibilità di apportare piccole modifiche strategiche che garantiscano la maggiore efficacia delle azioni di progetto. Finalità del monitoraggio dunque è anche quella di analizzare eventuali difficoltà e incongruenze che potrebbero rallentare od ostacolare il raggiungimento degli obiettivi. Per questo verranno analizzati i punti di forza e di debolezza del progetto e verranno osservati gli esiti e gli impatti delle azioni, attraverso un'analisi qualitativa e una quantitativa.

41. Riportare i brevi CV dello staff/team organizzativo, degli operatori didattici e delle figure di comprovata competenza (max. 3000 caratteri)

Jacopo Veronese Si forma con Maria Antonia Pingitore e prosegue presso la scuola Teatri Possibili, con Corrado Accordino, Paolo Trotti, Sabina Villa, e in laboratori e seminari con Arianna Scommegna, Kea Tonetti e altri. Segue il laboratorio permanente di drammaturgia del Teatro Ringhiera, con Edoardo Erba e Serena Sinigaglia. Impara scherma teatrale con John Vincent



Bellomo, ha praticato danza Butoh, teatro N? e Nihonbuyo, effettuando per le discipline soggiorni annuali a Kyoto. Si laurea con lode in Scienze dei Beni Culturali presso l'Università degli Studi di Milano. Ha collaborato con Teatro dell'Armadillo/Teatro Inaudito di Rho e nel 2012 è stato cofondatore di Teatro l'Amaca di Bollate e Alessandria; in entrambe le realtà ha lavorato come attore, autore, regista e insegnante. Ha lavorato come doppiatore e speaker per audiolibri per non vedenti. Ha lavorato come attore e regista con la compagnia Latte Nero di Arese e dirige gli spettacoli de La Compagnia del Tempo Perso di Rho. Lavora come attore e regista presso lo Spazio DiLà di Milano ed è insegnante di recitazione presso l'Associazione Culturale Libertamente di Muggiò (MB). Lavora come traduttore dall'inglese. È fondatore del canale dedicato al gioco di ruolo D's Dungeon. Dall'inverno 2021 lavora come insegnante di inglese presso la scuola primaria "A. Rosmini" di Bollate. Francesco Clerici Laureato in Storia e Critica dell'Arte presso l'Università Statale di Milano, Francesco Clerici dal 2009 collabora con la CICAIE e lavora per alcune università italiane. Il Gesto delle Mani, il suo primo documentario lungometraggio, è stato presentato al Festival del Cinema di Berlino 2015, dove ha vinto il premio della critica internazionale FIPRESCI. Ha collaborato con Peter Greenaway nella sua installazione "Mortality with Vitali" a Casa del Manzoni. Ha esposto a Palazzo Reale il suo documentario su Giancarlo Vitali poi selezionato al Busan International Film festival. Ha realizzato documentari/ritratto di altre figure della cultura milanese. Dal 2020 collabora con diverse ONG. I suoi lavori, che comprendono opere in realtà aumentata, cortometraggi, web serie, libri, film sperimentali e documentari, sono stati presentati a festival in tutto il mondo. Nel 2018 la cineteca di Grenoble ha dedicato una retrospettiva al suo lavoro.

42. Il progetto quali delle seguenti tematiche tratta?

- Inclusione studenti in situazione di disabilità e alunni stranieri
- Pari opportunità, di sensibilizzazione contro la violenza sulle donne e sulle identità di genere

43. Nome e Cognome del responsabile scientifico

VERONESE JACOPO

44. Il responsabile scientifico è interno al soggetto proponente?

si

45. Se interno alla scuola quale materia insegna?

POTENZIAMENTO LINGUISTICO

46. Quali soggetti esterni al mondo scolastico coinvolge il progetto

- Terzo settore (associazioni, fondazioni, cooperative, etc)

47. Il progetto è realizzato con altri fondi oltre a quelli del PNCS?

no



48. Indicare la strumentazione tecnologica prevista dal progetto (max. 3000 caratteri)

Attrezzatura videomaker fondamentale 1. Fotocamera 2. Obiettivo 3. Filtri 4. Schede di memoria 5. Treppiede video 6. Microfono 7. stabilizzatore e slider 8. Monitor esterno 9. Luci ed illuminazione 10. Action cam Attrezzatura per il montaggio video 11. Computer e monitor 12. Software di editing

49. Cronoprogramma delle attività (max. 3000 caratteri)

Nella prima fase, che andrà da ottobre a dicembre, si terranno laboratori in tutte le classi, diversificati in relazione all'età degli alunni e al loro sviluppo psicoemotivo. Nelle classi prima si terranno laboratori di educazione civica, laboratori di sensibilizzazione su tematiche di cittadinanza attiva, con focus sulla diversità e sull'interculturalità. Attraverso giochi ed esercizi relativi ai contenuti digitali e i prodotti cinematografici analizzati in classe, i bambini e le bambine acquisiranno gli strumenti base per sviluppare un senso critico. Nelle classi seconde e terze saranno attivati laboratori di teatro che preparino alla recitazione all'interno del lungometraggio nel quale saranno protagonisti. Le classi quarte parteciperanno a laboratori di sceneggiatura che si focalizzeranno sulla scrittura di un testo adatto alla realizzazione di un prodotto video. Infine, le quinte elementari frequenteranno laboratori di video-making durante i quali impareranno a utilizzare la telecamera e a produrre un lungometraggio. La seconda fase, da gennaio a febbraio porterà le classi a realizzare elaborati che saranno scelti attraverso un contest per partecipare alla terza fase, valutando insieme i risultati dei laboratori (che saranno finalizzati durante questa fase). Nella terza fase, fra marzo e maggio, avverrà la realizzazione del lungometraggio che racchiuderà il lavoro delle classi dell'Istituto scolastico.

Enti partner

1. Elencare il numero totale dei soggetti partner (scarica [QUI](#) il modello da utilizzare per gli accordi di collaborazione con ogni partner)

2

2. [ENTE PARTNER 1] Ragione sociale

Errante APS

3. [ENTE PARTNER 1] Codice Fiscale o Partita IVA

97850920154



4. [ENTE PARTNER 1] Ruolo svolto nel progetto

Partecipazione alla realizzazione del progetto avendo cura di realizzare le attività in programma consone ai propri principi e scopi istituzionali, nonché a collaborare per l'organizzazione comune delle stesse.

5. [ENTE PARTNER 1] Titolo oneroso o gratuito

Oneroso

6. [ENTE PARTNER 1] Accordo di collaborazione

[Download](#)

7. [ENTE PARTNER 2] Ragione sociale

PROMISE APS

8. [ENTE PARTNER 2] Codice Fiscale o Partita IVA

97851710158

9. [ENTE PARTNER 2] Ruolo svolto nel progetto

Partecipazione alla realizzazione del progetto avendo cura di realizzare le attività in programma consone ai propri principi e scopi istituzionali, nonché a collaborare per l'organizzazione comune delle stesse.

10. [ENTE PARTNER 2] Titolo oneroso o gratuito

Oneroso

11. [ENTE PARTNER 2] Accordo di collaborazione

[Download](#)

Previsione spese

1. Coordinamento scientifico e progettazione (max. 15% del budget totale)



11500 €

2. Spese di segreteria e di gestione delle attività di progetto

1500 €

3. Attività di consulenza e di collaborazioni per la didattica

7500 €

4. Altre attività di consulenza e di collaborazioni per le attività progettuali

38000 €

5. Logistica, affitto, allestimento

7000 €

6. Utilizzo delle opere audiovisive

0 €

7. Strumentazione tecnologica necessaria allo svolgimento del progetto (max. 30% del budget totale)

6500 €

8. Affitto e acquisto di altri beni e servizi per la realizzazione di attività progettuali

500 €

9. Missioni e ospitalità, ove previste dal progetto (max. 15% del budget totale)

500 €

10. Promozione e pubblicità dell'iniziativa riferite ai contenuti e agli obiettivi del progetto

1000 €

11. Monitoraggio e valutazione dei risultati

500 €



12. Spese generali (autorizzazioni, assicurazioni, revisore dei conti, etc.) (max. 7% del budget totale)

5500 €

IL TOTALE DELLA PREVISIONE DI SPESA E' PARI A: 80000.00 €

Allegati

1. Documento di identità del legale rappresentante

[Download](#)

2. Nomina e CV del responsabile scientifico del progetto

[Download](#)

3. Dichiarazione da parte dell'esperto o degli esperti di educazione visiva a scuola della partecipazione al progetto (scarica [QUI](#) il modello)

[Download](#)

Con l'invio del presente documento si dichiara di aver preso visione dell'[Informativa sul trattamento dei dati personali \(Art. 13 del Regolamento UE n. 679/2016\)](#) e di prestare il consenso al trattamento dei dati personali secondo le modalità in essa indicate.

Data

13/05/2022

Il Dirigente Scolastico

SALVATORE BIONDO