



**Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e
per il turismo**

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

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

- Denominazione: IST. OMNICOMPRESIVO - GUGLIONESI
- Codice Meccanografico: CBPM01000C
- Indirizzo: Via Cristoforo Colombo, 6, Guglionesi (CB)
- CAP: 86034)
- Provincia: Campobasso
- Regione: Molise
- Email: CBPM01000C@istruzione.it
- Telefono: 0875689006

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

- Codice Tesoreria: 410
- Conto Tesoreria: 310635



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

Responsabile del progetto

1. Nome

PATRIZIA

2. Cognome

ANCORA

3. Telefono

0875689006

4. Email

cbpm01000c@istruzione.it

5. Ruolo

DIRIGENTE SCOLASTICO

6. Indirizzo PEC

CBPM01000C@PEC.ISTRUZIONE.IT

Anagrafica progetto

1. Titolo progetto

Cl.A.C. Cinema Ambiente Cultura

2. Denominazione della Scuola attuatrice del progetto



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

Istituto omnicomprensivo di Guglionesi

3. Codice Meccanografico della Scuola attuatrice del progetto

CBPM01000C

4. Codice fiscale della Scuola attuatrice del progetto

91040740705

5. Comune della Scuola attuatrice del progetto

GUGLIONESI

6. Regione della Scuola attuatrice del progetto

Molise

7. Protocollo

1234

8. Data Protocollo

2022-05-13

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

capofila

10. Codice meccanografico delle scuole beneficiarie

CBPC02201G, CBIC80900N, CBIC836002, CBRI070008

Scheda progetto

1. La Scuola proponente a quale azione si candida?

CinemaScuola LAB - Secondarie di I e II grado



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

2. Abstract del progetto (max. 500 caratteri)

CI.A.C. Cinema Ambiente Cultura vuole educare gli studenti al linguaggio iconico, fornendo strumenti di decodifica e competenze specifiche. L'elemento dell'educazione ambientale è centrale, e mira a recuperare il legame tra essere umano e natura. Da essa si possono imparare concetti fondamentali come integrazione, condivisione e creatività. Come alberi in un bosco, siamo uniti da un terreno comune: il cinema e l'arte possono aiutare a recuperare questo legame antico e sempre più necessario.

3. Descrizione del progetto (max. 3000 caratteri)

Ci.A.C. Cinema Ambiente Cultura è un progetto che mira a educare gli studenti degli istituti di I e II grado al linguaggio iconico, mediante l'erogazione di elementi di conoscenza teorico-pratica di tutte le fasi in cui si articola la realizzazione di un prodotto cinematografico (scrittura, pre-produzione, riprese, montaggio e post-produzione). Il linguaggio visivo è oggi lo strumento comunicativo per eccellenza, soprattutto tra i giovani: fornire loro gli strumenti necessari per comprendere il linguaggio iconico vuol dire aiutarli a diventare fruitori attivi in grado di esercitare il proprio senso critico e sviluppare un pensiero consapevole e informato. Obiettivo finale del progetto è la produzione di un cortometraggio realizzato interamente dagli studenti beneficiari. In questa fase gli studenti potranno mettere in pratica quanto appreso nel percorso didattico e confrontarsi in prima persona con il lavoro cinematografico e le varie fasi che lo compongono. Le lezioni e i laboratori saranno tenuti da esperti del settore: registi, montatori, sceneggiatori. Il progetto terminerà con la fase di divulgazione e diffusione, che avverrà attraverso canali social dedicati. Inoltre, gli studenti si trasformeranno in "ambassador" del prodotto audiovisivo realizzato presentandolo alle scuole coinvolte nel progetto. Gli eventi finali di proiezione avranno luogo presso il Cinema Oddo di Termoli (CB). Il tema del progetto è quello dell'educazione ambientale, e in particolare del rapporto tra uomo e ambiente. L'idea è quella di esplorare la natura simbiotica ed interdipendente del legame che unisce l'essere umano alla natura. La metodologia è basata su un approccio pratico e interattivo, e si ispira a tecniche mutuare dall'e-learning, dal learning-by-doing, dal team working e dall'apprendimento cooperativo. Lo studente sarà al centro di ogni fase del percorso, in cui sarà chiamato a rivestire un ruolo attivo. Un aspetto fondamentale della metodologia riguarda l'intervento psicologico e pedagogico a supporto delle azioni di cinema che coinvolgerà, attraverso attività laboratoriali "dentro e fuori la scuola", gli studenti beneficiari mediante azioni di Peer e Outdoor Education, Experiential Learning e "Comunicazione generativa". Queste attività saranno di supporto alle attività di produzione cinematografica e saranno assicurate da personale esperto (psicologi, educatori) sullo sfondo di scenografie naturali, fonte di ispirazione per il recupero del dialogo con il Sé corporeo e con la dimensione naturale arcaica dell'essere umano. Gli studenti saranno quindi coinvolti in un percorso che, da un lato, offre loro gli strumenti teorici e pratici necessari per realizzare un prodotto cinematografico; e dall'altro, li conduce alla riscoperta del rapporto tra loro stessi e la natura: questi due percorsi confluiranno nella fase di scrittura del cortometraggio, che si baserà su riflessioni e stimoli ricevuti dagli studenti nel corso delle attività laboratoriali.

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)



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

Il presente progetto è realizzato in collaborazione con l'Associazione Culturale Cinematografica Lilly, il Cinema Oddo di Termoli (Parrocchia di San Timoteo) e i Comuni di Guglionesi e Montenero di Bisaccia. Partecipano inoltre gli Istituti Secondari dei comuni di Montenero di Bisaccia, Santa Croce di Magliano e Termoli in qualità di fruitori dei risultati previsti dal progetto. Il capofila e i partner collaborano alle Azioni di diffusione dell'iniziativa e co-programmazione (nello specifico alle azioni di redazione protocollo operativo e di presentazione del progetto agli istituti scolastici coinvolti) e alle azioni di comunicazione, divulgazione e diffusione (in particolare le azioni di co-programmazione degli eventi finali e loro realizzazione). Nello specifico, la Parrocchia di San Timoteo fornirà la sala cinematografica per le proiezioni del cortometraggio realizzato durante gli eventi conclusivi, garantendo così agli studenti la possibilità di vivere l'esperienza cinematografica nella sua cornice naturale. Il capofila ha inoltre il ruolo di reclutamento e registrazione partecipanti. L'Associazione Culturale Lilly svolge le azioni relative alle attività laboratoriali e formative. Svolge inoltre azione di coordinamento e progettazione. Avrà inoltre il compito di attivare gli spazi social dedicati e realizzazione il sito web dedicato come previsto dalle azioni di comunicazione, divulgazione e diffusione. Sarà compito dell'Associazione individuare e reclutare i professionisti che si occuperanno dei laboratori previsti, grazie alla propria rete di relazioni. L'Associazione ha infatti promosso numerosi laboratori di Cinematografia ed educazione all'immagine nelle scuole di I e II grado. Collabora inoltre con professionisti nel mondo del cinema ed è attiva nella promozione di eventi culturali di carattere cinematografico e nella realizzazione di prodotti audiovisivi.

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)

Il presente progetto si rivolge agli studenti di I e II grado dell'Istituto Omnicomprensivo di Guglionesi. La tipologia di istituti di II grado comprende i Licei economico-sociale, linguistico, e delle scienze umane. Come fruitori il progetto coinvolge anche gli studenti degli istituti omnicomprensivi di Montenero di Bisaccia e Santa Croce di Magliano e l'I.I.S.S. Alfano di Termoli. Il progetto coinvolgerà 3 docenti interni alla scuola che seguiranno le attività. Il numero totale di studenti coinvolti sarà di circa 400, considerando anche i fruitori delle fasi di divulgazione e diffusione. A prendere parte alle attività formative saranno 20 studenti, individuati sulla base di attitudini specifiche e particolari esigenze formative (ad es. difficoltà a integrarsi o situazioni di disagio). L'esperienza del cinema può rappresentare uno strumento formativo molto adatto per quegli studenti che vivono difficoltà relazionali o di integrazione, in quanto rappresenta una modalità di espressione che stimola i ragazzi a uscire dalla comfort zone in un ambiente sicuro e protetto, privo di giudizi. L'approccio previsto nei laboratori e nelle attività pratiche si fonda su coinvolgimento e partecipazione attiva, e andrà a stimolare il lavoro di gruppo senza tralasciare l'espressione della propria individualità. Il lavoro sul set, inoltre, rappresenta un forte momento di unione e condivisione, al cui interno gli studenti potranno lavorare in team per il raggiungimento di un obiettivo comune. Il tema scelto – quello dell'ambiente – è molto sentito nel territorio di appartenenza dei comuni coinvolti. Infatti, il recente passato di questo territorio ha purtroppo visto molte situazioni di degrado ambientale, dovute anche ad azioni criminali come lo sversamento di rifiuti tossici nei terreni agricoli. Lavorare sul rapporto tra natura e essere umano è quindi un modo per permettere alle nuove generazioni di "riappropriarsi" del proprio territorio e di coltivare una relazione sana con esso.



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

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

La proposta progettuale ha caratteristiche di peculiarità e innovatività poiché, attraverso l'unione tra cinema e psicologia, il linguaggio iconico diventa strumento di conoscenza e analisi delle problematiche del nostro tempo; un luogo di ascolto, dialogo, condivisione; uno strumento di espressione dell'io singolo e dell'io collettivo. L'inserimento all'interno del percorso del tema legato all'educazione ambientale, e in particolare al recupero del legame tra essere umano e ambiente, permette ai ragazzi di entrare in contatto con la parte più naturale e profonda, che diventa luogo da cui sviluppare potenzialità. Recuperare il rapporto arcaico con la natura vuol dire anche diventare cittadini più attenti, consapevoli e interessati alle tematiche della sostenibilità; vuol dire infine imparare l'importanza dell'interdipendenza e del legame che unisce tutti gli esseri umani, sperimentando così un modo nuovo di relazionarsi con il mondo e con l'altro da sé. L'alfabetizzazione alla fruizione e alla produzione del linguaggio mediatico, il potenziamento delle competenze e l'erogazione di elementi di conoscenze teorico-pratiche consentono agli studenti di sviluppare una personalità critica e di difendersi dalle insidie che possono celarsi dietro messaggi apparentemente innocui. Comprendere le dinamiche interne alla produzione audiovisiva produce risultati che vanno al di là della mera conoscenza di tecniche specifiche, ma investe quelle soft skills necessarie per affrontare la vita e il mondo del lavoro domani. Infine, l'industria cinematografica rappresenta un settore in forte crescita, che può offrire sbocchi occupazionali molto interessanti. Tuttavia, i mestieri del cinema sono spesso sconosciuti: offrire agli studenti una panoramica sulle prospettive lavorative in questo settore, ad esempio permettendo loro di sperimentare il lavoro di una troupe cinematografica, vuol dire anche indirizzarli verso opportunità di lavoro concrete e perseguibili.

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)

La metodologia prevista dal progetto unisce elementi tradizionali a metodi mutuati dall'e-learning, dal learning-by-doing, dal team working e dall'apprendimento cooperativo. Le lezioni frontali saranno sempre accompagnate da attività laboratoriali e pratiche, come ad esempio la scrittura di un soggetto o piccoli esercizi di montaggio. Gli studenti saranno stimolati a esprimere i propri pensieri, idee e riflessioni attraverso tecniche come il brain storming, i giochi di ruolo e altri esercizi specifici per stimolare la creatività e favorire il lavoro di gruppo. Nodo centrale dell'azione educativa è quello dell'intervento psicologico e pedagogico a supporto delle azioni di Cinema che coinvolgerà, attraverso attività laboratoriali "dentro e fuori la scuola", gli studenti beneficiari mediante azioni di Peer e Outdoor Education, Experiential learning e "Comunicazione generativa". Dette attività saranno propedeutiche e di supporto alle attività di produzione cinematografica e saranno assicurate da personale esperto (psicologi, educatori) sullo sfondo di scenografie naturali, fonte di ispirazione per il recupero del dialogo con il Sé corporeo e con la dimensione naturale arcaica dell'essere umano. Il percorso formativo prevede la centralità dello studente in ogni fase della sua articolazione. Sotto la supervisione di esperti, saranno gli studenti a scrivere il cortometraggio, a organizzare la produzione e a realizzare le riprese, trasformandosi in direttori delle fotografia, operatori, fonici, costumisti, scenografi etc. In fase di post-produzione, saranno loro a realizzare color e montaggio audio-video. Nella fase di diffusione e promozione, gli studenti diventeranno ambassador del loro stesso cortometraggio, presentandolo agli studenti delle scuole



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

coinvolte, raccontando la propria esperienza e le motivazioni dietro le scelte tecnico-artistiche effettuate, e invitandoli a condividere le riflessioni e le emozioni emerse nel corso delle attività.

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)

La cassetta degli strumenti consiste in una serie di materiali didattici che verranno forniti agli studenti nel corso delle lezioni frontali. Ci riferiamo a slide, dispense appositamente realizzate, sceneggiature. Questi materiali saranno utilizzati nel corso delle lezioni per spiegare ai ragazzi gli elementi chiave di ciascun modulo didattico. Inoltre saranno utilizzati software specifici, come ad esempio Celtix per la scrittura delle sceneggiature o Da Vinci Resolve per il montaggio, per mostrare praticamente come si scrive o si monta un film. Le esercitazioni pratiche permetteranno agli studenti di utilizzare tali programmi, e anche di imparare l'utilizzo di altre strumentazioni, come macchine da presa e fotografiche. Inoltre, gli studenti avranno a disposizione un supporto digitale (tablet o computer portatile) contenente le dispense e i materiali didattici su menzionati. Su di essi saranno inoltre installati i software a cui si accennava in precedenza, per permettere ai ragazzi di esercitarsi nel loro utilizzo. I programmi saranno installati nella loro versione gratuita, contenente però tutte le funzionalità base necessarie per il loro utilizzo. Il supporto digitale conterrà quindi tutti i materiali utilizzati durante le lezioni, che potranno usare sia durante le lezioni stesse, sia in un secondo momento come strumento di approfondimento. I supporti potranno essere utilizzati anche nell'eventualità che le lezioni (o alcune di esse) dovessero svolgersi on line. Nel caso in cui uno studente sia impossibilitato a seguire una o più lezioni in presenza, potrà utilizzare il supporto digitale per collegarsi. Inoltre, esso potrà essere utilizzato per ospitare lezioni on line con professionisti che, per motivi logistici, non possono partecipare in presenza.

Caratteristiche del progetto

1. Indicare il numero dei plessi scolastici coinvolti nel progetto

4

2. Elencare i plessi scolastici coinvolti

Istituto Omnicomprensivo Guglionesi Istituto Omnicomprensivo Montenero di Bisaccia Istituto Omnicomprensivo Santa Croce di Magliano I.I.S.S. Alfano da Termoli

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

3



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

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

0

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

3

8. Indicare il numero complessivo dei studenti destinatari del progetto

400

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

0

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

100

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



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

300

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

Cuglionesi, Termoli, Montenero di Bisaccia, Santa Croce di Magliano

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

- Molise

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

14

17. Indicare il numero di ore di attività laboratoriali

46

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.)

30

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

0

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

0

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

0

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



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

0

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

0

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

0

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

0

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

0

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

0

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

0

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

0

31. Indicare il numero delle sale cinematografiche coinvolte nel progetto

1

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

Cinama "Oddo", via Gabriele Pepe 14, 86039 Termoli (CB)



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

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

- Partecipazione a seminari/masterclass con professionisti del settore
- Laboratori di scrittura di sceneggiature e/o analisi di opere
- Attività di alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo
- Laboratori di produzione e/o post-produzione audiovisiva

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

si

35. I prodotti audiovisivi saranno realizzati da:

Studenti e professionisti

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

Il programma educativo si articola in una serie di azioni divise in moduli formativi. Ogni modulo sarà composto da lezioni frontali unite ad attività laboratoriali e pratiche. Modulo sceneggiatura 1. I tre atti 2. Il soggetto 3. I personaggi 4. La scena Modulo Regia 1. Il linguaggio cinematografico 2. La grammatica delle immagini 3. Le inquadrature 4. Il movimento macchina Modulo Fotografia 1. Gli obiettivi: lunghezza focale e profondità di campo 2. La luce Modulo Scrittura Collettiva Modulo Riprese Modulo Sviluppo e Pre-produzione 1. La troupe 2. Lo spoglio della sceneggiatura Modulo Post Produzione 1. Il montaggio 2. Color 3. Suono e colonna sonora Modulo L'essere umano nell'ambiente 1. Counseling psicologico e pedagogico 2. Laboratori didattici ed esperienziali di Mindfulness, Meditazione e Yoga in boschi e uliveti 3. Laboratori didattici ed esperienziali di "Comunicazione generativa" La fase delle riprese costituisce un momento formativo centrale, in cui i ragazzi potranno mettersi alla prova con quanto imparato, uscendo dalla propria comfort zone e cimentandosi in ruoli nuovi. Il lavoro di squadra tipico di una troupe; l'attitudine al problem solving che caratterizza il lavoro sul set cinematografico; la disciplina; il rispetto dei ruoli; la capacità creativa e di espressione; la capacità di ascolto; l'approccio critico: sono tutte soft skills che i ragazzi apprenderanno nel corso delle attività laboratoriali e che potranno utilizzare sia dentro che fuori la scuola, e che potranno essere utili un domani nell'approccio al mondo del lavoro. Conoscere il linguaggio cinematografico, le sue strategie e dinamiche aiuta a sviluppare un senso critico verso ciò che si guarda. Capire come un prodotto audiovisivo può alterare la rappresentazione della realtà, può aiutare i ragazzi a guardare in maniera critica ai messaggi veicolati attraverso i social, la tv o il cinema, e a essere meno soggetti a cadere nelle insidie della manipolazione audiovisiva.

37. 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)

La strategia di comunicazione del progetto si basa su una modalità integrata in cui confluiscono azioni online e offline. La comunicazione online permetterà di raggiungere un ampio pubblico, che supera i confini delle scuole coinvolte per rivolgersi ad una platea molto più vasta. Si creeranno degli account dedicati su Facebook e Instagram, attivi sin dall'inizio del progetto. Qui si



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

racconteranno le attività laboratoriali attraverso foto e video realizzati dagli stessi studenti. La pagina Facebook si rivolgerà a un pubblico più adulto, fatto di insegnanti, dirigenti, personale e genitori: i contenuti veicolati esploreranno maggiormente gli apporti didattici e formativi in un'ottica di diffusione di buone pratiche. Instagram è il social per eccellenza dei più giovani: qui prevarrà il linguaggio del gioco, della condivisione e della creatività, per stimolare altri ragazzi ai temi propri del progetto. Sarà creato un sito dove inserire materiali "work in progress" realizzati durante il laboratorio (bozze di scene, soggetti, video backstage, etc), video interviste e testimonianze dei ragazzi, nonché materiali didattici e link a risorse online. Le pagine social saranno collegate al sito web e fungeranno da cassa di risonanza l'uno per le altre. Infine, verranno realizzati una serie di eventi finali di divulgazione del progetto, che avranno luogo in una sala cinematografica dove sarà proiettato il corto realizzato nell'ambito del progetto. A presentarlo e a raccontare l'esperienza saranno i ragazzi che hanno partecipato alle attività laboratoriali, che diventeranno così ambassador del progetto stesso. Questi eventi coinvolgeranno tutti gli studenti appartenenti alle scuole partecipanti al progetto, che potranno così visionare il corto e confrontarsi su di esso. La visione del corto sarà infatti accompagnata da un momento di riflessione e discussione tra gli studenti, con il supporto degli insegnanti e dei professionisti che ne hanno guidato la realizzazione.

38. 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 monitoraggio sarà articolato a partire dal Logical Framework di progetto e analizzerà durante il periodo di attuazione le attività, gli output e gli outcome, nonché i risultati e le frequenze di partecipazione. Sono previste procedure di controllo e strumenti ad uso dello staff di progetto preventivamente formato. Il monitoraggio contemplerà: - indicatori di attività (n. azioni svolte e beneficiari) - output (prodotti e servizi realizzati) - indicatori di risultato (n. destinatari, frequenze di partecipazione ecc) - indicatori di outcome (cambiamenti ed effetti delle azioni). Periodicamente saranno anche condotte delle verifiche di quality, per verificare la coerenza e completezza degli output e dei deliverables. Ancora, si prevede una verifica periodica del grado di collaborazione e sinergia tra i partner, che possa indirizzare le azioni di mitigazione del piano di risk management. Da ultimo saranno acquisiti elementi per l'analisi della soddisfazione dei beneficiari di progetto. Il controllo in itinere sarà condotto ai fini del controllo del risk management. A conclusione del progetto sarà effettuata la valutazione complessiva delle attività, degli output, risultati e outcome, nonché soddisfazione dei beneficiari. In parallelo al monitoraggio tecnico delle azioni educative, saranno "perimetrati" gli stakeholders (partecipanti non occasionali) e per ognuno saranno raccolti: - Schede anagrafiche - Dati di partecipazione - Questionari sui benefici. È prevista una valutazione di impatto sociale affidata ad esperto cui saranno trasmessi i dati di monitoraggio.

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

Simone D'Angelo: regista, DOP e montatore, ha al suo attivo numerose produzioni audiovisive, tra cortometraggi, documentari, spot, videoclip e video corporate. I suoi lavori sono stati proiettati in prestigiosi Festival, sia in Italia che all'estero. Esperto di cinema sociale, è regista di "Gocce", il primo cortometraggio sull'olivicoltura sociale. È stato responsabile e coordinatore di numerosi progetti di Cinema nelle scuole, nei penitenziari, dove ha condotto laboratori di regia, fotografia e montaggio, e ha tenuto masterclass all'interno della rassegna cinematografica Molise Cinema. È



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

inoltre l'ideatore e il direttore artistico del 50 ore Contest Cinematografico. Annalisa Montanaro: sceneggiatrice e copywriter, si occupa di scrittura da molti anni. È autrice di numerose sceneggiature di cortometraggi e docufilm, presentati in Festival nazionali e internazionali. Ha condotto laboratori di sceneggiatura e scrittura creativa in numerose scuole molisane. È responsabile della comunicazione del 50 ore Contest Cinematografico. Nicola Malorni: psicologo analista AIPA e IAAP, già presidente Ordine psicologi del Molise, progettista e coordinatore di servizi educativi e socio-sanitari rivolto a minori della regione Molise, supervisore e formatore in ambito psicologico e psicoterapeutico. Ha ideato e coordinato progetti di Cinema Sociale rivolti a studenti delle scuole Secondarie di I e II grado in Molise. Membro di redazione della Rivista di Psicologia Analitica. Presidente della Kairos Cooperativa sociale Onlus di Termoli. Vice presidente dell'Associazione Nazionale delle Città dell'Olio. Antonio Molino: insegnante di religione, direttore artistico della manifestazione "Noi artisti di questa terra", ha collaborato con Rai Tre alla realizzazione di due trasmissioni (Immagini e ricordi di un tempo passato – Donne di pietra). Ha realizzato numerosi documentari sulla valorizzazione del Molise, e decine di spettacoli teatrali in ambito scolastico e associazionistico. Per il Comune di Isernia è stato direttore scientifico e artistico del progetto La culla, al cui interno ha realizzato tre spot su tematiche sociali.

40. Il progetto quali delle seguenti tematiche tratta?

- Educazione Ambientale

41. Nome e Cognome del responsabile scientifico

Simone D'Angelo

42. Il responsabile scientifico è interno al soggetto proponente?

no

43. Quali soggetti esterni al mondo scolastico coinvolge il progetto

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

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

no

45. Cronoprogramma delle attività (max. 3000 caratteri)

Azione 1 – Diffusione dell'iniziativa e co-programmazione 20/09/2022 – 30/09/2022 1.1 Redazione protocollo operativo 1.2 Presentazione progetto agli istituti scolastici coinvolti 1.3 Reclutamento e registrazione partecipanti Azione 2 – Attività laboratoriali e formative 01/10/2022 – 30/04/2023 2.1 Moduli formativi di sceneggiatura, regia e fotografia 2.2 Modulo L'essere umano nell'ambiente 2.3 Modulo Scrittura Collettiva 2.3 Modulo Sviluppo e Pre produzione 2.4 Riprese cortometraggio 2.5 Modulo Montaggio e post- produzione Azione 3 – Comunicazione, divulgazione e diffusione 01/05/2023 – 30/05/2023 3.1 Attivazione e gestione spazi social dedicati 3.2 Realizzazione e gestione sito web dedicato 3.3 Co-programmazione eventi finali 3.4 Eventi di



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

diffusione con le Scuole coinvolte

Enti partner

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

4

2. [ENTE PARTNER 1] Ragione sociale

Associazione Culturale Lilly

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

01810230704

4. [ENTE PARTNER 1] Ruolo svolto nel progetto

Il partner avrà il ruolo di coordinamento scientifico e progettazione. Si occuperà di reperire le figure professionali idonee allo svolgimento delle attività didattiche previste. Avrà cura di attivare e gestire spazi social e web come previsto dal progetto, e contribuirà alla realizzazione degli eventi di divulgazione. nello specifico, si occuperà di: Azione 1 – Diffusione dell’iniziativa e co-programmazione 1.1 Redazione protocollo operativo 1.2 Presentazione progetto agli istituti scolastici coinvolti Azione 2 – Attività laboratoriali e formative 2.1 Moduli formativi di sceneggiatura, regia e fotografia 2.2 Modulo L’essere umano nell’ambiente 2.3 Modulo Scrittura Collettiva 2.3 Modulo Sviluppo e Pre produzione 2.4 Riprese cortometraggio 2.5 Modulo Montaggio e post- produzione Azione 3 – Comunicazione, divulgazione e diffusione 3.1 Attivazione e gestione spazi social dedicati 3.2 Realizzazione sito web dedicato 3.3 Co-programmazione eventi finali 3.4 Eventi di diffusione con le Scuole coinvolte

5. [ENTE PARTNER 1] Titolo oneroso o gratuito

Oneroso

6. [ENTE PARTNER 1] Accordo di collaborazione

[Download](#)

7. [ENTE PARTNER 2] Ragione sociale

**Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo**

Cinema Oddo della Parrocchia San Timoteo

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

00994610707

9. [ENTE PARTNER 2] Ruolo svolto nel progetto

Il partner parteciperà alla redazione del protocollo operativo e alle attività di presentazione del progetto. Avrà il ruolo di coprogrammazione e realizzazione degli eventi finali di diffusione, mettendo a disposizione la sala cinematografico "Oddo" di proprietà della Parrocchia. Nello specifico prenderà parte alle seguenti azioni: Azione 1 – Diffusione dell'iniziativa e co-programmazione 1.1 Redazione protocollo operativo 1.2 Presentazione progetto agli istituti scolastici coinvolti Azione 3 – Comunicazione, divulgazione e diffusione 3.3 Co-programmazione eventi finali 3.4 Eventi di diffusione con le Scuole coinvolte

10. [ENTE PARTNER 2] Titolo oneroso o gratuito

Oneroso

11. [ENTE PARTNER 2] Accordo di collaborazione

[Download](#)

12. [ENTE PARTNER 3] Ragione sociale

Comune di Guglionesi

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

00168050706

14. [ENTE PARTNER 3] Ruolo svolto nel progetto

Il partner parteciperà alla redazione del protocollo operativo e alle attività di presentazione del progetto. Avrà il ruolo di coprogrammazione e realizzazione degli eventi finali di diffusione. Nello specifico prenderà parte alle seguenti azioni: Azione 1 – Diffusione dell'iniziativa e co-programmazione 1.1 Redazione protocollo operativo 1.2 Presentazione progetto agli istituti scolastici coinvolti Azione 3 – Comunicazione, divulgazione e diffusione 3.3 Co-programmazione eventi finali 3.4 Eventi di diffusione con le Scuole coinvolte

15. [ENTE PARTNER 3] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

**16. [ENTE PARTNER 3] Accordo di collaborazione**[Download](#)**17. [ENTE PARTNER 4] Ragione sociale**

Comune di Montenero di Bisaccia

18. [ENTE PARTNER 4] Codice Fiscale o Partita IVA

00213100704

19. [ENTE PARTNER 4] Ruolo svolto nel progetto

Il partner parteciperà alla redazione del protocollo operativo e alle attività di presentazione del progetto. Avrà il ruolo di coprogrammazione e realizzazione degli eventi finali di diffusione. Nello specifico prenderà parte alle seguenti azioni: Azione 1 – Diffusione dell’iniziativa e co-programmazione 1.1 Redazione protocollo operativo 1.2 Presentazione progetto agli istituti scolastici coinvolti Azione 3 – Comunicazione, divulgazione e diffusione 3.3 Co-programmazione eventi finali 3.4 Eventi di diffusione con le Scuole coinvolte

20. [ENTE PARTNER 4] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

21. [ENTE PARTNER 4] Accordo di collaborazione[Download](#)**22. [ENTE PARTNER 5] Ragione sociale**

Diocesi Termoli Larino

23. [ENTE PARTNER 5] Ruolo svolto nel progetto

Il partner parteciperà alla redazione del protocollo operativo e alle attività di presentazione del progetto. Avrà il ruolo di coprogrammazione e realizzazione degli eventi finali di diffusione. Nello specifico prenderà parte alle seguenti azioni: Azione 1 – Diffusione dell’iniziativa e co-programmazione 1.1 Redazione protocollo operativo 1.2 Presentazione progetto agli istituti scolastici coinvolti Azione 3 – Comunicazione, divulgazione e diffusione 3.3 Co-programmazione eventi finali 3.4 Eventi di diffusione con le Scuole coinvolte



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

Previsione spese

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

9000 €

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

7000 €

3. Attività di consulenza e di collaborazioni per la didattica

12000 €

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

7000 €

5. Logistica, affitto, allestimento

3000 €

6. Utilizzo delle opere audiovisive

0 €

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

10000 €

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

20000 €

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

2000 €

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

5000 €



Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo

11. Monitoraggio e valutazione dei risultati

3000 €

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

3000 €

IL TOTALE DELLA PREVISIONE DI SPESA E' PARI A: 81000.00 €

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.



**Ministero dell'Istruzione/Ministero per i beni e le attività culturali e
per il turismo**

Data

13/05/2022

Il Dirigente Scolastico

PATRIZIA ANCORA