



Bando Scuole 2023 "Il linguaggio cinematografico e audiovisivo come oggetto e strumento di educazione e formazione"

Dati Istituto Scolastico

1. Denominazione completa dell'Istituzione Scolastica

Istituto Comprensivo G.B. Niccolini

2. Codice meccanografico

PIIC83600A

3. Indirizzo

P.zza Gramsci 3

4. Cap

56017

5. Comune

San Giuliano Terme

6. Provincia

Pisa

7. Regione

Toscana

8. Email

piic83600a@istruzione.it

9. Telefono

050815311



Rappresentante legale

1. Nome

Alessandro

2. Cognome

Benetti

3. Sesso

Uomo

4. Telefono

3894510648

5. Email

alessandro.benetti@istruzione.it

6. Indirizzo PEC

piic83600a@pec.istruzione.it

7. Dichiaro di non presentare irregolarità di tipo amministrativo contabile e/o la mancata approvazione del bilancio consuntivo negli ultimi due anni

si

Dati bancari

1. Codice Tesoreria (Per le paritarie inserire 000)

316

2. Conto Tesoreria / IBAN



314929

Informazioni di progetto

1. Titolo progetto (max 500 caratteri)

WONDERLAND - ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIDGLIA DEL CINEMA Il cinema si presenta agli occhi dello spettatore come un'arte ricca di significati, esperienze, emozioni e linguaggi. Da questo nasce il titolo del presente progetto, "Wonderland - Alla scoperta della meraviglia del cinema" che fa riferimento ad un contesto straordinario e magico, dove l'esperienza cinematografica è particolarmente utile per affinare la propria visione e percezione del mondo attraverso l'osservazione e la riflessione.

2. La scuola attuatrice è singola o è capofila di una rete di scuole?

Rete

3. Se la scuola attuatrice è un Istituto Comprensivo, indicare i codici meccanografici dei plessi del proprio istituto comprensivo che aderiscono al progetto

PIEE83605L

4. La scuola attuatrice a quale azione si candida?

CinemaScuola LAB – Infanzia e primaria

5. Abstract progetto (max 500 caratteri)

WONDERLAND - ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIDGLIA DEL CINEMA è un progetto di educazione al linguaggio audiovisivo rivolto a docenti e studenti dell'I. C. Niccolini di San Giuliano Terme (Pisa) capofila del progetto, in accordo di rete con l'I. C. Fibonacci, l'I. C. Toniolo, l'IC. Fucini di Pisa. Il progetto prevede l'alfabetizzazione al linguaggio cinematografico per gli studenti, dei laboratori creativi di produzione video, la formazione per insegnanti, le proiezioni in sala cinematografica.

6. Descrizione del progetto (max 3000 caratteri)

L'I. C. G. B. Niccolini di San Giuliano Terme (Pisa), così come le altre scuole in rete del progetto, aderisce a "Lanterne Magiche" il percorso di formazione ed educazione al linguaggio audiovisivo di Fondazione Sistema Toscana. La partecipazione al bando intende accrescere ed incrementare le attività già in essere; come implementare il numero delle proiezioni cinematografiche e le attività didattiche legate all'analisi filmica, inserire nella programmazione laboratori pomeridiani di ripresa e montaggio audiovisivo. Alfabetizzazione con gli insegnanti per le Scuole Primarie Con l'ausilio di un esperto in questa fase è prevista l'individuazione delle regole fondamentali che permettono e sorreggono il



linguaggio audiovisivo: scrittura, piano, campo, inquadratura, sequenza, montaggio, uso e significato della colonna sonora, scenografia, illuminotecnica e fotografia. Esercitazioni Primarie Per la primaria sono previste delle esercitazioni su sequenze di cartoon o di film di finzione in cui i allievi/e disegnano brevi story board delle sequenze in modo da ricollocare lungo la linea del tempo, nell'ordine corretto, i personaggi e i principali avvenimenti narrati. Scuole dell'infanzia laboratori con gli insegnanti Per la scuola dell'infanzia sono previsti laboratori di stop motion con cui facilmente si realizzano cartoni animati, attraverso l'uso di pupazzi, pongo, creta, plastilina e disegni. Un altro laboratorio è quello che avvicina i bambini all'arte dei manifesti, invitandoli dapprima ad osservarli e poi a crearne di nuovi. Con questa modalità bambini e bambine dai 4 ai 5 anni potranno esprimere, insieme ai docenti, la loro creatività. Visione in sala cinematografica I film proposti saranno visionati dagli allievi/e in una sala cinematografica in quanto la visione sul grande schermo è una buona pratica, centrale nel progetto. Sia per la primaria che per la scuola dell'infanzia verrà utilizzato il circle time e il debate al termine di ogni visione per condividere commenti, emozioni, pareri sui film. Laboratori per la realizzazione cortometraggi di finzione o in stop motion nella scuola primaria Gli studenti guidati da un esperto si confrontano con l'ideazione di un soggetto, le riprese e il montaggio. Le esercitazioni, con strumenti che gli allievi/e conoscono bene, hanno pertanto l'obiettivo di raccontare piccole storie fornendo le regole base per la realizzazione di video. Senza dimenticare che con questa modalità gli allievi/e potranno esprimere le loro esigenze creative.

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

L'I. C. G. B. Niccolini (San Giuliano Terme, Pisa) aderisce al programma regionale Lanterne Magiche, iniziativa che da oltre 15 anni contribuisce, allo studio del linguaggio audiovisivo e alla divulgazione del cinema di qualità tra gli studenti delle scuole di ogni ordine e grado. Lanterne Magiche ha strutturato un percorso didattico che prevede lezioni propedeutiche al linguaggio cinematografico e approfondimenti analitici sui film scelti dai docenti fornendo i formatori e i materiali didattici sui film utilizzati. Nell'Istituto Niccolini – così come nelle altre scuole in rete nel progetto - c'è un forte interesse nell'approfondimento del linguaggio cinematografico e audiovisivo e da sempre i docenti sono impegnati a stimolare l'interesse dei loro allievi nella fruizione cinematografica, sia a scuola che nella sala cinematografica. Importante per lo sviluppo del progetto è il rapporto con "Cineclub Associazione di Promozione Sociale" che ha come finalità statutaria l'educazione all'immagine nella scuola e la promozione culturale del cinema su tutto il territorio toscano. L'Associazione è partner, unica nella città di Pisa e Provincia, del progetto regionale "Lanterne Magiche" di Fondazione Sistema Toscana. Oltre a questo, l'associazione di comprovaate caratteristiche culturali, tecniche, didattiche e infrastrutturali (la gestione delle sale cinematografiche) rende "Cineclub Associazione di Promozione Sociale", l'unica struttura idonea sul territorio (come da art. 3 comma 5 del Bando). Gli operatori esterni, messi a disposizione dall'Associazione, contribuiscono alla realizzazione del progetto, portando la loro esperienza pluriennale nell'educazione al linguaggio audiovisivo e nella progettazione condivisa. Per sottolineare nuovamente l'importanza e la centralità della sala Cineclub mette a disposizione del progetto le sue due sale: Arsenale e Sammartino.

8. 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'ambito territoriale in cui si svolge il progetto è quello della città di Pisa e di un'importante cittadina della sua provincia. A Pisa Carlo Ludovico Ragghianti si è adoperato affinché l'Università istituisse la



prima cattedra di Storia e Critica del Cinema e nel 1961 venne chiamato a ricoprirla Luigi Chiarini. Per cui una città dove lo studio e in particolare quello del cinema è una consuetudine molto radicata sia in città che in provincia. Quattro sono gli Istituti comprensivi che partecipano al progetto: Il Niccolini di San Giuliano Terme (Pisa), capofila del progetto, con 24 insegnanti e 180 Studenti; Il Fibonacci di Pisa con 28 insegnanti e 236 studenti; il Toniolo di Pisa con 11 insegnanti e 101 Studenti e il Fucini con 16 insegnanti e 167 Studenti. Il cinema rappresenta un ottimo elemento di cerniera tra i quattro Istituti Comprensivi, coniugando l'aspetto tecnico con gli aspetti formali inerenti all'ambito dei linguaggi. Il progetto proposto permette di condurre un'esperienza comune in rete mantenendo materiali e strumenti didattici differenziati in base alle esigenze specifiche e alla tradizione dei target studenteschi di ciascun Istituto.

9. Indicare la qualità ed il valore sociale, culturale ed educativo del progetto in relazione agli obiettivi del Bando (max 2000 caratteri)

Per l'esperienza maturata in questi anni, è evidente a tutti i docenti dei nostri istituti come il cinema sia un mezzo capace di coinvolgere fantasie, bisogni di identificazione e curiosità degli allievi/e. L'analisi approfondita di testi audiovisivi permette di sviluppare nello studente capacità di osservazione e di ascolto e di far crescere il senso critico ed estetico. Il progetto, sia nel percorso che dalla visione al cinema porta alla decodifica del testo filmico, sia nell'aspetto laboratoriale finalizzato alla creazione di un prodotto audiovisivo, ha una forte valenza socializzante. Oltre a qualificarsi come strumento educativo trasversale all'interno dei percorsi curriculari, il progetto "WONDERLAND - ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIDGLIA DEL CINEMA" nei suoi aspetti narrativi e coinvolgenti, si pone come strumento creativo contro la dispersione scolastica, nel contrasto al bullismo, all'educazione alla legalità, all'educazione ambientale per le pari opportunità e nella sensibilizzazione contro la violenza sulle donne senza dimenticare l'inclusione di studenti stranieri e quelli in condizioni di disabilità. L'impatto culturale e formativo è legato anche alla scelta di film di alto valore educativo proposti con l'obiettivo di stimolare un confronto culturale tra gli studenti. I film tengono conto delle suddette tematiche, utili e necessarie alla crescita della sensibilità e della consapevolezza degli allievi/e.

10. Indicare se il progetto tratta una o più delle seguenti tematiche (possibili più risposte)

- Inclusione studenti in situazioni di disabilità
- Contrasto al bullismo
- Educazione ambientale
- Inclusione alunni stranieri
- Pari opportunità
- Sensibilizzazione contro la violenza sulle donne
- Educazione alla legalità
- Dispersione scolastica

11. Descrivere il "KIT DIDATTICO" di cui il progetto intende dotarsi in relazione agli obiettivi del Bando ed i risultati del progetto (max 2000 caratteri)

Come "Kit Didattico" il progetto WONDERLAND - ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIDGLIA DEL CINEMA utilizzerà la piattaforma Lanterne Magiche dove sono presenti e disponibili per le scuole cinque documentari didattici per la fase propedeutica che forniscono le basi del linguaggio audiovisivo intitolati: Conosciamo il cinema:1) L'immagine e il suono, 2) Il montaggio, 3) Musica e



suoni, 4) Gli effetti speciali. 5) Il cinema di animazione. A questi strumenti video vanno aggiunte le schede didattiche (anch'esse presenti nella piattaforma), un altro importante strumento didattico. Le schede infatti propongono alcuni dei materiali didattici selezionati in base al contenuto e alla fascia di età degli studenti. La “Scheda analisi”: contiene crediti, sinossi e la spiegazione del film sequenza per sequenza (completa sia dal punto di vista narrativo che linguistico). Questa scheda prevede l'uso dei termini tipici del linguaggio audiovisivo (come campi, piani, montaggio ecc.), quindi può essere utilizzata solo dopo aver completato la fase propedeutica di alfabetizzazione (visione e comprensione dei documentari didattici Conosciamo il cinema, in particolare i Volumi 1 e 2). La compilazione di questa scheda è legata alle “Video esercitazioni”: filmati formati da quattro sequenze denominate “Unita?” che i ragazzi devono guardare per compiere poi le esercitazioni indicate nelle schede. Infine è prevista un'ulteriore esercitazione con la “Scheda verifica” che contiene domande più complesse, suddivise in quattro “Unita?” didattiche riferite sempre alle quattro sequenze del “Video esercitazioni”. Per i laboratori video verranno messi a disposizione telecamera, computer, tablet e software per il montaggio.

12. 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)

WONDERLAND - ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIGLIA DEL CINEMA è un progetto interdisciplinare che mette in dialogo la padronanza del linguaggio filmico e la conoscenza dell'arte cinematografica insieme alle tecniche di ripresa e montaggio, per consentire la realizzazione di prodotto audiovisivi. Nell'approccio pedagogico strutturato sulla sequenza cognitiva “Teoria-prassi-teoria”, oltre a comprendere con più facilità le logiche che sottendono alla comunicazione per immagini, i ragazzi hanno la possibilità di imparare un utilizzo funzionale e positivo della tecnologia, diventando “attori” che agiscono con consapevolezza. Funzionale a questo è garantire l'accesso a tecnologie come Computer, App/Software per animazione e montaggio, utili alla parte di formazione e alla successiva finalizzazione dei loro lavori. Avvicinando gli allievi/e alle strumentazioni digitali si intende trasmettere loro una modalità più contemporanea che integra l'uso di strumenti di ripresa e montaggio con le tecnologie digitali oggi disponibili. L'innovazione del progetto consiste nel riuscire ad accrescere e migliorare il “dialogo” tra giovani e nuove tecnologie digitali professionali senza perdere di vista la narrazione artistica del cinema. Per questo il luogo fisico centrale è la sala cinematografica e l'obiettivo prioritario di WONDERLAND - ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIGLIA DEL CINEMA è proprio quello di avvicinare i giovani spettatori alla “dimora” della settima arte: luogo dove creare l'evento della proiezione scolastica, dove condividere le emozioni, dove socializzare, dove apprezzare al massimo l'opera cinematografica. Luogo, quello della sala cinematografica, ad alto contenuto tecnologico, per una perfetta audiovisione. Luogo da cui idealmente parte tutto il processo educativo del nostro progetto: dall'analisi estetica e narrativa dell'opera cinematografica alla costruzione di un testo audiovisivo con i laboratori.

13. Il progetto è presentato per A.2 VISIONI FUORI LUOGO?

No



Caratteristiche del progetto (riportare esclusivamente i numeri riferiti alle attività del progetto candidato, per il quale si richiede il contributo)

1. Indicare il numero di plessi scolastici coinvolti nel progetto

16

2. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e coinvolti nel progetto

79

3. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alle Scuole dell'infanzia coinvolti nel progetto

22

4. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e della primaria/e coinvolti nel progetto

57

5. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e secondaria/e di primo grado coinvolti nel progetto

0

6. Indicare il numero complessivo dei docenti interni alla/e Scuola/e secondaria/e di secondo grado coinvolti nel progetto

0

7. Indicare il numero complessivo degli studenti destinatari del progetto

684

8. Indicare il numero complessivo degli studenti che partecipano alle proiezioni (se previste)

684

9. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole dell'infanzia destinatari del progetto



214

10. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole primarie destinatari del progetto

470

11. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole secondarie di primo grado destinatari del progetto

0

12. Indicare il numero complessivo degli studenti di scuole secondarie di secondo grado destinatari del progetto

0

13. Eventuali note alle dichiarazioni relative al numero di destinatari (max 500 caratteri)

Il progetto è dedicato ai soli alunni delle scuole dell'infanzia e delle scuole primarie

14. Indicare quali Comuni sono coinvolti (compreso quello in cui ha sede la scuola attuatrice del progetto)

San Giuliano Terme (PI), Pisa

15. Indicare quali Regioni sono coinvolte

- Toscana

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

204

17. Indicare il numero di ore di attività laboratoriali

286

18. Indicare il numero di ore di proiezione di opere

73

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

170



20. Eventuali note alle dichiarazioni relative alle ore di didattica, proiezioni, formazione in generale (max 500 caratteri)

Per quello che riguarda l'attività di laboratorio il 60% è dedicato realizzazione di filmati 40% alla didattica

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

22

Indicare per ogni tipologia di opere audiovisive che saranno oggetto di educazione all'immagine il numero previsto nel progetto

1. Animazione

8

2. Cortometraggi

0

3. Trasmissioni TV legate all'educazione

0

4. Fiction TV

0

5. Film

7

6. Documentari

7

7. Videogiochi

0



8. Web series

0

9. Videoclip

0

10. Altro

0

Altre caratteristiche del progetto

1. Indicare per ogni opera: Titolo; anno; regista; società di produzione;

1. La mafia Uccide solo d'estate; 2013; Pierfrancesco Diliberto (Pif); Wildside, Rai Cinema; 2. Malala; 2015; Davis Guggenheim; Image Nation Cayman Holdings; 3. Wonder; 2017; Stephen Chbosky; Lionsgate; 4. Zanna Bianca; 2018; regia di Alexandre Espigares; Produzione: Oceania (Roma); 5. Il futuro siamo noi; 2019; Gilles de Maistre; Echo Studio; 6. I Am Greta - Una forza della natura; 2020; Nathan Grossman; Koch Media; 7. Il talento di Mr. Crocodile; 2022; Josh Gordon, Will Speck; Columbia Pictures; 8. Il ragazzo e la tigre; 2022; Brando Quilici; Medusa; 9. Gagarine - Proteggi ciò che ami; 2022; Fanny Liatard, Jérémie Trouilh; Haut et Court; 10. Il faraone, il selvaggio e la principessa; 2023; Michel Ocelot; Nord-Ouest Films; 11. Ernest e Celestine - L'avventura delle 7 note; 2022 Jean-Christophe Roger, Julien Chheng; Les Armateurs; 12. Il bambino che scoprì il mondo; 2014; Alê Abreu; Filme de Papel; 13. La chiocciolina e la balena e Zog e i medici volanti; 2023; Julia Donaldson e Axel Scheffler; Magic Light; 14. Il Gruffalò, Gruffalò e la sua piccolina; 2009; Max Lang, Jakob Schuh; Magic Light Pictures; 15. La strega Rossella, Bastoncino; 2012; Jan Lachauer, Max Lang, Jeroen Jaspert; BBC; 16. I Racconti di mamma chioccia (1992-2000); Vajiollah Fard-e-Moghadam, Morteza Ahadi Sarkani, Farkhondeh Torabi; Les Films du Préau; 17. Ritratti di famiglia (1997 – 2022); Svetlana Andrianova, Filip Diviak, Christa Moesker, Clément Céard, Anne-Sophie Gousset, Pasquale Hecquet, Bianca Mansani; Les Films du Nord; 18. Conosciamo il cinema. Capire il film: L'immagine e il suono; 2003; di Simonetta della Croce, Leonardo Moggi; Regione Toscana\Giunta regionale; 19. Conosciamo il cinema. Capire il film: Il montaggio; 2003; di Simonetta Della Croce, Leonardo Moggi; Regione Toscana\ Giunta regionale; 20. Conosciamo il cinema. Capire il film: musica e suoni; 2007; di Simonetta Della Croce, Leonardo Moggi; F.I.C.E Federazione Italiana Cinema D'Essai; 21. Conosciamo il cinema. Capire il film: gli effetti speciali; 2007; di Simonetta della Croce, Leonardo Moggi; F.I.C.E Federazione Italiana Cinema D'Essai; 22. Conosciamo il cinema. Capire il film: Il cinema di animazione; 2020 di Leonardo Moggi in collaborazione con Luca De Crescenzo; Fondazione Sistema Toscana\ Lanterne Magiche;

2. Indicare il numero di sale cinematografiche che saranno coinvolte dal progetto



2

3. Indicare quali sale cinematografiche coinvolgerà il progetto per la proiezione di opere (se nessuna inserire 0) Inserire denominazione, comune, indirizzo

CINEMA ARSENALE, PISA, VICOLO SCARAMUCCI, 2, 56125 CINEMA TRIGLIA, PISA, VIA SAN MARTINO SNC, 56125

4. Indicare il numero di ore di proiezione in sala cinematografica

39

5. Quali delle seguenti attività è prevista

- Attività di alfabetizzazione al linguaggio audiovisivo
- Attività di analisi critica del film
- Proiezioni 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 postproduzione audiovisiva
- Utilizzo di strumenti audiovisivi (film, documentari, videogame, ecc..) per l'insegnamento di materie scolastiche curriculare

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

Si

7. Indicare una breve descrizione dei contenuti del prodotto/dei prodotti audiovisivo/i, se previsto/i (max 1000 caratteri)

Sia per la scuola primaria che per la scuola dell'infanzia è prevista la realizzazione di cortometraggi di finzione o in stop motion

8. L'Istituzione Scolastica presenta un progetto per l'azione A.2 VISIONI FUORI LUOGO?

No

9. Le attività svolte sono la prosecuzione di attività avviate con il progetto del PNCIS dell'anno precedente?

No

10. Descrizione del programma educativo e dei contenuti didattici in relazione alle ricadute socio-culturali ed effetti educativi nel mondo della scuola (max 3000 caratteri)



A partire dal momento della visione e dell'analisi dei film la finalità generale del progetto è quella di proporre alle scolaresche partecipanti, contenuti attuali, stimolanti, più vicini agli studenti rispetto a percorsi più tradizionali con contenuti in grado di sviluppare la loro soggettività, il loro spirito critico e di osservazione. Grazie alla presenza costante degli esperti esterni verranno fornite le basi del linguaggio audiovisivo agli allievi/e e agli insegnanti coinvolti. I laboratori proposti nel progetto “WONDERLAND – ALLA SCOPERTA DELLA MERAVIGLIA DEL CINEMA” permetteranno di acquisire competenze digitali al fine di ampliare le conoscenze curriculare degli studenti. Inoltre tale attività riesce a recuperare, attraverso un'esperienza piacevole e coinvolgente, il learning loss migliorando le competenze di base e quelle specifiche del proprio corso di studi. Gli studenti potranno sviluppare e incrementare importanti life skills come il problem solving, la creatività, il senso critico, la comunicazione efficace e le capacità relazionali. Gli obiettivi, validi in generale, perseguiti dal progetto saranno i seguenti: 1) favorire il rafforzamento delle competenze di base degli allievi in campo audiovisivo; 2) favorire la sensibilità degli allievi sui temi scelti; 3) creare un circolo virtuoso tra Scuola e Mondo del lavoro degli audiovisivi e territorio locale. Il progetto, che contiene al suo interno sia una parte teorica che pratica di laboratori, prevede sia l'alfabetizzazione ed il contrasto all'analfabetismo iconico attraverso lezioni frontali e visione di film al cinema, sia il potenziamento delle competenze tecniche attraverso i laboratori. La necessità di sviluppare in misura coerente la teoria con il potenziamento delle competenze tecniche porta il rapporto tra i laboratori (286 ore) e le lezioni frontali (204) in una percentuale del 70 % a favore delle attività di laboratorio.

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

Mentre verranno tenuti i laboratori gli esperti documenteranno il lavoro svolto e le foto ed i materiali realizzati a questo scopo saranno il corpo principale della mostra da allestire per la giornata conclusiva. Strategia comunicazione tradizionale. All'inizio del progetto verrà tenuta una conferenza stampa e le testate locali, comprese quelle televisive, saranno sempre tenute aggiornate attraverso l'ufficio stampa del partner Cinema Arsenale Il progetto sarà promosso attraverso l'affissione di locandine nelle scuole partner. Terminato il progetto i prodotti audiovisivi verranno presentati in un evento pubblico finale dedicato al progetto, nelle sale del partner e/o in altri luoghi all'aperto, diffuso tramite conferenza stampa (giornali e tv) e mezzi di comunicazione social. Strategia comunicazione sui social: Ogni scuola avrà un box sul suo sito dedicato al progetto che verrà costantemente aggiornato. I video prodotti realizzati nei laboratori saranno visualizzabili sui siti delle scuole o sulle piattaforme dedicate alla condivisione dei materiali.

12. Quali saranno gli strumenti utilizzati per il monitoraggio dei risultati?

- Questionario iniziale rivolto ai docenti
- Questionario iniziale rivolto agli studenti
- Questionario finale rivolto ai docenti
- Questionario finale rivolto agli studenti

13. Descrivere il processo di monitoraggio dei risultati e gli strumenti che saranno utilizzati, se previsto (max 2000 caratteri)

Per quanto riguarda il lavoro di monitoraggio sia nella fase di propedeutica al linguaggio cinematografico sia in quella di analisi del film verranno proposte agli studenti verifiche e test.



Verranno pertanto monitorati gli obiettivi che a breve, a medio e a lungo termine il progetto si propone di ottenere. Gli obiettivi a breve termine, sono: - comprendere il rapporto tra senso e sequenza delle immagini di un'opera cinematografica; - sviluppare uno sguardo critico e analitico; - iniziare a leggere il film come espressione artistica e anche come mezzo di comunicazione dai molteplici contenuti, in modo da riuscire a valutarne il valore culturale. A medio termine verranno verificate l'acquisizione delle seguenti competenze: - la comprensione del cinema come riflesso del contesto storico e culturale a cui appartiene; - la crescita dell'interesse tra i giovani per le cinematografie internazionali meno diffuse dai circuiti più conosciuti, da scoprire ad esempio frequentando festival e rassegne dedicati, ed utili all'identificazione di realtà socio/culturali diverse da quella del proprio paese; - la fruizione del cinema nel luogo deputato, la sala, per la sua natura di spazio di scambio e socializzazione. Nel lungo periodo, l'impatto culturale ed educativo che ci aspettiamo negli studenti è relativo all'acquisizione di nuove capacità interpersonali come: - essere in grado di collaborare e comunicare all'interno di un gruppo di lavoro; - formulare ed esprimere un proprio pensiero critico su opere e tematiche, e allo stesso tempo saper ascoltare e dare spazio ad una pluralità di punti di vista; - sviluppare o diversificare i propri percorsi creativi e canali espressivi.

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

Dott.ssa Alessia Astorri Laureata in Cinema Teatro e Produzione Multimediale. E' stata selezionata tra gli "Operatori di Educazione Visiva a Scuola" nell'ambito del Piano nazionale di educazione all'immagine per le scuole. Dott.ssa Livia Giunti Laureata in Storia del Cinema del cinema presso l'Università degli studi di Pisa. Ha svolto attività di sostegno alla didattica Dott.ssa Lucia Gonnelli. Laurea in Storia e critica del Cinema presso l'Università di Firenze nel 2004, dal 2001 impegnata nella realizzazione di percorsi di educazione al cinema, agli audiovisivi e di produzione video rivolti al mondo della scuola. Dal 2015 insegnante di Lettere presso le scuole secondarie di primo e secondo grado della Provincia di Pisa, ambito all'interno del quale ha potuto sfruttare le proprie competenze audiovisive e cinematografiche, con particolare attenzione ai ragazzi con BES e ai ragazzi stranieri. Agnese Nannipieri Videomaker, frequenta la Scuola Nazionale del Cinema Indipendente e la Nemo Academy Cinema d'Animazione di Firenze si occupa di riprese e montaggio anche in ambito scolastico. Dott.ssa Simonetta Della Croce Laureata in Storia e Critica del cinema. Dal 1987 cura il Laboratorio di didattica degli audiovisivi del Cineclub Arsenale di Pisa, alternando l'attività organizzativa a quella di formatore per i docenti e gli allievi delle scuole di ogni ordine. Dott.ssa Daniela Sbrana Laureata in Scienze dei Beni Culturali, ha conseguito il Diploma Accademico di II livello in Arti Visive e Nuovi Linguaggi Espressivi presso l'Accademia di Belle Arti di Firenze. Lavora come illustratrice e pittrice e organizza laboratori artistici per bambini e ragazzi. Dott. Antonio Capellupo. Laureato in storia e critica del cinema presso le Università di Pisa. Ha ideato e curato la rassegna cinematografico-letteraria "Sfogliando un film: Tra parola e immagine" dedicata ai ragazzi delle scuole medie e superiori di Catanzaro. Responsabile del progetto di cinema per le scuole del Festival Magna Graecia School in the City. Dott.ssa Olga Brucciani. Una laurea in Storia del Cinema e una in Scienze della Formazione Primaria con una tesi intitolata "Educare al cinema: si può fare! Dati, esperienze e consigli per una didattica del cinema a scuola.". Dal 2011 al 2018 lavora come addetta stampa e responsabile ufficio scuole per la società di produzione e distribuzione cinematografica Lucky Red. Dal 2018 è un'insegnante di sostegno della scuola dell'infanzia. Davide De Cubellis illustratore e storyboard artist dal 2000. Collabora con la maggior parte delle case di produzione cinematografiche e pubblicitarie italiane, affiancando registi come Marco Risi, Paolo Virzì, Sergio Rubini, Matteo Garrone, Daniele Luchetti, Emanuele Crialese, e molti altri. Fra i registi di fama internazionale ricordiamo, Wes Anderson e Guy Richie.



15. Elencare le Università, specificando il Dipartimento, che saranno coinvolte nel progetto, se previste (max 2000 caratteri)

0

16. Elencare le cineteche e le mediateche che saranno coinvolte nel progetto, se previste (max 2000 caratteri)

0

17. Indicare, se previste, le collaborazioni ed il coinvolgimento di enti pubblici e privati, istituzioni di rilevanza nazionale e/o internazionale, con particolare riferimento centri di competenza, operatori del settore audiovisivo indipendenti; costituzione di reti locali e interregionali (max 3000 caratteri)

0

18. Indicare il numero degli Operatori di educazione visiva a scuola coinvolti:

2

19. Indicare i nominativi (indicare prima il nome e poi il cognome) degli Operatori di educazione visiva a scuola coinvolti, qualora già individuati (max 1000 caratteri)

Alessia Astorri, lezioni di alfabetizzazione alle immagini, Livia Giunti, attività laboratoriali

20. Il responsabile scientifico è interno alla scuola attuatrice del progetto?

No

21. Indicare il nome del responsabile scientifico (indicare prima il nome e poi il cognome)

Stefano Antonio Nannipieri

22. Sesso

Uomo

23. Quali soggetti esterni al mondo scolastico coinvolge il progetto?

- Terzo Settore (associazioni, fondazioni, cooperative, ecc.)
- Sale cinematografiche
- Singoli professionisti del settore audiovisivo
- Società di produzione

24. Il progetto sarà realizzato con altri fondi oltre a quelli del PNCIS?



No

25. Indicare la strumentazione tecnologica che sarà utilizzata per il progetto (max 3000 caratteri)

Elenco delle attrezzature necessarie alla realizzazione del progetto: 1) le L.I.M./Digital board dovranno essere presenti in tutte le classi dove verranno svolte le lezioni di propedeutica al linguaggio cinematografico, di analisi del film; 2) Come già sottolineato la visione dei film avviene nella sala cinematografica della città dotata di tutte le attrezzature professionali necessarie per la corretta visione del film 3) Per i laboratori verranno impiegate: macchine da presa, cavalletti, ottiche, stabilizzatori cardanici, memorie esterne per registrazioni video, memorie esterne per registrazioni audio, licenze per programmi di montaggio. Compatibilmente con il budget è intenzione delle scuole procedere all'acquisto dei seguenti materiali I.C. TONIOLI blackmagic pocket cinema camera 4K; Cavalletto per macchina da presa; tre ottiche (grandangolo, tele, ottica normale); DJI Ronin-S Stabilizzatore Cardanico Gimbal 3 Assi; Memorie esterne SD per registrazione video; Hard disk per archiviazione; Microfono Rhode; Asta boom; Registratore audio; Memorie esterne SD per registrazione audio; Set luci led di base (nel numero di almeno 3); Pc Imac Apple da 27 pollici per lavoro di montaggio e colore; Pacchetto di licenza programma di montaggio I.C. FIBONACCI una fotocamera digitale CANON POWER SHOT SX 430 IS (il modello è indicativo), una scheda di memoria, un microfono esterno compatibile con telecamera un treppiede, un kit Neever 2pz Pannello Luce LED Dimmerabile 5600K a USB con Regolabile Stativo & Filtri Colorati I.C. NICCOLINI una fotocamera digitale CANON POWER SHOT SX 430 IS (il modello è indicativo), una scheda di memoria, un microfono esterno compatibile con telecamera un treppiede, un kit Neever 2pz Pannello Luce LED Dimmerabile 5600K a USB con Regolabile Stativo & Filtri Colorati I.C. FUCINI fotocamera digitale compatta BC/T090 silver cavalletto smallrig sistema di treppiede, set luci, scehde san disk

26. Il progetto prevede l'utilizzo di una piattaforma a supporto dello svolgimento delle attività didattiche?

No

27. Il progetto prevede l'utilizzo di un sito internet dedicato?

No

28. Indicare la data prevista di inizio attività didattica unicamente in riferimento alle scuole

2024-09-18

29. Indicare la data prevista di fine attività didattica unicamente in riferimento alle scuole

2025-05-28

30. Descrivere il cronoprogramma suddiviso per mesi (max 3000 caratteri)

SETTEMBRE 2024 Consegnna dei materiali didattici alle docenti e ai docenti; da mercoledì 18 a venerdì 20 settembre (3 giorni) OTTOBRE 2024 Lezioni in classe di propedeutica sul linguaggio cinematografico tenute dell'esperto esterno agli studenti scuola primaria: da lunedì 14 a venerdì 18



ottobre (5) Lezioni in classe di propedeutica sul linguaggio cinematografico tenute dell'esperto esterno agli studenti scuola primaria Lunedì 21 a venerdì 25 (5) Inizio laboratorio per la Scuola d'infanzia da lunedì 28 a giovedì 31 ottobre (4) NOVEMBRE 2024 Laboratorio infanzia Lunedì 4 a venerdì 8 (5) Lezioni in classe di propedeutica sul linguaggio cinematografico tenute dell'esperto esterno agli studenti scuola primaria: da lunedì 11 a venerdì 15 (5) Lezioni in classe di propedeutica sul linguaggio cinematografico tenute dell'esperto esterno agli studenti scuola primaria da lunedì 18 a venerdì 22 (5) Laboratorio infanzia Da lunedì 18 a venerdì 22 (5) Esercitazioni in classe con l'esperto Da lunedì 25 a venerdì 29 novembre (5) DICEMBRE 2024 Visione del primo film selezionato per tutti gli studenti della scuola primaria: da lunedì 2 a venerdì 6 (5) Lezioni in classe di propedeutica sul linguaggio cinematografico tenute dell'esperto esterno agli studenti scuola primaria: da lunedì 9 a venerdì 13 (5) Visione primo film scuola dell'infanzia: da martedì 10 a giovedì 12 (3) Lezioni in classe di propedeutica sul linguaggio cinematografico tenute dell'esperto esterno agli studenti scuola primaria da lunedì 16 a venerdì 20 (5) Laboratorio infanzia Da lunedì 16 a venerdì 20 (5) GENNAIO 2025 Visione del secondo film selezionato per tutti gli alunni della scuola dell'infanzia: da martedì 14 a giovedì 16 (3) Laboratorio infanzia Da lunedì 20 a venerdì 24 (5) Visione del secondo film selezionato per tutti gli studenti della scuola primaria: da lunedì 27 a venerdì 31 (5) FEBBRAIO 2025 Laboratorio infanzia Da lunedì 10 a venerdì 15 febbraio Da lunedì 24 a venerdì 28 febbraio Un pomeriggio (4 ore) previsto per incontro tra selezione di studenti scuola primaria ed esperto nella stesura degli story board MARZO 2025 Visione al cinema del terzo film selezionato per tutti gli studenti primaria: da lunedì 3 a venerdì 9 (5) Laboratorio infanzia Da lunedì 10 a venerdì 14 Visione al cinema del terzo film per alunni infanzia: da martedì 18 a giovedì 20 (3) Da lunedì 24 a venerdì 28 APRILE 2025 Laboratorio infanzia a completamento Da lunedì 7 a giovedì 10 revisione del materiale girato con alunni/e girato Da lunedì 14 a giovedì 17 revisione del materiale girato con alunni/e girato FEBBRAIO \MARZO\ APRILE 2025 Laboratori pomeridiani dal febbraio ad Aprile (1 incontro settimanale per gruppo) MAGGIO 2025 Mercoledì 28 maggio proiezione e mostra pubblica alla presenza dei genitori e della cittadinanza (1 giorno)

31. Ogni altra utile informazione (max 3000 caratteri)

Si ritiengono sufficienti le informazioni fornite nei campi precedenti

Scuole aderenti alla rete (La presente sezione è da compilarsi solo per i progetti che prevedono il coinvolgimento in rete anche di altre scuole)

1. Numero totale di scuole della rete

4

2. Elencare i plessi coinvolti nel progetto e/o plessi della rete. Riportare l'elenco con Denominazione; Comune e codice meccanografico (max 2000 caratteri)



Scuola primaria “ Morroni” San Giuliano Terme PIEE83605L Scuola Primaria “Pisano” Pisa PIEE83102A Scuola Primaria “Chiesa” Pisa PIEE831019 Scuola Infanzia “Betti” Pisa PIAA831014 Scuola Infanzia “Rodari” Pisa PIAA831025 Scuola primaria “Biagi” Pisa PIEE83402T Scuola Primaria “Cambini” Pisa PIEE83401R Scuola Primaria “Novelli” Pisa PIEE83404X Scuola Primaria “Toti” Pisa PIEE83403V Scuola Infanzia “San Rossore” Pisa PIAA83402L Scuola primaria “Zerboglio” Pisa PIEE82105V Scuola primaria “Sauro” Pisa PIEE82104T Scuola Infanzia “Calandrini” Pisa PIAA82105N Scuola Infanzia “Sauro” Pisa PIAA82104L Scuola Infanzia “Gianfaldoni” Pisa PIAA82102E Scuola Infanzia “Conti” Pisa PIAA82101D

3. Elencare i codici meccanografici dei Plessi della rete compresi quelli del capofila. Riportare solo i codici meccanografici separati da virgola (max 2000 caratteri)

PIIC83600A,PIIC831007,PIIC83400P,PIIC82100L

4. ACCORDO DI ADESIONE SCUOLE IN RETE ([Modello accordo di adesione Scuole](#))

[Download](#)

Enti partner (Per “soggetto partner” si intende un soggetto con il quale è stato siglato un accordo di collaborazione per la progettazione e/o l’attuazione del progetto. Le scuole in rete che partecipano alle attività didattiche del progetto non sono partner e non sono ritenuti partner i singoli professionisti. Ai fini della valutazione di merito non saranno presi in considerazione i partner privi di accordo di collaborazione.)

1. Numero totale di partner

1

2. [ENTE PARTNER 1] Ragione Sociale

Cineclub associazione di Promozione Sociale

3. [ENTE PARTNER 1] Codice fiscale / P.IVA

C.F. 93073820503 P.IVA 02014110502

4. [ENTE PARTNER 1] Indicare se:



Altro

5. [ENTE PARTNER 1] Ruolo (max 500 caratteri)

L'associazione Cineclub associazione di promozione sociale curerà la progettazione e l'esecuzione del progetto in tutte le sue parti, mettendo a disposizione le sue sale per le proiezioni cinematografiche e organizzando la giornata di restituzione finale.

6. [ENTE PARTNER 1] Titolo oneroso o gratuito

Titolo oneroso

7. [ENTE PARTNER 1] BREVE CV/ESPERIENZE PARTNER (max 2000 caratteri)

Aperto nel 1982 l'Arsenale (divenuto Cineclub associazione di Promozione Sociale) effettua da allora la proiezione di circa 220 film all'anno, privilegiando all'interno della propria programmazione il cinema di qualità, sia nella scelta delle prime visioni che nella riproposizione dei grandi classici della storia del cinema. Le proiezioni sono raggruppate in cicli, elaborati per fornire agli spettatori uno sguardo critico e una selezione attenta del panorama cinematografico mondiale, suggerendo percorsi e collegamenti tematici. Pubblichiamo da sempre un bollettino mensile con il programma e le critiche ai film programmati. Incontri e dibattiti con autori, maestranze e teorici del cinema arricchiscono la programmazione e costituiscono momenti di riflessione e di dibattito sulla storia e sui mestieri del cinema; la riproposizione dei grandi classici del muto con accompagnamento musicale dal vivo fornisce lo spunto per riscoprire la visione del cinema delle origini. L'Arsenale svolge la sua attività in convenzione con il Comune di Pisa, l'Università degli Studi di Pisa, la Scuola Normale Superiore, collaborando alla realizzazione di iniziative di promozione culturale sul territorio pisano; realizza corsi di formazione professionale e di aggiornamento professionale per insegnanti delle scuole medie e superiori e la proiezione di film per gli allievi di scuole di ogni ordine e grado in collaborazione con la Fondazione Sistema Toscana e l'Agiscuola (partecipazione al Premio David Giovani dal 2000).

8. ACCORDO DI ADESIONE PARTNER 1 ([Modello accordo di adesione Partner](#))

[Download](#)

Costi di realizzazione del progetto

1. A) VALORE DEL CONTRIBUTO OGGETTO DELLA PRESENTE RICHIESTA

80000,00 €

2. B) ALTRI EVENTUALI APPORTI FINANZIARI / COFINANZIAMENTI

0 €



3. C) COSTO TOTALE DEL PROGETTO (somma di A + B)

80000,0 €

Previsione Spese del progetto per il valore del contributo oggetto della presente domanda (esclusi altri eventuali apporti finanziari)

1. 1. Coordinamento scientifico e progettazione (max 10 % del budget totale)

6500,00 €

2. 2. Spese di segreteria e di gestione amministrativa (max 5% del budget totale)

2000,00 €

3. 3. Attività di consulenza e di collaborazioni per la didattica

38000,00 €

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

320,00 €

5. 5. Logistica, affitto, allestimento

6500,00 €

6. 6. Utilizzo delle opere audiovisive

2900,00 €

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

13000,00 €

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

8000,00 €



9. 9. Missioni e ospitalità, ove previste dal progetto (max 25% del budget totale)

280 €

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

1500 €

11. 11. Monitoraggio e valutazione dei risultati

0 €

12. 12. Spese generali (max 7% del budget totale)

1000,00 €

13. TOTALE

80000,00 €

ALLEGATI OBBLIGATORI DA ALLEGARE SEPARATAMENTE

- 1. a) nomina del responsabile scientifico del progetto, comprendente la dichiarazione di impegno di quest'ultimo a non assumere tale incarico in altri progetti presentati nel presente bando ([Modello nomina responsabile scientifico](#))**

[Download](#)

- 2. b) c.v. del responsabile scientifico del progetto**

[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 e del Merito / Ministero della Cultura

Data

11/01/2024

Il Rappresentante Legale

Alessandro Benetti

Firmato digitalmente da ALESSANDRO BENETTI