



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

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

- Denominazione: RODARI-MARCONI
- Codice Meccanografico: APIC83700A
- Indirizzo: Via Patrioti delle Marche, Porto Sant'Elpidio, FM, Italia
- CAP: 63821)
- Provincia: Fermo
- Regione: Marche
- Email: APIC83700A@istruzione.it
- Telefono: 0734993437

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

- Codice Tesoreria: 331
- Conto Tesoreria: 309290



Responsabile del progetto

1. Nome

TERESA

2. Cognome

SANTAGATA

3. Telefono

0734993437

4. Email

APIC83700A@ISTRUZIONE.IT

5. Ruolo

DIRIGENTE SCOLASTICO

6. Indirizzo PEC

APIC83700A@PEC.ISTRUZIONE.IT

Anagrafica progetto

1. Titolo progetto

FUTURE LAB

2. Denominazione della Scuola attuatrice del progetto



ISTITUTO COMPRENSIVO RODARI MARCONI

3. Codice Meccanografico della Scuola attuatrice del progetto

APIC83700A

4. Codice fiscale della Scuola attuatrice del progetto

90055050448

5. Comune della Scuola attuatrice del progetto

PORTO S.ELPIDIO

6. Regione della Scuola attuatrice del progetto

Marche

7. Protocollo

6630

8. Data Protocollo

2022-05-12

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

singolo

10. Codice meccanografico delle scuole beneficiarie

APIC83700A

Scheda progetto

1. La Scuola proponente a quale azione si candida?

CinemaScuola LAB - Secondarie di I e II grado



2. Abstract del progetto (max. 500 caratteri)

Il progetto intende fare uso di nuove tecnologie (VR, AR, ologrammi e videomapping 3d), per far esprimere agli studenti, in forma artistica, una riflessione sui cambiamenti climatici e tutela dell'ambiente. Lo faremo in collaborazione con esperti di cinema e tecnologie basate sulla realtà virtuale, con alcuni scienziati del CNR-ISMAR, e dell'Osservatorio Astronomico, che ci aiuteranno a far realizzare ai ragazzi un viaggio multisensoriale interattivo in un percorso espositivo finale pubblico.

3. Descrizione del progetto (max. 3000 caratteri)

Il progetto si sviluppa attraverso una serie di attività parallele e strettamente interconnesse, basate sull'acquisizione di competenze tecniche e di espressione artistica tramite l'uso di nuove tecnologie multisensoriali. L'utilizzo di nuove tecnologie virtuali si lega, nel percorso formativo degli studenti, ad un'alfabetizzazione di linguaggio cinematografico e ad una riflessione sulle tematiche dei cambiamenti climatici sui cui imposteranno il contenuto dei prodotti che realizzeranno. LEZIONI DI LINGUAGGIO CINEMATOGRAFICO: 3 lezioni da un'ora per le prime. 2 lezioni da 2 ore per le classi seconde e terze. Educazione alla grammatica cinematografica. LABORATORI DI NUOVE TECNOLOGIE: due laboratori di nuove tecnologie dove gli studenti (25-30 studenti a laboratorio) impareranno ad utilizzare alcune tecnologie applicate alla realtà virtuale Percorso Ologrammi: 3 incontri da 2 ore per ogni gruppo - Modellazione e scansione 3D di un personaggio, animazione in rotazione 360° - Mettiamo insieme i lavori e filmiamo i risultati, su pellicola olografica. Cinema 360° 3 incontri da 2 ore per ogni gruppo - filmiamo e fotografiamo a 360°, immaginiamo una storia. Realizziamo le scene, iniziamo il montaggio 360° VR/AR 4 incontri da 2 ore per ogni gruppo (+ tempi di rendering) - contestualizziamo lavoro a 360° in un programma 3D, aggiungiamo i personaggi fatti per gli ologrammi, esportiamo i risultati 3D Videomapping 4 incontri da 2 ore per ogni gruppo (+tempi di rendering) - mappiamo onsite la struttura che ospiterà la proiezione - Animiamo le idee e inseriamo il sonoro e commento musicale A) WORKSHOP FORMAZIONE DOCENTI: un workshop di 4 ore di linguaggio cinematografico e due workshop teorici e pratici di 3 ore cad. sulle nuove tecnologie. B) LABORATORIO DI SCENEGGIATURA: tre lezioni da due ore per elaborare dei testi di riferimento per i prodotti da realizzare. C) INCONTRO AL CINEMA CON DIBATTITO: Classi seconde e terze. Proiezione di un film al cinema sul tema del cambiamento climatico e dibattito con scienziati del CNR-ISMAR. D) USCITA DIDATTICA ALL'OSSERVATORIO ASTRONOMIC + 2 lezioni da 2 h a laboratorio. Due lezioni da 2 ore a gruppo di preparazione e visita all'Osservatorio Astronomico a Sant'Elpidio a Mare per eseguire delle riprese e fotografie astronomiche sotto la guida di astrofili dell'Associazione Alpha Gemini da utilizzare nei prodotti virtuali che realizzeranno. E) EVENTO PUBBLICO FINALE: nella piazza di Porto Sant'Elpidio saranno allestiti due spazi collegati: un gazebo allestito in forma di teatrino 3d riservato all'ologramma e un'area per l'esperienza in realtà virtuale. Infine proiezione in videomapping 3d sulla parete del teatro cittadino. F) Nel corso dell'estate (luglio 2023) alcuni prodotti realizzati dai ragazzi (ologrammi e VR) verranno esposti al pubblico nel corso del Civitanova Film Festival

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 viene dall'esperienza di due progetti finanziati e realizzati nell'ambito del piano nazionale cinema per la scuola: nell'a.s. 2018/19 il progetto Effetto Cinema e nell'a.s. 2020-21 il progetto Cinema Experience. Il nuovo progetto, quindi, si inserisce in una linea di continuità e di crescita dell'offerta didattica e dell'educazione al linguaggio audiovisivo. Le nuove tecnologie al centro di questa nuova proposta erano state già introdotte nei due precedenti progetti e ora s'intende svilupparle come forma diversa di fare cinema, espandendone i confini attraverso una forma di esperienza pluri-sensoriale, focalizzando l'attenzione sul tema importante dei cambiamenti climatici. Per far ciò si è stabilito di interagire con enti, associazioni e istituzioni che potessero permettere di affiancare la scuola da una parte, in qualità di consulenti per un approccio più consapevole alle nuove tecnologie e dall'altra, per un approfondimento sul tema della crisi ambientale. L'Ass. Tuo Museo, farà consulenza tecnica e artistica per l'applicazione delle nuove tecnologie e per la realizzazione dell'evento finale, mentre l'ISMAR/CNR metterà a disposizione studiosi, per approfondire il tema dei cambiamenti climatici in un'evento con proiezione film e dibattito al cinema. L'Ass. Alpha Gemini condurrà invece i ragazzi all'osservazione dello spazio profondo e li aiuterà nell'elaborazione di materiale fotografico e video da utilizzare nei loro prodotti interattivi. Il Comune di Porto Sant'Elpidio metterà a disposizione gli spazi pubblici per realizzare l'evento finale in totale sicurezza. Nella fruizione pubblica dei prodotti realizzati dagli studenti è importante anche la collaborazione con il Civitanova Film Festival che aprirà una finestra sul virtuale all'interno dell'edizione di luglio 2023 mostrando alcuni dei prodotti realizzati nel progetto.

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 si colloca in una zona periferica della cittadina di Porto Sant'Elpidio, in cui si delineano importanti flussi migratori, caratterizzata da un back-ground complesso dovuto ad una realtà sociale, economica e culturale medio-bassa e a forte rischio di dispersione scolastica. Il contrasto alla dispersione scolastica vede la messa in campo costante di azioni volte al coinvolgimento degli alunni in attività laboratoriali extracurricolari che hanno reso la Scuola un essenziale centro attrattivo a livello sociale. Da tali caratteristiche scaturiscono il bisogno di una formazione attenta che non si limiti alla trasmissione di contenuti, ma che garantisca l'acquisizione di valori importanti per la crescita umana. In questo senso l'attenzione all'utilizzo di nuove tecnologie non finalizzato al solo aspetto ludico apre delle prospettive diverse e più articolate volte a stimolare la fantasia e creatività degli studenti, una maggiore consapevolezza delle potenzialità del mezzo tecnologico delineando interessi e motivazioni per il futuro. A tale scopo il coinvolgimento degli studenti delle scuole secondarie di primo grado intende essere il più ampio possibile per quanto riguarda l'educazione alla comunicazione visiva e la partecipazione ad eventi come la proiezione di film al cinema su tematiche attuali e importanti coinvolgendo tutte le classi della scuola media. Mentre il percorso laboratoriale è inteso come percorso di creativo, tecnico e professionale. In questo senso, anche i docenti saranno oggetto di una formazione specifica sull'utilizzo e le potenzialità delle nuove tecnologie di cui la scuola si doterà nell'ambito del progetto e che permetterà loro di utilizzarle anche negli anni a venire. 42 docenti saranno coinvolti nella formazione in forma di workshop al linguaggio audiovisivo e alle nuove tecnologie mentre un numero di 6 docenti saranno quelli che affiancheranno gli studenti nelle attività di laboratorio.

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



In questi ultimi anni si è iniziato a considerare anche in ambito scolastico la realtà aumentata e la Realtà Virtuale anche se spesso si è focalizzata l'attenzione sui rischi insiti in un uso eccessivo e improprio delle nuove tecnologie soprattutto per i ragazzi più giovani. La sempre maggiore diffusione di queste tecnologie e le potenzialità che stanno mostrando di avere in vari ambiti anche a livello scientifico sta permettendo di capire che è molto importante iniziare ad impegnarsi per conoscerle meglio perché possono essere strumenti fondamentali per migliorare la didattica e l'apprendimento stimolando gli studenti ad un migliore apprendimento e sviluppando nuovi scenari sia per i formatori, sia per gli studenti. Adesso gli studi mostrano come un maggior coinvolgimento sensoriale moltiplichi anche le nostre capacità di concentrazione e di apprendere: il concetto di fondo è semplice: se quando studiamo riusciamo a sentire emozioni positive (serenità, passione e autostima) il nostro apprendimento ne giova direttamente. L'utilizzo di nuove tecnologie virtuali non mirano a sostituirsi a quelle in carne e ossa, che rimangono fondamentali per sviluppare quel legame tra docente e discente che è al centro di una crescita formativa a 360 gradi, ma puntano invece ad affiancare e potenziare l'apprendimento. Accompagnare l'utilizzo di nuove tecnologie da approfondimenti sullo studio del linguaggio audiovisivo e cinematografico può consentire agli alunni di operare una lettura critica delle immagini ed esprimere uno sguardo personale, padroneggiando in modo più consapevole la comunicazione visiva. Approfondire un tema (importante come quello della tutela dell'ambiente) cercando di rielaborare in modo creativo le informazioni recepite per comunicarle agli altri, permette di sviluppare un discorso critico, rivolgere domande e invitare ad una riflessione più articolata e complessa.

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 realtà virtuale e aumentata è sicuramente un modo differente di fare cinema. Partendo però da una considerazione: sia il cinema che la realtà virtuale si basano sulla costruzione dell'immagine al fine di narrare e comunicare un messaggio. In questo senso, se le attività curriculari si condensano sulle ore di educazione al linguaggio audiovisivo e cinematografico durante le quali il docente esperto guiderà i ragazzi all'analisi e la discussione di film e interagirà frontalmente con la classe, cercando al contempo di sollecitarla a rivolgere domande, fare ipotesi ed esprimere pareri, il docente nelle attività didattiche di nuove tecnologie deve essere un "mediatore" dove le attività di laboratorio sono indispensabili per il percorso di apprendimento e per creare le condizioni di un rapporto di scambio continuo e stimolante con il docente. Si tratta di una forma di didattica basata sull'interattività docente-studente, un'occasione di incontro che spontaneamente promuove e stimola l'impegno e la creazione personale, ma anche la socializzazione e trasmette messaggi positivi e emotivamente coinvolgenti. Un apprendimento efficiente, in questo senso si verifica con l'utilizzo di tecnologie adeguate e alla portata (smartphone), che permettano la realizzazione di attività di costruzione di prodotti significativi per lo studente. La costruzione della conoscenza e acquisizione di competenza tecnica e pratica è, quindi, il risultato naturale di un'esperienza di creazione ideativa, sperimentazione, osservazione diretta degli effetti delle proprie azioni e condivisione, in un contesto altamente motivante. Lo scopo è quello di far entrare in sintonia gli studenti con il mezzo virtuale, l'esperienza multisensoriale interattiva e immersiva, con cui dovranno lavorare facendo scoprire loro le potenzialità di espressione e di applicazione di questi strumenti, sviluppando l'aspetto tecnico, creativo, artistico.



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)

Cosa studieremo e approfondiremo. Gli studenti: Studieranno il valore del linguaggio cinematografico e iconografico Scopriranno lo Storytelling e il raccontare per immagini Scopriranno il valore della ricerca scientifica sui temi della tutela ambientale e prevenzione per la salute del pianeta. Scopriranno i mezzi, i linguaggi delle nuove tecnologie video, come utilizzarle e come applicarle per sfruttare al meglio la propria creatività. Scopriranno le potenzialità creative insite anche in strumenti di uso comune come un semplice smartphone attraverso l'uso di applicazioni apposite Durante i laboratori di nuove tecnologie gli studenti: Comprenderanno lo Studio della Location Impareranno a conoscere le potenzialità creative delle nuove tecnologie anche per veicolare contenuti culturali e artistici capaci di coinvolgere contemporaneamente tutti i sensi umani. Realizzeranno ologrammi, video 360°, contenuti video e animazioni interattive in 3d, mappatura edifici e la realtà virtuale Conosceranno l'importanza del suono e delle colonne sonore Conosceranno l'importanza della multisensorialità nel veicolare messaggi culturali ed emozioni stimolanti e coinvolgenti. Impareranno a conoscere l'osservazione dello spazio e dei pianeti e la fotografia e ripresa video astronomica e planetaria Utilizzeranno attrezzature di riprese, visione e software per gestione videomapping, video 360°, ologrammi e realtà virtuale, scanner 3D, applicazioni per smartphone, software di elaborazione grafica tridimensionale. Metodi e strumenti di proiezione. Parteciperanno alla progettazione e la produzione di uno spettacolo pubblico, alle prove tecniche di mappatura delle strutture ed edifici urbani su cui proiettare i contenuti realizzati. Scopriranno le proprie capacità creative che potranno mettere in pratica in maniera libera lavorando sia da soli sia in gruppo e affineranno il loro bagaglio di competenze tecnologiche e artistiche

Caratteristiche del progetto

1. Indicare il numero dei plessi scolastici coinvolti nel progetto

1

2. Elencare i plessi scolastici coinvolti

SCUOLA SECONDARIA PRIMO GRADO MARCONI

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

42



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

42

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

368

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

246

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

368

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



0

14. Eventuali note alle dichiarazioni relative al numero di destinatari

Gli studenti della scuola secondaria di primo grado saranno coinvolti totalmente nelle attività di educazione visiva e al linguaggio cinematografico; Saranno coinvolti gli studenti delle classi seconde e terze per la proiezione di un film al cinema con dibattito successivo con studiosi e scienziati che del CNR-ISMAR in cui affronteranno i temi della tutela dell'ambiente e dei cambiamenti climatici. Nei laboratori saranno invece coinvolti un numero di 60 ragazzi circa per sviluppare attività in due gruppi che lavoreranno in parallelo alla produzione di audiovisivi interattivi e virtuali. Formazione rivolta anche ai docenti sia nell'ambito delle nuove tecnologie, sia per l'educazione all'immagine e al linguaggio cinematografico. Infine, la condivisione pubblica mette in contatto diretto gli studenti e la scuola con il territorio in modo dinamico e valorizzante.

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

PORTO S.ELPIDIO, S.ELPIDIO A MARE, CIVITANOVA MARCHE

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

- Marche

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

59

18. Indicare il numero di ore di attività laboratoriali

84

19. Indicare il numero di ore di proiezione di opere

2

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

10

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

18

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



4

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

4

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

8

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

2

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 il numero delle sale cinematografiche coinvolte nel progetto

1

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

MULTISALA GIOMETTI PORTO S.ELPIDIO

34. 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
- Proiezioni presso Cineforum in arene o sale cinematografiche
- Partecipazione a seminari/masterclass con professionisti del settore
- 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
- altro

35. Se si è risposto "Altro" alla domanda precedente, specificare

Elaborazione e gestione di un evento pubblico basato su tecnologie interattive e virtuali. Fotografia e ripresa video astronomica e planetaria e rielaborazione tramite software appositi. Osservazione astronomica e planetaria.

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 formazione teorica e pratica di studenti e docenti per una migliore conoscenza e utilizzo delle nuove tecnologie permette di aggiornare il modo di fare didattica rendendola più efficace e coinvolgente. Indossare dei visori in aula per vedere comparire sul banco una cellula, una molecola o un pianeta, fare un esperimento di elettronica e maneggiare dei materiali pericolosi in totale sicurezza: queste sono solo alcune delle attività che si possono fare con la realtà virtuale per imparare meglio arrivando a “toccare con mano” e visualizzare oggetti normalmente impossibili.



Realtà virtuali e aumentate possono aiutare gli insegnanti a spiegare concetti complessi e visualizzare oggetti fisici difficilmente comprensibili dalle immagini appiattite e poco realistiche dei libri, permettendo così di studiare in modo coinvolgente tutti gli argomenti. Si avrà dunque l'opportunità di capire a fondo teorie che sarebbero altrimenti estremamente nozionistiche, rendendole invece fortemente esperienziali. Per questi motivi le nuove tecnologie possono essere considerate "amplificatori" dello studio. La formazione dei docenti nella conoscenza teorica e pratica di queste tecnologie è quindi fondamentale così come l'educazione al linguaggio visivo per poter essere agenti attivi nel veicolare nuove forme di interazione con i ragazzi e con le discipline da insegnare, grazie anche alla formazione e dotazione tecnologica che un progetto come questo consentirebbe di avere e sviluppare anche negli anni a venire. Anche il tema ambientale e dei cambiamenti climatici può essere veicolato in modo più profondo facendo interagire gli studenti con scienziati e studiosi per capire e rendersi consapevoli e responsabili di fronte ad un tema che riguarda la nostra vita, ma anche riflettere e ragionare su come le tecnologie sempre più sofisticate messe a punto dall'uomo possano avere un ruolo fondamentale per portare nuove soluzioni ai problemi del pianeta.

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)

Attività di promozione e divulgazione verranno attuate in tutte le fasi. La prima azione consisterà nella presentazione del progetto al territorio, in particolare agli stakeholders della scuola, con la realizzazione di una conferenza stampa in collaborazione con il Comune di Porto Sant'Elpidio. Parallelamente le attività previste verranno presentate agli alunni e saranno aperte le adesioni per partecipare ai singoli laboratori previsti in fase di progettazione. La realizzazione del progetto sarà costantemente divulgata attraverso pubblicazioni sul sito dell'Istituto e sulla pagina facebook, mentre l'evento finale sarà pubblicizzato grazie alla collaborazione con enti pubblici e tramite i canali di comunicazione radio televisivi locali e regionali. Le attività culmineranno come previsto nel mese maggio – giugno 2023, quando i lavori realizzati dai ragazzi verranno presentati pubblicamente in un percorso espositivo nella piazza principale. Le forme di fruizione virtuali e interattive saranno affiancate dall'installazione in videomapping 3d sulle pareti del Teatro R. Gigli che chiuderà l'evento finale. L'esposizione di parte dei prodotti realizzati dai ragazzi al CIVITANOVA FILM FESTIVAL nel luglio 2023 è un'occasione di presentare il lavoro svolto dai ragazzi e riflettere su nuove forme di fare cinema e comunicazione audiovisiva. La messa online su uno dei canali e piattaforme della scuola del prodotto in realtà virtuale e di alcuni video in realtà aumentata permetterà di rendere fruibile al pubblico liberamente del lavoro creato dagli studenti. Eventuali opportunità di diffusione su festival di cinema virtuale potrà essere presa in considerazione una volta concluso il progetto come possibile ulteriore canale di comunicazione e diffusione.

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)

All'inizio dell'attività progettuale si intende effettuare una valutazione di tipo qualitativo mediante l'utilizzo di un questionario volto a sondare la motivazione e le aspettative degli alunni rispetto alle attività proposte. Il monitoraggio e la valutazione in itinere vedranno l'utilizzo di indicatori di tipo qualitativo e quantitativo. Lo strumento principe di monitoraggio sarà costituito da un diario di bordo capace di documentare l'esperienza nella sua complessità di processo emotivo e cognitivo. Il



resoconto delle attività svolte si accompagnerà ad annotazioni relative alla partecipazione degli alunni e ai progressi mostrati in termini di conoscenze, abilità e competenze rispetto ai compiti proposti. Specifiche rubriche di valutazione per competenza, accompagnate dalle relative checklist, saranno predisposte per i singoli laboratori attivati. La valutazione finale sarà effettuata mediante l'utilizzo di indicatori di tipo qualitativo e quantitativo. Agli alunni partecipanti sarà proposto un questionario volto a rilevare da un lato il grado di soddisfazione rispetto alle attività proposte, dall'altro il giudizio relativo all'impatto del progetto sulla motivazione, sulle relazioni e sul metodo di lavoro. Il monitoraggio della partecipazione verrà attuato attraverso la compilazione di uno specifico registro delle presenze. In fase di programmazione particolare attenzione è stata infatti posta a definire le risorse impiegate nello svolgimento di ciascuna attività e a calcolare la durata effettiva delle singole azioni ripartendo le ore sulle risorse assegnate. Un'attenta considerazione dei vincoli presenti ha permesso di definire le sequenze tra un'attività e l'altra e di predisporre il relativo calendario dei lavori. Monitoraggio della spesa - L'avanzamento della spesa finanziaria sarà monitorato e valutato mediante un attento confronto fra le azioni realizzate e la previsione operate in fase di progettazione.

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

Claudio Gaetani, è docente di Laboratorio di linguaggio cinematografico presso la Facoltà di Scienze della comunicazione dell'Università di Macerata ed esperto formatore selezionato nell'ambito del progetto "Operatori di educazione visiva a scuola. Regista e attore ("Pinocchio" di Matteo Garrone), scrive e ha scritto per diverse riviste, tra le quali «Cinema e storia», «Cineforum», «Duel» e «Cinecritica», e partecipato a vari volumi. Nel 2006 esce il suo primo lavoro autonomo, Il cinema e la Shoah (Le Mani), al quale, dopo alcune curatele, segue Germania/Israele – Immagini da una memoria divisa in due (sempre Le Mani), volumi che analizzano il contributo dato dai film alla memorizzazione dello sterminio nazista. Giorgio Cingolani, regista e antropologo culturale, dottore di ricerca in Human Sciences, docente di Antropologia Culturale dal 2006 al 2011 e di Linguaggio Cinematografico nel 2016/17 presso UNIMC, già responsabile scientifico di 4 progetti finanziati nell'ambito del Piano Nazionale Cinema per la scuola. Dal 2001 ad oggi ha realizzato in collaborazione con enti di ricerca e studiosi, ricerche etnografiche e film documentari in vari paesi del mondo: Etiopia (deserto della Dancalia), Tibet, Valle di Spiti (India), Nepal, Madagascar, Niger, Amazzonia Peruviana. Lavora da anni in qualità di antropologo e regista in progetti scientifici, cinematografici e sociali nell'ambito delle periferie urbane marchigiane. Il suo lavoro sul Culto Bori del Niger è stato esposto presso il Musée de l'Homme di Parigi nel 2003 e pubblicato in dvd in lingua francese da l'Harmattan. Tra le sue opere recentemente è stato impegnato nella realizzazione della sua prima opera cinematografica di fiction come sceneggiatore e regista del film "Neve e sangue" prodotto dalla Arbash scarl di Pasquale Scimeca.

42. Indicare eventuali collaborazioni e il coinvolgimento di enti pubblici e privati, istituzioni di rilevanza nazionale e/o internazionale, con particolare riferimento ai centri di competenza (quali Università, Istituti di Ricerca, Centri di Ricerca), Cineteche pubbliche e private ed Operatori del settore audiovisivo indipendenti; costituzione di reti locali o interregionali (max. 3000 caratteri)

Il progetto si avvale di una collaborazione con enti pubblici, associazioni locali e nazionali e centri di ricerca di rilevanza nazionale, necessaria per realizzare e perfezionare le attività previste dal



progetto. In questo senso, il patrocinio e la collaborazione del Comune di Porto Sant'Elpidio oltre a garantire i permessi, la sicurezza e il regolare svolgimento dell'evento finale pubblico nella piazza del paese, permette di veicolare al meglio sul territorio le attività proprie del progetto ma anche i temi che esso si pone come obiettivi e scopi principali da comunicare. Diversa è la collaborazione con l'ISMAR – CNR (Istituto Scienze Marine-Consiglio Nazionale delle Ricerche) che oltre a fornire una consulenza generale sul tema del cambiamento climatico e della tutela dell'ambiente, scelto dalla scuola come tema su cui far lavorare i ragazzi, permette, tramite due studiosi da loro indicati, di interagire con gli studenti con un incontro/dibattito aperto in cui fornire informazioni e il punto di vista scientifico sulle questioni trattate. Le associazioni culturali coinvolte sono l'Ass. Tuo Museo di Torino, collettivo internazionale di artisti, game designer, animatori 3d che lavora nell'intersezione tra arte, videogiochi ed eventi e installazioni pubbliche 3d e l'associazione Alpha Gemini che gestisce l'osservatorio astronomico sito sulle colline di Sant'Elpidio a Mare. L'ass. Tuo Museo offrirà consulenza gratuita per le attività del progetto suggerendo l'utilizzo di dispositivi tecnologici appropriati e modalità espositive. Inoltre indicherà il nome di un professionista di VR e AR che lavorerà sulla formazione dei docenti per sviluppare le potenzialità di un approccio didattico che faccia un uso consapevole e coinvolgente delle nuove tecnologie immersive. L'ass. Alpha Gemini, invece, fornirà le attrezzature tecnologiche agli studenti per poter realizzare materiale fotografico e audiovisivo utile per i prodotti che realizzeranno e faranno scoprire ai ragazzi un punto di osservazione diverso del mondo in cui abitiamo e del sistema planetario in cui siamo inclusi. Queste collaborazioni aumentano e potenziano la valenza territoriale del progetto permettendo di veicolare sul territorio locale e regionale le tematiche e i prodotti realizzati, ma ne permettono anche l'allargamento sul territorio extraregionale collegandosi con centri e reti nazionali che amplificano la portata del progetto stesso. I prodotti realizzati, infine, oltre che diffusi sulle piattaforme online per una fruizione pubblica senza limiti, avranno modo di essere inseriti anche in una vetrina rivolta al Cinema come il Civitanova Film Festival che ospitando i prodotti virtuali realizzati dai ragazzi permettono di ragionare anche sulle nuove forme di cinema che stanno sempre più diffondendosi a livello internazionale.

43. Il progetto quali delle seguenti tematiche tratta?

- Educazione alla legalità
- Educazione Ambientale

44. Elencare i nominativi degli eventuali esperti formatori selezionati nell'ambito del progetto "Operatori di educazione visiva a scuola" coinvolti nel progetto

CLAUDIO GAETANI

45. Per ogni esperto formatore selezionato nell'ambito del progetto "Operatori di educazione visiva a scuola" coinvolto nel progetto, indicare compiti e ruoli

Lezioni di educazione visiva, linguaggio audiovisivo e cinematografico per le classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado

46. Nome e Cognome del responsabile scientifico

GIORGIO CINGOLANI



47. Il responsabile scientifico è interno al soggetto proponente?

no

48. Quali soggetti esterni al mondo scolastico coinvolge il progetto

- Terzo settore (associazioni, fondazioni, cooperative, etc)
- Enti pubblici (comuni, provincie, regioni)
- Sale cinematografiche
- Singoli professionisti del settore audiovisivo
- Altro

49. Se avete risposto "Altro" alla domanda precedente, specificare

ISMAR-CNR consiglio nazionale delle ricerche

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

no

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

Scanner 3d revo p 2 Pellicola olografica e ventola olografica 2 caschi oculus Meta Quest 2 Visore VR all-in-one Custodie rigide per CD/DVD Smartphone con applicazioni open source per realtà virtuale e elaborazione 3d Fotocamera professionale full hd Treppiede Microfono direzionale e registratore audio digitale professionale Camera insta 360° 4K Video PAD versione gratuita non commerciale Cuffie audio 3D Vista Virtual tour pro software professionale Computer Proiettore laser 16000 ansi lumen Proiettore a focale corta SketchFab on line Software rendering 3D Service audio video per evento finale

52. Cronoprogramma delle attività (max. 3000 caratteri)

NOVEMBRE 2022: Organizzazione e preparazione inizio attività progetto NOVEMBRE – DICEMBRE 2022: lezione di preparazione e visita all'Osservatorio Astronomico per osservazione e ripresa fotografia e video planetaria e astronomica. Lezione di rielaborazione del materiale prodotto in vista del suo utilizzo nei prodotti di realtà virtuale. DICEMBRE 2022 - APRILE 2023 Laboratorio di Linguaggio cinematografico e di educazione visiva dal 2 dicembre 2022 al 30 aprile 2022, per un totale di 59 h in orario scolastico DICEMBRE 2022: dal 1 al 17 dicembre 2022 Laboratorio di Sceneggiatura (2 h x 3 incontri a gruppo per 12 h totali) DICEMBRE 2022 – GENNAIO 2023: Formazione docenti Linguaggio Cinematografico e audiovisivo 1 incontro di 4 h; Formazione docenti nuove tecnologie: 1 incontro di 3 h in forma di workshop con esperto esterno docente di nuove tecnologie. Formazione docenti nuove tecnologie: 1 incontro di 3 h in forma di workshop con esperto esterno e professionista individuato tramite ass. Tuo Museo GENNAIO 2023: Incontro al cinema con proiezione film a tematica ambientale e dibattito successivo con studiosi ISMAR-CNR GENNAIO - FEBBRAIO 2023: dal 16 gennaio al 4 febbraio 2023 laboratorio nuove tecnologie "Ologrammi" 3 incontri da 2 h a gruppo per un totale di 12 h



FEBBRAIO – MARZO 2023: dal 6 febbraio al 3 marzo 2023 laboratorio nuove tecnologie “Cinema 360°” 3 incontri da 2h a gruppo per un totale di 12 h MARZO 2023: dal 6 al 31 marzo 2023 laboratorio nuove tecnologie “Realtà Virtuale” 4 incontri da 2 ore a gruppo per un totale di 16 h APRILE 2023: dal 3 al 29 aprile 2023 laboratorio nuove tecnologie “Videomapping 3d” 4 incontri da 2 ore a gruppo per un totale di 16 h MAGGIO 2023: elaborazione prodotti finali, rendering, mappatura onsite dell’edificio per videomapping, prove con casco virtuale per prodotto in VR FINE MAGGIO – INIZIO GIUGNO 2023: Evento Finale pubblico

53. Ogni altra utile informazioni (max. 3000 caratteri)

La formazione docenti in linguaggio cinematografico e nuove tecnologie è il primo passo per avviare poi il progetto con maggiore consapevolezza da parte delle insegnanti che poi assisteranno gli studenti nell’ambito dei laboratori. L’osservazione e la fotografia e video astronomici e planetari andrebbe effettuata in autunno quando il cielo permette di osservare al meglio alcuni fenomeni celesti e pianeti.

Enti partner

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

5

2. [ENTE PARTNER 1] Ragione sociale

ISMAR-CNR (istituto scienze marine-consiglio nazionale delle ricerche)

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

80054330586

4. [ENTE PARTNER 1] Ruolo svolto nel progetto

designazione di due studiosi del CNR-ISMAR per proiezione film e incontro dibattito sul tema dei cambiamenti climatici

5. [ENTE PARTNER 1] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

6. [ENTE PARTNER 1] Accordo di collaborazione



[Download](#)

7. [ENTE PARTNER 2] Ragione sociale

COMUNE DI PORTO S.ELPIDIO

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

81003650447

9. [ENTE PARTNER 2] Ruolo svolto nel progetto

patrocinio non oneroso, autorizzazione all'installazione di gazebo, attrezzature tecniche per realizzare proiezione videomapping 3d ologrammi e realtà virtuale in piazza Garibaldi in P.S.Elpidio con garanzia di sicurezza e soccorso.

10. [ENTE PARTNER 2] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

11. [ENTE PARTNER 2] Accordo di collaborazione

[Download](#)

12. [ENTE PARTNER 3] Ragione sociale

ASSOCIAZIONE CULTURALE TUO MUSEO

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

09438730963

14. [ENTE PARTNER 3] Ruolo svolto nel progetto

designazione esperto e professionista nuove tecnologie applicate al virtuale per workshop di formazione del corpo docente. Consulenza gratuita per le installazioni virtuali dell'evento finale del progetto.

15. [ENTE PARTNER 3] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

16. [ENTE PARTNER 3] Accordo di collaborazione



[Download](#)

17. [ENTE PARTNER 4] Ragione sociale

ASSOCIAZIONE CULTURALE ASTROFILI ALPHA GEMINI

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

93070860437

19. [ENTE PARTNER 4] Ruolo svolto nel progetto

visite guidate all'osservatorio astronomico di S.Elpidio a Mare con realizzazione di riprese video e fotografiche astronomiche e planetarie. Lezioni di preparazione agli studenti e di rielaborazione dei materiali prodotti.

20. [ENTE PARTNER 4] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

21. [ENTE PARTNER 4] Accordo di collaborazione

[Download](#)

22. [ENTE PARTNER 5] Ragione sociale

CIVITANOVA FILM FESTIVAL

23. [ENTE PARTNER 5] Codice Fiscale o Partita IVA

02045750433

24. [ENTE PARTNER 5] Ruolo svolto nel progetto

Esposizione dei prodotti in realtà virtuale e ologramma realizzati dagli studenti nell'ambito del festival di cinema di Civitanova marche

25. [ENTE PARTNER 5] Titolo oneroso o gratuito

Gratuito

26. [ENTE PARTNER 5] Accordo di collaborazione



[Download](#)

Previsione spese

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

5000 €

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

1500 €

3. Attività di consulenza e di collaborazioni per la didattica

14130 €

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

4700 €

5. Logistica, affitto, allestimento

1000 €

6. Utilizzo delle opere audiovisive

1000 €

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

3500 €

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

3200 €

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



0 €

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

800 €

11. Monitoraggio e valutazione dei risultati

2200 €

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

0 €

IL TOTALE DELLA PREVISIONE DI SPESA E' PARI A: 37030.00 €

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](#)



personali secondo le modalità in essa indicate.

Data

12/05/2022

Il Dirigente Scolastico

TERESA SANTAGATA